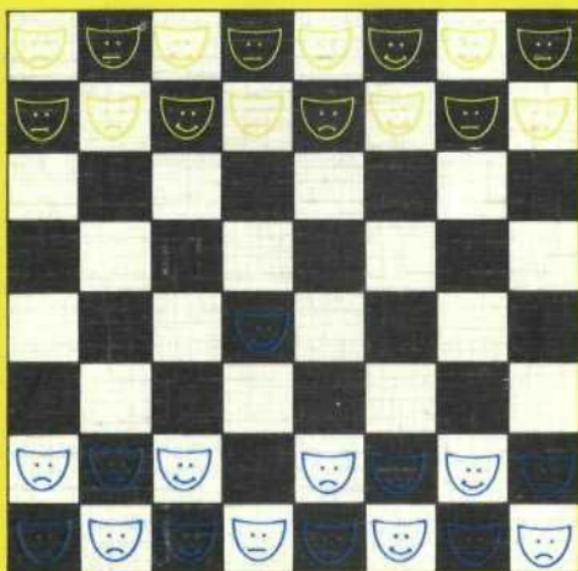


# TEORIA DEL JUEGO DRAMATICO

JORGE EINES y ALFREDO MANTOVANI



BREVIARIOS DE EDUCACION



*¿No podrían  
ser  
las escuelas  
los teatros  
del futuro?*

## Colección BREVIARIOS DE EDUCACION

1. Las lenguas de España.
2. La narración infantil.
3. Introducción al comentario de textos.
4. Las artes plásticas en la escuela.
5. Estructura y didáctica de las ciencias.
6. Antropología cultural: Una aproximación a la ciencia de la educación.
7. Educación para la protección civil.
8. Teoría del Juego Dramático.

El INCIE acoge en su colección de Breviarios de Educación todos aquellos textos que considera pueden ofrecer experiencias y conocimientos enriquecedores a los lectores preocupados por los temas educativos. Esta acogida no presupone la aceptación por el Organismo de los conceptos y teorías expuestos que son de la exclusiva responsabilidad de sus autores.

JORGE EINES y ALFREDO MANTOVANI

# TEORIA DEL JUEGO DRAMATICO

Accesit del II PREMIO  
BREVIARIOS DE EDUCACION

MINISTERIO DE EDUCACION  
INSTITUTO NACIONAL DE CIENCIAS DE LA EDUCACION  
MADRID, 1980

© Servicio de Publicaciones del Ministerio de Educación

© Edita: Servicio de Publicaciones del Ministerio de Educación.

Diseño Cubierta: Juan Ignacio Cuesta.

Fotomecánica: Fotomecánica Castellana, S.A.

Imprime: Reproducciones Ofset "Bárcena"

Depósito legal: M-12992-1980

I.S.B.N. 84-369-0758-2

Printed in Spain - Impreso en España

*a MARIA MARTIN*

*“porque el genio  
y la locura  
son privilegio  
de unos pocos”*



# INDICE

	<i>Pág.</i>
Introducción . . . . .	9
Aspectos comparativos de la aplicación del teatro en la escuela tradicional y en la pedagogía moderna . . . . .	16
<b>CAPITULO I - EL SISTEMA DE TEATRO EVOLUTIVO POR ETAPAS . . . . .</b>	<b>19</b>
Metas de la "Dramática Creativa" . . . . .	21
Primera Etapa: Preescolar, 6, 7 y 8 años	
Criterio de trabajo: de lo general a lo particular . . . . .	23
Actuación colectiva simultánea-rol autor, actor, escenógrafo. . . . .	25
Pre-representación del personaje-Representación de sí mismo . . . . .	27
Segunda Etapa: 9 años. . . . .	28
Tercera Etapa: 10, 11, 12 y 13 años.	
Criterio de trabajo: de lo particular a lo general . . . . .	28
Forma: actuación sucesiva en sub-grupos . . . . .	29
Rol espectador y rol crítico . . . . .	31
Representación del personaje . . . . .	31
Presentación de sí mismo . . . . .	32
<b>CAPITULO II - EL JUEGO DRAMATICO . . . . .</b>	<b>33</b>
A) Las seis finalidades del Juego Dramático . . . . .	35
1. Expresión como comunicación . . . . .	37
2. Paso por todos los roles técnicos teatrales . . . . .	43
El autor . . . . .	46
El actor . . . . .	48
El escenógrafo . . . . .	52
El espectador . . . . .	57
El crítico. . . . .	61
3. Diferenciar la "ficción" de la "realidad" . . . . .	63
Las circunstancias dadas . . . . .	67
Aparición del tema general u obra . . . . .	72
Elección y adecuación de personajes . . . . .	75
4. Permanecer en el personaje . . . . .	77
5. Desarrollo de la posibilidad de adaptación . . . . .	81
Simultaneidad de sub-temas . . . . .	85
Interrelación de personajes . . . . .	86
6. Combate de estereotipos . . . . .	89
El conflicto dramático . . . . .	96

B) Desarrollo del Juego Dramático (Pautas para el profesor) . . . . .	101
1. Partir de lo espontáneo teniendo en cuenta lo evolutivo . . . . .	103
2. Estimular motivacionalmente . . . . .	111
3. Trabajo dirigido hacia la planificación . . . . .	117
4. Trabajo libre con planificación . . . . .	121
5. Nivelación de conocimientos por intercambio . . . . .	125
C) Lo que ocurre cuando el desarrollo y la finalidad del juego dramático se integran armoniosamente . . . . .	129
Ritmo interno del niño . . . . .	133
Ritmo externo de la clase . . . . .	135
<b>CAPITULO III - EN CLASE . . . . .</b>	<b>137</b>
<i>Enquadre-Realidad objetiva-Coherencia</i> . . . . .	139
<i>Etica-Estética</i> . . . . .	142
A) Desarrollo. . . . .	147
Partir de lo espontáneo teniendo en cuenta lo evolutivo . . . . .	148
Planificación del profesor . . . . .	149
Planificación en conjunto profesor y alumnos . . . . .	162
Evaluación por el alumno . . . . .	163
Evaluación para el alumno . . . . .	165
B) Finalidad . . . . .	169
Mundo interno por transmisión física-concreción de imágenes . . . . .	171
<b>CAPITULO IV - EL PROFESOR . . . . .</b>	<b>175</b>
<i>Aprende enseñando</i> . . . . .	177
Se reconoce con otra imagen de sí . . . . .	178
Se realiza compartiendo y distribuyendo su vocación pedagógica entre el niño, la escuela, el teatro y el arte . . . . .	181
En lo particular forma al niño y en lo general le informa . . . . .	182
Orienta sobre bases técnicas concretas . . . . .	185
<i>Coordina a partir de reglas preestablecidas</i> . . . . .	187
Evalúa a cada uno según su desarrollo . . . . .	189
Induce al conocimiento . . . . .	191
Posibilita la identificación . . . . .	192
Por lo que hace como profesión y lo que es como persona . . . . .	193
Modelo de expresión para la comunicación . . . . .	195
Introduce a la cultura . . . . .	196
Bibliografía . . . . .	198
A los educadores . . . . .	199
<b>APENDICE</b>	
Gráfico 1 - El Sistema de teatro evolutivo por etapas	
Gráfico 2 - El Juego Dramático	
Gráfico 3 - En Clase	
Gráfico 4 - El Profesor	

# **INTRODUCCION**



La finalidad de este libro es:

**PRIMERO: Conseguir que la materia "Dramática Creativa" adquiera la identidad propia que ahora no tiene.**

**SEGUNDO: Lograr que muy pronto sea una asignatura obligatoria en el Plan de estudios de E.G.B.**

**TERCERO: Que sea valorada como las otras materias en lo que posee de indispensable para la formación del niño.**

Cuando comenzamos a dictar los cursos de perfeccionamiento pedagógico para profesores de Preescolar y EGB en el ICE de la Universidad Complutense de Madrid y en otros centros educativos, descubrimos que la "Dramática Creativa" necesitaba imperiosamente de un análisis programado.

Los planteamientos de los propios alumnos nos mostraron cuales eran sus necesidades personales y llegamos a la conclusión de que la materia necesitaba una clara definición en lo que hace a la utilización de la técnica que le es propia.

Para ello, partiendo de nuestra experiencia en el trabajo con niños y con un criterio teatral, quisimos ordenar un material teórico que pudiera ser útil a nuestros alumnos y colegas.

Teniendo en cuenta que estas páginas van dirigidas a personas que no han realizado estudios teatrales y que llegan a esta materia por una vocación pedagógica y una necesidad de renovar la enseñanza, muchas veces seremos redundantes, porque en la redacción buscamos principalmente la claridad.

A los eruditos les aclaramos que este libro no es la ciencia de la Dramática Creativa, sino que la teoría que planteamos toma elementos científicos del teatro y la psicología, que la legitiman en gran parte.

Este trabajo ha sido enfocado con un rigor profesional generado en un intenso contacto con niños de distintas edades y de diferentes lugares. Nosotros hemos aprendido lo que era el juego dramático a partir de los estímulos que ellos mismos nos proporcionaron y de todo lo que nos enseñaron cuando nos pusimos a jugar al teatro en la escuela. A esa cantidad infinita de estímulos intentamos darles respuesta y en estas páginas se podrán encontrar algunas de las que encontramos en nuestra propia práctica.

Como pedagogos estamos convencidos de que es necesario superar una encrucijada en la que se ha detenido la "Dramática Creativa" y saltar la barrera que está impidiendo su inclusión dentro de las materias que se imparten en el área de la expresión dinámica.

Y creemos que el dilema está dado por la palabra "Expresión", puesto que hay acuerdo unánime entre los enseñantes respecto a las bondades de la expresión en el desarrollo emocional de un niño, pero son muy pocos los que realmente disponen de los medios necesarios para que esa expresión se haga cierta y efectiva.

La predisposición, el entusiasmo y la buena voluntad de muchos profesores se frenan con realidades objetivas como la falta de tiempo y lugares adecuados, falta de apoyo de la dirección de la escuela, incompreensión de los otros profesores, rechazo de los propios padres y un sistema educativo caduco e inoperante.

Modestamente creemos que con este libro podemos proporcionar a todos aquellos que sienten que la "Dramática Creativa" debe impartirse en la escuela, una sustentación teórica en la cual apoyarse para saltar la barrera que mencionábamos anteriormente.

Pero a todos los que se decidieron o se decidan a dar el paso al frente, les aclaramos que esta teoría no es suficiente en la medida que deja en manos del profesor una cantidad de huecos para que él mismo los pueda llenar.

Entendemos que si una técnica para la expresión dramática se ofreciera totalmente estructurada, caeríamos en la "receta". Un proceso de búsqueda debe ser guiado por un espíritu de aventura y si la didáctica del juego dramático no consigue convertirse en la llave que abra el mundo de la imaginación y de la libertad creadora, desembocamos en el tecnicismo didáctico con lo cual lograríamos que la técnica anule la creación.

Por otro lado, también ocurre que muchos por huir del tecnicismo, evitan la técnica. Como entienden que el hecho expresivo es más que una fría técnica, la niegan cuando solamente tendría que servirles como un punto de apoyo para partir.

Hay que poner la técnica en su justo lugar, pero esto sólo se puede hacer si se la conoce bien. No se puede ir a una clase con el libro debajo del brazo y tampoco se puede improvisar sin ningún plan definido.

Tratemos entonces de rellenar los huecos que son lo suficientemente elásticos con creatividad e investigación y evitaremos rellenarlos con recetas.

La teoría que exponemos no pretende más que:

- 1.º Ser una estimulación para el pedagogo inquieto.
- 2.º Respalda la práctica del profesor, quien podrá recurrir a ella para:
  - a) Verificar la realidad.
  - b) Consultar dudas.
  - c) Profundizar en la tarea.

A lo largo de estas páginas intentaremos que quede definida la didáctica de la "Dramática Creativa" como la técnica que hace posible el proceso y obtención de hechos expresivos y comunicantes de carácter teatral.

Sabemos que siendo una didáctica que debe servir para los distintos momentos del niño, tiene que ser gradual, evolutiva y precisa.

Pero además creemos que la didáctica debe emerger de contenidos teóricos y prácticos, ya que normalmente los libros que se han ocupado del tema de los juegos dramáticos parten de la práctica personal del autor pero carecen de una teoría ordenada.

Si la teoría es consecuencia de la práctica, el profesor podrá recurrir a esa teoría que le irá allanando las dificultades de su tarea cotidiana.

Por eso decimos que esta teoría es abierta y dialéctica, ya que su verdadera comprensión se producirá cuando el profesor haya experimentado y extraído sus propias conclusiones después de la vivencia del hecho concreto.

Aquellos que quieran encontrar paralelos con las didácticas de las otras materias no los encontrarán.

Los resultados que se logran con su aplicación nunca son definitivos ni excluyentes de otras posibilidades, porque el  $2 + 2$  que para las matemáticas es 4, para la "Dramática Creativa" puede ser 5.

La teoría será entonces un marco de referencia y el profesor tendrá un campo ilimitado para ejercitar intuitivamente su libertad. En última instancia, él es quien deberá estar muy abierto para evaluar cuando  $2 + 2$  es 3 ó 5 o tal vez 4.

En cuanto a los problemas de operatividad didáctica, están resumidos en la pregunta más frecuente que nos formulan los profesores en nuestros cursos ¿Qué es lo que se debe hacer en cada momento para que el trabajo del profesor sea eficiente?

A eso contestamos:

1.º Conocer la necesidad del niño a cada edad.

2.º Conocer que recursos técnicos se deben poner en funcionamiento en el momento justo.

Esos dos puntos se consiguen aprehendiendo cuales son las pautas requeridas por los juegos dramáticos.

a) Reforzar la posibilidad de comunicación con el otro.

b) Lograr que el niño se conecte más y mejor con su entorno.

## ASPECTOS COMPARATIVOS DE LA APLICACION DEL TEATRO EN LA EDUCACION TRADICIONAL Y EN LA PEDAGOGIA MODERNA.

### Concepto tradicional: TEATRO

- 1) Se pretende una representación.
- 2) Interesa el resultado final o espectáculo.
- 3) Las situaciones planteadas son creadas por el autor y/o el profesor.
- 4) Se parte de una obra escrita y acabada.
- 5) El texto es aprendido de memoria por los actores y las acciones son dirigidas por el profesor.
- 6) Los personajes son aceptados a partir de una propuesta del profesor. (Los niños no se pueden encontrar a sí mismos a través de los personajes).
- 7) El profesor plantea el desarrollo de la obra.
- 8) La obra se cumple en todas las etapas previstas.

### Concepto moderno: JUEGO DRAMATICO

- 1) Se busca la expresión del niño.
- 2) Interesa el proceso o la realización del proyecto que ha motivado al grupo.
- 3) Se recrean las situaciones imaginadas por los propios niños.
- 4) Se parte del "como si" y de las circunstancias dadas, obteniéndose un primer proyecto oral que luego se completará o se modificará con el accionar de los jugadores.
- 5) El texto y las acciones son improvisadas debiendo respetarse el tema o el argumento del proyecto oral.
- 6) Los personajes son elegidos y recreados por los jugadores. (Los niños se encuentran a sí mismos en los distintos personajes).
- 7) El profesor estimula el avance de la acción.
- 8) El juego puede no llegar a concretarse si el tema que se juega no se ha estimulado bien.

- 9) Se hace en un teatro o en un lugar que posea un escenario.
- 10) La escenografía es idea del profesor y normalmente no la realizan los niños. El vestuario es confeccionado por las madres o alquilado.
- 11) Los actores son niños que representan y que son colocados en una situación adulta de trabajo.
- 12) Los actores representan con el fin de gustar a un público pasivo.
- 13) Crítica: Se comenta en lo formal lo bien que salió el espectáculo y se oyen comentarios como "Qué bien que actuó su nena" "Qué hermoso que estaba su hijo con el traje de militar".
- 9) Puede hacerse en un espacio amplio que facilite los movimientos y desplazamientos; patio, hall, gimnasio, o en la propia aula.
- 10) La escenografía es realizada por los niños y ellos forman su propio vestuario con ropas y sombreros viejos o elementos confeccionados en clase. Los objetos a utilizar también son elegidos libremente por los niños.
- 11) Los actores son niños que juegan a ser y que están en situación de trabajo-juego grupal infantil.
- 12) Los niños accionan por sus ganas de jugar y comunicarse con sus compañeros y eventuales espectadores.
- 13) Crítica: Se evalúan todos los juegos con el grupo y se estimula la actitud crítica de jugadores y espectadores.

**Conclusión:** Si el teatro se practica como una obligación impuesta por el profesor ¿Cuáles son los beneficios pedagógicos de su utilización?

**Conclusión:** Si el teatro se practica como juego, la expresión del niño es totalizada (1).

---

(1) *El niño, el teatro y la escuela*, C. Dasté, Y. Jenger y J. Voluzan. Editorial Villalar. Madrid.



# **CAPITULO I**

**EL "SISTEMA DE TEATRO  
EVOLUTIVO POR ETAPAS"**



## **METAS DE LA DRAMATICA CREATIVA**

Estimular al niño a:

- **VIVIR SU FANTASIA E INSTRUMENTAR SU IMAGINACION, SU CREACION Y SU EXPRESION.**
- **EN SU ASPECTO HUMANO Y SOCIAL, ADOPTAR Y ADECUARSE A DISTINTOS ROLES Y SITUACIONES.**
- **TRANSMITIR A TRAVES DE OTRO LENGUAJE**  
*(voz + cuerpo + gesto + sentimiento)*  
**SU CONDUCTA EXPRESIVA EN DISTINTOS CONTEXTOS Y ESPACIOS.**

*Simultáneamente con la lectura de este capítulo consultar el gráfico 1 "El sistema de teatro evolutivo por etapas" al final del libro.*

*El "Sistema de Teatro Evolutivo por Etapas" comprende todas las edades de la Educación General Básica y las formas y criterios de trabajo estructurales para cada una de ellas.*

*Para comenzar su análisis, señalemos la división del sistema en tres etapas, referidas:*

- la primera a los 6, 7 y 8 años,*
- la segunda a los 9 años y*
- la tercera a los 10, 11, 12 y 13 años.*

*Incluimos en el mismo el "Preescolar", porque a los 5 años el criterio y desarrollo del trabajo es idéntico que a los 6 años; no incluimos la etapa que comienza a los 13 años, debido a que las modificaciones en lo técnico respecto a las etapas anteriores, se hacen tan notorias que su estudio implicaría otro libro.*

*El hecho de que aparezca el BUP en el gráfico número 1, inserto al final del libro, tiene que ver tan solo con nuestra intención de que se comprenda la existencia de una continuidad en el proceso expresivo.*

## **PRIMERA ETAPA:**

Preescolar, 6, 7 y 8 años.

## **CRITERIO DE TRABAJO:**

*De lo general a lo particular.*

**Lo general es el tema que eligen los niños y lo particular es la parcialización de ese tema en pequeñas unidades o sub-temas, en cada uno de los cuales se harán presentes los personajes y el conflicto dramático.**

Esto no es así como producto de una imposición técnica, sino por el reflejo de una necesidad espontánea y evolutiva donde el punto de partida es lo general y lo particular el punto de llegada.

¿Cómo se produce en la práctica la elección de ese tema que confirma el criterio teórico?

En la primera clase y tras que el profesor explique los porqué y para qué de la existencia de la materia, se procede a la confección del "INVENTARIO DE TEMAS".

Todos los alumnos que lo deseen propondrán los temas que quieren jugar.

El profesor tratará que las propuestas sean lo suficientemente claras y una vez definidas, las anotará en la pizarra. Los temas normalmente se indicarán con sustantivos tales como: Los indios, La selva, El hospital.

Todas las aportaciones son válidas y cada niño deberá aprender a respetar las ideas provenientes de sus compañeros. El profesor deberá evitar la competencia y la crítica negativa, ya que esa "tormenta de ideas" en un buen clima, aumentará el nivel de implicación y de interés de todo el grupo.

Obtenida la lista de temas, se someten uno por uno a votación (cada niño vota una sola vez y puede votar un tema distinto al que él propuso) y así queda confeccionado el "INVENTARIO POR ORDEN DE VOTOS".

Esta tabla de temas servirá de base para el desarrollo de las clases, procediéndose a la confección de otro inventario por el mismo procedimiento, cuando se hayan agotado todos los temas del primero.

Es necesario valorizar el inventario de temas como un instrumento de trabajo respetado por el profesor y los alumnos. El conocer la existencia del próximo tema a realizar, sirve como motivación, puesto que de esa manera los niños se movilizan internamente con la suficiente anticipación para preparar y traer los elementos de vestuario y escenografía apropiados. Se da por descontado el hecho de que también pueden proyectar e imaginar durante la semana todas las situaciones que recrearan en la próxima clase.

Consideramos que conocer este criterio de trabajo que va de lo general a lo particular, brinda al profesor la posibilidad de ir de la mano de las necesidades de sus alumnos, induciendo siempre y no proponiendo nada que se aleje de los aspectos vitales que hacen a la creación y la expresión de una determinada edad.

Lo expuesto nos lleva a continuación a considerar la forma con la que el criterio está indisolublemente vinculado.

## **FORMA: ACTUACION COLECTIVA SIMULTANEA. ROL AUTOR – ACTOR – ESCENOGRAFO.**

**Todos los alumnos trabajan al mismo tiempo en forma colectiva**, desarrollándose en esta primera etapa los roles técnicos teatrales de autor, actor y escenógrafo.

Una vez que se sabe cual es el tema que se va a jugar, se pasa al **análisis** del mismo. Analizar significa en este caso comentar con los alumnos las posibilidades de acción que brindará dicho tema, tratando de profundizar y aclarar aquellos aspectos que puedan aparecer confusos.

Si el tema es por ejemplo “La Ciudad”, se tratará de ver que cosas ocurren en ella, qué posibilidades de personajes existen y cuáles son las acciones que caracterizan a esos personajes.

Luego **cada alumno elige un personaje**, que se anota en la pizarra junto a su nombre. A menudo ocurrirá que en plena tarea, alguno olvide su personaje o quiera cambiarlo por otro más atrayente, entonces el profesor podrá recurrir a la ayuda de esas anotaciones para **insistir sobre la permanencia en el personaje elegido**.

También puede suceder que en la elección del mismo personaje confluyan varios alumnos, lo que no es inconveniente en el caso de formar ejércitos, la clase de una escuela o los pasajeros de un tren. Pero si por

contrario el personaje tuviera un liderazgo muy activo que no puede aceptar compartirlo como por ejemplo el cacique de una tribu, el profesor podrá inducir para que se escojan otros.

No habiendo acuerdo entre los alumnos, como último recurso se podrá utilizar el sorteo, debiéndose aclarar que en la clase siguiente quien no halla hecho el personaje deseado, podrá asumirlo, cambiando su papel con quien ya lo hizo.

**El paso posterior consiste en la construcción de la escenografía** utilizando todos aquellos objetos de que disponga la escuela (mesas, sillas y cualquier elemento desechable) con lo cual ya nos encontramos en la acción propiamente dicha.

**Los subgrupos se irán integrando naturalmente por sub-temas** y cada uno construirá su escenografía: los que constituyan la familia harán su casa, el comerciante armará su tienda y el policía fijará los límites de su calle.

*Cumplido con profundidad el rol de escenógrafo, gradualmente se pasará al de actor y al de autor, dándose los dos simultáneamente;* pues en esta etapa los niños que están jugando son autores de su propio juego.

**Los roles de espectador y crítico están internalizados** y no harán su aparición hasta la segunda o tercera etapa.

Esto no quiere decir que un niño de seis años no pueda observar, criticar y autocriticarse, sino que estas funciones adquiridas ya en su práctica social no tienen aún predicamento de rol técnico teatral, lo que si ocurrirá cuando en su desarrollo evolutivo necesite del acceso a esos roles.

## PRE-REPRESENTACION DEL PERSONAJE

En la primera etapa hablamos de pre-representación del personaje porque aún no hay un acercamiento absoluto a él ya que el niño imita lo que alguna vez vio de ese personaje, aplicando su propia voz y sus propios gestos.

Así podemos observar que el personaje se parece mucho más al niño, que al propio personaje que el niño en un comienzo intentó imitar.

Superada una primera fase en la cual predomina el juego imitativo, éste se va diluyendo y el niño cada vez será más él mismo con sólo algunas de las convenciones socio-culturales pertenecientes al personaje.

## REPRESENTACION DE SI MISMO

Intimamente vinculado al punto anterior, la representación de sí mismo implica a su vez un continuo reconocimiento de sus potencialidades expresivas en su intento de acercarse al personaje.

El niño va descubriendo sus capacidades vocales y gestuales mientras trata de impulsarse a través de ellas, cotejando lo que él tiene con lo que debería tener para asemejarse al personaje. Se representa a sí mismo poniéndose a disposición del papel elegido.

En definitiva, todos los juegos infantiles están teñidos por las necesidades afectivas y emocionales y por lo que la cotidianidad va determinando en las diferentes estructuras de personalidad.

Como dice Erminda Aberastury: **“El niño canaliza en el juego todas sus experiencias traumatizantes”**; por eso se representa a sí mismo mientras intenta representar a los demás.

## SEGUNDA ETAPA

Por sus características de edad puente, los 9 años es uno de los niveles más complejos de la Educación General Básica.

En el curso del año escolar se dan sucesivamente, el tipo de trabajo de la primera etapa y el de la tercera, siendo el profesor quien debe acelerar o aguardar para estimular el cambio de acuerdo a su percepción de lo que va aconteciendo con el grupo.

Teóricamente es imposible determinar en que momento se debe producir el cambio.

Al comienzo del año se trabajará como vienen haciéndolo en la etapa anterior pero durante el transcurso del mismo, **irán apareciendo síntomas** que indican la necesidad del paso a la etapa siguiente.

