

Manual de técnicas teatrales como instrumento en la enseñanza del español



ESEDI - Escenario Europeo de Idiomas
Proyecto multilateral promovido y financiado
por la Unión Europea. Actividad clave 2: Idiomas

Número de referencia: 511451-2010-LLP-ES-KA2-KA2MP

iberika group
Wilmsdorfer Str. 50/51
10627 Berlín
030 4495650
info@iberika.de

Autoras
Paula Gómez
Valeria Céspedes
Nina Stemberger
Inga Opitz

Técnicas teatrales como instrumento en la enseñanza del español

1. Introducción	3
2. Técnicas de respiración y relajación	5
3. Técnicas para romper el hielo: aprender a jugar	8
4. Técnicas de pronunciación	13
5. Juegos de mímica y expresión corporal	16
6. Juegos de entonación y expresiones de ánimo	21
7. Actividades de improvisación, juegos de rol y actividades de escenificación	23
8. Actividades para la adquisición del vocabulario relativo a las artes escénicas	38
9. Cómo trabajar con cuentos y relatos	39
10. Cómo trabajar con una obra corta ya creada	45
11. Cómo crear una obra propia: guión y su representación	48
12. Bibliografía	50
13. Apéndice: materiales impresos	52

1. Introducción

La utilidad del teatro como técnica didáctica en la enseñanza de lenguas extranjeras está hoy en día más que comprobada, es más, su aplicación en la clase está considerada un gran potencial como medio didáctico, ya que no sólo ayuda a desarrollar más las capacidades comunicativas, sino que contribuye a un desarrollo de las capacidades sociales y afectivas tales como la desinhibición, el compañerismo, la creatividad y la improvisación, capacidades que, a su vez, influyen en las primeras mencionadas.

Entre los factores que hacen del uso de técnicas de dramatización o teatrales un gran potencial didáctico que fomenta las situaciones comunicativas caben destacar:

1. El uso de un contexto vivo, así como de un lenguaje contextualizado. Esto hace que los alumnos aprendan mejor a desenvolverse en situaciones similares a las que se producen en la vida cotidiana.
2. La confluencia de la expresión oral y de otras formas de comunicación no verbales como el lenguaje corporal, los gestos o las expresiones faciales. Tal confluencia es un reflejo de la producida en lengua viva y real.
3. La puesta en marcha de diversas estrategias comunicativas.
4. La experimentación con el lenguaje y el empleo de palabras aprendidas en el registro y el contexto adecuado.
5. La práctica de la lectura y de la pronunciación de un texto teatral contribuye, con el apoyo del tutor, a la corrección de estas habilidades de una forma natural.
6. Por otro lado, en caso de sumergirnos en una obra teatral, el texto sirve de base para profundizar en la realidad que rodea a la lengua estudiada como comunidad multicultural formada por distintas sociedades y rica en tradiciones y variantes.

Asimismo, el uso de técnicas teatrales aporta un gran enriquecimiento de las capacidades sociales y afectivas individuales y de grupo:

1. Se fomenta la creatividad y la imaginación.
2. Las experiencias de los propios alumnos sirven de elementos enriquecedores para el grupo.
3. Promueve la cooperación y la interacción social de la clase.
4. Favorece el desarrollo de la confianza y de la autoestima del alumno, ya que, como experiencia, le proporciona siempre un nivel de implicación emocional e intelectual a través de la participación activa.

Todos estos factores contribuyen a que la motivación del alumno aumente,

lo cual es un factor clave en el aprendizaje y la adquisición de una lengua extranjera.

Este manual pretende ofrecer al profesor o tutor una extensa guía de actividades variadas, las cuales se pueden desarrollar tanto en la clase ordinaria de español, como en talleres específicos cuya función es el uso de técnicas dramáticas o teatrales para la enseñanza de esta lengua.

El conjunto de actividades están clasificadas según su aplicación en las diferentes técnicas y competencias a desarrollar.

Entre estas constan técnicas fundamentales a desarrollar, como son la mímica, la improvisación, los juegos de rol y la escenificación.

La variedad de niveles se ha tenido en cuenta para la selección de ejercicios. De este modo, muchas actividades son aplicables en diferentes niveles.

Los iconos al final de cada ejercicio informan de manera rápida sobre el nivel, el número de participantes, el material que se requiere, las competencias y el tiempo necesario.

-  nivel del ejercicio
-  número de participantes recomendado
-  material necesario
-  tiempo requerido
-  competencias que se ejercitan con el ejercicio

Como apéndice final hemos incluido una copia de los materiales impresos para la ejecución de determinados ejercicios que lo requieren.

¡Les deseamos mucha diversión realizando estas actividades con sus alumnos!

Equipo Talleres de teatro Iberika

2. Técnicas de respiración y relajación

Unos hábitos correctos de respiración son siempre importantes ya que aportan al organismo el suficiente oxígeno para nuestro cerebro. El ritmo actual de vida contribuye a que la respiración sea incompleta, pues no se utiliza la capacidad total de los pulmones. El objetivo de las técnicas de respiración es facilitar el control voluntario de ésta y automatizarlo para que pueda ser mantenido en situaciones de estrés.

Inspiración abdominal

El objetivo de este ejercicio es que la persona dirija el aire inspirado a la parte inferior de los pulmones. Para lo cual se debe colocar una mano en el vientre y la otra encima del estómago. En el ejercicio se debe percibir un movimiento al respirar en la mano situada en el vientre, pero no en la situada sobre el estómago.

Se contiene la respiración contando de 1 a 8. Y se espira contando, de nuevo, de 1 a 8. Al principio puede parecer difícil, pero es una técnica que se controla en unos 5 a 10 minutos.

(Fuente: Talleres de teatro Iberika)



todos los niveles



ideal de 6 a 12



ninguno



5 minutos



respiración consciente

Relajación del músculo facial

Para la relajación de los músculos de la cara se hacen movimientos idénticos a los que se realizan cuando uno mastica. Posteriormente continuamos este ejercicio concentrándonos en que la dentadura quede floja, relajada, sin que los dientes lleguen a tocarse.

Se hacen pequeños y grandes gestos con el rostro. Se termina el ejercicio con un masaje en la cara y las orejas para trabajar la concentración.

(Fuente: Talleres de teatro Iberika)



todos los niveles



ideal de 6 a 12



ninguno



5 minutos



relajación

Respiración en pareja

Se busca una pareja: la persona A se agacha, trata de tocar el suelo con los brazos, los cuales se dejan muy relajados, y se respira normal. Cuando la persona A está espirando la pareja empuja suavemente su espalda.

(Fuente: Talleres de teatro Iberika)



todos los niveles



ideal de 6 a 12



ninguno



5 a 10 minutos



relajación y respiración consciente

El diafragma

Se deben colocar las manos en el vientre, se respira y se llena el estómago con aire. Este aire se usa para repetir la siguiente cadena de sonidos: *che - se; re - je; se - ce.*

(Fuente: Talleres de teatro Iberika)



todos los niveles



ideal de 6 a 12



ninguno



5 minutos



práctica de la pronunciación

Formas de respiración

Se imaginan diferentes formas de respirar:

- **El espejo:** *estamos delante de un vidrio y lo empañamos con nuestro aliento.*
- **La pluma:** *nos movemos por el espacio, imaginándonos que tenemos una pluma delante o en frente que no debe tocar el suelo.*
- **El metro:** *estamos en el metro después de correr para llegar a tiempo.*
- **La vela:** *apagamos una vela.*
- **El globo:** *llenamos un globo con aire.*

(Fuente: Talleres de Teatro Iberika)



todos los niveles



ideal de 6 a 12



ninguno



5 minutos



ejercitación de la respiración

Las letras R, P, T y K

Para este juego se forma un círculo y se adopta la postura básica de teatro: los pies están en el suelo un poco abiertos, pero muy estables, la espalda está recta, los hombros y el mentón están relajados, mostrando seguridad y confianza en uno mismo. Se levanta el hombro derecho al mismo tiempo que se pronuncia una *R*, se sigue con el codo derecho, levantándolo y pronunciando una *P*, después el antebrazo derecho, levantándolo y pronunciando una *T*, y al final la mano derecha se levanta pronunciando una *K*. Todo esto en un movimiento continuo y fluido. De esta manera el movimiento se pasa al vecino. Se empieza el círculo por el lado derecho y cuando se termine se cambia la dirección a la izquierda.

(Fuente: Talleres de teatro Iberika)



todos los niveles



ideal de 6 a 12



ninguno



5 a 10 minutos



coordinación de palabras con movimientos

3. Técnicas para romper el hielo: aprender a jugar

Introducir actividades lúdicas, tanto en las clase como en los talleres de teatro, con el fin de romper el hielo entre los participantes, es siempre muy productivo, debido a que estas dinámicas ayudan a generar una atmósfera distendida, relajada y con buenas energías, y a que el participante pierda sus miedos, y se cree, de esta forma, un sentimiento de grupo, fundamental para seguir trabajando juntos.

Para ello es importante empezar a trabajar con actividades divertidas y ligeras, con las que el participante empiece a soltarse y a sentirse a gusto de estar allí.

Presentaciones

Para romper el hielo se suele plantear una terapia de choque en la que cada uno llega hasta donde puede. Cada participante se presenta con algunos datos reales y otros imaginados. Ejemplo: *Me llamo Mario (real), tengo 19 años (real) y quiero estudiar Oceanografía en Sudáfrica (imaginado)*, etc.

En el momento en que cada participante dice su nombre, éste puede introducir también algún elemento especialmente teatral: un movimiento que caracterice a la persona, una voz extraña, una mirada. Seguidamente, cada participante tiene que representar el movimiento de sus compañeros y repetir sus nombres.

Nos servirá igualmente para determinar los niveles de español y capacidad interpretativa de cada uno de nosotros.

(Fuente: Talleres de teatro Iberika)



a partir de A1



ideal de 6 a 12



ninguno



15 a 20 minutos



entrar en contacto

Círculo de animales

El grupo se coloca en círculo y en el centro el profesor. Se explica que hay que crear animales a través de la postura de tres participantes por cada animal. Por ejemplo: un elefante (colocándose las dos manos delante de la nariz en forma de trompa y los compañeros de al lado poniendo su mano encima de la cabeza de su compañero como si fueran las orejas); un conejo y un zorro con otras posturas en las que intervienen uno principal y sus dos compañeros que tiene

a derecha e izquierda. Seguidamente, el profesor elige a un participante al azar y le dice rápidamente el nombre del animal que tiene que representar. Si él o uno de sus compañeros colaboradores de al lado no reacciona, entra al centro del círculo y él tiene que escoger a la siguiente persona.

Esta actividad también se puede realizar usando otros conceptos, como por ejemplo: una flor, un buceador, una lavadora, etc.

(Fuente: Talleres de teatro Iberika)



a partir de A1



ideal de 9 a 18



ninguno



10 minutos



acción y reacción

Iniciales

El grupo se sienta en círculo. Cada persona busca una palabra que comienza con la misma inicial que su nombre de pila. Cuando la tengan, en ronda cada uno pronuncia sus dos palabras:

Luis – Loco

Inés – Inteligente

María – Música

Alejandra – Árbol

Tomás – Tenista

Luego se construye una frase con la palabra que han escogido para presentarse: *Soy María y me gusta la música.* Después la segunda persona debe presentar al anterior y a sí mismo: *Hola. Ella es María y le gusta la música. Yo me llamo Tomás y soy tenista.* La tercera persona repetirá lo mismo incluyéndose: *Hola. Ella es María y le gusta la música. Él es Tomás y es tenista. Yo me llamo Alejandra y tengo un árbol.* Esta dinámica se repite hasta el final de la ronda. Se pueden incluir también gestos corporales cada vez que una persona se presenta.

(Fuente: del Hoyo, Dorrego, Ortega. Propuestas para dinamizar la clase de E/LE)



todos los niveles



a partir de 5



ninguno



10 minutos



práctica de vocabulario
y reacción rápida

La máquina

Una vez numerados todos los participantes, se les va a pedir que, uno tras otro, inicien un movimiento acompasado y acompañado por un sonido rítmico. Van a formar parte de una máquina en la que participan todos sin dejar de funcionar. Van a aportar su sonido y movimiento a la misma y luego se volverá a desmontar en orden inverso.

