

## **Una experiencia escénica pedagógica: El juego como dispositivo dramático**

### **A pedagogic theatre experience: The play as a drama device**

Yamila Grandi\* (yamilagrandi@hotmail.com) Facultad de Ciencias Humanas. Universidad Nacional de San Luis (Argentina).

#### **Resumen**

En este trabajo puede leerse un recorrido teórico y práctico realizado a partir de una pregunta: ¿cómo concebir y desarrollar un trabajo escénico genuino y pertinente en el ámbito escolar? Para responder esta pregunta inicial fue necesario reflexionar en torno al papel de docentes y estudiantes en las prácticas escénicas. El juego, como concepto y dinámica, aportó los elementos necesarios para elaborar una herramienta de trabajo que permita vincular lo pedagógico y escénico de manera apropiada y rica.

**Palabras claves:** Teatro, escuela, juego

#### **Abstract**

This work represents a theoretical and practical path carried out from a question: how to create and develop a genuine and adequate drama work at school? To answer this initial question, it was necessary to reflect on the role of teachers and students in the theatre practices. The play, as concept and dynamics, contributed with the elements needed to elaborate a working tool, which allows to relate pedagogy and theatre in an appropriate and useful way.

**Keywords:** Theatre – school - play

#### **I.- Propuesta de trabajo que nace de una necesidad: el caso de Claudia.**

Claudia, maestra de nivel inicial, se vio en la necesidad de presentar una producción escénica para una fecha de suma importancia para la institución escolar donde trabajaba. Se trataba de una situación de mucha exposición: dicha presentación formaba parte de un proyecto institucional de larga data y trayectoria. Pero ella, nueva en la escuela, no había recibido capacitación alguna y tampoco tenía recursos pedagógicos o disciplinares para iniciar esta tarea. Sí sabía que quería presentar algo que realmente fuera producción de sus alumnos y no un acontecimiento forzado y ajeno a sus necesidades y modos de expresión. De esta manera, entre la preocupación y la

angustia, llega a mí en busca de herramientas para poder abordar este desafío. Después de una primera etapa, en la que me describió su grupo de alumnos y condiciones de trabajo, entendimos que el juego era el camino. Seguidamente llevamos adelante un proceso de trabajo gracias al cual pudimos explorar "en campo" el diseño e implementación de una herramienta que nos fue de gran utilidad: el juego como dispositivo dramático.

## II.- Señor Juego

### a. El juego como punto de partida y meta

En el caso de los niños; como apunta Ester Trozzo (2005) el juego es una gran herramienta de cara al trabajo escénico, ya que se trata de un instrumento dinámico, integrador del grupo, canalizador de conflictos y sentimientos, estímulo para los sentidos y la imaginación, medio para el desarrollo de aspectos de entrenamiento expresivo de la voz, el cuerpo, el espacio, el gesto la palabra y los procesos perceptivos y emotivos.

Asimismo, forma parte de la esencia misma de la infancia: La fantasía infantil no se detiene en la esfera de los sueños, como sucede con los mayores. El niño quiere encarnar en acciones, en imágenes vivientes todo lo que piensa y siente. *"...el niño mimetiza las impresiones que percibe del medio que lo rodea. Como resultado de esto, crea las situaciones y el ambiente que no le proporciona la vida, para improvisar impulsos emocionales. El drama (teatro), como forma de expresión, yace hondamente en la naturaleza de los niños"* (Trozzo, 2005:89)

El juego es también un medio de vincularse con los otros, de conocer y aprehender el mundo. Señala Silvia Cona (2005) en Juego, docencia y escuela: replanteos de algunos paradigmas: En esta época en la que el ser humano "solo apenas" puede mirarse así mismo, es necesario pensar en recuperar la capacidad de interrelación social. Y precisamente la actividad lúdica es por excelencia una de las posibilidades que tiene el ser humano desde que nace para comenzar a aprender e internalizar su contexto. Se trata de una manera de ensayar una "actuación" sobre la realidad.

