

Juegos teatrales para la enseñanza del español como segunda lengua

LUIS DORREGO FUNES
Universidad de Alcalá de Henares

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1. El juego de los nombres

Objetivos: Apaciguar el nerviosismo de un grupo nuevo.

Establecer los primeros contactos dentro del grupo.

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

Nivel: Elemental.

Participantes: 30, como máximo.

Duración: De 10 a 20 minutos.

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

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

Ejemplo: *Me llamo María/Soy María.*

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

La siguiente presentará a la anterior y a sí misma:

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

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

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

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

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

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

Asimismo, les podrá ofrecer una lista como ésta:

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

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

Contenidos teóricos:

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

2. El juego de los nombres (continuación).

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

Nivel: Medio.

Participantes: Uno o varios grupos de diez.

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

Necesidades: Espacio amplio para sentarse en círculo.

Cómo hacerlo: Como en la actividad anterior, sentados en círculo, uno de los participantes comenzará advirtiendo o acusando a otro de algo:

Ejemplo 1: *Pedro no ha hecho los deberes.* A lo cual Pedro contestará: *Yo sí los he hecho. Es Sara quien no ha hecho los deberes.* Sara contestará negativamente y acusará a otro compañero: *Yo sí he hecho los deberes. Es María quien no ha hecho los deberes.* Y así sucesivamente, hasta que todos hayan participado.

Como podemos observar, con esta actividad estamos empleando el **pretérito perfecto**. Asimismo, podemos introducir cambios en el modelo gramatical variando el tiempo verbal:

Ejemplo 2: Un participante dirá, utilizando la estructura anterior: *Juan no ha venido hoy al colegio.* A lo que el otro responderá: *Sí ha venido hoy, fue ayer cuando no vino.* O bien cambiando el orden: *Luis no jugó ayer al baloncesto.* Y la respuesta será: *Sí jugó ayer, pero no ha jugado hoy.* Con lo que hemos introducido el **pretérito indefinido**.

Variaciones y prolongaciones: Al igual que en la actividad anterior, todos sentados en círculo, ahora se trata de recordar los nombres de los participantes jugando a identificarles con un animal, con una flor o con un color. Para ello, si es necesario, se les proporcionará una lista con nombres de animales, plantas y colores:

Nombres de animales: *perro, gato, león, leopardo, jirafa, pantera, ratón, caballo, toro, pájaro, tortuga.*

Nombres de flores: *rosa, clavel, margarita, geranio, magnolia, azucena, violeta, hortensia.*

Nombres de colores: *rojo, azul, verde, amarillo, violeta, naranja, blanco, negro, morado, marrón, gris.*

En este momento, el profesor nombrará a uno de los participantes, que puede salir, si lo desea, al centro del círculo, y le preguntará: *Si Pedro fuera un color, ¿qué color sería?*

Ahora el resto de los participantes deberá repetir la siguiente **estructura gramatical**: * **si + imperfecto de subjuntivo + nombre + condicional simple + nombre.** (ej.: *Si Pedro fuera un color, sería el rojo*).

Y así, hasta finalizar la ronda, sustituyendo el nombre de animal o flor cuantas veces sea necesario.

Contenidos teóricos:

* **Pasado:** Pretérito perfecto/Pretérito indefinido.

- * **Subjuntivo:** Imperfecto.
- * **Condicional simple.**
- * **Relativo:** Quien.
- * **Interrogativo** ¿Qué?

3. El juego del adverbio

- Objetivos:** Desinhibir al comienzo de una sesión.
Provocar diversión dentro del grupo.
Comunicación a través de órdenes-respuestas.
- Nivel:** Elemental.
- Participantes:** 30 máximo.
- Duración:** 10 a 20 minutos, dependiendo del tamaño del grupo.
- Necesidades:** Preferiblemente un espacio diáfano para poder utilizar el suelo con comodidad.