(Fuente: Talleres de teatro Aula Hispánica)



a partir de A1



ideal a partir de 6 u 8



ninguno



15 minutos



coordinación de cuerpo
y sonidos

Lo que me ha pasado

La clase se divide en grupos de tres personas: **A** relata una anécdota o un hecho importante o divertido de su vida, **B** debe escucharlo atentamente y si quiere puede tomar notas, luego debe repetir lo más aproximadamente posible la historia que ha contado **A**. **C**, por su parte, escuchará atentamente lo que dice **B**, y luego deberá repetirla intentando ser lo más asertivo posible. Puede incluso corregir los errores que **B** cometió al contar la anécdota relatada por **A**.

Es importante que todos sean, una vez, los primeros de la ronda.

(Fuente: del Hoyo, Dorrego, Ortega. Propuestas para dinamizar la clase de E/LE)



A2



a partir de 3



ninguno



10 minutos



reproducir una historia antes
escuchada

Pasa palabra

En círculo, un participante lanza una palabra al azar, por ejemplo *queso*. Su compañero de la izquierda tiene que reaccionar rápidamente y decir otra palabra relacionada con *queso*, su compañero de la izquierda tiene que decir otra palabra relacionada con la última mencionada y así seguidamente. Debe ser un ejercicio dinámico y rápido, sin apenas pararse a pensar.

(Fuente: Talleres de teatro Aula hispánica)



a partir de A1



ideal a partir de 6 u 8



ninguno



5 minutos



práctica de vocabulario y
reacción rápida

Más cuento que calleja

Se reparten tarjetas a cada estudiante donde aparezcan la primera o la segunda parte de una frase hecha, un modismo o un dicho.

Recursos léxicos:

- *Ser más listo que el hambre.*
- *Estar más sordo que una tapia.*
- *Ser más tonto que Abundio.*
- *Ser más pesado que el plomo.*
- *Ser (algo) más largo que un día sin pan.*
- *Tener más hambre que el perro de un ciego.*
- *Tener más cuento que calleja.*
- *Ser más lento que el caballo del malo.*
- *Estar más perdido que un pulpo en un garaje.*
- *Tener más cara que espalda.*

Cada estudiante debe circular por la sala para encontrar a *su otra mitad*. Las construcciones deben tener cierta lógica. Al finalizar la actividad cada pareja debe decir en voz alta su frase.

(Fuente: del Hoyo, Dorrego, Ortega. Propuestas para dinamizar la clase de E/LE)



a partir de B1



a partir de 10



tarjetas con dichos o modismos



10 a 20 minutos



aprendizaje de dichos o modismos

Palabra por palabra

Cada participante escribe el nombre de una persona famosa (perteneciente, por ejemplo, al ámbito del cine, teatro, política, literatura, etc.) en un papel adhesivo y lo pega en la frente de su compañero de la derecha, sin que éste lo vea. Una persona en el círculo empieza a hacer preguntas para adivinar cuál es su personaje. Ejemplo: *¿Soy una mujer?*, *¿Todavía estoy vivo?*, *¿Tengo más de 40 años?* El resto del grupo sólo puede responder con Sí o No. Si la respuesta es Sí, la persona puede seguir preguntando, y si la respuesta es No, se pasa al siguiente personaje, hasta que todos hayan adivinado quién es su personaje.

(Fuente: Talleres de teatro Iberika)



a partir de A1



a partir de 3



papel adhesivo



20 a 60 minutos



formulación de preguntas

Si yo fuera... sería

El grupo de estudiantes está sentado en círculo. Cada uno elige un animal, una flor o un color con los cuales se sienta identificado. Luego se llama a un estudiante al centro del círculo y se le pregunta por otro. Ejemplo: *Mario, si Lisa fuera un animal, ¿qué animal sería?*

Mario debe intentar adivinar el animal con el que Lisa se había identificado. Ejemplo: *Si Luisa fuera un animal sería una hormiga porque me parece que es muy constante y trabajadora.*

Esta misma actividad se puede realizar pensando en personajes famosos. Entonces se hacen tantas preguntas hasta que se adivine el personaje. Ejemplo: *–Si esta persona fuera un país, ¿cuál sería? –Sería Alemania. –Y si fuera un animal, ¿cuál sería? –Sería un oso.*

(Fuente: del Hoyo, Dorrego, Ortega. Propuestas para dinamizar la clase de E/LE)



a partir de A2



ideal a partir de 6



ninguno



10 a 20 minutos



adquisición de confianza y
complicidad en el grupo

4. Técnicas de pronunciación

Ejercitar una buena pronunciación es uno de los puntos importantes al aprender una lengua extranjera, ya que intentamos que el mensaje sea captado y no pierda interés debido a haber pronunciado mal una o varias palabras.

Teniendo en cuenta que una dicción clara y limpia son esenciales en el teatro, ya que el mensaje debe llegar claro al público, el contexto de la dramatización nos parece ideal para practicar y mejorar este aspecto a través de algunas actividades ágiles y lúdicas, con el fin de que el alumno no se sienta observado o incómodo al ejercitar o repetir sonidos.

Calentar el oído

Se dan tres palabras fonéticamente similares. Cada participante puede elegir la que quiera y, posteriormente, se pronuncia en distintos tonos por la sala. Los participantes pasean libremente e intentan agruparse con los que han elegido la misma opción. Automáticamente cada grupo va subiendo el tono al reunirse más gente. Ejemplo: *Vaca, paca, saca, caca*. Podemos complicar más la actividad si la hacemos con los ojos cerrados.

(Fuente: Talleres de teatro de Aula Hispánica)



a partir de A1



ideal a partir de 10



una aula grande para poder moverse



5 minutos



perfeccionamiento de la pronunciación

La J y la R

La *J* y la *R* son dos sonidos difíciles de pronunciar, por esta razón se pueden ejercitar haciendo una cadena de palabras. El primero del círculo empieza con *José*, el siguiente repite *José* e incluye una nueva palabra que empieza por jota: *José, Javi*. El siguiente *Javi, jardín*, etc. Lo mismo se realiza con palabras con *R* y *R doble*, después se pueden usar palabras con *J, R* y *R doble* mezcladas. Ejemplo: *Jardín. Jardín, Rosa. Rosa, jaula*, etc.

(Fuente: Talleres de teatro Iberika)



a partir de A1



ideal de 6 a 12



ninguno



5 a 15 minutos



perfeccionamiento de la pronunciación de la *J* y la *R*

Trabalenguas

Se juega con un trabalenguas que ofrece cierto grado de dificultad incluso para los nativos. Ejemplos: *El cielo está enladrillado, tres tristes tigres, el perro de San Roque*, etc.

Primero se explica el trabalenguas y se ponen en común los que cada uno conoce. Primero pueden recitarse en coro, después en serie y más tarde de forma intercalada, uno sí, otro no. Después se pueden añadir movimientos acompañados creando una pequeña coreografía en grupos.

(Fuente: Talleres de teatro Aula Hispánica)



a partir de B2



ideal a partir de 6



recopilación de trabalenguas (véase Apéndice)



10 minutos



perfeccionamiento de la pronunciación

Escuchando la radio

Primero se eligen los sonidos que se quieren practicar en la clase. Por ejemplo podemos escoger: *erre, erre doble y ge y jota*.

A continuación se pone la radio y los participantes escuchan unos minutos lo que se dice. Deben apuntar las palabras que contienen esos determinados sonidos en una tabla.

Después se les pide que las pronuncien ellos, haciendo hincapié en los rasgos distintivos de cada sonido.

Para finalizar cada participante construye algunas frases en las que estén incluidas algunas de estas palabras. Se puede hacer con más sonidos: *che, zeta, ka, gue y ge*, etc.

(Fuente: Adriana Ramos. Actividades para practicar la fonética en la clase de español ELE)



a partir de A1



ideal a partir de 4



reproductor de radio y tablas (véase Apéndice)



20 minutos



perfeccionamiento de la pronunciación

El bingo de los fonemas

Esta actividad consiste en conseguir bingo con parejas de palabras del tipo: *pera / perra; casa / caza; bata / pata; día / tía; guiso / quiso*. Para ello se les reparte a los alumnos una tabla de bingo en la cual tendrán que apuntar las palabras que vayan saliendo, ordenando cada pareja en una casilla, según sea el sonido. Si, por ejemplo, un participante tiene ya en una casilla la palabra *taza*, y se anuncia la palabra *tasa*, ésta debe ser apuntada en la misma casilla en la que se encuentra la palabra *taza*.

Cada alumno sacará 3 palabras de una bolsa en la que, anteriormente, se habrán metido todas las palabras y las pronunciará. Cada uno las tendrá que apuntar en su lugar correspondiente. Al final alguien grita bingo y se muestran los resultados.

(Fuente: Adriana Ramos. Actividades para practicar la fonética en la clase de español ELE)



a partir de A2



ideal a partir de 6



un pequeño premio, fichas con palabras y tablas (véase Apéndice)



10 minutos



perfeccionamiento de la pronunciación

5. Juegos de mímica y expresión corporal

El lenguaje corporal es el conjunto de señales no verbales que revelan algo de nuestra personalidad, sentimientos, actitudes y estados de ánimo. Los elementos principales del lenguaje corporal son los gestos del rostro y de las manos y la postura del cuerpo. La postura corporal es casi siempre determinante de una actitud psíquica. Según se distribuyen las tensiones musculares, su intensidad y su localización en zonas significativas, se configuran posturas determinantes que comunican y transmiten mensajes por sí solas. Incluso cuando se pretende expresar algo diferente a lo que se es, hay detalles que lo descubren.

Pre calentamiento muscular

Los participantes forman un círculo y comienzan a mover partes de su cuerpo, prestando atención a las indicaciones que se hagan. Cada parte a mover buscará ocupar el mayor espacio posible.

(Fuente: Talleres de teatro Iberika)



todos los niveles



a partir de dos



ninguno



5 minutos



Calentamiento de músculos

Ejercicios de relajación

Cada participante se intenta desperezar como un felino. Se relaja cada parte del cuerpo que se anuncie en las indicaciones.

(Fuente: Talleres de teatro Iberika)



todos los niveles



a partir de dos



ninguno



5 minutos



relajación

Impulsos y personajes

El grupo se desplaza por el espacio, caminando en todas las direcciones. El pie del profesor es el que indica cuándo cambiar de dirección, luego lo hace la mano, después el codo, la rodilla, etc.

Se siguen las indicaciones o los enunciados del profesor a la hora de desplazarse por el espacio:

Andamos como si:

- Estuviéramos dentro del barro
- Fuéramos cojos
- Fuéramos enanos
- Fuéramos gigantes
- Fuéramos robots
- Fuéramos abuelos

(Fuente: Talleres de teatro Iberika)



todos los niveles



ideal de 6 a 12



ninguno



10 minutos



calentamiento de músculos y desinhibición

Impulsos y personajes

Se realizan las siguientes acciones que implican partes concretas de nuestro cuerpo:

- *Limpiarse los pies: llueve, llevamos barro.*
- *Golpecitos con el pie: impaciencia, irritación.*
- *Avanzar y luego retirar el pie: duda, vacilación.*
- *Saltando: algo nos quema los pies, damos brincos en una cama elástica.*
- *Torso encorvado, hombros hacia delante, metiendo pecho: timidez, inseguridad, vergüenza.*
- *Torso recto, hombros hacia atrás, resaltando pecho: seguridad, bienestar, altivez, orgullo (por ejemplo: un cargo público).*
- *Torso inclinado: deseo de gustar, coquetería (por ejemplo: señora que sale de la peluquería, modelo de pasarela).*
- *Torso girado: atención, desconfianza, temor, ser perseguido*
- *Brazos cruzados: incomunicación, enfado, actitud defensiva.*

(Fuente: Talleres de teatro Iberika)



todos los niveles



ideal de 6 a 12



ninguno



10 minutos



calentamiento de músculos y desinhibición

Gestos culturales

La clase se divide en grupos de 5 o 6 personas. Cada grupo tiene que elegir un mínimo de 5 gestos, bien de las tarjetas que se les ofrece o de su propia experiencia con gente hispanohablante.