Estos síntomas son, por ejemplo: la construcción de desniveles en las escenografías (se insinúa la presencia del escenario) o el hecho de que los temas elegidos tengan la presencia del espectador como personaje.

El cine, el circo o el partido de fútbol son temas que insinúan el cambio en el criterio y la forma de trabajo.

Temas en los cuales aparece el espectador y a la sazón el crítico, le estarán transmitiendo al profesor un mensaje: Pasar a la tercera etapa donde los roles técnicos teatrales de espectador y crítico definen y modifican la actividad.

## TERCERA ETAPA:

10, 11, 12 y 13 años.

## CRITERIO DE TRABAJO:

De lo particular a lo general.

**Los particular es el personaje, lo general es la obra que los niños van a realizar.**

¿Cómo se da en la práctica este criterio?

Está definido por la elección en primer término de un personaje y no de la obra (en esta etapa la palabra "obra" es el equivalente al "tema" de la primera etapa).

A partir de los 10 años el personaje es prioritario.

El niño piensa el argumento o la trama de la obra en función del personaje que desea realizar. El contacto con lo dramático no es a través de un tema, sino de una idea relativa al accionar físico y psíquico de un personaje.

Finalmente éste se inscribe en un argumento y se llega a la obra, pero el punto de partida siempre es el personaje.

## **FORMA: ACTUACION SUCESIVA EN SUB-GRUPOS.**

Supongamos que estamos trabajando en una clase de veinticinco alumnos.

**El primer paso es formar, por ejemplo, cinco sub-grupos de trabajo** compuestos por cinco alumnos cada uno.

En el caso de no producirse una selección natural (cosa que muy pocas veces ocurre) se procederá a un sorteo que determinará la composición de cada equipo.

Cada sub-grupo se adjudica un lugar dentro del aula, pero si sus voces y gritos se interfieren demasiado, podrían llegar a distribuirse en patios y otras aulas vacías.

Cada sub-grupo comienza la preparación y ensayo de su obra, mientras el profesor se traslada rotativamente por cada uno de ellos.

**Existe un primer momento de acuerdo argumental** en el que cada alumno sugiere ideas, hasta que finalmente deciden encarar una o la combinación de varias de ellas.

**El objetivo del ensayo no es que aprendan un texto de memoria, sino que preparen una secuencia argumental dentro de la cual improvisarán los diálogos y las acciones.** Esa improvisación se realizará varias veces hasta que hayan incorporado una secuencia de situaciones, con lo cual se consigue que cada uno de los sub-grupos ensaye la obra que presentará en la clase siguiente.

Ese ensayo se puede realizar también en recreos o fuera del horario escolar y la hora de clase se utilizaría entonces exclusivamente para presentar los trabajos.

Una variante intermedia sería que el mismo día, durante la clase, se preparen y se muestren los trabajos. Esta es una de las formas más dinámicas, pero corremos el peligro de que se dedique poco tiempo a la preparación y que algún sub-grupo no pueda mostrarse, justamente, por falta de tiempo. Aclaramos que en esta variante la presentación a los espectadores hace las veces de ensayo y puede repetirse en sucesivas clases hasta que la obra quede perfeccionada.

La ejemplificación proporcionada no hace más que indicar que el profesor con sus alumnos serán los encargados de fijar el procedimiento que más le convenga a todos.

## ROL ESPECTADOR Y ROL CRITICO

Estamos ahora en el momento en que cada sub-grupo debe presentar la obra a sus compañeros o en su defecto explicar la razón por la cual no la presenta, lo cual no es índice de que sus integrantes no hayan trabajado (muchas veces hay ausencias, abandonos o circunstancias que desequilibran la composición de los distintos sub-grupos).

Con un desarrollo normal de la clase, habría cinco obras, de manera que siempre habrá veinte alumnos mirando lo que hacen otros cinco.

Vemos aquí como **aparece el rol de espectador, y de la mano de éste el de crítico, ya que al finalizar cada obra los espectadores harán la crítica de lo observado.**

La incorporación de estos dos roles completará la presencia de los cinco roles técnicos teatrales en la Educación General Básica.

Como ocurre en la primera etapa con los roles de espectador y crítico, en esta tercera etapa el rol de director está internalizado y aparecerá claramente en el BUP. Se podrán observar actitudes de algunos alumnos en las que hay un acercamiento potencial a dicho rol, pero su aparición no alcanza hasta este momento el predicamento del rol técnico teatral activo.

## REPRESENTACION DEL PERSONAJE

Por oposición a la primera etapa donde hay una pre-representación, en esta tercera etapa, el trabajo técnico adquiere características de representación en la medida en que el acceso al personaje está enmarcado por una actitud claramente representativa.

El juego imitativo se convierte en una búsqueda de

caracterización donde se va encontrando la esencia de un comportamiento y se lo traduce en una conducta mucho más actoral.

Ya existe una conciencia muy clara de voz, cuerpo y gestos y se utilizan estos recursos para construir con ellos una buena caracterización.

Podemos decir que a partir de los 9 y 10 años hay una perfecta concientización de como se deben manejar los medios expresivos naturales para poder presérseles a un determinado personaje.

## **PRESENTACION DE SI MISMO**

Como expresábamos en el punto anterior, el niño ya tiene nítidamente reconocidas sus capacidades expresivas, y en consecuencia, "se presenta a sí mismo" con ojos, manos, cuerpo, voz y con todo el compendio de recursos que ha ido descubriendo paulatinamente y que cada vez más reconoce como manejables y en condiciones de ser educados.

El niño sigue canalizando sus tensiones emocionales en el juego-obra, pero gradualmente son más reconocibles para sí mismo todos los componentes psicofísicos de su estructura de personalidad.

# **CAPITULO II**

## **EL JUEGO DRAMATICO**



## **A) LAS SEIS FINALIDADES DEL JUEGO DRAMATICO**

1. EXPRESION como COMUNICACION
2. PASO por todos los ROLES TECNICOS TEATRALES
3. Diferenciar la FICCION de la REALIDAD
4. PERMANECER EN EL PERSONAJE
5. Desarrollo de la posibilidad de ADAPTACION
6. COMBATE DE ESTEREOTIPOS

*Simultáneamente con la lectura de este capítulo consultar el gráfico 2 "El Juego Dramático" al final del libro.*



# **1. EXPRESION COMO COMUNICACION**



La escuela tradicional ha basado la enseñanza en la comunicación verbal o escrita. Para adaptar a los niños al mundo social se creía que bastaba con un aprendizaje en el que se retuviera y repitiera todo lo que se había visto, oído y leído.

Actualmente, la escuela continúa preocupándose por el hecho de adquirir y acumular conocimientos y no le da ninguna importancia a los aspectos emocionales, intuitivos y cinéticos del alumno.

Entendemos que se hace necesario practicar desde la infancia una expresión totalizada para que los hombres del mañana no inhiban la exteriorización de sus observaciones personales ni sus sentimientos profundos.

Por tal razón es nuestro deber como educadores de las futuras generaciones inducir al niño a un conocimiento que incluya lo verbal pero sin someterse a él, como única vía para lograr individuos capaces de manejar todos sus medios expresivos.

La utilización del juego dramático en la escuela es el medio más completo para permitir que el niño se exprese de un modo espontáneo y orgánico, entendiéndose por orgánico la posibilidad de hacerlo a través del movimiento del cuerpo, unificando la voz y el gesto.

Si el profesor quiere desafiar a que el mundo interno del niño "salga afuera" creativamente tendrá que usar los presupuestos técnicos que se enuncian en este capítulo; pero básicamente los utilizará en función de lograr:

- 1. Una mejor y mayor expresividad.**
- 2. Que la expresión sea completa, total e inteligible**
- 3. Que el niño logre expresarse con la plenitud de sus medios.**

Si nos detenemos en una clase de la tercera etapa, veremos que muchas veces los gestos no son claros y las situaciones se tornan confusas, es entonces cuando los mismos espectadores con sus exclamaciones de "no den la espalda", "no se entiende" o "hablen más fuerte" logran que los jugadores mejoren sus acciones para que resulten más comprensibles.

Antonio Malonda (2) nos aclara con relación a este tema: "Expresar dramáticamente es configurar, plasmar con gestos, movimientos y actitudes una idea, pero para que esa idea trasladada al lenguaje del cuerpo se entienda, precisa que el símbolo creado comunique. Es decir, comunicar es hacer un esfuerzo para que el símbolo expresado lo comprendan los demás, no sólo quien lo expresa".

Por lo tanto, el profesor de "Dramática Creativa" nunca debe perder de vista los dos componentes que hacen a la esencia del juego dramático:

- a) El contenido o ¿cómo expresan los niños el tema o el argumento?

---

(2) *Primeras jornadas de estudio sobre Teatro escolar, Teatro para niños y Teatro de títeres*, organizadas por el INCIE. Madrid junio de 1977.

b) ¿Para qué lo expresan? Para que los demás los entiendan.

Reafirmamos así que el juego dramático es el medio idóneo para lograr la expresión del niño pero entendiendo la expresión como comunicación.

En consecuencia el profesor tendrá que fomentar en las clases el hecho de que los niños aprendan a recibirse, a verse y a escucharse, porque cuanto mejor se expresen, cuanto mejor entiendan lo que el otro expresa, mejor será la adaptación y con más facilidad se podrá producir la tan deseada comunicación.

Evidentemente, para lograr esa comunicación, se hace necesario un alto grado de libertad expresiva, pero como dudamos de la posibilidad de lograr hechos comunicantes a partir de una libertad ilimitada, decimos que en el juego dramático los límites son fijados por:

**Una técnica** (cumplimiento de los cinco roles técnicos teatrales)

**Sus comportamientos simbólicos** (el como si)

**Sus procesos de elaboración**

Los tres aspectos unidos son el marco que permitirá producir hechos expresivos y comunicantes de índole teatral.



## **2. PASO POR TODOS LOS ROLES TECNICOS TEATRALES**



Una utilización correcta de la inducción por parte del profesor tiene que ver con estimular **el paso por todos los roles técnicos teatrales** a aquellos niños que permanezcan fijos en un rol determinado.

La verdadera medida de una buena instrumentación por parte del alumno de los contenidos de la materia está en la comprobación de que transita por los tres roles técnicos en la primera etapa y por los cinco roles técnicos en la tercera etapa.

Por otra parte una respuesta creativa plena del alumno está indisolublemente vinculada a poder responder desde cualquiera de los roles, asumiéndolos y convirtiéndose en un estimulador de los compañeros. Aquél que permanezca aislado cuando se trata de construir la escenografía estará anulando no sólo su rol potencial de escenógrafo sino que dejará de convertirse en agente activo dentro de su grupo.

A continuación desarrollaremos en particular y en forma separada esos cinco roles técnicos teatrales, tratando de que queden fijados los límites de cada uno de ellos. La comprensión de los respectivos items conducirá a entender la importancia del paso por los mismos y el por qué lo planteamos como una de las finalidades más relevantes del juego dramático.

## EL AUTOR

El autor es el creador de la idea. Es el que pone la semilla, el que da la génesis del hecho expresivo. Es el que pone el primer límite en esa inmensa libertad de que se dispone para expresar todo.

Es imprescindible entonces determinar sobre qué tema o siguiendo qué pautas se va a elaborar el juego dramático porque todo no se puede expresar.

**La función del autor está en dar el tema o el argumento** pero siempre lo dará en forma inacabada porque es imposible que se puedan dar todos los detalles.

A lo largo de la historia del teatro, se observa que ni los grandes dramaturgos han explicitado todo en sus obras y siempre serán los actores y el director quienes deben completar la creación literaria.

En el trabajo con niños ocurre algo similar ya que un proyecto verbal construido en común por todos aquellos que aportaron al planteo original, se completará en el juego dramático.

Pero aclaremos también que en Dramática Creativa **el autor es colectivo**, debiéndose arbitrar los medios para que todos puedan participar con sus ideas en el proyecto original o en sus modificaciones. A veces no se podrá evitar que predominen las ideas de los líderes pero con una buena conducción el intercambio de opiniones siempre llevará hacia el centro de interés que tiene el grupo en ese momento.

Durante el proceso, los autores tienen la absoluta libertad de modificar la idea inicial, agregando o planteando nuevas situaciones y eliminando todas aquellas secuencias que no les satisfagan plenamente.

Cumplir con el rol de autor es un primer paso para que el niño aprenda a trabajar en grupo. El se va dando cuenta de que muchas ideas aportadas por varios

que tienen un objetivo común pueden lograr una creación más rica que si fueran autoría de una sola persona. Aprende a escuchar y respetar a los otros y muchas veces se verá obligado a abandonar una idea que para él era muy importante para aceptar los puntos de vista de los miembros del grupo.

Potenciando el rol de autor en los alumnos el profesor queda definitivamente liberado de la tarea de buscar temas u obras para que se representen y ahora sólo tendrá que preocuparse por estimular aquellos momentos en que los autores no sepan como arrancar o repitan determinadas situaciones y personajes.

Distingamos la función del rol autor en las etapas correspondientes.

Hasta los 9 años el tema elegido es el primer aporte autoral que se irá desarrollando paralelamente al juego mismo cuando las situaciones creadas espontáneamente van configurando una estructura argumental. El rol de autor sería una consecuencia del propio juego y la existencia del rol está en directa vinculación con las variables que propone el juego.

Después de los 9 años los niños eligen libremente sus personajes y planean el argumento de la historia con el asesoramiento del profesor en el caso de que fuera necesario.

Constituidos en sub-grupos reducidos y en un tiempo relativamente corto, deben construir la obra que realizarán más tarde'

Es el momento clave para la intervención del autor, que vuelve a aparecer cuando después de la presentación a los espectadores, asumidas las críticas, deciden repetir la obra para lo cual se corregirán aquellas escenas que necesitan un ajuste, que no fueron comprendidas o que no se pudieron plasmar claramente.

Para constatar si los autores han construido bien el esqueleto de la obra, el profesor puede utilizar el re-

curso de preguntarse a sí mismo: ¿Quiénes?, ¿Qué hacen? ¿Dónde? ¿Cuándo? ¿Por qué? ¿Para qué?

No es necesario que los autores establezcan el "Como lo van a hacer" ya que esto es función del rol técnico del actor y quedará determinado por la espontánea realización posterior.

## EL ACTOR

Deducimos que no puede haber teatro sin acción o lo que es lo mismo, que no se puede estar en escena sin accionar, a partir de la famosa definición de Aristóteles, quién distinguía entre:

La "Epopéya" como la narración de las acciones de los hombres.

La "Poética" como el canto de las acciones de los hombres.

El "Drama", como los hombres en acción.

El actor es aquel que debe representar a esos hombres en acción y si bien es el que acciona, el que hace, y ese es su modo específico de comunicar los hechos, para que haya teatro tiene que existir en el mismo momento un espectador que asista a la presentación de esos hechos.

Y así extraemos otra conclusión: El presente y la presencia caracterizan lo teatral.

Ya habíamos esbozado en el ítem del autor que la dramaturgia no bastaba por sí sola para constituir el teatro, puesto que sólo es un género literario en tanto que el arte teatral íntimamente ligado a la vida es un fenómeno mucho más complejo.

Entonces la única vía por la cual el texto se puede hacer real y presente es por intermedio del actor. Antes de su corporización es literatura o en el caso de los

juegos dramáticos es simplemente un proyecto verbal.

Si definíamos al actor como **“el que actúa”** o **“el que acciona”** definamos más concretamente su tarea como la reproducción de la conducta humana en las condiciones del escenario.

Rapoport (3) dice que esa tarea es la creación de un personaje escénico, reproduciendo las acciones de un ser humano.

Y podemos agregar que cada personaje realiza determinadas acciones en las circunstancias dadas por el autor, por lo que el personaje como elemento activo se definiría como una suma de comportamientos a lo largo de distintas situaciones dramáticas.

Por consiguiente, la tarea principal del actor consistirá en la ejecución de esas acciones o comportamientos que nos revelarán lo que determinado personaje hace y por qué lo hace.

Pero por otra parte, también sabemos que la conducta física y psicológica de una persona está sujeta siempre a la influencia del medio.

Si la conducta es el resultado de la interacción entre el sujeto y el medio que lo rodea, el ser humano, a través de lo que percibe se está relacionando con su entorno. La percepción sería la recepción de las señales que envía el entorno y esas señales actúan sobre el instrumento psicofísico a través de los cinco sentidos. Pero mejor sigamos la continuación del proceso en el siguiente esquema:

---

(3) *Manual de Actuación*. Varios autores, recopilados por Toby Cole. Ed. Diana. Méjico.

Entorno o Medio ambiente → Estímulo que actúa a través de los sentidos → Se refleja en la conciencia (pensamiento) → Se convierte en REACCION (movimiento)

El movimiento + una justificación = ACCION

(es saber lo que se está haciendo y lo que se quiere.  
 Responde a las preguntas  
 ¿POR QUE?  
 y  
 ¿PARA QUE? )

La ACCION se convierte en ↘

Estímulo para el otro actor ↘

a quien obliga en la forma más instantánea posible a realizar una ↘

REACCION

REACCION = Movimiento + Justificación

La última reacción es una nueva acción que vuelve a impulsar e iniciar repetidamente la cadena que hemos esquematizado.

Esta sucesión infinita de acciones y reacciones, serían las conductas que deben ser reproducidas por el actor.

Aclaremos ahora un aspecto muy importante. Entre el estímulo y la reacción hay un proceso simbólico que es el pensar, el imaginar. Este proceso simbólico es efectuado por la inteligencia que obliga al hombre a mantener una relación coherente y lógica entre el pensamiento y la acción.

Esta interpretación lógica que genera el intelecto, produciendo los efectos de un tamiz, es lo que se encuentra de manera diferente en el accionar de los niños y por eso decimos que ellos se manejan con sus impulsos.

Recordando que el impulso es la capacidad o necesidad innata de reaccionar a un grupo determinado de estímulos, nos encontramos que ante un estímulo cualquiera se produce en el cuerpo humano un tipo de excitación central e inmediatamente una respuesta motora. Pero esa actividad motora es interferida por lo que en la terminología psicoanalítica se denomina el "yo" quien con su experiencia y la reflexión modifica la respuesta.

El hombre sería así el único animal que puede controlar sus impulsos y justamente es su intelecto el que analizando, juzgando y criticando frena sus impulsos.

De modo que cuando un adulto quiere aprender a ser actor de teatro, le aconsejamos que utilice su intelecto para comprender lo que va a hacer, pero que cuando actúe se deje llevar por lo que siente.

Grotowski (4) confirma esto cuando dice que ac-

---

(4) *Hacia un teatro pobre*, Jerzy Grotowski. Editorial Siglo XXI.

tuar es reaccionar, no dirigir el proceso, sino referirlo a las experiencias personales y luego conducirlo. El proceso debe apoderarse del individuo.

Por eso nosotros decimos que hacer juegos dramáticos con niños es mucho más fácil que enseñar teatro a los adultos, porque los niños son actores de por sí, accionan naturalmente, son impulso y actividad constante.

Los niños prefieren ser actores antes que espectadores.

En definitiva el conocimiento de la técnica del juego dramático le permitirá al profesor coordinar impulsos, ya que estos son la materia viva y cotidiana que se le ofrecerá clase por clase.

Su preocupación constante deberá ser la de ayudar a que los niños accionen, que ya con eso estará cumpliendo uno de los objetivos pedagógicos principales de la Dramática Creativa: **La Expresión del Educando.**

## EL ESCENOGRAFO

Hoy se habla de la necesidad de la renovación del teatro y uno de los aspectos más cuestionados es el edificio teatral. El teatro tradicional está en crisis y se hace necesaria entre otras cosas una renovación del espacio escénico.

Esos edificios que conocemos como teatros "a la italiana" se han mantenido hasta nuestros días porque todo el teatro que se hizo hasta principios del siglo armonizaba perfectamente en ese lugar.

El concepto que se tenía era que el teatro debía dar la ilusión de lo real y por lo tanto importaba muchísimo la magia que proporcionaba la caja escénica. El telón de boca al separar la sala del escenario convertía a

éste en un lugar mágico donde el actor estaba protegido por la caja escénica.

Actualmente se intenta renunciar a esa ilusión y el actor tiende a avanzar hacia la sala para comunicarse con el espectador. Ya no se utiliza telón, se prolongan los prosenios y las salas que se construyen son polivalentes, tendiéndose a un teatro total donde todas las piezas sean móviles.

Aparece Richard Schechner que monta sus obras en un garaje de New York y que en su libro "Seis axiomas sobre el teatro y el espacio que lo rodea" dice:

1. El hecho teatral es un conjunto de relaciones recíprocas.
2. Todo el espacio será utilizado por el actor, todo por el espectador.
3. El hecho teatral puede hacerse en un lugar proyectado o en un lugar hallado.

Si el espacio es hallado hay que seguir estas reglas:

- a) Los elementos de ese espacio deben ser puestos en evidencia y no disimulados.
  - b) El orden accidental del espacio debe ser aceptado.
  - c) Hay que prever que los espectadores puedan proponer otros espacios.
4. El campo de visión es flexible y variable.
  5. Todo elemento que corresponde a la acción se expresa con lenguaje propio (por ejemplo si llega un momento donde se necesita música, los mismos actores corren a poner un disco o toman los instrumentos y después de ejecutar la música continúan con la acción)
  6. El texto no tiene que ser obligatoriamente el punto de partida o punto de llegada. Puede no existir texto.

En este ítem comenzamos hablando del nivel arquitectónico que es un espacio real; pero cuando nos tenemos que referir al espacio concreto para una obra de teatro determinada, nos tenemos que ubicar en el nivel escenográfico propiamente dicho, en el cual también hay un espacio que se puede tocar pero su característica es que es de ficción.

Es en ese nivel cuando aparece **el escenógrafo que es la persona que va definiendo el espacio por los elementos que coloca sobre él.**

Antiguamente los escenógrafos instalaban en el escenario los llamados trastos, hechos de madera y tela, el atrezzo y los practicabes que se los podía usar como aquello que se usa en la realidad.

En los últimos años hizo su aparición el dispositivo escénico que es una estructura totalmente practicable y consiste en una gran construcción con muy pocos elementos, que no es una copia realista sino que insinúa lugares.

Y actualmente ha aparecido una propuesta que se denomina "Cinetismo Escénico" y es lo que cobra movimiento en el escenario pero específicamente en el transcurso del espectáculo. Es el movimiento del espacio para completar o dar sentido a la actuación.

Su principal cultor es el checo José Svoboda quien lo define como el instrumento formado por piezas móviles o cambiables que al deslizarse crean otros espacios.

Pero el cinetismo no sólo reside en el movimiento, sino en el cambio de función de estas estructuras escénicas. El mismo elemento puede cambiar de significados y la consecuencia inmediata es la variación de las relaciones espacio-temporales (5).

---

(5) *La renovación del espacio teatral.* Conferencias del Dr. Francisco Javier. En el Teatro Municipal General San Martín de la ciudad de Buenos Aires, en el mes de noviembre de 1977.

Si nos trasladamos a una clase de "Dramática Creativa" de cualquiera de las etapas, podemos observar que en cuestiones escenográficas se hace "teatro moderno".

Allí se puede ver que el juego dramático disfruta de todas las ventajas que se fueron descubriendo en la actual técnica teatral escenográfica. Y uno no puede dejar de asombrarse cuando comprueba que los niños son modernos escenógrafos que organizan el espacio sin conocer siquiera los rudimentos teóricos de la decoración, la escenografía y la arquitectura.

Un buen cumplimiento del rol técnico de escenógrafo simplifica notablemente la tarea de pasar de la realidad a la ficción, puesto que en minutos se pueden construir castillos, casas o dispositivos escénicos con mesas, maderas y papeles.

En este juego de ambientar los lugares, cualquier objeto es útil, cualquier elemento se puede combinar con otro y la transformación produce milagros ya que una mesa volcada más unos almohadones es una trinchera y si los jugadores se colocan debajo de la misma mesa y la cubren con una tela puede simular un submarino.

Pero también la mayor parte de las veces el objeto es lo que es, un banco es un banco, y si un niño se monta encima y galopa como si estuviera subido en el más brioso corcel que el cine norteamericano haya conocido, es entonces la acción del actor la que está proporcionando a ese banco un significado distinto al real. Cada jugador con sus acciones sobre el espacio y la escenografía es un recreador de lugares sin más limitación que su propia imaginación.

**La práctica le demostrará al profesor que los elementos siempre están en función de la acción** de modo que el niño no se puede detener a pensar en el

cuidado que necesitan los distintos objetos y por eso muchas veces se romperán sillas o mesas.

Es evidente que en el momento culminante del juego, cuando es necesario que el policía coja al bandido que se escondió detrás del armario, la situación dramática se desarrollará como todos quieren que se produzca pero el mueble puede salir mal parado.

Por esta razón es preferible trabajar siempre con material viejo, roto o inservible que sea apropiado para el juego dramático.

En ese sentido se podrá argumentar que en un aula se hace dificultosa la tarea por falta de espacio real o porque hay materiales que se pueden dañar.

Cuando no es posible transformar un aula en una "ciudad" o no se puede construir en ella un "submarino atómico" que se desplace por el fondo del mar, es preferible utilizar otro lugar como por ejemplo un patio, un gimnasio u otra aula vacía, dedicada exclusivamente a la actividad teatral. En última instancia, es indistinto el espacio físico elegido cuando se comprende que cualquier niño aplica los axiomas de Schechner sin ninguna dificultad y cualquier niño conoce a la perfección lo que es el cinetismo escénico. escénico.

Si Richard Schechner hace teatro en un garaje como no vamos a poder encontrar un lugar en la escuela en el cual se puedan hacer juegos dramáticos.

Y terminamos este ítem preguntando a nuestros lectores ¿Si se cuestiona el lugar "Teatro" y su arquitectura está en crisis, **no podrían ser las escuelas los teatros del futuro?**

## EL ESPECTADOR

Como hemos descubierto en este análisis de los roles técnicos teatrales, los participantes del hecho teatral son múltiples y con la aparición del espectador veremos que el emisor y el receptor son de difícil identificación.

