

Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

El juego dramático como respuesta a los procesos comunicativos orales

Trabajo fin de grado presentado por:	M ^a Carmen Sánchez Márquez
Titulación:	Grado de maestro en Educación Primaria
Línea de investigación:	Propuesta de intervención
Director/a:	María García Sánchez

Fecha: 20 de febrero de 2015

Firmado por: M^a Carmen Sánchez Márquez

CATEGORÍA TESAURO: 1.1. Métodos Pedagógicos
1.1.8. Estilos de Enseñanza

“El juego es la expresión de nuestra creatividad, y la creatividad está en la raíz misma de nuestra capacidad de aprender, de lidiar y de llegar a ser lo que podemos ser. El juego es realmente el trabajo de la infancia.”

(Fred Rogers)

INDICE

RESÚMEN	4
1. INTRODUCCIÓN	5
Justificación del tema y de la metodología.....	6
Objetivos (general y específicos).....	7
2. MARCO TEÓRICO	7
2.1. Las competencias básicas. Un aprendizaje para la vida (Origen, concepto y objetivos)	7
2.2. Educación en Valores. Prioridad educativa y social	10
2.3. El juego dramático en el aula	11
2.3.1. Teatro versus drama.....	11
2.3.2. La expresión dramática y el juego dramático.....	12
2.3.3. El juego dramático y la comunicación oral.....	13
2.4. El juego dramático como elemento globalizador	16
2.4.1. El juego dramático y las competencias básicas.....	17
2.4.2. El juego dramático y las competencias sociales y cívicas (Educación en Valores).....	23
3. DESARROLLO DE LA PROPUESTA	25
3.1. Presentación.....	25
3.2. Contexto (características del entorno, del centro y de los alumnos).....	26
3.3. Objetivos.....	27
3.4. Actividades	28
Sesión 1. Juego dramático: “What, s this!?” (¿iQué es!?).....	29
Sesión 2. Juego dramático: “Acciones improvisadas”.....	30
Sesión 3 y 4. “Diálogos dramatizados”.....	32
Sesión 5 y 6. Juego de roles (“afirmando y negando”).....	34
Sesión 7 y 8. “Mercadillo solidario”.....	36
Sesión 9, 10 y 11. “Rueda de prensa”.....	39
Sesión 12 y sesiones extras. “Baile de Navidad”: “What, s this?!” (iQué es!)	41
3.5. Metodología.....	42
3.6. Evaluación.....	45
4. CONCLUSIONES	46
Limitaciones y prospectiva.....	47
1. BIBLIOGRAFÍA	48

RESÚMEN

El mundo educativo se configura como un gran sistema de ámbitos, relaciones, planteamientos y teorías con un fin común: dar la mejor educación a nuestros alumnos. A pesar de los esfuerzos organizativos, administrativos y personales, el objetivo no es siempre cumplido.

A lo largo de mi propuesta presentaré un planteamiento personal, apoyado por un marco teórico sólido sobre los procesos comunicativos (especialmente los orales) y su didáctica a través del juego dramático. A través del juego dramático conectaremos con otras áreas y contenidos, por lo que ofrecemos una visión más globalizada e interdisciplinar de las áreas.

Comenzaremos haciendo una introducción justificando la elección del tema y la metodología y otros aspectos importantes. Analizaremos después las diversas aportaciones a través del marco teórico. Finalmente presentaremos la propuesta de intervención, describiendo los elementos más importantes que la configuran.

Palabras clave: juego dramático, aprendizaje para la vida, educación en valores, enfoque comunicativo, Competencias Básicas.

1. INTRODUCCIÓN

Vamos en busca de resultados inmediatos sin importar los procesos, los esfuerzos o las motivaciones personales. Si es cierto que en los últimos años, por la situación actual, el consumo ha disminuido y las familias no tienen tantas facilidades para satisfacer las necesidades y deseos en todo momento. Sin embargo, las generaciones recientes han crecido dentro de una sociedad de consumo, de estrés, con crecientes convencionalismos y donde el mundo digital invade diariamente el mundo real.

La Sociedad de la información y la era digital están cambiando los patrones comunicativos. La palabra y la oralidad en entornos reales están dejando paso a una comunicación interactiva y virtual. Necesitamos estímulos reales e ilusiones; el sistema actual parece no dejarnos reflexionar. No hay tiempo para soñar, para disfrutar, para las relaciones sociales, para encontrar un camino. El sistema debe programarnos, proporcionarnos las herramientas necesarias que hagan que encajemos dentro de sus piezas. La cuestión es cuáles son esas herramientas en un mundo continuamente cambiante.

El sistema escolar ha ido cambiando a lo largo de las épocas según las características sociales y buscando una mejora educativa. Sin embargo la continua búsqueda por encontrar nuevos métodos y contenidos han llevado al sistema a someter al alumno a una sobrecarga de trabajo con una gran cantidad de aprendizajes, en muchos casos poco prácticos y carentes de interés para los alumnos, además de llevar a cabo una metodología pasiva, estática y dirigida, que deja poco para desarrollar un aprendizaje más autónomo y creativo.

Con este sistema el profesor se siente supeditado al tiempo y a los contenidos, limitado para buscar nuevas metodologías y recursos y los alumnos desmotivados y a veces frustrados por no superar los contenidos exigidos. Como respuesta a una educación que reclama nuevas concepciones educativas, las administraciones han buscado nuevos caminos. Las últimas aportaciones legislativas han incorporado nuevas metas educativas, más prácticas y más funcionales para la vida; las competencias básicas. Creo que la incorporación de las competencias al curriculum escolar supone una gran aportación al sistema, ya que nos ayuda a conocer los aprendizajes imprescindibles y prioritarios para el desarrollo personal; el problema es que muchas veces no sabemos cómo llevarlos a cabo en la escuela. Muchas veces, menos es más, y es más importante concretar y priorizar aprendizajes.

El juego dramático nos permitirá convertir el lenguaje en juego. A través de él conectaremos e integraremos esos aprendizajes que dotarán al alumno de las herramientas necesarias para su desarrollo en todos los ámbitos de la vida y para en su realización personal.

JUSTIFICACIÓN DEL TEMA Y LA METODOLOGÍA

Desde la infancia, el niño, a través del juego simbólico, representa roles y situaciones cotidianas que afianzan e interiorizan el mundo que emerge ante sus ojos. Crea su propio escenario y su propio guión.

El teatro nos libera, nos desinhibe, deja fluir nuestras emociones y superar nuestros miedos y frustraciones. Nos enseña a superarnos, a conocer nuestras posibilidades y limitaciones, a sentirnos parte de un proyecto, a convivir, a vivir la amistad compartiendo ideas, ilusiones, sentimientos, vivencias. Nos enseña a conocer el valor de la disciplina, la cooperación, la responsabilidad, el trabajo en equipo, a desarrollar la iniciativa, la creatividad, la autonomía y a disfrutar y apreciar el valor de la música, del arte y del espectáculo; son aprendizajes para nuestras vidas que fluyen de manera natural, dentro de una misma realidad, fomentando nuevas ilusiones y enriqueciendo nuestra vida.

Las aportaciones más recientes sobre el juego dramático y su valor didáctico son recogidas por Navarro Solano, R. (2012) y Mantovani, A. (2012). Resaltan sobre todo la capacidad educativa social y lingüística del juego dramático:

- En el juego dramático encontramos una vía para el desarrollo de las conductas y habilidades sociales: aprendemos a compartir, a aceptar y a respetar al otro, a resolver conflictos de forma pacífica, a cooperar y a convivir.
- Nos permite incorporar conductas básicas y habilidades lingüísticas, tanto verbales como no verbales (utilización del cuerpo, postura corporal, el tono de voz o la pronunciación).
- A través de la improvisación desarrollamos la imaginación, la espontaneidad, la iniciativa y la creatividad proporcionando herramientas valiosas para afrontar, resolver y decidir sobre las diversas situaciones que nos plantea la vida.
- Además fomenta la visión integradora del ser humano y de nuestra propia realidad.

En definitiva, jugar con metodologías diferentes, como el juego dramático, nos permite ver otros mundos, conocer otras realidades, conectar con el arte y sentir emociones, pero introducirnos en él, como actores, nos lleva a vivirlo. Por eso, y por lo que el teatro me ha aportado a lo largo de la vida, quiero incluirlo en mi propuesta.

OBJETIVOS (GENERAL Y ESPECÍFICOS)

El objetivo principal será diseñar una propuesta de intervención para trabajar la comunicación oral en diferentes contextos comunicativos utilizando el juego dramático como elemento motivador y como elemento globalizador de otros aprendizajes.

Objetivos específicos:

- Trabajar la comprensión y la expresión, para mejorar las habilidades lingüísticas y sociales de los alumnos, herramientas fundamentales para la vida.
- Mostrar a través del teatro, una vía diferente, más activa y más participativa, más dinámica y más motivadora.
- Proponer un aprendizaje más globalizado, que rompa con lo rutinario y la pasividad, con el desinterés y con la desmotivación en el aula y que fomente la creatividad.
- Utilizar las competencias básicas y la educación en valores como referencia principal en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Proporcionar situaciones reales de aprendizaje, atendiendo al enfoque comunicativo.
- Presentar una visión más interdisciplinar de las áreas, flexibilizando horarios y contenidos.

2. MARCO TEÓRICO

Para justificar y argumentar los contenidos que van a desarrollarse a lo largo de mi propuesta me he basado en diferentes libros y artículos de diversos autores que respaldan mi planteamiento.

En primer lugar analizamos las competencias (origen y evolución) y el marco oficial en el que se incluye (la Unión Europea), para conocer cómo, a lo largo de las últimas décadas, se ha ido haciendo necesaria una concreción de los aprendizajes básicos, para la vida, que es uno de los contenidos fundamentales que incluye mi trabajo junto con la educación en valores; todo ello, a través del juego dramático; veremos su valor didáctico en el aula.