VARIANTE A

El grupo debe practicar el gesto elegido e intentar memorizar para qué sirve y cuándo se usa. Este se repite varias veces. Después de unos minutos, cada grupo repite, delante de todos, los gestos que ha escogido. Cada grupo debe hacer una lista escrita de todos los gestos y de su significado. También se puede sugerir que después de elegidos los gestos se realice un mimo o una improvisación para que el resto del grupo pueda adivinar, de forma más concreta, para qué sirve ese gesto y cuál es el contexto donde se usa. Cada grupo hace su improvisación delante de los demás y, una vez que se haya completado la ronda, se comenta lo representado.

VARIANTE B

Se explica a los estudiantes, los cuales están en círculo, que se van a mostrar algunos gestos culturales y se les pregunta si conocen el significado.

Se reparte una tarjeta con diferentes gestos y se divide la clase en grupos de cinco o seis personas. Cada grupo escoge un gesto y, posteriormente, tiene que hacer un mimo o una improvisación para que el resto pueda adivinar para qué sirve ese gesto y cuál es el contexto donde se usa. Es decir, tendrán que construir primero un relato, una situación y sus personajes para realizar la improvisación. Posteriormente todo el grupo comenta lo representado. También se puede introducir la adivinanza como estímulo para la actividad. Si es necesario, se puede dar un tipo de indicación para la representación: escenificar el hambre, la irritación, el aburrimiento, la impaciencia, etc.

GESTOS DEL MUNDO HISPANOHABLANTE:

- *Expresar negación: Se gira la cabeza de derecha a izquierda.*
- *Expresarprecio: Se une el dedo pulgar con el índice y se frota varias veces.*
- *Expresar desconocimiento: Se alzan los hombros.*

(véase Apéndice)

(Fuente: del Hoyo, Dorrego, Ortega. Propuestas para dinamizar la clase de E/LE)



A2



ideal de 6 a 20



tarjetas con gestos culturales (véase Apéndice)



5 a 15 minutos



aprendizaje de gestos culturales

Detrás del cristal

El grupo imagina que un alumno se va de viaje y los demás participantes están con él en el aeropuerto para despedirse de él. Después de haber pasado el control de seguridad del aeropuerto, el alumno se da cuenta de que ha olvidado comentarles a sus compañeros algunas informaciones. Al estar detrás del cristal ya no pueden oírlo, por eso tiene que comunicarse con ellos a través de gestos o mímica. El profesor le puede ofrecer algunos enunciados en un papel que el alumno tendrá que comunicar. El resto del grupo tiene que adivinar cuáles son los comunicados. Algunas informaciones pueden ser:

- *Telefoneadme mañana por la noche*
- *Os habéis quedado con mi pasaporte*
- *Decidle a X que las llaves de casa están debajo de la alfombra*
- *Guardadme cada semana el Cuaderno cultural que sale los miércoles*

(Fuente: Manuel Calderón: Orientaciones sobre el uso de técnicas dramáticas)



a partir de A1



ideal a partir de 6



ninguno



15 a 20 minutos



mímica

En el hotel

Se divide a los estudiantes por parejas y se explica que uno de ellos hará de recepcionista o conserje de un hotel y el otro será el cliente.

La situación consiste en que el cliente *ha perdido la facultad de hablar* y solo se puede expresar mediante gestos. Su problema es el que aparece en una tarjeta que le ha sido adjudicada.

Recursos funcionales:

- *He perdido a mi perro, es un pequinés pequeño, marrón, con los ojos negros y sin rabo. ¿Puede encontrarlo? Ofrezco recompensa.*
- *Quiero cambiar la habitación porque es muy ruidosa y no puedo dormir. ¿Podría darme una que de al patio interior?*
- *¿Podría subir una cena paradas a la 305? El menú vegetariano y con cava, por favor.*

- *Mi esposa no se encuentra bien y tiene mucha fiebre. Estoy muy preocupado y no se que hacer. ¿Podría llamar a un medico de urgencias?*

Deben resolver estos problemas por parejas.

Recursos funcionales:

Si la tarjeta corresponde a *Necesito sellos para enviar una carta hoy mismo a Polonia. ¿Podría conseguírmelos y echar la carta, por favor?*

Posibles preguntas del conserje:

- *¿Qué desea?*
- *Ah, ¿necesita sobres?*
- *¿No? ¿Quiere alguna postal?*
- *¿Tampoco?, ¿sellos?*

(Fuente: Del Hoyo, Dorrego, Ortega. Propuestas para dinamizar la clase de E/LE)



a partir de A1



máximo de 20 personas



tarjetas confeccionadas con anterioridad



5 minutos cada pareja



peticiones a través de mímica

6. Juegos de entonación y expresiones de ánimo

Mediante la entonación, el hablante confiere al enunciado valores significativos: afirmativo, interrogativo o exclamativo, pero, además, también aporta valores expresivos que encierran valores semióticos importantes, tales como la personalidad del hablante, su estado emocional, etc.

Sin embargo, la entonación no es el único medio de demostrar actitudes. El hablante dispone de otros recursos como los gestos, las expresiones, el tipo de voz y, naturalmente, los otros rasgos prosódicos. Para la correcta interpretación del mensaje, la información proporcionada por la actitud del hablante es decisiva.

Dos aspectos como son la entonación y la expresión del ánimo, aportan, por lo tanto, gran fuente de información al oyente y son dos elementos que deben ser tratados y ejercitados, por esta razón, en el aprendizaje de una lengua extranjera, ya que son parte de la comunicación paralingüística propia de cada lengua, la cual puede llenar de matices y variantes al mensaje oral.

Marcando palabras

Se reparte un texto narrativo sencillo para ser leído. Cada participante tiene que señalar o marcar los distintos tipos de palabras (sustantivos, adjetivos, verbos, etc.). El profesor pide que se enfatice una vez cada categoría de palabras. Este ejercicio es ideal para diferenciar las diferentes categorías gramaticales en los primeros niveles del idioma.

(Fuente: Talleres de teatro Aula Hispánica)



a partir de A1



15 a 20 minutos



ideal a partir de 6



diferenciación de categorías gramaticales



un texto relativamente sencillo

Orquesta de frutas o animales

Cada participante elige un animal o una fruta y un ritmo adecuado. Por ejemplo: *Soy un león* con voz amenazante, *soy una ovejita* con tono de lástima, etc. El profesor pedirá que se vayan introduciendo en la orquesta con sus tonos.

(Fuente: Talleres de teatro Aula Hispánica)



a partir de A1



15 a 20 minutos



ideal a partir de 6



diferenciación de categorías gramaticales



un texto relativamente sencillo

Caracterización de lecturas

Se reparte un texto sencillo. Seguidamente, cada participante elige un tono muy teatral. Por ejemplo: tristeza, tartamudez, susurro, tono amoroso, etc. Por indicación del profesor se van intercalando los distintos estilos. Después se cambian los roles.

(Fuente: Talleres de teatro Aula Hispánica)



a partir de A1



ideal a partir de 6



un texto relativamente sencillo



30 minutos



Práctica de la entonación

Dicho y hecho

Cada participante dice en el grupo una frase que, por su significado, se debe expresar de una forma concreta y especial. Ejemplos: *No puedo hablar más alto porque...*, *He bebido un poco y se me traba la lengua*, *No puedo remediar tener la voz tan aguda*, etc.

(Fuente: Talleres de teatro Aula Hispánica)



a partir de A2



ideal a partir de 6



ninguno



15 minutos



calentamiento teatral

Cómo te lo diría yo

En círculo, el profesor reparte un texto básico. Los participantes tienen que decirlo o leerlo según los diferentes registros del lenguaje y el entorno en el que se produzca la comunicación, evitando que se repita cada expresión ya dicha. Por ejemplo: registro vulgar, registro culto, estilo pijo, pasota, pedante, etc.

(Fuente: Talleres de teatro Aula Hispánica)



a partir de B2



ideal a partir de 4



texto adaptable a diferentes registros o niveles del lenguaje



20 a 30 minutos



Calentamiento teatral y uso de diferentes registros

7. Actividades de improvisación, juegos de rol y actividades de escenificación

Tras desarrollar la confianza del grupo con técnicas de desinhibición, se puede empezar con otras técnicas que están ya estrechamente unidas al mundo de la dramatización y del teatro, como son las actividades de improvisación, juegos directos de dramatización o *role plays* y juegos de escenificación. Estos tres tipos están presentados de forma gradual:

Las actividades de desinhibición e inmersión anteriormente expuestas pueden dar cierta habilidad para empezar a improvisar, es decir, reaccionar, sin preparación previa, en una situación comunicativa propuesta dentro del aula y adaptada a las necesidades del grupo. Seguidamente, los juegos de rol reproducen situaciones de temática libre, aunque siempre es importante que cubran necesidades e intereses del grupo, en las cuales cada alumno asume un rol propuesto y debe actuar de forma espontánea en ese contexto según su papel.

Por último, la escenificación, la técnica más cercana al teatro, consistente en preparar un escenario y representar ante un público, que pueden ser los compañeros de clase, un texto seleccionado con anterioridad.

A) Actividades de improvisación

Vamos a salir esta noche

La clase se divide en grupos y el profesor entrega a cada grupo de 3 o 4 personas entradas de teatro, de cine, facturas de restaurantes, de bares de copas, de trayectos de taxis traídas por él mismo. Los grupos pueden trabajar con varias entradas y facturas diferentes o solo con las de un tipo (de un bar, por ejemplo). Cada grupo debe improvisar una situación, según los materiales de que dispone. Por lo tanto cada integrante crea un personaje, el cual se modifica a medida que avanza la acción. Para este proceso es importante recordar que el material cumple un rol importante en la creación de la historia, que debe tener un comienzo, un desarrollo y un final. Todos los grupos actúan a la vez y el profesor avanza entre ellos, observa y, al final, comenta.

(Fuente: Manuel Calderón: Orientaciones sobre el uso de técnicas dramáticas)



a partir de A1



3 o 4 por cada grupo



entradas o facturas reales o inventadas



20 a 25 minutos



improvisación de diálogos cotidianos

Pedro Pedrero

El profesor lleva a clase unas piedras, de todos los tamaños y formas. Cada estudiante se imagina que la piedra que le tocó ha cumplido un rol importante en un viaje que hizo. Por lo tanto para contar la historia realiza una pequeña improvisación, la que también puede hacerse en grupo. Como todo conflicto dramático la historia debe tener un inicio, un desarrollo y un final.

Propuestas:

Te has quedado tirado en medio de un camino local, porque una piedra impactó fuertemente contra el motor; intentas obtener ayuda y alojamiento de unos lugareños para pasar la noche.

Al cruzar un río, durante el Camino de Santiago, uno del grupo resbala y se cae al agua; los demás tienen que sacarlo antes de que lo arrastre la corriente y, luego, se dan cuenta de que tiene fracturado el pie derecho y no puede andar.

Uno del grupo compra una calcedonia cóncava en una tienda de antigüedades de Valencia; observándola, los otros se dan cuenta de que tiene una inscripción en caracteres cúficos. Alguien sugiere que pertenece al Santo Grial, etc. ¿Qué hacer con ella?

(Fuente: Manuel Calderón: Orientaciones sobre el uso de técnicas dramáticas)



a partir de A2



3 o 4 por cada grupo



piedras (una para cada alumno)



20 a 25 minutos



creación de historias de ficción

Coge el teléfono, que te están llamando

Un alumno simula una conversación al teléfono. Los demás tendrán que imaginar qué le han contado al otro lado del hilo y con quién ha estado hablando.

(Fuente: Talleres de teatro Aula Hispánica)



a partir de B1



ideal a partir de 4



un teléfono



20 minutos



creación de diálogos al teléfono

La palabra clave

En círculo, vamos a indicar a nuestro compañero de la derecha una palabra que será el tema sobre el que tendrá que hablar un minuto exactamente. A continuación el siguiente, etc. Se trata de una improvisación oral que obliga a construir mensajes en un tiempo reducido.

(Fuente: Talleres de teatro Aula Hispánica)



a partir de B1



ideal a partir de 4 o 6



ninguno



30 minutos



entrenamiento de la expresión libre y la imaginación

Más cuento que Calleja

Se reparte a cada estudiante una tarjeta donde aparezcan el primer o el segundo término de una comparación.