Un esquema tentativo de la cadena de comunicación teatral presentaría el siguiente modelo:

<b>Participantes</b>		<b>Funciones</b>
Autor	→	Emisor que produce el significado.
Director	→	Elabora el mensaje.
Realizador (actor-escenógrafo)	→	Es el vehículo de transmisión.
<b>Público</b>		
Espectador	→	Receptor
Crítico	→	Emisor

Ya sabemos que el director teatral, como persona que elabora lo que quiso expresar el autor, para transmitirlo a los actores, al escenógrafo y a todo el equipo técnico no aparece en la E.G.B.

Por eso decimos que en el juego dramático el mensaje es emitido directamente al espectador-crítico por los actores-escenógrafos que también son sus autores. De modo tal que los mismos niños-emisores determinan el mensaje (y su elaboración) y no hay necesidad de que un tercero interprete lo que ellos quieren expresar.

En el ítem referido al actor, hemos señalado que su tarea específica era actuar y ahora agregamos que el espectador recibe su mensaje sabiendo que asiste a una convención. El espectador es el cómplice necesario de la "ficción" que se va a desarrollar en su presencia. Al aceptar que durante un limitado tiempo cronológico, le propongan una situación imaginaria, decide transportarse a otro mundo, disponiéndose a creer en todo aquello que sucederá ante sus ojos.

Podemos agregar que la comunicación teatral es un acto en el que las partes han decidido voluntariamente participar del mismo y que el mensaje debe tener signos referidos a la experiencia común del emisor y del receptor en la transmisión del significado.

Por lo tanto, al analizar la relación actor-espectador en una clase de "Dramática Creativa" de la tercera etapa, lo primero que se observa es que los niños-espectadores opinan y hacen sugerencias, simultáneamente con el acontecer de la acción.

Sin duda, constituyen un público muy especial porque comenta en voz alta la actuación de los actores y muchas veces se adelanta a la misma acción, opinando sobre los acontecimientos y manifestando su aprobación o disgusto en forma instantánea.

Los niños son impulsivos y mientras observan no pueden dejar de expresar todo aquello que el juego dramático de sus compañeros les está provocando.

Esas manifestaciones son un acicate para los actores, ya que casi siempre, ante las quejas de que no se entendió, se ven obligados a interrumpir la obra para dar las explicaciones pertinentes. Subsano el inconveniente se recomienza la acción, repitiéndose la frustrada escena o a partir de ella.

Así el espectador se convierte en un espejo que sirve de guía simultánea, a los que actúan y al profesor, para saber como se va desarrollando el juego y como

se está recibiendo el contenido del mismo. Esto sería el *feedback* o la *retroalimentación*, es decir la información que indica al emisor como se desarrolla el mensaje en sus efectos hacia el receptor.

Si un observador circunstancial (por ejemplo el director de la escuela) penetra de improviso en una clase de "Dramática Creativa", sin saber cual es el proceso que se está llevando a cabo, puede llegar a confundirse. Es lógico que ante el movimiento existente entre los espectadores, con los gritos y las risas y las réplicas a los personajes, ese observador dude con respecto al lugar donde se está realizando el juego dramático. Lo normal en esos casos es que después de permanecer unos minutos, se retire sin haber entendido absolutamente nada.

En esas circunstancias es importante que se recuerde la siguiente premisa: **"El juego dramático debe ser diversión creativa y no caótica"**, por lo que el profesor deberá diferenciar nítidamente esos momentos, para encarrillar con su intervención las situaciones previsiblemente caóticas.

Generalmente la angustiante duda que asalta a los enseñantes en las primeras clases es como darse cuenta si el grupo entró en el caos o no.

Las primeras veces se lo indicarán los mismos actores que detendrán el juego cuando sientan que son sobrepasados por el juego de los espectadores y que no son atendidos ni escuchados.

Pero para llegar al caos total, el grupo va dando pequeños pasos que no pueden dejar de ser percibidos por el profesor. Este aprenderá con la práctica cotidiana a encontrar la respuesta adecuada para neutralizar con eficacia las posibles desviaciones de la clase.

Algunas de sus intervenciones pueden ser: Sugerir un conflicto dramático a una obra que languidece por falta del mismo; interrumpir la obra antes de su finali-

zación y proponer que las circunstancias dadas se preparen mejor para la próxima clase; si la obra se alarga demasiado, avisar que queda un minuto para rematar el final.

No olvidemos que los espectadores se interesan siempre por hechos concretos, lo que quiere decir que en escena siempre debe estar sucediendo algo. Constantemente deben ir apareciendo los conflictos que crean el suspenso de su irresolución pasajera y que dejan al espectador con la incógnita de su solución.

Así las situaciones dramáticas tienen que sucederse unas tras otras para mantener en vilo al público porque sino éste se aburre.

El niño es un espectador al que hay que permitir acceder a lo que está sucediendo en la obra, pues él necesita vivirlo con los que lo están viviendo.

Este es uno de los motivos por los cuales el profesor debe tender a que los que cumplen el rol de actores expresen cada vez en forma más clara los sucesos planteados.

Ese exigente espectador en el momento en que no entiende o no puede descifrar aquello que está observando, deja de mirar y se pone a accionar. Si quiere reemplazar a un actor o introducirse como un nuevo personaje en la obra, puede ser muy positivo porque demuestra interés en la materia, pero también puede comenzar a coquetear con la compañera de la derecha o querer contarle un chiste al compañero de la izquierda.

Esto último es dispersión y se combate inculcando el respeto por el trabajo propio y ajeno.

El momento justo para hacerlo resaltar será en la evaluación grupal que es el arma con que cuenta el profesor para hacer deslindar responsabilidades y asumirlas.

El tema planteado en este ítem nos permite afirmar

que la clase de Dramática Creativa es dinámica y que el niño cumple momentáneamente el rol técnico teatral de espectador, en virtud de que así lo requieren las reglas del juego dramático. Con sus expresivas manifestaciones le está recordando permanentemente al profesor que él también es actor y que tiene que contribuir de alguna manera al realce de la fiesta.

Y es que es así, porque todo tiene que ser una fiesta.

Y entonces preguntamos: ¿Puede ser el orden de una fiesta igual al orden de una clase de matemáticas impartida en la forma tradicional?

Evidentemente no.

¿Pero quién le explica esto a los funcionarios del Ministerio de Educación y Ciencia, a los directores de escuela, a los profesores tradicionales y a los padres, que entienden que se va a la escuela para aprender y no para estar de fiesta?

## EL CRITICO

El rol crítico aparece en la segunda y tercera etapa y los alumnos deben **aprender a criticar y a aceptar las críticas de sus compañeros.**

Tal vez esta sea una de las tareas más difíciles de desarrollar en una clase, puesto que la dificultad se presenta cuando se deja la ficción para volver a la realidad y entre todos deben evaluar lo sucedido.

Evidentemente que no es fácil criticar y el profesor tendrá que fomentar esa actitud que está basada sobre todo en el respeto al otro.

El rol crítico es fundamental como medio para pulir los errores técnicos que dificultaron la expresión del grupo y de sus miembros en particular.

Es necesario que los alumnos aprendan a convivir como críticos, porque la crítica de los juegos dramáti-

cos se hace imprescindible para que la comunicación se produzca a otros niveles.

Generalmente los niños tienden a hacer las críticas de manera superficial, pero no basta con decir "no me gustó" o "estuvieron todos bien menos el gordo que fue un desastre". Será necesario dar el por qué y argumentar sobre el hecho señalado para que la crítica sea positiva y el grupo pueda sacar una pauta que sirva para sus trabajos futuros.

Lo fundamental es que los errores de un niño no sean ridiculizados con sarcasmos o con desvalorizaciones de su personalidad.

El profesor, como moderador, deberá evitar que las críticas negativas produzcan consecuencias desagradables en algunos niños, pues todos los intentos de la Dramática Creativa están llevados a que el aprendizaje de la expresión sea grato y placentero. Si la expresión se asocia a consecuencias desagradables, la misma será desagradable y puede inhibir a algunos alumnos que todavía no tengan la suficiente confianza como para adaptarse en los distintos juegos dramáticos.

Una función importante del profesor, será actuar de moderador para evitar las agresiones que se produzcan entre los miembros del grupo pero también hay que destacar que ningún grupo sin pautas comunes puede hacer críticas. Por lo tanto es necesario enseñar a criticar sobre las reglas del juego para que los niños no caigan en los excesos.

Manejar un criterio objetivo en esta tarea impide entrar en subjetividades que a veces pueden ser muy peligrosas dentro del clima grupal de comunicación que se pretende que exista en una clase.

**Fundamentalmente, los alumnos deberán comprender que cuando se está realizando una crítica, no se está criticando al compañero, sino tan sólo al trabajo que emana de ese compañero.**

### **3. DIFERENCIAR LA FICCION DE LA REALIDAD**



Para abordar el tema Ficción-Realidad, debemos remitirnos al "Como si", ya que es la palanca que actúa para elevarnos del mundo real al mundo de la imaginación.

**El "Como si" es lo que nos permite la suposición de sujetos, hechos y lugares simbólicos.**

Esas dos palabras tienen como un poder mágico que produce un estímulo particular e impulsa a una actividad interna y verdadera, sin provocar ningún temor ni forzamiento.

Cuando en una clase de la primera etapa decimos "Vamos a jugar al circo" se pone en funcionamiento el "Como si" al empezar a recrear ficticiamente lo que pasaría si estuviéramos en un circo de verdad.

Con los elementos reales de que se dispone, sin esforzarnos demasiado y sin contar con trapecios, pista de arena y una gran lona, aplicando simplemente el "Como si" los niños pueden jugar un hipotético espectáculo en el circo de su imaginación.

Haciendo una similitud con una fotografía y su negativo, aquella sería la realidad y su negativo sería el "Como si".

Un dato a tener muy en cuenta en esos viajes a mundos imaginarios será **el momento de inicio y el de terminación**, pues en el lapso de tiempo determi-

nado para desarrollar la acción, todos deberán respetar la convención del "Como si". Es decir que al estar todos los jugadores de acuerdo y creer en esa ficción elegida, todos se comprometen a permanecer en ella.

Cuando se está en el mundo de la ficción, los niños tienen que entender que hay que simular entre todos para llevar a buen fin el tema o el argumento elegido. El profesor deberá saber quien colabora en la acción y quien no y en que grado de comunicación y adaptación está funcionando el grupo.

A los que no pueden entrar en el juego, el profesor tendrá que estimularlos convenientemente y a aquel que se aleje de la ficción, los mismos compañeros concentrados en la acción se lo harán notar porque está rompiendo con la situación ficticia acordada.

**Aceptado que el "Como si" es el punto de partida, tendremos que agregarle las "circunstancias dadas" que son su desarrollo.**

Mientras que el "Como si" es la llave que permite el desborde de la imaginación latente que existe en el niño, las "circunstancias dadas" se convierten en su andamiaje. No pueden existir el uno sin el otro si queremos partir de una base estimulante, justa y adecuada. Solamente para que sea más clara la exposición dividimos los dos temas en items separados.

Los distintos "Como si" a tener en cuenta son los siguientes:

<i>COMO SI</i> estuviéramos en el circo:	El lugar ●
<i>COMO SI</i> fuera un domingo a la tarde:	El tiempo ●
<i>COMO SI</i> hiciéramos una función:	El hecho ●
<i>COMO SI</i> fuéramos payasos, leones:	Los personajes ●
<i>COMO SI</i> esta silla fuera la jaula:	Los objetos ●

Si bien, todos los "Como si" son importantes, marquemos la función del último: como si los objetos pudieran tener mil usos. **Los objetos pasan a ser**

**simbólicos porque representan cosas distintas a lo que en realidad son, en virtud de una correspondencia análoga.**

Y esa actitud de transfigurar objetos que en el adulto ha desaparecido, no tiene límites en los niños y es uno de los aspectos más ligados con la creatividad.

Los elementos más comunes para transformar y de mayores aplicaciones son las telas de distintos tamaños, maderas, ropas viejas, sombreros, etc. Hay que incluir en este lista los bancos y las mesas de las aulas que son muy buenos objetos para que la imaginación infantil los transforme en autos, caballos o cohetes.

Esa capacidad de simbolizar es el privilegio que tiene el hombre en relación a los animales y es lo que permite al individuo independizarse del aquí y ahora. Es esa palanca a la cual nos referíamos al comienzo de este ítem y que nos permite tomar distancia del mundo real para adentrarnos en el mundo del juego dramático.

## **LAS CIRCUNSTANCIAS DADAS**

Habiendo analizado el "Como sí" en el ítem anterior vamos a precisar aquí el concepto de circunstancias dadas.

Podemos decir que las circunstancias dadas están constituidas por el argumento o tema de la obra, las distintas secuencias que configuran el proyecto oral inicial o sea el esbozo de las distintas escenas, el tiempo y los lugares donde se desarrollará el juego, la escenografía creada por todos, los disfraces y aquellos objetos necesarios para utilizar durante la acción.

En otras palabras, es todo aquello que hay que tener en cuenta previamente para que el juego se pueda desarrollar normalmente y sin tropiezos.

Las circunstancias deben estar facilitadas con anterioridad al juego.

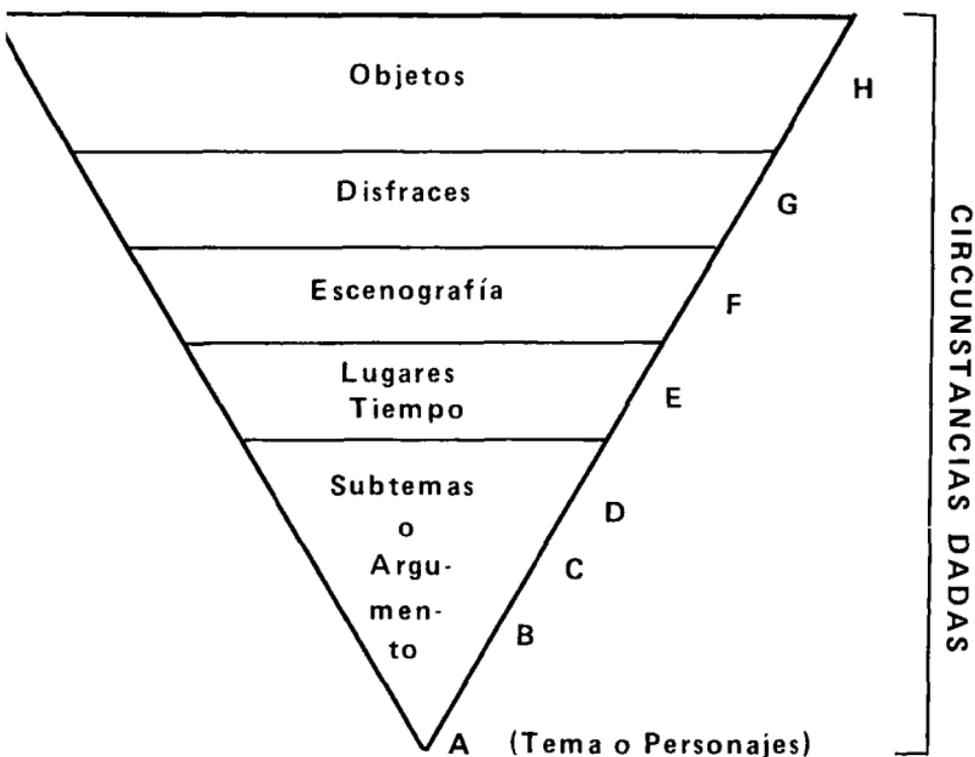
Están dadas. ¿Pero, por quién? Por el profesor. No. Por los mismos alumnos.

El profesor será sólo un coordinador de todo lo que esté dado por los niños y será quien, con una pregunta sugerente o inductora provoque para que se prevean las cosas o situaciones que no se han tenido en cuenta.

Siendo **las circunstancias dadas todo lo que hay que tener previsto y conversado de antemano, antes de que se dé la orden de comenzar el juego dramático**, podemos decir en términos más accesibles que **es la "Preparación del juego"**. (Cada profesor podrá encontrar los sinónimos que crea oportuno para usar en su clase).

El clima de esa "preparación" es activo, movilizador y se respira una ansiedad positiva. Las ideas se tiran una encima de otra, se amontonan y hay que desentrañarlas y coordinarlas para que comiencen a rodar.

Debe haber un orden para la fijación de esas circunstancias dadas, que lo vamos a graficar con el siguiente triángulo.



Partimos de A que es el tema (en la 1.<sup>a</sup> y 2.<sup>a</sup> etapa) o los personajes elegidos (en la 2.<sup>a</sup> y 3.<sup>a</sup> etapa). B, C y D son los subtemas (en la 1.<sup>a</sup> y 2.<sup>a</sup> etapa) o el argumento dividido en las escenas que van a jugar los personajes (en la 2.<sup>a</sup> y 3.<sup>a</sup> etapa). E, es el tiempo y los lugares donde se jugará.

Todos estos puntos se fijan en la conversación grupal que se genera entre los alumnos y el profesor. A partir del punto siguiente se pasa a la acción y se va planeando sobre la marcha.

F es la escenografía que habrá que ubicar en los lugares acordados en E para situarlos en el espacio físico y fijar sus límites con el fin de que se diferencien claramente una tienda de una casa y de una calle.

Todos los alumnos colaboran en la creación de estas circunstancias y la colocación de unas sillas por alguien será casi siempre mejorada por los demás.

El profesor sólo intervendrá en el caso de que los distintos espacios no estén distribuidos armoniosamente o si es evidente que algunos objetos mal colocados impedirán el normal desenvolvimiento de la acción de los jugadores.

En G aparecen los disfraces, que constituyen el otro elemento activo que provoca gran excitación y que se juega en sucesivos momentos y que dan la sensación de no acabar nunca.

Un elemento encontrado por un niño puede gustarle a su compañero, que se lo pide porque le queda mejor a su personaje y el primero, que ya había concluido su disfraz, debe retornar a la búsqueda del complemento necesario para su vestuario.

También el comenzar a caminar como el personaje y probar la ropa en movimiento, que se cae por no estar bien puesta o porque es demasiado grande, puede hacer modificar una idea y simplificar el pomposo traje del rey por algo más sencillo, mientras que en el otro extremo la futura reina pide ayuda a sus compañeras para deslumbrar con su fastuoso vestuario.

Con los objetos o los complementos del juego que señalamos con la letra H y que constituyen el atrezzo, ocurre algo similar y la elección de los mismos se presta a las más ricas inventivas.

A veces el entusiasmo del grupo hace confundir los momentos señalados en el triángulo y cuando se está planeando el argumento (en 2.<sup>a</sup> y 3.<sup>a</sup> etapa) a alguien se le ocurre de repente como debe ir vestido su personaje y sale corriendo para buscar los componentes de su disfraz. Esto puede producir la dispersión de ese sub-grupo, ya que si los demás lo siguen se saltarán tranquilamente los puntos B, C y D.

Si el sub-grupo no se dispersa y continúa planeando, cuando el que se alejó, regresa, habrá

perdido datos que nunca le serán retrasmítidos fielmente.

En fin, que igual se llegará al inicio del juego dramático, pero habrá más probabilidades durante la acción, de que ésta se detenga para que los mismos compañeros reprendan a aquel que por no haber estado atento complica el desarrollo de la obra.

Además, hay que tener en cuenta para la organización de las clases en todas las etapas del sistema, que el entusiasmo por salir a jugar provoca distintos humores, fricciones entre los jugadores y la aparición de algún saboteador que dificulta el arranque. Todo eso acumula infinidad de variables y cada curso de acuerdo a la personalidad de sus integrantes tendrá el estilo de trabajo que lo caracterizará.

Estos ejemplos que no son taxativos, nos hacen ver que todas las actividades que englobamos entre la A y la H, normalmente no se realizan en el orden que quisiéramos y mucho menos en las primeras clases donde todavía no se tiene bien comprendido el método de trabajo. Dicho de otra manera, cada profesor podrá establecer su propio ordenamiento de común acuerdo con sus alumnos.

Muchas veces parecerá que ellos no tendrán el tiempo suficiente para decir, planear y hacer, todo lo que desean, otras veces se sentirá como que pierden el tiempo o depositan su atención en cosas ajenas a la tarea pero eso también hace a su particular forma de comunicarse.

Que el profesor conozca el orden establecido en el triángulo le servirá de apoyo para que una vez metido en la coordinación simultánea de cuatro o cinco sub-grupos con sus distintas circunstancias dadas, pueda orientar la preparación de las mismas de la mejor manera posible.

## APARICION DEL TEMA GENERAL U OBRA

En la primera etapa los temas son todos aquellos centros de interés que motivan a los alumnos y que nos indican a que quieren jugar.

Hasta los 9 años de edad, los niños tienen tendencias a generalizar porque todavía no conocen bien los límites de la clasificación. Esto se puede comprobar con niños muy pequeños en los cuales cualquier parte de una planta, la hoja o la raíz, puede ser denominada por ellos flor.

Concretamente en "Dramática Creativa" la formulación de un tema al cual se quiere jugar nos da la idea de "un mundo" excepcional y extraordinario al que los niños quieren acceder. Generalmente son esos mundos adultos donde ven que los mayores se mueven con tanta naturalidad y ellos son simples espectadores.

Es por tal motivo que de cara a realizar juegos dramáticos se proponen temas como "La tienda", "El barrio", "La ciudad" en los que se intentará imitar las acciones de los adultos.

Ello no es óbice para que los niños también propongan temas que les preocupan desde un punto de vista egocéntrico y que tienen que ver con su escuela, sus amigos, sus juegos, su familia y sus gustos personales.

Otras veces se propondrán temas vinculados a los programas televisivos, las series de moda, las películas cómicas y los héroes de algunos dibujos animados. Estos temas son poderosas motivaciones que los alumnos intentan reproducir en las clases.

Entendemos que los programas de televisión cargados de violencia y agresión son contrarios a la educación equilibrada que debe tener un niño y son per-

fectos estimuladores de energía negativa que los educandos descargarán como puedan en sus juegos dramáticos.

Si en el desarrollo de nuestra teoría hacemos constantemente hincapié en la necesidad de estimular la imaginación, la creatividad y la expresión totalizada es evidente que reproducir esas situaciones televisivas es caer en el estereotipo.

La tarea de moderar esa influencia a que hacemos referencia quedará en última instancia a cargo del profesor.

Una vez encontrado el tema al que la mayoría de la clase quiere jugar, la misión del profesor es lograr que se pase progresivamente a lo particular, que el tema se vaya afinando, que se lo desmenuze en pedazos, se lo seccione y se lo disfrute como si fuera un gran pavo que hay que devorar entre todos.

Será importante la estimulación para que ese tema tan amplio se corporize en acciones concretas y adecuadas a cada niño, que de esa manera entrará a lo grande a través de una puerta minúscula, la puerta de sus propias acciones como un personaje más dentro de ese conglomerado de hechos y situaciones en el que todos estarán simultáneamente metidos.

En la tercera etapa en cambio, como estamos más cerca de la obra de teatro, no hablamos del tema general sino de la obra.

**A partir de los 9 años ya se comienza a tener más sentido de la sucesión del tiempo, se hilan historias, se preveen argumentos con la utilización del suspenso dramático** y sin conocer todavía a Aristóteles se muestran las peripecias de los protagonistas con un principio, un nudo y un desenlace.

Los niños se pondrán de acuerdo en un argumento con escenas independientes o no, que se irán entrelazando hasta llegar al final y la presentación a sus com-

pañeros como algo redondo y comprensible será una fuerte motivación.

Si observamos detenidamente el proceso de preparación de la obra se verá que cada niño parte de un deseo personal de transformarse en algún personaje determinado; él parte de sí y de su personaje, se encuentra con el otro y con su personaje y juntos deciden las cosas que les sucederán. En este sentido es fácil detectar que se parte de los personajes (lo particular) para llegar a la obra (lo general) (Ver ítem de lo particular a lo general en el capítulo I).

Ahora bien, en las tres etapas en que dividimos nuestro sistema evolutivo, es necesario destacar el carácter de episódico que pueden tener tanto el tema general como la obra, ya que de acuerdo al interés de los alumnos, pueden continuarse en las clases subsiguientes.

Este aspecto es habitual en la primera etapa donde muchas veces el tema se mantiene cuatro o cinco clases. Lo que define o no su continuación es la votación previa al comienzo del juego. Si se decide no continuar con el mismo tema se pasará al siguiente del inventario de temas.

En la segunda y tercera etapa la continuación de la obra es menos frecuente, aunque en el caso de que los alumnos lo deseen, puede ser repetida.

La permanencia excesiva en un tema u obra indicará un estancamiento más que nada en los roles de escenógrafo y autor, así como una instancia especial del grupo que el profesor deberá tener en cuenta.

En esos casos se hará necesario entonces estimular el acceso a nuevos temas si las condiciones particulares del grupo no aconsejan lo contrario.

## ELECCION Y ADECUACION DE PERSONAJES

En el "Sistema de Teatro Evolutivo por Etapas" (Capítulo I) ya hemos analizado el punto referente a la elección del personaje, pero este tema se complementa en la práctica con lo que denominamos "Adecuación de personajes".

Quedando establecidas las pautas que determinan la elección de los personajes en las distintas etapas, al trasladar esa elección al juego, es cuando aparece la adecuación de los personajes entre sí.

Cuando no existe adecuación se rompe la posibilidad de trabajo fluido y propiciador de nuevos estímulos.

Si en el tema "El mercado", hay un vendedor de verduras, su esencia se concretará en la medida en que existan clientes que justifiquen el personaje. Si el vendedor de verduras vocea su mercadería durante diez minutos, pero nadie se acerca a adquirir medio kilo de tomates, éstos terminarán por pudrirse, lo que metafóricamente equivale a decir que el personaje entra en descomposición. En lugar de componerse más y mejor a medida que avanza la acción, se descompone porque no hay acción.

