

**LÚDICAS PEDAGÓGICAS: ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA LA
PRÁCTICA DOCENTE.**

Juan Camilo Guzmán Gómez

**Universidad del Valle
Facultad de Artes Integradas
Departamento de Arte Escénicas
Valle del Cauca - Santiago de Cali
2018**

**LÚDICAS PEDAGÓGICAS: ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA LA
PRÁCTICA DOCENTE.**

PRESENTADO POR

**Juan Camilo Guzmán Gómez
(1133139)**

**Monografía presentada a la Universidad del Valle como requisito para obtener el
título de Lic. Arte Dramático**

Tutor:

Héctor Fabio Salomón

**Universidad del Valle
Facultad de Artes Integradas
Departamento de Arte Escénicas
Valle del Cauca - Santiago de Cali**

2018

AGRADECIMIENTOS

A la mejor experiencia de mi vida, al arte, a todo lo que se dispuso en mi camino para hacer posible esta historia, a mis padres por toda la dedicación y el apoyo, a mi mamá por ser mi compañera incondicional y mi apuntadora durante todo el proceso, a mi papá por ser el héroe de cobre, por sus sacrificios y esfuerzos, a mis compañeros por cada momento por que se hicieron mi familia, por que sin ellos la experiencia hubiese sido otra y como fue, fue perfecta, a cada uno por sus comentarios, críticas y consejos, especialmente a Patheny y Angélica Quintero, madres y hermanas en el proceso, a todos mis maestros por compartir su conocimiento y guiarme en este camino que además de artistas nos hace mejores personas, especialmente a Douglas Salomón, por su apoyo y compañía en la construcción de este documento.

ÍNDICE

CAPÍTULO I: ESTRATEGIAS DE LA PEDAGOGÍA TEATRAL.....	7
1.1 Metodología y Dinámicas	8
1.2 Reconocimiento e Identificación	10
1.3 Desarrollo de las clases	13
CAPÍTULO II: EL JUEGO Y LA OBSERVACIÓN COMO HERRAMIENTAS DE LA CREATIVIDAD.	18
2.1 Juegos y ejercicios teatrales en el aula de clase	18
2.1.1 Juegos para romper el hielo (presentación).....	19
2.1.2 Juegos Corporales	21
2.1.3 Juegos Vocales	34
2.1.4 Juegos Dramáticos.....	50
CAPÍTULO III EXPERIENCIA EN LA PRÁCTICA, SISTEMATIZACIÓN DEL PROCESO DE MONTAJE DE EL PRINCIPITO EN EL COLEGIO LA PRIMAVERA. (PRÁCTICA PERSONAL Y APLICACIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS)	65
3.1 Procesos (soluciones y retos en el aula de clase).....	65
3.2 Montaje de la adaptación a teatro de el principito de Antoine de Saint-exupéry	74
3.2.1 Presentación y lectura de la novela El Principito para la realización de la obra teatral	74
3.2.2 Adaptación e Improvisación.....	75
3.2.3 Reparto (Los estudiantes y sus personajes).....	76
3.2.4 Creación y mejoramiento de escenas	78
3.2.5 Trabajos de reproducción	80
3.3 Resultados: La representación	81
3.4 Evaluación del curso de teatro	82
3.4.1 Sensibilidad	83
3.4.2 Apreciación estética	83
3.4.3 Comunicación.....	83

BILIOGRAFÍA.....	86
ANEXOS	88

INTRODUCCIÓN

Durante el proceso de formación profesional nos encontramos en distintas etapas, que nos enfrenta, nos remueven y cuestionan nuestras habilidades y capacidades, la mayoría de estas etapas son circunstanciales y casi en el cien por ciento de los casos la situación se traduce en una develación de miedos internos que hace que nos replanteemos como estudiantes, personas y profesionales.

Este proyecto de grado es el resultado de la superación de mis miedos personales, es el resultado de la deconstrucción de todas las ideas preconcebidas que tenía sobre la práctica docente e intentará ser para el lector una guía para el desarrollo de la temprana labor docente, en este documento monográfico encontrarán consignadas, algunas estrategias y metodologías pedagógicas escogidas en un minucioso proceso investigativo en el que se priorizan temas como la comunicación, el acercamiento a los estudiantes, la solución de problemas, la planeación de un curso y las culminación de proyectos.

Normalmente en la transición de estudiante a profesor pueden surgir preguntas sobre el que hacer docente, he intentado resumir todos estos cuestionamientos en dos grandes preguntas que fueron el motor investigativo de este proyecto, estas son:

¿Cómo relacionarse correctamente con los estudiantes? y ¿Que se debe tener en cuenta para el desarrollo de una clase?

Respondiendo a estas dos preguntas se dispone las siguientes páginas en las que se abarcan temas que nos remiten directamente al aula de clases pero nos despeja un panorama que inicialmente ignoramos, y es el reconocimiento del estudiante como componente de la sociedad, se podrá reconocer en este documento la importancia que considero tiene crear

relaciones entre la sociedad, el estudiante y el profesor, en la que deben estar directamente conectadas cada una de las partes para el crecimiento profesional y personal, que cuando se crea este tipo de relacionamientos, estaremos creando un ambiente de inclusión, estudiantil y social, ahora para hacer posible esto relacionamientos y comenzar en el desarrollo de los procesos que enriquecerán emotiva, intelectual y socialmente a padres estudiantes y profesor se reconocerá al juego como nuestro gran aliado, siendo este el puente entre la vida interna y la posibilidad de exteriorización de la misma.

En este documento se evidencia el juego como pilar en el relacionamiento que necesariamente debe tener en común un fin artístico, en el desarrollo de las clases, en el crecimiento personal y grupal de los estudiantes, será el medio para exteriorizar sentimientos, preguntas, inconformidades, será el medio para interiorizar conocimientos, será juez y parte en todos y cada uno de los procesos sirviéndonos como excusa para armonizar las realidades en las que se desarrolla nuestra sociedad.

El documento nos permitirá identificar la relación entre el teatro y la educación y como en conjunto desarrollar e impartir la pedagogía teatral una vez más apoyado en el juego, el documento cuenta con tres capítulos en los que se plasman las estrategias que puede usar el nuevo docente, este capítulo es el resultado del estudio de algunos pedagogos teatrales que exponen la importancia de la comunicación, y las formas de abordar las posibles situaciones por las que podríamos pasar en el aula de clase, con los estudiantes y sus padres, el segundo capítulo contiene algunos de los juegos que podrá desarrollar, como direccionarlos, la importancia de cada uno y la finalidad de los mismo, este capítulo es una recopilación de estudios y sistematizaciones de mi experiencia como estudiante durante la carrera profesional y por último el tercer capítulo contiene la sistematización de mi práctica docente como reflejo y ejemplificación del proceso y los ítems anteriores

CAPÍTULO I: ESTRATEGIAS DE LA PEDAGOGÍA TEATRAL

“El Maestro-Actor se define pues como un artesano que sabe el arte de jugar. Después vienen todo lo demás: las estrategias, el manejo grupal, la planificación, la ubicación de las dinámicas, la clasificación de los juegos y antes que cualquier cosa su inventiva como herramienta pedagógica y artística”. Douglas Salomón.

El primer paso para dar inicio a la práctica pedagógica-teatral es la reflexión de nuestra experiencia como estudiantes de una escuela de arte dramático, pues durante el proceso de formación, especialmente en los dos primeros semestre se trata de un acercamiento a la profesión en donde se crean las bases del trabajo colectivo y comienza a desarrollarse las capacidades creativas desde la evolución y entendimiento de las emociones personales. Al recordar estas primeras instancias de nuestro momento como estudiantes entenderemos la forma de abordar las opciones pedagógicas y las posibilidades que se tienen para desarrollarlas; si bien la experiencia de enfrentarnos al rol de profesor por primera vez causa temor, o parece imposible de superar, el salón de clase y la posibilidad de transmitir el conocimiento adquirido durante cinco años de carrera son las bases para enfrentar el mundo de los niños o jóvenes, según sea el caso, y a través del teatro permitirles comunicarse con ellos mismos y su entorno.

Es por ello, que este capítulo realiza un estudio de las metodologías y estrategias que vivenció desde el rol de estudiante, que, analizadas, evolucionan como herramientas útiles para el nuevo docente con el fin de relacionarse con los estudiantes y alcanzar el pleno desarrollo de las actividades en el aula.

1.1 Metodología y Dinámicas

La metodología es un soporte en el quehacer teatral dentro del aula, el término metodología hace referencia a los procedimientos que se deben utilizar para alcanzar un objetivo, o desarrollar una tarea o actividad que requiera de habilidades o conocimientos específicos, estos procedimientos deben estar claros para el profesor practicante, de manera que pueda aplicarlos en las prácticas artísticas con los estudiantes de forma eficaz durante el desarrollo del proceso de formación teatral. Se debe saber que la pedagogía en el campo del teatro cuenta con algunos principios como lo señala Verónica García¹ en su libro *Manual de Pedagogía Teatral*, estos principios hacen referencia a una metodología activa que se relacione con el mundo afectivo de los estudiantes, que priorice la vocación humana en equilibrio con la vocación artística, y respete la naturaleza y las posibilidades objetivas de cada estudiante, este hecho es diferente al proceso que el alumno de la Licenciatura en arte dramático de la Universidad del Valle, vive dentro de la escuela, pues el objetivo principal de esta es la formación de profesionales en el campo artístico y pedagógico del arte teatral; de tal suerte que al ser un docente en las instituciones educativas identifique el enfoque que debe ofrecer, ya que en estos casos es una experiencia en el área de artísticas, que bien puede ser con la danza, la música o las artes plásticas, como complemento en su formación. Esta diferencia es importante para el profesor practicante, pues debe enfocar sus clases en la contribución sensible de una experiencia artística, y no en el problema de formar artistas, es por ello que debe adecuar los conocimientos obtenidos dentro de su proceso formativo como estudiante de actuación y encontrar las variantes de los ejercicios y juegos escénicos sin llegar a niveles de exigencia y rigor propios de su formación adquirida en la profesión.

Teniendo en cuenta estos principios debemos reconocer en nosotros mismos y en la comunicación con los estudiantes, que la mayor herramienta pedagógica, metodológica y actuarial, es el **juego**, porque este es el punto en común entre profesor practicante y los estudiantes, sean niños o jóvenes. En ellos el juego es una constante en la que reproducen

¹ **María Verónica García-Huidobro Valdés** Actriz (1983), directora (1992) y Pedagoga Teatral (2001) de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Magíster en Dirección y Gestión Escolar de Calidad, Universidad del Desarrollo (2009). Profesora Asociada de la Escuela de Teatro UC (1990-2018) y del Programa de Formación Pedagógica PFP - Profesor en Artes Escénicas, Facultad de Educación UC (2016-2018).

aspectos de su vida y encuentran un medio para expresarse, por eso es preciso usar «...la capacidad de juego [...] del ser humano como el recurso educativo fundamental y el punto de partida obligatorio para cualquier indagación pedagógica» y entender que «el teatro no es un fin en sí mismo, sino un medio al servicio de los alumnos» [García,1996:18]. Así que, es posible utilizar la pedagogía teatral como una herramienta para sensibilizar los procesos de aprendizaje mediante el juego dramático y reconocer esta opción más como un espacio de libertad para los niños y jóvenes. Tal cual como ocurre en la escuela de teatro, especialmente en los dos primeros años de formación actoral, donde los conceptos teatrales son introducidos a través de lúdicas que corresponden a juegos de cohesión grupal, reacción y transformación de impulsos, exteriorización de la creatividad, identificación del *statu quo*, entre otros.

Otra metodología que puede emplear el profesor practicante es la creación de códigos de comunicación con sus estudiantes, es importante entender y saber desarrollar desde el objetivo docente y desde la primera clase, actividades que contribuyan a enriquecer los códigos de comunicación pues esto dinamiza los encuentros; Así como ocurre en los inicios de nuestra etapa formativa, primer semestre es un ejemplo de esta metodología de creación de códigos; desde el primer momento nos están enseñando e inculcando códigos de disciplina artística como: llegar puntuales, ingresar al tablado sin zapatos, usar ropa negra como color neutral para los entrenamientos. También códigos de lenguaje que nos permitían referenciar rápidamente lo que está pasando, lo que querían decir los profesores y las actividades a desempeñar, por ejemplo: al no ser claros con el desarrollo en una escena la frase “tu y tu mamá” daba a entender que errábamos en la ejecución del ejercicio; también, algunos nombre se hacían repetitivos y referenciaban el desarrollo de x o y juego, por ejemplo: *the old green man* o *vicio* que hacían referencia a juegos de impulso.

Estos son entonces algunos de los principios, las metodologías y las estrategias que se debe tener en cuenta para el acercamiento al aula y el desarrollo de estas, ahora el paso siguiente será reconocer a los estudiantes para desarrollar una comunicación con ellos y saber cómo proceder individual y grupalmente.

1.2 Reconocimiento e Identificación

Esta es una parte fundamental del trabajo docente, en la que el estudiante de arte dramático debe considerarse afortunado porque durante todo su proceso de educación en la escuela artística, pudo vivenciar los procesos de creación y sensibilizarse a través de la observación para capturar los rasgos de la diversidad de personas que son el resultado de sus costumbres, sus creencias, sus experiencias, el lugar en el que viven y su entorno. No obstante, el profesor practicante, debe ser cuidadoso con la manera en la que aplica sus conocimientos interpretativos como ya lo he mencionado, puesto que el encuentro del teatro en el aula, traza otros objetivos diferentes a los estudios propiamente disciplinares, ya que esta población educativa corresponde a un proceso de formación, en donde tener la opción de una educación artística es la forma de ofrecer un alimento dramático a sus estructuras de juego cotidiano; el profesor practicante no debe ir con la idea de entrenar actores, pues en el aula su objeto de estudio son personas que están en un proceso de formación educativa, en donde el teatro es un espacio posible para el desarrollo y descubrimiento de su personalidad.

Verónica García advierte en su libro *Manual de pedagogía teatral* que cualquier reflexión o estudio sobre la personalidad de un individuo siempre será incompleta y parcial. Pero esto no será de ninguna manera un impedimento para realizar y desarrollar el estudio, la propuesta en esta parte del documento es abordar el estudio de la personalidad a través de la expresión, y nuestro medio, de nuevo será el juego, pues este es «el espacio donde el hombre reconstituye todas aquellas escenas que presencié en su infancia en las que participé sin tomar parte» [García. 1996:19]. En este sentido el desarrollo de historias autobiográficas, realizadas en los talleres de actuación, hace referencia a ese proceso en el cual se ve envuelto un alumno de interpretación al identificar una situación vivencial para llevarla al escenario: refiero pues un ejercicio presentado por un partenaire en el tema mencionado arriba, acerca de una situación doméstica en la que sus padres tenían una discusión familiar que terminó en una feroz amenaza con un cuchillo por parte de la madre

hacia el padre. Mi partenaire era tan solo una niña cuando presencié la agresión familiar y solo hasta que el ejercicio le dio la luz de componer esta escena, ahí se concientizó del ambiente hostil que sufría su madre a raíz del temperamento del padre; pues tuvo que realizar un análisis detallado de dicha situación para escenificarla. Como en este ejemplo cada profesor practicante deberá poner su experiencia que como estudiante de arte dramático pudo vivir para replicarla al servicio de quienes serán sus estudiantes con el fin de guiarlos a una reflexión artística.

Mediante el desarrollo de estos planteamientos se puede identificar a través del juego y de la creación artística, el estado de la personalidad de los estudiantes y evaluar sus intereses, además de estimular en los estudiantes todas las experiencias vividas y las imágenes constituidas en sus cabezas como realidad, para introducirlos en un proceso de exploración de ellos mismo al servicio del quehacer artístico, tal como lo explica Verónica García:

A1 estimular la capacidad de juego se puede facilitar el proceso de salida de la infancia, ya que todo preexiste en el niño: la forma de su inteligencia, su voluntad de acción, su estructura muscular, su sexualidad. Todo lo esencial para el desarrollo afectivo y creativo del hombre se instaura en sus primeros años, [...] Estas funciones pueden regularse gracias al juego, ya que, en definitiva, este se constituye como una compensación artística [García.1996:19].

Es preciso interpretar “la salida de la infancia” como la evolución de la personalidad y del carácter del niño o del estudiante, que a través del juego libera la imaginación y la magia que se convertirá en creación artística. También es importante y de gran ayuda tener en cuenta el estudio realizado por G. Dobbeleare² del que se hace referencia en *Manual de pedagogía Teatral*, en él se expresa que existen dos grandes estructuras de la personalidad, la primera, por exceso: Que se caracteriza por una personalidad fuerte, desarrollada por la incapacidad de relacionarse, son personas que se encierran en sí mismo negándose a encajar en una sociedad que califican como injusta, estas personas desarrollan una capacidad de autosuficiencia; la segunda, por defecto: Que se caracteriza por la imitación de los comportamientos sociales, al no poder desarrollar una personalidad propia, este tipo de

² Gestor de la pedagogía de la expresión.

personas no se auto examinan, porque creen que de esta forma estarían transgrediendo los esquemas sociales.

Ambos desarrollos de la personalidad deben estar totalmente exentos de categorizaciones morales, entiendo que ninguna es mejor o peor que la otra, esto debe tenerse en cuenta desde la perspectiva profesional y pedagógica y aún más en el trabajo con niños y jóvenes, de esta manera se abre el camino hacia la inclusión, el respeto, la tolerancia, y el sano desarrollo de la creatividad y la personalidad de los estudiantes.

Es necesario ser coherente al enfrentarse a estas reglas y estudios, entenderlas como guías y ser capaces de traducirlas a una realidad más cercana, entendiendo que las personalidades por excesos son seguramente personalidades que desarrollan la capacidad de liderazgo, y que las personalidades por defecto son aquellas que siguen a los líderes, se debe ser puntual y objetivo; poder objetivar la enseñanza, para lograr una homogeneidad en el curso, motivar a ambos tipos de personalidades a relacionarse entre si y a desarrollar una postura de liderazgo, como también de escucha para el crecimiento grupal, que ambos puedan defender sus ideas, expresarlas y llevarlas a cabo.

Más profundamente es posible encontrar estudiantes que desarrollan sus personalidades atravesados por sus realidades sociales y familiares, en algunos momentos será oportuno acercarse a ellos para conversar sobre lo mismo; justo cuando el profesor practicante reconozca que el desarrollo del estudiante, su comunicación con los compañeros sumado a sus aportes en la clase varían de forma negativa, este debe entender y guiar al agresivo, motivar al retraído, escuchar al propositivo, conciliar al conflictivo, para que de esta forma se incluya a todos de la manera adecuada, pues nuestra labor es vitalmente una construcción pedagógica

1.3 Desarrollo de las clases

En esta etapa del proceso se pondrá a prueba la comprensión de los puntos anteriores, en este ítem se debe precisar que, al hablar del desarrollo de una clase de teatro, se estará hablando de manera directa de teatro escolar, entendiendo que «no nos estamos refiriendo a una educación artística que forme niños actores. La primera cosa es que el teatro no es un arte precoz...» tal como lo plantea Douglas Salomón en su libro *Ideas para un Teatro Escolar*.

En base al contenido de esta publicación fue pertinente seleccionar algunas notas que deben ser preliminares en el proceso y el desarrollo de las clases, varias de ellas han sido estudiadas por el pedagogo Douglas Salomón probando su eficacia, estas son: primero, al aula de clase debemos llegar con material preparado, para que exista la relación maestro alumno, de no ser así se corre el riesgo de perder la continuidad de los contenidos que se imparten en la clase, no administrar de manera correcta el tiempo para desarrollar los juegos y en muchas ocasiones perder la atención de los estudiantes; segundo, nuestra misión es ayudar incentivando y estimulando a los estudiantes a través del juego, pero teniendo en cuenta las personalidades de los estudiantes debemos intuir a quien estimular, en que circunstancia y de qué forma, por ejemplo, en mi experiencia como estudiante de primer semestre recibí la sugerencia de observar y escenificar animales feroces, con el fin de permitirme explorar otro tipo de energía y tempo-ritmo que me mostrase más masculino y temperamental, el profesor debió ser cauteloso, estimulante y específico en sus explicaciones con el fin artístico de experimentar observaciones de una naturaleza distinta en pro a una percepción de la poética teatral sin que pudiese sentirme transgredido o excluido. Tercero, el profesor practicante debe usar lenguaje artístico e interpretativo para que los estudiantes tengan un acercamiento con las leyes de la escena., tal cual como ocurre en la escuela de teatro dónde en las primeras semanas entendemos la distribución espacial del escenario, dónde se identifica el prosenio, primer, segundo y tercer plano, entre otras cosas.

Estas tres ideas serán pilares en el desarrollo de las clases o sesiones con los estudiantes; para iniciar la clase se debe tener en cuenta los objetivos e intereses del profesor practicante, así como también la edad, las motivaciones y capacidades de los estudiantes, además de todas las situaciones externas que rodean al grupo.

En primer lugar, para el desarrollo de la clase el espacio obtiene una relevancia significativa, pues en este se desarrollan todas las capacidades creativas del grupo, se concentra la energía y disposición para obtener los resultados, este punto es en muchos casos el primer condicionamiento a superar, debe ser un espacio en el que se puedan desarrollar los juegos, en el que se tenga la libertad de ejecutar cualquier tipo de movimientos y que tenga la capacidad de transformarse en cualquier escenario imaginable: una casa, un supermercado, la calle de una ciudad, o el mismo espacio exterior. Por otra parte, es preciso tener en cuenta que clase de estudiantes compone el grupo, que entorno los condiciona *¿cuál es la realidad que los rodea?*, al saberlo el profesor practicante obtendrá la información necesaria, para poner a disposición de los estudiantes las herramientas adecuadas para el desarrollo de la clase y todo aquello que la compone, esto es una situación recurrente en la escuela de arte dramático, el profesor o el director de un montaje debe indagar (si lo considera necesario) en la vida de los estudiantes para guiarlos en un proceso interpretativo y de creación, es por eso que como estudiantes hemos escuchado preguntas como: dónde y con quién vivimos, que hacen nuestros padres, si hemos viajado, sumadas a otras preguntas referentes a nuestros gustos personales.