Recursos léxicos:

- *Ser más listo que el hambre.*
- *Estar más sordo que una tapia.*
- *Ser más tonto que Abundio.*
- *Ser más pesado que el plomo.*
- *Ser (algo) más largo que un día sin pan.*
- *Tener más hambre que el perro de un ciego.*
- *Tener más cuento que Calleja.*
- *Ser más lento que el caballo del malo.*
- *Estar más perdido que un pulpo en un garaje.*
- *Tener más cara que espalda.*

Se pide a los estudiantes que, circulando por el aula, busquen al compañero para unir las tarjetas. Es importante tener claro que las construcciones tienen que tener cierta lógica. Para finalizar la actividad se hace que todas las parejas digan en voz alta su frase. Al final se hace una representación o mimo para adivinar la frase.

(Fuente: Del Hoyo, Dorrego, Ortega. Propuestas para dinamizar la clase de E/LE)



a partir de B1



a partir de 10



tarjetas con dichos o modismos



10 a 20 minutos



aprendizaje de dichos o modismos

Las fotos de mi vida

Cada estudiante trae dos o más fotos donde aparezcan ellos, a ser posible con otras personas. Pueden ser amigos, familiares, compañeros de trabajo, etc. No importa si la foto es actual o antigua. Cada estudiante escoge la foto de otra persona y trata de deducir: el lugar, la temporada, la hora del día, quiénes son esas personas, por qué están ahí, qué están haciendo. En definitiva, tiene que contar, cuál es la historia de la foto. Es importante motivarlo para que sea capaz de dar un alto número de detalles y tratar de crear una historia coherente con las imágenes que ve en la foto. Luego el estudiante, a quien pertenece la foto, tiene que contar la historia verdadera.

Es un juego interesante que sirve para conocerse y para activar la creatividad del estudiante. Puede llegar a ser muy divertido cuando la gente que no se conoce a cierta las coordenadas reales de la historia personal. Importante: Los estudiantes no deben mostrarse las fotos entre ellos antes de realizar el ejercicio y tampoco comentarlas en el momento que las coloquen en la mesa.

(Fuente: Talleres de teatro Iberika)



a partir de B1



3 o 4 por cada grupo



fotos de cada uno



5 a 10 minutos



fomento de la imaginación y uso de diversos tiempos

Pasado, presente y futuro

La clase se divide en grupos de cuatro personas y se asignan los personajes: dos son una pareja de adultos mayores y los otros dos la misma pareja cuando eran jóvenes. La pareja de ancianos habla durante cinco minutos y durante la improvisación recuerda alguna anécdota que vivió cuando eran jóvenes.

La pareja de jóvenes representa la anécdota que los ancianos han mencionado. Los jóvenes deben repetirla exactamente, ya que, se supone que son ellos mismos pero en otro momento de la vida. Luego, en medio de la dramatización, éstos deben introducir un deseo de lo que serán cuando lleguen a ser ancianos. Así mismo los ancianos tienen que representar el deseo mencionado por los jóvenes.

De esta forma la actividad puede realizarse eternamente ya que no tiene un final concreto. Por esta razón se sugiere darle un desenlace.

(Fuente: Del Hoyo, Dorrego, Ortega. Propuestas para dinamizar la clase de E/LE)



a partir de A2



a partir de 8



ninguno



15 minutos por cada grupo



uso de los tiempos y representación

Persuasión

El grupo se divide en parejas. Uno de los miembros tiene que pensar en un objeto que para él o ella sea de suma importancia, tanto en lo sentimental como en lo monetario. El otro debe conseguir ese objeto a través de una buena y convincente forma de persuasión.

La actividad se puede repetir indefinidamente cambiando los roles, las parejas y la situación.

Otra variante propuesta puede ser la persuasión en grupo, de 3 o 4 personas, a un *intruso*. Por ejemplo: *el jardinero viene a cortar el pasto y a regar las plantas y no quiere irse de la casa, quiere quedarse por un tiempo a acampar en el jardín. El grupo tiene que convencerlo para que se vaya.*

(Fuente: Del Hoyo, Dorrego, Ortega. Propuestas para dinamizar la clase de E/LE)



B1



a partir de 8



ninguno



5 a 10 minutos por pareja



fomento de la imaginación y
práctica de la persuasión

¿Qué hora es?

La clase se divide en dos o tres grupos. Cada grupo escoge un personaje. Por ejemplo: Las Meninas. Luego se sitúa ese personaje en un momento del día. Por ejemplo: *Cuando cierra el museo*. Posteriormente se imagina una acción que podrían estar haciendo esos personajes en ese momento del día: *¿Qué hacen las Meninas cuando cierra el museo?* Esta actividad es muy útil para introducir el factor tiempo como recurso dramático. Finalmente cada grupo representa con mímica una o otra de estas propuestas:

Propuestas:

- Un amigo saluda a otro con riesgo de hacerle perder el tren.
- Un orador tiene muchas cosas que decir y se le acaba el tiempo.
- Una persona se acuerda de que tiene una cita dentro de unos minutos y le falta mucho para vestirse y arreglarse.
- Estás esperando una llamada telefónica importante que se retrasa.
- Vas a salir de casa con mucha prisa y suena el teléfono; es un amigo que está en apuros.
- Vas a una entrevista de trabajo en el metro y de repente se para. Hablas con el conductor para preguntarle qué ha pasado. Insistes al conductor para que lo vuelva a poner en marcha.
- Vas a una cita importantísima y te detiene la policía.
- En el tren tienes que acabar un informe urgentemente. Tu compañero de asiento insiste en conversar contigo.

(Fuente: Del Hoyo, Dorrego, Ortega. Propuestas para dinamizar la clase de E/LE)



a partir de A2



10 a 20 minutos



a partir de 8



fomento de la imaginación y consideración del factor tiempo



tarjetas con los conflictos antes mencionados

El personaje y su entorno

Los estudiantes se dividen en grupos de cuatro. Cada grupo recibe una fotografía y un formulario que debe ser completado. Luego se puede sugerir a los estudiantes que incluyan a otros tres personajes que no estén en la foto y que también podrían participar en la escena. Por ejemplo: *la fotografía de una playa con una madre y un niño jugando en la arena. A la escena se le podría agregar un vendedor de helados y otro niño que viene corriendo a comprar helados*. Posteriormente los estudiantes deben rellenar el formulario para el personaje que está en la foto y para los que se han integrado después.

Al término de la actividad cada estudiante debe hacer una improvisación. El resto de los estudiantes debe adivinar de qué espacio se trata y qué personajes son los que aparecen.

(Fuente: Del Hoyo, Dorrego, Ortega. Propuestas para dinamizar la clase de E/LE)



a partir de A2



20 minutos



a partir de 5



fomento de la imaginación y creación de historias



fotos y formulario (véase Apéndice)

B) Juegos de rol

Compañeros de piso

SITUACIÓN: *Acabas de llegar a una ciudad española y buscas alojamiento. Te gustaría compartir un apartamento con dos o tres estudiantes y para ello decides colocar carteles en las escuelas de idiomas de la ciudad. Después de contactar con otros estudiantes de español, acordáis alquilar un apartamento de tres habitaciones con las siguientes características:*

Habitación 1: *Es interior y muy grande, con una ventana que da a un patio de luz. Tiene el inconveniente de que sube el olor de comida de las cocinas vecinas.*

Habitación 2: *Es exterior y pequeña, con balcón a la calle. Tiene el inconveniente del ruido y de que en verano recibe el sol de lleno.*

Habitación 3: *Es interior. Tiene el inconveniente de que está al lado del hueco del ascensor.*

PROCESO: Se entrega a cada alumno de cada grupo una tarjeta con un rol A, B, C y argumentos con los cuales defender su postura. Durante 15 minutos se desarrollará el juego, que concluirá con un reparto de habitaciones satisfactorio para los tres. No hay una única solución. Finalizado el juego, cada grupo expondrá el reparto de habitaciones y cómo ha conseguido llegar a un acuerdo.

Rol A:

Eres una persona muy tranquila y te gusta estudiar con luz natural. Necesitas mucho silencio. Te ha gustado la Habitación 2 por el sol y la Habitación 1 por la tranquilidad y porque es muy grande. La Habitación 3 no te gusta nada.

Rol B:

Te gusta mucho salir de noche y siempre llegas a casa de madrugada. Te molestan mucho la claridad del día para dormir y los ruidos, así que prefieres la Habitación 1.

Rol C:

Has traído poco equipaje, pero estás esperando un baúl lleno de libros, un equipo de informática y de audio, así que necesitarás una habitación grande. Además de espacio, gustas de tener la habitación aireada. La Habitación 3 no te gusta nada.

(Fuente: Manuel Calderón: Orientaciones sobre el uso de técnicas dramáticas)



a partir de A2



grupos de 3



fichas con los tipos de habitaciones y los dif. roles



20 minutos



ejercitación de la discusión y la negociación

Mimar la acción

Se les pide a los alumnos que abandonen la sala. Luego un estudiante A debe representar una acción a través de mímica para el estudiante B.

Primera frase:

Ordeñar una vaca:

En la mano derecha tienes un cubo y en la izquierda un banco para sentarte. Primeramente abres la puerta del establo, entras y luego la cierras. Antes de ordeñarla, acaricias repetidas veces el animal. Luego te sientas, colocas el cubo bajo la ubre y comienzas la acción del ordeño. Lo haces durante un tiempo. Cuando terminas pruebas la leche con un dedo vuelves a acariciar a la vaca. Recoges el banco y el cubo, abres la puerta y sales del establo cerrándola bien.

El estudiante B entra y observa lo que hace A, quien a su vez lo repite para C, sin decir de qué se trata la acción. Esto se repite con el resto de los estudiantes hasta que el último estudiante en entrar haya repetido la escena.

El resultado es que la escena se irá transformando a través de las distintas interpretaciones de cada estudiante y esto genera una atmósfera divertida.

Al acabar la ronda se le pregunta a cada uno de los estudiantes qué pensaba que estaba haciendo y se les dice qué es lo que tenían que hacer en orden inverso al que participó.

- Posibles acciones para mimar:
- Cambiar el pañal de un bebé.
- Arreglar el pinchazo de la rueda de un coche.
- Vestirse con una armadura medieval.
- Limpiar un arma de fuego.
- Preparar una paella.

(Fuente: Del Hoyo, Dorrego, Ortega. Propuestas para dinamizar la clase de E/LE)



a partir de A2



a partir de 8



ninguno



10 minutos



mímica de acciones cotidianas

¿Dónde estoy?

La clase se divide en parejas. Cada pareja elige un personaje y un lugar donde se puedan encontrar. El siguiente paso consiste en escoger una acción que los enmarque, por ejemplo: *En una cola de cine alguien pretende colarse.*

Lista de situaciones:

- *Ante la televisión, dos hermanos se pelean por 2 programas diferentes. Por ejemplo: un partido de fútbol o una película.*
- *En la tienda de ropa: un cliente quiere cambiar un vestido que ya lo ha usado.*
- *En la escuela: la madre de un alumno discute con el maestro sobre los rendimientos escolares de su hijo.*
- *En la frontera: la policía cree que el pasaporte de un viajero es falso, pero el viajero ha viajado por 6 países sin problemas, hasta ahora.*
- *En la oficina de una gran empresa: el jefe quiere que su empleado haga otra vez horas extras. El problema es que el jefe no piensa pagarlas.*
- *Un niño quiere comer más helado, pero su madre piensa que un helado al día es suficiente.*
- *En un restaurante muy famoso debido a su fantástico cocinero que al mis-*

mo tiempo es el dueño a un cliente no le gusta la comida. El cliente quiere cambiar el plato por otro, pero el cocinero no lo quiere hacer por orgullo.

- *En el supermercado dos clientes se pelean por el último paquete de leche de cabra.*
- *En el parque zoológico dos monos se pelean por un plátano.*
- *En el tren dos jóvenes se pelean por la silla al lado de la ventana.*

A través de estas situaciones, con potencial para ser dramatizadas, se pueden ir incluyendo diálogos, voces, características de los personajes, etc. Al final se hace una ronda de representaciones.