Cómo hacerlo: Haremos que un participante voluntario abandone la sala, mientras el resto elige un adverbio, por ejemplo *lentamente*, de una lista que le habremos ofrecido con anterioridad.

Vocabulario: Lista de adverbios:

Adverbios de modo: *deprisa, despacio, rápidamente, lentamente, bien, mal, ordenadamente, rítmicamente, cómodamente, educadamente, afectuosamente, groseramente, cariñosamente.*

Adverbios de lugar: *lejos, cerca, arriba, abajo, encima, debajo.*

Adverbios de cantidad: *mucho, poco, abundantemente, escasamente.*

Ahora explicaremos al grupo que este adverbio elegido será el que marque nuestros próximos movimientos. Es decir, que tendrán que hacer lo siguiente *de esa manera*. Luego haremos volver al que marchó y le diremos que mediante las órdenes que él dé al resto, tendrá que intentar adivinar el adverbio elegido por el grupo. Por ejemplo, al ordenar *mover los párpados*, el grupo los moverá muy despacio, ya que el adverbio elegido fue *lentamente*.

Al igual que en actividades anteriores, al participante se le habrá explicado el uso del **imperativo** y proporcionado una lista con verbos en infinitivo, que tendrá que poner en forma de orden o mandato.

Imperativos de los siguientes verbos: *abrir, escribir, leer, andar, cerrar, coger, tirar, borrar, apagar, encender, mover(se), comer, (des)calzarse, (des)peinarse, (des)vestirse, bailar, pegar, besar.*

El participante lo tendrá que adivinar después de varios mandatos. Si no lo acierta, se elige a otro participante y la clase, otro adverbio.

Variaciones y prolongaciones:

1. Se realiza el mismo proceso, pero con los participantes divididos en grupos pequeños.
2. El profesor da las órdenes al grupo.
3. Todos en círculo; un participante ha elegido el adverbio y el grupo lo debe adivinar.

Nota: Si por cualquier razón alguien o todo el grupo no quisiera o no pudiera ejecutar la orden, se respondería *yo no quiero, ahora no puedo o no me da la gana, pero lentamente*, o con el adverbio elegido.

Contenidos teóricos:

- * **El imperativo** (de verbos que indiquen acciones que se puedan hacer en ese espacio).
- * **Adverbios** (de modo, lugar, cantidad).
- * **Formas de negación.**

4. Espalda con espalda

- Objetivos:** Identificación de las personas y de sus rasgos físicos.
Dotar de un grado mayor de confianza y pertenencia a los individuos y al grupo.
Ejercitar la concentración.
- Nivel:** Elemental-Medio.
- Participantes:** Grupos de 10 a 14 personas.
- Duración:** Entre 10 y 20 minutos.
- Necesidades:** Espacio amplio.

Cómo hacerlo: Para comenzar, reparte una lista como la siguiente:

Vocabulario para describir rasgos físicos:

Aspectos generales: *alto, bajo, guapo, feo, gordo, corpulento, delgado, canijo, flaco, joven, viejo.*

Pelo: *moreno, rubio, castaño, pelirrojo; liso, rizado, corto, largo, lleva... (trenza, moño, coleta, el pelo suelto).*

Ojos: *(claros/oscuros), azules, negros, marrones, verdes.*

Pestañas: *largas, cortas, grandes, pequeñas. Morenas, rubias.*

Nariz: *larga, chata, aguileña, puntiaguda, ancha, es un/a «narizotas».*

Las manos: *grandes, pequeñas, finas, toscas, delicadas.*

Las piernas: *bonitas, feas, gordas, delgadas, arqueadas, largas.*

Los pies: *grandes, pequeños, planos, feos.*

Para describir aspectos de la personalidad: *tímido, apocado, decidido, intrépido, vivo, vivaz, fuerte, con mucho genio, alegre, con mucha/poca personalidad, siniestro, malvado, bondadoso, borrachín, con mal genio, con buen carácter, simpático, antipático, servicial, estúpido, grosero, amable, agradable, apacible, encantador, sonriente, serio, educado, mal educado, loco, chiflado, cobarde, valiente, sincero, bueno, inteligente, torpe, tonto, listo.*