En los niños y adolescentes, los juegos, como sistemas simbólicos permiten concretar sentimientos y emociones, mediante acciones específicas de ejecución. Les permite descubrir cómo es el entorno circundante y actuar sobre él a modo de ficción.

Ahora bien, desde la perspectiva que aquí propondremos, el juego no sólo funciona como motor y dinámica; sino que también puede brindar un aporte estructural. Creemos que puede ser el andamiaje necesario para formar estructura para una realización escénica.

Dos objetivos de origen metodológico sostienen esta propuesta. Por un lado, pretendemos despegarnos de las prácticas habituales en que se plantea a los niños y

niñas un formato impuesto, previamente diseñado por su docente a los efectos de hacer una escena para mostrar. En este sentido, creemos que, para no caer en un ejercicio de repetición automática e impuesta a los niños, la dramaturgia y puesta de la escena deberán basarse en una lógica propia; y esa lógica la dará el Juego. Tal como asegura Ester Trozzo (2005), es muy importante que el teatro con niños comience siendo un juego de roles y no la representación de un texto memorizado. El otro objetivo es el de brindar al docente una herramienta que le permita realizar el diseño de su propuesta escénica de manera creativa, genuina y a la vez clara en sus pautas.

Básicamente entendemos que, si se entiende a la escena como un *juego que jugar*, todo el trabajo empieza a tener dirección y a cobrar sentido. Pero concretamente, ¿cómo es esto posible? Sabido es que un juego tiene reglas propias, pautadas para ser respetadas. Dentro de ellas es posible trazar recorridos particulares, propios de cada partida. Los jugadores conocen sus límites y desafíos y se dedican a "jugar" dentro de ellas. Como afirma Johan Huizinga (2012), el juego crea un universo de sentido.

Sin duda, la improvisación es una herramienta de sumo interés, ya que ...es considerada como la verdadera puerta hacia la creatividad. A partir de este método de trabajo se ejercita la concentración, la imaginación, la capacidad de atención y de respuesta a diferentes estímulos verbales, gestuales, corporales, en distintas situaciones. Álvarez Novoa explica que... "*El trabajo de improvisación puede ir desde la actuación inesperada que se solicita de forma inmediata sobre una situación determinada hasta un trabajo cuyo esquema escénico haya podido prepararse con antelación, sin que este implique un texto fijo*". (Trozzo, 2005).

Pero sin una estructura que la contenga apropiadamente, con la mera improvisación, corremos el riesgo de enfrentarnos a una producción probablemente muy rica, pero frágil e irreplicable. La estructura la darán el juego y sus reglas.

Apunta Ester Trozzo (2005):

*Improvisar* significa crear el propio texto; *interpretar* significa asumir roles y accionar una historia en un espacio de ficción, o sea, hacer teatro. La denominación *juego dramático* define el carácter esencialmente lúdico que deben poseer estos aprendizajes infantiles ya que, si bien están presentes todos los elementos de la estructura dramática, no aparece todavía la intencionalidad explícita de producir un trabajo para *mostrar* en público.

Nuestra propuesta es encontrar el puente que permita hacer del juego dramático un dispositivo escénico integral que apunte a generar una situación performática; vale decir: un "juego" que esté pensado para ser mostrado al público.

Si lo comparamos con una práctica deportiva, los ensayos serán el entrenamiento (puertas adentro del aula) y la "función": el campeonato (a la vista del público).

Con todo, detectar El Juego es el primer paso para lograr la escena "propia" de los niños.

*b. Primer objetivo: detectar EL Juego.*

Estamos en el núcleo de la propuesta. Detectar el juego es fundamental. El/la docente deberá poner aquí mucha energía, tiempo y reflexión para lograr llevarle a los niños y niñas una propuesta de juego lo más ajustada posible. Para ello, previamente será necesario un ejercicio de observación minuciosa del grupo.