En suma, a las estrategias descritas anteriormente, a continuación, se especifican algunos objetivos tomados del libro *Didáctica de la Dramatización*, que pueden ser de gran ayuda para complementar el proceso, enriqueciendo la experiencia del docente practicante y el estudiante, en primer lugar, tenemos los Objetivos Formativos encargados de la estimulación de lo espontáneo, el actuar individual y grupal de los estudiantes, la expresión, concreción de imágenes y la representación de sí mismo; por otro lado están los Objetivos específicos relacionados con el desarrollo del personaje, la forma de encarnarlo a través de la práctica, la aparición y apropiación de los roles técnicos teatrales, la diferencia entre la ficción, la realidad y el manejo del espacio escénico.

Haciendo uso de los objetivos anteriores se puede guiar la clase de manera que se facilite y entienda el proceso, para alcanzar las metas propuesta por el profesor practicante, y se desarrollen de manera adecuada las capacidades y habilidades de los estudiantes, la categorización de los objetivos es importante, de manera que su uso se centra en la elaboración y desarrollo de los mismos desde distintas perspectiva, los formativos serán entonces los objetivo del profesor con el estudiante, los específicos de los estudiantes con su desarrollo intelectual y emocional a servicio de la clase y el teatro.

Una vez teniendo los objetivos fijados y los temas a desarrollar en cada clase, se debe tener en cuenta el tiempo, si bien puede distribuirse de la forma que consideramos necesaria para cada parte de la clase, los estudiantes mostraran la cantidad que ellos necesitan, pues cada grupo es diferente, como sus necesidades y por consiguiente cada grupo crea su propio tiempo, el profesor practicante debe ser objetivo y flexible en los procesos de elaboración y creación, porque no siempre es una ventaja presionar al grupo para lograr resultados en corto plazo, como tampoco lo es, dar tiempo de más que pueda malgastarse en distracciones.

Agrupando estas tres características, **espacio, temas-objetivos y tiempo** el grupo desarrollará la actividad dramática, es ahí cuando se debe inculcar e interiorizar aspectos muy importantes como la realidad y la ficción, para evitar situaciones como la sucedida en mi iniciación en el taller de actuación, con otro caso particular de confundir realidad y ficción, el caso refiere a una alumna perteneciente al Movimiento Animalista de la ciudad, durante el tema de representación de un animal como estudio de la observación artística, la alumna se negaba a capturar la observación del animal y en consecuencia siempre representaba humanos que cuidaban animales, el profesor a cargo quiso impulsarla a entender el problema artístico y ella se negó objetando que la representación de animales le parecía agresión contra ellos, porque la mayoría de estos hacían referencia a animales en cautiverio o animales que atravesaban algunas dificultades sin solución, el profesor debió hacerle entender que una cosa no dependía de la otra y que dentro del taller debía aceptar la

ficción, que la dificultad que atravesaban los animales representados era una herramienta de la escena en la que se situaba el conflicto dramático.

Igualmente durante el desarrollo de las clases y cuando lo consideremos necesario será importante inculcar terminología teatral para que los estudiantes se relacionen con todos los aspectos artísticos, por ejemplo: la escenografía, utilería, música, coreografía, apoyo técnico, dirección, público, etc., esta será una forma de crear criterios de conocimiento en los estudiantes, pauta importante para la socialización y la creación de nuevas ideas que a su vez es un medio de retroalimentación para el grupo.

En cuanto a la retroalimentación, esta será una gran oportunidad para crear y constituir el grupo e identificar a los estudiantes, los veremos expresarse respecto a la clase y el relacionamiento con sus compañeros, propiciando un espacio de diálogo, en el que seguramente aparecerá la crítica, la cual el profesor practicante debe entenderla y orientarla como una herramienta que señala los aspectos positivos y los aspectos a mejorar en la clase, es la oportunidad para reconocer las apreciaciones de los estudiantes y tomar decisiones que enriquezca la evolución de los temas para alcanzar los objetivos, es también el momento preciso para dar pautas, que el profesor practicante pueda sustentar para sí mismo con las evoluciones que ha notado en el transcurso de las clases.

Las pautas que el profesor-practicante puede dar dentro de la clase, corresponden a las señaladas en forma de objetivos operacionales en *Didáctica de la dramatización* [1997], muchas de estas pautas las hemos experimentado como estudiantes de Arte Dramático, siendo el ciclo de fundamentación el momento cúspide de esta experiencia, el rigor de los docentes nos prepara y orienta en los principios éticos de la profesión, enfocándonos en el trabajo en clase y extra clase que es el fundamento de la unión grupal, así como el respeto por los compañeros y las artes escénicas, que al momento de ser practicantes debemos transmitir a los que serán nuestros estudiantes. Entonces debemos hablar de pautas necesarias para estimular la disciplina y orden del trabajo (juegos); indispensables para crear un ambiente adecuado para el desarrollo de las clases; también es necesario proponer pautas para guiar al estudiante en la búsqueda y elección de un personaje, pautas para invitar al alumno a asumir los roles teatrales, a tener una distribución horaria para la

preparación de vestuario, escenografía; pautas para la correcta valorización de los instrumentos teatrales (cuerpo, grupo, profesor, espacio teatral, público) y el reconocimiento personal haciendo posible las relaciones de grupo que inviten al desarrollo de un rol crítico generando una interacción continua y dinámica del grupo. El profesor practicante debe lograr en el menor tiempo y con justa rigurosidad, lo que él como estudiante ha aplicado en los cinco años de carrera: una comprensión y ejecución total del que hacer teatral, que va desde el análisis activo de la obra de teatro, la creación de escenas y personajes, la elección y obtención de utilería, vestuario, escenografía, además de la producción de una de sus puestas en escena.

Todas estas pautas serán en principio reglas organizacionales dentro del espacio teatral, pero a medida del desarrollo de las clases y crecimiento artístico de los estudiantes, estas serán interiorizadas y usadas como actitudes de disposición a favor del curso, entonces estas pautas serán un pacto establecido o el lenguaje que se reconocerá dentro del grupo en función del desarrollo de la actividad teatral.

Considerando las anteriores estrategias de la pedagogía teatral, cuya metodología incluye el juego, el reconocimiento de los estudiantes, los objetivos del profesor practicante, la utilización de los recursos adquiridos durante su proceso formativo como también la posibilidad de guiar a los estudiantes en función de si mismos, con el grupo y la actividad teatral; el estudiante que se enfrente a esta nueva etapa de su profesión, reconocerá que tiene a su disposición los conocimientos necesarios para comenzar su práctica docente, podrá poner en funcionamiento las herramientas teóricas y prácticas aprendidas en su proceso como estudiante de arte dramático y dar un paso importante; el cambio de roles, en el que ahora él es quien imparte su conocimiento y recibirá retos constantes y enseñanzas humanas, todo esto apoyado en la que se deberá considerar la mayor de las herramientas y el puente de comunicación entre el profesor y sus estudiantes: el teatro.

CAPÍTULO II: EL JUEGO Y LA OBSERVACIÓN COMO HERRAMIENTAS DE LA CREATIVIDAD.

2.1 Juegos y ejercicios teatrales en el aula de clase

El juego nos permite acceder a un nuevo yo que está mucho más en sintonía con el mundo. Como el juego consiste en experimentar nuevas conductas o pensamientos, nos libera de las pautas de conductas establecidas”³.

Stuart Brown.

Una vez orientado el profesor practicante en algunas de las estrategias que pueden aplicarse dentro de la pedagogía teatral, es preciso realizar una compilación de los ejercicios y juegos que puede usar dentro de su plan de clase con el fin de alcanzar los objetivos propuestos por el mismo. Recordemos que los objetivos deben estar orientados principalmente a la composición de ejercicios dramáticos y al desarrollo temprano y evolutivo de la creatividad y características del comportamiento de los estudiantes, así mismo que nuestro direccionamiento va al desarrollo de una actividad dramática y no a la profesionalización de estudiantes actores. La compilación de los ejercicios y juegos que se usaran para el desarrollo de las clases deberá nacer necesariamente del ejercicio de evocación de sus primeras experiencias como estudiante, entendiendo que en los inicios de la formación artística y a lo largo de la misma el juego y los ejercicios son una gran herramienta de aprendizaje y descubrimiento, Siendo así, este capítulo introduce *el juego* como alternativa para involucrar a los estudiantes en la actividad artística que el arte escénico ofrece; como ya se ha dicho anteriormente, este es el puente de comunicación entre el profesor de teatro

³ Brown, Stuart. (2010). *¡A JUGAR!* Editorial Urbano. Madrid.

y sus alumnos, por ser un elemento en común entre uno y otro, es por eso que a través del juego se introduce en el alumno las nociones propias del teatro necesarios para que desarrolle su expresividad, concentración, creatividad, imaginación, compañerismo a favor de un ejercicio escénico reflexivo, productivo y enriquecedor para el alumno y el montaje. Por otro lado, se hace una relación de juegos de observación, que servirán de gran ayuda en la percepción formativa de los niños. Esta herramienta obtiene una relevancia significativa en los procesos educativos artísticos, pues proporciona a los alumnos un mecanismo de análisis individual y de su entorno familiar, comunitario o cultural, ampliando el espectro artístico y facilitando la posibilidad de ver a través del juego teatral sus condiciones de vida, para así despertar en ellos una sensibilidad y conciencia mayor del mundo que los rodea.

Con el fin de que el profesor practicante encuentre los elementos necesarios y pueda resolver con éxito este primer acercamiento a la docencia, he dividido en tres grandes bloques la articulación de estos juegos. El primero de ellos, corresponde a los juegos corporales, el segundo a los juegos vocales y el tercero a los juegos dramáticos. Los dos primeros bloques resultan útiles para el entrenamiento del estudiante antes de pasar al escenario. El último, los juegos dramáticos propone una serie de ejercicios que ubican al estudiante en una representación teatral y lo preparan para la misma, claramente en el juego dramático se pone en práctica y consolida las habilidades desarrolladas en los dos primeros apartados.

2.1.1 Juegos para romper el hielo (presentación):

Los juegos de presentación son la manera indicada para identificar a los estudiantes, darles a ellos la oportunidad de ser más cercanos, integrarlos para trabajar en equipo tal como sucedió en el proceso individual del profesor practicante, en el inicio de su formación artística. En principio es importante hacer juegos de presentación para disponer a los estudiantes antes del entrenamiento, algunos de ellos son:

[...] El grupo se desplaza relajado y ligero en todo el espacio, cada vez que el maestro da la señal, se dan un saludo amistoso con la persona que a primera vista se cruce, se dicen los nombre y de despiden.

3. Caminan por todo el espacio llevando el ritmo de un tema musical, cada vez que se detenga la música, se saludan pronunciando sus nombres y se hablan como si fueran alguien que no ven hace mucho tiempo, se cuentan chismes y anécdotas libres.

4. En círculo se hace una ronda de nombres, repitiéndose varias veces. Luego el primer jugador señalado por el maestro-actor se prepara y dice, por ejemplo, ¡mucho gusto, me llamo Oscar y me pica aquí! (señala donde le pica); el segundo dirá: él se llama Oscar y le pica aquí (rasca al compañero) y yo me llamo... (Su nombre) y me pica... (Igualmente señala) y así sucesivamente continuaran los siguientes estudiantes...

[...] 7. Sentados en un círculo. El Maestro-Actor se queda en el centro, luego se dirige hacia alguien: muy complacido dice, por ejemplo: Erika, te quiero mucho. Ella dice: yo también te quiero mucho, pero quiero más a Camilo. Rápidamente los que están al lado de Erika se cambian de sitio con los que están en su misma dirección y allí aprovecha el Maestro-Actor para ocupar un sitio, en ese movimiento uno de los cuatro queda en el centro y reinicia el juego.

8. El Maestro-Actor realiza un acróstico para enseñar la dinámica del ejercicio, luego a cada jugador le pasará un papel. El jugador escribe su nombre en forma vertical, y al frente de cada letra escribe una palabra que refleje una cualidad, merito o virtud de su personalidad. Lo dobla y se lo pasa al Maestro-Actor. Este lo hecha en una bolsa y luego se sientan en círculo y se van leyendo los acrósticos.

9. En círculo, pasa uno al centro y dice su nombre y hace con gestos o movimientos una acción que le guste hacer mucho: como comer crispetas en el cine, por ejemplo. Todos deben repetir el nombre e imitar la acción que ha hecho el jugador, y así sucesivamente cada uno va expresando su propia acción. [Salomón, 2005: 93-94].

2.1.2 Juegos Corporales:

Es preciso conducir al estudiante a través del juego, la adquisición de habilidades que le permitan en combinación con sus compañeros, una oportuna reacción en escena, un despertar energético, y una constante disposición de su mente y cuerpo, por ello entre los juegos corporales encontraran varias sub clases de juegos que componen la finalidad del desarrollo y entrenamiento corporal mencionado anteriormente.

2.1.2.1 Juegos rítmicos: La inclusión de estos juegos dentro del plan de clase, son de gran importancia en el desarrollo del alumno que se enfrentará a una creación teatral, recordemos que el *tempo-ritmo*, como técnicamente se le conoce, determina el cómo en el desarrollo de la *acción* sobre el escenario. El *tempo-ritmo* corresponde a la unión de dos unidades de medida: el *tempo* que determina con exactitud la rapidez o lentitud de cualquier unidad establecida, fijando la prolongación o acortamiento de la *acción* y como dice Stanislavski en su libro, *El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso de la encarnación* el *ritmo* es una combinación de momentos aislados de todas las duraciones posibles, que dividen el tiempo que ocupa un compás en las más diversas partes [Stanislavski, 2009: 232], pero expresarlo de esta manera al estudiante hará que le resulte confusa su definición y su aplicación en el escenario, es por ello que es necesario usar referencias más cercanas, que sumadas a los juegos generen una comprensión más amplia del concepto. En este orden de ideas, la definición que ofrece el docente Felipe Pérez en su texto *Dirección Escénica* es apropiada para la explicación del *tempo-ritmo* o *ritmo*, él afirma: Que el Ritmo está presente constantemente en nuestra vida y no tiene que ver única y exclusivamente con la música que escuchamos, está presente en cada acción que realizamos, está en nuestra composición humana, en los latidos del corazón, en nuestra respiración y en la manera como nos relacionamos social y afectivamente. Para ejemplificar su definición nos presente un ejemplo en el que habla sobre las diferencias de los ritmos que se presentan entre el campo y la ciudad, dice entonces que el ritmo en el campo es lento en comparación con el ritmo de la ciudad que es agitado, acelerado, todo en la vida cotidiana tienen un ritmo, el tráfico vehicular, las salas de espera, el despertar, cocinar, practicar un deporte; en general todas nuestras acciones manejan un ritmo propio

que en ocasiones está supeditado a factores que no son nuestros, el clima, el transporte público, un día de fiesta o un espacio particular [21]

Usando este tipo de referencias, el profesor practicante puede garantizar la comprensión del concepto y la utilidad de los juegos presentados más adelante. Estos juegos rítmicos poseen una jerarquización que aplicada en clase garantiza que el estudiante comprenda y pueda hacer libre uso del *ritmo* en la representación teatral. Es por ello, que los 3 primeros juegos preponderan el acercamiento básico del estudiante a la idea de un conteo individual y grupal, que se traduce posteriormente en el descubrimiento del movimiento orgánico y natural de la vida y de esta manera el ritmo se convertirá en una herramienta interiorizada y compleja que servirá para el desarrollo de una situación dramática teatral

- Las cuatro notas

Objetivo: presentar las notas básicas de la música a los estudiantes, desarrollar la escucha y coordinación corporal, introducir el ritmo a través de la música, empezar a evolucionar la apropiación de la consciencia rítmica, generar un avance en la concentración e interiorizar el término en una de sus acepciones para posteriormente transmitirlos a través de un lenguaje corporal.

Descripción: los estudiantes y el profesor practicante forman un círculo. En principio el profesor realiza un conteo en cuatro tiempos que representa la partitura en la que se distribuirá las Negras, Blancas, Corcheas y Redonda. A continuación, con las palmas marca los tiempos de cada una de ellas, los estudiantes deben primero escuchar para luego invitarles a palmear la nota que se esté realizando. Una vez comprendido el compás de cada nota debe elegir cuál de ellas se palmeará y sin vocalizar el conteo el círculo debe realizar el sonido correcto de la nota.

Después el profesor practicante o uno de sus estudiantes propone un ritmo que contenga las cuatro notas antes vistas, lo palmean entre todos (si desea pueden usar otras partes del

cuerpo para producir el sonido) y acto seguido, cada integrante del círculo le corresponde producir solo una nota del ritmo compuesto.

Reglas: si el ritmo compuesto se descoordina o pierde su continuidad debe repetirse, quien pierda el ritmo recibe una penitencia o amonestación.

Sugerencias: a los niños pequeños puede pedírseles ritmos de canciones que ellos ya conozcan para conservar su atención en los ejercicios. Estos juegos con las cuatro notas tienen la posibilidad de evolucionar, por ejemplo: 1. Los estudiantes pueden llevar un ritmo con las manos y otro con los pies al mismo tiempo; 2. Los estudiantes se desplazan por el espacio mientras desarrollan un ritmo propuesto; 3. El grupo de estudiantes se divide en parejas, tríos o cuartetos y el profesor practicante le asigna a cada uno una nota musical para que entre todos se coordinen y compongan un ritmo, éste debe construirse en 4 compases, trabajarlos hasta que esté claro, asignarle un movimiento a cada compás y repetirlo una y otra vez hasta que se elabore una partitura.

- Pies con ritmos

Objetivos: incorporar el cuerpo en un ritmo externo, trabajar la escucha, lograr la apropiación de estímulos exteriores y convertirlos para una posterior exteriorización, evolución de la atención y la concentración.

Descripción: los estudiantes se distribuyen por el salón y el profesor practicante se ubica en el centro del mismo, éste debe marcar el ritmo con las palmas y cada estudiante debe dar un paso por palmada, de esta manera cada paso que los alumnos marquen con los pies corresponde a una palmada que dé el profesor. Primero debe ir despacio: palmada-pausa; dos palmadas-pausa; varias palmadas-pausa; una vez los estudiantes estén más seguros con el juego, el profesor practicante debe variar el ritmo junto con la cantidad de palmadas antes de la pausa aumentando progresivamente la dificultad del juego.

Reglas: los estudiantes deben estar muy atentos para no dar mas pasos que palmadas, es eliminado quien no realice el juego con precisión o no ajuste sus pasos al ritmo que se esta proponiendo.

Sugerencias: la diferencia que existe en la realización de este juego entre niños y adolescentes es que a estos últimos se les debe aumentar el nivel de dificultad con mayor rapidez.

- Números:

Objetivo: desarrollar la escucha y la concentración en un patrón rítmico, evolucionar la atención para lograr discernir los estímulos exteriores y posteriormente usarlos como impulso de creación sin que causen desconcentración.

Descripción: en un círculo, los estudiantes deben ser asignados con un número que va desde el 1 a la cantidad de alumnos que haya en el curso. El profesor practicante inicia el juego diciendo un número y quien lo tiene dice (sin perder un instante) el de otro compañero. Deben crear un ritmo a medida que la enumeración se desarrolla, el profesor practicante puede reforzar el ritmo marcando el tiempo con una palmada. Se ha de pronunciar el número vocalizando bien y enviando la voz como si se lanzar una pelota.

Reglas: no se puede parar el juego en ningún momento, si el que recibe el número no lo ha entendido bien, levanta los brazos y su predecesor queda eliminado. También queda eliminado quien pierda el ritmo. Tampoco se puede decir el número de uno mismo, ni un número que no esté asignado a un estudiante. Cuando se elimina alguien se reajustan los números a la cantidad de jugadores que queden.

Sugerencias: en adolescentes se puede jugar asignándoles números alternos, de manera que no haya la misma cantidad de números que jugadores. Se trata de un ejercicio en el que memoricen que números están en el juego.

- Director de orquesta:

Objetivo: exploración de diferentes efectos rítmicos en el cuerpo y la voz, interpretar un ritmo para transformarlo en movimiento, evolucionar el trabajo racional y exteriorizarlo corporalmente, el profesor practicante podrá medir la capacidad de reacción, atención y la evolución de la creatividad a partir de un impulso externo.

Descripción: uno de los estudiantes debe ser elegido para descubrir al director de orquesta y ser retirado del salón. Mientras tanto el profesor practicante y el resto de los estudiantes deben elegir quien será el director de la orquesta, este alumno deberá crear a lo largo de su dirección diferentes ritmos (sonoros, corporales o ambos) que el resto del grupo debe imitar con precisión. Una vez elegido el director de orquesta e iniciado el primer ritmo, se le pide al estudiante que ha salido, regresar al salón, éste debe integrarse a la orquesta y observar para adivinar quién es el líder de esta.

Reglas: el estudiante que descubre al líder de la orquesta solo tiene tres intentos para descubrir quien dirige la orquesta. Debe decírselo al profesor practicante que aprobara su afirmación. El grupo debe trabajar en pro de proteger al director de orquesta. Si es descubierto el director, la orquesta entera paga una penitencia impuesta por el estudiante que adivinó, de lo contrario él debe pagar una penitencia impuesta por sus compañeros. Una vez finalizado el juego cambia el director de orquesta y quien lo descubre iniciando una nueva ronda.