Una sucesión de personajes descompuestos culminará con un tema descompuesto, dentro del cual ningún niño encontrará justificaciones para la existencia de su personaje.

Que sirva esto para valorizar la adecuación y comprender la función del profesor como agente adecuador que debe tratar de hacer ver a cada personaje la necesidad que tiene de los demás.

Ir y comprar ese medio kilo de tomates será la mejor manera de demostrar gráficamente y con una ac-

ción que hay un niño verdulero que está aguardando un estímulo.

Traslademos este ejemplo a la tercera etapa y veremos que en una obra puede ocurrir lo mismo, siendo necesario en este caso, valorizar en la crítica posterior aquellas situaciones donde un personaje ha perdido su esencia en proporción directa a su falta de acción.

## **4. PERMANECER EN EL PERSONAJE**



**Si suponemos que el exigir a un niño la permanencia en un personaje es limitar sus posibilidades expresivas, estamos negando uno de los aspectos esenciales de la expresión totalizada: la concentración.**

En muchos casos el criterio que se ha aplicado con el niño y sus personajes es el de lograr un alto grado de estimulación que provoque una multiplicidad de respuestas, lo que muchas veces quería decir multiplicidad de personajes.

Esta confusión creada, donde respuesta es sinónimo de personaje, invade en muchos casos toda un área de comunicación, impidiendo al niño la profundización de la opción elegida.

**Cuando él ha optado por un personaje, no sólo se le debe permitir que permanezca en él, sino que hay que orientar y estimular esa permanencia.**

Específicamente en la 1.<sup>a</sup> etapa y en parte de la 2.<sup>a</sup>, la "protección" que puede ejercer un profesor sobre el personaje elegido, se convierte en el permiso para que el niño pueda investigar todas las posibilidades que se le aparecen cuando logra superar la inicial instancia imitativa, lo que normalmente le ocurre al comienzo de cada clase.

Instalado en esa fase, irá creciendo junto a su per-

sonaje, mientras cada descubrimiento le devolverá la seguridad para reconocer nuevos matices, al tiempo que va entregándose con intensidad al juego.

La 3.<sup>a</sup> etapa nos plantea una óptica distinta, ya que si bien no se modifica el criterio estructural de permanencia, la instancia evolutiva es distinta.

Se debe seguir estimulando la permanencia en el personaje pero con la elasticidad que requiere un niño de la 3.<sup>a</sup> etapa, para quien el paso de un personaje a otro puede significar un momento de auto-reconocimiento y de valorización de su capacidad de concentración.

En ese caso la exigencia para representar cada personaje debe ser la misma, desarrollar todo lo que ese nuevo personaje puede darle pero comprendiendo la naturaleza del intento a realizar.

La permanencia en el personaje es el hogar de la expresión dramática. El profesor debe ayudar a construir cada ambiente para que el personaje tenga paredes, techo, puerta y ventanas, porque de esa construcción dependerá que la casa nunca se quede vacía.

## **5. DESARROLLO DE LA POSIBILIDAD DE ADAPTACION**



**Podemos definir la adaptación como el ajuste del comportamiento que hay que realizar para sortear la aparición de un obstáculo que se interpone en el camino a un objetivo.**

La adaptación que responde a la pregunta ¿cómo lo hago? junto a la acción y el objetivo que responden a las preguntas ¿qué hago? y ¿para qué lo hago? constituyen las tres partes imprescindibles del trabajo escénico. Se diferencian en que los dos últimos se determinan de antemano, mientras que **la adaptación debe suceder espontáneamente.**

Los actores deben adaptarse uno al otro en el juego, como lo hacen los seres humanos cuando se encuentran en la vida. En consecuencia las adaptaciones en el juego dramático se producirán cuando se están ejecutando las acciones de los personajes.

En el ítem referido al actor hemos visto que el comportamiento de un personaje depende de su relación con aquello que lo rodea y que hemos llamado entorno.

Por lo tanto, si cada juego dramático hace variar las circunstancias dadas, será necesario crear permanentemente otras condiciones de vida, otros climas y otros lugares.

Estos cambios exigirán a los actores nuevas adap-

taciones, ya que un personaje no se puede conducir igual si va caminando por la calle o por una superficie lunar y su comportamiento no será igual almorzando en su casa que entrando en un castillo abandonado a las doce de la noche.

En las clases de Dramática Creativa, se dan todas las condiciones para que los alumnos tengan que adaptar constantemente sus conductas a las distintas situaciones dramáticas y no hay que extrañarse si esas adaptaciones son inesperadas, imaginativas e ilógicas porque esa es la verdadera creación.

**Démosle importancia al “como lo hago” improvisado aceptándolo como la esencia de la adaptación, pero advirtamos que su correcta valorización muy poco tiene que ver con una connotación estética de lo que vemos. Lo que importa evaluar es la dinámica de la acción acaecida y si es suficientemente fluída como para generar nuevas acciones.**

Ello implica comprender el proceso de la adaptación como una sucesión de intereses socio-emocionales donde el cuerpo del niño es tan sólo la traducción de una motivación y no la forma bella de transmitir algo.

Comprender que quien se adapta es un generador de estímulos que debe ser considerado como tal y no como otra cosa, es permitir al niño desarrollar su potencialidad interior sin que la forma sea lo que defina el proceso.

Hay que pedir a los alumnos que accionen, pero no exigirles gestos o movimientos bellos porque sino se encierra al educando entre su propio temor a la respuesta del compañero y la presión para que lo que diga o haga sea coherente con un orden estético que está muy lejos de sus necesidades expresivas.

Hay que creer en él, para que él sienta que se confía en su capacidad de conectarse con el entorno. Será

la mejor manera de expresarle que lo único que se le puede brindar para que se adapte es simplemente **todo lo que lo rodea.**

## **SIMULTANEIDAD DE SUB-TEMAS**

En la 1.<sup>a</sup> etapa del sistema **entendemos por simultaneidad de sub-temas la diversificación de las acciones que se realizan al mismo tiempo en distintos espacios del ámbito de trabajo para confluir en el tema central.**

Después de concebirse el proyecto oral, cada alumno comienza a procesar lo que sería el intercambio de sus propios intereses con el medio. En ese intercambio cada niño irá encontrando gradual y paulatinamente sus interlocutores válidos, ya sea por afinidades particulares de los personajes que están desarrollando o por la corriente afectiva que puede vincularlos dentro y fuera de lo específicamente teatral.

**La formación de subgrupos generará la formación de sub-temas.** Si el tema central es "La ciudad" habrá un supermercado, una familia y un policía en una esquina. Cada parcela constituirá así cada uno de los componentes de la instancia mayor, es decir "La ciudad".

El devenir natural de un grupo bien conformado, hará que **los sub-temas se interrelacionen;** por ejemplo, *el policía detendrá el tránsito para que pueda pasar la familia y dirigirse al supermercado, donde los encargados de cada stand aguardan a sus clientes.*

Cuando esa interrelación no se produce, el subtema puede llegar a convertirse en tema central. Esto desarticula el equilibrio grupal y propicia el hecho de que los niños cambien la gratificación de su juego por el atractivo de una propuesta innovadora. Depositán

entonces su concentración en comprobar si es más divertido lo que está haciendo su compañero que se ha atrevido a no respetar el tema central en lugar de estimular y responder a las variantes que se le aparecen en el sub-tema elegido.

Cuando el puente de la interrelación no se da espontáneamente hay que provocarlo a través de una inducción que sirva de "unión" entre los sub-temas.

El profesor tendrá que **trasladarse de uno a otro tratando de hacer visualizar a cada niño por donde pasa el vínculo que lo conecta con todos los subtemas.**

Por otra parte, la comprensión del tema central se produce a partir de la comprensión de alguna de las parcelas que lo estructuran. Por tal razón entendemos la simultaneidad de temas como **la parcelación necesaria para abarcar la totalidad.** Para ser "ciudad" primero hay que ser "policía o vendedor", como para ser "bosque" no hay otro remedio que primero ser "árbol".

En la 3.<sup>a</sup> etapa se produce una interacción de subtemas de características similares a las de la 1.<sup>a</sup> etapa pero con la diferencia de que esos sub-temas se enmarcan en una estructura argumental más precisa (la obra).

Hay que recordar que la obra sigue constituyendo una instancia de juego, aún cuando en sus rasgos formales se acerca más a lo que sería la ceremonia teatral tradicional.

## INTERRELACION DE PERSONAJES

Vinculado con la simultaneidad de sub-temas, la interrelación de personajes es la reducción al plano individual del aspecto grupal mencionado en el ítem anterior.

Recurriendo a Piaget y sus estudios sobre la función formativa del juego, observamos aspectos reveladores: **El juego, al socializarse, impone reglas de las cuales el niño no debe apartarse.** En algunos juegos estas normas son los personajes que el niño asume. Indistintamente es policía y ladrón, comprador y vendedor, madre e hijo.

De esta forma va aprendiendo a insertarse en la trama de las relaciones sociales y por otra parte a identificarse con los personajes de los otros y con sus propios personajes.

El niño copia los comportamientos observados, no en forma aislada, sino incluyendo la interacción entre él y el otro.

Este aspecto configura una socialización constante en la que el aprendizaje es paralelo a su evolución.

Cuanto más interrelación existe entre todos los personajes, más posibilidad habrá de dinamizar el hecho creativo, instrumentando la expresividad pero trasladando su finalidad a la experiencia vital de crecer.

Los trabajos de Piaget confirman que en la niñez, el asumir o sentir las actitudes de los otros respecto de uno mismo es condición indispensable de la conciencia de sí.

Asumiendo diferentes roles, el niño se habitúa a estimularse a sí mismo en la misma forma que el otro lo estimula a tomar conciencia de su propia personalidad en la proporción en que ha cobrado conciencia de la personalidad de los otros.

**En definitiva la interrelación de personajes se convierte en un espejo, en el cual cada uno va encontrando su propia imagen en la medida que encuentra la de los demás.**



## **6. COMBATE DE ESTEREOTIPOS**



Es importante tomar conciencia de que un niño no necesita acumular todo el conocimiento del mundo y de que los encargados de su educación no necesitan enseñarles todas las respuestas. En la actualidad es necesario que el educando desarrolle su capacidad de reacción frente a los otros y frente a la realidad. Los educadores tendrían que preocuparse entonces porque el niño aprenda a responder creativamente ante cada situación que le toque vivir.

La pedagogía moderna nos plantea como uno de sus objetivos el lograr individuos que sean capaces de interrogarse durante toda su vida y de encontrar las respuestas que transformen la realidad.

Por lo tanto, el profesorado tendrá que contribuir a formar hombres recreadores del mundo y no computadoras humanas.

Bastará con reconocer que los hombres se manejan como sistemas programados con un repertorio limitado de conductas y que en la vida de relación se utilizan un número muy reducido de conductas.

La personalidad se va organizando sobre modos de comportamiento habituales que a fuerza de repetirlos se tornan rutinarios. **Y cuando frente a los distintos estímulos que nos llegan y que nos provocan, reaccionamos siempre con la misma respuesta podemos decir que la conducta se ha estereotipado.**

Los estereotipos que se dan en una clase de "Dramática Creativa" se pueden clasificar en:

### **Estereotipos grupales**

Los más comunes a los que se aferran los niños y que son necesario combatir para facilitar el crecimiento en el grupo y una mejor integración son:

#### *a) El líder*

El líder es el jefe del grupo.

Es un niño con gran poder de decisión que con sus ideas arrastra a los demás. Es el ejecutivo que a veces impide la participación creativa de los más retraídos. Cuando es un líder negativo o rivaliza con otros líderes, es peligroso para la clase, por lo tanto hay que lograr que su desenvolvimiento grupal sea positivo, ya que correctamente inducido puede ser un buen motivador para los demás.

#### *b) El ritualista*

El ritualista es aquel que siempre quiere jugar a lo mismo. Se obsesiona con determinado tema o con determinado personaje. Se enoja si no puede cumplir con su deseo y manifiesta una negativa rotunda a jugar el tema propuesto por otro compañero. Puede sabotear al grupo pero bien llevado se puede integrar activamente.

#### *c) El introvertido*

El introvertido es aquel que se caracteriza por una actitud de aislamiento y distancia. Es el que se manifiesta apático para jugar. Necesita ser muy estimulado para que se decida a accionar y cuando acciona es poco expresivo o deja la iniciativa a los demás. Lo importante es lograr que juegue. El "como" se expresa es secundario y mejorará en la medida de que vaya adquiriendo confianza.

#### *d) El parcialista*

El parcialista es aquel que evita la relación con aquellos a quienes no conoce bien, no tiene confianza, no le gustan o le desagradan. Se lo cataloga como activo porque

es un niño que decide grupalmente por oposición a los que son justamente marginados por él o por el grupo y que constituyen los pasivos del grupo.

#### e) *El gracioso*

El gracioso es aquel que se caracteriza por una conducta que tiene apariencia de representación. Su relación con los otros es fluida y muchas veces cae en la seducción. Necesita hacer reír constantemente a los demás a través de sus chistes o se convierte en el centro de la actividad con sus salidas ingeniosas y sorprendidas.

#### f) *El quejoso*

El quejoso es aquel que nunca está de acuerdo con nada y siempre encuentra argumentos para desvalorizar los aportes o ideas de los compañeros. Colabora en forma intermitente en aquellos roles técnicos que le interesan. Esta característica se evidencia generalmente en el momento de preparar el proyecto oral cuando debe jugar como autor. A veces, cuando ejecuta el rol de actor, puede interrumpir el juego porque no está de acuerdo con el camino que lleva la improvisación.

#### g) *El destructivo*

El destructivo es aquel que es agresivo y gusta del manoseo físico y los empujones. Tiene un ritmo más rápido y alternante que el quejoso y a veces da muestras de tenacidad. Generalmente gusta romper determinadas situaciones dramáticas con alguna gracia pesada y de mal gusto.

El profesor siempre intentará la integración de todos ya que una buena interacción puede destruir esos estereotipos. Por lo tanto, alentará a estos niños cuando observe cambios en sus conducta, pero hay que hacer la salvedad de que aquellos que presentan serios problemas y provocan alteraciones constantes en el clima y en el ritmo del grupo, en su mayoría, se debe a problemas surgidos en el seno familiar.

## **Esteretipos en el rol técnico de actor**

El niño, a través del juego dramático debe resolver "en acción" y adaptándose de la mejor manera posible, los problemas que le presente la situación proyectada e inventada con sus compañeros. En el juego dramático, cada niño debe resolver espontáneamente los conflictos dramáticos que aparecen a lo largo de la tarea para lo cual se expresará con una serie de conductas que no realiza en su vida cotidiana.

El profesor estará atento a la evolución personal de cada uno de sus alumnos para detectar cuando aparecen los personajes estereotipados: lo que cada uno vaya haciendo en su rol de actor y el tipo de personaje que elige a lo largo de las clases, le darán las pautas de esa evolución.

Los niños tienden a repetir ciertos personajes en situaciones parecidas por varias razones:

- 1) Copia de personajes populares del cine o la televisión.  
Este es un estereotipo que juega con el cine y la televisión a favor y que no favorece en nada la creatividad personal. Su adopción garantiza el éxito ya que al tomar un modelo taquillero, el niño pone poco esfuerzo en la empresa.
- 2) Personajes que dan el marco para esconder problemas.  
Es el caso de un niño introvertido que elige ser una piedra, o un niño líder que siempre es el detective sabelotodo. Estos personajes pueden encubrir problemas personales o familiares de carácter momentáneo o permanente.
- 3) Repetición de creaciones personales que han tenido éxito en clase.  
Este es el caso en que un personaje muy disfrutado por los compañeros se convierte en sinónimo de confianza grupal. El éxito logrado una vez con ese personaje influye para valorizar la ubicación del niño dentro del grupo y le proporciona la confianza que le falta.

4) Repetición del mismo disfraz para cualquier personaje elegido.

Este es el caso de muchos niños que se disfrazan siempre con los mismos elementos antes de que se sepa o se decida el tema o el argumento de la obra. En este caso el estereotipo se da en el vestuario que sería la parte exterior del personaje y que es muy fácil de detectar.

Es obvio que el sentimiento de seguridad en el ser humano hace que para saltar de un avión se ponga un paracaídas o para tirarse de la borda de un barco que naufraga se coloque un salvavidas. Pero aunque no fueran esas situaciones extremas siempre ocurre que ante circunstancias que aparentan ser amenazadoras, el hombre intenta protegerse.

Por eso es frecuente que la repetición de un personaje garantice la seguridad que el niño está buscando y que no encuentra fuera de la clase.

El personaje se convierte en un reducto desde el cual el niño se reconoce seguro y le permite algo así como una exploración de la realidad desde la dinámica del juego.

Así buscará refugio en lo rutinario porque demasiadas vivencias en las que debe salir fuera de sí para encontrarse con el otro, pueden amenazar su seguridad.

Por lo tanto, el profesor de "Dramática Creativa" debe saber que repetir un personaje más de cuatro o cinco clases seguidas es un indicio de que algo está sucediendo. **Hay una situación psicológica conflictiva en ese niño que se ha estereotipado en su expresión** y que hay que tener en cuenta.

Bastará con que lo estimule correctamente como para que se anime a hacer el cambio y habrá contribuido a que ese niño pueda dar un paso hacia adelante en su crecimiento emocional.

## EL CONFLICTO DRAMATICO

Habíamos arribado a la conclusión en el ítem del actor que su tarea principal consistía en la ejecución de las acciones o comportamientos que nos revelarán lo que determinado personaje hace y porque lo hace.

Cuando un niño ha elegido un personaje y se dispone a participar en un juego dramático, el profesor no le preguntará "¿quién es" sino también "¿qué quiere".

Si le formulara únicamente la primera pregunta y el niño respondiera que es la esencia de "Mazinger Z" y que le dará existencia cuando se encuentre con "el profesor Infierno", caeríamos en el campo de la metafísica.

No basta con que un niño diga a sus compañeros: "Yo soy el bueno y vosotros sois los sádicos matones de Mister Malignus", sino que todos juntos tendrán que imaginar aquellas acciones que los movilizarán y que llevarán a la práctica para que se pueda ver quien es efectivamente el bueno y quienes son los representantes del mal.

Entonces, el profesor tendrá que formular también la segunda pregunta, que al ser dialéctica y conflictual es en consecuencia más teatral: ¿qué quiere tu personaje? ¿qué quieren los otros personajes? ¿qué es lo que van a hacer para conseguir sus propósitos?

En los juegos dramáticos de la 3.<sup>a</sup> etapa, cada personaje debe tener un objetivo claro y preciso que deberá conseguir o no a lo largo de la historia y ese objetivo tendrá que concretarse en su accionar. Pero la acción de un personaje (en pos de un objetivo) puede encontrarse con obstáculos (reacciones de otros personajes en pos del mismo objetivo). **El enfrentamiento de los objetivos dramáticos es el "Conflicto" y la lucha de esas dos acciones opuestas constituye la situación dramática.**

Por otra parte, la acción escénica se torna dramática porque no sabemos que es lo que sucederá en ese enfrentamiento.

¿Cómo va a continuar lo que estamos presenciando? Pues con el desarrollo de otras situaciones que también son dramáticas y que guardan una relación muy estrecha con el argumento.

Podemos decir entonces qué acción escénica y situación dramática se correlacionan, ya que una nos lleva a la otra, constituyendo las situaciones dramáticas las pequeñas boyas a través de las cuales avanzará la acción.

Hagamos en este punto una aclaración de términos: la acción escénica es el modo como se desenvuelve el argumento proyectado, lo que es diferente a la acción del personaje que es una acción física y que es sinónimo de actuar.

El desarrollo de la acción escénica coadyuva para que se vaya formando la vida del personaje, hace avanzar el argumento y sobre todo es lo que mantiene en vilo el interés de los jugadores y los espectadores.

Cuando los espectadores están esperando con impaciencia el inmediato accionar de los jugadores porque fueron atrapados por el planteo inicial y quieren saber como terminará esa ficción, podemos decir sin lugar a equivocarnos que se está jugando una situación dramática.

Y será necesario resolver el conflicto dramático para que podamos decir que se ha realizado un juego dramático y para que todos los participantes vuelvan a ese estado de equilibrio que momentos antes habían perdido.

Por lo explicado precedentemente, el conflicto parece estar indisolublemente conectado a la visión del espectador que es quien lo registra.

Si bien eso es cierto en la tercera etapa, hay que

hacer la diferencia que se presenta en la primera etapa donde el rol del espectador no tiene una presencia física y geográfica determinada.

Recordemos que un niño de seis años no debe ser observado por nadie en el desarrollo de la clase (entendiendo por observador al que mira pasivamente) sino por todos sus compañeros que son parte integrante del juego y que al mismo tiempo observan desde su rol de espectador internalizado.

Igualmente existirán innumerables conflictos como resultado de la acción generada y de la auto-observación que cada niño realiza en forma inconsciente, lo que devuelve la convicción de estar desarrollando un conflicto.

Cuando la variable estímulo-respuesta no se detiene en el primer estímulo, la primer respuesta, generará una dialéctica del conflicto independientemente de la forma que este adquiera.

Dos niños de seis años jugando a que uno compra chocolate y otro lo vende sin que medie ninguna oposición es válidamente conflictivo en términos de interacción y es directamente proporcional al esfuerzo que cada uno de ellos hace para poder comunicarse con el otro.

El chocolate será un puente unificador del deseo de cada uno, mientras un niño quiera ese objeto y el otro desee venderlo.

El chocolate como objeto-mediador soporta los intereses de ambos y se convierte en el resumen momentáneo de un mini-conflicto.

Si imaginamos que tenemos muchísimo chocolate para vender más posibilidades tendremos de que una ola de calor lo derrita, con lo cual el comprador se podrá sentir desilusionado y el vendedor temeroso de que su ocasional cliente lo haga culpable del derretimiento.

Por otra parte, cuanto más chocolate pueda comerse el comprador, más posibilidades tendremos de que se indigeste y haya que llamar a un médico, haya que crear un hospital, haya que curarlo y haya...

A esta altura del juego es seguro que ya nadie se acuerde del chocolate.

Unos minutos después, alguien querrá comprar un bocadillo lo que aparentemente no implica ningún conflicto.

Sin embargo hay cinco bocadillos para cinco compradores y un sexto niño tiene hambre...



## **B) DESARROLLO DEL JUEGO DRAMATICO**

(Pautas para el profesor)

1. Partir de lo ESPONTANEO teniendo en cuenta lo EVOLUTIVO
2. Estimular MOTIVACIONALMENTE
3. Trabajo dirigido hacia la PLANIFICACION
4. Trabajo LIBRE con PLANIFICACION
5. Nivelación de CONOCIMIENTOS por INTERCAMBIO



**1. PARTIR DE LO ESPONTANEO  
TENIENDO EN CUENTA LO  
EVOLUTIVO**



**En la materia “Dramática Creativa” el profesor podrá cumplir con los objetivos previstos en la medida en que comprenda las necesidades de sus alumnos y las tome como base para la planificación de las clases.**

Los intereses de los niños en las distintas edades, los llevan a necesitar diferentes vivencias expresivas en las diversas fases de su desarrollo. Sus capacidades les permiten realizar con entusiasmo actividades dramáticas que contribuyen a prepararlos para las fases siguientes.

Por tal razón los objetivos generales y los específicos para cada etapa (ver página 150) deberán ser estipulados teniendo especial consideración por el proceso evolutivo de los educandos.

Cuando decimos que el profesor debe partir de lo espontáneo teniendo en cuenta lo evolutivo, nos estamos refiriendo a la necesidad de conocer el crecimiento psico-físico y la maduración de los sentimientos de los niños, la evolución de sus procesos de pensamiento y la adaptación al grupo.

La maduración que va logrando el niño a través del período escolar es un proceso continuo en el cual el crecimiento se da gradualmente.

Sin dejar de apreciar que cada niño tiene su ritmo

particular, es evidente que cada edad pasa por una secuencia de crecimiento que es semejante en la mayoría de los casos.

De modo que existen comportamientos que caracterizarían cada fase y que sirven de punto de apoyo para que el profesor se coloque a la altura de las posibilidades del grupo que tiene a su cargo.

Es por tal motivo que en el "Sistema de Teatro Evolutivo por Etapas" hemos diferenciado las diferentes formas y criterios a trabajar con cada edad.

Si observamos una clase de seis años jugando al tema "La ciudad" y una clase con niños de doce años representando una obra, veremos que los dos grupos hacen juegos dramáticos.

La diferencia de los comportamientos de ambas edades reside en la manera por la cual cada uno se entrega a la actividad (el accionar referido a la concentración), en la habilidad dramática (comprensión de pautas técnicas) y en su interactuar dentro del grupo social (adaptación a la sociedad).

**El profesor debe tener en cuenta lo evolutivo para saber que cosas puede esperar de cada una de las edades.**

En el trabajo diario se comprueba que lo evolutivo está presente de forma precisa e inmediata. En definitiva no hay más que observar y reafirmar los procesos individuales, reforzándolos con la aplicación de los criterios técnicos; la práctica llama a la teoría.

De preescolar hasta los 9 años, los niños actúan simultáneamente, es decir todos juntos. Aquí el espectador está internalizado, hay una presentación del personaje y una representación de sí mismo.

A la edad de 9 años, que es la etapa puente, el grupo comienza a dividirse en equipos y rotativamente juegan el rol de actor y de espectador.

A partir de los 10 años, los niños ya manejan en

términos orales todo el lenguaje teatral, descubren que son instrumentos de objetivos, fines, metas, tanto de sí mismos como del grupo y aparece el interés concreto por la incorporación de la técnica. Esto crea una disposición natural en la búsqueda de la destreza, la habilidad y el oficio para que la representación ahora sí, sea una presentación de sí mismo.

Además, en esta última etapa se rompe con lo anecdótico argumental y aparece lo histórico secuencial.