(Fuente: Del Hoyo, Dorrego, Ortega. Propuestas para dinamizar la clase de E/LE)



a partir de B1



a partir de 10



ninguno



10 a 20 minutos



discusiones en contextos concretos

Preocupación

El grupo se divide en parejas y se reparte una tarjeta a cada uno de ellas. Ninguno debe saber qué hay en la tarjeta del compañero.

Cada pareja debe representar los objetivos que están en las tarjetas. Los estudiantes pueden tomarse su tiempo para improvisar, practicar hasta que no tengan más ideas o estén cansados.

También se pueden intercambiar los roles de las tarjetas después que cada pareja haya representado su primera *preocupación*.

PROPUESTAS

Ejemplo 1

Personaje A: *Eres una mujer que ha conocido a un hombre maravilloso, tienes puestas las gafas rosadas del amor y solo piensas en él.*

Personaje B: *Tu novio te ha dejado sin razón y ahora no crees más en el amor.*

Ejemplo 2

Personaje A: *Tienes que terminar un trabajo importante y no tienes nada de tiempo.*

Personaje B: *Tu jefe te ha dicho que te va a despedir. Telefoneas a A que es tu mejor amigo/a y quieres contarle como te sientes.*

Ejemplo 3

Personaje A: *Tienes una cita con alguien que acabas de conocer, y vas a salir inmediatamente.*

Personaje B: Eres un/a ex novio/a de A y quieres restablecer tu relación y te presentas en su casa.

(Fuente: Del Hoyo, Dorrego, Ortega. Propuestas para dinamizar la clase de E/LE)



a partir de B1



5 a 10 minutos



a partir de 8



expresar preocupación



tarjetas con los conflictos
antes mencionados

Roles dados

El grupo se divide en parejas. Cada uno recibe una tarjeta con un rol que deben representar. Las tarjetas no deben mostrarse a los compañeros. Cada uno se concentra en la suya.

Ejemplo 1:

Tarjeta A: *el personaje B es una persona que conociste hace muchos años, te emocionas de verla y quieres recordar junto con él/ella algunos buenos momentos del pasado.*

Tarjeta B: *un extraño, A, te asegura que se conocieron hace muchos años, insiste en que son amigos desde siempre. Tú no lo conoces, nunca lo has visto e incluso te parece sospechoso que te hable de esa forma.*

Ejemplo 2:

Tarjeta A: *estas comiendo en un restaurante con un chico/a que acabas de conocer en una fiesta. Al final de la comida se va a llamar por teléfono por más de diez minutos y justo en ese momento viene el camarero con la cuenta.*

Tarjeta B: *eres el dueño del restaurante y muchas personas se han ido sin pagar o han dejado cheques falsos. Desconfías especialmente de una persona que está sentada en una mesa.*

Ejemplo 3:

Tarjeta A: *eres un turista en un país exótico, te encanta conocer gente nueva y te interesa mucho la cultura del lugar que estás visitando. Acabas de encontrar a una persona del lugar B y quieres hablarle.*

Tarjeta B: *eres el jefe de una banda que se dedica a estafar a turistas ingenuos. Tienes ahora mismo a B, uno de ellos delante de ti.*

(Fuente: Del Hoyo, Dorrego, Ortega. Propuestas para dinamizar la clase de E/LE)



a partir de B1



a partir de 6



ninguno



10 minutos para
cada pareja



representación de roles
diversos

C) Juegos de Escenificación

¡Vaya noticia!

Se entrega a cada grupo de alumnos el texto de una noticia periodística que desarrolle un acontecimiento en el tiempo y que contenga muchas acotaciones implícitas (por ejemplo, un atraco a una sucursal bancaria). Tras una lectura del texto, decidirán quién encarnará a cada personaje y pasarán a desarrollar la acción, según el orden de los acontecimientos en el texto.

Todos los aprendices serán espectadores de la representación y comentarán, al finalizar el proceso y lo que más les haya gustado.

(Fuente: Manuel Calderón: Orientaciones sobre el uso de técnicas dramáticas)



a partir de B1



grupos de 3 o 4



noticias periodísticas



45 a 60 minutos



escenificar noticias

Lectura dramatizada

Se entrega a cada alumno una copia del texto adecuado a su nivel, cuya lectura dramatizada se realizará en clase, después de unos ensayos previos para reproducir la entonación, el volumen y la velocidad adecuadas a la situación y a las características de los personajes.

Observación: se puede optar por elegir un texto teatral o por la adaptación teatral de un cuento tradicional o de una leyenda.

Si el texto estuviera dividido en actos, se puede distribuir a los alumnos en tantos grupos como actos contenga la pieza, con el objetivo de que cada grupo escenifique un acto ante los compañeros y apreciar así diferentes versiones de unos mismos personajes.

(Fuente: Calderón: Orientaciones sobre el uso de técnicas dramáticas)



a partir de B1



a partir de 5



textos teatrales



10 a 30 minutos



ejercitación de la lectura y la entonación

Tensión

Primera parte

Se forman grupos del mismo número de personas y se les da una situación donde exista tensión.

- *Es el estreno de tu obra teatral, pero el actor principal no ha llegado todavía.*
- *Tienes una revista de trabajo y tienes el tiempo justo, ni un minuto de sobra, porque tu alarma no funcionó.*
- *Estás en el aeropuerto y tienes que tomar un avión, pero no encuentras tu pasaporte.*
- *Tienes una presentación en la universidad, pero el disco duro de tu computador se ha roto esta mañana y no puedes rescatar el archivo.*

Se indica que un primer grupo tiene que mimar la acción y el segundo debe repetirla introduciendo diálogos.

Segunda Parte

En grupos de seis personas se improvisan otras situaciones de tensión. Las situaciones no pueden ser cambiadas, en ellas no existe solución.

- *Encerrados en un ascensor. Una de las personas tiene claustrofobia.*
- *En un autobús en marcha los pasajeros se dan cuenta de que los frenos no funcionan.*

Tercera Parte

Los mismos grupos de seis personas deben improvisar una situación de tensión, pero esta vez la provoca un extraño.

- *Un grupo viendo una obra de teatro y alguien llega tarde haciendo preguntas sobre la historia.*
- *En una reunión de trabajo importante, llega el novio de una empleada, que está muy borracho.*
- *Un asalto en un banco, los asaltantes toman rehenes.*

El control del tiempo es importante, por lo tanto se recomienda fijarse en el momento exacto cuando termina la actividad.

(Fuente: Del Hoyo, Dorrego, Ortega. Propuestas para dinamizar la clase de E/LE)



a partir de B1



a partir de 6



ninguno



10 a 20 minutos



representación de situaciones
tensas

Protagonistas y antagonistas

Antes de empezar la actividad se explica el concepto de conflicto dramático. Luego se forman parejas y se sugieren las siguientes propuestas:

- *Un personaje quiere ir al cine, el otro a cenar.*
- *Uno necesita silencio para trabajar, el otro quiere practicar su lección de violín.*
- *Uno quiere irse a vivir al campo, el otro a la playa.*
- *Uno desea casarse, el otro estar soltero.*
- *Uno intenta solucionar una discusión empleando la fuerza, el otro dialogando.*

Las parejas representan la escena pero de forma congelada. Por ejemplo: *Un chico con un anillo de compromiso y una chica que quiere huir.* El resto del grupo debe adivinar el contexto.

Se hace una ronda con todas las parejas. Se explica el desenlace de la actividad y se les pide que resuelvan el conflicto de la escena con palabras y animación. Por ejemplo, en el caso del personaje que desea casarse, *¿lo consigue al final o triunfa la chica?*

Como sugerencia, al final de la actividad se puede hacer un coloquio para contestar preguntas sobre las escenas o aclarar dudas sobre el concepto de conflicto dramático.

(Fuente: Del Hoyo, Dorrego, Ortega. Propuestas para dinamizar la clase de E/LE)



a partir de A2



a partir de 6



tarjetas con las situaciones



10 a 20 minutos



mímica y representación de
conflictos

Conflictos simples

El grupo se divide en parejas. Tienen que representar un conflicto dramático completo, es decir con planteamiento, nudo y desenlace. Ejemplos:

- *Quedarse en una fiesta o irse.*
- *Llevar a la suegra a vivir a casa o a la residencia.*

Cada miembro de la pareja tiene que ser lo más convincente posible en sus argumentos para llevar a cabo su objetivo. El ejercicio solo se acaba cuando

se hayan agotado todos los recursos y estrategias posibles.

Para finalizar se realiza un coloquio donde los estudiantes puedan aclarar sus dudas la posibilidad de expresarse de forma espontánea en cuanto a la actividad realizada.

(Fuente: Del Hoyo, Dorrego, Ortega. Propuestas para dinamizar la clase de E/LE)



a partir de A2



10 a 20 minutos



a partir de 6



Ejercitación de discusiones y negociaciones



ninguno

El personaje busca trabajo

PRIMERA PARTE:

Los alumnos tienen que representar escenas en las que buscan trabajo y deben rellenar la ficha 1 con sus datos personales y profesionales.

Es importante que cada alumno escoja la profesión que quiera para estimular la creatividad y la motivación en la actividad. También se recomienda escoger profesiones no tan convencionales para que la representación se desarrolle de forma divertida. Ejemplo: domador/a de leones, astronauta, bombero/a, etc. Cada estudiante debe intentar convencer a sus compañeros de sus aptitudes para la profesión escogida. (Al final, todos van a conseguir el trabajo.)

SEGUNDA PARTE:

Después que los alumnos han escogido una profesión y el puesto para el que compiten deben rellenar la ficha 2.

Finalmente los participantes pueden hablar de sus estudios y de su experiencia laboral demostrándolo también en la última etapa si lo desean.

TERCERA PARTE:

La clase se divide en grupos de tres o cuatro y una persona debe escribir. Se reparte una fotografía a todos los grupos junto con el siguiente formulario:

- *¿Cómo piensas que es?*
- *¿Qué edad puede tener?*
- *¿En qué crees que trabaja?*
- *¿Cuáles pueden ser sus gustos?*
- *¿Qué destacarías de su aspecto?*
- *¿Qué destacarías de su carácter?*
- *¿Tiene algún rasgo físico peculiar?*
- *Escribe tres adjetivos que lo definan*
- *Si fuera un animal, ¿qué animal sería?*
- *Si fuera un color, ¿qué color sería?*

Después de contestar las preguntas cada grupo debe escoger a un alumno para encarnar al personaje descrito. Cada *personaje* deberá presentarse a los demás con una pequeña alusión en la que aparezcan las preguntas del cuestionario. Es posible escribir un pequeño discurso y memorizarlo. Los otros miembros del grupo pueden entrevistarlo, preguntando otros aspectos de su carácter, gustos, etc. Así sucesivamente hasta que hayan actuado todos los personajes.

(Fuente: Del Hoyo, Dorrego, Ortega. Propuestas para dinamizar la clase de E/LE)



a partir de A2



20 a 30 minutos



a partir de 6



ejercitación de la expresión oral



fotos de personas, fichas 1 y 2 y formulario (v. Apéndice)

8. Actividades para la adquisición del vocabulario relativo a las artes escénicas

Clases de teatro

Esta es una propuesta para que los alumnos aprendan y se familiaricen rápidamente con los elementos y conceptos habituales empleados en el ámbito del teatro.

a) Se reparten tarjetas. Cada una tiene una palabra diferente. Los estudiantes pueden preguntar al profesor o consultar el diccionario en caso de que no conozcan las palabras que les hayan tocado. Cada estudiante formula una pregunta con la palabra de su tarjeta. Por ejemplo, con la palabra *película*: *¿Cuál fue la última película que viste?*

Los estudiantes se hacen preguntas entre ellos y cuando sea necesario se explican los significados que no entienden. Para finalizar la actividad se puede hacer un mapa conceptual en la pizarra para que los estudiantes lo completen con las palabras que les habían sido asignadas.

b) Se reparten las viñetas. Cada grupo escoge, primero, un nombre para su compañía de teatro. Después crea una historia relacionada con las viñetas y que incluya narrador, personajes, hilo conductor y diálogos. Se prepara para luego presentarla. Finalmente se representa y el resto de la clase tiene que identificar qué escenas se están representando. Posteriormente cada estudiante da su opinión de las obras vistas a través de una hoja de evaluación.

