

Juegos teatrales para la enseñanza del español como segunda lengua

LUIS DORREGO FUNES

Universidad de Alcalá de Henares

I. Desde hace ya varias décadas, la enseñanza de idiomas ha ido incorporando el juego como parte fundamental de su metodología y, en especial, el juego teatral. Éste ha venido a sustituir a las artificiales estructuras memorizadas buscando un lugar donde la didáctica se tornara más comunicativa. Lo lúdico en lugar de lo estructural; un camino que irá de lo extralingüístico hacia lo lingüístico. En suma, un aprendizaje vivo.

Todo pedagogo conoce el importante papel que el juego desempeña en el desarrollo de los individuos. Desde temprana edad y mediante los juegos infantiles, vamos descubriendo el mundo y tomando conciencia de cuanto nos rodea y, gracias a ellos, también aprendemos a comunicarnos con los demás. El juego es participativo y, bien canalizado, llega a ser expresivo, creativo; a través de él, en el aula se favorece de forma directa la sociabilidad y la integración. Ese juego en sí es ya una acción dramática pues nace del encuentro, lucha, conflicto, entre el individuo que comienza su aprendizaje, y el mundo.

Lo que desde aquí se propone es avanzar un paso más, un pequeño paso, en la enseñanza del español como lengua extranjera, apoyándonos en los llamados ejercicios, técnicas o juegos dramáticos. Pero esto no significa que vayamos a convertir la clase en un escenario ni a los estudiantes en actores. No, se trata simplemente de alejarnos de la memorización mecánica y utilizar algunas técnicas y ejercicios que nos brinda el teatro, para incluir-

las de forma aleatoria en nuestras sesiones o métodos de enseñanza del español.

El actor, junto con el director, ensaya durante meses para reproducir una realidad, una verdad, y que ésta sea transmitida a un público. Para conseguirlo usan una serie de medios, desde técnicas vocales hasta improvisaciones, que pueden llegar a convertirse en ejercicios en un aula de enseñanza de idiomas. Como veremos, el teatro, o mejor dicho, el drama, es una fuente inagotable de recursos para el profesor; para ello habrá que tener en cuenta que el teatro nunca será un fin sino un medio para el profesor activo e imaginativo.

II. ¿Con cuánta frecuencia nos quejamos de la falta de participación del estudiante en la clase? ¿Y de su falta de atención o de interés? ¿Cuántas veces una clase, que comienza con una buena comunicación entre profesor y estudiantes, termina convirtiéndose en una tortura de la que todos están deseando escapar? Desde aquí pensamos que en muchas ocasiones la repetición fuera de estructuras gramaticales, los aburridos ejercicios y los falsos diálogos forman parte sustancial de estos problemas. Los juegos dramáticos nos brindan la posibilidad de recuperar el interés perdido, nos ayudan a remontar la pérdida de atención del estudiante y consiguen elevar la participación de la clase. De una forma sencilla: una pregunta interesa únicamente a una o dos personas, mientras que en el juego se involucra a la mayoría, si no a todos.

Cuando se trabaja un juego dramático en la búsqueda de ese espacio comunicativo ideal, se hace intervenir no sólo a los participantes, sino a su imaginación, a su sensibilidad, es decir, a su creatividad. Sus cinco sentidos permanecerán alerta para impregnarse de esa nueva forma de aprender, de esa experiencia, logrando así una mayor autenticidad en la aparición del lenguaje. Lo que se aprende con el cuerpo, con los sentidos, es mucho más difícil de olvidar que lo memorizado pasivamente.

En la clase de idiomas debemos comprender la intención, el significado, utilizando todos los medios posibles para la reproducción de la realidad. De lo contrario, el interés decae. El drama nos ayuda a que el lenguaje esté usado en un contexto apropiado cuando utilizamos situaciones y vocabulario verosímiles.

Asimismo, al trabajar directamente con todo el grupo de estudiantes y desde dentro de él, nos estamos asegurando de que su participación va a surgir en el momento oportuno, ya que al mismo tiempo estamos canalizando su imaginación, su creatividad y su energía. Todo ello influirá en la forma en la que el lenguaje va a aparecer, produciéndose así una genuina comunicación, que habrá brotado espontáneamente.