2.1. LAS COMPETENCIAS BÁSICAS. UN APRENDIZAJE PARA LA VIDA.

Origen:

A lo largo de la historia, multitud de autores y organizaciones han elaborado diferentes teorías sobre cuáles son los aprendizajes y conocimientos que el ser humano debe saber. Han ido cambiando según el contexto temporal y las necesidades culturales o sociales del momento.

En los últimos años, aunque ya empieza a gestarse mucho antes, encontramos diferentes aportaciones que intentan concretar y priorizar lo verdaderamente esencial para una formación global del individuo: desarrollar un aprendizaje permanente, a lo largo de la vida que fomente la adquisición de las destrezas y capacidades básicas para la vida, ahora y para el futuro. Estas ideas se han concretado con las últimas aportaciones legislativas europeas en las competencias básicas.

Por ello quiero incluirlas en mi propuesta, porque considero que el sistema escolar, en muchos casos, sigue anclado en la enseñanza tradicional, y en la mera transmisión de conocimientos, a veces inconexos y carentes de significatividad para el alumnado. A lo largo de mi propuesta iremos explicando la forma en la que vamos a incluir y relacionar los aprendizajes con las competencias.

La Unión Europea comienza a gestarse con el Tratado de Roma de 1957. Pretende, por una parte, que sus ciudadanos tomen conciencia de su existencia; y por otra conseguir la creación de un sentimiento de pertenencia al mismo. Uno de los desarrollos más importantes en política educativa europea ha sido la incorporación de las Competencias básicas a los sistemas educativos de los países de la Unión. Los esfuerzos se han centrado en su definición, inserción e implantación; la inspección debe supervisar, asesorar, evaluar e informar para introducirlas de forma normalizada en el proceso educativo.

Durante el último cuarto del siglo XX y la primera década del siglo XXI la política educativa europea pasa por diversas etapas: La primera etapa, que comienza con el Tratado de Roma, donde se inicia el primer “Programa de acción en Educación”; la segunda, con el Tratado de Maastricht, donde se intentan configurar una estructura común de los estados, que perfeccione sus sistemas y objetivos; y la tercera, donde el Consejo de Europa celebrado en marzo de 2000 en Lisboa acuerda un nuevo objetivo estratégico para la Unión Europea; las competencias básicas.

La inclusión de las competencias ha sentado nuevas bases provocando en el marco de la Unión un creciente interés por la Educación Permanente y profesional hasta el momento actual donde la atención principal se está centrando en la educación a lo largo de la vida, ya que el proceso educativo es un proceso inacabado, en continua evolución.

El artículo de Sarrate (2000) recoge un objetivo que refleja la necesidad de plasmar todos estos planteamientos en el marco curricular: “efectuar innovaciones curriculares” (p. 251) en la naturaleza del contenido de las enseñanzas.

Junto con las destrezas básicas se considera indispensable fomentar la aptitud para aprender, para comunicar, para trabajar en grupo, para analizar, para diagnosticar y evaluar, así como el desarrollo de la autonomía, la independencia de espíritu y la capacidad de análisis. Vemos, con este artículo, y en otros muchos que escriben sobre ello, cómo diferentes autores insisten en la importancia de ciertas destrezas, y su consiguiente inclusión curricular; todo esto se materializará en el Tratado de Lisboa, más concretamente en la “estrategia de Lisboa” con la inclusión de las competencias y su posterior integración en los diferentes modelos curriculares.

El diario Oficial de la Unión Europea (2006), pp 394/13, presenta ocho competencias básicas:

- Comunicación en lengua materna.
- Comunicación en lenguas extranjeras.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Competencia digital.
- Aprender a aprender.
- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de la iniciativa y espíritu de empresa.
- Conciencia y expresiones culturales.

Las competencias se definen “como una combinación de conocimientos, capacidades y actitudes adecuadas al contexto. Son aquéllas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo”. Son fundamentales, ya que pueden contribuir al “éxito en la sociedad del conocimiento”. (P. 394/13)

Diferentes temas se integran en las ocho competencias: “el pensamiento crítico, la creatividad, la capacidad de iniciativa, la resolución de problemas, la evaluación del riesgo, la toma de decisiones y la gestión constructiva de los sentimientos” (P. 394/14)

Objetivos:

- Determinar y definir las competencias clave necesarias para la plena realización personal, la ciudadanía activa, la cohesión social y la empleabilidad en la sociedad del conocimiento.
- Apoyar las iniciativas de los Estados miembros, para que los jóvenes, al terminar la enseñanza obligatoria, hayan desarrollado las diferentes competencias que sienten las bases para prepararse para la vida adulta.
- Proporcionar una herramienta de referencia a nivel europeo con el fin de impulsar iniciativas nacionales y europeas comunes.
- Facilitar un marco para posteriores programas de trabajo, de educación y formación.

Las competencias son recogidas por primera vez en la LOE (2006), como “aquellas competencias que debe haber desarrollado un joven, al finalizar la enseñanza obligatoria para poder lograr su realización personal, ejercer la ciudadanía activa, incorporarse a la vida adulta de manera satisfactoria y ser capaz de desarrollar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida”. Comenzarán a desarrollarse desde el comienzo de su escolarización, y se irán adquiriendo de manera progresiva en Primaria, siendo el principal referente en esta etapa.

Recientemente, la LOMCE (2013) también incorpora las competencias, ajustándose más al modelo que ofrece la Unión Europea; la única variación es que integra la comunicación en lengua materna y la competencia en lenguas extranjeras en una.

Las competencias son un punto clave de mi propuesta; a través del juego dramático las trabajaremos. Veremos, a lo largo del apartado 3.4.1, las contribuciones personales y educativas del juego dramático sobre cada una de ellas, especialmente sobre la lingüística y con las competencias cívicas y ciudadanas, que se ven afectadas de una manera especial.

2.2 LA EDUCACIÓN EN VALORES COMO PRIORIDAD EDUCATIVA Y SOCIAL

Diferentes informes, investigaciones, artículos y documentos legislativos hablan sobre la presencia de la violencia, sobre la falta de valores en los diferentes ámbitos de la realidad y sobre la necesidad de trabajarlos desde diferentes contextos:

- El Informe mundial sobre la violencia y la salud “es el primer estudio exhaustivo del problema de la violencia a escala mundial; en él se analiza en qué consiste, a quién afecta y qué se puede hacer al respecto”
- Por otra parte R. del Rey y A. Marchesi (2005), realizan una investigación donde se confirma la presencia constante de la violencia, entendida como: rechazo, aislamiento social, chantaje, amenazas, insulto, burla, motejar, excluir, marginar o manipular la amistad. Esto hace necesario proponer nuevos planteamientos educativos que incluyan el fomento y el desarrollo de los valores universales, como prioridad educativa en un mundo cada vez más carente de ellos; sobre todo en primaria, que es el momento en el que este tipo de conductas pueden dar lugar, en muchos casos, a verdaderas tragedias.
- Y Palomero J. E. y Fernández M^o R. (2012) hablan de la violencia escolar, de sus tipos, de sus causas y del papel fundamental de la escuela en la génesis de la violencia escolar.

Para vivir dentro de un contexto social se requiere civismo. Para Peiró (2009), está formado por el conjunto de actos positivos comunes y que entraña el buen uso de nuestra convivencia. Por lo

tanto, el que no puede vivir con otros incumple leyes, altera el orden o puede atentar contra otra persona o contra la convivencia democrática. Debe buscarse un criterio que posibilite un estado social que guarde la convivencia entre individuos y grupos sin que haya discriminados. Para regular esa convivencia necesitamos al estado; para ofrecer un valor y un modelo que la regule a través del sistema jurídico; dentro de este sistema se encuentra la escuela. Esta institución, como otras nos proporciona un modelo que sostiene nuestra realidad socio-cultural. De hecho, a todos los centros se exige, además del Proyecto Educativo y otros documentos pedagógicos y organizativos, un plan de convivencia escolar que contribuya a conseguir el logro de los valores de la educación.

Las primeras referencias sobre la educación en valores se encuentran en la Resolución del 7 de septiembre de 1994 de la Secretaría de Estado de Educación, por la que se dan orientaciones para el desarrollo de la educación en valores en las actividades educativas de los centros docentes, que supuso un punto de inflexión para el enfoque didáctico por parte de los docentes: educación para la paz, para la igualdad de oportunidades, para la igualdad entre sexos; educación cívica y educación ambiental entre otros. Fueron incluidos transversalmente en las asignaturas de educación primaria, de modo que, la educación no abarcara la simple instrucción, sino que debe contribuir al desarrollo personal, que se hacen necesarios por el devenir constante, que crean nuevas necesidades.

Bernabé (2013), en su artículo, analiza la presencia de la educación en valores en los diferentes documentos legislativos de las últimas décadas. Considera que la meta principal del docente debería centrarse en formar a los discentes en valores universales de respeto, solidaridad y principios democráticos, sin obviar, por supuesto, los contenidos conceptuales propios de cada materia. En el apartado 2.4.2 explicaremos con más detalle las competencias sociales y cívicas, su relación con la educación en valores y las contribuciones del juego dramático en su adquisición.

2.3. EL JUEGO DRAMÁTICO EN EL AULA

A lo largo de este apartado veremos, desde la visión de diferentes autores, las diferencias principales entre teatro y el resto de recursos didácticos relacionados con la técnica teatral para comprender así su valor educativo.

2.3.1. Teatro versus drama:

El teatro es una “puesta en escena de una obra elaborada, con intención de espectáculo” (García, 2008, p 30). Se desarrolla a partir de una obra, lo que supone seguir las pautas del autor. La organización la lleva a cabo el director y, aunque la creatividad y la propia personalidad jueguen un papel importante, exige asumir unas pautas y unos códigos dados.