(Fuente: Toni Martín: Clase de teatro)



a partir de A2



3 o 4 por cada grupo



fichas con vocabulario y escenas de cómic (v. Apéndice)



90 a 180 minutos



adquisición de vocabulario dramático y representación dramática

9. Cómo trabajar con cuentos y relatos

La utilización de cuentos en la clase de español puede convertirse en un elemento muy enriquecedor, ya que al tratarse, por lo general, de historias con un lenguaje muy vivo y visual, son un buen instrumento para ayudar a potenciar la lectura, la entonación, la mímica y la expresión. Además, al tener una estructura típica, clara y cerrada, de inicio, nudo y desenlace, los cuentos ofrecen muchas posibilidades para recomponer, descomponer, reescribir y escenificar sus historias, en definitiva, para fomentar la interacción comunicativa.

Vivir un cuento

Se elige un relato, cuento, leyenda o historia inventada. El texto tiene que estar en tiempo presente. El profesor lee el relato en voz alta. Los alumnos lo escuchan atentamente, ya que después deben representar lo narrado.

Para finalizar, cada alumno escribe en primera persona lo que recuerda del relato en pasado, utilizando los tiempos verbales propios de la narración y de la descripción. Para este proceso, es importante recordar que los pronombres personales y posesivos deben ser modificados. Previamente a la actividad, se sugiere entregar a los alumnos una lista del vocabulario propuesto para un mejor entendimiento del texto.

(Fuente: Del Hoyo, Dorrego, Ortega. Propuestas para dinamizar la clase de E/LE)



a partir de B1



máximo 20



un relato o cuento



20 a 60 minutos



representación dramática y
composición escrita

Relatos breves

Se divide a los alumnos en grupos de 6 personas y se reparte el mismo texto a todos los grupos. Cada grupo lo lee con atención y se discute sobre la situación, personajes y conflictos del relato. Después de haber llegado a una conclusión, ellos mismos tienen que convertirse en escritores para terminarlo de la forma más coherente posible. Posteriormente cada grupo leerá su versión del desenlace a toda la clase.

1. Preparar un mimo o una dramatización con los diferentes resultados obtenidos.
2. Reparta diferentes textos a los grupos.

(Fuente: Del Hoyo, Dorrego, Ortega. Propuestas para dinamizar la clase de E/LE)



a partir de B1



máximo 20



textos con inicios de relatos breves



20 a 60 minutos



análisis de lectura y composición escrita

Hacer un cuento

En un grupo en círculo, un voluntario sale de la clase. Antes de que salga, explíquele que va a contar un cuento inventado por usted al resto, y que lo tendrá que adivinar cuando regrese. La realidad es que usted no contará ningún cuento. El propio estudiante lo crea a través de las preguntas que vaya haciendo al grupo. El grupo a su vez contesta con un *Sí* las preguntas que terminan en vocal y con un *No* las que terminan en consonante.

Recursos funcionales:

- *¿Es una historia real?*
- *¿Es una historia inventada?*
- *Preguntas sobre el tipo de personajes: ¿Hay un caballo?*
- *Preguntas sobre el espacio: ¿Están en la playa?*
- *Preguntas sobre el tiempo: ¿Es de noche? ¿Hace calor?*
- *Preguntas sobre la acción: ¿Hay un accidente? ¿Muere alguien?*
- *Preguntas sobre el desenlace: ¿Se separan? ¿Termina así?*

Se sugiere hacer pausas para que el estudiante recapitule la información. Asimismo, anotar en la pizarra o una hoja los datos que van apareciendo para ayudar al estudiante en la creación del cuento.

(Fuente: Del Hoyo, Dorrego, Ortega. Propuestas para dinamizar la clase de E/LE)



a partir de B1



máximo 20



ninguno



10 a 20 minutos



formulación de preguntas

Y fueron felices

La clase se sienta en círculo y todos juntos cuentan un cuento desde el principio hasta el final, pero la profesora les dará el desenlace.

Ejemplos de desenlaces:

- *Y la vieja y el viejo se quedaron sin el queso.*

- *Y el que no lo quiera oír que se tape la nariz.*
- *Luego lo celebraron con un banquete y a mí también me invitaron.*
- *Y colorín colorado este cuento se ha acabado.*
- *Y los dos aventureros se hicieron amigos para siempre.*

Se elige a uno de los estudiantes y uno de los finales elegidos. El estudiante que está a su izquierda en el círculo debe comenzar a inventar una historia que va a finalizar su compañero, es decir, que debe contener algunos de los elementos que estén expuestos en esa frase.

Si la frase es: *Y los tres vaqueros se hicieron amigos para siempre*, ya sabemos que hay tres vaqueros en el relato.

Se sugiere proponer una lluvia de ideas antes de empezar a contar la historia y el vocabulario se puede anotar en la pizarra. Es importante que todos participen al menos con una frase inventada. Al final uno de los estudiantes deberá contar el desenlace en voz alta.

Se deben tener en cuenta los recursos léxicos a usar: espacio, tiempo, personajes y elementos.

(Fuente: Del Hoyo, Dorrego, Ortega. Propuestas para dinamizar la clase de E/LE)



a partir de B1



10 a 20 minutos



máximo 20



fomento de la creatividad oral



ninguno

Las palabras creativas

Los estudiantes escogen un tema y se dividen en grupo. Cada estudiante dice una palabra, que puede ser un verbo, adjetivo o sustantivo. Las palabras se escriben en la pizarra en tres columnas: verbos, adjetivos y sustantivos. Luego cada grupo inventa una historia en la que estén todas o el mayor número de estas palabras. Antes de leer el relato al resto del grupo se puede incentivar a los estudiantes a que hagan un mimo para que los demás lo adivinen.

Más tarde se puede hacer también una improvisación con cada historia resultante.

(Fuente: Del Hoyo, Dorrego, Ortega. Propuestas para dinamizar la clase de E/LE)



a partir de B1



10 a 20 minutos



máximo 20



fomento de la creatividad oral



ninguno

Corazón

Se trata de escenificar en parejas este diálogo tan surrealista. Ya que se trata de un diálogo muy corto, los alumnos los pueden memorizar y después representar, o bien, leer y representar al mismo tiempo antes de haberlo ensayado unos minutos antes.

Uno: *¿Tendría el honor de ponerle mi corazón a sus pies?*

Dos: *Si usted no me mancha el suelo, bueno.*

Uno: *Mi corazón es puro.*

Dos: *Pues, ¡vamos a ver!*

Uno: *¡Ay, no me lo puedo sacar!*

Dos: *¿Quiere que le ayude?*

Uno: *Bueno, si no le importa.*

Dos: *¡Para mí es un placer!... ¡ay, no consigo sacarlo!*

Uno: *(gime...)*

Dos: *Voy a operarlo y se lo saco. ¿Para qué tengo, si no, un cuchillo siempre a mano?. Esto lo conseguimos inmediatamente. Trabajar y no dudar. Sí, ya casi está... ¡Pero si es una piedra! ¡Su corazón es una piedra!*

Uno: *Pero solo late para usted.*

(Fuente: Talleres de teatro Iberika)



a partir de A2



10 minutos



ideal de 6 a 12



ejercitación de la expresión y la dramatización



ninguno

Romeo y Julieta: una versión grotesca en un acto

Se necesitan a unas 8 personas para representar la siguiente versión de *Romeo y Julieta*. Si hay un número considerado de alumnos en clase, entonces se pueden realizar diferentes representaciones. Los personajes de la historia tienen que improvisar los comentarios que faltan. Cada vez que al personaje o a los personajes les toque, tienen que representar lo que el narrador lea o decir un comentario de forma espontánea. De esta forma, cada versión representada será diferente.

Personajes:

Narrador

Romeo

Julieta

Bodo

2 o más pájaros

2 o más árboles

TEXTO:

Era un día soleado. El parque estaba vacío y los árboles se mecían con la brisa. En ese momento apareció un joven –Romeo– solo por el angosto camino. Mientras deambulaba desconcentrado pensó: _____. Luego se sentó en un banco para relajarse. Después de haber estado sentado un rato, vio a lo lejos una preciosa joven –Julieta– que venía hacia él. Ella estaba sin aliento: _____ ya que se había fugado de la casa de sus padres, pues su padre quería comprometerla con el horrible Bodo. Cuando Romeo vio a Julieta inmediatamente se acercó a ella. La alegría que ambos sintieron fue enorme y Julia irradiaba felicidad en todo su rostro. Decidieron caminar juntos una parte del camino y Romeo pensó: _____.

Más tarde, al pasar por un banco, decidieron sentarse en él para descansar. El banco crujía un poco: _____ Julieta ya no era la misma de entonces. Los enamorados se sentaron tomados de la mano. Romeo le dijo a Julieta: _____ y Julieta a Romeo: _____. Era un día lindo. Los pájaros trinaban entre las ramas de los árboles.

En medio de este idilio amoroso se oyó un ruido detrás de los arbustos. De allí salió Bodo, el adversario de Romeo, que a estas alturas ya estaba lleno de rabia. Él, igualmente, estaba loco de amor por Julieta. Él vio a los dos enamorados, desenvainó su espada y retó a duelo a Romeo con estas palabras: _____. A esto respondió Romeo: _____. Ahora solo se escuchaban los choques de los filos de las espadas.

Alrededor reinaba un silencio total, incluso los pájaros se escondían cautelosos en las ramas de los árboles. Julieta estaba sentada con el rostro lleno de miedo. La pelea seguía y Romeo se creyó seguro de su triunfo: _____. Y se arrojó a los brazos de Julieta. Esta suspiró aliviada. Bodo, al ver a los dos enamorados se levantó y con su espada apuñaló a Romeo por la espalda. Romeo, al morir, cayó tendido en el banco. Julieta gritó: _____ y los pájaros salieron volando espantados: _____.

Bodo tomó a Julieta del brazo y le dijo: _____. Pero Julieta no quería vivir más sin su amado Romeo y se tragó una píldora mortal que había tenido guardada todo el tiempo en su corpiño. Y, así, se desvaneció sobre el banco. Bodo estaba mal herido y se tambaleaba de allá para acá con la espada aún incrustada en su cuerpo. Sus últimas fuerzas flaqueaban y finalmente se derrumbó muerto encima de los enamorados. El banco crujía debido al peso: _____ y, al final, se rompió.

Con el estruendo los pájaros en los árboles se espantaron y emprendieron el vuelo: _____.

(Fuente: Talleres de teatro Iberika)



a partir de B2



a partir de 8



sillas (banco), dos espadas, caramelo (píldora)



20 a 30 minutos



ejercitación de la improvisación

Solucionando el caso

Se les da a los alumnos una frase enigmática y, en pequeños grupos, tienen que imaginarse qué ha pasado. Al final, se expone la solución de cada caso.

Ejemplos:

- a) *Si no hubiera habido luna llena, habría encontrado al asesino.*
- b) *Si hubiera visto la sierra, ahora estaría con vida.*
- c) *Un hombre yace muerto junto a una cerilla partida en el desierto.*

Posibles soluciones:

1) *Ella leía una novela policíaca en la playa. Después de un rato, dejó el libro al lado y se tumbó un poco para descansar. Por la influencia de la luna llena subió la marea y, por eso, el agua arrastró el libro al mar. Al final ella no pudo saber quién fue el asesino de la historia.*

2) *El hombre es el hombre más bajo del mundo y trabaja en un circo. Un amigo le quiso gastar una broma y cortó su mesa y sus sillas con una sierra. El hombre se pensó que había crecido y que ya no era el hombre más bajo del mundo. Entonces ya no le vio ningún sentido a su existencia y se quitó la vida.*

3) *Tres hombres viajaban en globo e iban bajando poco a poco. Después de haber tirado todo su equipaje para aligerar peso, uno de los hombres tenía que saltar al vacío. El que sacara la cerilla más corta tendría que saltar. De ahí el hombre muerto en el desierto junto a una cerilla partida.*

(Fuente: Talleres de teatro Iberika)



a partir de B2



ideal de 6 a 12



ninguno



20 a 45 minutos



creación de historias,
formulación de especulaciones

10. Cómo trabajar con una obra corta ya creada

Teniendo en cuenta que la incorporación de diferentes técnicas dramáticas como, por ejemplo, los juegos de roles, improvisaciones y simulaciones, han pasado a ser parte de programas de enseñanza comunicativa en el aprendizaje del español como lengua extranjera, es necesario tomar en cuenta algunas indicaciones para poder optimizar sus ventajas. Una buena alternativa es trabajar con una obra ya creada, que pueda coincidir con las necesidades y las características del grupo lingüístico. Para estimular la creatividad y la motivación de los estudiantes, así como también el sentimiento de confianza y seguridad a la hora de poner en práctica los conocimientos adquiridos, se debe atender los siguientes aspectos:

A) Nivel

En primer lugar es importante no limitar la variedad de posibles textos solo a los niveles altos.