Tomando como punto de referencia que el "Sistema" es un desarrollo del lenguaje, cada edad va representándose formalmente en los distintos géneros dramáticos, tanto la parodia como la tragedia, como el grotesco y los infinitos matices que pueden darse, van sucediéndose en una cronología "atemporal". En el registro de los temas correspondientes a estos géneros es notable la identidad de motivos con lo creado en el teatro de los adultos.

Por otro lado, el concepto de juegos dramáticos en la escuela rompe con el esquema tradicional de la obra de teatro entendida como un texto aprendido de memoria y preparado para un festejo determinado, en el que la obra y los personajes son determinados por el adulto, sin ninguna participación creativa por parte del niño.

Con la introducción de la "Dramática Creativa" en los planes educativos se intenta la utilización de un nuevo recurso como complemento de la pedagogía, donde interesa sobre todo el proceso y no el resultado.

Esto debe quedar bien claro: Las clases de "Dramática Creativa" no son para obtener un resultado que se pueda mostrar como espectáculo.

El texto no se estudia de memoria sino que lo inventan los mismos niños en sucesivos ensayos. Y bas-

ta con que el niño planee las líneas generales de su trabajo en conjunto con el profesor, que la vivencia de las situaciones espontáneas quedarán a su entera libertad.

Insistimos que al abordar la conducción de juegos dramáticos, el profesor debe incitar la espontaneidad de sus educandos.

En la confrontación directa con los alumnos se podrá apreciar que lo espontáneo es el rito cotidiano y la percepción de lo espontáneo una necesidad para el profesor.

En nuestros cursos destinados a docentes, hacemos hincapié en el aspecto de la espontaneidad, porque ella crea una explosión que libera (sobre todo en los adultos). Para ser espontáneo hay que adquirir una capacidad de adaptarse naturalmente a las situaciones que se presentan, con lo que se logra responder a cada estímulo con una nueva respuesta.

Fomentando la espontaneidad ayudamos al niño a que no estereotipe sus formas de responder, considerándola como lo contrario a lo preconcebido.

Un acto espontáneo es el momento de libertad personal en el cual al enfrentarnos con la realidad, la vemos, la exploramos y actuamos de acuerdo a ella.

A través de la espontaneidad el hombre puede reformarse, convirtiéndose en él mismo.

Es como si en el momento de descubrimiento, de experimentación y de expresión creadora, todas nuestras partes (lo orgánico y lo psíquico) funcionaran en un todo integrado.

En la escuela se atiende habitualmente el desarrollo intelectual y a lo sumo el nivel físico de los alumnos, pero en ambos casos no está contemplada la valorización de la espontaneidad.

Cuando la interacción durante una experiencia tiene lugar en ese nivel espontáneo o sea cuando los ni-

ños funcionan más allá de un plano intelectual constrictivo, es cuando verdaderamente el grupo se abre para el aprendizaje.

Lo espontáneo se da en ese momento en que el individuo se libera para relacionarse y actuar, involucrándose en el mundo que se mueve y evoluciona a su alrededor.

Nuestra insistencia en que se incorpore el juego dramático a la escuela tiene que ver con nuestro convencimiento de que es uno de los medios para devolver la espontaneidad al proceso educativo.

Bergson corrobora esto, explicando que:

- 1) Existen actos que no provienen de ningún antecedente, sino que brotan de formas imprevisibles.
- 2) Estos actos expresan la personalidad total de aquel que los lleva a cabo.
- 3) Estos actos, por si solos, mantienen abierto el mundo natural, la sociedad y el yo mismo.

Concebida bajo estos tres aspectos, la espontaneidad es el reflejo de la potencia vital y creadora del ser humano y su inhibición es causa de neurosis.

Si como dijo Bergson "La espontaneidad es la habilidad de hacer nacer una idea y traducirla en acto rápidamente" tendremos que admitir que esta espontaneidad es fundamental en nuestro trabajo sobre la expresión y la comunicación.

Propiciar la expresión espontánea de los niños como acto liberador, exige y a la vez facilita una educación progresiva del educando.

Que el profesor logre de sus alumnos la expresión totalizada de sus respectivos mundos internos, complementado con el aprendizaje por la acción implica "partir de lo espontáneo teniendo en cuenta lo evolutivo".



## **2. ESTIMULAR MOTIVACIONALMENTE**



En el capítulo III, en el tema "La Planificación del profesor" veremos que al comienzo de cada clase hay una motivación inicial proporcionada en la 1.<sup>a</sup> etapa por el tema y en la 3.<sup>a</sup> etapa por la obra que reflejará los centros de interés de cada uno de los subgrupos.

En este punto trataremos el tema de los **"estímulos motivacionales"**, a los que **podemos definir como los recursos a utilizar por el profesor durante el transcurso de la clase.**

El enseñante que ya sabe como organizar su clase basándose en la técnica teatral y el "como si", deberá cumplir además con el activo rol de animador usando los estímulos adecuados a las distintas edades.

El conductor de la clase al convertirse en el receptor de los impulsos de todos sus alumnos, es el elemento de estímulo siempre presente que deberá cuidar el grado de sus intervenciones con el fin de no interrumpir el proceso natural de los propios niños.

Uno de sus objetivos será el que todos participen pero una vez en el juego deberá usar todos aquellos recursos espontáneos o inesperados capaces de aclarar el curso de los acontecimientos o capaces de profundizar en determinado conflicto.

La estimulación adecuada podrá ser directa o indirecta y ya sea con sugerencias verbales o estímulos de carácter sensorial.

**En la 1.ª etapa su estimulación principal la ejercerá como inductor desde el propio juego como un jugador más, participando como personaje en todos los sub-temas que lo necesiten, sugiriendo a los actores siempre por el nombre de sus personajes o su función, interrelacionando personajes entre sí, etc. Se alejará para observar cuando todo marche bien y se introducirá nuevamente con el estímulo justo cuando lo sienta necesario con lo cual quedará claro que **es el único actor que puede entrar o salir del juego cuando quiera.****

La estimulación debe ser gradual, no se pueden dar diez estímulos a la vez porque no serían percibidos o aprovechados. Más bien se irán suministrando en dosis suficientes para que la tensión no decaiga, el interés no disminuya y la concentración se mantenga.

**En la 3.ª etapa la estimulación del profesor será previa al juego dramático y durante la preparación de las obras, ayudando a la organización general del trabajo.**

Aquí lo más común es el empleo de sugerencias verbales que son muy útiles para la tarea Ej.: ¿Dónde se juega esa escena? ¿Cuándo los pasajeros llegan al hotel, quién hace de hotelero? ¿Qué hace la tripulación del avión en esa escena? ¿Pueden utilizar esas telas para los disfraces?

De cualquier manera, en todas las etapas la colaboración del profesor será siempre técnica, orientando sobre las bases que conoce y coordinando a partir de las reglas preestablecidas.

Siendo imposible explicar el cómo se debe estimular, simplemente sugerimos que hay que hacerlo a partir de lo que cada niño a cada edad y en cada momento necesita y así creemos que estamos diciendo como hay que estimular a cada alumno.

Aunque parezca complicado entenderlo, el profesor

debe saber cuales son las **necesidades de los niños** con que trabaja para utilizar los estímulos necesarios como para motivarlos a realizar y plasmar lo que están deseando en ese momento.

Cuanto más amplio sea el bagaje de que disponga el profesor para estimular, mejor será. Pero esto dependerá mucho de sus posibilidades expresivas y de su nivel de desinhibición.

Si bien estamos haciendo hincapié en lo teatral, no negamos el aporte que se pueda hacer utilizando como estimulación motivacional recursos de otro origen. No hay motivos para impedir que un niño con su flauta provoque la reacción del grupo si su estímulo musical puede ser leído por todos e insertado en la comunicación generada como elemento motivante.

Lo que nos interesa dejar claro es que la materia "Dramática Creativa" es de índole teatral y que buscamos una integración de los recursos expresivos pero que no utilizamos técnicas de expresión libre porque disponemos de un criterio técnico (el paso por los cinco roles) con el que se puede estimular correctamente una expresión que puede ser inacabada pero que será válida si sirve para la comunicación a lograr en un juego dramático determinado. (6)

---

(6) Para profundizar el tema de la estimulación remitimos al libro *Yo soy el árbol (tu el caballo)* de Franco Passatore y otros. Editorial Avance. Barcelona.



### **3. TRABAJO DIRIGIDO HACIA LA PLANIFICACION**



Entendemos que el trabajo debe estar dirigido a crear la necesidad y la valoración por parte del alumno de planificar junto al profesor.

Aquí es necesario reforzar el criterio de que la actividad está centralmente **dirigida a que el alumno sea quien proponga y elabore las pautas de trabajo**. Que éste, se dirija hacia la planificación no invalida la planificación previa del profesor sino que por el contrario ampliará aquellos aspectos en los cuales la práctica completa su planificación.

En el desarrollo de la clase como unidad conceptual y cronológica que encierra la actividad de la materia (Capítulo III) como en el desarrollo de la materia en sí (Capítulo II), el trabajo dirigido hacia la planificación con el alumno ocupa un área nodal y asimilable tanto al concepto práctico de la clase como al teórico de la materia.

Este tema no lo desarrollamos en este punto; pues está comprendido en el ítem "Planificación en conjunto profesor y alumnos" del Capítulo III.



## **4. TRABAJO LIBRE CON PLANIFICACION**



El trabajo libre con planificación está claramente relacionado con el tema anterior y supone insistir, aún cuando exista una planificación, sobre el concepto de espontaneidad en el desarrollo de los juegos dramáticos.

En este caso, la planificación refuerza el criterio de libertad en la tarea, en la medida que crea un marco adecuado donde el alumno expone las vivencias que le provoca el trabajo y el profesor lo induce a utilizar mejor la libertad que se le otorga.

Enunciar un trabajo libre implica crear condiciones de libertad sin que las mismas comprometan la fluidez de la dinámica grupal. Cada alumno tendrá que comprender que planear "su" libertad es una manera de acercarse creativamente a una opción de trabajo donde la constante estímulo-respuesta es una regla del juego.

Sin embargo, el profesor deberá hacer también un gran esfuerzo para acercarse a una situación de trabajo diferente ya que no es fácil desenvolverse dentro de las condiciones caóticas que muchas veces pueden aparecer en las clases.

De la mano de lo libre pero también de la mano del libertinaje, el caos puede llegar a ser una alternativa sumamente creativa o quedarse solamente en caos.

En el primer caso, lo complejo está en poder valorizar esa situación caótica como positiva *sin que el orden interno adquirido por el profesor le impida comprender la riqueza expresiva de ese momento.*

**Podríamos hablar de una necesidad constante de re-educación del profesor para que sus mecanismos psicológicos no incidan en contra de las necesidades de sus alumnos.**

En el segundo caso, cuando el caos se queda sólo en eso, el profesor tendrá que condicionar la actividad para romper con la situación y en última instancia cualquier decisión que tome deberá apuntar a hacer ver al grupo lo inoperante de su actitud como hecho expresivo-creador.

Muchos profesores nos preguntan en nuestros cursos ¿cómo hacer para determinar si una circunstancial situación caótica de trabajo es válida o no?

Y nosotros les contestamos invariablemente que la respuesta la tienen ellos mismos, puesto que no hay una tabulación objetiva que permita definir cuando el caos es positivo o negativo.

Cada profesor y cada grupo son los propietarios de su propio caos.

La lectura de cada situación será subjetiva y será la resultante de la comunicación que exista entre el profesor y su grupo.

Lo que seguramente ocurrirá cuando alguien tenga una negativa relación con sus alumnos, es que siempre encontrará libertinaje donde en realidad hay libertad y en la práctica no hará otra cosa que coartar la espontaneidad de los niños, **proyectando su propia imposibilidad de ser libre.**

## **5. NIVELACION DE CONOCIMIENTOS POR INTERCAMBIO**



La psicología social ha hecho tomar conciencia de que los procesos de aprendizaje están muy influidos por los factores sociales y por la dinámica grupal.

Por tanto el profesor en una clase de "Dramática Creativa" debe fomentar la cooperación y desalentar la competición, debe lograr que los niños se sientan pertenecientes al grupo y debe evitar que se marginen a aquellos que presentan mayores problemas en el terreno de la expresión.

Para un buen trabajo grupal se necesita un clima propicio por un lado y que haya cohesión en el grupo, por el otro.

Sin duda que la conducta y el sistema de valores de los niños dependerá del grado de cohesión que posea el grupo al que pertenecen. Cuando mayor es la cohesión en el grupo mayor será el poder del grupo sobre sus propios integrantes.

Si el niño crece y se desarrolla mejor en grupo, evidentemente que la manera más eficaz de conformar su personalidad será a través de sus iguales.

El grupo le proporciona a los alumnos una posibilidad de aprender que no procede del profesor sino que está dada por sus propios pares, los que aportan constantemente ricos elementos para el crecimiento de todos.

El profesor está con ellos y presta su apoyo, puede favorecer la comunicación y puede hacer las preguntas oportunas para que confronten sus ideas con la realidad, pero básicamente el niño recibe la enseñanza de sus compañeros.

El se da cuenta de que otros pueden tener problemas expresivos semejantes al suyo, pero el hecho de que las soluciones no las da el profesor sino que las va encontrando entre sus compañeros, le da seguridad y confianza para continuar en la búsqueda.

**C) LO QUE OCURRE CUANDO LAS SEIS FINALIDADES Y EL DESARROLLO DEL JUEGO DRAMATICO SE INTEGRAN ARMONIOSAMENTE.**



Suponemos que partimos de un punto o momento de equilibrio y que con la aplicación del juego dramático se producirán determinadas modificaciones en las respuestas expresivas de los educandos.

El esquema de CAMBIO, TRANSITO y ADECUACION, que presentaremos en este ítem, debe ser trasladado a cada edad y funcionamiento grupal, de forma diferente y cada profesor lo elaborará de acuerdo a la experiencia personal que tenga con sus alumnos.

1.º Período: CAMBIO:	Cambio Tránsito Adecuación
2.º Período: TRANSITO:	Tránsito Adecuación Cambio
3.º Período: ADECUACION:	Adecuación Tránsito Cambio

Trataremos de explicarlo imaginando una clase de niños de cinco años; lo que nos permitirá partir del "CAMBIO" suponiendo que están en Preescolar y que nunca han trabajado en "Dramática Creativa".

Dividimos el año escolar en tres grandes períodos: El primero de CAMBIO, el segundo de TRANSITO y el tercero de ADECUACION.

Cuando comienza el curso y se explica al grupo cual es la propuesta de trabajo que plantea la "Dramática Creativa", estamos proponiendo al niño algo nuevo que seguramente producirá modificaciones en su equilibrio afectivo-emocional.

Para que el niño internalice y comprenda ese "CAMBIO" vivirá tres momentos, el primero, donde comenzará a cambiar sin saber hacia donde se dirige, el segundo cuando ya transita más seguro por ese cambio y el tercero cuando finalmente se adecúa al cambio.

Observemos que si no se tratara de niños de cinco años, el primer período podría ser de "TRANSITO o ADECUACION", dependiendo de lo acontecido el año anterior.

El segundo período cuando el niño ya ha superado el "CAMBIO", lo consideramos de "TRANSITO", pero también tendrá tres momentos. Cuando comienza a transitar por ese "tránsito", cuando se adecúa al mismo y cuando a partir de esa adecuación ya está entrando en el próximo cambio.

Así llegamos al tercer período de "ADECUACION". El niño que ya sabe como se trabaja: ha temido (cambiado), experimentado (transitado) y ahora produce con seguridad (se ha adecuado).

Sin embargo está transitando por esa "ADECUACION" y su instancia evolutiva ya lo conduce a un próximo "CAMBIO" y a un próximo "TRANSITO".

Si procedemos evolutiva y gradualmente con todas

las edades y tenemos en cuenta el funcionamiento de cada grupo, podremos elaborar sucesivos cambios, tránsitos y adecuaciones.

Este esquema de cambios, tránsitos y adecuaciones nos reflejará siempre los factores vitales de la dinámica del grupo en relación a su ritmo interno y externo.

## RITMO INTERNO DEL NIÑO

Para ubicarnos dentro de este tema lo desdoblaremos en dos aspectos:

a) **El tiempo dramático asumido por cada individualidad (el tiempo particular de cada niño).**

Cuando un niño elige un personaje, ya está haciendo una primera elección intelectual de un ritmo interno específico. No es lo mismo elegir ser la madre de una familia numerosa que la hija más pequeña. La madre tiene que ver con un ritmo reposado, lento, reflexivo, la hija con un ritmo más activo, resolutivo, propulsor.

El análisis que hagamos de hipotéticos personajes siempre nos develará los distintos ritmos que tienen y sin duda la elección de un personaje por parte de un niño está condicionada entre otros aspectos por el ritmo interno que ese personaje le sugiere. Pero decíamos antes que esa es una primera elección de tipo intelectual que algunas veces es corroborado en la práctica y otras le permite al niño descubrir una capacidad rítmica en relación con su personaje que no había previsto.

Este descubrimiento se producirá como consecuencia de la interacción con los demás, quienes al proponerle estímulos activos van transformando las expectativas del ritmo inicial.

Esto implica una gran riqueza adaptativa que va desde la identificación emocional hasta el rechazo del personaje por diferir demasiado del modelo supuesto.

**Cada alumno irá encontrando su propio ritmo y lo depositará en el personaje, lo que muchas veces le llevará más de una clase.**

El ritmo interno del niño está vinculado de forma indisoluble con los momentos circunstanciales que pueda estar viviendo y que puedan afectar su bagaje afectivo. Hay que respetar ese tiempo dejándole que pueda elegir dentro de sí en que lugar de su interioridad se encuentra el ritmo adecuado.

Obviamente, cada estructura de personalidad define el ritmo de cada niño. Sin embargo es vital tratar de evitar pre-conceptos que tengan que ver con encasillar a alguien en lo que se cree que es su ritmo. Inducir con ese preconcepto puede generar un obstáculo difícil de vencer: que el alumno trate de corroborar lo que él siente y hace con lo que el profesor piensa de él.

Esto servirá para tener alumnos que satisfacen las expectativas del profesor pero muchas veces puede significar coartarles la libertad expresiva.

**b) El tiempo dramático asumido por cada grupo (el tiempo particular de cada grupo).**

El tiempo dramático del grupo o el ritmo interno de cada grupo se nutre de las particularidades que van creando una atmósfera referida sólo a ese momento y a ese grupo.

No es una progresión geométrica donde se van acumulando todos los ritmos, sino una integración de momentos que van definiendo diferentes atmósferas.

A un ritmo grupal intenso puede sucederle un opuesto, lo que irá propiciando distintas adaptaciones que se transformarán en nuevas propuestas, que ya están modificando el ritmo grupal.

Cada alumno aportará al ritmo grupal desde donde puede y como puede. El líder parecerá ser quien defina y sin embargo los "compensadores" se notan mucho menos pero no por ello dejan de determinar el ritmo grupal interno.

**Es necesario ayudar a que el grupo encuentre su ritmo.** Para ello el profesor tendrá que meterse dentro del grupo y percibir desde esa posición y con su propio cuerpo como se va imponiendo un ritmo determinado.

De poco sirve una supuesta observación objetiva. Siempre estará teñido por el intento de acomodar el ritmo de los niños al propio ritmo. Desde dentro del trabajo el profesor también será modificado y podrá modificar.

Ha de "ser" el ritmo junto a los alumnos, con lo cual les estará diciendo que juntos son capaces de armonizar.

## **RITMO EXTERNO DE LA CLASE**

La clase tiene su ritmo particular como resultado del marco institucional en donde se desarrolla la misma (horas de clase, lugar de trabajo, número de alumnos). Por lo tanto la coordinación del profesor tratará de darle a esa clase un ritmo externo coherente en hábitos y pautas para comenzar y terminar de trabajar.

Es importante resaltar en cuanto al ritmo interno del niño, lo decisivo que es, que el coordinador instrumentalmente un ritmo externo ordenado.

Dar al alumno un marco de protección de sus nece-

sidades expresivas implica orientar la clase hacia momentos precisos de principio y fin donde no quede margen para la duda en lo que se refiere a las diferencias entre ficción y realidad.

A veces será necesario continuar una clase durante el recreo para no cortar el ritmo interno grupal y porque el juego dramático está en su clima más alto. Otras veces el profesor podrá permitir que un subgrupo utilice más tiempo para organizar el juego pero también si lo cree necesario podrá acelerar el trabajo para que se pueda presentar dentro del tiempo cronológico de la clase. A lo mejor tiene que detener un juego cuando el proyecto se ha cumplido y cuando las acciones se repiten varias veces sin innovaciones. En fin, muchos son los ejemplos, pero el profesor siempre es el que decide comienzo, alargue y final, en función de la lectura que realiza de la realidad de la clase.

Marcar el ritmo externo recordando constantemente la cantidad de minutos que restan para cada tarea es uno de los recursos más utilizables por un profesor de "Dramática Creativa" en cuyas clases todos los jugadores tienden a negar la existencia de las horas-reloj.

# **CAPITULO III**

## **EN CLASE**



*Simultáneamente con la lectura de este capítulo consultar el gráfico 3 "En Clase" al final del libro.*

## ENCUADRE-REALIDAD OBJETIVA-COHERENCIA

Para poder comprender el funcionamiento de una clase debemos tomar un sector de sus relaciones y estudiarlo teniendo en cuenta únicamente las variables que quedan incluidas en ese sector.

De ahí que digamos que estamos utilizando un encuadre que ubica en un primer plano determinados aspectos de ese funcionamiento. Para ello abstraemos la clase de una realidad en la que suponemos unas constantes y nos manejamos solamente con aquellas variables que nos interesan para los objetivos de este libro.

En primer lugar nos encontramos con la realidad objetiva cuya observación nos devolverá la existencia de los dos contextos en los cuales se soporta la clase.

El primer contexto tiene que ver con un espacio y un tiempo concretos y el segundo con un espacio y un tiempo abstractos.

Cuando comenzamos a aplicar la materia "Dramática Creativa" en la escuela, sabemos que nos hallamos en una institución que nos proporciona **el espacio físico llamado aula** en el cual podemos trabajar y

**un tiempo cronológico durante el cual se puede desarrollar la tarea.**

Pero estas situaciones muy concretas no se oponen a que sobre ese marco apoyemos las situaciones abstractas donde el espacio de trabajo se inscribe en la imaginación expresiva-creadora de los alumnos y el tiempo-reloj deja de definirse como la sucesión ininterrumpida de segundos.

**En el contexto clase importa la disponibilidad de espacio real para ejecutar los juegos dramáticos,** y si no se utiliza un gimnasio o una sala apropiada, el tamaño de la propia aula con su mobiliario constituye el primer condicionamiento a superar.

Si el aula es chica o grande, si hay bancos o sillas y si hay poco espacio para los desplazamientos son factores que incidirán suficientemente en el juego y en los temas y las obras proyectadas.

**También importa el tiempo cronológico que es el tiempo concreto asignado a la materia en la organización escolar.** A mayor frecuencia semanal, mejor serán los resultados a obtener y con mayor rapidez se podrán establecer hábitos en los alumnos que si la tarea se realiza en forma esporádica, una vez por mes.

Por otro lado, que la materia tenga un horario definido en el calendario semanal como por ejemplo lunes en la segunda hora y miércoles en la tercera hora, favorecerá la predisposición de los niños y los momentos de preparación de los trabajos previos a la clase.

**En el contexto teatro, el espacio escénico será el lugar subjetivo concreto, constituyéndose en algo más que el espacio real porque son todas las posibilidades en las cuales ese espacio se puede transformar.** Y el otro aspecto a tener en cuenta es **que cada grupo crea su tiempo,** lo que hace que una obra en la 3.<sup>a</sup> etapa pueda durar diez minutos o media hora

o que un tema en la primera etapa pueda jugarse en quince minutos o en varias clases sucesivas.

En ese contexto teatro, es fácil observar como **el tiempo real se rompe y las acciones son atemporales.**

El análisis segmentado de cada uno de los tiempos y espacios, tanto en lo concreto como en lo abstracto, obligará al profesor a ser coherente con un estado de cosas que son el punto de partida de su comprensión teórica para acceder a la práctica.

Y aquí es donde aparece otra variable importante dentro del encuadre que llamamos "coherencia".

Con esa palabra planteamos el hecho de que el profesor debe estar siempre alerta y muy abierto para observar la realidad objetiva y replantearse a cada momento las modificaciones que sean necesarias.

La coherencia obliga al profesor a ser muy flexible para poder adaptarse a la realidad que se le presenta todos los días.

Y entonces, cuando puede integrar todos estos aspectos que parecen oponerse, estará en condiciones de modificar su objeto de atención y trasladarlo del "alumno" al "actor-persona".

¿Cómo se expresan los alumnos con sus diferentes personalidades en la clase de "Dramática Creativa"?

¿Cómo evaluar al más "intelectual" de la clase a quién le cuesta adaptarse en los distintos juegos dramáticos?

Y en última instancia ¿cómo mejorar la expresión de los actores-personas para que incida en su mejor rendimiento como alumnos?

**Los objetos de atención se relacionan totalmente y en muchas oportunidades se confunden.**

Por tal razón es muy importante que la materia "Dramática Creativa" hasta los 9 años de edad sea conducida y jugada por el mismo profesor. En cambio,

a partir de los 9 años, si bien es aconsejable que también sea conducida por el mismo profesor, pueden hacerlo profesionales ajenos a la escuela como por ejemplo actores capacitados para realizar tal actividad.

El análisis realizado nos lleva a distinguir dos circunstancias distintas según que nos ubiquemos en el contexto clase o en el contexto teatro, pues **en el primero habría una situación de convivencia en la cual los alumnos deben ubicarse en la realidad y en el otro nos encontramos con una situación de trabajo en la cual hay que ubicarse en la ficción.** Pero este tema lo tratamos en el ítem siguiente, referido a las relaciones entre la Ética y la Estética.