Muchos autores piensan que el teatro es un producto acabado, más centrado en el producto final, para complacer a padres y profesores y para dejar en buen lugar al centro, y no centrado en las necesidades individuales de los alumnos. A lo largo de las décadas, han surgido diferentes posturas en cuanto a la necesidad de una representación final o de un drama más improvisado y didáctico en clase. Susan M. Stanly (1980), por ejemplo, defiende la idea constructiva del drama improvisado en clase como una búsqueda de la confianza, expresión e imaginación; A. Maley y A. Duff (1978) rechazan también la idea de que los alumnos se preparen para una gran representación final y por otro lado, Juan Cervera (1982, 27) que ve que la dramatización “proporciona al niño la oportunidad de expresarse y de fomentar su creatividad sin propiciar el divismo”. (Torres, 1993, p. 327)

Sin embargo, cuando hablamos de teatro, algunos también resaltan, contradiciendo lo anterior, la necesidad de la representación frente al público, donde actores y público comparten el proceso educativo, donde ambos se involucran. Este teatro se alimenta de su público, sin él no existe teatro ni su poder comunicativo, ni satisfacción por el reconocimiento y la aprobación del espectador.

A pesar de ello, los diferentes autores, artículos y manuales apuestan por una práctica más espontánea, más libre y lúdica, alejada del teatro como género, con posibilidad de público también, pero más informal y más cerca de la práctica educativa de aula.

2.3.2. La expresión dramática y el juego dramático.

Son muchas los conceptos que hablan de actividades escolares relacionadas con el drama para utilizarse en el aula como práctica habitual, sencilla y didáctica; el juego dramático, el juego teatral, el drama, la dramatización, la expresión dramática, la expresión teatral o los juegos de expresión. Son conceptos similares, utilizados por diferentes autores, pero con matices importantes y que a veces tienden a confundirse.

A continuación haremos algunas aclaraciones sobre las diferencias entre algunos recursos teatrales utilizados en el aula, tomando como referencia diferentes artículos y manuales sobre el tema:

- **Juego teatral:** Es una “actividad que supone una asunción y representación de roles, en una situación dada y con unas reglas” (García, 2008, p 30). Predomina y potencia la creatividad, la expresión, la imaginación, la observación y el reconocimiento y la exteriorización de modelos, además de entrenar la teatralidad. Servirá para valorar la importancia de la comunicación verbal y lo que ésta nos facilita las relaciones personales.
- **Dramatización:** “Un hecho real o imaginario, de una narración o de un poema” (p. 30) se convierte en expresión teatral. “No deja de ser una especie de juego pero con unas reglas más estrictas” (p. 30). Se representa una secuencia de acciones con un sentido y un

desenlace. Puede ser en forma de conversación, monólogo o narración. Está relacionada con el teatro, por tanto, con la expresión lingüística, corporal, plástica y rítmico-musical.

No obstante, en este caso, y para el planteamiento que reflejo en mi propuesta, utilizaremos el juego dramático: por una parte como actividad teatral más informal, en la que el alumno pueda expresarse libremente, mediante la expresión dramática, sin olvidar al espectador; y por otra, como actividad más formal y planificada, teniendo en cuenta algunos aspectos del teatro como el espectador, el público y la representación como integración final de un proceso de aprendizaje. De una u otra forma, primaremos el carácter lúdico de la actividad, como motor que conducirá al alumno a mejorar sus habilidades comunicativas y a conectar con aprendizajes de otras áreas y programas.

Es conveniente señalar las cuatro materias sobre las que se apoya la práctica del juego dramático (Mantovani, 2012, p. 18, 19): La psicología evolutiva, que tiene en cuenta las características y el grado de madurez en cada etapa (niveles cognitivo, afectivo, social y comunicativo y sus derivaciones para la educación); la dinámica de grupos, que nos informa sobre el funcionamiento interno y los roles; el teatro, que nos proporciona los conceptos que constituyen la estructura dramática; y la pedagogía, sobre la que apoyarnos para gestionar la clase, la detección de necesidades y la organización de los diferentes elementos.

2.3.3. El juego dramático y la comunicación oral

El juego dramático es expresión, comunicación, lenguaje... lo que implica una relación más estrecha de este recurso con el área de lengua y con la competencia en comunicación lingüística.

A) El juego dramático y el “enfoque comunicativo”

Partimos del área de lengua, dese un enfoque interdisciplinar, estableciendo relaciones; y desde ella conectamos con las demás áreas y competencias.

Trabajaremos diferentes aspectos de la lengua oral, pero con un enfoque claro, un enfoque comunicativo que proporcione situaciones reales donde el alumno trabaje la competencia comunicativa, para que se dé un buen desarrollo social. Saber comunicarse y transmitir el propio pensamiento personal es, en gran medida, la base para el éxito de la vida. Diferentes investigaciones defienden este enfoque como método principal para la adquisición de la competencia comunicativa; el diccionario de términos clave ELE Centro Virtual Cervantes define el enfoque comunicativo como un modelo didáctico que pretende capacitar al alumno para una comunicación real, tanto en la vertiente oral, como la escrita. Para garantizar esa comunicación real, las tareas deben regirse por tres principios:

- Existencia de una necesidad real de comunicación.

- Libertad de expresión.
- Retroalimentación.

“Los juegos teatrales o de rol (en inglés, role play) se acercan a la comunicación real, en la que los participantes reciben retroalimentación inmediata de los compañeros (verbal o física), y así pueden calibrar el éxito en el juego y en el uso de la lengua. Se estima que los juegos, además de desarrollar la competencia comunicativa, pueden incidir beneficiosamente en la motivación” (Diccionario de términos clave en ELE, Centro Virtual Cervantes). El juego dramático será el instrumento idóneo para poner en práctica el enfoque comunicativo.

B) El juego dramático: comprensión y expresión

Los últimos documentos legislativos en el área de lengua recogen dos bloques; cada documento ofrece algunas diferencias en la estructura pero el contenido es el mismo: comunicación oral y comunicación escrita (atendiendo a la comprensión y la expresión). La comunicación escrita está relacionada también con el juego dramático, también la trabajaremos, sin embargo guarda una relación más estrecha con la comunicación oral.

La comunicación oral es un aprendizaje instrumental, un instrumento fundamental para comunicarnos y relacionarnos, pero también para acceder a diferentes aprendizajes, tanto en la escuela como en la vida diaria. Constituye un diálogo aparte, con sus reglas y sus propias condiciones de uso que el alumno debe ir adquiriendo. Cada vez se hace más necesario trabajar y mejorar las habilidades de expresión, en una sociedad cada vez menos comunicativa y con menos calidad lingüística.

Para Rosa Ana Martín Vegas (2009), el objetivo del área de lengua debe ser mejorar las destrezas discursivas que giran en torno a la expresión y la comprensión. La expresión y la comprensión serán los contenidos que trabajaremos con nuestro grupo a través del juego dramático, y que expongo en mi propuesta.

- **Comprensión:** Sobre la comprensión oral se edificará el resto del desarrollo del lenguaje, por lo tanto, el primer paso es comprender correctamente los mensajes orales. No se trata sólo de oír, sino de escuchar activamente para que se dé una verdadera comprensión oral. Es imprescindible potenciar la comprensión oral desde el aula. Para ello será conveniente trabajar con distintos textos orales. Pueden ser visuales o no visuales: los visuales son más directos y aportan lenguaje no verbal, y los no visuales, por el contrario, carecen de elementos no verbales, lo que dificulta la comprensión. Sin embargo es conveniente trabajar con ambos tipos de textos, ya que los no visuales dan un paso más en la abstracción progresiva del lenguaje.

- **Expresión:** Dominar la palabra proporciona seguridad y libertad para expresar y comunicar. Implica ser capaz de hablar en público, en contextos más complejos, conversar, debatir, entender lo que se escucha, expresar ideas personales, (sentimientos, fantasías), ser capaz de exponer un argumento de forma coherente, persuadir, convencer, narrar, contar sucesos, historias, cuentos de tradición; mejorar las competencias verbales: aprender a escuchar, organizar el discurso, poner ejemplos, argumentar, exponer, explicar, respetar, respetar las reglas de cortesía y los turnos...

Los alumnos deben ser capaces de comunicar y exponer ideas y trabajos en público, desechando la escuela tradicional, que trabajaba, sobre todo, el análisis gramatical para conocer y mejorar la lengua. Hoy, por el contrario, diferentes estudios defienden la importancia de partir de situaciones reales, atendiendo así al nivel de uso y al enfoque comunicativo.

C) El juego dramático y los textos orales.

El trabajo con los diferentes textos orales, que se incluirán a lo largo de las unidades didácticas, nos ayudará a trabajar la comunicación oral en diferentes contextos comunicativos. Exponemos a continuación las modalidades y tipos de textos orales con los que trabajaremos. Según la cantidad de interlocutores, encontramos varias modalidades de texto:

- Singular, donde el emisor narra, describe, canta, o expone. Es muy importante que el alumno se acostumbre a escuchar y desarrollar así la capacidad de escucha. La exposición debe adecuarse a la edad, siguiendo un guión y adaptando el tiempo a la atención que los alumnos son capaces de mantener: instrucciones, canciones, cuentacuentos, exposiciones a través de canales de comunicación (TV, radio, PC), conversaciones o entrevistas.
- Dual (muy utilizado en primaria): integra entrevistas, textos dialogados o llamadas de teléfono.
- Plural: textos con varios interlocutores (Coloquios, debates etc.).

La comprensión y la expresión oral se desarrollan conjuntamente en el aula. El alumno aprende que el lenguaje oral va unido a los códigos no verbales, que enriquecen y facilitan la comprensión, por eso es conveniente facilitarle, como comentábamos anteriormente, textos visuales y no visuales. Hay multitud de tipos de textos orales: la exposición, la conversación, el debate, la entrevista, la tertulia, coloquio, lectura oral, monólogo, recitar, dramatizar... La mayoría pueden utilizarse en las clases de Educación Primaria, no obstante resaltaré algunos de ellos, con los que trabajaré de forma especial y que recojo en las actividades de mi propuesta:

- La conversación: es el medio principal de comunicación cotidiana. Álvarez (2013), en su libro, establece como objetivo fundamental para desarrollar la comunicación oral, trabajar la conversación, sobre todo en contextos no tan privados.