B) Acercamiento y comprensión

El rol del profesor es primordial para hacer llegar a los estudiantes la obra que se ha escogido: biografía del autor, contexto histórico, *leitmotiv* de la historia, características físicas y psicológicas de los personajes, todos estos elementos deben ser introducidos antes de la lectura. Este proceso es elemental para poder comprender posteriormente el argumento y los núcleos de acción. De esta forma no se corre el riesgo de que los estudiantes repitan parlamentos de memoria sin llegar a entender lo que dicen. Los alumnos, por su parte, y después de haber entendido la obra, pueden realizar pequeñas improvisaciones sobre algunos fragmentos de la obra y pueden debatir en grupo sobre la trama, la puesta en escena y los personajes que les gustaría representar.

C) Adaptación

Para adaptar una obra ya creada a las necesidades de un grupo de estudiantes de un segundo idioma es importante diferenciar entre el concepto tradicional del *teatro* y el concepto moderno que es el *juego dramático*. El primero tiene como meta un espectáculo donde tanto las situaciones como la distribución de los personajes y la dirección son planteadas por el profesor o tutor. En el juego dramático el proceso mismo y la motivación del grupo son primordiales, así como la expresión oral de cada participante. A la vez, las situaciones a representar son creadas por los propios estudiantes, así mismo como la elección de los personajes. El profesor en este caso pasa a ser más bien un guía. Para la autora Ana Martínez Cobo el texto conformaría un pre-texto que permite la creación dramática, sin embargo la comprensión misma de éste es dada tanto por la improvisación como los juegos dramáticos. Por lo tanto, el texto puede

modificarse según las necesidades del grupo al que debe adecuarse.

¿Cómo se adapta una obra ya creada?

Cuando se habla de adaptación se habla de decisiones. Estas decisiones pueden ser tomadas en conjunto, con el fin, además, de generar una sensación de pertenencia en cuanto al proyecto. A la vez, es importante estar lo suficientemente abierto a sustituir, modificar y cortar, tanto como sea necesario, para que la nueva obra cumpla con los objetivos y las necesidades del grupo lingüístico. A continuación se presenta una lista de aspectos, tomados de *La casa de Bernarda Alba: Una experiencia teatral con alumnos de E/LE* de Ana Martínez Cobo, que deben ser considerados:

- **La obra debe estar escrita en español**, aunque no sea una versión original de un autor hispanohablante es recomendable que el texto de base ya esté traducido al español y que esté escrita para ser leída por nativos pero accesible lingüísticamente al contexto educativo. Es decir un español actual ausente de arcaísmos y vulgarismos. Si existen, se sugiere eliminarlos a través de discusiones de grupo donde se puedan acordar posibles modificaciones.
- **No debe tener monólogos y/o parlamentos extremadamente largos**. En muchos casos es necesario recurrir a la reducción y a la simplificación del texto, así como a la de personajes.
- **Debe ofrecer una gran variedad de personajes y papeles**, los cuales deben ser adaptados al número de estudiantes que forma parte del proyecto teatral. Teniendo en cuenta la opinión de los alumnos, luego de haber discutido la trama y el rol de cada personaje, se puede dar más protagonismo a algunos y quitar aquellos personajes secundarios o terciarios que no cumplan con los requisitos de la creación colectiva.
- **Una trama simple, interesante y divertida** es, a todas luces, lo ideal. En este caso la historia también se puede adaptar a una situación contingente, por ejemplo, o a la inclusión de situaciones cómicas alusivas al contexto geográfico y temporal donde se desarrolla la obra.
- **Extensión breve** dependiendo del tiempo del cual se dispone y de la trama de la historia misma que se ha escogido.
- **Que trate sobre contenidos concretos** implica una simplicidad a la hora de representarla y de adaptarla también.

D) Creación colectiva

Para finalizar quizá uno de los aportes más valiosos de trabajar con una obra ya creada, no solo al momento de comprenderla, adaptarla y representarla es el hecho del trabajo en grupo que cruza los procesos antes mencionados. Trabajo que se desarrolla en base a la necesidad de comunicarse y a la utilización del lenguaje como instrumento y no como un fin en sí mismo. Al negociar la puesta en escena y la creación de los personajes los estudiantes deben

poner en práctica su competencia lingüística forzándola al límite, situación similar a la vida cotidiana cuando se vive en un país donde se habla la lengua aprendida. De esta forma la creación colectiva es capaz de extraer a los estudiantes del material unilateral propuesto por los libros dándoles la oportunidad de integrarse a un contexto social donde deben posicionarse a través de sus propias ideas.

11. Cómo crear una obra propia: guión y su representación

Una propuesta atrevida y original es que la clase o el grupo de taller de teatro cree su propia obra, es decir, elabore su propio guión o historia y lo desarrolle. Con esta alternativa despejamos algunas dificultades que puede conllevar el trabajo con obras ya creadas. Tal es el hecho de que un gran número de éstas son difícilmente adaptables para las clases o talleres de teatro de lengua extranjera: Por su nivel lingüístico, por su extensión y muchas veces por el uso de una lengua retórica y artificial, que se aleja bastante del lenguaje vivo en el contexto natural. Incluso muchas de las obras de teatro basadas en obras clásicas pero adaptadas no resuelven algunos de estos problemas, ya que, por ejemplo, no tienen en consideración las diferencias de niveles.

Otro punto desfavorable en relación con obras ya creadas es que los alumnos no crean nada nuevo y tienen restringido su campo lingüístico. En teoría solo tienen que memorizar su parte. La improvisación se reduce, de esta forma, considerablemente.

Estos y otros son algunos de los argumentos que algunos autores indican para decidirse por la elaboración de un guión propio y su representación. Y el hecho de que sean los alumnos quienes realicen estas actividades conlleva más creatividad, imaginación y cooperación del grupo, todos ellos factores que pueden ayudar a aumentar la motivación de toda la clase.

El papel, en este caso, del profesor o tutor, es fundamental: Ocupa un rol secundario, pero debe ser un estimulador. Debe dejar hacer y, al mismo tiempo, encontrar un camino intermedio entre hacer que los alumnos sientan que se expresan con libertad, y buscar el equilibrio con las normas y reglas. Además, se fomenta que se puedan corregir entre ellos y aprendan unos de otros.

Algunos fundamentos o criterios que podemos tener en cuenta a la hora de crear este teatro con fin didáctico son:

- Incluir en la obra en español un par de personajes que no hablen nada el idioma. De esta forma, de la incomprensión, tiene que surgir la traducción y el conflicto, si es posible. Traducir cosas entre los personajes: así todos van a entender.
- Aprender una lengua lleva implícito aprender una cultura: por eso si sumergimos personajes que no hablan español en un contexto español o viceversa se van a dar casos de interculturación o interculturalidad. Se trata de fomentar el interés por conocerse, por lo otro, y de querer entenderse.
- Este teatro concibe el idioma que se enseña como un proceso de aprendizaje continuo, en donde la escenificación de una obra tiene un objetivo de aprendizaje en todos los niveles.

Para finalizar, indicamos una propuesta para llevar a cabo la concepción por el grupo de la historia o del guión y de su representación:

Al inicio, el grupo decide las características generales de la obra: drama, comedia, combinación de ellas, musical, partes mímicas, etc. Seguidamente pueden empezar a elaborar la trama o historia, eligiendo temas y situaciones que les motiven o les interesen. Al sumergirse en estas situaciones, los alumnos pueden crear escenas representándolas de forma natural o espontánea, metiéndose en cada personaje e inventando diálogos según consideren cómo reaccionan los personajes en el contexto creado. No hay necesidad de elaborar toda la obra de forma lineal.

Las escenas, por lo tanto, surgen una tras otra, y al escenificarlas aparecen las ocurrencias y reacciones de los alumnos. En resumen, ellos crean, así, una trama, un nudo y un desenlace de forma espontánea.

Algo práctico para corregir o mejorar las escenas, el lenguaje y los movimientos, es, quizás, utilizar una cámara o video en los ensayos o sesiones de preparación antes de que se haga la representación final.

12. Bibliografía

Acín Godé, Javier (2011): *Aproximación al teatro como instrumento de enseñanza de las lenguas*. Jaca: Aula Hispánica. Documento PDF. Consultado en: http://www.esedi.eu/sites/default/files/Talleres_Teatro_AH.pdf, 17.12.2011.

Barroso García, Carlos; Fontecha López, Mercedes: *La importancia de las dramatizaciones en el aula de ELE: una propuesta concreta de trabajo en clase*. Actas del X Congreso Internacional de ASELE Nuevas Perspectivas en la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera. Cádiz, 1999. Consultado en: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/asele_x.htm, 15.12.2011.

Calderón Calderón, Manuel: *Orientaciones sobre el uso de técnicas dramáticas para desarrollar la expresión oral en la clase de E/LE*. Actas del X Seminario de dificultades específicas de la enseñanza del español a lusohablantes. El componente lúdico en la clase de EL/E. São Paulo, 14 de septiembre de 2002. Consultado en: <http://www.mec.es/sgeci/br/es/publicaciones/port.pdf>, 17.12.2011.

Carcedo González, Alberto: *Enseñar la entonación. Consideraciones en torno a una destreza olvidada*. Actas del IV Congreso Internacional de ASELE Problemas y Métodos en la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera. Madrid, 1994. Consultado en: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/asele_iv.htm, 15.12.2011.

Del Hoyo, María Ángeles; Dorrego, Luis y Ortega, Milagros (2006): *Propuestas para dinamizar la clase de E/LE*. Madrid: Edelsa.

Goitia Pastor, Leyre: Juego, representación y aprendizaje: *Un taller de teatro para alumnos de E/LE*. Actas del III Foro de Profesores de Español como Lengua Extranjera Universitat de València, 23 y 24 de febrero de 2007. Consultado en: http://www.uv.es/foroele/foro3/Actas_III_Foro_ELE.pdf, 18.12.2011.

Lahoz Bengoechea, José María: *La enseñanza de la entonación en el aula de ELE: cómo, cuándo y por qué*. Actas de Las destrezas orales en la enseñanza del español L2-LE: XVII Congreso Internacional de la Asociación del Español como lengua extranjera (ASELE): Logroño, 27-30 de septiembre de 2006. Consultado en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2469982>, 18.12.2011.

Martín, Toni: *Clase de teatro*. XI Encuentro práctico de profesores de ELE: Barcelona, 13 y 14 de diciembre de 2002. Consultado en: <http://www.encuentro-practico.com/talleres-2002.html>, 18.12.2012.

Martínez Cobo, Ana: *La casa de Bernarda Alba: Una experiencia teatral con alumnos de E/LE*. Actas del III Foro de Profesores de Español como Lengua Extranjera Universitat de València, 23 y 24 de febrero de 2007. Consultado en: http://www.uv.es/foroele/foro3/Actas_III_Foro_ELE.pdf, 17.12.2011.

Pomposo Yañes, Lourdes; Galisteo, Eva Monteguido (1999): *En busca de la identidad perdida. El uso de las técnicas dramáticas en la clase de ELE*. Madrid: Universidad Alonso X El Sabio. Consultado en:
http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0539.pdf, 12.12.2011.

Ramos, Adriana (2006): *Actividades para practicar la fonética en la clase de español ELE*. Instituto Cervantes de São Paulo. Consultado en:
<http://www.slideshare.net/dridi.ramos/actividades-para-trabajar-la-fonica-en-la-clase>, 19.12.2011.