## ETICA-ESTETICA

La ética es una rama de la filosofía que como concepción práctica de la vida se convierte en una guía para las conductas humanas, abarcando todo aquello que el hombre debe saber para ayudarse a vivir mejor.

¿Cómo debo comportarme para llegar a ser un hombre honrado, buen padre de familia y televidente honesto?

¿Cómo debe ser mi comportamiento para adaptarme a la Institución Escuela y vivir de acuerdo a sus valores?

La ética, al responder estas preguntas tratará de enseñarnos desde nuestra infancia como tenemos que conducir la propia vida para que más tarde podamos ser buenos burócratas o buenas amas de casa.

Y en consecuencia todo se reduce a tener un comportamiento humano normal que es fijado por el sentido común humano.

Para vivir en una sociedad en la que los hombres, sutil o sanguinariamente compiten para alcanzar los

fines que se fijan, aceptamos la necesidad de un orden jurídico que proteja los intereses de cada uno de la mejor manera posible.

Esa sociedad en su función de tutelar la moralidad de los individuos es entonces la que establece el “deber jurídico” en el cual hay que vivir honestamente y no perjudicar a nadie.

Fijar un orden jurídico no es más que asegurar el orden moral que está compuesto por una serie de consejos, preceptos, permisos y prohibiciones.

Pero como al orden jurídico le interesan los buenos resultados y no las intenciones morales, cuando no se consigue lo establecido por “las buenas”, se hecha mano de las reglamentaciones y las normas.

Y cuando una norma no se cumple, lamentablemente hay que recurrir a las sanciones que intimiden al sujeto infractor.

¿Alguien puede negar que vivimos en un mundo de normas?

¿Alguien puede negar que todas nuestras conductas sociales están regladas por normas?

¿Alguien puede negar que la Institución-Escuela es la suma de las normas existentes para socializar al niño?

La circunstancia que se daría normalmente en la escuela es una situación de convivencia, donde hay que ubicar al niño en la realidad.

El alumno será estimado en cuanto viva bien su convivencia con los demás y en cuanto respete las normas.

Cuando un niño entra en la escuela se le dice: “Si tu aprendes lo que hay que hacer para ubicarte dentro del contexto escuela, tu voluntariamente ejecutarás las acciones que los demás esperan de tí, satisfaciendo de esa manera las expectativas de tus padres, el Director, los profesores y tus compañeros de curso”.

Lo característico de esa situación es el "consentimiento" es decir el consentir de la voluntad del niño con las normas establecidas que nunca son establecidas por él.

Si nos trasladamos al plano Estético y suponemos a la "Dramática Creativa" insertada oficialmente en la escuela, veremos que en la clase de juegos dramáticos ya no interesan tanto las normas sino las reglas del juego.

Y la preocupación esencial, que en lo social era observar como el niño vivía su convivencia con los demás, pasa a ser ahora como vuelca su expresión en el juego.

Veremos también como los jugadores en el juego dramático se muestran ágiles y alertas, respondiendo simultáneamente a la aventura de los acontecimientos.

La capacidad personal que cada uno tiene de involucrarse en las ficticias circunstancias dadas y el esfuerzo que se hace para poder manejar los múltiples estímulos provocados por la acción, van determinando el grado de evolución de los participantes.

El crecimiento del niño se producirá sin dificultad debido a que el mismo juego le ayudará a llegar a ese crecimiento.

El objetivo sobre el cual el jugador ha fijado su meta, y hacia el cual debe dirigir toda su energía, provoca en él la espontaneidad. Gracias a esta espontaneidad surge la liberación personal y es en ese momento que el "ser" despierta emocional, intelectual y físicamente.

La energía que se ha gastado en resolver el conflicto dramático, debido a las restricciones impuestas por las reglas del juego (límites que han sido decididos por el profesor y los alumnos) crea una explosión de sentimientos, que como en toda explosión desgarradora, renueva obstáculos y reacondiciona todo lo que toca.

El juego dramático es así una forma natural empleada por los niños que proporciona la libertad personal tan necesaria para la creación.

Por otra parte, el ingenio y la creatividad solucionan cualquier crisis que en la clase se presente, puesto que los jugadores son libres de desarrollar las circunstancias dadas en la forma que ellos escojan. Un jugador podrá disfrazarse estrafalariamente, podrá recurrir a las artimañas que se le ocurran para resolver las distintas situaciones dramáticas, podrá caminar sobre sus manos o formar una tortuga gigante con tres compañeros, siempre y cuando no infrinja las reglas del juego.

Está comprobado que cuando "el como" empleado por algún jugador sorprende por su originalidad provoca el goce de los demás jugadores y espectadores.

En síntesis, los objetivos generales y específicos fijados por el profesor de juegos dramáticos deben ser transmitidos al grupo como simples reglas de juego y no como un estático programa que hay que cumplir por decreto.

La circunstancia que se daría entonces en la escuela es una situación de trabajo donde los niños deben ubicarse en la ficción apoyándose en las reglas de juego establecidas por todos.

Y si volvemos a comparar los planos Ético y Estético vemos que el sujeto es siempre un agente activo, pero mientras en el primero, el hombre dispone del acto, en el segundo, por el contrario, es el acto espontáneo y vital el que se impone al hombre.

Y así como habíamos visto que en lo ético importaba el consentimiento de la voluntad con la norma, en lo estético donde importan la libertad, la espontaneidad y la creación, surge puro y claro, el sentimiento del niño manifestando su maravilloso mundo interior.



## **A) DESARROLLO**

Partir de lo espontáneo teniendo en cuenta lo evolutivo

Planificación del profesor

Planificación en conjunto: profesor y alumnos

Evaluación por el alumno

Evaluación para el alumno

## **PARTIR DE LO ESPONTANEO TENIENDO EN CUENTA LO EVOLUTIVO**

Una clase de niños de Preescolar o de EGB como desarrollo de una realidad tiene características comunes con lo que hemos explicado en capítulos precedentes sobre el juego dramático, por lo tanto, en el gráfico N.º 3 que sintetiza este capítulo III, observaremos que se repiten ítems que figuran en el gráfico N.º 2.

Uno de ellos es la premisa "Partir de lo espontáneo teniendo en cuenta lo evolutivo" que como ya ha sido expuesta en el capítulo anterior, no será tratado aquí.

## **PLANIFICACION DEL PROFESOR**

La planificación a realizar en "Dramática Creativa" es similar en los aspectos formales a cualquier otra materia del Plan de Estudios y se erige como puente entre el punto donde nos encontramos y aquel punto hacia donde queremos llegar.

De ese modo tendremos que tener en cuenta los objetivos generales y específicos por nivel y por edad que debemos alcanzar a lo largo del año escolar.

Además, cual será el contenido del curso o mejor dicho, qué experiencias educacionales aptas puedo ofrecer como profesor para lograr esos objetivos.

También es necesario tener claro el método a utilizar para organizar con eficacia las experiencias educacionales que en nuestro caso estaría dado por el "Sistema de Teatro Evolutivo por Etapas".

Y por último, la evaluación, con la que podemos corroborar si los objetivos fijados se están cumpliendo.

## **OBJETIVOS EN DRAMATICA CREATIVA**

Los objetivos en "Dramática Creativa" tienen que ver con los cambios de comportamiento que preve-

mos como resultado de las experiencias producidas por el desarrollo sistemático y periódico de los juegos dramáticos. Conviene esbozarlos con un verbo en infinitivo.

Además los objetivos deben cumplir con estos requisitos:

- 1) Ser realistas y susceptibles de ser traducidos en experiencias de aprendizaje en el aula.**
- 2) No ser enunciados globales.**
- 3) Ser susceptibles de evaluación.**

Es importante que los objetivos se puedan exponer de manera tal que puedan ser evaluados sistemáticamente puesto que no podríamos medir lo que no sabemos definir.

Lo ideal es poder enunciar una lista de objetivos no en una forma vaga, sino en una forma que posean un alto valor operacional.

## **OBJETIVOS FORMATIVOS GENERALES**

- Estimulación de lo espontáneo teniendo en cuenta lo evolutivo.
- Actuar colectiva y simultáneamente en la primera etapa.
- Actuar en subgrupos y en forma sucesiva en la tercera etapa.
- Representarse a sí mismo en la primera etapa.
- Presentarse a sí mismo en la tercera etapa.
- Expresar el mundo interno por transmisión física.
- Expresar para comunicarse.
- Lograr la concreción de imágenes.
- Lograr la expresión totalizada (combatiendo estereotipos).

## OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Explicar y hacer comprender el “Sistema de Teatro Evolutivo por Etapas”.
- Ubicación del curso dentro del “Sistema”.
- El personaje: forma de encararlo a través de la práctica.  
Aparición de los distintos roles técnicos teatrales en las distintas etapas (autor, actor, escenógrafo, espectador y crítico).  
Paso por todos los roles técnicos teatrales.  
Diferenciar la ficción de la realidad.  
Manejar el espacio escénico.  
Evaluación a realizar por el alumno.  
Evaluación a realizar por el profesor.  
Planificación por el alumno con asesoramiento del profesor.

### Preescolar, 6, 7 y 8 años (1.ª etapa)

Objetivos operacionales:

- 1) Darle al niño las pautas necesarias de disciplina y orden de trabajo para lograr un juego armónico y creativo.
- 2) Darle al niño las pautas necesarias para llegar a la búsqueda y elección del personaje.
  - a) Contexto. Ubicación física. Hábitos de trabajo.
  - b) Diferencia entre la ficción y la realidad que hace a una valorización del juego dramático.
  - c) Búsqueda del personaje.
  - d) Valorización del juego a través de contactos con los distintos elementos existentes (atrezzo, escenografía, vestuario).

- e) Utilización integral del espacio, favoreciendo la apertura hacia el medio.
- f) Elección y cambio de personaje.

## **9 años (2.ª etapa)**

Objetivos operacionales:

- 1) Darle al niño las pautas necesarias para que asuma los roles técnicos teatrales.
- 2) Darle al niño las pautas necesarias para una mejor valorización y distribución del tiempo teatral.
- 3) Darle al niño las pautas necesarias para una correcta valorización de los instrumentos teatrales (su cuerpo, el grupo, su profesor, el espacio teatral, el espectador).
  - a) Contexto. Ubicación física. Hábitos de trabajo. Valorización de la diferencia entre el escenario y el lugar destinado a los espectadores.
  - b) Distribución horaria para la preparación de atrezzo, vestuario, escenografía y realización de las obras proyectadas.
  - c) Adecuación de un personaje a otro y viceversa. Reconocimiento personal y relación con el otro.
  - d) Concreción de los roles de actor y espectador.
  - e) Valorización del rol de crítico.
  - f) Utilización integral del espacio escénico.

## **10, 11, 12 y 13 años (3.ª etapa)**

Objetivos operacionales: Se desprenden de los fijados para los 9 años con variantes que amplian los contenidos esenciales de aquellos objetivos.

- a) Diferencia concreta entre el escenario y el lugar destinado a los espectadores.
- b) Profundización en el reconocimiento personal y en la relación con el otro.
- c) Toma de conciencia de la no permanencia en el personaje.
- d) Valorización del personaje y su caracterización.
- e) Concientización del rol de crítico.
- f) Valorización de la interacción continua y general como dinámica grupal.
- g) Valorización de la trama argumental (ritmo y forma). El conflicto dramático.
- h) Valorización de la escenografía (utilización del espacio).
- i) Valorización del cuerpo como instrumento dramático (ritmo, acción y forma).

## La planificación

A continuación transcribiremos sólo un modelo de planificación para la 1.<sup>a</sup> etapa, en unas primeras clases, siendo nuestra intención que la misma sirva al lector como guía para confeccionar la planificación de las otras etapas.

Creemos que es redundante exponer aquí la planificación a lo largo de todo un año en todas las etapas. Para ello habría que suponer la evolución ideal de un determinado grupo y unos hipotéticos temas sobre los cuales planificar, lo que se opone al principio activo que tiene la planificación en la Dramática Creativa.

Hay que tener presente que cada encuentro con los alumnos nos dará el marco de referencia para planificar el próximo, lo que categóricamente determina que

la planificación debe ser elaborada paralelamente al desarrollo de las clases. Esto constituye la diferencia de fondo con las otras materias del plan de estudios.

Planificación para primero de EGB realizada por Jorge Eines en la escuela Mundo Nuevo (Buenos Aires) en el año 1972.

### **Primera clase**

Introducción:    Presentación del profesor.  
                      Presentación de la materia.

Motivación  
inicial:

1) Relacionada con la presentación de la materia, plantear la posibilidad de la expresión total.

Posibilidad de transmisión y de comunicación a través del juego dramático.

El teatro como parte de la vida.

Explicación de las diferencias y similitudes en el desarrollo del trabajo con los cursos inferiores y superiores.

2) Temas: De lo general a lo particular. Análisis de los distintos temas.

Conversación con el objeto de que los alumnos lleguen a la proposición de los temas de su interés.

Desarrollo:    1) Confección del inventario de temas.

Votación. Prioridad para comenzar el trabajo con el tema más votado.

2) EL TEMA: "La Ciudad"

Análisis de este tema específico.

Transcripción en la pizarra de la actividad particular que lleva a cabo cada grupo o los distintos alumnos dentro del tema general. Grupo "La Tienda" El vendedor: José. Los compradores: Mario, Susana y Alicia.

- 3) Puesta en acción: Cada grupo o alumno encara el tema como lo desea.

Intervención del profesor como un jugador más y trabajo conjunto con los alumnos.

Principio y final de la clase. Indicación del tiempo cronológico. Información al grupo del tiempo disponible para jugar.

Establecimiento de la señal reconocida por todos para indicar el paso de la realidad a la ficción y viceversa: apagón de luces, palmada, silbato, etc.

Medios auxiliares: Bancos, sillas y pequeñas mesas. Vasos de plástico, jarras de plástico y cualquier elemento de madera o plástico.

Evaluación: Evaluación diaria. Análisis del trabajo. Observaciones positivas. Comprensión de elementos negativos. (Esta es una autoevaluación a realizar por el profesor dirigida tanto a la forma como jugaron los niños como a su propio accionar dentro del grupo).

## Segunda clase

Evaluación para la acción:

Análisis realizado en conjunto por el profesor y los alumnos sobre el trabajo de la clase anterior.

Motivación inicial:

- 1) Igual a la primera clase.  
(Se repiten las motivaciones de la primera clase con el fin de reforzar la comprensión del criterio de trabajo. La evaluación objetiva del profesor con relación a su grupo le determinará los puntos de esa motivación inicial que deberá remarcar).
- 2) Conversación ampliatoria e informativa sobre el tema que se está trabajando.

Desarrollo:

A partir del mismo tema de la primera clase, se continúa con el mismo funcionamiento.

El tema: "La ciudad"

Transcripción en la pizarra de la actividad particular de los distintos grupos o los distintos alumnos dentro del tema general. (Es necesario repetir este procedimiento porque se producen variantes en la composición de los subgrupos o en la elección de los distintos personajes, en relación a la clase anterior).

Medios auxiliares:

Igual a la primera clase.

Incorporación de objetos para vender en la tienda, vestidos y bolsos que traerán las niñas para salir de compras.

Evaluación: Igual a la primera clase.  
Continúa en la clase siguiente con la evaluación para la acción.

### **Tercera clase**

Toda la clase continúa con el mismo funcionamiento de la primera y la segunda. Finaliza en esta tercera clase el primer tema del inventario.

### **Cuarta clase**

Evaluación para la acción Se realiza conjuntamente entre el profesor y los alumnos sobre todo el trabajo realizado con el primer tema del inventario.

Motivación inicial:

Análisis del segundo tema del inventario que ha sido más votado por los alumnos.

Conversaciones con el fin de profundizar en las posibilidades que ofrece este segundo tema "Los indios"  
¿Dónde vivían? ¿Qué comían?  
¿Cómo hablaban?

A partir de estas preguntas extraer las conclusiones: Si comían lo que cazaban y pescaban, si había cazadores y pescadores, si vivían en carpas había quienes conseguían los elementos para construirlas y quienes las construían, si hablaban en un idioma ex-

traño habrá que tratar de inventar el idioma que les corresponda.

## Medios

auxiliares: Igual que en las clases anteriores.  
Se agregan varios metros de tela de cualquier tipo y color para la confección de las carpas de los indios.

Evaluación: Igual que en las clases anteriores.

Las clases que sean necesarias (una, dos o tres) continúase con el mismo funcionamiento hasta concluir el tema de "Los indios" y así sucesivamente se va realizando con todos los temas del inventario.

Existen sin duda fluctuaciones constantes en la motivación inicial que no pueden ser previstas en la planificación por ser producto de la interacción permanente entre los alumnos y el modo de encarar los distintos temas.

Las motivaciones iniciales deben planificarse sobre la marcha.

Frente a las dudas que puedan surgir mientras se planifica puede ser un instrumento útil la respuesta a las siguientes preguntas:

- 1) ¿Cuáles son los objetivos generales de la "Dramática Creativa" y cuáles son los objetivos específicos por curso?
- 2) ¿Qué técnica voy a utilizar, que estímulos voy a proponer, que información voy a proporcionar por edad? ¿Cuáles son los pasos a cumplir para lograr un proceso ordenado, coherente y secuencial?
- 3) Cómo instrumentar las diferencias de acuerdo a las edades de los medios técnicos teatrales siguientes:

- a) Roles técnicos teatrales: autor, actor, escenógrafo, espectador y crítico.
  - b) Manejo de la voz y el gesto. Manejo del espacio y el ritmo. Expresión oral. Psicomotricidad.
- 4) ¿Cuáles son los criterios disciplinarios de trabajo que permitan asegurar la cohesión grupal?
- 5) ¿Cuáles son las pautas para relacionar la "Dramática Creativa" con:
- a) Materias auxiliares: Música, plástica, danza, literatura.
  - b) Otras materias: Globalizando se puede dramatizar un hecho histórico, el recorrido de un río, un conjunto, una regla gramatical.

## FICHA DE EVALUACION DIARIA PARA EL PROFESOR.

El siguiente modelo servirá para registrar las capacidades, intereses y actitudes de los alumnos, así como todo otro dato que pueda ser utilizado como información posterior en el momento de la planificación.

### EVALUACION DIARIA

Profesor: Jorge Eines  
 Jardín de Infantes - 5 años

Fecha		
Día	Mes	Año
4	9	72

Juegos dramáticos	TEMA: "El restaurant"
Clima logrado Comunicación	Clima de trabajo con ciertas irregularidades. Altibajos frecuentes en muchos integrantes del grupo que se transfiere a los demás, creando por momentos un ámbito de labor inconstante y desordenado.
Logros obtenidos en la aplicación del "Sistema"	Mayor comprensión de la tarea en sí, lo cual posibilitó una elección amplia de temas. Mayor permanencia en el personaje (rol actor) en algunos alumnos.
Errores o fracasos del profesor	Mi compromiso afectivo con el grupo sigue siendo muy grande. En algunos casos resulta altamente positivo, pero considero que en otros va en perjuicio de las posibilidades expresivas de algunos alumnos.
Materiales introducidos	Incorporación de las mesas de trabajo y las sillas al ámbito específico del restaurant. Utilización de los elementos de atrezzo en función del tema (Vasos, platos, cubiertos, recipientes, etc).
Problemas individuales	Mariela: La pasividad de clases anteriores se convirtió en actividad pero en íntima relación con el vínculo afectivo que estableció conmigo. Sebastián: Hay una desubicación muy particular con respecto al trabajo. Aparenta ser un reflejo de su ubicación frente al medio social.
Apreciación global de la actividad	Nivel de trabajo correcto en la mayoría del grupo, con problemas de concentración normales a esta edad.

## EVALUACION DIARIA

Profesor: Jorge Eines.  
4.º Curso - 9 años.

Fecha		
Día	Mes	Año
29	7	72

Juegos dramáticos	La señora de la quiniela Obras: Vamos a pescar En el colegio
Clima logrado Comunicación	Habiendo sido positivos el clima y la comunicación, aún falta una mejor valorización de la crítica como tal, ya que por momentos tienden a lo destructivo
Logros obtenidos en la aplicación del "Sistema"	Perfecto encuadre en la segunda etapa del "Sistema". Una clase con grandes deseos de trabajar y una producción constante.
Errores o fracasos del profesor	Por momentos el trabajo se hace caótico. La ansiedad provoca problemas grupales. Debo explicar nuevamente cual es la forma para que "trabajemos todos".
Materiales introducidos	Igual a la clase anterior
Problemas individuales	Fernando: Hay una gran entrega al trabajo y aunque físicamente tenga algunas trabas, produce a raudales. Es asombrosa la capacidad de análisis que tiene. Aníbal: Hay autocensura de su cuerpo. Es un elemento integrador. Débora: Suple con voluntad sus carencias expresivas.
Apreciación global de la actividad	Buena actividad, un poco desbordada pero con un amplio porcentaje de creatividad.

## PLANIFICACION EN CONJUNTO PROFESOR Y ALUMNOS

La planificación en conjunto entre profesor y alumnos es una consecuencia de lo planificado por el primero, quien deberá tener en cuenta que su planificación **no “queda completa”** hasta tanto no es refrendado por la experiencia en común con sus alumnos.

Esta labor en conjunto debe ser valorizada tanto como la propia planificación y se estimulará constantemente a los alumnos para que también valoricen su importancia.

**Ningún tema a realizar en la 1.<sup>a</sup> etapa o ninguna obra de la 3.<sup>a</sup> etapa pueden ser el resultado de la presión del profesor. Su única arma es la inducción a partir de la comprensión que haga de las necesidades del grupo.**

Muchas veces un tema determinado puede significar la dosis de equilibrio necesaria para que el grupo establezca su dinámica, sin embargo la aparición de ese tema o esa obra deberá surgir del intercambio de ideas previo a la realización del mismo.

Recordemos el inventario que en la 1.<sup>a</sup> etapa se confecciona en la primera clase y en el que están todos los temas que por orden de votos obtenidos deberán realizarse gradualmente. Supongamos que el tema a realizar es “La ciudad”. En una ciudad coexisten aspectos que van desde los más pacíficos hasta los más violentos. En un grupo con claras tendencias agresivas, los niños tratarán de desarrollar sub-temas en los cuales el juego esté teñido por esa agresividad.

Si el criterio del profesor es tratar de atenuar esa agresividad que seguramente desestructurará la tarea, puede inducir para que los sub-temas se orienten hacia las áreas donde la comunicación se base en acciones no violentas. Es decir, propondrá un supermercado

do, una tienda o una familia tratando de evitar por ejemplo el parque, donde probablemente todos terminen usándolo como excusa para violentar la dinámica.

Esto no pretende ser una receta, es sólo una alternativa a título de ejemplo. Bien podría ocurrir que lo mejor para ese grupo sea llegar al límite de su violencia y que a partir de ese momento logre su equilibrio. Pero cualquier apreciación que hagamos sobre el particular siempre será subjetiva si no es el resultado del análisis de un determinado grupo, por lo que concluimos en afirmar que sólo el profesor podrá evaluar lo que es adecuado para cada momento.

Lo fundamental a comprender por quién está a cargo de una clase, es que su planificación es tan sólo el punto de partida que sirve de tránsito hacia los alumnos.

**Planificar para los alumnos quiere decir también planificar con ellos.**

## **EVALUACION POR EL ALUMNO**

La evaluación a realizar por el alumno es un aspecto vinculado al rol técnico de crítico, que como sabemos está *internalizado en la primera etapa y presente en la segunda y tercera etapa.*

En la primera etapa la evaluación es previa a la acción y significa un repaso de la clase anterior, mediante el cual se trata de analizar con los alumnos los aspectos negativos que puede haber tenido la tarea.

Ese momento se debe orientar tanto a lo grupal como a lo teatral. Lo grupal referido a todas las instancias en las cuales algunos alumnos han gravitado sobre otros para desvirtuar el juego y lo teatral valorizando el hecho de que todos asuman los diferentes roles técnicos teatrales.

**El objetivo es lograr que cada alumno obtenga en el desarrollo de las clases una evaluación de su propio accionar como el de sus compañeros y que además incorpore y comprenda una terminología "teatral" donde por ejemplo las palabras escenógrafo o actor no le sean ajenas.**

En la segunda y tercera etapa y ante la aparición del crítico, se profundizan al amparo de este rol los aspectos insinuados en la primera.

Es necesario hacer especial hincapié en la importancia que adquiere para un niño que sus mismos compañeros le formulen la crítica de los trabajos realizados.

Se debe estimular la crítica hacia lo positivo, tratando de desmitificar la agresividad que encierra el término "Criticar".

Criticar no es decir "lo malo para herir" sino resaltar lo que está bien y por qué está bien, como también asumir lo que está mal para que sea corregido.

La evaluación realizada por los alumnos es una tarea que les permite dar y recibir, pero esta vez en el plano intelectual, lo que es altamente positivo en una actividad donde precisamente **el "dar y recibir" es el contenido esencial a desarrollar.**

# EVALUACION PARA EL ALUMNO

## Ficha evaluación

Nombre: F. Gómez López	SI	NO	DEBES MEJORAR
1) ¿Muestras interés por la clase de Dramática Creativa?	X		
2) ¿Tomas plena conciencia de la diferencia entre ficción y realidad?	X		
3) ¿Logras expresarte a través de tu cuerpo?	X		X
4) ¿Logras expresarte unificando la voz y el gesto?	X		
5) ¿Logras permanecer en el personaje?		X	
6) ¿Te comunicas y te adaptas en el trabajo con tus compañeros?	X		X
7) ¿Aceptas las críticas de tus compañeros?		X	
8) ¿Eres objetivo para evaluar el trabajo de tus compañeros?		X	
9) ¿Pasas claramente por todos los roles técnicos teatrales de: autor, actor, escenógrafo, espectador y crítico?		X	

La ficha-evaluación es aquella que el profesor confecciona para el alumno, en los *períodos de tiempo* que él se haya fijado para valorar la actividad individual de cada uno de los integrantes de la clase.