La diferencia con este nuevo juego es que se trata de un juego con segundas intenciones (hacer de él un dispositivo escénico). Se deben considerar varias cosas: el **concepto** que se busca trabajar, las **características del grupo** (cantidad de niños y niñas, tendencias expresivas, comportamiento, etc.), el **objetivo general de la producción** y el **nivel de exposición** (si forma parte de un acto escolar, si será presentado a otros alumnos o a toda la comunidad educativa, si forma parte de un proyecto mayor, etc.).

En el caso de Claudia, detectamos que el juego que más le atraía a sus alumnos era "Lobo, ¿está?". Sabían las reglas con total claridad, solían ser muy creativos en ese juego y no se cansaban nunca de jugarlo. Era perfecto como marco para la muestra porque el tema era "La naturaleza" y nuestro juego transcurría en un bosque. Lo interesante de este trabajo fue que llegamos a la selección del juego después de un trabajo de observación, y no impusimos uno de manera arbitraria o azarosa.

Como ya se dijo, el primer paso para la elaboración del Juego es la observación. Una observación tanto del juego de los niños con los que se trabajará, como de la propia práctica. En este punto resulta interesante la reflexión de Lilia Nakayama (2005) cuando dice: Después de haber "mirado" y analizado el juego de los niños, es necesario "mirar" nuestras prácticas y preguntarnos si nuestras propuestas lúdicas responden a las necesidades, características, motivaciones e intereses de los niños. ¿Cuántas veces las hemos contemplado?

Al evaluar si un juego satisface estos aspectos, en primer lugar debe analizarse el contenido en función de las posibilidades que ofrece al niño, en cuanto a la acción y al pensamiento, las posibilidades del juego y el significado que asume para ellos. Tal vez una alternativa sea, la de contemplar la posibilidad que la propuesta lúdica surja desde los mismos niños. Esto muchas veces nos asusta porque no sabemos qué va a suceder... pero vale la pena probar y animarse: uno se sorprende y hasta aprende como aprovechar cada instancia que se produce en el juego para construir aquellos aprendizajes contemplados en nuestras planificaciones.

Es muy interesante observar que en las propuestas surgidas del grupo, la mayoría de las veces la dificultad y la complejidad de la misma se adecuan a la capacidad de los jugadores, y si esto no es así, ellos mismos generan las modificaciones necesarias para adaptar la propuesta, ya que en ellos reside el poder de decisión de la misma.

Entonces, si partimos de una observación de los intereses, las tendencias, necesidades y limitaciones que el grupo con el que hemos de trabajar presenta a la hora de jugar, podremos elaborar estratégicamente El juego. Desde ellos, con ellos.

Una vez obtenida alguna/s idea/s de propuestas lúdicas, debemos interrogarlas: ¿ese juego está acorde a la energía del grupo?, ¿a sus intereses?

Con todo, la elaboración y puesta en marcha de la propuesta que aquí planteamos tiene diversos momentos. Las siguientes instancias:

- 1) Observación del grupo en situación lúdica
- 2) Diseño de una propuesta lúdica con la cual comenzar a diseñar El juego (a modo de hipótesis). Este puede ser un juego ya conocido, como el caso de Claudia con "Lobo, ¿está?" o un juego inventado.
- 3) Puesta en marcha de la propuesta/hipótesis: jugar el juego
- 4) Reconocer y realzar los ajustes necesarios para que el juego "funcione" y se transforme en dispositivo escénico
- 5) Ensayos/entrenamiento
- 6) Función/campeonato

En el caso de Claudia, una vez detectado el juego nos propusimos realizar una serie de actividades áulicas que funcionaran como aportes para la puesta en escena. Se trabajó con la imagen de bosque desde diferentes enfoques: como ecosistema (universo donde cada uno tiene un rol e interactúa con los otros), como espacio para lo mágico (con hadas y duendes), etc. Después de esto, cada niño y niña eligió qué personaje del bosque quería ser, reflexionando en torno a por qué lo había elegido: si allí había identificación, deseo, etc. Cuando cada uno tuvo su personaje, se inició un trabajo de investigación en torno a él: aspecto, hábitos, maneras de moverse, etc. Posteriormente se hicieron trabajos corporales para que cada uno pusiera el cuerpo y la voz a su personaje y se confeccionaron vestuarios (en esta etapa del trabajo la colaboración de las familias fue crucial) con diversos elementos. Se trabajó con música y sonidos de naturaleza.