Robles Poveda, Magdalena (2007): *Drama y teatro, la representación de una pieza teatral en la clase de E.L.E. "El Generalito" de Jorge Díaz*. Tesis de Máster en Enseñanza del Español como Lengua Extranjera. Salamanca: Universidad de Salamanca. Consultado en:
http://www.educacion.gob.es/dctm/redele/Material-RedEle/Biblioteca/2007_BV_07/2007_BV_07_16_Robles.pdf?documentId=0901e72b80e30a86, 19.12.2011.

Torres Núñez, Juan José (2003): "Teatro español/inglés para enseñanza secundaria y universidad". *Revista de filología y su didáctica*, n.º 27, 2004, págs. 407-418. Consultado en:
http://cvc.cervantes.es/literatura/cauce/pdf/cauce27/cauce27_19.pdf, 20.12.2011.

Sitios web

www.aulahispanica.com
www.cvc.cervantes.es
www.dialnet.unirioja.es
www.educacion.go
www.eliceo.com
www.encuentro-practico.com
www.esedi.eu
www.mec.es
www.slideshare.net
www.uv.es

13. Apéndice: materiales impresos

Trabalenguas

El que poco coco come, poco coco compra
El que poca capa se tapa, poca capa se compra.
Como yo poco coco como, poco coco compro,
y como poca capa me tapo, poca capa me compro.

Los cojines de la reina
Los cajones del sultán
¡Qué cojines!
¡Qué cajones!
¿En qué cajonera van?

Bárbara tenía una vaca
que se llamaba Valencia
que se vestía de blanco
y que bailaba con botas.

El hipopótamo Hipo está con hipo
¿quién le quita el hipo
al hipopótamo hipo?

Pablo Pablito clavó un clavito
qué clavito clavó Pablo Pablito?

Sale sal de las salinas
salinas que dan la sal
si salamos mal las salinas
salimos salados de sal.

Erre con erre carreta
erre con erre carril
erre con erre la rueda
la rueda del ferrocarril

Tres tristes tigres tragaban trigo en un trigal
los tres tristes tigres salieron tan tristes del trigal
como tristes entraron los tigres.

El cielo en marzo suele ser azul
pero el cielo en diciembre suele ser rosa

En una zarzamorera
estaba una mariposa
zarzarrosa y alicantosa.
Cuando la mariposa
zarzarrosaba y alicantaba,
las zarzadoras mariposeaban.

El perro de Rosa y Roque no tiene rabo,
porque Ramón Ramírez se lo ha cortado.

Jorge el cerrajero
vende cerrajes
en la cerrajería.

Chiqui era una chica chiquita
chiquita era la chaqueta de Chiqui
porque si Chiqui tenía chica chaqueta
chiquita sería la chaqueta de Chiqui

R con R cigarro
R con R barril
Rápido corren los carros
Cargados de azúcar al ferrocarril.

Poquito a poquito Paquito empaca
poquitas copitas en pocos paquetes.

2. Listado de todas las palabras del bingo

Cero	Cerro	Tasa	Taza	Bata	Pata	Día	Tía	Guiso	Quiso
Hiero	Hierro	Masa	Maza	Baño	Paño	Codo	Coto	Gorra	Corra
Caro	Carro	Cosido	Cocado	Vino	Pino	Dorso	Torso	Galgo	Calco
Para	Parra	Caso	Cazo	Beso	Peso	De	Te	Toga	Toca
Pera	Perra	Seno	Ceno	Cava	Capa	Nada	Nata	Gallo	Callo
Coral	Corral	Sima	Cima	Van	Pan	Deja	Teja	Gol	Col
Vara	Barra	Siervo	Ciervo	Viso	Piso	Moda	Mota	Gata	Cata
Pero	Perro	As	Haz	Velo	Pelo	Hada	Ata	Gana	Cana
Coro	Corro	Sueco	Zueco	VeZ	Pez	Denso	Tenso	Gama	Cama

Gestos culturales

Expresar precio:	Se une el dedo pulgar con el índice y se frotran varias veces.
Expresar que uno está harto de algo:	Se pasa la mano por encima de la cabeza.
Pedir que alguien no hable más:	Se usan los dedos a modo de unas tijeras.
Expresar que hay mucha gente en un sitio:	Se juntan y se separan varias veces los dedos de una a las dos manos hacia arriba.
Expresar que alguien es un desvergonzado:	Se dan unos golpecitos con la mano sobre la cara.
Expresar que alguien está loco:	Se lleva el dedo índice hacia el lado de la frente y se mueve en círculos.
Pedir a alguien que venga:	Se extiende el brazo y se dobla varias veces la mano con la palma hacia arriba o hacia abajo.
Indicar que algo te gusta:	Se lleva la punta de los dedos unidos hacia la boca.
Expresar que se está de acuerdo:	Se mueve la cabeza de arriba hacia abajo.
Expresar que hay mucho:	Con la palma hacia arriba, se juntan todos los dedos, y se abre y cierra la mano rápidamente.

Expresar dinero:	Se une el dedo pulgar con el índice y se fro- tan varias veces.
Expresar desconocimiento:	Se alzan los hombros.
Expresar que alguien está muy delgado:	Se levanta la mano con el puño cerrado y el meñique extendido.
Expresar que alguien es un caradura:	Se dan unos golpecitos con la mano en la cara.
Expresar que hemos olvidado algo:	Se lleva la mano a la cabeza en un gesto rápido.
Expresar que algo no es exac- to sino aproximado:	Se pone la mano a la altura del pecho con la palma hacia abajo y balancear.
Pedirle a alguien silencio:	Se lleva el dedo índice a los labios cerrados.
Despedirse:	Con la palma abierta hacia el frente de izquierda a derecha.
Expresar que se tiene hambre:	La mano frota el estómago.
Establecer complicidad:	Se guiña un ojo.
Sorprenderse:	Se alzan las cejas.
Preocupación:	Se frunce el entrecejo.
Expresar que se está comiendo:	Se lleva repetidamente la mano con los dedos juntos hacia la boca.

El personaje y su entorno

¿Qué lugar es?
 ¿Qué muestra la escena?
 ¿Qué puede haber fuera de la foto?
 Si es que hay personas, ¿quiénes son?, ¿por qué están ahí?
 ¿Qué tiempo hace?
 Estación del año
 Hora del día
 País
 ¿Qué te sugiere la escena?

El personaje busca trabajo

FICHA 1

Nombre y apellidos:
Fecha de nacimiento:
DNI o Pasaporte:
Dirección:
Localidad:
Código postal:
País:
Correo electrónico:
Teléfono de contacto:
Sexo:
Estado civil:
Nivel de estudios:
Situación laboral:
Idiomas:
Conocimiento de informática:

FICHA 2

Nombre y apellidos:
Fecha de nacimiento:
DNI o Pasaporte:
Dirección:
Localidad:
Código postal:
País:
Correo electrónico:
Teléfono de contacto:
Formación Académica:
Diplomado en:
Licenciado en:
Doctorado en:
Cursos de Formación:
Curso de especialización:
Máster en:
Nacionalidad:
Idiomas:
Experiencia Laboral:
Otros datos de interés:
Altos conocimientos de:

FORMULARIO

¿Cómo piensas que es?

¿Qué edad puede tener?

¿En qué crees que trabaja?

¿Cuáles pueden ser sus gustos?

¿Qué destacarías de su aspecto?

¿Qué destacarías de su carácter?

¿Tiene algún rasgo físico peculiar?

Escribe tres adjetivos que lo definan

Si fuera un animal, ¿qué animal sería?

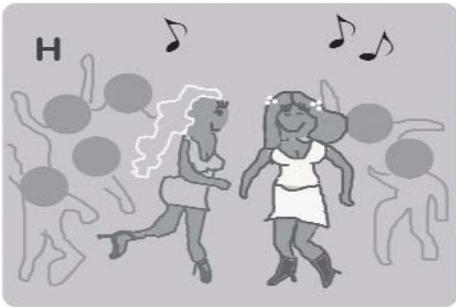
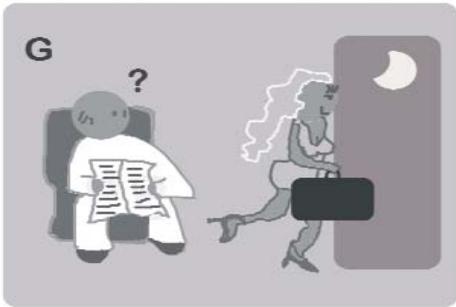
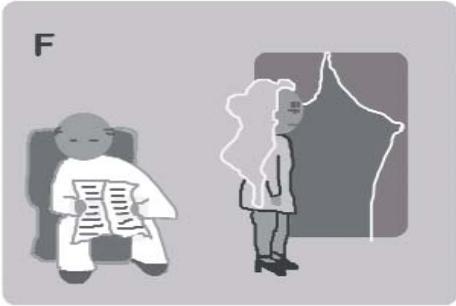
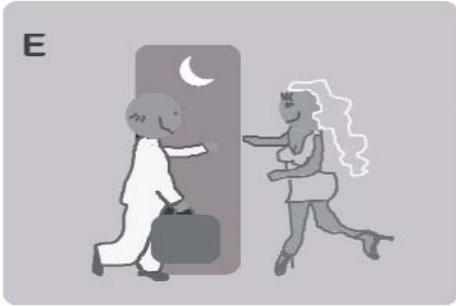
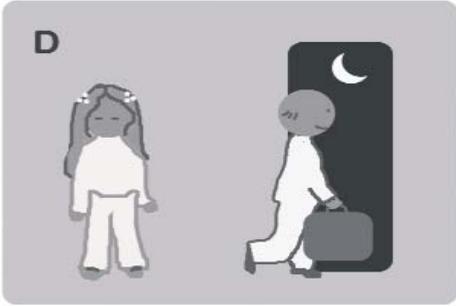
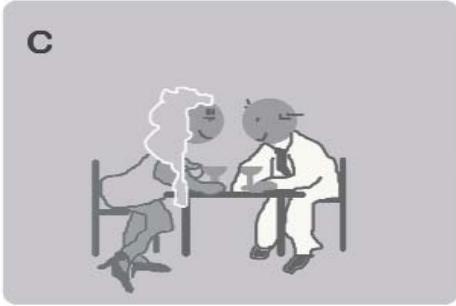
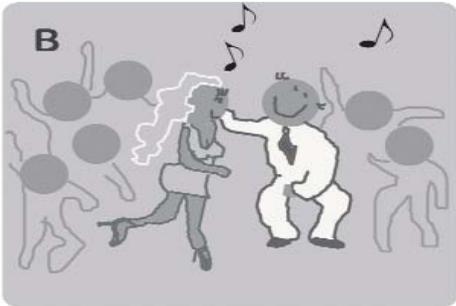
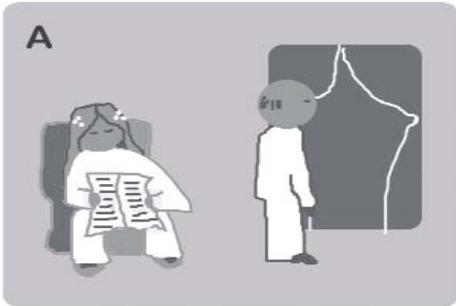
Si fuera un color, ¿qué color sería?

Actividades para la adquisición del vocabulario relativo a las artes escénicas

1. Fichas de vocabulario

criticar
ensayar
actuar
escenificar
La compañía
El personaje
El director
El actor
El tramoyista
El apuntador
El escenario
El telón
La iluminación
El decorado
El vestuario
El título
La historia
El guión
Los diálogos
El ensayo

2. Escenas de cómic





The European Language Stage

ESEDI - Escenario Europeo de Idiomas es un programa internacional promovido en el marco del Programa Europeo de Fomento del Aprendizaje Permanente, cuya actividad clave son los idiomas (Key Activitiy 2). Su objetivo es aplicar el teatro como método innovador en las clases de español en España, Francia, Alemania, Rumanía y Bulgaria.



El equipo de profesores de Iberika, escuela de idiomas de Berlín, ha desarrollado un curso de formación para profesores dentro del marco de este proyecto, y ha reunido una colección de prácticas para la clase de español en este manual, el cual ofrece información teórica detallada y un gran número de actividades con el fin de integrar el teatro en la clase con éxito.

Número de referencia: 511451-2010-LLP-ES-KA2-KA2MP

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.



Education and Culture
Lifelong Learning Programme