Sugerencias: el profesor practicante debe supervisar el calibre de las penitencias. Es necesario incentivar a los estudiantes a la construcción de un ritmo complejo y rico en volúmenes, formas, tiempos y compases. Si los estudiantes son niños no es recomendable retirar al alumno del salón, es preferible pedirles que se pongan en huevito con los ojos cerrados y elegir allí al director de orquesta y a quien lo va a descubrir, una vez hecho eso tapar los ojos de quien debiera salir del salón y empezar con la sinfonía.

A continuación, son explicados los juegos rítmicos que tienen como objetivo generar en el estudiante una observación de su entorno, con el fin de estimular la composición escénica referenciada en el *tempo-ritmo* que existe en la vida.

- **Atmósferas:**

Objetivo: crear atmosferas, materializar la observación del *tempo-ritmo* en una composición escénica, evocar memorias cercanas y cotidianas con la posibilidad de transformarse en actividad artística para la posterior representación.

Descripción: el profesor practicante debe proponer una situación concreta y cercana a los estudiantes (una calle determinada de la ciudad, el salón de clase, una plaza de mercado, un bus, la casa, un centro comercial, una sala de espera de un hospital etc.); éstos deben pensar y construir el compás y las notas que determinen el *ritmo* de estas situaciones y las actividades que en ellas se desarrollan. Una vez los estudiantes hayan pasado un tiempo prudente perfeccionándolo, el profesor practicante debe invitarles a unirse y componer colectivamente el *ritmo* de la situación y crear la atmósfera de ésta. Terminado el juego se deben realizarse una socialización para recoger las impresiones y evaluar el entendimiento del ejercicio.

Reglas: es importante que se componga una partitura rítmica principalmente y no la actuación de las actividades, debe estar involucrada la voz, las palmas u objetos que alimente la construcción del *tempo-ritmo* de la situación. Todos deben participar.

Sugerencias: dejar como tarea a los estudiantes la observación detallada del *tempo-ritmo* de actividades o situaciones que los acompañen en su vida diaria, para establecer la partitura que acompañe la realización del oficio o acción, con el fin de desarrollar en varias ocasiones este ejercicio en pro de la puesta en escena. La edad de los estudiantes determina una mayor o menor intervención del profesor practicante en la actividad, es importante establecer que situaciones son más apropiadas para cada una de ellas.

- Aceleración y desaceleración:

Objetivo: propiciar el entendimiento de los cambios en el *tempo-ritmo*. Introducción del *suceso*, reforzar la evolución de la atención, dirigiéndola al ejercicio escénico y desarrollo de la periferia.

Descripción: con todos los estudiantes ocupando un lugar en el espacio, el profesor practicante debe proponer una situación que contenga un *tempo-ritmo* determinado, una vez los estudiantes se hayan familiarizado con éste, el profesor practicante debe ir enriqueciendo la situación con indicaciones que provoquen en los estudiantes un cambio en el *tempo-ritmo* proporcional a los *sucesos* que se estén introduciendo en la situación.

Reglas: es necesario que los estudiantes establezcan un pacto común para que todos se involucren en el cambio de la situación.

Sugerencias: En este ejercicio, es más beneficiosos proponer una situación que involucre a los estudiantes en un mismo movimiento (los latidos del corazón, la respiración), una vez comprendido es posible desarrollarlo situaciones mas complejas. En caso de que los estudiantes sean niños pequeños, la frecuencia con la que se introducen los sucesos debe ser mayor y la situación debe invitar siempre al juego, ser simple pero creativa o fantástica. Se sugiere que al profesor practicante que estas situaciones sean entregadas al estudiante menor con una atmosfera determinada, con unos roles o personajes específicos, por ejemplo: Un grupo de dinosaurios a traviesan un rio con apuro pues huyen de un Tyrannosaurus rex. Al cruzar el rio y estar a salvo, estos dinosaurios se disponen a descansar, permitiéndole así al estudiante relacionar estas actividades aun *tempo- ritmo* para cada situación.

Con esta serie de juegos rítmicos, el estudiante puede entender el desarrollo vital de su personaje o de la situación en la que se involucre dentro de la representación, como también podrá ser consciente del desarrollo de sus actividades cotidianas, y extraer de ellas impulsos para el desarrollo artístico, por eso es preciso motivar al estudiante a jugar basado en la observación, pues allí encuentra la materia prima para entender cómo hacerlo en el escenario.

2.1.2.2 Juegos de atención:

El entrenamiento de la atención escénica es un elemento primordial en el oficio de un actor, sobre todo porque le enseña a usar sus cinco sentidos a favor de la creación. Cuando un estudiante de actuación se convierte en un profesor practicante debe incluir este elemento como eje fundamental de su trabajo pedagógico de manera similar en la que se le inculco durante su proceso de formación, pero recordando constantemente que nuestro objetivo con los alumnos de colegio, no es principalmente la formación de un actor profesional, es preciso introducir al estudiante en una dinámica de concentración, conexión con sus otros compañeros, con el espacio, el mundo que lo rodea para servir posteriormente a la obra. Es necesario entender que, así como el actor debe encontrar de manera orgánica

esa atención escénica, al estudiante ha de llevarse por el mismo camino, con el fin de evitar un ejercicio mecanizado y en su lugar permitir la exploración de sus posibilidades para que de manera natural pueda evolucionar esa habilidad y posteriormente la ejerza constantemente como una herramienta en la representación artística teatral. Del mismo modo que en el anterior ítem, los juegos de atención han sido jerarquizados; los primeros están enfocados en mayor medida a un acercamiento inicial del estudiante a otro tipo de concentración: reconociendo a sus compañeros, agudizando sus sentidos para mejorar su capacidad de reacción y atención. El segundo bloque introduce a la observación como elemento adicional en los juegos de atención escénica que serán explicados más adelante.

El docente Douglas Salomón hace una compilación de *juegos de atención* en su libro *ideas para un teatro escolar* útiles para la primera etapa de acercamiento a la atención escénica de los estudiantes, estos son:

1. Un voluntario, se coloca al fondo de la sala, el cual jugara a ser el “vigilante”. El resto del grupo en el otro extremo. El vigilante está de espaldas al grupo y dice en voz alta: “un, dos, tres al pollito inglés” todo el grupo se desplaza hacia él. Al terminar la frase, se da media vuelta quedando al frente del grupo que debe permanecer inmóvil. Si alguno de los jugadores no ha conseguido estar en quietud, el “vigilante” lo devuelve al punto de partida. El primero que logre tocar la espalda al “vigilante” sin ser visto por él lo reemplaza.
2. En parejas, un jugador hace de espejo, el otro se mira en él, el que hace de imagen intenta (una vez el otro haya jugado) salir de ser imagen y volverse en el que se mira.
3. En parejas se desplazan por todo el espacio. El jugador A es la sombra del jugador B, así que realiza todo lo que haga el jugador B, luego debe lograr convertirse en persona y el otro pasa a ser la sombra.
4. En círculo se distribuyen las letras del alfabeto y el grupo a partir de ese momento será “una máquina de escribir”. El Maestro-actor dice una frase y la maquina la va escribiendo, cada letra se expresa con una palmada, consiguiendo un ritmo marcado para completar la palabra, debe haber una pausa entre cada palabra y así sucesivamente. Se escribirán varias frases.

5. Se forman grupos de cuatro jugadores. El jugador **A** es imagen de lo que hace el jugador **B**, a su izquierda el jugador **A** tiene al jugador **C** quien quiere irse con él, hace todo lo posible para convencerlo. A su lateral derecho el jugador **A** tiene al jugador **D** quien todo el tiempo le hace preguntas. Así las cosas, el jugador **A** debe atender a los otros tres jugadores: es imagen del espejo, sigue una conversación y responde a todas las preguntas.
6. El grupo se desplaza ligeramente por todo el espacio. El Maestro-actor dice: “sigan todos menos uno”. El juego consiste en que los jugadores estarán siempre atentos al movimiento del que estaba quieto y otro del grupo entrará en quietud y así sucesivamente. El Maestro-actor pedirá luego: todos se mueven menos dos, menos tres, menos cuatro. Esto queda sujeto a la dinámica del grupo. [97-98]

Una vez realizado estos juegos en diferentes clases y de acuerdo a la respuesta o avance de los estudiantes, es preciso evolucionar y desarrollar en los juegos de atención el componente de la observación como medio para trabajar *el gesto escénico*, como lo hace notar la pedagoga Pepa Lavilla, quien explica:

Para comunicar diferentes actitudes, emociones y sensaciones que puede tener un personaje, hemos de saber expresarlas bien, será, pues, necesario entrenarnos para que el gesto sea claro y expresivo, por ello es preciso desarrollar la capacidad de observar el entono porque nos ayuda a enriquecer la gama de gestos con que expresamos. [Lavilla, 2013: 51].

De acuerdo con lo anterior, es preciso relacionar estos juegos al montaje escénico que se esté preparando, pues desde ya pueden encontrar sus roles, las situaciones, los conflictos gracias a la observación de su vida cotidiana, recordemos la constante necesidad de evocar las experiencias vividas y la susceptibilidad de su transformación para un uso artístico. Ahora presento los juegos que pueden ser aplicados para estos propósitos que se concentran en desarrollar la capacidad de recrear la observación a través de la memoria.

- Mi Compañero

Objetivo: desarrollar la capacidad de la observación, la concentración y atención en los detalles, mientras se realiza una actividad paralela, lograr discernir ambas actividades sin desmejorar el desarrollo de ninguna de las dos, también será posible evaluar y mejorar la capacidad de reacción a factores externos.

Descripción: los estudiantes deben comenzar a desplazarse por el espacio, deberán hacerlo de manera natural y teniendo como objetivo observar a cada uno de sus compañeros que estarán desarrollando el ejercicio de igual manera, deberán crear unas estrategias para que de manera efectiva y rápida puedan lograr capturar los detalles o particularidades de cada estudiantes, (el color de las uñas en las mujeres, el color de los accesorios que poseen, el estilo de su ropa), en un momento el profesor dará la orden de stop, y todos los estudiantes deberán pararse en el lugar mirando hacia la dirección que lo hacían justo antes de inmovilizarse, el profesor pregunta de manera aleatoria a cualquier estudiante, algo sobre alguno de sus compañeros de curso y este deberá contestar acertadamente, por ejemplo: ¿cuál de sus compañeros tiene un anillo en la mano derecha? O ¿cuántas mujeres tienen el pelo sujeto con moñas?

Sugerencias: el profesor practicante debe dar un tiempo adecuado para que los estudiantes logren identificar la mayor cantidad de detalles en sus compañeros, el profesor podrá hacer el ejercicio desde su puesto para realizar las preguntas y si se quiere en alguna oportunidad podrá hacer preguntas trampa para evaluar también la capacidad de memorizar de los estudiantes.

- La naturaleza

Objetivo: aplicar la ejecución de impulsos exteriores, ejercitar la imaginación, responder a elementos externos que condicionen la representación o enmarquen la misma, desarrollo y ejercitación de la concentración y evocación de memorias y sensaciones, y análisis de las propuestas o direcciones para su posterior ejecución dramática.

Descripción: los estudiantes se reparten por todo el espacio, el profesor practicante si desea puede usar música para el ejercicio, después inicia con las indicaciones. En principio puede proponer que los estudiantes se levanten del suelo sintiendo que son ligeros como el aire, que imaginen que son una hoja que se la lleva el viento; invitarlos a acelerar el movimiento porque sopla un viento muy fuerte, después calmarlo porque el viento es suave. A medida que el ejercicio avanza el profesor practicante puede cambiar el elemento que trabaja con sus estudiantes, por ejemplo: que los estudiantes se conviertan en agua, fuego, alguno que sea pesado y transforme su corporalidad, experimentando la volatilidad, fuerza, fluidez para después invitarlos a transformar ese elemento en un personaje o rol que pertenezca a la vida real y que hayan observado. En este momento del juego se puede dar paso a improvisar una pequeña historia a partir de los personajes que hayan surgido durante el ejercicio marcados por la actitud que determine el elemento que trabajen.

Sugerencias: es importante que los estudiantes se tomen su tiempo para imaginarse el elemento, que el profesor practicante los invite a relacionarse entre ellos, cuidar sus movimientos y el de sus compañeros para evitar choques, darle prioridad a la concentración con la que ejecuten el ejercicio pues es la manera de introducirlos con la *atención escénica* y posteriormente a la improvisación, el profesor practicante pueda usar las experiencias de este juego como referencias para los personajes del montaje.

- La marioneta:

Objetivos: desarrollo de las propuestas creativas de cada estudiante, exploración de las capacidades corporales y evolución de la observación, para lograr la concreción de los detalles.

Descripción: los estudiantes se colocan por parejas, uno de ellos debe hacerse adelante y este será la marioneta. EL juego debe empezar de menos a más, los estudiantes deben iniciar moviendo la cabeza de su compañero de un lado al otro suavemente, después un brazo y así sucesivamente, explorando las posibilidades como titiritero. Una vez esta etapa haya pasado el profesor practicante debe introducir una situación para que el estudiante construya una pose concreta con su compañero marioneta, además de ello (dependiendo de la edad del estudiante) debe darle un rol a la marioneta en medio de la situación que debe involucrarlos a todos. El profesor practicante de acuerdo al desarrollo del juego debe indicar el cambio de posiciones.

Una vez se haya realizado esta primera parte los estudiantes por parejas deben hacer una presentación de su marioneta en la situación y rol de su elección.

Reglas: los movimiento han de ser suaves de tal manera que no se desequilibre al estudiante que está en la posición de la marioneta. Es importante que a los estudiantes les quede claro que una vez el titiritero construya una postura determinada, su otro compañero debe aceptarla y mantenerla fija hasta que el primero de ellos la cambie.

Sugerencias: antes de comenzar este juego es indispensable que el profesor practicante haga una demostración con uno de sus estudiantes. Si los estudiantes están entre los 14 y 17 años pueden intentar que su marioneta desarrolle una breve historia.

- Tres por tres

Objetivo: trabajar la concentración y atención escénica, desarrollar la capacidad de escucha y reacción inmediata u oportuna de los impulsos y factores externos que generen un cambio en el ejercicio teatral.

Descripción: en grupos de tres estudiantes, cada uno de los grupos se imagina un espacio en concreto (una sala de espera de un hospital, un banco, un parque, etc.) y deben recrearlo mediante una acción común, en la que cada uno la realice a una velocidad diferente (lenta, media, rápida), los estudiantes deben coordinar un suceso en común que los afecte y obligue a generar una reacción, en la cual cada uno cambie de velocidad. Como consecuencia de este suceso, quien estaba rápido pasa a velocidad lenta, velocidad lenta pasa a media y media a rápida.

Reglas: el cambio debe hacerse al mismo tiempo, los estudiantes deben estar en constante escucha para jugar el suceso.

2.1.3 Juegos Vocales:

La voz es la herramienta principal de la expresión oral, esta permite la comunicación hablada de las ideas, sentimientos, puntos de vista, etc. Siendo un elemento básico para establecer una relación con los otros. Sin embargo, existe una diferencia entre la voz de nuestra vida cotidiana y la voz escénica, esta última requiere de un entrenamiento especial para ser usada y el estudiante ha de ser consciente de ello. El primer paso para el entrenamiento de la voz escénica es el reconocimiento por parte del profesor practicante de las dificultades y habilidades de sus estudiantes, por lo que antes de iniciar con los juegos puede proponer a los alumnos hacer una lectura breve, escucharlos y realizar un primer

diagnóstico, esto también servirá como una preparación previa al trabajo y los estudiantes tendrán la oportunidad de indagar sus posibilidades, o virtudes con la voz, creando para sí mismo un camino en pro de la evolución y obtención de habilidades vocales.

Los juegos aquí presentados se han dividido en tres grandes partes, que usualmente terminan relacionadas, sin embargo, por motivos pedagógicos deben abordarse por separado, la primera de ellas es la presentación del funcionamiento del aparato respiratorio en la voz escénica y como éste interviene en el volumen o proyección de la voz y en la ubicación de la misma en el cuerpo (resonadores); la segunda parte, trabaja la vocalización y dicción de las palabras; y la última parte: la creación vocal, reúne el tecnicismo antes trabajado con la capacidad de crear para construir una situación de valor artístico.

2.1.3.1 Juegos de respiración, resonadores y proyección:

- El vaso vacío

Objetivo: descubrimiento y estudio del aparato respiratorio y su potencial, para entenderlo y desarrollar habilidades vocales sin sufrir ningún tipo de sobreesfuerzo o hiperventilación.

Descripción: los estudiantes deben estar en círculo, el profesor practicante debe guiar el ejercicio invitando a los estudiantes a imaginar que su aparato respiratorio es un vaso vacío que debe llenarse. Por efecto de la gravedad, explica el profesor practicante, la sustancia con la que llenen su vaso debe llegar primero al fondo de este y poco a poco debe ir subiendo.

Acto seguido ha de aclarar que ese mismo proceso es el que debe seguir el aire cuando se usa para la voz escénica. Cada estudiante debe poner sus manos en la parte baja del

estómago y al tomar aire debe empujarlas, después relajar y dejar que el aire siga su curso normal llenando la parte alta de los pulmones.

Sugerencias: este ejercicio debe realizarse al ritmo de cada estudiante para evitar que se hiperventilen y enfatizar en que el ejercicio es una ayuda para adquirir una conciencia de las capacidades individuales.

- Soplando:

Objetivo: experimentar el control y la capacidad de aire a través del descubrimiento y concientización del uso del diafragma como complemento indispensable en el uso de la voz a servicio de una representación teatral.

Descripción: en parejas los estudiantes deben colocarse uno enfrente del otro y con una bomba en el aire deben soplar entre ambos para evitar que esta se caiga. Ha de haber distancia entre las parejas para lograr desplazarse por el espacio mientras que transportan en el aire la bomba de un lado a otro. El profesor practicante puede marcar si lo desea, una línea de inicio y una de meta, con la intención de construir una carrera con este ejercicio, si es así, debe pedirle a cada estudiantes que lleve sus manos a las espalda, de manera que las inhabilite y solo transporte el globo soplando.

Reglas: el globo no puede tocar el suelo en ningún momento una vez se haya iniciado la carrera, si se cae el globo, la pareja debe volver al inicio. Las manos no deben soltarse y permanecer tras la espalda hasta que la pareja consiga llevar el globo a la línea de meta. Tocar el globo con la mano se penaliza con volver a empezar. Lo ideal es que los dos componentes de la pareja vayan soplando alternativamente.

Sugerencias: es responsabilidad del profesor practicante que los estudiantes observen y se concienticen de la cantidad de aire que usan, si los estudiantes son niños pequeños es importante que el profesor practicante les explique que juntar los labios en forma de U, ayuda a que el aire salga más concentrado y así sea más efectivo. Más adelante el profesor practicante puede explicarles que si dan un golpe de impulso con la barriga el aire sale con más fuerza, con lo que comprobaran la utilidad del diafragma en la proyección de la voz, de esta manera ese mismo movimiento y aire, es el que utilizaran para empujar las palabras al público.

- Dosificación del aire con ritmo.

Objetivo: crear conciencia y dominio del aparato respiratorio, integrar al proceso vocal la dificultad rítmica y distintas variables para la composición y calidad de la producción del sonido.

Descripción: el profesor practicante debe pedirles a sus estudiantes que se ubiquen por todo el espacio, tendidos en el suelo boca arriba. Una vez los estudiantes estén en esta posición y ayudado por una pandereta o algún otro instrumento apto para este ejercicio, marcará los tiempos para coordinar la toma y expulsión de aire; por ejemplo puede empezar con tomar y botar aire en siete tiempos e ir disminuyéndolo hasta que se tome y bote el aire en uno solo, también puede indicarles a los estudiantes que levanten las cejas y los pómulos al respirar, abrir las aletas de la nariz e invitarlos a revisar autónomamente su uso del diafragma poniendo las manos en la parte superior del estómago, para comprobar que el diafragma está trabajando.

Reglas: los estudiantes deben seguir al pie de la letra las indicaciones del profesor practicante.

Sugerencias: Otras indicaciones que puede usar el profesor practicante en este ejercicio para mejorar la respiración con el diafragma son:

- Tomar aire lentamente-retenerlo-botar lentamente el aire-retener o sostener con todo el aparato respiratorio vacío.
- Tomar aire lentamente- botarlo rápidamente- sostener sin aire.
- Tomar aire lentamente- retenerlo, botarlo en tres tiempo y sostener.
- Tomar aire rápidamente- botarlo rápidamente- sostener-
- Tomar aire rápidamente-retenerlo- botarlo lentamente – sostener sin aire.
- Tomar aire rápidamente- botarlo en tres tiempos- sostener.

- Ma Rra Ñe La:

Objetivo: reconocimiento de los resonadores y uso de los mismo para la representación sonora de personajes a través de la voz y en combinación con la imaginación.

Descripción: los estudiantes deben hacer un círculo con una distancia considerable entre cada uno de ellos, el profesor practicante debe en principio crear una posición corporal para cada una de las sílabas Ma, Rra, Ñe, La, u otras que se ajusten mejor al resonador pecho para el que se sugiere Ma-Rra, nariz Ñe y cabeza La, además debe ejemplificarle a los estudiantes la ubicación en el aparato fonador de cada una de ellas. Una vez terminada esta etapa, cada estudiante debe elegir un personaje, su corporalidad y una de las sílabas junto al resonador para emitir sonidos que haría el personaje.