- El Debate: consiste en crear una conversación polémica sobre un tema previamente preparado. Es imprescindible definir roles y no invadir el terreno del otro.
- En el coloquio un especialista expone un tema y abre el turno de preguntas y respuestas sobre él; puede ser un escritor, un cuentacuentos, un familiar, o el propio alumno. Normalmente la clase tiene ese formato, ya que el profesor expone y los alumnos preguntan. A través de la preguntas expresan sus dudas o inquietudes sobre el tema.
- La entrevista es un género muy conocido y al que los alumnos están muy acostumbrados, ya que es muy común en los medios y además se utiliza bastante en la etapa de primaria; su finalidad es obtener información (de alguien de su entorno o de un personaje conocido). Es muy interesante aprender a organizar una entrevista sobre un tema concreto, ya que requiere seleccionar y organizar la información que queremos obtener a través de preguntas.
- La Exposición es otro de los géneros que se pueden trabajar y que se deben trabajar, ya que es importante ir familiarizándose con estos contextos y perdiendo el miedo a hablar en público. El alumno recoge información y la expone al resto de compañeros. Puede complementar o apoyar la comunicación con otros soportes textuales o tecnológicos.

La comunicación oral se complementa y enriquece con el lenguaje no verbal; gestos, posturas, mirada. Es importante que el alumno aprenda a observar los códigos no verbales, a conocer su uso y a utilizarlos para facilitar por un lado la recepción y comprensión de mensajes, y por otro para la expresión de mensajes propios. Álvarez (2013) diferencia entre:

- El paralenguaje, que incluye diferentes elementos como los elementos prosódicos, que proporcionan recursos vocales como la entonación, el acento, las pausas, el tono, la intensidad, la velocidad, el ritmo) y las vocalizaciones, como las cualidades de la voz (tono, intensidad).
- Y los códigos no verbales: cinestésicos (gestos, posturas, mirada), proxémicos, que controlan el espacio según el momento y el tipo de texto adaptándose a un acto comunicativo más íntimo, personal, social o público; cronémicos, que organizan el tiempo en función de los objetivos a conseguir, según el contenido (conceptual, social, interactivo...); y los códigos de origen químico (trabajarlos facilita aprender a transmitir y a empatizar con el público).

2.4. EL JUEGO DRAMÁTICO COMO ELEMENTO GLOBALIZADOR

A través del juego dramático jugamos, conversamos, pensamos, nos relacionamos. Es un elemento altamente globalizador que permite trabajar diferentes contenidos. A continuación veremos las contribuciones específicas del juego dramático con cada competencia, especialmente con la

competencia lingüística y las competencias sociales y cívicas, tomando como referencia las aportaciones de diferentes autores y artículos.

2.4.1. El juego dramático y las Competencias Básicas.

El juego dramático y la Competencia en lengua materna o en comunicación lingüística:

“La comunicación en la lengua materna es la habilidad para expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones de forma oral y escrita (escuchar, hablar, leer y escribir), y para interactuar lingüísticamente de una manera adecuada y creativa en todos los posibles contextos sociales y culturales, como la educación y la formación, la vida privada y profesional, y el ocio”. (Recomendación del Parlamento Europeo, 2006)

Contribuciones del juego dramático con la competencia lingüística:

- La actividad dramática aventaja a la lectura ya que se enmarca en un contexto y en una situación real que estimulan además la creación del lenguaje y la asimilación de modelos lingüísticos.
- Además del lenguaje verbal se pone en juego un lenguaje multidimensional (literario, musical, la pintura, la danza, el canto, el mimo o la recitación, entre otros)
- Favorece la escucha, desarrolla los sentidos y con ello la capacidad de atención (teatro sensorial).
- El juego dramático desarrolla la imaginación: la simbolización, la fabulación, la metaforización, la metonimización y jugar con la fantasía.
- Ayuda a mejorar la expresión lectora: la dicción, la entonación, además de fomentar el disfrute con distintas lecturas teatrales.
- Conecta con la expresión escrita: en la reescritura de textos a partir de uno teatral, en la elaboración de guiones que organicen un discurso o una escena..., se practican las estructuras básicas (planteamiento, nudo, desenlace, conflicto) y se adquiere un sentido más funcional de la escritura y con diálogos más reales).
- La representación facilita además, la comprensión global del texto: la práctica de campos semánticos, el género, número, ortografía. Sobre todo en la escritura de poemas, diálogos o canciones para ser representadas, contribuyendo así con el aprendizaje gramatical.
- El juego dramático permite la expresión de ideas propias utilizando la voz, el cuerpo; perder el miedo a hablar en público, intercambiar opiniones, utilizar normas de cortesía; mejorar el vocabulario, la fluidez y la pronunciación; utilizar comunicación verbal y no verbal a través del mimo, juegos de expresión corporal, de personajes o de simulación, incidiendo de manera directa en la función expresiva. O, Neil y Lambert (1982) ven en el teatro un ambiente idóneo

para los diversos tipos de lenguaje, ya que la lengua es la piedra angular del proceso dramático y el medio con que se ejecuta.

El juego dramático y la Competencia en lenguas extranjeras:

El objetivo principal de esta competencia es desarrollar el uso funcional de, al menos, una lengua extranjera. La comunicación en lenguas extranjeras comparte, en líneas generales, los objetivos principales que intenta conseguir la competencia en comunicación en la lengua materna. Exige también poseer capacidades como la mediación y la comprensión intercultural.

Contribuciones del juego dramático con la competencia en lenguas extranjeras:

- Brumfit y Johnson (1979) hablan del enfoque comunicativo como medio principal para la adquisición de una lengua extranjera (la lengua debe ser principalmente un instrumento de comunicación).
- Littlewood (1981) también defiende una enseñanza comunicativa. La capacidad del drama y del juego dramático para crear situaciones de simulación proporciona un contexto real de comunicación, lo que contribuye y mejora la adquisición de la competencia comunicativa.
- En los últimos 25 años, cada vez más, diferentes estudios apuestan por un tipo de enseñanza en lenguas extranjeras en el que prime ante todo el elemento comunicativo. Kelly (1969) y Gouin (1880) aportan teorías que hablan de la improvisación y de la recreación de acciones de la vida corriente para trabajar la lengua. La dramatización y otras actividades teatrales son ideales para ello, porque se trabajan estructuras y modelos en un contexto real y se asimilan y memorizan durante la interpretación o el juego rompiendo con el método tradicional, posibilitando la sustitución de métodos tradicionales por modelos más directos. La traducción se sustituirá por la demostración, y la explicación por la actuación. Uno de los métodos que reflejan este planteamiento es el método de las series de Gouin, (1980).
- Con el mimo y la expresión corporal no hay que recurrir necesariamente a la lengua materna y el alumno asimila e interioriza más fácilmente el vocabulario y la gramática. Con la repetición se ayuda a consolidar estructuras gramaticales y hábitos lingüísticos (tema fundamental del método Audio-Oral, que tiene su auge durante los años 50y 60).
- En la pronunciación, al igual que en la lengua materna, las técnicas de atención y voz ayudan y mejoran al proceso de adquisición, ya que cada lengua establece una entonación específica y un ritmo particular.
- Por otro lado, el ambiente relajado y lúdico desinhibe y facilita la expresión y la superación de miedos que surgen en muchas ocasiones con una lengua diferente.

El juego dramático y la Competencia matemática.

La competencia matemática se encuentra integrada junto con las competencias básicas en ciencia y tecnología. Analizaremos primero la matemática:

Esta competencia desarrolla la capacidad de utilizar los elementos y razonamientos matemáticos para: interpretar y producir información, para resolver problemas cotidianos, para tomar decisiones, para comprender una argumentación matemática y para expresarse y comunicarse. De esta forma, y junto a otro tipo de conocimientos, mejora y busca respuestas a los problemas de la vida. La competencia de aprender a aprender se relaciona también con esta competencia.

Contribuciones del juego dramático con la competencia matemática:

- Desarrolla el crecimiento intelectual y cognitivo; se ejercita la memoria, la concentración, la atención y la reflexión. Permite además crear situaciones nuevas e hipotéticas, todos ellos, requisitos muy importantes para desarrollar el conocimiento matemático.
- El trabajo con el espacio, la confección de decorado y el vestuario, ofrece situaciones más prácticas y funcionales para trabajar nociones espaciales, lateralidad, situaciones espaciales y contenidos propios de matemáticas como la geometría, la medición, la estimación, las proporciones y el cálculo.
- Proporciona una problemática real, para crear y encontrar soluciones. El alumno analiza, elabora hipótesis, verbaliza la estrategia y busca soluciones. Surge de manera natural, para solucionar un problema real, por lo que la motivación será mayor.
- Por otra parte, todo lo que tiene que ver con los poemas, el ritmo, la música o el baile, ayuda a asimilar nociones numéricas, proporciones, medida de tiempos y versos, lo que contribuye con la adquisición de la competencia matemática.

El juego dramático y las Competencias básicas en ciencia y tecnología.

El alumno debe desarrollar competencias en materia científica para explicar la naturaleza, a través de diferentes medios, con el fin de plantear preguntas y extraer conclusiones basadas en pruebas y buscando respuestas a los deseos y necesidades humanos.

Las competencias científica y tecnológica entrañan la comprensión de los cambios causados por la actividad humana y la responsabilidad de cada individuo como ciudadano para desarrollar y aplicar el pensamiento científico-técnico, para interpretar la información que recibe, por un lado, y para predecir y tomar decisiones en un mundo cada vez más tecnológico que influye en todos los ámbitos de nuestra vida, desarrollando actitudes críticas, saludables (de manera individual y colectiva) y para la conservación del entorno natural, desarrollando actitudes de consumo racional y uso responsable de los recursos naturales.