Después de haber trabajado en el vocabulario, enseña a los estudiantes cómo se describe a las personas utilizando las siguientes **Estructuras gramaticales**:

- * **Es + adjetivo.** Ejemplo: *Es alto.*
- * **Tiene/lleva + sustantivo (+ adjetivo).** Ejemplos: *Tiene barba. Lleva falda larga.*
- * **Parece + adjetivo.** Ejemplo: *Parece tímido.*
- * **(Me) parece + que + es/está + adjetivo.**

Ejemplos: *(Me) parece que es inteligente. (Me) parece que está contento.*

Después de esta introducción podremos comenzar con el juego. Si el grupo es nuevo o se conocen poco, haz que caminen por la clase observándose unos a otros durante tres minutos. Si ya se conocen, prescinde de ese tiempo. Después de dar una palmada, deben colocarse espalda con espalda de la persona que encuentren más cerca. Ahora, comenzarán a describirse el uno al otro procurando ser lo más precisos posible en la descripción. Por ejemplo, si se nombra un color, matizar si es claro u oscuro, etcétera.

Para facilitar el desarrollo de la actividad, hazlo primero con una o varias parejas y que los demás lo escuchen. De esta forma les estarás enseñando cómo se describe a las personas. Cuando los dos integrantes hayan terminado, comparar con la realidad.

Nota: Es interesante comprobar cómo el lenguaje aparece con más facilidad, sin tensión, si se cierran los ojos.

Variación: Divide al grupo en parejas y colócalos frente a frente. Uno de ellos, A, deberá observar detenidamente a B durante unos minutos. B se dará la vuelta y hará cinco modificaciones en su vestuario o en la posición de las manos, el pelo, etcétera.

Al terminar, se volverá de nuevo hacia A, que tendrá que adivinar cuáles han sido los cambios, efectuando preguntas del siguiente tipo:

- * *¿Te has cambiado... (el peinado)?*
- * *¿Te has puesto/quitado...?*
- * *¿Te has cortado el pelo/maquillado/pintado?*
- * *¿Te has cambiado de...?*
- * *¿Antes tenías... y ahora tienes...?*

El participante tiene sólo cinco oportunidades para adivinar los cambios producidos. Después cambiar roles.

Contenidos Teóricos:

- * **Usos de ser y estar.**
- * **Adjetivos para describir rasgos físicos y psíquicos de personas.**
- * **Pronombres personales** (forma de complemento).
- * **Pretérito perfecto.**
- * **Imperfecto de indicativo.**

5. Detectives del sonido.

Objetivos: Valorar el sonido como vehículo de expresión.
Introducir la afirmación, la negación, la duda, el desacuerdo en la conversación.
Aprender a hacer descripciones en las que el sonido tenga una especial relevancia.

Nivel: Medio.

Participantes: 15 a 20 personas en grupos de cinco.

Duración: 20 minutos.

Necesidades: Lista de sonidos como la propuesta.

Cómo hacerlo: Pide a los participantes que cierren los ojos y que escuchen todos los sonidos que se producen en la habitación. Después de dos minutos, diles que abran los ojos y que hagan una lista escrita de todos los sonidos escuchados. Para ello podrás haberles dado con anterioridad una lista ya elaborada de sonidos, como ésta:

Del cuerpo: *latidos, respiración, tragar, tos, estornudo, risa, llanto, gemido, grito, bostezo, palmada, silbido, pisadas.*

Del exterior: *pasos, el viento, la lluvia, el trueno, el tráfico (frenazos, bocinas, etcétera), una explosión, un avión, una sirena.*

Del aula: *portazo, golpes, pasos, un libro al caer, el tic-tac de un reloj, la tiza en la pizarra.*

