

## *Dramatización*

## **Dramatizando a partir de una palabra**

**Nivel:** Esta actividad está dirigida a alumnos del primer ciclo de la ESO.

**Introducción:** Proponemos que los alumnos interpreten mediante gestos una situación, a partir de lo que les sugiera una palabra determinada. La labor fundamental del profesor es animar a los alumnos y asesorar, porque el peso específico del trabajo lo llevarán los propios alumnos.

**Duración:** Una sesión de 40 minutos.

**Objetivos:** Conseguir la desinhibición en las actuaciones.

**Desarrollo:** El profesor divide la clase en grupos. A cada grupo se le señala una palabra, por ejemplo, cesta, mesa, banco, campana... En el seno del grupo debe seleccionarse una acepción entre las varias que puede tener la voz propuesta. Consecuentemente con ella debe prepararse un argumento para representarlo.

### **Ejemplo:**

Si la palabra escogida es mesa:

Hay que seleccionar entre mesa de comedor, escritorio, pupitre de clase, mesa de operaciones, mesa petitoria, mesa de altar, mesa de despacho, mesa de bar...

De acuerdo con la acepción escogida, en cuya elección indudablemente influirán los móviles del grupo – facilidades para la puesta en escena, conocimientos, originalidad -, se elaborará la historia que luego se representará.

Una vez dominado este sistema se propondrá el mismo tipo de ejercicio, pero cuidando de que todos los grupos partan de la misma palabra. Las historias inventadas serán distintas no sólo cuando cada grupo haya tomado una acepción diferente, sino incluso cuando coincidan en la misma, porque quedan para su libre elección todos los restantes elementos dramáticos.

A continuación, se aumentarán las dificultades y se limitan las salidas del ejercicio anterior cuando la palabra propuesta tiene algún modificador que concrete su significado. Esto supone mayor esfuerzo de creatividad.

## *Dramatización*

## La frase dramatizable

**Nivel:** Esta actividad está dirigida a alumnos del primer ciclo de la ESO.

**Introducción:** Proponemos que los alumnos interpreten mediante gestos una situación, jugando con las posibilidades que le brindan las frases.

**Duración:** Una sesión de 40 minutos.

**Objetivos:** Conseguir la desinhibición en las actuaciones. Descubrir la acción como materia de representación y juego. Coordinar los distintos recursos expresivos al servicio de la acción. Traducir ideas, sentimientos, temores y esperanzas en acciones representables.

**Desarrollo:** El educador divide a la clase en grupos. A cada grupo se le asigna la representación de una escena que gravite en torno a una frase hecha que el educador le da. La frase – esto es importante – tiene que ser la expresión de un hecho, como se viene apuntando de forma implícita. Preferentemente será una frase descriptiva de un hecho: el tren salió con retraso, el río viene crecido, los peces viven en el agua...

El educador reflexionará y hará reflexionar sobre los distintos sentidos de la frase y entre ellos propondrá escoger uno.

Esto resulta particularmente sugestivo cuando se trata de frases hechas, que se emplean de modo rutinario, incluso con riesgo de que se altere o pierda su intención originaria. Y también sucede con los refranes, que encierran todavía mayor capacidad descriptiva y evocadora.

Hay frases hechas como:

- Tarará que te vi.
- A mí, que me registren.
- Yo soy músico.
- Todavía hay clases.
- Llueve a cántaros.
- Hace un frío que pela.

## *Dramatización*

## La frase dramatizable

Los refranes, con mayor entidad literaria, parecen entrañar una historia olvidada que se nos apunta condensada en ellos. En cualquiera de los dos casos, refranes y frases hechas, y particularmente en los primeros, se puede rastrear la anécdota que les dio origen o en la que aparecían como conclusión. Así lo acreditan Timoneda o Chevalier, entre otros autores. Y siempre existe la posibilidad de crear una historia que, si no ha podido motivar el refrán, sí puede justificar ahora su significado.

El profesor tendrá en cuenta que las narraciones resultantes de esta creación pueden tomar dos orientaciones: las que sigan una interpretación literal, y las que impliquen una interpretación figurada, más distante de la literalidad del texto.

Sea, por ejemplo, el refrán *quien da pan a perro ajeno pierde pan y pierde perro*. En la interpretación literal cabe pensar en un anciano jubilado que cada mañana toma el sol en el parque. Allí encuentra un perro, del que se hace amigo y con el que comparte su bocadillo. Cada mañana el anciano llega al parque con la misma ilusión, para obsequiar al perro. Hasta que un día el perro no aparece. Así se cumple que *quien da pan a perro ajeno pierde pan y pierde perro*.

Pero también caben interpretaciones figuradas: el matrimonio que se ve decepcionado por su hijo adoptivo; el político a quien traiciona su compañero protegido; el mentor al que el artista no reconoce que se lo debe todo...

## *Dramatización*

## No es lo que parece

**Nivel:** Esta actividad está dirigida a alumnos del primer ciclo de la ESO.

**Introducción:** Esta actividad pretende que los alumnos manejen el lenguaje no verbal para expresar un mensaje coherente a partir de un objeto real que no debe interpretarse como tal.

**Duración:** Una sesión de 40 minutos.

**Objetivos:** Valorar la aportación de la creatividad en la construcción del drama. Valorar las aportaciones de la expresión como instrumento para crear acciones. Conseguir la desinhibición en las actuaciones. Valorar la función determinante del conflicto en la creación dramática.