Sugerencias: si los estudiantes son pequeños el profesor practicante debe establecer una relación tónica entre los resonadores, los sonidos y los personajes a quienes pertenecen, de esta manera el niño puede comprender a través de personajes estirados, livianos o ágiles resonadores agudos y resonadores graves a través de personajes pesados o lentos.

- Flor vocálica:

Objetivo: uso y proyección (volumen) de los resonadores, ejercitación de la conciencia corporal a través del trabajo vocal.

Descripción: los estudiantes deben formar un círculo, y el profesor practicante darles las siguientes indicaciones: 1. Cada estudiante debe ubicar sus pies paralelos a los hombros, flexionar las rodillas, bajar la cadera y relajar la parte superior del cuerpo; 2. Tomar aire (usando el diafragma), sostenerlo y emitir con una vocal ubicada en uno de los resonadores un sonido hasta que finalicen con la reserva de aire. Este ejercicio trabaja los distintos lugares en los que se puede ubicar la voz, por lo que el profesor practicante debe ubicar cada vocal en un resonador, por ejemplo: la O por encima del ombligo es grave, después la A que vibra en el pecho, la E vibra en el rostro exagerando la articulación de la vocal, la I vibra en la cabeza. Después u-o-a-e-i seguido. Finalizada esta primera parte a los estudiantes se les pide que usando el ejercicio anterior involucren movimiento, explorando diferentes posibilidades con su cuerpo donde la vocal u, es lo más pesado del sonido y la i lo más liviano.

Reglas: los estudiantes deben permanecer en la posición que se les ha indicado al principio durante todo el desarrollo de la actividad, pues han de crear conciencia en como funciona el aparato fonador sin distracciones.

Sugerencias: en este ejercicio se le sugiere al profesor practicante que muestre como se usan los resonadores con cada vocal para guiar a los estudiantes. Una vez la totalidad o la mayoría haya entendido como se hace puede abandonar el círculo para revisar a los estudiantes. No es un juego apropiado para estudiantes muy pequeños.

- Re-sonando

Objetivo: evolucionar el trabajo con los resonadores, descubrimiento y entrenamiento de las capacidades vocales individuales de los estudiantes, asociación del movimiento con la voz y de la voz con objetos, para crear una gama de calidades de la voz.

Descripción: el profesor practicante debe dividir el grupo en 4 círculos de 5 personas cada uno. Cada subgrupo debe tener un objeto para lanzar, por ejemplo una pelota. Cada estudiante debe lanzar la pelota a otro estudiante usando uno de los resonadores vistos con antelación por medio de un sonido, quien recibe la pelota debe copiar el resonador que le están entregando transformarlo en otro preferiblemente distinto y enviarlo a otro compañero. De esta manera el estudiante está obligado a proyectar para ser escuchado por su otro compañero y a explorar en su aparato fonador un sonido ajeno.

Reglas: solo puede pasarse la pelota, una vez que el estudiante que ha recibido la pelota y el sonido lo copie de manera exacta.

Sugerencias: el profesor practicante puede designar a ciertos compañeros como jueces, sin no debe de abandonar la supervisión del ejercicio, por el bienestar de la voz de los estudiantes.

- ¿Cómo lo digo?:

Objetivo: Interpretar personajes o seguir indicaciones de creación a través del uso de la voz, los resonadores y el diafragma para evolucionar la exploración vocal artística.

Descripción: el profesor practicante se sienta en círculo con sus estudiantes, éste debe usar un refrán o canción que probablemente sea conocida por los estudiantes, ya que pueden memorizarla con mayor facilidad. En forma individual y/o grupal los estudiantes deberán repetir el refrán o canción explorando diversos resonadores y maneras de decirlo para encontrar matices vocales. Es el profesor practicante quien debe dar las indicaciones de la manera en que desea que los estudiantes realicen el juego, estas pueden ser: jadeando, susurrando, disgustados, con voz de ultratumba, de gigante, de princesita, asustados, tristes, declarando su amor, muy rápido, con gripe, etc.

Sugerencias: es preciso que el profesor practicante cuide que los estudiantes al realizar el ejercicio respiren de manera correcta, apoyen su voz y el resonador para no lastimar sus gargantas. Si una de las variables se está usando para conseguir un resonador específico se sugiere que el profesor practicante realice de primero el ejercicio.

- Eco:

Objetivo: trabajar la proyección de la voz, estimulación de la creatividad y uso de la concentración.

Descripción: todos los estudiantes deben situarse en fila a un extremo del salón, exceptuando uno de ellos quien debe ir al otro costado y marcar una distancia considerable entre él y sus compañeros. El primero de ellos debe pronunciar una frase de manera clara y con proyección para que el resto de sus compañeros la imiten respetando el mismo tono, gesto e intención con que se diga.

Reglas: el grupo debe esperar a oír todas las palabras que le envíe el estudiante al que se le ha asignado la tarea de crear y lanzar la frase. El ejercicio se realizara de manera apropiada si todos los estudiantes responden a la frase al unísono. Si alguno del grupo no comprende la frase que se ha enviado debe levantar la mano para que se repita.

Sugerencias: el profesor practicante debe acompañar al estudiante que lance la frase, controlando que esté usando su aparato respiratorio y diafragma de manera apropiada, para que así vocalice y proyecte la voz.

- Bandeja de Vocales.

Objetivo: coordinar la proyección de la voz con la capacidad pulmonar y desarrollar consciencia sobre el trabajo vocal artístico, ser precisos en las exigencias y uso de las capacidades respiratorias.

Descripción: en un círculo se les pide a los estudiantes que imaginen llevar una bandeja con sus manos hacia adelante, mientras que dicen cada una de las vocales. Como el ejercicio pretende hacerles conscientes de su capacidad respiratoria para la proyección de la voz, es preciso que el profesor practicante aclare que deben “sacar la voz” y encontrar el volumen adecuado de la misma, hasta donde el aire se los permita, evitando esfuerzos innecesarios. Los estudiantes entonces toman aire, producen el sonido mientras que coordinan el movimiento de las manos llevando la bandeja que se detiene una vez se acabe el aire, en este punto, toman aire de nuevo y continúan con la siguiente vocal.

Reglas: los estudiantes deben mantener la misma posición corporal explicada en el juego “Flor vocálica”.

Sugerencias: el profesor practicante debe supervisar el proceso de cada uno de sus estudiantes, para ello puede hacer que cada estudiante realice el ejercicio individualmente.

2.1.3.2 Juegos de vocalización:

- La bola loca:

Objetivo: calentamiento de máscara facial, estimulación corporal para la producción de sonidos a través de resonadores, descubrir apoyos e impulsos para el trabajo vocal.

Descripción: los estudiantes forman un círculo, manteniendo su cuerpo en una posición relajada. A continuación el profesor practicante irá efectuando con la boca distintos sonidos representativos de acciones concretas, para ello el profesor practicante debe crear una serie de pequeñas situaciones que les dé una imagen a sus estudiantes para realizar el ejercicio, por ejemplo:

- Llegamos a la casa y saludamos a nuestra mamá dándole besos uniendo y separando los labios con mucha fuerza, porque la queremos mucho.
- Hemos estudiado todo el día, estamos cansados, con hambre y con sueño, entonces nos salen unos bostezos enormes.
- Estamos mascando diez *super ácidos* al tiempo y el sabor nos provoca diversas muecas con la cara.
- Estamos en el médico y este nos pide que saquemos la lengua para revisar la garganta, entonces la sacamos todo lo que podamos hacia arriba y hacia abajo.

- Dejamos el cepillo de dientes en la casa entonces debemos hacerlo con la lengua, llegando hasta la última muela, pasando por todos los dientes.

De esta manera el profesor practicante debe ir guiando a los estudiantes en el uso de su máscara facial que traerá beneficios para la dicción del estudiante.

Reglas: estos movimientos realizados con los labios, la lengua y el rostro deben ser exagerados, de igual manera el sonido ha de producirse con fuerza de tal manera que se trabaje toda la máscara facial como parte del calentamiento vocal.

Sugerencias: el profesor practicante debe asegurarse que los estudiantes conserven el cuerpo sin tensiones al momento de realizar cada acción, para ello puede sugerirles primero tomar aire y luego emitir el sonido. Puede que alguno de los estudiantes tenga dificultades para realizar ciertos sonidos, para ello debe repetirse el ejercicio hasta que el estudiante tenga consciencia de como se hace. Para terminar es preciso que se realice con masaje en la cara para relajarla.

- Masticar:

Objetivo: trabajar la respiración y vocalización. Regulación de la respiración, reconocimiento de las capacidades y los límites vocales.

Descripción: los estudiantes se sitúan todos en un círculo. En principio el profesor practicante debe invitar a los estudiantes a tomar aire haciendo conciencia de la capacidad pulmonar de su cuerpo y a botarlo en repetidas ocasiones. A continuación los estudiantes deben tomar una bocanada de aire para irlo soltando mientras mastican: «ma-me-mi-mo-mu», hasta que se queden sin aire; vuelven a inhalar y exhalan mientras que hacen el ejercicio con otra consonante «pa-pe-pi-po-pu». Y así sucesivamente con todas las consonantes. El profesor practicante podrá decir *stop* cuando cree que los estudiantes se van

a quedar sin aire, porque el objetivo no es forzar el aire y la voz, lo importante es marcar correctamente las vocales con los labios.

Reglas: hay que tener en cuenta que en este juego solo entra en acción la cara, por lo tanto, el resto del cuerpo se mantiene relajado y ajustado. La boca y los labios se deben mover exageradamente. Es imprescindible hacer una gran inhalación antes de lanzar la serie de cada consonante con sus correspondientes vocales. Se hace una única respiración por serie, no se debe tomar aire en medio de esta; si se acaba se inhala de nuevo y se repite desde el principio la serie. Se deben marcar muy bien las sílabas las vocales con los labios.

- Trabalenguas:

Objetivo: trabajar la vocalización, disociar ideas de acciones y lograr el uso de la voz limitados por factores externos o condicionados por indicaciones que sugieran el uso del cuerpo.

Descripción: en un círculo, cada estudiante debe ajustar su postura: los pies fijos al suelo, la espalda recta, el cuerpo relajado. El profesor practicante elige un trabalenguas, este debe enseñárselo a los estudiantes, puede hacerlo frase por frase. Después tomados de la mano estudiantes y profesor practicante, dan una vuelta completa siguiendo el círculo y cada uno, en su turno, va repitiendo el trabalenguas, alto claro y sin parar. Conviene hacer caso a la puntuación; si es necesario daremos por escrito el trabalenguas a cada uno, para que se lo aprenda, o bien volver a ese estudiante cuando todos hayan pasado.

El profesor debe recordar a los estudiantes que el secreto está en masticar cada una de las sílabas que se recita. Para ello, dicen las palabras haciendo con la boca el gesto de masticar exageradamente. Moviendo la boca con amplitud mientras que están diciendo el trabalenguas.

Reglas: los estudiantes deben pronunciar el trabalenguas en una sola oportunidad, sin parar ni equivocarse. Las pausas vienen dadas por los signos de puntuación, que ayudan a respirar el trabalenguas. Se deben entender perfectamente todas las sílabas y vocales sin que se elimine ninguna.

Sugerencias: el profesor practicante debe elegir la dificultad del trabalenguas de acuerdo a la edad de sus estudiantes y así la velocidad en el que se le pida al estudiante decirlo. Puede incluir el uso de un lápiz o color de madera para obligar al estudiante a sobre articular.

- El traductor:

Objetivo: ejercitar la vocalización, la creatividad y la atención de los estudiantes.

Descripción: el ejercicio consiste en simular la conferencia de un personaje extranjero que requiere traductor. Para ello se divide al grupo en parejas y cada quien elige un rol a desempeñar. El idioma es inventado y el tema de la conferencia debe darlo el profesor practicante a quien tiene el rol de “conferencista extranjero”, de modo que quien va a traducir y el público debe estar atento a las propuestas vocales y corporales para descubrir el tema del cual se habla.

Reglas: quien hace de traductor debe replicar la acentuación, pausas y matices que proponga el conferencista extranjero.

Sugerencias: es recomendable que el profesor practicante elija las parejas, pues es un ejercicio que puede incomodar a muchos estudiantes porque les causa vergüenza, así que

puede enfrentar este problema poniendo en una dupla a un estudiante muy extrovertido con otro que no lo es tanto.

- “El exceso de alcohol es perjudicial para la salud”:

Objetivo: lograr mantener una buena vocalización y dicción mientras se aumenta la velocidad con la que se trabaja la pronunciación de una frase.

Descripción: los estudiantes forman un círculo. El profesor practicante pide a sus estudiantes que piensen en una frase (puede ser una que haga parte del texto que van a representar). Primero la pronuncian despacio y vocalizando correctamente, se les puede dar como referencia *velocidad 1*, luego manteniendo la misma vocalización cambian de velocidad (de 2 a 4), y así van aumentando sucesivamente la velocidad. Antes de iniciar la frase conviene que inspiren para lanzarla con aire y no ahogarse en el intermedio.

Reglas: es imprescindible no omitir ninguna consonante ni vocal en ninguna de las velocidades con que se repita la frase. Cada velocidad supone un aceleramiento progresivo, así que el profesor practicante debe estar atento a que la aceleración se haga de manera lógica.

Sugerencias: este juego puede usarse en dos momentos diferentes del proceso pues es posible pedirles a los estudiantes que enuncien las frases con intenciones diferentes. Con los niños más pequeños hay que ser prudente con las velocidades que se les exijan.

- La historia suena.

Objetivo: atender activamente los impulsos exteriores, ejercitar la capacidad de atención, entrenar los resonadores para realizar representaciones sonoras vocales acertadas.

Descripción: en círculo y con una posición corporal adecuada, cada estudiante debe emitir con la boca ciertos sonidos que representen una acción concreta, estas corresponden a una serie de indicaciones que el profesor practicante construye para el desarrollo del ejercicio, por ejemplo: “nos vamos de paseo al lago Calima y para ello todos hemos comprado moto y cuando la encendemos suena «rrrr»”; entonces todos deben hacer vibrar la lengua contra el paladar superior, “encontramos un accidente en la carretera mientras viajamos y las ambulancias suenan «nnnn»”. El profesor practicante debe hacer los ejercicios con los estudiantes con el fin de que ellos copien la posición de la lengua o movimiento de los labios y sonidos de cada fonema. Es preciso que se prolongue cada sonido hasta que los estudiantes hayan captado acertadamente la manera de producirlo.

Reglas: los estudiantes deben conservar la postura corporal, de manera que el profesor practicante debe revisar que en ellos no se produzcan tensiones innecesarias que obstruyan el paso de la voz.

Sugerencias: el profesor practicante debe construir con antelación la dramaturgia del ejercicio, ya que debe trabajar todos los fonemas apoyados en la coherencia de la historia que se esté construyendo. A los estudiantes de más edad se les puede hacer partícipes de la construcción de las acciones una vez haya realizado este ejercicio más de dos veces y este claro la ejecución técnica de los fonemas.

2.1.3.3. Juegos de creación vocal: Para terminar el profesor practicante está en la libertad de elegir en qué momento del proceso usar estos juegos ya que pueden ser útiles en la

creación vocal de los personajes que sus estudiantes preparen para la representación escénica, también serán estos la oportunidad de poner en práctica las habilidades adquiridas anteriormente en los procesos de desarrollo y evolución de la voz.

- Naciendo de un sonido:

Objetivo: creación de un personaje a partir de un estímulo sonoro, estimulación de la creatividad a partir de agentes externos.

Descripción: los estudiantes deben ubicarse en un círculo, el profesor practicante elige una pareja para ir al centro de la circunferencia. Uno de los estudiantes debe producir diversos sonidos, mientras que el otro construye la corporalidad del sonido y la vincula con un personaje. Una vez haya terminado su construcción debe inspirarse en el sonido que ha estado recibiendo para crear una característica vocal al personaje.

Reglas: todos los estudiantes deben participar intercambiando los roles.

Sugerencias: es probable que muchos estudiantes no respondan al estímulo de este ejercicio, si eso ocurre, el profesor practicante puede optar por invitar a los estudiantes a tomar un lugar en el espacio, usar música y que desde su inventiva construyan lo que la música les inspire.

- Oficios.

Objetivo: observación, creación de un personaje, apropiación de un rol, construcción de un discurso que identifique y establezca las particularidades de un objeto de estudio y de la creación artística, extraída de la realidad y la cotidianidad.

Descripción: cada estudiante debe elegir un oficio a representar: vendedor ambulante, oficinista, mensajero etc. Como tarea ha de hacer un seguimiento a quien desempeñe la profesión que ha elegido, una vez hecho esto, cada estudiante presenta en la clase el ejercicio en el que ha debido crear un discurso breve. Después de que todos los estudiantes hayan pasado, el profesor practicante elige tríos o parejas para que vayan al frente y conservando las particularidades del discurso de cada uno creen una pequeña situación.

Reglas: este es un ejercicio que requiere de mucha observación de la vida cotidiana, se debe amonestar al estudiante que parodie o especule sobre el oficio que ha elegido.

Sugerencias: se recomienda al profesor practicante que invite a sus estudiantes a pasar tiempo observando el centro de la ciudad, su barrio o incluso su hogar, puedan encontrar un sinnúmero de personajes muy particulares. Es preciso aclararles que el juego está enfocando en la riqueza vocal que encuentren en las personas que observan.

Después de las consideraciones expuestas en cada uno de los juegos, el profesor practicante debe entender que cada estudiante presentara sus particularidades vocales y como guías del proceso debemos estar atentos y reconocer que virtudes deben ser explotadas en el estudiante, además de las dificultades que deben ser superadas. A pesar de que parezca un trabajo individual, es pertinente trabajar estos juegos vocales en grupo, pues la confianza es un elemento que potencia la superación de las dificultades.

2.1.4 Juegos Dramáticos:

Estos juegos pretenden desarrollar la expresión artística de los estudiantes de manera colectiva en pro de la construcción de una puesta en escena. La observación del entorno, de

la realidad, debe ser un instrumento para la creación en clase y el desarrollo de muchos de estos. Sin embargo, al estudiante también se le están brindando herramientas para que entienda la composición escénica, con el uso de estos juegos dramáticos, orientaremos a los estudiantes descubrir las situaciones, los personajes que pertenecen a ella y el conflicto que los afecta.

En este momento del proceso, es imprescindible crear un ambiente similar al teatro, es decir una división del espacio entre escenario y público, pues los estudiantes conocerán una dinámica que los invita respetar los roles correspondientes, es decir, el estudiante – actor, quien conservará hasta el final de su ejercicio o representación a su personaje, con el fin de no permitirles abandonar pues están en el escenario. Por otro lado quienes sean los estudiantes-público deben entrar en un ambiente de respeto y atención durante la actuación de sus compañeros en resumen hacer uso de alguno de los códigos teatrales mencionados anteriormente en la metodología y dinámica. Por otro lado, existen tres objetivos primordiales que deben ser el norte de estos juegos dramáticos, el primero de ellos es animar la imaginación del estudiante, para que este pueda nutrir la creación de historias y personajes, el segundo darle las herramientas necesarias para realizar una improvisación y por último exigirle el máximo compromiso con su personaje dándole instrumentos para definir su personaje y la historia a la que pertenece, todo lo anterior enmarcado en un contexto en el que como profesores y guías debemos entender que son estudiantes de colegio en el que asisten al taller de teatro para complementar sus estudios escolares y no como una elección de vida.

2.1.4.1. Juegos de Imaginación e Improvisación.

- Objetos con vida.

Objetivo: desarrollo y evolución de la imaginación, adquirir capacidades de representación, humanizar un objeto a través de la observación y su utilidad principal.

Descripción: los estudiantes se distribuyen por todo el espacio, el profesor practicante ha de pedirles que imaginen que se han convertido en un objeto, el estudiante debe tener claro la utilidad del objeto que ha escogido. A la señal del profesor practicante estos objetos han de cobrar vida, se despertaran al ritmo que les marque su función, he intentaran desplazarse según las posibilidades del objeto. Una vez explorado el objeto, el profesor practicante ha de indicarles que el objeto tiene una dificultad para realizar su función pero no debe ser técnica, el profesor practicante ha de alejar a sus estudiantes de la solución sencilla para el conflicto del objeto. Después de realizada esta etapa pasa cada estudiante a presentar lo que ha creado durante el ejercicio.

Reglas: todo objeto debe comunicar su utilidad. El estudiante debe usar su cuerpo y voz para este objetivo.

Sugerencias: el ejercicio puede avanzar invitando a los estudiantes a improvisar una situación en compañía de otros compañeros mientras que son su objeto. No se puede limitar la fantasía del estudiante pero si ha de guiársele en caso de que no se entienda del todo su objeto.

- Un objeto mil objetos.

Objetivo: evolucionar la imaginación, desarrollar la improvisación a través de la práctica, entrenamiento de la capacidad de reacción, uso de las habilidades anteriormente adquiridas

Descripción: el profesor practicante coloca un objeto en la mitad del escenario, uno por uno van pasando los estudiantes y utilizaran el objeto de forma diferente a su función habitual. Nadie debe utilizar el objeto como normalmente lo haría, sino que debe imaginar que otras posibilidades tiene ese objeto. En principio pueden explicar la nueva utilidad el objeto, para después manipularlo bajo estas nuevas funciones.

Reglas: es importante que quien actúa convenza de que el objeto puede tener esa utilidad que esta imaginando y que funciona. La explicación y la demostración deben ser convincentes. Se debe procurar no repetir utilidades para un mismo objeto.

Sugerencias: el profesor practicante puede ser permisivo con los niños que tengan dificultades para imaginar usos diferentes o fantásticos. A los estudiantes más pequeños se les pide que expliquen su uso y puede ayudárseles dándoles una situación, por ejemplo que son extraterrestres, el niño entonces usará la referencia para convertir el objeto en algo distinto.