Otros: *una máquina de escribir, la televisión, la radio, gorjeo, maullido, ladrido.*

Luego, cada uno de los participantes debe seleccionar uno de los sonidos y nombrarlo en voz alta. Así se confeccionará una lista común, debiendo estar todos los miembros de acuerdo sobre el sonido escuchado. Éste es el momento de enseñarles estas estructuras gramaticales: **acuerdo, desacuerdo y duda.**

Para llegar a establecer el acuerdo, el estudiante presentará el sonido:

* **Creo / me parece que + verbo indicativo.**

Ejemplo: *Me parece que es un frenazo. Creo que proviene de un frenazo.*

Otros estudiantes pueden **asentir** mediante expresiones del tipo:

* **Sí / en efecto / por supuesto / claro que sí / estoy de acuerdo.**

O bien, pueden **discrepar**:

* **No creo que + verbo subjuntivo.**

Ejemplo: *No creo que sea un frenazo. No creo que provenga de un frenazo.*

O bien, pueden **dudar**:

* **Quizá / posiblemente / tal vez + verbo subjuntivo.**

Ejemplos: *Tal vez tengas razón. Quizá sea un frenazo, pero yo creo que...*

Una vez elaborada la lista, los estudiantes tendrán que describir los sonidos mediante los siguientes procedimientos:

Estructuras gramaticales:

A) **Adjetivos:**

* **Nombre del sonido + verbo copulativo + adjetivo.**

Ejemplo: *El sonido de la sirena es estridente.*

B) **Comparaciones:**

* **Más / menos / igual + adjetivo + que...**

* **Tan + adjetivo + como...**

* **Adjetivo + como...**

Ejemplos: *Su voz es más armoniosa que el canto de los pájaros. Su voz es tan armoniosa como el canto de los pájaros. Su voz es armoniosa como el canto de los pájaros.*

C) También se pueden describir mediante el efecto que produce en el oyente:

* **Sustantivo (+ adjetivo) + proposición de relativo.**

Ejemplos: *Se oyó un ruido (atronador) que aterrorizó a todos.*

Os podéis también ayudar del siguiente **vocabulario**:

* **Adjetivos referidos a los sonidos:** *fuerte, intenso, débil, bajo, alto, grave, agudo, agradable, desagradable, molesto, armonioso, chirriante, estridente, relajante, enervante, cercano, lejano, monótono, insistente, tranquilizador, amenazador, atronador, agresivo.*

Finalmente, efectúa una ronda donde todos puedan expresarse.

Prolongación:

Al igual que antes, divide a los participantes en pequeños grupos y pídeles que cierren los ojos; ahora es el profesor el que va a provocar los sonidos. Éstos deben ser claros, para la fácil identificación por parte del estudiante. Lo importante es jugar con los diferentes tonos e intensidades. Por ejemplo, si tiras un cuaderno al suelo, marca bien la diferencia con el sonido producido al arrugar una hoja de papel.

De nuevo se elaborará una lista y se buscará la mayor participación del estudiante.

Nota: Es importante que los participantes tengan el mayor grado de relajación posible, para el mejor desarrollo de la actividad.

Variaciones y prolongaciones:

1. Escuchar los sonidos procedentes del exterior.
2. Escuchar los sonidos producidos por el propio cuerpo (*latir del corazón, tragar, respirar, etcétera*).
3. Sonidos previamente grabados.
4. Construir un relato donde estén incluidos todos los sonidos.

Contenidos teóricos:

- * **Adjetivación.**
- * **Comparación.**

- * **Adverbios y locuciones que expresan afirmación, negación y duda.**
- * **Uso del indicativo y subjuntivo en frases que dependen de verbos. De opinión, afirmación y duda.**

6. El diálogo perdido

- Objetivos:** Estimular la fluidez verbal.
Favorecer la capacidad de creación oral.
Practicar la lectura en voz alta.
Buen ejercicio para desinhibir al comienzo de una sesión o durante la misma.
- Nivel:** Elemental-Medio.
- Participantes:** De 16 a 20 personas, siempre pares.
- Duración:** 15 minutos.
- Necesidades:** Tarjetas con frases que correspondan a una parte del diálogo.