**Desarrollo:** Los alumnos, puestos en fila, recibirán un objeto perfectamente conocido por todos. Se lo irán pasando rápidamente unos a otros después de haber actuado. Al recibirlo, cada uno tendrá que improvisar una acción mimada, muy breve, en la que el objeto es susceptible de entenderse como cualquier cosa menos como lo que es realmente. Por supuesto que cada interpretación del objeto tiene que guardar alguna relación con el objeto real, por su forma.

Es recomendable hacer este ejercicio de manera que actúen en serie ocho a diez alumnos cada vez, mientras los demás observan y esperan, a veces ansiosamente, para pasar a improvisar lo que a ellos se les va ocurriendo. Por supuesto, no debe anunciarse el objeto en que se transforma el real. Todos tienen que verlo y entenderlo, si el ejercicio está bien hecho.

Ejemplo:

A partir de un pandero, se miman acciones en las cuales el pandero es:

- Un plato de sopa.
- La corona de un santo.
- El volante de un automóvil.
- Un espejo.
- Un aro de un niño.
- Un abanico.
- Una sartén donde se fríe una tortilla.
- Una bandeja de un camarero.

Por el mismo procedimiento, una baqueta de tambor puede ser:

- Un pincel.
- Una batuta.
- Un arco de un violín.
- Un arco de un contrabajo.
- Una lima.
- Una flauta.

## *Dramatización*

## Partamos de un hecho para dramatizar

**Nivel:** Esta actividad está dirigida a alumnos del primer ciclo de la ESO.

**Introducción:** Este ejercicio parte de las posibilidades dramáticas que tiene cualquier hecho real o posible.

**Duración:** Una sesión de 35 minutos.

**Objetivos:** Tener vivencias respecto a distintos roles sociales y asumírlas. Representar mímicamente vivencias tales como sentimientos, emociones, acciones, situaciones. Conseguir la desinhibición en las actuaciones.

**Desarrollo:** La clase se divide en grupos y a cada grupo el profesor le enuncia un hecho real o posible. Hay que tener en cuenta que el hecho se enuncia en cuanto a lo estrictamente fundamental. Los alumnos, por grupos, tejen la historia completa que luego representan.

Ejemplo: *un pescador pesca y otro no pesca.*

- Puede suceder que el que más presume no pesque nada; en cambio, el otro pesca sin saber cómo.
- Que uno con caña y equipo muy completo no pesque nada, mientras que un mirón se mete de cuando en cuando en el agua y pesca... con la mano...
- A uno le pican y no saca nada, mientras el otro saca sin picarle...

Muchas veces, para completar el argumento bastará con establecer la causa del hecho. La respuesta a por qué sucede aquello es suficiente para dar la síntesis del argumento.

Ejemplo. *Un matrimonio pierde el tren.*

- Porque ha tenido que esperar excesivamente en un semáforo... y al querer pasar, por las prisas, el guardia los ha detenido para ponerles una multa.
- Porque se han equivocado de tren y se han acomodado en otro que sale más tarde en otra dirección.
- Porque se entretienen demasiado en abrazarse y despedirse de sus amistades en el mismo andén.
- Porque han llegado con el tiempo muy justo y no acaban de subir los paquetes que tienen en el andén.
- Porque llevan el reloj atrasado.

## *Dramatización*

## Representación mímica y expresión oral

**Nivel:** Esta actividad está dirigida a alumnos del primer ciclo de la ESO.

**Introducción:** En esta actividad se reúnen varios tipos de juegos. En todos ellos el educador, sin servirse de objeto alguno, realiza una serie de gestos, muy sobrios, que indican cada uno una acción para la que se requiere un determinado objeto. Los alumnos, tras observar cada vez atentamente al profesor, dicen en voz alta el nombre del objeto aludido en cada caso.

**Duración:** Una sesión de 35 minutos.

**Objetivos:** Conseguir la desinhibición en las actuaciones. Valorar la aportación de cada uno de los recursos expresivos en la creación de cada uno de los elementos fundamentales del drama. Fomentar la observación y valoración de textos y realidades no dramáticos a través del prisma de la dramatización.

**Desarrollo:** Los alumnos van a observar la representación mímica que el educador va a realizar mediante gestos muy sobrios, que indican cada uno una acción para la que se requiere un determinado objeto.

Los alumnos dirán en voz alta el nombre del objeto aludido en cada caso.

En la primera fase tienen que responder a ¿Qué tengo en la mano?

Educador: gesto de fumar

alumno: un cigarrillo

Educador: gesto de tocar

alumno: una flauta

Educador: gesto de pintar

alumno: un pincel

Educador: gesto de clavar

alumno: un clavo

Educador: gesto de dirigir

alumno: una batuta

En la segunda fase tienen que responder a ¿Qué tengo en las manos?

A diferencia del ejercicio anterior, aquí hace falta que intervengan las dos manos para desarrollar la acción – como conducir, leer, tocar instrumentos...- para la que se requieren los objetos correspondientes:

## *Dramatización*

## Representación mímica y expresión oral

- Un volante.
- Un libro.
- Un periódico.
- Una flauta travesera.
- Un trombón de varas.
- Una flauta dulce.
- Un acordeón.
- Una guitarra.
- Una máquina de fotografiar.

En la tercera fase los alumnos tienen que responder a la pregunta ¿Qué me pongo? El educador hace el gesto de ponerse una prenda. Para cada una de ellas tendrá que hacer el gesto más representativo. No es lo mismo ponerse una chaqueta que un abrigo. Esto deberá transmitirse:

- Una chaqueta.
- Un pantalón.
- Unos pendientes.
- Un jersey.
- Una camisa.
- Un calcetín.
- Un zapato.

La última fase pretende que sean los propios alumnos los que representen mediante mímica ante sus compañeros de tal forma que ellos puedan responder a las preguntas anteriores.