- La caja mágica:

Objetivo: practica y uso de la capacidad de reaccionar rápidamente a propuestas creativas, estimulación de la imaginación, la atención y la improvisación, exploración de la espontaneidad.

Descripción: el grupo se divide en dos equipos, cada equipo elige un líder para la primera ronda, el profesor practicante se pone en medio de las dos filas que han hecho los estudiantes y sostiene una caja o una canasta, que en su interior no tiene nada, por sorteo se decide que grupo inicia. El líder de ese grupo debe sacar de la canasta un objeto imaginario, de manera inmediata el otro líder debe sacar otro, el ritmo debe mantenerse sin descanso, el estudiante que se quede en blanco o trastabille debe abandonar el grupo y ceder su lugar a quién está detrás de él en la fila.

Reglas: gana el juego el grupo que haya perdido menos integrantes.

Sugerencias: el objetivo del ejercicio es liberar a los estudiantes de las predisposiciones y dejar salir sus pensamientos de una manera espontanea, sin embargo, ciertos estudiantes pueden presentar una dificultad para ello, por lo que el ejercicio se puede repetir varias veces. Si uno de los estudiantes es muy bueno en el juego puede ser retirado por el profesor practicante para que otros tengan oportunidad diciendo *cambio*.

- El vendedor:

Objetivo: uso de la imaginación, creación de un discurso de manera repentina, coherencia en la creación hablada, concentración, desarrollar la capacidad de enfocarse.

Descripción: cada estudiante debe inventar un producto, siguiendo las indicaciones a las que debe responder el producto inventado, por ejemplo, debe quedar claro qué es, para qué sirve, cómo funciona, qué ventajas tiene y cuanto cuesta, agregándole un sin fin de cualidades para conseguir que compren el producto. Su objetivo es vender así que puede usar todos los recursos que su imaginación le brinde para crear el producto.

Una vez inventado, cada estudiante pasara a escena, de ser posible y si el estudiante lo requiere puede usar una mesa para apoyar el producto o los recursos que tenga a la mano para su “stand de ventas”. La premisa para cada estudiante es que no puede salir de la escena sin haber convencido al público de la importancia de comprar su producto y conseguir al menos una venta.

Una vez terminada la presentación, el profesor practicante pregunta a los otros estudiantes si comprarían el producto, quien lo quiera hacer solo debe levantar la mano.

Reglas: la explicación de las ventajas del producto ha de ser realista, no se busca lo absurdo sino la realidad, a pesar de que el producto sea inventado. Sin embargo, el estudiante puede encontrar utilidades del objeto que son ficticias. Se debe detallar al máximo las ventajas y el funcionamiento del objeto. El Juego lo gana el estudiante que haya conseguido más ventas.

- Congelados:

Objetivo: practicar la capacidad de improvisación, agudizar la atención y la concentración en escena, desarrollar un carácter de proposición en los estudiantes que permita el desarrollo de la actividad artística.

Descripción: tres estudiantes deben pasar al escenario y por indicación del profesor practicante quien les propone los personajes, la situación y el conflicto deben improvisar una escena. Empieza la improvisación y cuando el profesor practicante considere que no se ofrece nada nuevo, dice ¡congelados! Los actores estudiantes quedan inmóviles en el escenario. Uno de ellos, por decisión del profesor, sale de escena y es sustituido por otro actor, que se coloca en la misma posición, situación y actitud en que estaba su compañero. La improvisación continúa cuando el profesor practicante diga ¡Descongelados!

Reglas: los estudiantes deben quedar absolutamente inmóviles cuando oyen la palabra *congelados*. El nuevo actor que entra a la escena debe respetar la posición en la que ha quedado su compañero saliente y las indicaciones dadas al inicio por el profesor practicante, sin embargo, debe proponer un suceso o un hecho que cambie el curso de lo que ocurre en la escena.

Sugerencias: si el profesor practicante lo desea puede intervenir siempre que la improvisación pierda fluidez o coherencia. Es preciso que elija situaciones cercanas a los estudiantes.

- Qué, quién y dónde.

Objetivo: practica y evolución de la improvisación, creación de escena y personajes, aplicación de las habilidades anteriormente adquiridas.

Descripción: dos estudiantes son elegidos para pasar al escenario, sin planificar nada, los elegidos desarrollarán una improvisación. Antes de iniciarla solos se pacta quien es cada uno de los personajes, qué relación tienen entre sí y donde transcurre la acción. Algunos ejemplos pueden ser la relación de vendedor-cliente mientras uno se prueba ropa en una tienda, la relación jefe empleado, en el trabajo; la de profesor-estudiante en un examen, la de padre e hijo delante del televisor, etc.

El objetivo de estas indicaciones es que los estudiantes tengan claro quién es cada uno de los personajes y sepan perfectamente la relación que mantienen y el espacio en el que se encuentran.

Después basta con dejar surgir la imaginación, recordándoles siempre a los estudiantes que en algún momento puede surgir un conflicto y que éste deberá resolverse en escena con la mayor coherencia.

Reglas: los estudiantes no deben olvidar en ningún momento el personaje que representan. El discurso que desarrollen debe estar bien fundamentado teniendo en cuenta todo lo que se ha pactado para la improvisación.

Sugerencias: el profesor practicante puede explorar temáticas para su puesta en escena a través de estos ejercicios. A los estudiantes más pequeños, basta con establecerles la relación y el espacio en el que se encuentran. No hace falta marcarles un conflicto, con los

más grandes o adolescentes se puede desarrollar el ejercicio haciendo que los personajes se nieguen rotundamente a las peticiones que el otro hace.

- Intenciones ocultas.

Objetivo: practicar la improvisación, construcción de personajes, creación de conflicto y solución del mismo, defender su construcción artística y objetivo, concentración y atención, estar en tiempo presente.

Descripción: en este juego cada estudiante tiene una intención oculta. Junto a otro compañero debe improvisar una escena en la que han de conseguir un propósito sin pedirlo explícitamente. Para ello se debe enviar al escenario a una pareja, la intención oculta de cada uno la ha marcado el profesor practicante con antelación. Ninguno conoce la intención del otro y tampoco debe permitir que éste la conozca. De acuerdo con la intención asignada el profesor practicante también designa un personaje a cada estudiante de la pareja y también la relación que existe entre ellos. Por ejemplo: pueden ser hermanos, y el que es menor desea que lo acompañe al baño porque tiene miedo pero no puede decírselo.

Reglas: la improvisación continua si cada estudiante tiene claro su propósito, lo oculta al máximo y aun así crea estrategias para conseguirlo. Si esto no está ocurriendo la improvisación se detiene y continúa otra pareja. Los estudiantes han de estar alerta para detectar las intenciones del otro compañero y negárselo. Al final de la improvisación cada pareja ha de saber qué es lo que quiere el otro para que así los estudiantes sean conscientes de que comunican las ideas. Las negaciones deben hacerse con coherencia, es decir crear una justificación para decir que no acorde las conveniencias de los personajes.

Sugerencias: este ejercicio debe ser preparado con antelación por el profesor practicante, pues debe guiar muy bien a sus estudiantes para su correcto desarrollo.

Desafortunadamente no es un ejercicio para los más pequeños, sin embargo se les puede hacer partícipes cambiando las reglas del juego, es decir, no hace falta que oculten su intención, basta con que creen estrategias para que su personaje consiga con coherencia lo que desea.

2.1.4.2. Juegos para contar o crear historias.

- Preguntas y respuestas.

Objetivo: exponer las bases para la construcción de una historia, uso de la imaginación, trabajo colectivo, representación e interpretación de una escena, uso del lenguaje corporal.

Descripción: el grupo se divide en subgrupos de tres a cuatro estudiantes, cada trío o cuarteto tiene cinco minutos para construir una historia respondiendo una serie de preguntas que suelen ser la base en la creación de una estructura sencilla para una historia, estas son: ¿Quién es? ¿Dónde está? ¿Qué hace? ¿Qué le pasó? ¿Qué dijo? Y ¿Cómo acabó? Antes de responder estas preguntas a cada grupo se le ha asignado una situación específica, que ayude a construir una historia con conflicto, por ejemplo: una separación. Una vez terminada la historia debe representarla, sin embargo, esta representación no debe hacerla el grupo que escribió la historia sino otro. Para ello, el grupo de escritores comenzará a leer la historia, el profesor practicante debe estar atento pues es él quien da la señal para que la lectura se detenga y los estudiantes actores construyan imágenes o cuadros de ese momento de la historia, sin hacer uso de la voz. Es el profesor practicante quien da la señal para continuar.

Reglas: todos los estudiantes deben participar en ambos roles, escritor y actores. El grupo que use la voz debe ser amonestado. El pacto común debe ser estimulado para la creación

de los cuadros. Los estudiantes escritores pueden hacer modificaciones a los cuadros si sienten que no se está ilustrando lo escrito.

Sugerencias: se sugiere al profesor practicante que oriente este ejercicio a la construcción de la puesta en escena. Los temas deben variar de acuerdo a la edad de los estudiantes. El profesor practicante debe animarlos a incluir en la escritura y la interpretación tantos detalles como sea posible.

- Pelota trotamundos:

Objetivo: construir una historia en grupo, uso de la atención, desarrollo y adquisición de la perspectiva durante la creación artística, aplicación de la reacción y la concentración.

Descripción: los estudiantes y el profesor practicante hacen un círculo, este último tiene una pelota que debe lanzar a uno de los estudiantes una vez haya iniciado la construcción de un relato, el estudiante que la recibe debe continuar de manera coherente la historia, cuando lo desee, pasa la pelota a otro de sus compañeros quien debe continuar a su vez con ella. El juego finaliza cuando todos los estudiantes hayan pasado o cuando hayan concluido con la historia.

Reglas: solo puede narrar la historia quien tenga la pelota. Lanzar la pelota debe ser sorpresivo, no es posible que exista un ensayo previo para construir el relato. Todos los estudiantes han de pronunciar una frase como mínimo.

Sugerencias: Si los estudiantes son adolescentes es posible proponerles este mismo juego usando solo palabras y no frases. Si los estudiantes muestran disposición pueden ser ellos y no el profesor practicante quien inicie la historia y escojan el tema. Una segunda parte de

este juego consistiría en representar la historia una vez haya acabado el ejercicio delegando al grupo la responsabilidad de la representación (personajes, si deseas usar algunos elementos, etc.).

- El pasado de Wally

Objetivo: introducción de circunstancias dadas, suceso de partida, diseño de una historia, estimulación de la imaginación.

Descripción: los estudiantes deben crear una historia previa basada en un “objeto perdido” que el profesor practicante ha de presentar, por ejemplo: una billetera con su contenido, un libro viejo, una caja de madera que contiene fotografías antiguas, una maleta. Sea cual sea el objeto que elija debe contener algún tipo de pista sobre la identidad de su dueño o tal vez las circunstancias de su pérdida. Una vez presentado el objeto y en círculo, cada estudiante ha de contar la “historia real” detrás del objeto que se ha presentado. Después el profesor practicante puede dividir el grupo, darle a cada uno un objeto completamente nuevo, invitarlos a construir una historia corta detrás del objeto, darles varios minutos para preparar una improvisación de la historia, usando el objeto como apoyo.

Reglas: en la fase individual de la historia el estudiante debe desarrollar la estructura de esta, debe dejar claro quién, cómo, porqué de forma breve y coherente, para que su historia sea creíble y realista.

Sugerencias: se sugiere al profesor practicante que termine el ejercicio con un foro explicando la importancia del “pasado” en las historias y personajes, de esta forma podrá introducir el concepto de “suceso de partida” y “circunstancias dadas”

2.1.4.3. Juegos de interpretación de personajes.

- Vestuarios Mágicos.

Objetivo: aprender a cambiar de personaje, energía y actitudes según el vestuario que se lleve puesto.

Descripción: el profesor practicante coloca tres diferentes conjuntos de ropa en escena, cada uno en una silla. Elige a tres estudiantes para ir al escenario, uno por uno debe elegir uno de los conjuntos y ponérselo. Inmediatamente debe adoptar la actitud del personaje a quien corresponde tal vestuario. Una vez vestidos los estudiantes deben realizar una breve improvisación. Al finalizarla deben cambiar de vestuarios y transformarse en un nuevo personaje para que así el público vea las diversas interpretaciones que un mismo vestuario genera a cada actor.

Reglas: en el momento en que los estudiantes se quitan el vestuario abandonan el personaje. Cada vestimenta lleva implícita una actitud determinada, y han de ser lo mas distintas posibles entre sí.

Sugerencias: los estudiantes tienen que procurar no dejarse influenciar por lo que han visto hacer a sus compañeros con cada vestimenta. Para ello, conviene que piensen durante un rato su representación. El profesor practicante puede introducir vestuario que ayude en la construcción de actitudes que pueden ser usadas en la puesta en escena.

- En la plaza del pueblo:

Objetivo: creación de relaciones en el escenario, interpretación de personajes, distribución espacial, aplicación de todas las habilidades adquiridas anteriormente.

Descripción: el primer paso para realizar este juego es que el profesor practicante pida a sus estudiantes que describan, entre todos, a los personajes que se pueden encontrar en la plaza de un pueblo. Luego cada estudiante escoge un personaje de su preferencia para interpretarlo. Entonces inicia la historia: todos los habitantes del pueblo se han dado cita en aquel lugar para explicar en qué consiste su día a día. Entre todos los estudiantes han de componer un pueblo entero; no puede faltar ningún personaje importante: el alcalde, el policía, el cura, el campesino, la tendera, etc.

A continuación cada estudiante prepara primero individualmente cómo realiza su tarea cada día el personaje que ha escogido. El profesor practicante debe dar un tiempo considerable para esta preparación, probar al personaje físicamente, su voz y cómo realiza su oficio. Antes de empezar el juego debe decidirse el orden en que saldrán a escena los personajes y el espacio donde se colocarán inicialmente, hasta componer la imagen del grupo completo.

Empieza la actuación y el primer personaje se instala en una parte del escenario. Se presenta y se queda en escena haciendo con mímica su acción representativa o bien marcando la situación y actitud en la que se encuentra. El siguiente personaje se instala en otro espacio, preferiblemente opuesto al del anterior compañero para crear equilibrio en el escenario y se presenta como ha hecho el estudiante anterior. De esta manera deben entrar todos los estudiantes con sus personajes, una vez estén todos en el escenario, se da inicio a la improvisación.

El profesor practicante dejará que los personajes hablen libremente entre sí, sin preocuparse en este caso de respetar el turno de la palabra, porque lo que se va a buscar son las posibles relaciones que existen entre los personajes.

Reglas: es importante que los estudiantes compongan claramente y con la mayor coherencia la actitud que corresponde a cada personaje, tanto física como conceptualmente.

Por otra parte, deben fijar bien la actitud del personaje, para esto el profesor practicante puede individualmente hacer preguntas a sus estudiantes, por ejemplo si el campesino está contento, preguntarle por qué lo está. Ya que como guía del proceso el profesor practicante debe ayudar a entender al estudiante el porqué de ese estado de ánimo, distanciándolo de una mímica sin ningún tipo de contenido.

En la escena ningún estudiante debe estar sin hacer nada, no debe estar relajado esperando su turno sino que siempre debe mostrarse coherente con el personaje, ya sea manteniendo la situación o actitud o realizando una acción.

Las relaciones que establezcan entre los personajes también han de tener en cuenta el carácter y papel que desempeña cada personaje en el pueblo.

Sugerencias: quizá en otra fase más avanzada de las clases de teatro sea necesario explicar la necesidad de crear un foco de atención en cada momento, porque el espectador no puede seguir dos diálogos a la vez. Por tanto los estudiantes actores deberán respetar el turno del diálogo. El profesor practicante puede cambiar la situación a una de su conveniencia, especialmente para fortalecer la observación del entorno. Cuando el estudiante se siente más cercano a la representación tiene más ánimo de crear en ella. Si los estudiantes son pequeños el profesor practicante debe colocar a cada uno en un punto del escenario e indicarles el trabajo que han de realizar y por lo tanto sus movimientos, voz, etc.

Para finalizar este capítulo cito al pedagogo José Cañas para señalar que «los niños poseen un mundo interior rico y propio, generoso y abierto que sólo espera el empujón hacia la creatividad y la libre expresión (que bien puede dárselo el profesor, un animador adulto o/y su propio ambiente grupal). Este mundo interior es característico y suyo. Aquel que entre en él deberá aceptar sus reglas de la mano del juego. Un teatro alejado de este mundo interior, de estas reglas del juego, no puede llenarle y, por consiguiente, no sirve» [José Cañas,1992: 21]; es por ello que, estos juegos han de ser trabajados desde las posibilidades de cada estudiante, el profesor practicante debe respetar las particularidades de cada uno de ellos, pues como se ha dicho anteriormente su fin no es formar actores profesionales si no invitar a los estudiantes a un auto descubrimiento y a un reconocimiento de su ambiente a través del teatro, que les permita despertar, potenciar o desarrollar sentidos que les brinde una mejor relación con su entorno.

CAPÍTULO III EXPERIENCIA EN LA PRÁCTICA, SISTEMATIZACIÓN DEL PROCESO DE MONTAJE DE EL PRINCIPITO EN EL COLEGIO LA PRIMAVERA. (PRÁCTICA PERSONAL Y APLICACIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS)

“El verdadero teatro es el que no le da la espalda a la vida y cumple una finalidad reveladora: la de escenificar los valores y aspiraciones de la comunidad y lo sustancial de la naturaleza humana, cuyos papeles desdibuja y desgasta la cotidianidad”⁴

Isabel Tejerina

El presente capítulo será una guía en la que se describe mi proceso durante la práctica docente, realizada en el año 2016 en el colegio Ciudad Modelo, sede la primavera, con alumnos de los grados octavo, noveno y décimo, de esta manera se detalla aspectos importantes a desarrollar en el aula de clase y en el taller de teatro, y se realiza la evidenciación de las relaciones, profesor-estudiantes, estudiantes-hogar, hogar-colegio.

3.1 Procesos (soluciones y retos en el aula de clase)

La primera parte del proceso es la presentación del profesor y el reconocimiento del grupo, si bien puede ser impactante tanto como para el nuevo docente y los estudiantes la cercanía en edad entre ambos, esto es un punto que si se aprovecha de manera apropiada, puede desarrollarse como una ventaja para crear una correcta relación entre enseñante y educando, puesto que los estudiantes podrán interactuar de forma más simple y reconocer al profesor como una autoridad en la que podrán confiar y expresarse libremente.

⁴ Tejerina, Isabel.(1997).”La educación en valores y en teatro”. En *Teatro infantil y dramatización escolar*. Coordinadores, Pedro C. Cerrillo & Jaima García Padrino. Ediciones de La Universidad de Castilla- La Mancha.

Comienza entonces a dibujarse el primer reto como profesor, socializar con sus nuevos estudiantes y exponer de manera interesante la clase, debemos recordar lo explicado por Jorge Eines⁵ y Alfredo Mantovani⁶ en *Didáctica de la dramatización*, que dice:

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 su ejemplo con un paso importante en la lucha contra los condicionamientos sociales que bloquean las buenas relaciones humanas [Eines & Mantovani,1997, 179].

En relación con lo anterior, debemos hacer una presentación de nosotros mismos y de la clase de forma dinámica, presentaremos la que posiblemente sea la materia más atractiva para ellos, una materia en la que podrán expresarse libremente, en la que podrán discutirse los aspectos cotidianos de sus vidas y de la sociedad que los rodea, como también la posibilidad de acercarse a experiencias artísticas.

El segundo paso en el proceso de enseñar en una institución es adaptarse a los espacios asignados por el colegio para la clase, en mi caso contábamos con un salón pequeño para los ensayos y algunas veces en horas de la tarde o la noche con el patio del colegio, me esforcé por crear conciencia de pertenencia, orden y respeto por el espacio que usáramos para desarrollar la clase, de ser en el salón este debía estar limpio, así que los estudiantes se encargaban de barrerlo y debía estar adecuado para los calentamientos, así que agrupaban en un rincón del salón los pupitres, era un poco más sencillo cuando se usaba el patio del colegio, pero esto exigía a los estudiantes proyectar más la voz, y esforzarse por concentrarse.

⁵ Maestro de Actores. Catedrático en Interpretación, Director de Teatro y Teórico de la Técnica Interpretativa. Fundador y director de La Escuela de Interpretación Jorge Eines.

⁶ Pedagogo teatral, especialista en Teatro en la educación, reside en Morón de la Frontera (Sevilla). Desde hace más de veinte años desarrolla su actividad, principalmente en Andalucía, donde ha realizado una intensa tarea en el campo de la Expresión, siendo pionero en actividades e investigaciones teatrales para niños y jóvenes.

Por otro lado, es importante estar enterado de los aspectos sociales del colegio y de sus estudiantes para así entenderlos y encontrar los medios necesarios para llegar a ellos y reconocer en caso de realizar una obra teatral, los temas que podrían interesarles y cómo dirigirlos para conseguir un buen resultado al final del proceso. El entorno social determina una gran cantidad de comportamientos en los estudiantes que el profesor practicante debe manejar. En mi experiencia personal tuve que enfrentarme a casos en que los estudiantes llegaban tarde, porque acababan de pelear con sus padres, otros aparentemente bajo el efecto de sustancias psicoactivas; es entonces cuando se debe mediar y decidir no solo profesionalmente sino también humanamente, acercarse a hablar con el estudiante en cuestión y crear una relación de confianza para ayudarlos a superar sus problemas; también me enfrenté a un humor distinto donde se resaltaba de manera caricaturesca o despiadada los defectos o características de los estudiantes, es decir, al que no tenía una buena pronunciación o era tímido al hablar se le decía bobo o tartamudo, al vanidoso se le tachaba de gay, al gay de maricón, a la bonita de bruta, a la acuerpada de cerdita o vaquita, etc. Debí enfrentar este tipo de situaciones y concientizar a los estudiantes que bajo ninguna circunstancia se debía resaltar las diferencias para desvalorar, o transgredir a un compañero, por el contrario, debían reconocer las diferencias como la riqueza de la sociedad y que estas debían ser respetadas y valoradas, fue así como se comenzó el curso y a su vez los estudiantes a hacerse más compañeros, más respetuosos y responsables de sí mismo y del grupo.