Contribuciones del juego dramático con las competencias en ciencia y tecnología:

- La visualización de obras y los juegos dramáticos fomentan la observación y el desarrollo de los sentidos y la capacidad de interpretación de la realidad observada.
- Con la dramatización de situaciones reales, construimos actitudes de respeto hacia el mundo que nos rodea y hacia las personas y los acontecimientos que suceden en él.
- Con las representaciones ayudamos a los alumnos a conocer mejor la propia lengua y la propia cultura y a conocer y a comprender más fácilmente la información sobre otros lugares, otras culturas u otros contextos históricos y geográficos.

El juego dramático y la Competencia digital:

Las competencias básicas en materia de TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) hacen referencia al uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet, desarrollando una actitud crítica y reflexiva sobre la información obtenida.

Los alumnos deben aprender a usar de forma habitual los recursos tecnológicos para resolver problemas reales de forma eficiente y para evaluar y seleccionar nuevas fuentes de información e innovaciones tecnológicas, en función de su utilidad. Deben ser autónomos, eficaces, responsables, críticos y reflexionar al seleccionar, tratar y utilizar la información, sus fuentes y sus herramientas tecnológicas.

Contribuciones del juego dramático con la Competencia Digital:

- Los recursos digitales y tecnológicos proporcionan información y enriquecen y complementan cualquier actividad dramática o teatral. El alumno practica con la búsqueda de todo tipo de información relacionada (obras teatrales, recursos escénicos) favoreciendo la capacidad de comprensión de la información en ese formato.
- Además hay multitud de programas de imagen y de sonido para complementar las representaciones, tanto para el profesor como para el alumno (trabajos fotográficos, presentaciones, videos...) que proporcionan una gran cantidad de oportunidades de utilizar el ordenador y otros recursos tecnológicos, como las cámaras fotográficas y de video.

El juego dramático y la Conciencia y expresiones culturales.

La competencia para desarrollar la conciencia y expresiones culturales, desarrolla la habilidad para apreciar y disfrutar con el arte y con otras manifestaciones culturales empleando recursos de la expresión artística como la música, las artes escénicas, la literatura y las artes plásticas. Implica realizar creaciones propias aplicando habilidades de pensamiento divergente y de trabajo

colaborativo y desarrollar una actitud abierta, respetuosa y crítica hacia la diversidad de expresiones artísticas y culturales.

Contribuciones del juego dramático con la el desarrollo de la conciencia y expresiones culturales:

- El juego dramático y esta competencia están estrechamente relacionados, ya que se benefician mutuamente, por tener objetivos y contenidos comunes.
- Potencia y coordina los distintos modos de expresión: la expresión literaria, musical, la pintura, la danza, los trabajos manuales, el canto, el mimo, la recitación, o la expresión lingüística.
- Para trabajarlos necesitamos agudizar los sentidos, la imaginación, la sensibilidad y la actitud creativa, proporcionando así los instrumentos fundamentales para el desarrollo de esta competencia.
- Fomenta continuamente la observación (observación de compañeros, de escenas, de decorados...) lo que ayuda a analizar, a reflexionar, a interpretar la realidad observada y a contribuir con el análisis visual de imágenes, objetivo de esta competencia.
- Para desarrollar proyectos artísticos junto a otros compañeros se necesitan una serie de habilidades; el juego dramático contribuye con el desarrollo de esas habilidades, ya que se practica la convivencia, el respeto, el trabajo en equipo y mejora las relaciones humanas.
- Ofrece la posibilidad de poner al alumno en contacto con el mundo de la cultura, al introducir juegos relacionados con obras teatrales.
- Por otra parte, podremos contribuir con la competencia cultural diseñando juegos dramáticos que integren diferentes contenidos culturales (momentos históricos, formas de vida, actitudes y costumbres...)
- Permite también trabajar con pequeñas representaciones teatrales y jugar así con elementos teatrales y a la vez artísticos: observación y confección de decorados, de vestuario, de luces y de maquillaje, utilizando diferentes materiales y técnicas y trabajando nociones espaciales, geométricas, formas, colores y técnicas artísticas, lo que contribuye directamente con esta competencia.
- Por otra parte, el canto, el baile y la música son disciplinas teatrales integradas también en la expresión artística, con las que podemos jugar en el juego dramático, que integran y enriquecen la puesta en escena y que permiten trabajar contenidos como el ritmo, la sensibilización, el oído, la expresión corporal, el movimiento, la melodía o la voz.

Competencia para aprender a aprender.

Para aprender a aprender el alumno debe ser competente en el manejo de recursos y técnicas de trabajo intelectual, tener conciencia, gestión y control de las propias capacidades y conocimientos, dominar el pensamiento estratégico, la capacidad de cooperar y de autoevaluarse, tanto de forma

individual como en grupo. El hecho de aprender a aprender hace que los alumnos se apoyen en aprendizajes anteriores con el fin de utilizar y aplicar los nuevos conocimientos y capacidades en muy diversos contextos, como los de la vida privada y profesional y la educación y formación, siguiendo los principios del aprendizaje significativo.

Contribuciones del juego dramático con la competencia para aprender a aprender:

- Para aprender a aprender necesitamos poner en marcha la imaginación, la reflexión, la concentración, la memoria. Con el aprendizaje de textos, de diálogos, de canciones, ejercitamos la memoria, mecanismo fundamental para aprender a aprender y proporcionamos conocimientos que se olvidan difícilmente, al haberse obtenido por la experimentación personal, lo que contribuirá en muchas ocasiones con aprendizajes posteriores, facilitando así aprendizajes significativos.
- Aprendemos a observar, a analizar, a autoevaluarnos, a valorar, a reflexionar; descubriendo los errores y superándolos, fundamental para aprender a aprender.
- Con el juego dramático se desarrollan actitudes de satisfacción personal y motivación por aprender.
- Con los juegos dramáticos y de rol el alumno trabaja la opinión, la argumentación, el análisis, la reconstrucción de conocimientos, ampliando y mejorando su conocimiento esquemático.

El juego dramático y el Sentido de la iniciativa y espíritu de empresa. (Iniciativa y espíritu emprendedor).

Tener iniciativa implica ser capaz de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar acciones o proyectos individuales o colectivos con creatividad, confianza, responsabilidad y sentido crítico para transformar las ideas en actos. En esta competencia se apoyan todas las personas, no sólo en la vida cotidiana, en casa y en la sociedad, sino también en el lugar de trabajo, al ser conscientes del contexto en el que se desarrolla su trabajo y ser capaces de aprovechar las oportunidades. Sentarán las bases para conocimientos más específicos y personales en una futura actividad social o comercial o para salir simplemente de una dificultad diaria, sin alejarse de los valores éticos.

Contribuciones del juego dramático con la competencia que desarrolla la iniciativa y el espíritu de empresa:

- El juego dramático que integra montajes teatrales, a pequeña escala, contribuye a fomentar la creatividad, la iniciativa para imaginar, crear, trabajar de forma individual o en equipo y aprender a ser independiente y autónomo, descubriendo que es capaz de valerse por sí mismo y de desarrollar sus potencialidades.

- Ejercitamos opiniones y experiencias personales, resolvemos problemas, experimentamos y descubrimos soluciones mediante la acción.

El juego dramático y la Competencia emocional.

La competencia emocional está relacionada con la construcción del autoconcepto y el desarrollo de la autoestima, lo que le permite aplazar recompensas, a tolerar el fracaso, a no alardear y a disfrutar con el éxito de los otros. Disfruta de una actuación natural y sin inhibiciones en las diferentes situaciones (Decreto 68, 2007). La recomendación del Parlamento Europeo (2006) no recoge esta competencia como tal; se integra de manera transversal en el resto de competencias. Sin embargo, me gustaría otorgarle un apartado especial, por la contribución que hace el juego dramático en el desarrollo emocional del alumno.

Contribuciones del juego dramático con la competencia emocional:

- Mejora la autoestima y el desarrollo emocional, hace que el alumno se autoconozca; favorece el conocimiento de sí mismo y la exploración de nuestro mundo interior comprendiendo y controlando sus emociones.
- Proporciona diversión y bienestar consigo mismo y con los demás, fomentando que crezca en un clima de seguridad y afecto, sin miedos, fundamental para su desarrollo emocional.
- El arte, en general, y en particular el juego dramático hace aflorar virtudes y potencialidades ocultas; con las diferentes actividades el alumno las descubre, las pone en práctica y se siente realizado contribuyendo con la afirmación de su individualidad.
- Proporciona técnicas y recursos liberadores, facilitando la expresividad y la exteriorización de emociones, tensiones y sentimientos reprimidos.
- Algunos alumnos tienden al aislamiento, se consideran diferentes o tienen baja autoestima; a veces por dificultades personales, lingüísticas, motoras o de cualquier otro tipo. En este sentido el juego dramático promueve un trabajo que permite la cooperación y la integración sin competir, donde cada uno, con sus limitaciones es importante para el funcionamiento del grupo.
- Además, las formas de expresarse, los sentimientos y las conductas que el alumno muestra durante estas actividades ofrecen una información valiosa al maestro sobre las personalidades de sus alumnos.

2.4.2. El juego dramático y las Competencias sociales y cívicas (Educación en valores):

Bernabé (2013), en su artículo, basándose en la LOE (2006), establece una relación muy estrecha entre la competencia social y ciudadana (competencias sociales y cívicas) y la educación en valores

ya que “desarrolla aspectos éticos, morales y habilidades sociales, todas ellas intrínsecas a cualquier materia de currículo” (p.261), además de favorecer la crítica, el análisis y el diálogo.

Las competencias sociales y cívicas implican una participación en la vida social y profesional, de una manera eficaz y constructiva, y en la vida cívica, conociendo conceptos y estructuras sociales y políticas y participando de forma activa y democrática.