De manera paralela, Claudia trabajó en la producción. No sólo procuró tener todos los elementos escenográficos y de utilería necesarios (los cuales, al igual que el vestuario fueron realizados por los niños y familia como actividades áulicas compartidas de plástica), también grabó un audio donde se podía escuchar todo el desarrollo de la escena. Iniciaba con sonidos de naturaleza (los niños y niñas en personaje dormían; Claudia caracterizada de hada los iba despertando). Luego se escuchaba una versión de la canción "Juguemos en el bosque" (los niños, simplemente jugaban el juego que ya conocían sumando al juego la caracterización de su personaje). La escena se resolvía con una carta que llegaba a la escena, y que el Hada la leía para todos. Allí decía que el lobo pedía disculpas, pero se había hecho vegetariano y no podría venir a comer a nadie. Los animales del bosque deciden entonces hacer una fiesta. Suena música festiva y los niños

y niñas comienzan a bailar; después invitan a hacerlo a todos los presentes. Fin de la fiesta: fin de la escena.

Lo que más llamó la atención del público que vio esta escena fue que los niños y niñas se divirtieron mucho, que siempre supieron qué hacer sobre el escenario, y que esto generó una dinámica muy enérgica y divertida.

El balance que hicimos con Claudia fue muy satisfactorio. Habíamos logrado cumplir nuestro desafío: realizar una puesta en escena genuina (en cuanto a la producción protagónica de los niños y niñas), cumplir con el requerimiento institucional, y también hacer un trabajo atractivo y divertido.

### **III.- A modo de conclusión**

La producción teatral en el marco escolar se ve muchas veces atravesada por múltiples dificultades: no contar con la infraestructura necesaria, acotar los procesos creativos a los tiempos académicos e institucionales, verse bajo la presión de "mostrar" un resultado, estar a cargo de docentes con entusiasmo por la materia, pero sin formación específica, etc. Estas situaciones llevan a veces a precipitar procesos o "excluir" como verdaderos actores del acontecimiento a los niños y niñas. Es por eso que esta tarea amerita una búsqueda por parte de los docentes que permita llevarla a cabo de manera apropiada y genuina. Entiendo que el juego puede ser un camino rico y pertinente. Aquí expuse un caso y una herramienta que derivó de él. Ojalá esta experiencia colabore para la realización de futuras creaciones escénicas dentro del espacio escolar y nos brinde nuevos juegos para disfrutar.

\*Proyecto "Comunicación y Teatro Deconstrucción de la Poética Teatral de San Luis en obras contemporáneas" PROPIPRO 04-0416. UNSL

### **Bibliografía:**

- Cona, Silvia (2005) en AAVV: Juego y creatividad en la escuela, Córdoba: Educando ediciones.
- Huizinga, I (2012) Homo ludens, Madrid: Alianza Editorial. Traducción de Eugenio Imaz Echeverría.
- Nakayama, Lilia (2005), Una mirada a los juegos infantiles. En AAVV; Juego y creatividad en la escuela. Córdoba: Educando ediciones.
- Lerga G., Trozzo E. (2004); Dramaturgia y escuela 1, Mendoza: INT Colección Serie Estudios teatrales.
- Trozzo E. (2005). Juego dramático y escuela en AAVV, Juego y creatividad en la escuela; Córdoba: Educando ediciones.