Estos períodos pueden ser mensuales, bimestrales o trimestrales.

Para ello utilizará el modelo presentado anteriormente en el que colocará el nombre del alumno y marcará con una x la respuesta a cada uno de los rubros consignados.

Una vez completada, se la entregará al alumno quien tendrá el derecho de réplica y podrá manifestar su opinión con relación a los puntos que él considere incorrectamente evaluados.

Es importante destacar que se la utilizará paralelamente al sistema de calificaciones que adopte la escuela. El "sí", el "no" y el "debes mejorar" son las notas para la "Dramática Creativa" y podrían constituir los equivalentes del cero al diez de las otras materias, pero evidentemente su sentido es totalmente distinto.

Es muy necesario que el profesor tenga claro el criterio de evaluación para el alumno y el por qué de esa ficha como para que pueda transmitirlos claramente desde los cursos inferiores de la primera etapa, de manera que no existan dudas respecto a su funcionalidad y a la terminología empleada.

## **Evaluación para la acción**

La "evaluación para la acción" es aquella que en cada clase realiza el profesor para conectar cotidianamente a los alumnos con los contenidos de la ficha-evaluación, pero la diferencia está en que lo hace en forma verbal y con un sentido dialéctico.

A través de un diálogo vivo en el que interviene

todo el grupo, se evaluará el cumplimiento de los objetivos de la clase anterior para trasladar las conclusiones al trabajo que los alumnos desarrollarán a continuación.

**Ese análisis de los resultados de la clase anterior que se efectúa conjuntamente con los alumnos, debe ser siempre previo al comienzo del juego en cada clase y constituye la evaluación diaria para el alumno.**

Es obvio que en la "evaluación para la acción" se tenderá a estimular lo positivo e intentará corregir lo negativo, ya que se la utiliza como retroalimentación (feed-back) por su gran valor motivacional.



## **B) FINALIDAD**

EXPRESION como COMUNICACION

MUNDO INTERNO por TRANSMISION  
FISICA-Concreción de imágenes

PLANIFICACION POR el ALUMNO con  
ASESORAMIENTO del PROFESOR

EVALUACION POR el ALUMNO (Aparición  
del rol crítico)

EVALUACION PARA el ALUMNO.

Los temas "Planificación en conjunto profesor y alumnos", "Evaluación por el alumno" y "Evaluación para el alumno" son desde el punto de vista pedagógico, al mismo tiempo, el "desarrollo" y "la finalidad" de la clase por lo tanto como los hemos expuesto en el apartado A) correspondiente al desarrollo no han sido expuestos aquí.

En cuanto a la finalidad "Expresión como comunicación" también ha sido abordada en el capítulo II, en consecuencia sólo hemos tratado el tema "Mundo interno por transmisión física-Concreción de imágenes".

## **MUNDO INTERNO POR TRANSMISION FISICA. CONCRECION DE IMAGENES**

Otra de las finalidades a lograr en la clase, vinculada a la finalidad de la expresión como comunicación es brindar al niño la posibilidad de sacar fuera su mundo interno, relacionándose mejor con su entorno.

Todo lo que el niño piensa y siente se lo mostrará al profesor a través de sus gestos y de su particular lenguaje.

En la medida en que se le permita emerger de sí mismo hacia el exterior, se dirigirá al descubrimiento del mundo, con lo que logrará concretar su yo y objetivar mejor la realidad que lo rodea.

Sus acciones mentales se van creando mediante la manipulación de objetos y se sostienen y desarrollan en años sucesivos mediante una continuación de tal contacto.

Las operaciones mentales necesitan un sostenimiento por parte del medio, de modo que toda acción mental relativa al mundo físico se puede verificar tan sólo mediante una acción física en aquél.

El aprendizaje a cualquier edad necesita por lo tan-

to el contacto con la realidad concreta. Dice Piaget que el sujeto tiene que ser activo, tiene que transformar las cosas y tiene que encontrar en los objetos la estructura de sus propias acciones.

Cuando el niño se expresa a través de un juego dramático penetra y se sitúa en el mundo, pero lo hace con una actitud simbólica. Es decir que concreta físicamente sus imágenes en un universo donde puede representar a las cosas y a los seres.

Sabemos que cualquier juego infantil transforma lo real por asimilación más o menos pura a las necesidades del yo. En cambio, en el juego dramático, es asimilación asegurada, lo que la refuerza, por un lenguaje simbólico construido por el yo y modificable en la medida de sus necesidades.

Por ejemplo, un niño coloca unas piedras en una caja y sienta a su muñeco en una silla. Toma las piedras y se las pone una por una en la boca al muñeco como si lo estuviera alimentando.

Esos objetos que el niño utiliza de tal modo reclaman de él las representaciones sensorio-motrices obtenidas en sus propias experiencias de comer. Las piedras y la caja actúan como sustitutos externos de sus símbolos internos de la comida y los platos, siendo lo más probable que él mismo se vea simbolizado en el muñeco.

El niño organiza esos objetos como contrapartes físicas de su simbolización del proceso de comer y ejecutando esa conducta en el juego, consigue algo más.

Ese sistema de símbolos es propio del juego simbólico, tomado de la imitación a título de instrumento, pero de una imitación no perseguida por ella misma, sino simplemente utilizada como medio evocador al servicio de la asimilación lúdica.

Al imitar sus anteriores experiencias de comer, el niño clarifica su representación mental de tal hecho.

Igualmente al jugar como lo hace, su simbolización del objeto en cuestión se hace más nítida.

Y lo más importante de todo es que este procedimiento ejercita y desarrolla el propio proceso de actividad mental simbólica.

**La Dramática Creativa en la escuela no hace otra cosa que proporcionar a los alumnos el medio para que ellos puedan concretar sus imágenes, pero siempre cotejándolas con las imágenes de los otros compañeros.**



# **CAPITULO IV**

## **EL PROFESOR**



*Simultáneamente con la lectura de este capítulo consultar el gráfico 4 "El Profesor" al final del libro.*

## APRENDE ENSEÑANDO

En la escuela tradicional el concepto de pedagogía era que había que "poner en" el alumno para lo cual el profesor era el único propietario de los conocimientos y quien lo transmitía a los educandos.

En lo que podríamos llamar la pedagogía moderna hay que "sacar de" y con esto se modifica fundamentalmente la enseñanza porque el eje está centrado en el alumno y no en el profesor.

El proceso de enseñar ya no dependerá tanto de las habilidades que posee el profesor sino de las experiencias educacionales que pueda vivir con sus alumnos.

Si es necesario que los educandos se vayan transformando y modificando para que haya aprendizaje, de la misma manera deberá ocurrir con la persona del profesor.

Si cada grupo es distinto, único y original, las experiencias de cada año escolar producirán cambios en el profesor.

**Para él, cada día de clase constituirá un aprendizaje** y tendrá que corregir en el siguiente todos los errores y dificultades que se le hayan presentado.

Si decimos que en "Dramática Creativa" el conoci-

miento ha de ser siempre a través de la acción, el alumno debe estar permanentemente movilizado y comprometido en el proceso del aprendizaje.

**Es lo mismo que decir que el profesor no tiene que enseñar sino movilizar, comprometer, motivar y animar.**

Luego si ya no tiene que enseñar, porque los protagonistas en la clase de juegos dramáticos son los alumnos, no le queda otra alternativa que aprender.

El profesor ya no es un sabelotodo que va a desarrollar su programa. El programa se completa con los alumnos y él será un co-responsable en la acción educativa. En ese caso el adulto es uno más dentro del grupo. Debe vivir el ritmo grupal y debe lanzarse a la aventura de lo nuevo para crear junto con los niños y descubrir lo profundo e intrínseco del proceso creador.

El profesor se convertirá en un motivador y organizador que además necesita estar preparado para **“tirarse al suelo y jugar con sus alumnos”**.

## **SE RECONOCE CON OTRA IMAGEN DE SI**

La premisa fundamental es que el profesor se reconozca “jugando” de una manera adulta y modifique esa imagen para reconocerse cada vez mejor.

El profesor debe estudiarse a sí mismo después de cada clase y evaluar su actuación personal para detectar sus defectos y poder jugar mejor la próxima vez.

El profesor debe luchar constantemente contra sus propios estereotipos y en la medida en que se sienta liberado para jugar y sepa analizar con posterioridad las imágenes que proyectó sobre sus alumnos, podrá establecer con ellos una relación positiva y liberadora.

## **La liberación del educando está condicionada por la liberación del educador.**

Es evidente que a partir del momento en que el profesor reflexiona sobre los orígenes y las consecuencias de sus actitudes, se sentirá invadido por una sensación de inseguridad, y necesitará un gran equilibrio personal para resolver los diferentes problemas que se le plantearán continuamente en la conducción.

En primer lugar deberá sentir una consideración positiva incondicional hacia él mismo para poder experimentar tal sentimiento hacia sus alumnos.

Por eso decimos que el profesor deberá reconocer su nueva imagen en una lucha incesante contra el estereotipo.

Y no sugerimos una forma precisa para estar en la clase de "Dramática Creativa" porque el profesor se encasillaría en comportamientos no auténticos.

La forma que se convierte en recurso permanente es una receta. Y todo lo que sea fórmula, provoca la falta de espontaneidad y dificulta la imaginación creativa, por lo tanto hay que atacarla violentamente.

El profesor no puede solucionar problemas nuevos con respuestas viejas.

También los niños poseen imágenes estereotipadas de lo que tiene que ser un profesor, pero si éste se presenta ante ellos con actitudes diferentes a las acostumbradas y combate permanentemente sus estereotipos estará dando con su ejemplo un paso importante en la lucha contra los condicionamientos sociales que bloquean las buenas relaciones humanas.

Sobre una idea de Cirigliano y Villaverde (7) hemos elaborado el presente cuadro comparativo que marca las diferencias entre el rol tradicional del profesor y su nueva imagen, la del rol de animador.

---

(7) *Dinámica de grupos y Educación*. Cirigliano G y Villaverde A. Edit Humanitas. Buenos Aires.

ROL TRADICIONAL	ROL DE ANIMADOR
1) El profesor posee el saber y lo da hecho.	1) El profesor induce al conocimiento, aprende enseñando y estimula la expresión.
2) Posee el poder.	2) Crea la responsabilidad.
3) Impone sus decisiones.	3) Hace desarrollar la iniciativa personal.
4) Se hace escuchar.	4) Anima a sus alumnos a expresar sus ideas y sentimientos con absoluta libertad. Escucha y recibe las proposiciones y reacciones espontáneas del grupo.
5) Desarrolla sus objetivos y planifica solo.	5) Planifica con el grupo para conseguir objetivos comunes.
6) Trabaja con individuos-alumnos.	6) Trabaja con el grupo respetando el ritmo interno de cada alumno.
7) Se preocupa por la disciplina.	7) Se interesa por el clima y la dinámica grupal.
8) Aplica reglamentos.	8) Utiliza la técnica del "Sistema de Teatro Evolutivo por Etapas".
9) Sanciona e intimida.	9) Coordina a partir de reglas preestablecidas y orienta sobre bases técnicas concretas.
10) Califica solo y su calificación es inapelable.	10) Evalúa junto con el grupo.

## **SE REALIZA COMPARTIENDO Y DISTRIBUYENDO SU VOCACION PEDAGOGICA ENTRE EL NIÑO, LA ESCUELA, EL TEATRO Y EL ARTE**

¿Con quién comparte el profesor lo que es y lo que entrega día a día como individuo dedicado a la docencia?

De acuerdo con la teoría del juego dramático, su realización como ser humano se logra compartiendo y distribuyendo su vocación pedagógica entre el niño, la escuela, el teatro y el arte.

Como los cuatro aspectos se complementan y no son excluyentes, hablamos de compartir y decimos que se establece la situación ideal cuando el profesor distribuye idénticos porcentajes entre todos.

En última instancia no se trata de un compartir rígido o estructurado, en el que el adulto se deba sentir obligado a realizarlo, pero en la actual realidad solamente depende de la voluntad, las ganas y la sensibilidad de algunos educadores que intentan hacer juegos dramáticos u otras actividades creativas en sus clases de "expresión dinámica".

Habíamos dicho en la introducción del libro que uno de los fines que nos impulsó a escribirlo, fue tratar de conseguir que la "Dramática Creativa" se convirtiera en una materia del plan de estudios, con lo cual se evitaría que su utilización quede supeditada a las preferencias y al tiempo disponible de cada enseñante.

Sabemos que actualmente el profesor le dedica mucho más porcentaje de su tiempo al niño y a la escuela. Nuestra esperanza es que muy pronto pueda dedicarse con igual ímpetu y vocación al teatro y al arte. Y eso ocurrirá cuando se tome conciencia de que utilizando el juego dramático en la escuela y adentrán-

dose en los terrenos del arte, será más fácil adueñarse de la realidad para modificarla y recrearla.

Con este planteamiento no hacemos más que proponer una apertura hacia la vida, por medio de la cual, la labor educativa se podrá proyectar más allá de las paredes de un aula.

Y esa nueva forma de encarar el proceso educativo, dependerá de los mismos profesores quienes encontrarán su justo lugar en la pedagogía moderna cuando se sepan conscientes de estar capacitando, por medio del teatro y el arte, para la formación de la propia personalidad del educando.

## **EN LO PARTICULAR FORMA AL NIÑO Y EN LO GENERAL LE INFORMA**

Está comprobado que en la escuela se aprende como consecuencia de la interacción y de la imitación, con independencia de las materias que se dicten. Es ilusorio pensar que el niño sólo se le transmiten contenidos y que se le da una educación porque se le enseña a leer y escribir.

El proceso de aprendizaje es mucho más complejo y abarcativo de un sin número de variables.

En toda la etapa escolar una de las cosas que más influyen en la formación de las distintas personalidades, son los modelos que van incidiendo sobre cada individuo.

Un niño absorbe de su maestro actitudes y comportamientos y su particular forma de vida sin que el propio profesor se dé cuenta de ello. A través de las mínimas actitudes que el profesor tiene en clase, va dando a sus alumnos una imagen que los niños internalizan muy rápidamente.

Muchos profesores desconocen la real gravitación que han tenido sobre la vida posterior de sus alumnos y solamente cada niño una vez alejado de la escuela y ya en otros menesteres será el único que podrá reconocer hasta que punto un profesor le dejó huellas en su personalidad.

Se influye aunque no se quiera influir.

Aunque el profesor crea que su función es solamente impartir una clase de ciencias, los niños permanentemente están observando sus movimientos, su soltura, sus poses, su forma de sentarse, de entrar y de salir del aula, de dirigirse a ellos y a otras personas, en fin como maneja su cuerpo y como se expresa.

Aunque no se tenga la intención consciente, las conductas que conforman al profesor de matemáticas y que proporcionan una imagen de como ese ser humano responde a los estímulos que le brinda su entorno, se transmiten al educando quien no puede separar la forma de los contenidos.

En cuanto al profesor que dicta la materia "Dramática Creativa" debe disponer de un arma específica para lograr las metas que la asignatura tiene dentro de la escuela.

En ese aspecto decimos que el profesor forma al niño y para cumplir con esa misión formativa debe poseer medios técnicos precisos.

Al referirnos a una técnica precisa que debe utilizar el profesor para conseguir determinados fines, penetramos en el campo de lo particular.

Si alguien enseña ikebana tendrá que enseñar a manejar las flores, si alguien enseña a pintar tendrá que enseñar a manejar el pincel y si alguien enseña "Dramática Creativa" tendrá que enseñar a manejar el instrumento psicofísico para que exprese y se comunique.

No bastará con que en las clases el niño se exprese a través de juegos. Los juegos ya los realiza en el recreo, en la calle o en sus vacaciones cuando se reúne con sus amigos del barrio.

**Para que la tarea sea formativa hay que darle algo más, porque si bien el hecho de que juegue no lo deforma estamos perdiendo una oportunidad para formarlo.**

Entonces el profesor tiene que saber que en una clase de seis años técnicamente el juego dramático exige que todos trabajen juntos a partir de cualquier tema elegido por el grupo.

Ir a contramano de este requerimiento técnico será contrario al criterio de formación que se exige para ese estadio evolutivo del niño.

Por el contrario cuando hablamos en un plano más general, el profesor debe brindarle información a la clase.

En la actividad dramática, la información se entrelaza con la formación porque es una tarea concomitante y paralela.

Muchas veces será necesario que el profesor proporcione datos y que informe sobre lo que el niño desconoce. Por ejemplo si el grupo decide jugar al "aeropuerto", puede ser que algunos niños desconozcan que existe un radiotelegrafista en el avión y que puede ser un personaje más de la cabina de mandos o algunas niñas no tengan muy claro cuales son sus acciones como azafatas en el caso de que ocurra un accidente.

Esta información no es propiedad exclusiva del adulto, puesto que puede ocurrir que la proporcione algún niño que haya viajado en un avión, con lo que estamos diciendo que a veces es necesario que alguien aporte experiencias y elementos de la vida real

para que podamos recrear con más conocimientos la situación ficticia.

Mientras el profesor le da a la clase información se entrelazan lo general y lo particular, que hacen a la figura del maestro como técnico y como persona también.

## **ORIENTA SOBRE BASES TECNICAS CONCRETAS**

Los niños tienen especial predilección por expresarse a través de los juegos llamados simbólicos.

La materia "Dramática-Creativa" que ha rescatado las particulares necesidades infantiles de expresarse por esa vía tiene como todo arte sus presupuestos técnicos a los cuales hay que atenerse.

Para crear una situación dramática será necesario organizarse alrededor de un eje y para que se produzcan juegos dramáticos tendrán que existir ciertas bases.

Para enmarcar la actividad y saber como hay que orientarla no se necesita ser un experto, sino que basta con que un pedagogo sepa cuales son esas bases técnicas concretas de la actividad para poder configurarla.

De ese modo el juego dramático se diferencia del simple juego en que aparecen los llamados "Roles Técnicos Teatrales" y un adulto es el encargado de orientar y estimular el avance de la acción.

El eje de la actividad dramática pasa por estas palabras: Roles técnicos teatrales.

El profesor con sus sugerencias los relacionará y orientará para fijar los límites de cada uno con el fin de asegurarse esa claridad en la tarea que posibilite el paso por los cinco roles técnicos teatrales de todos los alumnos que componen la clase.

Los roles de autor, actor, escenógrafo, espectador y crítico deben cumplir con las funciones que pasamos a detallar a continuación.

### **AUTOR**

Dar ideas.  
Planear las circunstancias dadas.  
Unir subtemas o escenas.  
Modificar lo jugado y recrear las situaciones.  
Proponer variantes y soluciones.

### **ACTOR**

Elegir personaje.  
Permanecer en él.  
Adecuarse-Interrelacionarse.  
Dejar el personaje al finalizar la clase.  
Retomar el personaje en la clase siguiente.

### **ESCENOGRAFO**

Conseguir material desechable.  
Conservarlo en buen estado.  
Usarlo como lo que es.  
Darle distintos usos.  
Guardar el material y ordenar los elementos utilizados en la clase.

### **ESPECTADOR**

Ver.  
Respetar el juego de los otros.  
No interrumpir el juego.

### **CRITICO**

Evaluar.  
Destacar lo positivo.  
Corregir lo negativo.

El profesor debe orientar para que al asumir cada rol, las tareas respectivas se realicen en profundidad y para que cada niño cumpla con las funciones que delimitan el campo específico de cada rol.

Para lograr un juego dramático se deben seguir los distintos pasos del proceso con un cierto orden, ya

que la actividad no se concreta si falla el cumplimiento de alguno de esos roles mencionados anteriormente.

Por ejemplo si en la primera etapa el profesor ha motivado bien a sus alumnos y estos dibujan, recorran, pegan y embellecen espacios con el objeto de preparar una hermosa escenografía, pero luego en el lugar concreto que han creado, por cualquier motivo los escenógrafos no pasan a ser jugadores del tema que han elegido no habrá juego dramático.

En ese caso podemos decir que hubo actividades prácticas, manualidades, plástica o si se quiere expresión libre, pero nunca juego dramático.

## **COORDINA A PARTIR DE REGLAS PREESTABLECIDAS**

María Dolores Poveda dice "Las reglas del juego serán las instrucciones generales expresadas mediante una fórmula que enuncie lo que debe hacerse para alcanzar un fin explícito o sobreentendido" (8).

La clase de "Dramática Creativa" tiene sus reglas. Algunas se podrán fijar al comienzo del curso, otras se fijarán después que se haya jugado y cuando los alumnos y el profesor se den cuenta de que son necesarias.

Como dijéramos anteriormente con relación a los estímulos motivacionales, tampoco se pueden dar todas las reglas al mismo tiempo.

Habrà que fijar las reglas básicas para comenzar a andar y después la necesidad de jugar mejor, hará aparecer nuevas reglas.

---

(8) *Creatividad y Teatro*, María Dolores Poveda. Editorial Narcea, Madrid.

Normalmente surgirán como necesidad de fijar límites ante las situaciones caóticas que los mismos niños tendrán que evaluar.

Veamos algunos ejemplos:

En la 1.<sup>a</sup> etapa: Principio de la clase

Elección del tema

Elección de personajes

Preparación de la escenografía

Actuación colectiva simultánea

Participación de todos

Permanencia en el personaje

Finalización de la clase.

En la 3.<sup>a</sup> etapa: Formación de subgrupos

Participación de todos

Invención de argumentos

Ensayo

Decisión del orden de presentación de las obras de cada grupo.

Preparación de la escenografía

Los grupos que esperan su turno para jugar son espectadores.

Crítica de los trabajos.

Estas reglas que traducen en la práctica las seis finalidades del juego dramático (capítulo II) son las que deben ser coordinadas por el profesor.

Su intervención cuando es imprescindible, su control para que se respeten las reglas preestablecidas, la consulta constante a su persona, son también reglas que implícitamente los niños aceptan porque saben que en el adulto se deposita la garantía y la seguridad para llegar al final del juego dramático.

Estas reglas al ser preestablecidas, tienen por objeto formar el hábito de los niños.

El profesor deberá insistir en un primer período en

la repetición de la sucesión de las distintas actividades hasta que la secuencia se haga espontánea.

El hecho de que las reglas se interioricen y sean conocidas y aceptadas por todos, hará que se cumplan sin ningún esfuerzo consciente manifiesto. Esto permitirá que los jugadores las usen como plataforma para investigar y lanzarse al descubrimiento de otros matices, internándose en situaciones cada vez más profundas y creativas.

Esa es una de las razones por las cuales insistimos en que la "Dramática Creativa" pase a ser una materia del plan de estudios porque creándole a los niños el hábito, será más fácil para el profesor coordinar una actividad que paradójicamente deberá ser nueva y sorprendente todos los días.

## **EVALUA A CADA UNO SEGUN SU DESARROLLO**

En el capítulo III ya hemos desarrollado con amplitud y en forma objetiva el tema de las evaluaciones, con la planificación y sus correspondientes fichas.

Aquí vamos a señalar uno de los huecos que quedan en manos del profesor y es el hecho de que en cada clase, él tendrá que evaluar a cada uno de los niños según su desarrollo. La conveniencia o el momento de esas evaluaciones personales sólo las podrá medir él.

Nosotros solamente le señalamos que la evaluación de niños de seis años es distinta a la de doce años porque cada edad necesita recibir del adulto que los conduce algo distinto.

Además existen diferencias notables en niños de las mismas edades, lo que hace más sutil el problema. Sería redundante decir que nunca dos niños podrán

expresarse igual, aunque apliquemos uniformemente una misma técnica. Se debe alentar a cada uno para que sea como es.

El adulto debe respetar esas diferencias y tener suficiente habilidad para evaluarlas. No hay que conseguir que todos los niños de la clase sean iguales, se comporten todos bien y quieran jugar a los mismos temas sin ningún tipo de disidencias.

Lo que si hay que conseguir es que cada uno se exprese de acuerdo a sus necesidades en un juego dramático que lo único que debe exigir es que tenga reglas comunes aceptadas por todos.

Una de las premisas sobre las que se basa esta evaluación es que los trabajos se evalúan en sí mismos y en relación a los antecedentes del niño.

Las comparaciones con sus compañeros no le pueden servir de ninguna manera a aquél que está luchando con sus personales problemas expresivos y a quién no hay que ponerle metas que no le correspondan.

“Tienes que hacer igual que Juana” o “Habéis visto lo que hizo este grupo, bueno, todos tienen que hacer lo mismo”. Si la expresión es la revelación de uno mismo no hay que comparar a unos con otros. Es necesario recordar que importa mucho más el proceso que el resultado.

Lo más probable es que un niño al intentar imitar al otro se frustre en la tentativa y entonces es cuando se puede perder la batalla, porque si su expresión no se exterioriza, con seguridad que se meterá para dentro.

La evaluación es para cada niño independiente de lo que vaya consiguiendo el grupo, ya que cada uno necesita ir logrando éxitos personales de acuerdo a su capacidad, lo que también le ayudará a integrarse al grupo.

Una evaluación justa puede ayudar mucho a un

niño en sus intentos expresivos, cambiando el concepto de sí mismo y sus expectativas en cuanto a su propio comportamiento.

Importa muchísimo lo que el profesor le dice, como se lo dice y cuando se lo dice en una comunicación que no sólo será verbal sino que además incluye la expresión del rostro, la postura corporal y los deseos que se tengan de ayudar a ese niño.

Evaluar razonablemente las capacidades de cada uno según su desarrollo, sin ser demasiado parco pero tampoco sin exagerar es otra de las tareas formativas del profesor de "Dramática Creativa".

## **INDUCE AL CONOCIMIENTO**

Si en base al criterio piagetiano definimos el proceso del conocer como el completar lo que se ve con lo que se sabe, la clase de "Dramática Creativa" aporta una sucesión continua y encadenada de situaciones donde la inducción del maestro sirve para estimular las dos facetas antes mencionadas de lo que sería el conocer.