Desarrollar estas competencias supone educar en valores, de forma que el alumno debe comprender la realidad social en la que se vive, ejercer la ciudadanía activa actuando con criterio propio y mantener una actitud constructiva, solidaria y responsable ante el ejercicio de los derechos y libertades. Debe asumir y valorar las normas de convivencia acordes con los valores democráticos (responsabilidades, obligaciones, deberes cívicos, resolución de conflictos) y adquirir una actitud en defensa de los derechos de los demás en sociedades cada vez más diversificadas.

Las competencias sociales y cívicas “incluyen las competencias personales, interpersonales e interculturales” (RE 2006, 394/16)). Bernabé reivindica la necesidad de incluir la competencia intercultural, necesaria en una sociedad pluricultural, cada vez más conflictiva, por la “falta de entendimiento y de intercambio entre sus miembros” (Pp 262). A lo largo de las actividades que presentamos en la propuesta, incluiremos el trabajo con esta competencia, ya que desarrolla actitudes positivas hacia otras culturas, fundamental para fomentar una convivencia pacífica. En base a esto recogemos las aportaciones del juego dramático en el desarrollo de estas competencias.

Contribuciones del juego dramático con las competencias sociales y cívicas (educación en valores):

- La adquisición de roles diferentes al propio en situaciones diversas, ayuda a conocer la situación que se está representando, los roles y sus rasgos, los problemas y conflictos propios de dichos roles, las actitudes que las personas asumen en el marco de determinadas situaciones y la búsqueda conjunta de posibles soluciones.
- Fomenta la socialización, la integración, el sentimiento de pertenencia a un grupo, proporcionando nuevos caminos de integración.
- Inculca valores positivos como la cooperación, la amistad o la responsabilidad.
- Refuerza conductas a través de la imitación, la psicolingüística y psicología.
- Mejora la práctica de la convivencia, la interacción, la negociación, el replanteamiento de opiniones asumiendo normas, fomentando a su vez el autocontrol, la reformulación de las

propias ideas y la escucha y respeto de opiniones de los demás (Dorothy Heathcote, 1967) y actuando como catalizador de valores (Pérez, 2004).

- El juego dramático ofrece la posibilidad de trasladarnos a otros mundos, a otras realidades y culturas, por lo que contribuye con el conocimiento intercultural y con el respeto a la diversidad.

3. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

3.1. PRESENTACIÓN

Tomando como referencia la información recogida a lo largo del marco teórico presento mi propuesta. Una propuesta que integra un sistema de enseñanza que se ajuste a los intereses de los alumnos y a las necesidades reales de la vida.

A través del juego dramático diseñaremos una propuesta de intervención para quinto curso, partiendo desde el área de lengua. Este método nos permitirá integrar situaciones comunicativas más reales y espontáneas por un lado, competencias básicas por otro, y educación en valores (también dentro de las competencias, en especial las sociales y cívicas). Mostraremos así una forma diferente de presentar las áreas, más interdisciplinar y más globalizada y un método de aprendizaje más motivador, centrado en un aprendizaje más funcional para la vida.

A continuación describimos los elementos fundamentales que nos orientarán y ayudarán y a planificar nuestra enseñanza:

- Por un lado, las características que rodean a nuestros alumnos, como referente principal para diseñar los objetivos, teniendo en cuenta sus características personales, el centro y las familias.
- Por otro, los objetivos que queremos conseguir con este modelo, que serán otro referente fundamental para diseñar las actividades, junto con la metodología que emplearemos para conseguirlos.
- Las actividades conforman otro de los elementos principales de mi propuesta, ya que en ella se materializa el trabajo que llevará a cabo el alumno y donde veremos un ejemplo más real de la metodología utilizada.
- Y por último, la evaluación, que nos informará en todo momento de los progresos y dificultades del alumno.

3.2. EL CONTEXTO:

a) El centro educativo está situado en una localidad emplazada en la provincia de Ciudad-Real, cuenta con una población de alrededor de 30.000 habitantes. La economía de esta población se basa en la industria fundamentalmente, por lo tanto, sus actividades profesionales están enfocadas, sobre todo, al sector terciario, dedicándose a este sector aproximadamente un sesenta por ciento de la población en edad de trabajar. El centro cuenta actualmente con 327 alumnos. La diversidad del alumnado se ha ido incrementando curso tras curso al incorporarse un elevado número de alumnos inmigrantes y de alumnos con necesidades de apoyo educativo. Contamos con alumnos de diferente origen: países del este, Sudamérica o países del norte de África, por lo que convivimos con culturas diferentes.

b) Los alumnos con los que trabajaremos se integran en quinto curso (9 y 10 años). En estas edades aún poseen comportamientos infantiles, aunque luchan para que no se les note:

- Desarrollan un mayor interés por representar y por buscar el orden lógico de las escenas.
- Su capacidad de razonamiento es notable; el profesor animador juega un papel fundamental para encauzar esos razonamientos.
- A partir de esa edad ya crean, lo que llama Mantovani (2012), “obra o situación dramática” (p. 22): identificando personajes, construyendo con sus compañeros un argumento oral y poniéndolo en escena posteriormente.
- Tienen conciencia más clara de la voz, del cuerpo y del gesto.
- Son capaces de poner en práctica la observación crítica.
- Eligen los personajes en función de sí mismos, pero ya planean una estructura argumental y son capaces de iniciarse en la improvisación y de hacer una auténtica representación del personaje.

c) El grupo-clase está formado por veinte alumnos: once niñas y nueve niños:

- Entre todos ellos destacan cinco alumnos que son totalmente autónomos y que tienen un nivel por encima de la media. Sin embargo, otros tres alumnos siguen con algo de dificultad el ritmo de la clase, aunque no manifiestan necesidades educativas especiales, por lo tanto aplicaremos medidas ordinarias de apoyo y refuerzo. El resto de los alumnos se desenvuelven con normalidad, con las dificultades propias de la edad.
- Tenemos diversidad de culturas: en nuestro grupo contamos con un alumno marroquí, una alumna de nacionalidad colombiana y un alumno de etnia gitana. Esto enriquece al grupo, ya que nos acerca a otras culturas y a otras formas de vida, a conocerlas y a respetar y valorar la diversidad.

- No tenemos habitualmente grandes conflictos, pero si lidiamos a diario con situaciones que dejan ver actitudes, pensamientos y comportamientos que se alejan de una convivencia plenamente cívica y respetuosa con su entorno, lo que nos llevará a poner en práctica una programación que fomente la convivencia, el respeto y la cooperación.
- Les gusta trabajar en equipo, aunque les cuesta ponerse de acuerdo y consensuar las ideas.
- Por otra parte, y sumando las características propias de la edad, lo que acentúa este tipo de actitud, encontramos alumnos con falta de confianza a la hora de relacionarse y trabajar, con falta de iniciativa y seguridad, lo que contribuye con la formación de grupos más influyentes sobre otros y a generar exclusiones.

3.3. OBJETIVOS

Para establecer un diseño de actividad coherente diseñaremos unos objetivos generales que desarrollaremos a lo largo del curso:

- Escuchar y comprender diferentes tipos de textos orales.
- Expresarse oralmente en diversos contextos de comunicación integrando procedimientos verbales y no verbales.
- Crear composiciones escritas con diferentes fines, de forma creativa y teniendo en cuenta la forma y los patrones de composición.
- Promover la solidaridad, la confianza, la amistad y el respeto por sí mismo y por los demás.
- Usar la lengua, tanto la materna como la extranjera, como instrumento de juego, como vehículo de comunicación, de disfrute y de aprendizaje.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad.
- Fomentar el trabajo en equipo y las actividades cooperativas.
- Utilizar con autonomía las tecnologías de información y comunicación para obtener y presentar información.
- Valorar la riqueza cultural como enriquecimiento personal y social.
- Valorar y usar la expresión corporal como recurso expresivo, de disfrute y como vehículo de comunicación.
- Fomentar la motivación y el interés por la expresión oral.
- Desarrollar la seguridad en sí mismo y la autonomía personal como herramienta personal para la vida cotidiana y para su realización personal y profesional.
- Fomentar la observación y la interpretación de las diferentes realidades que componen su entorno más cercano y lejano.

3.4. ACTIVIDADES

En las actividades proporcionamos situaciones de aprendizaje. Si su diseño integra los diferentes objetivos y contenidos establecidos y la metodología es adecuada, aumentamos la posibilidad de éxito. Podemos trabajar con una gran variedad de recursos y actividades; el juego dramático nos ofrece múltiples posibilidades, nos ofrece un diseño diferente y original, más motivador y participativo, ya que permite renovar fácilmente los recursos, materiales y actividades que se trabajan en las aulas. Podemos integrarlo trabajando, por un lado, con materiales de diferentes autores: fragmentos de obras teatrales, cuentos, pequeñas obras teatrales, juegos de palabras, chistes, canciones, poemas, narraciones, descripciones, tebeos, comics, escenas de películas, hábitos o situaciones de la vida; y por otro con creaciones propias, lo que aumenta su valor educativo permitiendo integrar diferentes habilidades y competencias.

Además, el juego dramático nos permite trabajar con agrupamientos flexibles:

- Podemos trabajar en grupos: diseñando una escena, confeccionando una parte del decorado, creando una pequeña coreografía, representando un cuadro o inventando una canción.
- Por parejas: elaborando una entrevista y representarla, representando pequeñas escenas cómicas, fantásticas, cotidianas (un viaje en coche, una llamada telefónica, un diálogo entre un vendedor y un cliente, una conversación entre amigos, entre familiares...). Nos aporta un recurso sencillo para trabajar todo tipo de contenidos, (fórmulas de cortesía, diferencias entre lenguaje...) recreado multitud de situaciones cotidianas.
- También trabajamos en gran grupo: colaborando con la confección de decorados, interpretando y realizando ejercicios de baile y de expresión corporal, escenificando una canción o asistiendo a una representación teatral.
- Y por otra parte, trabajando de forma individual: creando un poema y posterior interpretación, convertirnos en presentadores y exponer un tema elegido previamente, hacer un monólogo, usar el mimo para representar un personaje, animal o un sentimiento, escenificar el título de una película, una serie o unos dibujos animados, etc.