Debemos considerar que, como profesores, uno de los objetivos, sino el más importante es que las personas sean útiles para la sociedad, tal como lo cita Isabel Tejerina⁷ en *Teatro infantil y dramatización escolar*, donde indica:

⁷ (mieres- asturias-, 1949), licenciada en filología románica y doctora en ciencias de la educación, es en la actualidad catedrática de la Escuela del magisterio, Universidad de Cantabria. Profesora de literatura infantil, sus trabajos y publicaciones se han centrado, principalmente, en la pedagogía de la expresión dramática y en el teatro para niños,

[...] Nuestra labor no consiste sólo transmitir conocimientos en enseñar una profesión, sino en formar personas, en integrarlas en una cultura, es decir en una lengua, unas costumbres, creencias, actitudes, de pensar y vivir [...] se trata de contribuir a formar personas preparadas para la sociedad plural en la que no existe un modelo de persona ideal, pero si un sistema de valores aceptados de forma mayoritaria que sirve de marco ético, individual y colectivo [Tejerina, 1997:98].

Todo lo anterior debe tenerse en cuenta al inicio y durante todo el proceso de formación porque «es importante que el profesor atienda verdaderamente a los alumnos en toda su complejidad personal que aprenda a escucharlos y quede realmente en ellos para estimular la autoestima la firmeza y la alegría de vivir» [Tejerina, 1997:102]. Lo último mencionado es más importante si se trabaja con comunidades vulnerables o estudiantes de estratos sociales bajos, como lo fue en mi experiencia personal.

Las primeras clases deben estar orientadas al conocimiento del grupo, identificar líderes y las cualidades individuales de los estudiantes como también sus aspectos a mejorar. Una vez realizada la presentación y comenzadas las clases, donde se reconoce el carácter de los estudiantes de manera grupal e individual debemos dar inicio al desarrollo de curso, para alcanzar y cumplir los objetivos, como ejemplo de esto, se expone al lector, la sistematización de mi proceso durante la práctica docente, en la que hablaré del desarrollo de las clases, el proceso de selección de los personajes, el montaje, sus resultados y la evaluación, en esta parte citaré autores que aconsejan y señalan formas de construir una clase, y pensamientos que aportan al desarrollo de las mismas y a la interacción con los estudiantes.

3.1.1 Plan de Clase:

Lo primero que debemos realizar como enseñantes es crear un plan de clases, este debe contener el uno a uno de lo que queremos hacer en cada encuentro con los estudiantes y cómo lo vamos a ejecutar, aunque existe una constante en nuestro campo profesional y es que nunca este plan resultara o se desarrollará al cien por ciento, ya que es susceptible al

cambio dependiendo de la actitud de los estudiantes y las necesidades que demuestren tener. Siempre es importante contar con un plan a desarrollar en los encuentros, para hilar uno con otro y llevar un documento del desarrollo total del curso y ver cuántas actividades del plan pudieron desarrollarse y si esto es bueno o malo en relación al resultado final.

Ahora presentaré lo que a través de la práctica descubrí y aprendí debe tener un plan de clase:

3.1.1.1 Objetivos de clases.

- Evaluación de las capacidades físicas (trabajo cardiovascular, y trabajo de las articulaciones) y a las respuestas mentales y corporales del estudiante (acción, reacción ante una orden o estímulo).
- Identificar las destrezas o dificultades creativas y comunicativas del estudiante, es decir, conocer sus cualidades y su disposición artística a través del juego.
- Introducir conceptos básicos del trabajo en equipo, para fortalecer la confianza del estudiante con sus compañeros.

Todos estos objetivos de clase tienden a cambiar y evolucionar clase tras clase, como se señala en *Didáctica de la dramatización* exponiendo que cada encuentro dará al profesor las pautas necesarias para planear el próximo y de esta manera entender que cada plan de clase irá sujeto al desarrollo del encuentro anterior.

Ejemplo #1: Preparar un plan de clase me permitía tener un control del desarrollo de los ejercicios, y al mismo tiempo evaluar a los estudiantes, la primera clase realizamos un juego en el que los estudiantes debían saludarse, esto en pro de medir sus capacidades de comunicación, concentración y atención; muy rápidamente parecen haber interiorizado el ejercicio y no demostraban ninguna dificultad ante él, por lo que en la siguiente clase además de saludarse, debían realizar movimientos durante el saludo, por ejemplo dar un

rollo hacia delante y luego darse la mano, este ejercicio era una evolución del primero, la intención era añadirle dificultad y estudiar la disposición y respuesta de los estudiantes ante esta nueva regla de juego.

Como practicantes estaremos tentados a no realizar el plan de clase, y sentirnos con la capacidad de improvisar los ejercicios en el desarrollo de nuestras prácticas, pero tal acción solo retrasa el desarrollo de los estudiantes porque podemos contar con la mala suerte de hacer un mal uso del tiempo dedicado a ejercicios sin ninguna retribución al objetivo de la clase y el curso.

3.1.1.2 Entrenamiento y juegos teatrales

El segundo punto por tratar en la elaboración de un plan de clase es el desarrollo de un calentamiento a través de juegos con propósitos definidos, para disponer a los estudiantes al ejercicio teatral, algunos de los juegos realizados en el calentamiento están especificados en el sub ítem (2.1.1). Es preciso recordar que los calentamientos están supeditados al ánimo de los estudiantes y como docentes debemos ser líderes y guías en esta parte del proceso.

Ejemplo #2: Es común que el primer día de clase durante la introducción al calentamiento se les pida el uso de prendas cómodas, la mayoría evita hacerlo, hasta que en el proceso comienza a experimentar dificultades para realizar cierto tipo de movimientos en los ejercicios. En mi propuesta de calentamiento en el primer día de clase pedí descalzarnos, pero todos se negaron a hacerlo por distintas razones, fue necesario conversar sobre la confianza y el respeto entre compañeros para evitar burlas, o cualquier tipo de comentarios, tomando la iniciativa fui el primero en descalzarme y enseñar mis pies, de esta manera demuestro que tipo de disposición debe tener un profesor durante el calentamiento y como este es indispensable durante las clases de teatro.

3.1.1.3 Actividades:

Las actividades también deben ser presentadas como juegos, estas se diferencian del calentamiento principalmente porque su enfoque deja de ser meramente físico, ahora nos interesa descubrir las capacidades creativas, de reacción y propositivas de los estudiantes.

Ejemplo #3: Se dispuso el grupo para realizar un ejercicio de improvisación en el que debían llevar al escenario la ejecución de oficios observados previamente, este ejemplo se dirige al caso puntual de un estudiante que debía interpretar un carpintero, por medio de ademanes señaló en su cintura que tenía un martillo, con el que pretendía reparar una silla, cuando fue necesario realizó una mueca, algo extraña y le pregunté porque apretaba los labios, creyendo haber identificado una tensión, su respuesta fue, que ahí tenía las puntillas, acto seguido tomó una y la clavó.

De esta manera pude identificar sus capacidades creativas, de observación y expresión, hecho que me llevó a elegir a Daniel Castillo como protagonista de la puesta en escena de *El Principito*; vemos entonces cómo este tipo de ejercicios permite identificar las posibilidades interpretativas de los estudiantes y aprovecharlas en nuestro trabajo como docentes. Por otro lado, es importante, que en cada clase se interprete el desarrollo individual y grupal de los estudiantes, además de anotar sus progresos, como también identificar sus dificultades para resolverlas en clases, los ejercicios varían según el avance del grupo y las necesidades que se presentan en la aula, pero es más importante reconocer al estudiante como ser humano e individuo durante el proceso y no solo como un resultado de la sociedad que lo rodea, de esta forma en nuestra labor como educadores podremos sorprendernos y aprender con los estudiantes.

3.1.1.4 Lectura:

Es importante desarrollar actividades de lectura en la etapa previa a la creación de la obra

teatral, así se podrá identificar problemas de dicción de los estudiantes, como también reconocer las habilidades de lectura e interpretación de textos, uno de los ejercicios que use para esta etapa fue Cuentos e Historias, en el que ocupaba aproximadamente media hora de clases y cuyo desarrollo consistió en presentar a los estudiantes un cuento o historia que todos debían leer, haciendo un círculo y turnándose la lectura, al final de esta todos hablaban sobre lo que entendían y pensaban sobre ella, para finalmente hacer una representación pequeña sobre un personaje que les haya gustado. De esta manera, el enfoque de este ejercicio está dirigido principalmente a la comprensión de lectura e interpretación de historias, como también a la exposición de ideas y críticas individuales, sumado a esto identificamos problemas de dicción y conoceremos los gustos y preferencias de los estudiantes mediante el proceso de representación de su personaje favorito.

Este ejercicio es muy importante, también puede variar su desarrollo, si se quisiera y dependiendo del nivel de los estudiantes y de las necesidades del curso, (llámese tiempo), así podría presentar desde el principio del curso esta actividad y como base del trabajo el texto con el que se quiera recrear una representación (montaje), esto para iniciar las investigaciones y estudios del texto de manera temprana.

3.1.1.5 Evaluación del plan de clase:

El profesor practicante debe hacer una evaluación personal, para medir y controlar el progreso de los estudiantes y la eficiencia de sus clases y otra evaluación que, en caso de realizar la práctica con fines de generar una nota en el desarrollo escolar de los estudiantes, se manifieste de manera cuantitativa, dado el caso siempre será oportuno tener en cuenta la escala de valoración estipulada por la institución:

1.0-2.9 Insuficiente

3.0-3.9 Aceptable

4.0-4.9 Sobresaliente

5.0 Excelente

Esta escala de valores se puede sustentar en las actitudes de los estudiantes durante y a final de la clase con relación a:

- La responsabilidad y respuesta ante las actividades propuestas en clases
- El respeto por los compañeros y profesores, el orden y aseo en el espacio
- La originalidad y creatividad en las propuestas y producciones de los estudiantes, la actitud hacia la exploración y los objetivos de la clase.

Lo anterior son factores reales que se pueden medir en los estudiantes, y debe hacerse para registrar sus avances desde el principio hasta el final del curso. Debe tenerse en cuenta siempre que en la planificación de las clases subrayamos los objetivos de estas que serán distintos a los objetivos finales del curso, estos deben ser comunicados a los estudiantes con el fin de una mejor comprensión para ellos de sus procesos y el resultado de los mismos.

A manera de consejo para el lector, si bien se tiene un plan de clases que queremos llevar a cabo cien por ciento, debemos entender que los factores de tiempo por lo general tienden a imposibilitarnos ese ideal durante la práctica docente, así que debemos ser conscientes de cuándo debemos enfocarnos en la construcción de la obra teatral, por lo general cuando empezamos el proceso los calentamientos y actividades de juego pueden realizarse en todos los encuentros, luego entenderán como entendí yo, que se deben dejar a un lado, sabiendo que los estudiantes han comprendido los conceptos y poner en marchas los ensayos para el objetivo final del curso.

3.2 Montaje de la adaptación a teatro de el principito de Antoine de Saint-exupéry

Después de señalar lo que debe contener un programa de clase, doy paso a redactar mi experiencia como practicante en el proceso de montaje de *El Principito*. He decidido hacer un paso a paso que cualquier practicante puede seguir para el desarrollo de un montaje en un curso de teatro, describiré la realidad social a la que pertenecían los estudiantes, al ser una característica indispensable para la elección y/o adaptación de la obra o el texto que se trabaje con ellos; los ejercicios y tipos de ejercicios desarrollados con ellos y la finalidad de los mismos, la obra escogida, y el ¿por qué?, así como reflexión de la experiencia personal al enfrentarme a una nueva comunidad y estrato social con el cual nunca había tenido cercanía.

3.2.1 Presentación y lectura de la novela El Principito para la realización de la obra teatral:

El Primer paso es presentar a los estudiantes la obra a trabajar a través de una lectura, luego el profesor debe disponerse a realizar una socialización de ideas sobre el texto, seguido a esto se da inicio al trabajo de mesa en el cual se identifica las escenas y las acciones en el texto, qué quería decir el autor y qué podíamos y queríamos contar. Es importante resaltar que con los estudiantes del colegio Ciudad Modelo Sede la Primavera no trabajamos la obra desde su sentido filosófico, porque me parecía que no iba a ser posible que los estudiantes lo entendieran y de esta manera tampoco podrían interpretarlo, así que usamos los personajes como imágenes y referentes de aspectos latentes en su comunidad como las relaciones con sus padres, el comportamiento de sus vecinos y amigos, la forma en la que enfrentan sus problemas y su estilo de vida. Como esta, hay otras decisiones que deberán tomar con objetividad los futuros practicantes, es importante en este proceso escoger una obra adecuada para los estudiantes y que preferiblemente responda a sus necesidades o bien les permita expresar algo de sus vidas, entornos y realidades.

El principito por ejemplo es la historia de un personaje que durante su viaje visita muchos planetas en los que se relaciona con personas y animales con distintas formas de pensar y obrar, es una novela donde se puede identificar los valores y las virtudes humanas, como también las carencias y vicios, fue por eso que sirvió como excusa teatral para el desarrollo y exploración de sus cualidades creativas, así como también la evidenciación de su entorno social.

3.2.2 Adaptación e Improvisación:

Después de la lectura de la obra se realizó una adaptación de la misma, si bien el libro abarca un sentido filosófico bastante profundo sobre la vida y la muerte, decidí omitir estos temas por las edades de los estudiantes y porque el tiempo no nos permitía profundizar en los mismos, propuse entonces, que los participantes de las escenas dieran un sentido a las mismas y las enfocarán desde los temas que ellos creían abarcaba cada una, además tuvieron la libertad de expresar lo que ellos quisieran a través de la misma, de esa forma las escenas fueron direccionadas a temas como: la amistad, las relaciones personales, el amor propio, el agradecimiento, el conocimiento, el estudio, lo desconocido, y trataban de hacer consciencia con temas latentes en su entorno como la vanidad, el consumo de drogas y alcohol, la avaricia y el mal uso del poder.

Una vez lista la adaptación final del texto fue entregada a los estudiantes, para que ellos iniciaran con las improvisaciones de las escenas y los personajes, para esta parte del proceso se dispusieron dos semanas para que los estudiantes explorarán las escenas y yo evaluaré sus capacidades de interpretación de los personajes que les gustaban, ellos por voluntad propia decidieron tomar un día en la semana para reunirse y realizar las escenas que presentarían en clases, este periodo es también una exploración estética por parte del profesor practicante en el que debe ser consciente de las condiciones socio económicas de sus estudiantes y esto será un determinante para el montaje.

En principio las improvisaciones concentraban mucho de sus actitudes reales, y evidenciaban los problemas más cercanos a su entorno como características de vulnerabilidad, problemas económicos, padres o madres ausentes, que viven en medio de conflictos sociales, que afectan directamente su desarrollo estudiantil y personal, viéndose influenciados por factores negativos como la droga, la delincuencia, el maltrato familiar y la agresión física y verbal. En consecuencia muchos de estos comportamientos hacen parte de su cotidianidad y casi son tomados como normales, y hacen parte también de sus primeras representaciones, por lo que en esta clase y durante la creación de *el Principito* se trabajó e hizo en cambiar la idea de que estos comportamientos se percibieran como normales, es ahí cuando el profesor debe, encontrar un punto intermedio entre la realización objetiva del montaje sin callar la voz propia de los estudiantes, se direccionará entonces con extrema delicadeza y cautela las escenas en cuanto a exposición de temas se trate, debemos recordar que todo aquello que ellos presentan es el resultado de sus vivencias, por esto «el profesor tendrá que poseer una serie de aptitudes y las técnicas profesionales relacionadas con la labor cotidiana [...] pero también entusiasmo, vitalidad, imaginación, sentido del humor y curiosidad» [Eines & Mantovani, 1997: 194].

3.2.3 Reparto (Los estudiantes y sus personajes):

Es importante anotar que comencé con 24 estudiantes, de los cuales terminaron solo doce en el curso, las deserciones se presenta por razones variadas, entre esas problemas de los estudiantes con los padres de familia, por horarios cruzados, o por que los estudiantes desertores debían habilitar o mejorar sus notas en otras materias, esto es totalmente normal si ejercemos la práctica como un curso opcional y no como un componente obligatorio de educación, este tipo de inconveniente afectan en el desarrollo del montaje y de cualquier puesta en escena.

Contrario a lo anterior los estudiantes que continuaron el curso demostraron -y los del lector demostrarán- interés por uno u otro personaje con los que se identifican o tendrán

una afinidad y empatía, sin embargo es el profesor quien decide qué personaje será representado por cada estudiante, para esta elección es importante tener en cuenta el desarrollo de las clases, la actitud del estudiante, sus destrezas, y su relación con el grupo, siempre debemos hacer creer y entender a los estudiantes que representarán su mejor opción y en la que creemos demostrarán todas sus capacidades.

El proceso de reparto estuvo ligado a las improvisaciones de los estudiantes y al carácter que cada uno develó tener desde el inicio de clases, antes de la entrega del reparto, todos tuvieron la oportunidad de expresar que personaje querían interpretar y porqué, de esta manera, se facilitó la toma de decisiones, analicé el porqué de cada estudiante y junto a las anotaciones que tenía durante las clases, me decidí a entregar los personajes, todos por razones diferentes, algunos por el esfuerzo y el trabajo que habían demostrado en las improvisaciones como por ejemplo los estudiantes que interpretaron al aviador, el principito y el narrador, otros por motivaciones e inquietudes personales como los estudiantes que interpretaron al vanidoso, el borracho y al rey, y otros por retos propuestos a los estudiantes, como en el caso de la estudiante que interpretó la flor, puesto que el personaje era totalmente contrario a ella en su vida cotidiana, otro ejemplo de ello fue el estudiante que interpretó la serpiente, a quien le propuse hacer un juego con la “s” en todas las palabras para hacerse consciente de su seseo y trabajar en él; otro caso fue el estudiante que trabajó el personaje del zorro, quien se propuso personalizar un animal para vencer su timidez y por último, las faroleras quienes construyeron su escena en pareja con la intención de afianzar su relación como compañeras de grupo, que en un inicio estaba muy deteriorada.

Son estos algunos ejemplos que puede el lector tener en cuenta para seleccionar el reparto que crea conveniente entregar a sus estudiantes, basándose en el proceso observado en las clases anteriores y sus resultados, las motivaciones resultantes para entregar los personajes podrán ser intelectuales, físicas, actitudinales o con la intención de generar retos y cambios en los estudiantes.

3.2.4 Creación y mejoramiento de escenas:

Una vez dado a conocer el reparto, las clases deben dedicarse exclusivamente a la construcción de escenas y al ensayo de estas, a trabajar sobre las dificultades interpretativas, de texto, memoria, y corporales del estudiante, así como también a mantener las fortalezas del mismo. Como los estudiantes ya habían realizado algunas improvisaciones antes del reparto, todo aquello que era útil se conservó para la creación de las escenas; esto es una forma de valorar el trabajo de los estudiantes y evolucionarlo en la práctica creadora; para este punto del curso el uso del tiempo debe ser más eficaz y menos flexible de manera que se trabaje exclusivamente en la elaboración de las escenas, junto a esto es importante establecer espacios de opinión al finalizar las escenas por y para los estudiantes, esto debe ser una estrategia de repaso guiada por el profesor practicante.

Por otra parte, una vez avanzada la construcción de escenas, se comenzó a inculcar la disposición teatral en los estudiantes es decir, pasar las escenas de manera continua sin interrupciones, exigiéndoles a todos estar en el escenario u ocultos en las patas, conforme a esto, debían estar pendientes de lo que sucedía en el escenario, conocer sus momentos de entrada y salida de escena mientras escuchaban el texto del compañero y ayudar en el quehacer técnico cuando fuera necesario, de esto modo se crea una energía grupal en pro de la puesta en escena.

Todo profesor practicante debe tener en cuenta que es indispensable crear una estructura o coreografía del montaje y que será necesario repasarla para lograr la interiorización de esta en los estudiantes. Por otra parte, en el proceso de mejoramiento de las escenas es muy posible que encontremos dificultades a nivel personal, como por ejemplo el estudiante que interpretaba al zorro; él era un joven con capacidades de analizar su entorno y habilidades para apropiarse del mismo, sin embargo, su timidez era un obstáculo para la expresión de sus ideas; al momento de la ejecución de su personaje no

encontrábamos la animalización de su zorro, por lo que le pedí investigara videos donde hablaran y estudiaran el comportamiento del zorro, donde la filmación también le permitiera al estudiante ver cómo se movía el animal, entender lo que el animal transmite con su mirada y las disposiciones corporales en distintos momentos: durante la caza, el reposo, el ataque, el robo y la huida. Como profesores practicantes debemos hacer uso de las herramientas adquiridas dentro de la carrera a nivel interpretativo, y que hayamos usado para construir nuestros personajes pues conocemos su efectividad, así podemos guiar al estudiante por un camino más seguro en la construcción de su personaje. Es importante recalcar que estas recomendaciones deben estar ligadas a la metodología propuesta y desarrollada en los planes de clase, pues el estudiante debe sentir una coherencia entre lo que ha venido practicando en las clases y lo que se le exige en este punto del proceso.