Cómo hacerlo: Reparte entre los estudiantes una parte del diálogo. Para cada uno de ellos, una frase.

Ejemplos de diálogos breves:

- 1) A: *¿Cómo te han ido las vacaciones?* B: *Muy bien, he estado un mes en la India.*
- 2) A: *Yo creo que la situación actual es buena.* B: *¿Y qué piensas de las crisis?*
- 3) A: *Afortunadamente tengo dos ofertas de trabajo.* B: *¡Que suerte! Sin embargo, mi empresa está a punto de cerrar.*
- 4) A: *Tengo varias cosas que decirte.* B: *Espera un momento que se me quema el aceite.*
- 5) A: *Todavía me quedan mil pesetas.* B: *Yo me he quedado sin duro.*

Los participantes tienen un minuto para memorizar su frase o línea. Después tienen que encontrar la frase que acompaña a la suya. Disponen para ello de cinco minutos.

Cuando hayan encontrado a su pareja, mantener una breve discusión con el grupo, de forma similar a la actividad anterior. Lo más probable es que exista más de un *pretendiente* para alguna de las frases. Lo interesante consiste en comentar esas diferentes posibilidades. Por ejemplo, en estos modelos pueden aparecer diálogos del tipo:

- 1) A: *¿Cómo te han ido las vacaciones?* B: *Yo me he quedado sin un duro.*
- 2) A: *Afortunadamente tengo dos ofertas de trabajo.* B: *¿Y qué piensas de la crisis?*
- 3) A: *Yo creo que la situación actual es buena.* B: *¡Qué suerte! Sin embargo, mi empresa está a punto de cerrar.*

Como es natural, el grado de dificultad dependerá de la selección de las frases.

Nota: Es importantísimo acotar el campo lingüístico de las frases elegidas.

Variaciones y prolongaciones:

1. Posibilidad de construir una dramatización alrededor del diálogo.
2. Se puede presentar un diálogo literario incompleto —de novela o de teatro— para que los estudiantes lo reconstruyan:

Contenidos teóricos:

- * **Compatibilidad semántica.**
- * **Concordancia.**
- * **Coordinación y subordinación.**

7. Algo me pasa

Objetivos: Ejercitar la capacidad de hablar en público mediante el trabajo en equipo. Aprender a escuchar un relato para volverlo a contar.

Comunicar experiencias propias y ajenas.

Nivel: Medio.

Participantes: Máximo de 20 personas.

Duración: 10 a 20 minutos.

Cómo hacerlo: Divide la clase en grupos de 3 personas. Pide a una de ellas, *A*, que relate al resto algún recuerdo o acontecimiento de su vida o de la de otros, que tenga especial relevancia. La segunda persona del grupo, *B*, escuchará atentamente y, si quiere, tomará notas. Después de que *A* termine, *B* tendrá que contar de nuevo la misma historia de *A*, intentando ceñirse al máximo a la historia de *A*. *C*, el tercer participante, hará a su vez lo mismo que *B*, después de que éste termine, procurando corregir en la medida de lo posible al anterior.

Todos pasarán por ser los primeros en la ronda.

Nota: No es importante que la historia sea larga, sino que la actividad nos dé la oportunidad de escuchar, repetir y corregir.

Contenidos teóricos:

* Tiempos del pasado:

- P. imperfecto.
- P. indefinido.
- P. perfecto.
- P. pluscuamperfecto.

8. El juego del verbo

Objetivos: Introducir lo cotidiano en el aula.
Comunicar mediante el gesto y el mimo.
Desinhibir a los miembros del grupo.

Nivel: Elemental.

Participantes: Máximo de 30.

Duración: 15 a 30 minutos.