Supongamos que un niño de seis años llamado Juan sabe que hay barcos que surcan las aguas desde un país a otro. Pero lo que no sabe Juan y si sabe Pedro porque ha viajado en barco es que en cada camarote hay espacio para dos personas y por lo tanto dos literas y por lo tanto dos armarios y un baño y...

También podría ocurrir que ni Juan ni Pedro ni ningún otro niño de su grupo lo sepa porque nadie ha viajado en barco, pero sin embargo les atrae ese tema porque el día anterior todos juntos fueron a ver el film "La aventura del Poseidón".

Ese hecho generará una dramatización muy parecida a la película pero muy distinta de la realidad de un viaje en barco, lo que da la posibilidad al profesor de

marcar las diferencias entre las fantasías "poseidonianas" y un viaje marítimo en condiciones normales a cualquier lugar del mundo.

Es evidente que hay conocimientos adquiridos y conocimientos por adquirir que serán incorporados como resultado de la interacción del niño con sus compañeros y con el adulto.

Lo que debe quedar claro es que el conductor de juegos dramáticos al proponer una clase de "Dramática Creativa" **está proponiendo al mismo tiempo una situación de aprendizaje activa donde el conocer va de la mano del jugar y que inducir al conocimiento no es sólo referenciar el trabajo al aspecto intelectual** sino que los aspectos recreativos vinculados a la dramatización aportan constantes posibilidades de conocer más y mejor.

## POSIBILITA LA IDENTIFICACION

El profesor de Preescolar y de Educación General Básica no es únicamente un transmisor de conocimientos racionales, puesto que se ha comprobado que el niño adquiere unidades de comportamiento observando e imitando a otros.

También se aprende de la interacción y la imitación social.

Es así como en la vida infantil encontramos modelos imitables que posibilitan la identificación. Ellos son los padres, los profesores, los amigos y las personas famosas.

Esa identificación que produce cambios de comportamiento en el niño provoca en él las siguientes actitudes:

- 1) Copia de una pauta de respuesta inédita que no figuraba en su repertorio de comportamientos.

- 2) Modificación de sus propias respuestas establecidas, ajustando los límites de su comportamiento (si el modelo se expresa de tal manera y es tolerado entonces yo también puedo).
- 3) Iniciación de un comportamiento por los indicios dados por el modelo (en este caso el modelo le facilita la respuesta a través de una inducción).

A continuación desglosaremos este tema enfocando los aspectos profesionales y humanos del profesor y el hecho de que es un modelo de expresión para la comunicación.

## **POR LO QUE HACE COMO PROFESION Y POR LO QUE ES COMO PERSONA**

El profesor de Preescolar o el profesor de Educación General Básica que tenga a su cargo las clases de "Dramática Creativa" estará ejerciendo una profesión técnica como la de un ingeniero, pero a la vez humana, como la de un psicólogo y creativa como la de un artista.

Las necesidades profesionales que requiere esta materia son:

- Conocer la utilización del juego dramático y habilidad para explorar sus posibilidades.
- Conocer el desarrollo evolutivo del niño.
- Poseer una cultura general amplia.
- Habilidad para emplear en clase materiales y distintos estímulos motivacionales.
- Habilidad para evaluar los trabajos de los niños y sus adelantos.

- Poseer gran confianza en sí mismo, flexibilidad y adaptabilidad.

El profesor tendrá que poseer una serie de aptitudes y las técnicas profesionales relacionadas con la labor cotidiana de un profesor de Preescolar o EGB pero también entusiasmo, vitalidad, imaginación, sentido del humor y curiosidad.

Profesionalmente en su carácter de profesor de "Dramática Creativa" es responsable de la formación expresiva de sus alumnos y trabajará permanentemente con los impulsos vitales de los mismos. Debe saber que tiene que producir cambios en la expresividad de esos seres que conviven a su lado para que crezcan armónicamente equilibrados.

Debe ser consciente del papel que tiene como líder natural de un grupo humano y que la titulación en una escuela de formación de profesorado no garantiza su capacidad para liderar. Si no se poseen naturalmente las actitudes básicas que un buen liderazgo exige, deberán ser adquiridas en la práctica.

Como profesional debe saber que dispone de un instrumento técnico para favorecer el crecimiento de sus alumnos, pero que tendrá que usarlo con autenticidad y con amor porque esos factores incidirán en la labor expresiva de los niños.

Sólo una gran conciencia profesional y una madurez como persona harán que su tarea sea todo lo positiva que tiene que ser.

El profesor es "él" y su "profesión". Todas las condiciones profesionales están estrechamente ligadas a su persona.

Y así como profesionalmente entrega y recibe de sus alumnos, como persona tiene que estar dispuesto a dar y recibir efecto.

Sabemos que las necesidades de afecto se dan en todos los seres humanos y muy especialmente en los

niños. El profesor de "Dramática Creativa" puede llegar a ejercer en ese sentido una gran influencia sobre sus alumnos y muy particularmente sobre aquellos que se sientan inseguros por carencias afectivas.

Si el profesor es amplio y abierto y actúa como persona, recibirá a sus educandos también como personas que por identificación se abrirán a él.

Así se generará inevitablemente una corriente mutua con dos canales por donde correrá de ida y vuelta ese "dar y recibir" afecto.

Esa corriente de cariño, amistad y respeto no hará más que reforzar una buena comunicación, un mejor clima grupal y una situación de convivencia apta para resolver todos los problemas que se vayan presentando.

## **MODELO DE EXPRESION PARA LA COMUNICACION**

El profesor, por la cantidad de horas diarias que convive con sus alumnos y por las posibilidades de identificación que brinda a sus educandos es una figura muy poderosa para producir modificaciones en el comportamiento social de los niños.

De acuerdo a encuestas realizadas entre los mismos niños en escuelas de Estados Unidos, para determinar cuales eran las pautas de comportamiento de los profesores que les eran más atractivos, podemos deducir que el profesor debe ser:

Cálido, comprensivo y amistoso.

Organizado, responsable y sistemático.

Estimulante, ágil e imaginativo.

Y sobre todas esas cosas, el profesor de "Dramáti-

ca Creativa" que quiera ser un modelo de expresión para la comunicación debe ser:

Humano

Comunicativo

Espontáneo

Desinhibido y

Corporalmente expresivo

Todos estos aspectos se resumen finalmente en un individuo capaz de transmitir a los demás y a su entorno, una conducta activa, vital y verdadera, lo que configura el modelo perfecto para movilizar a sus alumnos a ser activos, vitales y verdaderos.

## **INTRODUCE A LA CULTURA**

El Teatro, como actividad humana es un medio de comunicación cultural que registra la evolución del hombre y es una crónica viva del movimiento histórico, además de ser reflejo del clima político y social de una determinada época.

El educador no debe ignorar la evolución por la que el Teatro atraviesa visto que, como otros elementos de cultura, refleja innovaciones humanas y sociales que importa registrar.

El Teatro, llevado a la escuela, es un medio de transmisión de cultura que sirve de apoyo para crear un bagaje cultural no por métodos pasivos sino por procesos vivos y activos.

En una enseñanza humanista como creemos que tiene que ser, el Teatro, dado su complejo carácter artístico debe ocupar un lugar preponderante, puesto que en él se puede participar en la magia de una experiencia a la vez individual y colectiva y trabar un cono-

cimiento simultáneo de una manera directa con la literatura, la poesía, la música y la plástica.

El contacto con el arte desde la infancia provocará estados emotivos que le facilitarán al niño el descubrimiento de nuevos valores y nuevas experiencias.

La práctica metódica y persistente del juego dramático en la escuela, además de ser un trabajo escolar ameno y comprometido, puede entenderse como un hecho cultural.

En una interrelación dialéctica donde el profesor se une afectivamente con sus alumnos en momentos vitales, frescos y espontáneos, podemos llegar a hablar de Juego-Cultura-Vida.

Dise Josette Voluzan en su libro (9) "La comprensión del hecho teatral y el desencadenamiento de la actividad creativa son en sí mismos culturales y superan tanto a la pedagogía dogmática como al la expresión incontrolada. En este doble aspecto, el teatro, medio privilegiado para introducir el arte en la escuela sin el riesgo de un esteticismo o intelectualidad excesivo, permite una especie de reconocimiento pedagógico aportando situaciones de trabajo inusitadas.

Maestros y alumnos experimentan cambios directos, itinerarios imprevistos y en resumen, el despertar y la creación en común".

---

(9) *El niño, el teatro y la escuela*, C. Dasté, Y. Jenger y J. Voluzan. Editorial Villalar, Madrid.

## BIBLIOGRAFIA

- EL NIÑO, EL TEATRO Y LA ESCUELA, C. Dasté, J. Jenger y J. Voluzan. Editorial Villalar. Madrid.
- YO SOY EL ARBOL, TU EL CABALLO, F. Passatore y otros. Editorial Avance. Barcelona.
- EXPRESION DRAMATICA INFANTIL, Peter Slade. Aula XXI. Educación Abierta. Santillana. Madrid.
- EL TEATRO EN LOS NIÑOS, Giuseppe Bartolucci. Editorial Fontanella. Barcelona.
- CREATIVIDAD Y TEATRO, María Dolores Poveda. Editorial Narcea. Madrid.
- SIMBOLOGIA DEL MOVIMIENTO, Lapierre y Aucouturier. Editorial Científica Médica. Barcelona.
- EL LENGUAJE TOTAL (Pedagogía de los Medios de Comunicación), Francisco Gutiérrez. Editorial Humanitas. Buenos Aires.
- INTRODUCCION A PIAGET, P. Richmond. Editorial Fundamentos. Madrid.
- EL LENGUAJE Y EL PENSAMIENTO DEL NIÑO PEQUEÑO. Piaget y otros. Editorial Paidós. Buenos Aires.
- LA FORMACION DEL SIMBOLO EN EL NIÑO, J. Piaget, Fondo de Cultura Económica. Méjico.
- PSICOLOGIA DEL JUEGO INFANTIL, Susana Millar. Editorial Fontanella. Barcelona.
- EL NIÑO Y SUS JUEGOS, Arminda Aberastury. Editorial Paidós. Buenos Aires.
- INTRODUCCION A LA DINAMICA DE GRUPOS, J. Luft. Editorial Herder. Barcelona.
- LA DINAMICA DE GRUPO EN LA EDUCACION, Bany y Johnson. Editorial Aguilar. Madrid.
- HISTORIA SOCIAL DEL TEATRO, M. Berthold. Ediciones Guadarrama. Madrid.
- REVISTA CUADERNOS DE PEDAGOGIA. Barcelona.  
Nº 48 (Diciembre 1978) dedicado al teatro infantil.  
Nº 52 (Abril de 1979) "El juego dramático en la escuela" de Jorge Eines y Alfredo Mantovani.

## A LOS EDUCADORES:

*Este libro es para ser leído y para ser aplicado en la Escuela.*

*La teoría del juego dramático que hemos expuesto en las páginas precedentes, debe ser llevada a la práctica para constatarla, cuestionarla y enriquecerla.*

*Como autores nos interesa poder responder las consultas de carácter didáctico que se nos quiera formular y conocer todas aquellas experiencias que se puedan generar a partir de la aplicación del juego dramático en la escuela.*

*En este sentido podéis enviar el impreso recortable que se inserta a continuación a CANILLAS, 91 - 2.º-D. MADRID-2, con la seguridad de que recibiréis pronta respuesta.*

*Muchas gracias.*

Jorge Eines

Alfredo Mantovani

Apellidos . . . . .

Nombre . . . . .

Domicilio . . . . .

Centro al que pertenezco . . . . .

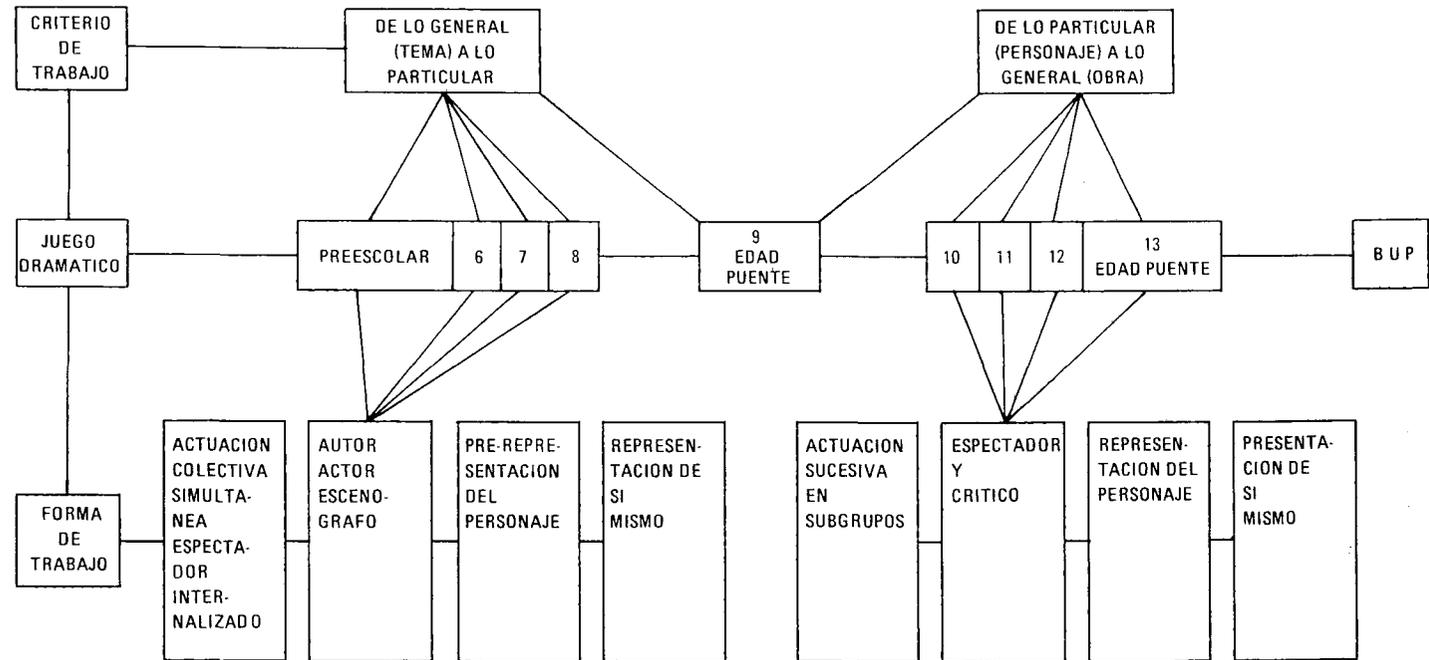
Preguntas:

Experiencia realizada:



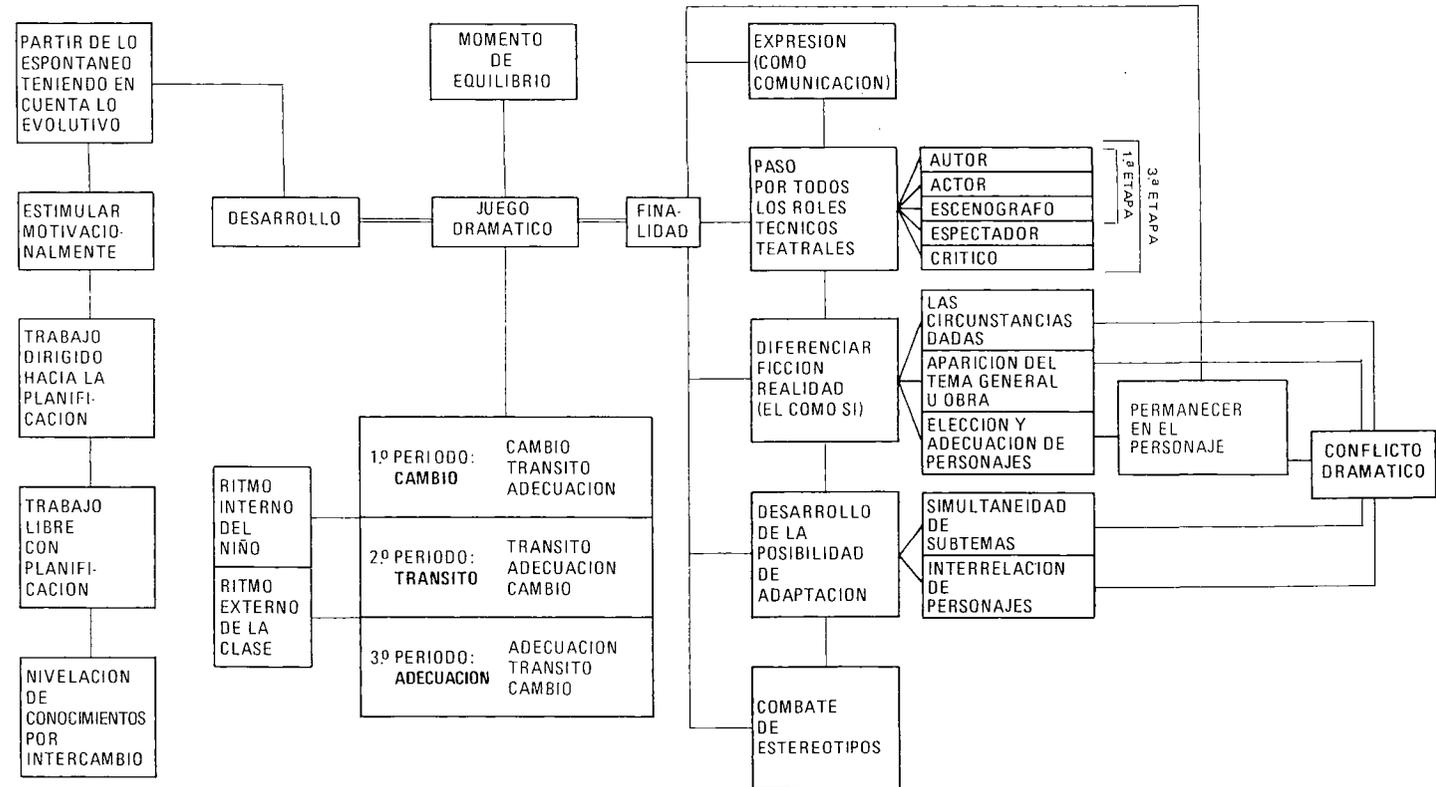
# EL SISTEMA DE TEATRO EVOLUTIVO POR ETAPAS

Gráfico 1



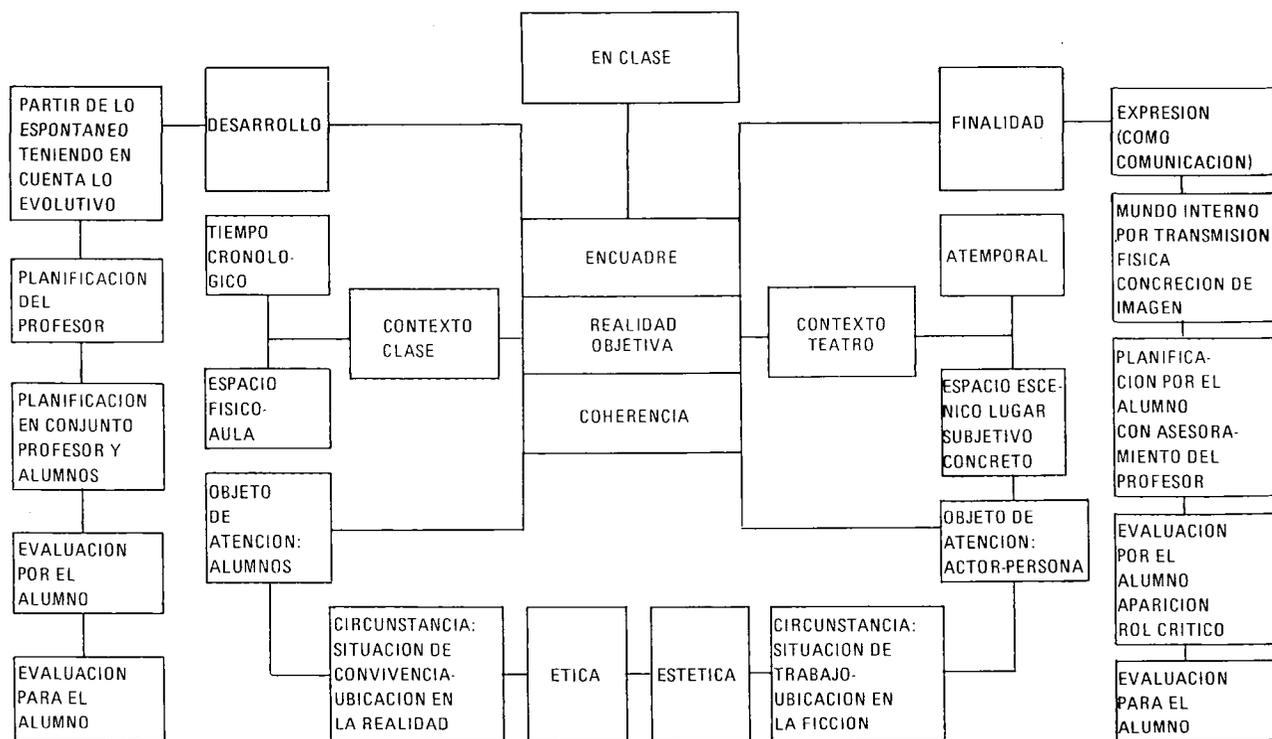
## EL JUEGO DRAMATICO

Gráfico 2



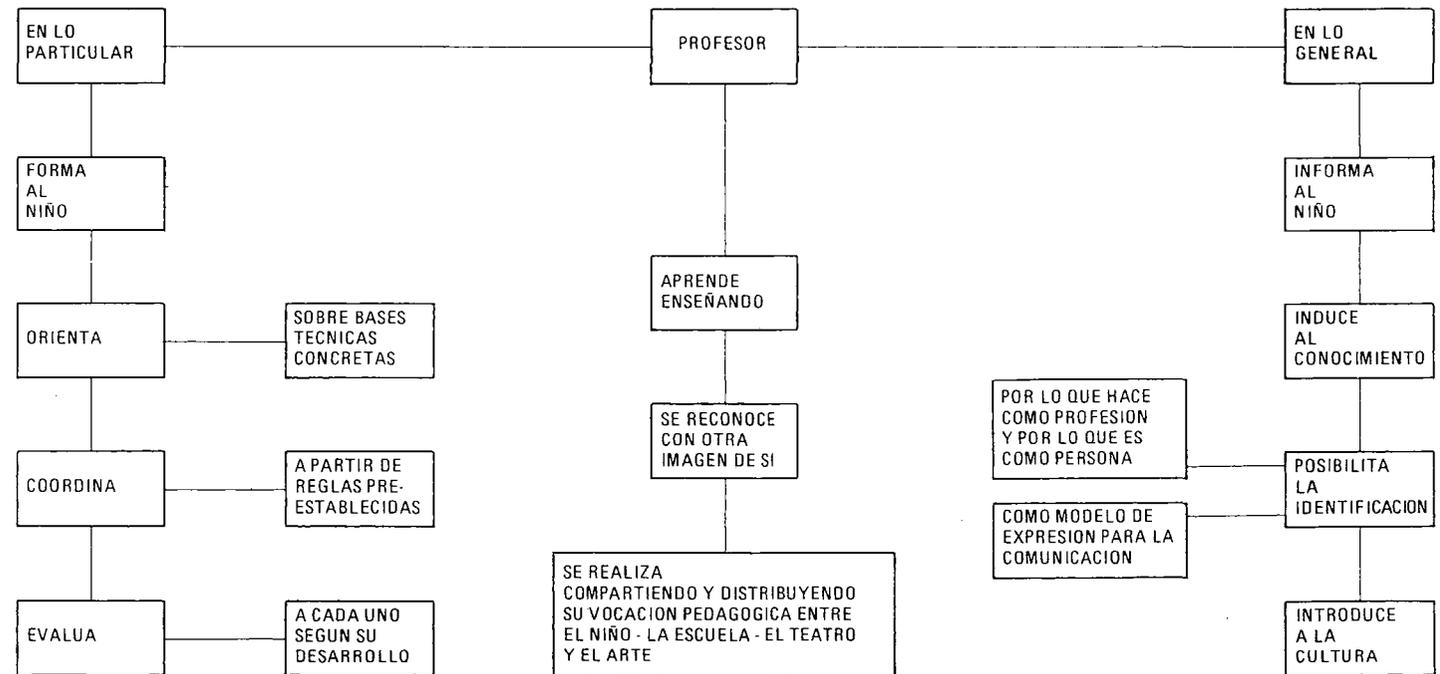
# EN CLASE

Gráfico 3



## EL PROFESOR

Gráfico 4



[

Este libro, que es el resultado de muchos años de trabajar paralelamente con niños y adultos, contiene el "Sistema de Teatro Evolutivo por Etapas" que intenta proporcionar a cualquier profesor interesado en el tema, una visión clara de los criterios y la forma de trabajo a emplear en las distintas edades de los niños que cursan la EGB y la Educación Preescolar.

El libro, al plantear la existencia de la "Dramática Creativa" con una técnica precisa, sus comportamientos simbólicos y sus procesos de elaboración, facilitará sin duda que se pueda pensar en su inclusión en el área de la Expresión Dinámica y en los planes de estudio de las Escuelas de Formación del Profesorado.

En última instancia, su intención primordial es la de contribuir a superar las carencias que supone educar sólo el intelecto, estimulando al enseñante a insertarse en el actual proceso educativo de la mano de una actividad liberadora para sí mismo y para los educandos.

Jorge Eines, director de teatro, es actualmente profesor de interpretación de la Real Escuela de Arte Dramático de Madrid. Alfredo Mantovani, es actor y director teatral. Ambos son profesores de "Dramática Creativa" en el ICE de la Universidad Complutense de Madrid y dedicados habitualmente a la pedagogía teatral, han volcado sus últimas experiencias en la investigación y aplicación del teatro en la escuela.