Otro ejemplo es el caso de la estudiante que representaba la flor, era una muy bella pero muy tímida, su voz no era muy fuerte y tenía pocas características de liderazgo, por lo que le propuse verse algunas películas donde las protagonistas fueran enreídas, lideresas, vanidosas e hicieran escuchar su voz, todo esto en pro de la construcción de un personaje, que entendiera el poder de ser una mujer que cree que lo merece todo y es única sobre la tierra, mismo caso de la rosa en nuestra adaptación. este ejemplo es porque las clases de teatro pueden confrontar a los estudiantes con su ser y su reacción puede corresponder a una pérdida de confianza en ellos mismos, o enojo con el profesor si se sienten atacados, con esta estudiante fue necesario crear un canal de comunicación más acertado pues lo que le impedía desarrollar su personaje estaba ligado a su personalidad, para ello es de suma importancia las recomendaciones que en *Didáctica de la Dramatización* hace Eines y Mantovani en la que señalan:

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 [...] 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. Si el profesor es amplio y abierto y actúa como persona, recibirá a sus educandos también como personas que por identificación se abrirán con él. [1997: 191-195].

Estas estrategias usadas en el plan de mejoramiento del montaje deben acompañarnos también durante todo el proceso del curso, porque si bien son una herramienta para el desarrollo práctico de la puesta en escena, son apropiadas para el desarrollo de la comunicación y relacionamiento afectivo y humano con los estudiantes que asegura innumerables beneficios en el que hacer teatral.

3.2.5 Trabajos de preproducción:

Durante las clases se le recalco a los estudiantes constantemente que el teatro no abarcaba solamente el hecho de presentarse y aprenderse textos, que por el contrario lo complementa otras necesidades importantes para lograr una representación, así fue como conocieron términos y roles como: asistente de dirección, escenógrafo, maquillista, vestuarista y técnico, que ellos mismo desempeñaron. El proceso escenográfico y de vestuario, se realizó conjuntamente con los estudiantes y algunos de sus acudientes en jornadas paralelas al curso, este tipo de acciones refuerza el vínculo de los estudiantes con sus familiares y compromete al círculo familiar en experiencias extra cotidianas y de relacionamiento con las actividades realizados por sus hijos.

Como profesores practicantes también debemos usar estas herramientas de preproducción como ayudas en caso de tener estudiantes con problemas de comportamientos, esta será una manera de integrarlos al espacio teatral para hacer que canalicen su hiperactividad, distracción e indisciplina, además para que se involucren y comprometan con el proceso. Durante el proceso de montaje de *El Principito* tuve a dos estudiantes que trataban de llamar la atención constantemente haciendo comentarios inapropiados sobre la clase y sus compañeros o negándose a realizar los ejercicios y a participar en el montaje, por lo que use estas estrategias para involucrarlos en la puesta en escena, haciendo que su concentración estuviera dispuesta al quehacer teatral, los estudiantes se encargaron en la elaboración de la escenografía y la asistencia técnica de la representación.

3.3 Resultados: La representación

El momento previo en que los estudiantes se disponen a presentar su montaje, está condicionado por diversos factores como los nervios y ansiedad por ser vistos por sus padres, compañeros de colegio y profesores; el profesor practicante debe saber controlar y apaciguar estas emociones para que no ocurra una deserción de último minuto, para esto será necesario crear un vínculo de confianza, en el que será importante recalcar, que el teatro es también un espacio para divertirse y transmitir un mensaje al espectador; sin embargo estas palabras no deben significar o sugerir que se minimice la importancia del espectáculo y la responsabilidad de los estudiantes en el éxito de la puesta en escena.

A continuación, el profesor practicante debe contextualizar al público sobre el espectáculo que va a ver, recalcar las capacidades de los estudiantes y se pide respeto durante la presentación y en los comentarios que se realicen después. Una vez iniciada la representación, puede suceder como en el caso de *El Principito*, que comenzó con exceso de energía, el entusiasmo de los estudiantes fue la causa del desborde emocional, pero a medida que transcurrían las escenas comenzaron a entender el tempo ritmo y a darse espacios para pensar y actuar, en este escenario o en uno contrario donde los estudiantes inicien con poca energía, el docente practicante debe estar atento a dar indicaciones estipuladas previamente con los estudiantes, para asegurar que el espectáculo se desarrolle de manera acertada, intuitivamente el profesor practicante debe saber dónde es estrictamente necesario intervenir, pues el teatro es un arte vivo y las cosas pueden ser muy distinta a la ocurrida en los ensayos, el control sobre la intervención del profesor practicante debe estar enfocado también en no aturdir a sus estudiantes con señales de modo que ellos pierdan confianza en lo que hacen en escena.

Finalmente, la obra fue bastante aplaudida y comentada por los profesores de la institución, ellos resaltaban que la obra poseía aspectos reales de las situaciones de la vida de los estudiantes y que su desempeño académico había aumentado con la realización del curso. Personalmente como guía del curso creo que los logros más importantes fueron la realización de la obra y el crecimiento personal de los estudiantes además del reconocimiento como personas cultas y útiles a la sociedad que pueden transmitir un mensaje a través del arte.

3.4 Evaluación del curso de teatro

Para concluir este capítulo, presentaré los criterios que deben tenerse en cuenta para la evaluación del curso de teatro y algunos modelos ejemplificados de evaluación:

Se podrá evaluar todas las clases, y a veces es totalmente necesario, se tendrá como criterios la recepción de los estudiantes, su comportamiento, su desempeño y participación en clase, después de cada actividad se podrá reconocer sus fortalezas y debilidades, este estilo de evaluación por ejercicios y objetivos cumplidos es un diseño evaluador propio del profesor.

Para evaluar a los estudiantes de manera más formal se podría tener en cuenta las finalidades de la educación artística propuestas por el Ministerio de Educación en el *Documento 16, Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media* y también con los criterios de evaluación del profesor que van encaminados a la propuesta de dicho documento, de esta manera la hoja de evaluación debe estar compuesta por estas tres categorías.

3.4.1 Sensibilidad:

Se evalúa que el estudiante proponga ideas artísticas novedosas y que asuma una actitud de compromiso ante ellas, además que controla, orienta y ensaya nuevas habilidades corporales y expresivas como también se hace responsable y asume con respeto las propuestas artísticas hechas en clases por sus compañeros y profesor.

3.4.2 Apreciación estética:

Se evalúa el entusiasmo por elaborar, conocer e intercambiar conceptos, reflexionar sobre ellos y las características estéticas propuestas, la originalidad y la creatividad en producciones individuales o grupales y la responsabilidad con la que el estudiante asume las lecturas a desarrollar en clase y si este es propositivo en la elaboración de ideas a partir de los referentes.

3.4.3 Comunicación:

Se evalúa la capacidad de expresar y comunicar con facilidad los ejercicios de creatividad e imaginación durante la clase ante sus compañeros y profesor, la capacidad crítica del estudiante la forma en la que manifiesta su opinión a las propuestas de lecturas la manera en la que discierne diferentes tipos de textos y comprende ampliamente sus contenidos y como los comunica y sustenta activamente sus valoraciones y juicios individuales.

Para finalizar debemos tener en cuenta que en algunas ocasiones los modelos evaluativos y educativos son totalmente independientes y autónomos en sus enfoques y criterios dependiendo de la ley regente, la institución educativa, el profesor y los estudiantes.

CONCLUSIONES

Al desarrollar el documento reafirmé y espero sea la experiencia del lector, la importancia del juego como herramienta pedagógica y las posibilidades de su uso como vehículo metodológico.

Además evidenciar la importancia de la comunicación con cada una de las partes que conforma las relaciones pedagógicas dentro y fuera del aula de clase, saber entender y comprender al estudiante como un todo que pertenece a una sociedad que le determinan desde su temprana infancia y le moldea durante su adolescencia, que él es el resultado de todas sus experiencias y que nosotros como educadores tendremos la posibilidad de replantear o impulsar todas sus motivaciones, de nuevo que a través del juego y que prestando nuestros conocimientos pedagógicos y teatrales servimos de medio para la evolución de sus personalidades y memorias, como también hacemos una aporte significativo para la sociedad a través de ellos, los estudiantes.

Entiéndase que en este momento tenemos una sociedad convulsionada por los medios de comunicación, que cada vez más se plantean con la finalidad de individualizar al ser humano, por las experiencias rápidas, la memoria de corto plazo y la poca importancia que se tiene de las personas que nos rodean y sus diferencias, que nuestra sociedad se ha convertido en una sociedad donde la experiencia se transforma en un acto individual en el que debe priorizarse el yo. A través de este trabajo monográfico planteó la posibilidad de humanizar la sociedad desde la educación teatral, de resaltar los sentimientos y creer que las diferencias humanas no son debilidades, por el contrario son riquezas excepcionales, que por su cualidad de diferencia hace la experiencia de socializar con el otro mucho más amplia en el espectro el conocimiento y en el mundo de las ideas, que el teatro y el juego puede ser también una herramienta de unión, que en nuestra corta experiencia durante la práctica docente podemos comenzar a realizar el cambio, que la labor docente, no es solo educacional, es primordial y necesariamente humana.

Y, por último, que el punto de encuentro entre el adulto, el niño y los jóvenes siempre será el juego.

BILIOGRAFÍA

Arellano, Duque Antonio (2005). *La educación en tiempos débiles e inciertos*. Anthropos editorial. Bogotá.

Brown, Stuart. (2010). *¡A JUGAR!* Editorial Urbano. Madrid.

Cañas, Torregrosa José. (2008) *Didáctica de la Expresión dramática; una aproximación a la dinámica teatral en el aula*. Ediciones octaedro, S.L. Barcelona.

Eines, J. & Mantovani, A. (1997). *Didáctica de la dramatización*. Primera Edición. Editorial Gedisa. Barcelona.

García Huidobro, Verónica. (1996). *Manual de pedagogía teatral*. Editorial Los Andes. Santiago de Chile.

Gómez García, Manuel. (2007). *Diccionario Akal del teatro*. Ediciones Akal S.A. Madrid.

Huertas, Miguel. (2007) *Experiencia y acontecimientos: reflexiones sobre educación artística*. Unidad de Arte y Educación, universidad Nacional de Colombia, Unibiblos. Bogotá.

Lavilla, Pepa. (2006). *Taller de teatro: juegos teatrales para niños y adolescentes*. Primera Edición. Alba Editorial. Barcelona.

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2017). *Documento No. 16 Orientaciones Pedagógicas para la Educación Artística en Básica y Media*. «<http://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-241907.html>» 14 febrero 2018.

Pérez, Felipe; Orozco, Claudia; Montoya, Marlyn; Burgos, Diego; Montaña, Adolfo & Suárez, Angélica María. (2011). *Guía para la creación artística en el aula*. Edición: Gabriel Uribe. Ed. Alcaldía de Santiago de Cali- Universidad del Valle.

Salomón, Douglas. (2005). *Ideas para un teatro escolar*. Primera Edición. Editorial Universidad del Valle. Cali.

Stanislavski, Constantin. (2009) *El trabajo del actor sobre sí mismo en el proceso de la encarnación*. Traducción Jorge Saura. Alba Editorial. Barcelona.

Swale, Jessica. (2009). *Drama Games: for classrooms and workshops*. Editorial Nick Hern Books Limited. Londres.

ANEXOS

A continuación, se presenta la adaptación a teatro de la novela *El principito* de Antoine de Saint Exupery. Para realizarla fue pertinente tener en cuenta las necesidades y capacidades de los 12 estudiantes del curso, además del tiempo, pues estábamos en el final del año escolar y parecía aumentar las exigencias y prioridades de los estudiantes en sus diferentes clases, por lo que se decidió adaptar el texto en quince escenas, para ser representada por los doce estudiantes.

Adaptación de *El principito* de Antoine de Saint Exupery

(En escena un escrito en la esquina delantera izquierda, de fondo un círculo que será la entrada a todos los planetas, colgando sobre el escenario nubes y estrellas.)

Primera Escena:

Narrador: *(Entrando al escenario por el lado izquierdo detrás del escrito, mirando al público)* Hace tiempo, cuando yo tenía seis años, vi una magnífica ilustración sobre la selva virgen, que se llamaba *Historias de la vida real*, representaba a una serpiente boa devorando una fiera, he aquí la copia del dibujo *(muestra el dibujo a público)*. En el libro decía las serpientes boa devoran su presa entera sin masticarla. Después no pueden moverse y duermen durante seis meses que demoran en hacer digestión. Entonces pensé mucho en las aventuras de la jungla y decidí hacer mi primer dibujo, mi dibujo número uno fue este. *(Muestra el dibujo)* Mostré mi dibujo a las personas mayores y les pregunte que si les daba miedo, me decían que porqué debería dar miedo un sombrero, *(Pausa)* mi dibujo no representaba un sombrero sino una serpiente digiriendo un elefante.

Los mayores me aconsejaron abandonar los dibujos y que me interesara más en la geografía, la historia y la matemática. Las personas mayores nunca entienden nada y es

cansador para los niños tener que explicarles siempre, de este modo cambie de oficio y me volví...

Segunda Escena:

Aviador: Y volando por todo el mundo conocí miles de personas adultas, nunca nadie supo que era mi primer dibujo, viví solo, sin nadie con quien hablar, hasta que sufrí ese percance en el desierto del Sahara...

Narrador: Hace ya seis años. Algo se rompió en el motor, y como no iban conmigo ni mecánico, ni pasajeros traté de arreglar como pude una avería difícil, era cuestión de vida o muerte; apenas me quedaba agua para beber durante ocho días... estaba mucho más solo que un naufrago en una balsa en medio del océano (*Mirando al público*) pueden imaginar ustedes mi sorpresa cuando al alba, una increíble voccecita me dijo.

Principito: Por favor dibújame un cordero

Aviador: ¿Cómo?

Principito: Dibújame un cordero (*Sorprendido saca rápidamente un lápiz y una libreta y dibuja*)

Aviador: Pero ¿qué haces aquí?

Principito: (*suave y seriamente*) Por favor dibújame un cordero

Narrador: Cuando el enigma es demasiado impresionante resulta imposible desobedecer.

Aviador: Yo no sé dibujar

Principito: No importa dibújame un cordero. *(El aviador muestra el dibujo de la boa y le elefante)*

Principito: ¡No! No quiero un elefante dentro de una boa, la boa es muy peligrosa y elefante demasiado grande para el lugar donde vivo, por favor dibújame un cordero.

(Muestra primero)

Principito: No, este se encuentra muy enfermo, haz otro.

(Muestra segundo)

Principito: Esto no es un cordero es un carnero, tiene cuernos *(Ríe)*.

Aviador: *(Muestra tercero y explica)* esta es una caja, adentro está el cordero que tú quieres.

Principito: Este es exactamente el que yo quería, ¿Crees que necesitará mucho pasto?

Aviador: ¿Por qué?

Principito: Porque el lugar en donde vivo es muy pequeño

Aviador: Con el que haya bastará, el cordero que te di es menudito.

Principito: *(Ríe)* no es tan pequeño, *(Sorprendido)* ¡mira ya se durmió!

Narrador: De este modo conocí al principito.

Tercera escena:

(Mientras el principito y el aviador interactúan)

Narrador: Pasó un buen tiempo sin que yo comprendiera de dónde venía. si bien El principito hacía muchas preguntas, nunca demostraba escuchar las mías. Fueron palabras dichas al azar las que poco a poco me revelaron todo. Cuando vio por primera vez mi avión me preguntó:

Principito: *(Señalando el ala del avión que se encuentra a la izquierda el escenario asomándose desde una pata)* ¿Qué es esa cosa?

Aviador: No es una cosa, sino algo que vuela. Es mi avión.

Principito: *(Sorprendido)* ¿Cómo? ¿Acaso caíste del cielo?

Aviador: Si.

Principito: *(Ríe)*. Esto sí que es divertido, ¿entonces tú también vienes del cielo? ¿de qué planeta eres?

Aviador: *(Sorprendido)* ¿Acaso tú vienes de otro planeta?

Narrador: Pero él, no contestó.

Cuarta escena:

Narrador: *(Mientras el principito hace la pantomima de hablar y explicar)* Me enteré de un segundo hecho más importante, el planeta de dónde venía era apenas más grande que una casa, cada día aprendí algo nuevo sobre el planeta, sobre la partida y el viaje. Todo esto llegaba lentamente, al azar de las reflexiones, por ejemplo, comprendí muy lentamente su modesta vida; durante largo tiempo, no tuvo más distracción que la dulzura de las puestas de sol, supe este detalle en la mañana del cuarto día cuando me dijo:

Principito: *(Mirando hacia el cielo como buscando algo)* Me encantan las puestas de sol, vamos a ver una.

Aviador: Tendremos que esperar.

Principito: ¿Esperar qué?

Aviador: A que se ponga el sol.

Principito: Siempre creo que estoy en mi casa, en mi pequeño planeta bastaba que arrastrará la silla unos pasos y contemplaba el crepúsculo cuantas veces quería. Un día vi ponerse el sol 43 veces *(pausa)* tú comprendes cuando uno está demasiado triste, desea ver las puestas de sol.

Aviador: ¿Estabas así de triste ese día de las 43 puestas de sol?

Narrador: El principito no contestó.

Quinta escena:

(En esta escena al fondo del escenario ahora se ve el planeta del principito).

Narrador: El quinto día se me reveló este secreto de la vida del principito.

Principito: Conozco una flor que es única en el mundo, que no existe en ninguna otra parte sino en mi planeta, sabes... cuando alguien ama a una flor de la que solo existe un ejemplar en las millones y millones de estrellas, basta mirarla para sentirse feliz *(entra lentamente la flor desde el fondo de escenario y se acomoda, como un recuerdo)*

Narrador: Muy pronto aprendí a conocer esta flor. *(La flor hace la pantomima de lo que el narrador describe)*, brotó un día de una semilla que vino del espacio, El principito vigiló atentamente sus brotes tan distintos de otros, El principito descubrió el desarrollo de un botón enorme y se dio cuenta que de ahí saldría una aparición milagrosa, la flor no paraba nunca de acicalarse, elegía con cuidado sus colores, se vestía lentamente, acomodaba uno a uno sus pétalos, no quería salir con arrugas como las amapolas, sino abrirse en la radiante plenitud de su belleza, y así una mañana en el momento mismo de la salida del sol dijo bostezando:

Flor: ¡Ahhhh! *(bostezando)* me acabo de despertar... *(Al principito)* te ruego que me perdonen, aún estoy despeinada.

Principito: ¡Qué hermosa eres!

Flor: *(Siempre altiva)* ¿Verdad?, nací al mismo tiempo que el sol... me parece que es hora de desayunar, ¿tendrías la amabilidad de atenderme un poco? *(El principito le da agua, ella bebe)*. Acabo de nacer y ya podrían venir los tigres con sus garras *(presume sus espinas)*.

Principito: No hay tigres en mi planeta, además los tigres no comen vegetales.

Flor: Yo no soy un vegetal.

Principito: *(Apenado)* Discúlpame.

Flor: No les tengo ningún miedo a los tigres, peor en cambio me da horror las corrientes de aire, en la noche me abrigarás, aquí hace mucho frío. *(Cariñosamente el principito intenta abrazar la flor, ella lo aparta).*

Narrador: Fue así como el principito comprendió que la flor era complicada, presumida y mandona.

Principito: *(Al aviador y al público)* No hay que escuchar a las flores. Solo hay que mirarlas y olerlas. La mía embalsamaba mi planeta, pero no supe apreciarlo, debí juzgarla por sus actos no por sus palabras. Me daba su aroma y me iluminaba, jamás debí dejarla.

Narrador: Aun recordaba el día en que la dejó, cuando la regó por última vez le dijo.

Principito: *(Principito riega la flor, la contempla)* Adiós *(Retira la flor).*

Flor: *(Gesto de indiferencia)*

Principito: Adiós.

Flor: *(Tose)* He sido muy tonta, te pido perdón, trata de ser feliz, por cierto, que te amo, fue culpa mía que no lo supieras, eso no importa, pero tú también has sido torpe como yo, que seas feliz, quítame este abrigo, no lo necesito.

Principito: ¿Pero el frío?

Flor: No lo necesito, el aire de la noche me hará bien soy una flor.

Principito: Pero los insectos...

Flor: Tendré que aguantar dos o tres orugas si quiero conocer las mariposas. Parecen que son muy bellas, sino ¿Quién va a venir a visitarme? tú estarás lejos, en cuanto a los animales feroces, no me dan miedo, tengo mis espinas... No te demores más, es irritante, ya que decidiste partir vete de una vez.

Narrador: No quería que la vieran llorar porque era una flor muy orgullosa.

Sexta escena:

Narrador: *(Sacando un mapa)* Así fue como el principito comenzó su viaje, *(señalando en el mapa, del universo)* se encontraba en la zona de los asteroides 325, 326, 327, 328, 329, 330, decidió visitarlos para hacer algo y aprender. En el primero vivía un rey *(Sale el rey)*, el principito no sabía que para los reyes el mundo es muy simple: Todos los hombres son sus súbditos.

(Entra el principito)

Rey: (*Gritando*) ¡Ahhhh! tengo un súbdito, acércate para verte mejor. (El principito buscando donde sentarse, pero mejor permanece parado, bosteza), es contrario al protocolo bostezar en presencia de un rey, te lo prohíbo.

Principito: No puedo dejar de hacerlo, he hecho un largo viaje y no he dormido.

Rey: Entonces te ordeno bostezar (*realiza un ademán con su cetro, siempre que da una orden lo hace*), hace años que no veo bostezar a una persona, vamos bosteza, es una orden.

Principito: me da vergüenza ahora no puedo.