Necesidades: Espacio diáfano o mesas en círculo.

Cómo hacerlo: Sienta a los participantes en círculo y sugiereles acciones que se puedan mimar con el rostro, como por ejemplo: *reír, oler, bostezar*. A continuación te ofrecemos una lista con diferentes tipos de acciones.

Lista 1: Acciones que se puedan imitar con el rostro: *reír, llorar, dormir, despertarse, bostezar, admirarse, sorprenderse, oler, observar, comer, beber, escuchar, enfadarse, alegrarse*.

Ahora vamos a incorporar el resto del cuerpo a la expresión. Para ello, haremos incorporarse al grupo y les sugeriremos acciones del tipo: *andar, descansar, volar...*

Se puede utilizar esta lista:

Lista 2: Acciones que se puedan imitar con el resto del cuerpo: *correr, andar, volar, nadar, descansar, sentarse, levantarse, cortar, romper, peinar, limpiar, lavar, jugar, agacharse, vestirse, desnudarse, ducharse*.

Después descansaremos unos momentos y tras esto dividiremos a la clase en parejas y les entregaremos una lista con acciones, como la que te ofrecemos seguidamente. De esta lista elegirán una acción con la que prepararán un mimo.

Lista 3: Acciones que se proponen para preparar un mimo:

Romper:

- *Las puertas de un castillo.*
- *Las cartas y fotos de una antigua relación.*
- *Un vaso contra la pared.*

Cortar:

- *Las uñas de tu compañero.*
- *Un pedazo de una tarta.*
- *Una tela para un disfraz.*

Abrir:

- *Un paraguas un día de mucho viento.*
- *Una lata con un abrelatas estropeado.*
- *El corazón a un amigo.*

Mirar:

- *La ciudad desde un lugar elevado.*
- *A través de un microscopio.*
- *La lluvia tras los cristales.*

Soplar:

- *Las velas de una tarta.*
- *Sobre una quemadura de la mano.*
- *Para avivar un fuego.*

Caminar:

- *Sobre arenas movedizas.*
- *Sobre la arena de la playa.*
- *Haciendo equilibrios.*

Pasear:

- *Con un perro que no quiere avanzar.*
- *Conduciendo a un ciego.*
- *Ostentosamente.*

Tras unos minutos de preparación, las parejas actuarán frente al resto del grupo, que tendrá que adivinar la acción elegida.

Variaciones y prolongaciones: Imitar personajes conocidos, intentando averiguar el lugar, la época o la estación.

Nota: Se puede utilizar vestuario y maquillaje para animar la actividad.

Contenidos teóricos:

- * Estudio de los distintos tiempos verbales.

9. Conflictos simples

- Objetivos:** Conseguir el máximo de actividad comunicativa.
Nivel: Medio-Superior.
Participantes: Máximo de 30.
Duración: 10 a 20 minutos.
Necesidades: Espacio cómodo.

Cómo hacerlo: Al igual que en ejercicios anteriores, divide al grupo en parejas y pídeles que representen un conflicto dramático en su totalidad, es decir, con planteamiento, nudo y desenlace. Lo que nos disponemos a hacer es una improvisación completa.

Si lo encuentras necesario, en un primer momento, sugiereles alguno, por ejemplo:

1. Pasar las vacaciones en el mar, o en la montaña.
2. Tener el hijo, o abortar.
3. Quedarse en la fiesta, o irse.
4. Llevar a la suegra a vivir a casa, o al asilo.
5. Dedicar la mayor parte del tiempo a trabajar, o a divertirse.

Cada uno de ellos deberá mantener su opinión —ser lo más fuerte posible en su objetivo— y sólo podrá ceder cuando haya agotado todos los recursos y estrategias posibles. Después, mantener durante un tiempo un coloquio donde todos se expresen de forma espontánea para hacer comentarios o resolver alguna duda.