La mayoría de las actividades permiten por un lado, la flexibilidad a la hora de aumentar o reducir el número de participantes (las actividades pueden realizarse tanto de manera grupal, como en pareja o de forma individual); y por otro, la flexibilidad para utilizar un juego más teatral, más cercano a la imitación, donde existen espectadores, y un juego más simbólico, (jugar a ser...) más espontáneo y más libre, resaltando la capacidad de creatividad y de improvisación.

Como vemos el juego dramático nos permite crear multitud de actividades, a continuación presentaremos algunos ejemplos para ofrecer un ejemplo más visible de cómo integrar los

diferentes juegos dramáticos y las actividades dentro de una unidad didáctica y de cómo se conectan las actividades con las diferentes competencias y valores.

Presentaremos a continuación una de las unidades que llevaremos a cabo a lo largo del curso. Dentro de ella diferenciamos pequeños proyectos que se desarrollarán a lo largo de una o varias sesiones. La unidad está diseñada para realizarse durante el mes de diciembre, aprovechando las vísperas navideñas, e integra todas las competencias; cada pequeño proyecto conecta especialmente con una o con varias de ellas. La competencia en comunicación lingüística y las competencias sociales y cívicas, especialmente, se integran en todas, sin embargo, de una forma u otra la mayoría se ven afectadas.

En el desarrollo de la propuesta hemos explicado los elementos generales que tendremos en cuenta durante el curso (objetivos generales, competencias, metodología y evaluación) que son los que tendremos en cuenta de manera general, no obstante necesitamos concretarlos y explicarlos en cada una de las partes, como elementos más específicos para esa actividad. En cada bloque incluimos un apartado para describir el desarrollo de la actividad, explicando algunos aspectos organizativos y metodológicos, no obstante incluimos apartados específicos para indicar las competencias que se trabajan de una manera más directa, los valores y el resto de elementos: objetivos, contenidos, recursos metodológicos (organizativos y materiales y de atención a la Diversidad), y evaluación.

SESION 1. JUEGO DRAMÁTICO: “WHAT, S THIS!” (¡QUÉ ES!)

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Deducir significados en lengua inglesa y emociones a través de la observación de una imagen. - Desarrollar la comprensión de mensajes en lengua inglesa. - Fomentar la motivación hacia la lengua inglesa. - Reflexionar sobre el valor del lenguaje no verbal en la comprensión de mensajes. - Fomentar la libre expresión a través de la música y las emociones.
Competencias implicadas	Comunicación en lenguas extranjeras y competencia emocional.
Contenidos	Comprensión oral, observación de elementos no verbales (gestos), las emociones (la sorpresa, la exaltación de descubrir algo nuevo), valor de la información gestual.
Educación en Valores	La bondad, la solidaridad, diversidad cultural (halloween) y costumbres navideñas anglosajonas.
Desarrollo de la	El maestro-animador introduce el argumento de la película “Pesadilla

<p>actividad</p>	<p>antes de navidad” a modo de cuento. Se ha caracterizado previamente (de duende u otro personaje navideño) y ha ambientado la clase con luz tenue un foco y música de misterio (actividades previas).</p> <p>Esta pequeña introducción se enlaza con un fragmento de la película; con la canción “What, s this?” (¿Qué es?!), en la que el protagonista (Jack) descubre el mundo de la navidad (pondremos la versión original en inglés). Deben observar los gestos y las imágenes para descifrar el mensaje general, reflexionar sobre la aportación que hace el gesto a la información que se transmite y sobre las dificultades de descubrir gestos en los personajes de la película (ya que no son personas, si no animación).</p> <p>Se pondrá después la canción, esta vez con subtítulos en inglés y una vez más sin subtítulos. El profesor va parando la canción y ayudando con sus gestos y entonación al alumno en el descubrimiento del vocabulario.</p> <p>Finalmente ponemos la canción en español; una primera vez para escucharla y una segunda en inglés para moverse libremente e improvisar gestos y movimientos según lo que sugiera la letra y la música.</p>
<p>Metodología</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Partimos de temas conocidos y que motivan al alumno (lo siniestro, la navidad, la imagen visual...) - El maestro guía y anima en las intervenciones. - Utilizamos el proyector audiovisual como recurso <u>material</u> principal y el aula althia como recurso <u>espacial</u>. <p><u>Agrupamiento:</u> Gran grupo.</p>
<p>Evaluación</p>	<p>Observamos las actitudes durante la actividad (durante el visionado y durante la improvisación de movimientos), registramos el número de intervenciones de cada alumno y los alumnos que deducen significados.</p>

SESION 2. JUEGO DRAMÁTICO: “ACCIONES IMPROVISADAS”

<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender a improvisar a partir de pautas orales. - Expresar diferentes emociones. - Perder el miedo escénico. - Desarrollar la imaginación. - Aprender a ponerse en el lugar del otro. - Reflexionar sobre las consecuencias que tienen nuestras acciones en
-------------------------	---

	<p>la vida de otras personas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analizar diferentes emociones y relaciones afectivas (amor, amistad...). - Desarrollar la percepción espacial.
Competencias implicadas	Comunicación lingüística y conciencia y expresiones culturales.
Contenidos	Tradiciones anglosajonas, improvisación, lenguaje corporal, coordinación espacial, las emociones, la llamada telefónica formal, improvisación, expresión corporal (educación física).
Educación en valores	Empatía, interculturalidad (cultura inglesa), valentía para afrontar los problemas y ayudar al que necesita nuestra ayuda.
Desarrollo de la actividad	<p>Han terminado de ver en casa la película “Pesadilla antes de Navidad”.</p> <p>Hacemos grupos de cuatro y asignamos a cada uno una escena relacionada con la película. Deberán improvisarla siguiendo las pautas del profesor y teniendo en cuenta los roles que interpretarán.</p> <p>Hemos diseñado diferentes escenas:</p> <p><u>Acción 1.</u> (Grupo 1): El profesor-animador explica la secuencia de la escena: Unos juguetes, en la fábrica de regalos, se enteran de que santa Claus ha desaparecido. “La muñeca” llega nerviosa contando lo sucedido. Los demás reaccionan (sorpresa, disgusto, incredulidad...) ella intenta calmarlos y explicar con más detalle. Ellos preguntan sobre qué, cuando...</p> <p>Ya más sosegados, pero aún indignados hablan sobre qué puede haber pasado. Uno de ellos decide que deben ir en su busca, por lo que salen rápidamente de la escena.</p> <p><u>Acción 2.</u> (Grupo 2): Los chicos malos de “Oogie Boogie” trazan un plan para raptar a santa Claus y deshacerse de él. Por el camino tropiezan con obstáculos: baches, saltan, corren, se sobresaltan, (el profesor dirige la improvisación). Santa Claus sale rodando, lo recuperan, lo acomodan, lo limpian y siguen su camino. Llegan a la guarida de Oogie Boogie. Llaman y entran.</p> <p><u>Acción 3.</u> (Grupo 3): Una familia escucha unos ruidos extraños por la chimenea, piensan que es Santa, pero... ¡es Jack!; se asustan, gritan, intentan huir... Jack intenta tranquilizarlos, deja sus regalos y desaparece. La familia queda atónita. Deciden rápidamente llamar a la policía contando lo sucedido.</p>

	<p><u>Acción 4.</u> (Grupo 4) Una familia escucha atentamente la radio esperando alguna noticia de la desaparición. Oyen ruidos en la chimenea, esta vez piensan que es el impostor, pero no, es Santa. Se sienten alegres, emocionados, corren a abrazarlo, le preguntan... Santa deja sus regalos y se despide, quedando la familia aliviada y feliz de haber visto a Santa en persona.</p> <p><u>Acción 5.</u> (Grupo 5): Sally se encuentra triste, quiere hablar con Jack, pero no se atreve. Zero, el perro fantasma de Jack, la consuela, la anima. Se oye una voz; es su amo reclamando su cena. Llama a Sally enfadado, ésta se inquieta. Igor, lento y torpe la ayuda a preparar una poción para dormirlo e ir en busca de Jack. Los tres ríen cómplices y salen aprisa de la escena.</p>
Metodología	<p>El maestro distribuye los roles (aunque pueden intercambiarlos) y guía las intervenciones, adaptando la ayuda y dando más información sobre la escena y los personajes para los alumnos que les cuesta más improvisar con el lenguaje.</p> <p>Si se solapan demasiado las intervenciones asigna turnos facilitando así la participación de todos.</p> <p>Ayuda con la improvisación, orientándolos sobre la actitud corporal, la posición y la expresión de los sentimientos para poder representar la escena, pero no limitando su libertad de movimientos.</p> <p><u>Agrupamiento:</u> Grupos de cuatro.</p> <p>No se requiere ningún <u>material</u>.</p> <p><u>Espacio:</u> Salón de actos.</p>
Evaluación	<p>Al final de cada improvisación cada alumno analiza sus sensaciones; cómo me he sentido, he sido capaz de representar la acción, limitaciones, he sentido vergüenza, bloqueo... También valoran los espectadores, resaltando lo positivo; el profesor les pregunta y hablan por turnos.</p> <p>Este modelo de actividad puede realizarse también por parejas.</p>

SESION 3 Y 4 “DIÁLOGOS DRAMATIZADOS”:

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la composición de textos dialogados con corrección. - Aprender a trabajar en equipo, respetando las opiniones y consensuando las ideas. - Desarrollar iniciativas para organizar vestuario, decorado y para secuenciar una escena.
------------------	--