Rey: Entonces te ordeno tanto que bosteces como que no bosteces.

Principito: ¿Puedo sentarme?

Rey: Te ordeno que te sientes.

Principito: ¿Señor, puedo hacerle una pregunta?

Rey: Te ordeno que me hagas una pregunta.

Principito: ¿Sobre qué reinas?

Rey: sobre todo.

Principito: ¿Sobre todo?, y... (*Con curiosidad*) ¿Las estrellas te obedecen?

Rey: Por supuesto, obedecen de inmediato, no tolero la indisciplina.

Principito: Quisiera ver una puesta de sol, deme ese gusto, ordene que el sol se ponga.

Rey: Si yo ordenara a un general que volará de flor en flor al estilo de una mariposa, y si el general no ejecuta la orden, ¿quién de los dos, él o yo, estaría cometiendo una torpeza?

Principito: Serías tú.

Rey: (*Argumentando*) Exacto a cada persona hay que exigirle lo que pueda hacer, la autoridad reposa primero en la razón, puede puedo exigir obediencia porque mis órdenes son sensatas.

Principito: ¿Qué pasa entonces con mi puesta de sol?

Rey: tendrás tu puesta de sol. La exigiré, pero tendrás que esperar a que las condiciones sean favorables.

Principitos: ¿Y cuándo será eso?

Rey: Será esta tarde cerca a las 6:30, veras como me obedecen.

Principito: (*Bostezando*) Aquí no hay nada que yo pueda hacer, quiero irme.

Rey: ¡No te vayas!

Principito: Si vuestra majestad desea que le obedezca fielmente, podría darme una orden sensata, por ejemplo, podría ordenarme irme en un minuto. Me parece que las condiciones son favorables.

(*El rey guarda silencio, el principito hace una venia y se va*)

Séptima escena:

(Cambia la instalación de fondo, ahora es un planeta morado. entra el vanidoso mirándose a un espejo.)

Narrador: En el segundo planeta vivía un vanidoso, para los vanidosos los demás hombres son sus admiradores...

Vanidoso: *(Gritando)* ¡Viene a visitarme un admirador!

Principito: Buenos días, tiene usted un sombrero muy bonito.

Vanidoso: *(Saludando con el sombrero)* Lo uso para saludar, para saludar cuando me aclaman, desgraciadamente por aquí nunca pasa nadie.

Principito: ¿ah sí?

Vanidoso: Golpea tus manos una contra la otra *(el principito comienza a aplaudir mientras el vanidoso responde saludando con su sombrero)*.

Principito: ¿Y qué tengo que hacer para que se te caiga el sombrero?

Vanidoso: ¿De qué hablas? *(Cambiando de tema)* ¿Realmente tú me admiras mucho?

Principito:*(Confundido)* ¿Qué significa admirar?

Vanidoso: Quiere decir que reconoces que soy el hombre más hermoso, el mejor vestido, el más rico, y el más inteligente del planeta.

Principito: Pero en tu planeta vives tú solamente.

Vanidoso: (*Un poco desesperado*) Dame ese gusto. Admírame de cualquier modo.

Principito: Bueno, te admiro, pero no entiendo porque puede importarte, eres muy extraño, me voy (*El principito continúa su viaje*).

Octava escena:

(*Cambia la instalación de fondo, ahora es un planeta verde con negro*)

Narrador: En el planeta siguiente vivía un bebedor. Aunque esta visita fue muy corta, sumió al principito en una gran tristeza.

(*El borracho sentado en el suelo con muchas botellas*)

Principito: ¿Qué haces?

Borracho: Bebo

Principito: ¿Por qué bebes?

Borracho: Para olvidar

Principito: ¿Olvidar que?

Borracho: Para olvidar que tengo vergüenza

Principito: ¿Vergüenza de qué?

Borracho: Vergüenza de beber, déjame solo... (Despide bruscamente al principito, le principito se aleja perplejo)

Novena escena:

(Cambia la instalación de fondo, ahora es un planeta dorado con forma de lingote)

Narrador: El cuarto planeta pertenecía a un hombre de negocios, estaba tan ocupado que ni siquiera levantó la cabeza a la llegada del principito.

Principito: Buenos días.

Hombre: *(siempre concentrado en las cuentas que están en unos papeles)* 3 y 2 son 5, 5 y 7 son 12, 12 y 3 suman 15. Buenos días. 15 y 7 son 22, 22 más 6 son 28 *(Como perdiéndose)* 26 más 5 son 31, ¡uffff! esto suma en total quinientos millones seiscientos veintidós mil setecientos treinta y uno.

Principito: *(Impresionado por la cifra)* ¿Quinientos millones de qué?

Hombre: *(sorprendido)*! ¡Ah! ¿Sigues ahí? Quinientos millones de... no me acuerdo. ¡He trabajado tanto! Soy muy serio no me entretengo con palabrerías. Dos y cinco son siete...

Principito: *(Insistente)* ¿Quinientos millones de qué?

Hombre: *(Enfadado)* En los 54 años que vivo en este planeta, solo me han molestado en tres ocasiones. La primera vez hace 22 años fue un abejorro que se habrá caído, hacia un ruido espantoso y cometí cuatro errores en mi suma. La segunda vez me tuve una crisis de

sueño soy un hombre muy serio y no tengo tiempo para descansar y esta es la tercera vez, continuando con mi suma quinientos un millón...

Principito: ¿Quinientos millones de qué?

Hombre: Millones de esas cositas que se ven a veces en el cielo

Principito: ¿Moscas?

Hombre: No, esas pequeñeces que brillan

Principito: ¿Abejas?

Hombre: No, bagatelas doradas que hacen soñar a los holgazanes, soy un hombre serio y no tengo tiempo de andar divagando

Principito: (*Descubriendo*) ¡Ahhh estrellas!

Hombre: (*Afirmando*) Eso es, Estrellas.

Principito: ¿Y qué haces con 500 millones de estrellas?

Hombre: Nada soy su dueño.

Principito: ¿Tú eres el dueño de las estrellas?

Hombre: Si.

Principito: ¿Y para que te sirve ser dueño de las estrellas?

Hombre: Para ser rico.

Principito: ¿Y para que te sirve ser rico?

Hombre: Para comprar más estrellas si alguien descubre otras.

Principito: ¿Cómo se puede poseer las estrellas?

Hombre: Yo soy dueño de las estrellas porque nunca nadie pensó en poseerlas.

Principito: Eso es verdad, ¿pero ¿qué puedes hacer con ellas?

Hombre: Las administro, las cuento y sumo, es difícil, pero yo soy un hombre serio.

Principito: Si yo tengo una bufanda puedo usarla en mi cuello y usarla. Si soy dueño de una flor puedo cortarla y llevármela, pero tú no puedes recoger estrellas.

Hombre: *(Confuso)* Es cierto eso, pero...

Principito: Yo tengo una flor a la que riego todos los días es bueno para mí flor que yo sea su dueño, pero tú no eres de ninguna utilidad para las estrellas *(El hombre de negocios abre la boca sin saber que responder, el principito se va)*

Décima escena:

(Cambia la instalación de fondo ahora es azul con un centro amarillo)

Narrador: El quinto planeta era muy especial, por ser el planeta más pequeño de todos, cuando abordó el planeta saludó respetuosamente a las faroleras.

Principito: Buenos días (*Apagan*) ¿por qué apagaste recién el farol?

Día y noche: Es la consigna.

Principito: ¿Qué es eso de la consigna?

Noche: Apagar mi farol (*Prende*) buenas noches.

Principito: No entiendo.

Noche: No hay nada que entender.

Día: La consigna es la consigna (*Prende*) buenos Días.

Noche: Desempeñamos un oficio terrible, en otro tiempo era sensato. (*La escena transcurre mientras prenden y apagan constantemente el farol*).

Día: Yo apagaba el farol en la mañana y ella lo encendía en la noche, el resto del día y de la noche descansábamos.

Principito: Y desde ese tiempo ¿Cambió la consigna?

Día: No, no ha cambiado, este es el drama cada año nuestro planeta gira más y más rápido y la consigna es la misma.

Principito: ¿Y entonces?

Noche: Ahora el planeta da un giro por minuto y nos podemos descansar ni un segundo enciendo...

Día: Y apago el farol una vez por minuto.

Principito: (*Riendo*) Esto sí que es divertido los días en su planeta solo duran un minuto.

Noche: No tiene nada de gracioso y hace un mes que estamos conversando.

Principito: ¿Un mes?

Noche: (*Exhausta*) Si treinta minutos treinta días, Buenas noches (*Prende*).

Principito: (*Entusiasmado*) Saben yo se la manera como pueden descansar cuando quieran.

Noche y día: Eso es lo que siempre hemos deseado, porque así podríamos ser felices y perezosas a la vez.

Principito: Su planeta es tan pequeño, que pueden darle la vuelta de tres zancadas, no tiene más que caminar lentamente para permanecer siempre al sol. Cuando quieran descansar, avanzan y el día durará tanto como quieran.

Día y noche: (*Desilusionadas*) Eso no nos ayuda en nada, lo que más nos gusta es descansar.

Principito: No tienen mucha suerte.

Día: No, no la tenemos (*apaga*).

Onceava escena:

(Cambia la instalación de fondo, ahora el planeta es blanco con café)

Narrador: El sexto planeta era diez veces más grande lo habitaba un anciano que escribía grandes volúmenes.

Geógrafo: *(Sorprendido)* ¡Wao un explorador!, ¿de dónde vienes?

Principito: *(Curioso)* ¿De qué trata ese libro tan grande?, ¿Qué haces aquí?

Geógrafo: Soy un geógrafo.

Principito: ¿Y qué es un geógrafo?

Geógrafo: Es un sabio que conoce la ubicación de los mares, de los ríos, de las ciudades, de las montañas y los desiertos.

Principito: Es muy interesante, tu planeta es muy hermoso, *(Precipitado)* ¿Tiene océanos?

Geógrafo: No puedo saberlo.

Principito: ¿Y montañas?

Geógrafo: No puedo Saberlo.

Principito: ¿Y ciudades y ríos y desiertos?

Geógrafo: Tampoco puedo saberlo.

Principito: Pero tú eres un geógrafo.

Geógrafo: (*Sereno*) Es cierto, pero no soy explorador y tampoco dispongo de ninguno, no es el geógrafo el que lleva las cuentas de las ciudades, ríos, mares, montañas y desiertos, es demasiado importante como para vagabundear, no deben abandonar su escritorio donde atiende a los exploradores y los interrogan para anotar las observaciones que han hecho, si alguno descubre algo nuevo el geógrafo hace una investigación sobre la moralidad del explorador.

Principito: ¿Por qué lo hace?

Geógrafo: Porque un explorador mentiroso provocaría muchos problemas en los libros de geografía. (*Como cambiando de tema*) tu vienes de lejos, ¿eres un explorador! Descríbeme tu planeta.

Principito: Mi planeta no tiene mayor interés porque es muy pequeño, tengo tres volcanes dos en actividad y uno extinto, pero nunca se sabe.

Geógrafo: No se sabe jamás.

Principito: También tengo una flor.

Geógrafo: No anotamos las flores.

Principito: (*Refutando*) ¡Por qué no si son lo más hermoso!

Geógrafo: Las flores son efímeras.

Principito: ¿Qué significa efímeras?

Geógrafo: Los libros de historia son lo más valioso, nunca pasan de moda, es muy raro que una montaña cambie de sitio o que un océano se vacíe y se quede sin agua. Escribimos sobre cosas eternas.

Principito: ¿Qué significa efímera?

Geógrafo: Significa que está condenada a desaparecer muy pronto.

Principito: *(Muy preocupado por su flor)* ¿Mi flor está condenada a desaparecer?

Geógrafo: Muy seguramente.

Principito: ¿Qué me aconsejas visitar?

Geógrafo: El planeta tierra, tiene muy buena reputación.

Narrador: Y el principito se marchó pensando en su flor.

Doceava escena:

(Cambia la instalación de fondo, ahora es el planeta tierra)

Narrador: La tierra fue el séptimo planeta, no es un planeta cualquiera cuenta con 111 reyes, 7 mil geógrafos, 900 mil hombres de negocios, 7 millones y medio de borrachos y 311 millones de vanidosos, es decir cerca de 2 mil millones de personas mayores.

Al llegar a la tierra el principito algo perdido se sorprendió al no encontrar a nadie. Temía haberse equivocado de planeta, cuando un anillo color de luna removió la arena.

Principito: Buenas noches.

Serpiente: *(Siempre misteriosa)* Buenassss nochesss.

Principito: ¿Sobre qué planeta he caído?

Serpiente: Sobre la tierra en áfrica.

Principito: ¿No vive nadie sobre la tierra?

Serpiente: Essste esss el desierto, en losss desiertosss no vive nadie, la tierra essss muy grande.

Principito: Me pregunto si las estrellas brillan sólo para que uno pueda encontrar algún día la suya, la mía está justo arriba de nosotros, pero tan lejos.

Serpiente: Esssss muy hermosa ¿que hacesss por aquí?

Principito: Tuve una discusión con una flor, ¿dónde están los hombres?, me siento un poco solo en el desierto.

Serpiente: También se essssta solo entre losssss hombressss.

Principito:*(Observando detenidamente)* Eres un ser bastante raro, delgado como un dedo.

Serpiente:*(Imponente)* Pero ssssoy masss poderosoooo que el dedo de un rey.

Principito: *(Riendo)* no te ves muy poderoso ni siquiera tienes patas para irte de viaje.

Serpiente: Puedo llevarte massss lejossss que un barco, al que toco lo devuelvo a la tierra de donde salió... pero tu eres puro y vienes de una essstrella... sssiento compasión por ti, tan débil sobre esta tierra de granito. Sssi un día quieresss regresar a tu planeta, yo puedo ayudarte. Yo puedo...

Principito: Ya te comprendo, pero ¿porque hablas en enigmas?

Serpiente: Yo los resuelvo todos (Sale)

Treceava escena:

(El escenario vacío, el principito hará la pantomima de lo que cuenta el narrador)

Narrador: Después de mucho andar a través de arenas, rocas y nieves, el principito encontró finalmente un camino, y todos los caminos conducen hacia donde moran los hombres buenos días dijo el principito, y se encontró con un jardín lleno de rosales en flor, él se quedó mirándolas, para su sorpresa todas se parecían a su flor y se sintió muy triste, su flor le había dicho que ella era la única de su especie en todo el universo, y aquí había cinco mil, todas iguales, en un solo jardín!

Catorceava escena:

Narrador: fue entonces cuando apareció el zorro.

Zorro: Buenos días.

Principito: muy buenos días.

Zorro: Estoy aquí bajo el manzano.

Principito: ¿Quién eres? Pareces muy simpático.

Zorro: Soy un zorro.

Principito: Ven a jugar conmigo estoy muy triste.

Zorro: No pudo jugar contigo, porque no me has domesticado.

Principito: Perdóname, ¿Qué significa domesticar?

Zorro: Tú no eres de aquí, ¿Qué andas buscando?

Principito: A los hombres, (*Insistente*) ¿Qué es domesticar?

Zorro: Los hombres tienen fusiles y salen a cazar, es muy desagradable pero también crían gallinas, y es por lo único que me interesan, ¿andas buscando gallinas?

Principito: No, busco amigos, ¿qué significa domesticar?

Zorro: Es algo que se ha olvidado, significa crear vínculos.

Principito: (*Sin entender*) ¿Crear vínculos?

Zorro: Eso es. Para mí, eres como cualquier muchacho igual a otros cien mil y no te necesito. Tampoco tú tienes necesidad de mí, porque no soy sino un zorro igual a otros cien mil, pero si tú me domesticas, nos necesitaremos el uno al otro, tú serás para mí único en el mundo y yo seré único en el mundo para ti.

Principito: Empiezo a comprender, hay una flor... yo creo que ella me doméstico.

Zorro: Es posible, sobre la tierra se ve toda clase de cosas.

Principito: No sobre esta tierra.

Zorro: ¿En otro planeta?

Principito: Si.

Zorro: ¿Hay cazadores en ese planeta?

Principito: No.

Zorro: Eso es interesante, ¿y gallinas?

Principito: Tampoco.

Zorro: No hay nada perfecto, mi vida es monótona, yo cazo gallinas y los hombres me cazan a mí. Las gallinas se asemejan entre sí y los hombres son todos iguales. Me aburro un poco, entonces. Pero si tú me domésticas, mi vida estará como iluminada... si quieres doméstícame.

Principito: Me gustaría mucho pero no tengo mucho tiempo. Quiero descubrir amigos y conocer muchas cosas.

Zorro: No se conoce si no se doméstica, los hombres ya no tienen tiempo de conocer nada. Compran las cosas hechas en la tienda, si quieres un amigo entonces doméstícame.

Principito: ¿Qué hay que hacer?

Zorro: Hay que tener mucha paciencia, al comienzo te sentaras lejos de mí, así, sobre el pasto. Yo te miraré por el rabillo del ojo y no dirás nada, las palabras son fuente de malentendidos, pero cada día podrás sentarte un poco más cerca...

Es mejor que vengas siempre a la misma hora, si vienes, por ejemplo, a las cuatro de la tarde, tres horas antes empezaré a sentirme feliz. A medida que se acerque la hora, aumentará mi felicidad. A las cuatro, me sentiré nervioso e inquieto: ¡descubriré el precio de la felicidad!, pero si vienes a cualquier hora, no sabré cuándo preparar mi corazón.

Narrador: De este modo el principito domesticó al zorro y cuando se acercó el día de su partida.

Zorro:(*Triste*) Creo que voy a llorar.

Principito:(*Triste*) Es culpa tuya, yo no deseaba hacerte daño, pero tú quisiste que te domesticara.

Zorro: Así es.

Principito: Pero vas a sufrir.

Zorro. Seguramente.

Principito: No has ganado nada.

Zorro: Por cierto, que he ganado, vete a mirar las rosas y comprenderás que la tuya es única en el mundo regresa para que nos despidamos y te regalaré un secreto.

Narrador: El principito se fue a mirar las rosas y les dijo: ustedes no se parecen en nada mi rosa, ni significan nada. Nadie las ha cuidado y ustedes tampoco han domesticado a nadie. Son ahora como fue mi zorro antes, que se parecía a otros cien mil zorros; pero yo lo hice mi amigo y ahora es el único en el mundo...Y regresó junto al zorro.

Principito: Adiós.

Zorro: Adiós. Mi secreto es algo muy simple: no se puede ver sino con el corazón. Lo esencial está oculto a los ojos.

Principito:(*Reflexivo*) Lo esencial está oculto a los ojos.

Zorro: El tiempo que has perdido con tu rosa es lo que la hace importante.

Principito: El tiempo que perdí con mi rosa...

Zorro: Los hombres olvidan esta verdad, pero tú no debes hacerlo, eres responsable para siempre de lo que has domesticado, eres responsable de tu rosa.

Principito: Yo soy responsable de mi rosa.

Quinceava escena:

Narrador: Cumplí el octavo día de mi caída en el desierto y bebí la última gota de mi provisión de agua escuchando la historia del zorro.

Principito: Mi amigo el zorro me dijo....

Aviador:(*Interrumpiendo*) Ya no se trata del zorro.

Principito: ¿Por qué?

Aviador: Porque vamos a morir de sed.

Principito:(*Tranquilo*) Es bueno haber tenido un amigo, aún si uno va a morir de sed, me siento feliz de haber conocido a mi amigo el zorro. También tengo sed vamos a buscar un pozo, el agua también es buena para el corazón. (*Cae la noche*). Las estrellas son hermosas debido a una flor que no vemos, el desierto es hermoso, lo que embellece al desierto es el pozo que se oculta en alguna parte.

Aviador: Se trate de las estrellas o del desierto, lo que los embellece es invisible a los ojos.

Principito: Estoy feliz de que pienses como mi amigo el zorro.

Narrador: Y así caminando encontramos un pozo de agua, bebimos agua y fue tomarnos la vida a sorbos, luego no me sentí tranquilo, me acordé del zorro, cuando a uno lo domestican, se arriesga a llorar un poco, (*sincero*) nos habíamos hecho amigos....

Este día logré reparar mi avión y fui a comunicárselo y sin haberle dicho nada el me miro y me dijo:

Principito: Estoy feliz de que hayas arreglado la falla de tu máquina.

Aviador: ¿Cómo lo sabes?

Principito: Yo también regresó hoy a mi casa.

Aviador: Pero es mucho más lejos y difícil de regresar, ¿no tienes miedo?

Principito: Tendré más miedo esta noche, sabes no me acompañes esta noche.

Aviador: *(Preocupado)* No te dejaré solo.

Principito: Parecerá como si estuviera enfermo, tendré cara de estar muriendo... no vale la pena que lo veas, té lo digo también por la serpiente, no quiero que te muerda.

Narrador: Esa noche no lo vi cuando se puso en camino. Se escapó sin hacer ruido y, cuando logré alcanzarlo me dijo:

Principito: Estás aquí, has hecho mal sentirás tristeza, tendré la apariencia de estar muerto y no será así, tú debes comprender, está demasiado lejos y no puedo llevarme este cuerpo es demasiado pesado. *(Señalando)* Es allí déjame continuar a mi sol *(En off)* tú sabes mi flor... Soy responsable de ella y es tan frágil e ingenua, tiene cuatro espinas para protegerse del mundo...*(Salen)*

Narrador: También yo me senté porque no podía mantenerme de pie y él dijo:

Principito: Está ahí..., eso es todo.

Narrador: *(Pasa la serpiente por su lado)* Cerca de su tobillo brilló algo así como un relámpago amarillo. Se quedó inmóvil un momento, sin lanzar ni un grito. Cayó lentamente, como cae un árbol. Ni siquiera hizo ruido...

Fin.