Nota: Es importante que estén durante el mayor tiempo posible en la disputa, ya que de esa forma el estudiante deberá buscar todas las soluciones posibles al conflicto activando su imaginación y sus recursos idiomáticos y contribuyendo a la aparición espontánea del lenguaje.

Prolongación: Aquí vamos a detallar el desarrollo de un conflicto y sus variaciones con un ejemplo concreto:

1. Elige a una pareja. Uno de ellos es el dependiente de una tienda, y el otro, un cliente «difícil». Dale un tema sobre el que discutir. El dependiente no puede perder el control y contestará amablemente. Así durante un tiempo; luego cambiar de papel.
2. En grupos de cuatro, dos repiten el conflicto anterior. Sin embargo, en esta ocasión el dependiente sí reaccionará mal. Los otros dos, que pueden ser otros clientes, intentarán calmar la situación creada.
3. Incluso dentro de esta situación, se podría ir enviando a improvisar a otros estudiantes, adjudicándoles un papel específico. Por ejem-

plo: Entra el jefe, luego un familiar del cliente, luego la policía, etcétera.

4. Cuando se haya restablecido el orden en la tienda, hacer que entren un par de periodistas de la televisión para efectuar una entrevista a los que han participado en la situación.

Notas:

1. Es importante que durante la primera fase de la actividad nunca estalle el conflicto. Nunca explota. Esto servirá para efectuar un control no directo sobre la situación creada.
2. Es necesario que el conflicto provocado nunca rebase al profesor; para ello habrá que observar detenidamente el desarrollo y saber interrumpir la actividad antes de que la situación se dispare.

10. Pasado, presente y futuro

Objetivos: Adquirir destreza en el uso de los tiempos verbales.

Nivel: Superior.

Participantes: Máximo de 20 personas.

Duración: 15 minutos cada grupo.

Necesidades: Espacio cómodo.

Cómo hacerlo: En grupos de cuatro personas, dos son una pareja de viejos y la otra, la misma pareja cuando eran jóvenes. El juego seguirá los siguientes pasos:

1. Los ancianos, en una situación dada, hablan durante cinco minutos. En algún momento de la improvisación tienen que recordar algún hecho que les sucedió cuando eran jóvenes.
2. La pareja de jóvenes, que ha escuchado con atención el relato, deberá ahora representar la situación que han recordado los ancianos. Tienen que repetirla exactamente, puesto que la pareja de ancianos son ellos mismos con bastantes años de diferencia.
3. Mientras los jóvenes representan la situación que han recordado los viejos, ellos mismos tienen que conversar introduciendo en algún momento una idea de lo que serán cuando lleguen a ser ancianos.
4. Luego los ancianos representarán la situación imaginada por los jóvenes.
5. Y así, sucesivamente, hasta que se considere oportuno.

En sí mismos, los juegos de dramatización son actividades abiertas, flexibles, puestas a disposición de cualquier profesor. Un profesional que esti-

mule y motive a su alumnado, que arriesgue y deje un espacio a lo lúdico en su didáctica. Para el estudiante, las clases significan silencio, pasividad, obediencia y un lugar ordenado; para el profesor que quiera trabajar diferentes aspectos de la enseñanza de idiomas, las técnicas teatrales ofrecen un soplo de aire fresco, un cambio en la enseñanza tradicional y la adquisición de nuevos recursos.

Bibliografía

- HOLDEN, S. (1981), *Drama in language teaching*, Londres, Longman.
- JONES, K. (1982), *Simulations in language teaching*, Londres, Cambridge University Press.
- MALEY, A., y DUFF, A. (1982), *Drama techniques in language learning*, Londres, Cambridge University Press.
- MOTOS, T., y TEJEDO, F. (1987), *Prácticas de dramatización*, Barcelona, Editorial Humanitas.
- PORTER, L. (1987), *Roleplay*, Oxford, Oxford University Press.
- WESSELS, A. C. (1987), *Drama*, Oxford, Oxford University Press.