El concepto de dinámica de grupo tiene un papel relevante a la hora de sentar los cimientos para establecer una enseñanza de idiomas comunica-

tiva. Si conseguimos que mediante los juegos dramáticos desaparezcan, en la medida de lo posible, las inhibiciones y primeros rechazos y logramos involucrar al estudiante en la construcción del grupo, estamos estableciendo las bases de la óptima comunicación en el aula. Si sugerimos en la clase un juego dramático donde el individuo esté inmerso en el equipo y tenga que trabajar, o, mejor dicho, jugar desde sus propias necesidades y estímulos para luego revertirlas al colectivo, ya hemos conseguido una comunicación real. Y por lo tanto, una vez más, la monotonía y el aburrimiento habrán desaparecido e incluso habremos fortalecido en el estudiante la confianza en sí mismo, al brindarle la sensación real de pertenencia y seguridad, consiguiendo de esa forma ahuyentar de la clase de idiomas los fantasmas de la timidez y del abandono.

III. Lo que en este escrito presentamos son precisamente unos juegos con una aplicación lingüística concreta. Es decir, dirigiremos la actividad teatral hacia un objetivo fonético, gramatical, ortográfico o léxico específico. Pongamos un ejemplo: el aparentemente inocente juego del espejo, que todos habremos practicado en alguna ocasión. El desarrollo es el siguiente: una pareja frente a frente: uno de ellos realiza determinados movimientos y el otro deberá ser su reflejo en el espejo, es decir, intentar reproducir todos los movimientos que efectúe el primero. Éste es el juego infantil. Ahora bien, en la enseñanza dramática se le suele aplicar una variante: los participantes deberán mirarse a los ojos, es decir, intentar comunicarse sin palabras. Uno expresa con la mirada qué movimiento está haciendo o va a realizar y su compañero lo tiene que adivinar. Como se puede ver, este pequeño matiz contribuye a fomentar la confianza entre los participantes y si, por ejemplo, hiciéramos que rápidamente cambiaran de pareja, la inhibición terminaría por desaparecer, lo que provocaría un clima relajado y divertido. Todo esto está muy bien, pero... ¿qué haríamos para introducir lo lingüístico en este caso?

Las respuestas son variadas, pero una de las posibilidades podría ser: indicar a los estudiantes que al finalizar los movimientos ante *el espejo* se den la vuelta y se coloquen espalda contra espalda. En este momento, por turnos, deberán describir físicamente al compañero y el lugar donde se encuentran; cómo es y qué ropa lleva, dónde están, etcétera. De esta forma, además de la ampliación del léxico, estaremos trabajando las diferencias en el uso de los verbos *ser* y *estar*. Pero lo más importante de todo ello es que, llegado el momento en el que haya que expresarse con palabras, la comunicación va a fluir sin tensiones de tipo inhibitorio; el lenguaje ha surgido espontáneamente. Por supuesto, este juego está abierto y puede admitir cualquier tipo de variantes y, en resumidas cuentas, no es más que un juego dramático de interacción y psicomotor, que nos ha ayudado a asegurarnos de que el lenguaje ha sido usado bajo un contexto apropiado.

La forma tradicional de la enseñanza idiomática destacaba tres fases: la presentación de la forma lingüística, su práctica y un reforzamiento. Como vemos, en los juegos dramáticos se desarrollan estas tres: en primer lugar la observación de la vida, del mundo de las personas. En segundo y en tercer lugar, la interpretación y la interacción.

IV. Para que estos juegos lleguen a ser realmente efectivos se han de tomar en cuenta los siguientes factores:

1. Antes de realizarlos se debe considerar cuál es el momento oportuno. Ya hemos mencionado anteriormente los momentos de bajo interés o la falta de concentración de los estudiantes. También podrían usarse como juegos para desinhibir a los más tímidos o reacios, así como para el comienzo de cualquier sesión.
2. Habitualmente se piensa en el aula como un lugar frío, demasiado ordenado o jerarquizado. Para la realización de estos ejercicios se debería crear el clima propicio, por lo que un cambio en el espacio supondría una notable ayuda para el profesor. La clase ordenada en círculo o la desaparición de las mesas o sillas durante unos minutos contribuyen a motivar la participación del estudiante. Todo ello, sin que se abandone la necesaria disciplina.
3. Un lenguaje necesario preparatorio: antes de comenzar la actividad, el profesor deberá acotar campos lingüísticos, seleccionar la materia gramatical pertinente y los materiales adecuados. Ha de ser preciso en la formulación de la actividad y dar las órdenes concretas, así como ser riguroso con el control del tiempo de cada ejercicio. No habría que olvidar tampoco la edad media de la clase y si existen o no edades muy mezcladas.
4. Otro factor digno de ser considerado es que el uso de la lengua materna será inevitable en una primera fase, para así permitir que, de una forma espontánea, el idioma surja en su momento. Asimismo habrá que tener en cuenta el lenguaje no-verbal y la entonación, como factores esenciales que contribuyen a la adquisición del significado.
5. ¿Qué hacer con los que rechazan este tipo de juegos? No poner especial atención en ellos. Si se crea el grupo y se desarrolla, los tímidos se integrarán. Sin embargo, hay otro tipo de alumno, opuesto al anterior, que desea participar en todo y absorbe el tiempo de los otros. A este estudiante se le puede obligar a pensar antes de actuar o hacerle ver que el tiempo es de todos.
6. Y por último, habrá que revisar necesariamente la relación profesor-alumno. Este nuevo docente tendrá que abandonar su tradicional jerarquía en beneficio de una atmósfera más relajada y sensible.

El profesor es un observador de los intereses, iniciativas y desganadas del grupo y soluciona sus problemas, o los prevé antes de su aparición.

Como se puede ver, las técnicas dramáticas promueven una actividad de la que nacerá el lenguaje espontáneamente en un marco de flexibilidad y apoyo mutuo. La práctica del drama representa un estímulo para el estudiante y también para el profesor activo. Claro está que su desarrollo límite exigiría unas necesidades y unos compromisos que habría que asumir desde el primer momento. Sin embargo, los juegos que aquí reseñamos son completamente susceptibles de ser adaptados a la clase más convencional.

V. A continuación, resumimos diez actividades extraídas del libro de próxima aparición *Técnicas dramáticas para la enseñanza del español*¹. Cada una de ellas corresponde a un apartado diferente dentro de una posible metodología. Los seis primeros son juegos desinhibitorios, sirven para calmar los primeros nervios y conocer e integrar a los miembros del grupo. La séptima actividad entra en el marco del desarrollo de la expresión oral a través del sentido del oído y la siguiente, de la vista. Por último, la novena y la décima son actividades de expresión oral más cercanas a las improvisaciones teatrales y para un nivel más alto que las anteriores.

1. El juego de los nombres

Objetivos: Apaciguar el nerviosismo de un grupo nuevo.

Establecer los primeros contactos dentro del grupo.

Presentarse a sí mismo y a los demás, incluyendo las profesiones y las aficiones. Divertirse.

Nivel: Elemental.

Participantes: 30, como máximo.

Duración: De 10 a 20 minutos.

Necesidades: Un espacio suficientemente grande para que los participantes se encuentren formando un grupo.

Cómo Hacerlo: Pide al grupo que se siente formando un círculo y consigue que se sientan cómodos. Después, la persona que empieza se presentará a sí misma:

Ejemplo: *Me llamo María/Soy María.*

¹ DORREGO, L. (1997), *Técnicas dramáticas para la enseñanza del español*, Universidad de Alcalá de Henares.

La siguiente presentará a la anterior y a sí misma:

Ejemplo: *Ésta es María y yo soy Andrés.*

La tercera persona presentará a las dos anteriores y después a ella, y así sucesivamente, hasta completar todo el círculo:

Ejemplo: *Ésta es María, éste es Andrés y yo soy Pedro.*

Nota: Para que el educador recuerde todos los nombres, es más fácil que su turno sea el último.

Variaciones y prolongaciones: Se pueden añadir otros datos al nombre, como, por ejemplo, las aficiones y las profesiones, para lo cual la estructura gramatical que el profesor enseñará a los participantes será la siguiente:

1. —*¡Hola!, te presento a Juan. Yo soy profesor y él es estudiante.*
2. —*Yo soy médico. Y tú, ¿qué eres? —¿Qué haces? —¿En qué trabajas? —¿A qué te dedicas?*
3. —*A mí me gusta leer. Y a ti ¿qué te gusta?*

Asimismo, les podrá ofrecer una lista como ésta:

Profesiones: *profesor, estudiante, médico, ingeniero, enfermero, actor, actriz, fotógrafo, conserje, dependiente, directora, perito, electricista, etcétera.*

Aficiones: *la música, el cine, el teatro, el arte, pasear, viajar, esquiar, leer, nadar, cocinar, dormir, etcétera.*

Contenidos teóricos:

- * **Presente de indicativo.**
- * **Pronombres personales** (Sujeto/complemento).
- * **Pronombres demostrativos.**
- * **Oraciones interrogativas.**

2. El juego de los nombres (continuación).

Objetivos: Conocer los nombres de los integrantes del grupo.
Mantener la comunicación entre sus miembros.

Nivel: Medio.

Participantes: Uno o varios grupos de diez.

Duración: 10 a 20 minutos, dependiendo del número de participantes.

Necesidades: Espacio amplio para sentarse en círculo.