	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar la expresión corporal y la voz. - Desarrollar la creatividad y la iniciativa individual y grupal. - Valorar la dramatización como juego para divertirnos. - Valorar la importancia del ensayo para mejorar la interpretación. - Potenciar la capacidad de crear utilizando materiales de desecho.
Competencias implicadas	Comunicación lingüística, sentido de la iniciativa y competencias sociales y cívicas.
Contenidos	Trabajo en equipo, signos de puntuación, autoconocimiento, el texto dialogado, reutilización de material, la expresión escrita.
Educación en valores	Convivencia, trabajar en equipo, vínculos personales, valoración del trabajo donde todos somos importantes.
Desarrollo de la actividad	<p>Diseñamos la escena y acordamos vestuario, roles y elaboramos diálogos basados en la escena representada en la sesión anterior. Cada grupo se reúne, acuerda un guión y elaboran en equipo el diálogo (guiones, dos puntos, paréntesis...) respetando también la expresión, la ortografía y signos de puntuación. Pueden recoger lo expresado en la improvisación o modificarlo; mejorando, ampliando o sustituyendo. Posteriormente lo copian, ya que lo podrán utilizar después durante la representación, como apoyo.</p> <p><u>Representación:</u> (Sesión 4)</p> <p>Han traído de casa diferentes complementos para el decorado y el vestuario, y material de desecho. Improvisan algo para el vestuario y el decorado. No importa la calidad estética, nos interesa que sean capaces de organizarse, de crear con poco y adaptarse al tiempo dado y sobre todo que aprendan que lo importante muchas veces es divertirse y reírse de uno mismo. Ultimamos detalles y realizan la representación.</p> <p>Las representaciones serán grabadas y colgadas en el blog de la clase para que cada alumno pueda ver en casa la escena.</p>
Metodología	<p>El maestro anima durante la representación, guía y ofrece modelos de diálogo.</p> <p>Somos flexibles en la iniciativa de texto y tema y en la interpretación personal, dando opción de utilizar una copia del diálogo, como apoyo, para dar mayor seguridad, o incluyendo un apuntador. Además ofrecemos la posibilidad de repetir la representación otro día, si alguien quiere mejorarla.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Recursos materiales:</u> materiales y recursos de casa para la

	<p>caracterización de la escena y de los personajes.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Agrupamientos</u>: grupos de cuatro alumnos. - <u>Espacio</u>: salón de actos.
Evaluación	<p>El maestro analiza el texto escrito (el lenguaje, la ortografía, uso del guión, paréntesis) y observa las actitudes durante la planificación de la escena, el reparto de tareas, los roles dentro del grupo...</p> <p>Al acabar, hacemos coevaluación (que me ha gustado más, cómo he visto a mis compañeros...), autoevaluación de sensaciones (cómo me he sentido, me he sentido mejor que en la improvisación, peor..., he disfrutado más que en la improvisación, por qué crees que puede ser...) y autoevaluación de la representación y de la interpretación individual (utilización de la voz, movimientos en el espacio, lenguaje corporal, posibles mejoras...). La grabación ayudará a analizar los propios errores.</p>

SESIÓN 5 Y 6: JUEGO DE ROLES: (AFIRMANDO Y NEGANDO)

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar la expresión oral formal. - Aprender a ponernos en el lugar del otro. - Recoger información e investigar sobre un tema concreto utilizando fuentes digitales, tradicionales y orales (otras personas). - Analizar nuestra forma de vida y compararla con la de otras realidades. - Crear actitudes solidarias frente a las desigualdades y la búsqueda conjunta de posibles soluciones. - Ser capaz de expresarse en primera persona utilizando la información recogida y sobre un tema concreto. - Ser conscientes de los efectos del consumo en el medio ambiente fomentando actitudes responsables. - Reflexionar sobre los efectos de las grandes empresas en los pequeños empresarios. - Realizar ejercicios de síntesis con la información recibida y ser capaz de exponerla adecuadamente.
Competencias implicadas	Lingüística, competencia digital, competencias sociales y cívicas.
Contenidos	Tratamiento de la información, expresión oral en un contexto específico, conocimiento del medio, explotación humana.
Educación en	Educación ambiental (efectos del consumo). Nos ponemos en lugar

Valores	del otro (problemática, sentimientos...), solidaridad con los que sufren, reflexión sobre las formas de vida, respeto de normas de intervención.
Preparación (sesión 5)	<p>- Debate-coloquio en grupo-clase sobre los juguetes o juegos; lo que se tiene, lo que se quiere... aprovechando la cercanía de las fiestas navideñas y el consumo que conllevan. Reflexionamos sobre su impacto en el medio ambiente y en la sociedad en general.</p> <p>- Vemos imágenes sobre coloquios y debates.</p> <p>- Establecemos roles: pobre, rico, vendedor de juguetes, publicista, gran empresario y pequeño propietario español, un árbol, un anciano que vive al lado de una fábrica, una nube, un pájaro, un abuelo (contando sus vivencias en una época totalmente diferente a la actual), trabajador de una empresa de reciclaje (informa sobre la cantidad de comida que se tira durante esas fechas y sobre los residuos no orgánicos que se generan) una madre de un niño con dificultades económicas, una víctima de un tsunami (daños colaterales de la contaminación y el consumo), trabajador de una fábrica india (explotación), dueño de un comercio chino...</p> <p>Cada alumno buscará información sobre los aspectos importantes de su personaje a través de internet, material impreso o a través de familiares, vecinos o conocidos que puedan informarnos sobre el tema.</p>
Puesta en escena: (sesión 6)	<p>Durante la actividad el profesor coordina y dirige las intervenciones, preguntando a los “invitados”, conduciendo el tema hacia las cuestiones importantes: cuéntanos tu forma de vida, tu experiencia cuando...por qué crees que... como te sentiste..., como te sientes cuando... (También se caracterizará y se introducirá en el rol de moderador-presentador).</p> <p>Al final de cada secuencia “el público” aporta opiniones y pregunta a los invitados. Es muy importante cuidar las formas (no ofensivas o agresivas); el objetivo principal debe ser escuchar y aportar ideas.</p>
Metodología	<p>Requiere planificación, preparación y saber transmitir. Para ello los alumnos deben buscar información, organizar ideas y exponerlas ayudados de un guión, previamente preparado.</p> <p>Es importante la figura del profesor como apoyo en el proceso de investigación: facilitará materiales y establecerá unas pautas para guiar la búsqueda; webquest, videos informativos, artículos, información de</p>

	<p>los propios familiares...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Informaremos a la familia y buscaremos vías de colaboración. <p>Seremos flexibles en la elección del rol y en los niveles de exigencia en cuanto al lenguaje, según las características individuales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Materiales</u>: de casa - <u>Agrupamiento</u>: Trabajo individual. - <u>Espacio</u>: aula ordinaria.
Evaluación	<p>Finalmente ponemos en común y reflexionamos sobre los temas tratados y sobre nuestra actuación: si he tenido dificultades para expresar lo que pienso, si me sentía bien interpretando un papel tan diferente a mis ideas, me he divertido interpretando, viendo a mis compañeros...</p> <p>Resulta muy positivo que cada alumno realice su propia evaluación, teniendo en cuenta el vocabulario, la conexión con el público, la expresión, la voz... Las grabaciones audiovisuales son muy útiles para ello; para que el alumno identifique su fallos y descubra sus posibilidades de mejora.</p>

SESION 7 Y 8: “MERCADILLO SOLIDARIO”

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer la diversidad cultural del centro (problemas, tradiciones...) desarrollando actitudes positivas y valorando la diversidad como elemento enriquecedor de la sociedad. - Analizar y reflexionar sobre la publicidad y sus mensajes, analizando el efecto sobre el receptor y desarrollando una actitud crítica frente al binomio mensaje-realidad. - Desarrollar la autonomía y la creatividad para crear mensajes publicitarios. - Asumir roles y comportarse en función de las características particulares. - Potenciar la capacidad de improvisar y de resolver problemas. - Utilizar porcentajes y datos numéricos para conocer las diferentes realidades de forma más objetiva. - Experimentar la satisfacción de trabajar de forma cooperativa en un proyecto escolar común donde todos participan.
Competencias implicadas	<p>Sentido de la iniciativa y espíritu de empresa, competencias sociales y cívicas, competencia intercultural (Bernabé, 2013) competencia matemática.</p>

Contenidos	La publicidad y marketing, los porcentajes, diagramas de sector, localización geográfica de países y culturas, danzas del mundo, conocimiento del medio (natural y social)
Educación en valores	Solidaridad, interculturalidad, cooperación.
Desarrollo de la actividad	<p>Retomamos los temas trabajados en el coloquio. Reflexionamos sobre nuestra forma de vida, especialmente en estas fechas, y sobre la forma de vida en otros lugares.</p> <p>Hablamos de las diferentes culturas, de las desigualdades económicas y sociales y buscamos iniciativas para concienciar a la población y para promover actividades solidarias; “Un mercadillo solidario”:</p> <p>En el mercadillo diferenciaremos diferentes espacios:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estans “culturas del mundo” (árabe, africana, oriental, cultura latina, gitana...): Se ambientan con decorados, información, imágenes, un mapa que indique donde se localizan las diferentes culturas, música típica y degustación de platos tradicionales (precio según la voluntad). - Puestos: Hay cuatro puntos de recogida de material (juguetes, juegos, ropa y libros), cada uno controlado por dos “duendes”. Los juguetes y demás serán posteriormente seleccionados según su estado, para reutilizar, dar a los más desfavorecidos o reciclar. También se admite compra de algún juguete (1, 2 euros) o trueque. Lo que recaudamos, junto con lo obtenido con los platos típicos se envía a una ONG.
Preparación (Sesión 7)	<p>Organizamos el evento: roles, decoración...</p> <p>Vemos anuncios publicitarios y reflexionamos sobre las técnicas utilizadas para llamar la atención del receptor promoviendo la actitud crítica (realidad-publicidad).</p> <p>Ese análisis nos servirá para crear un cartel publicitario que informe sobre “el mercadillo solidario”.</p>
Organización de la actividad:	<p>Preparamos carteles informativos y llamativos para poner en el centro, con dos funciones fundamentales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - llamar la atención sobre el tema sobre el que queremos concienciar (consumo excesivo de juguetes y sus efectos, desigualdades mundiales...) - informar sobre la actividad que tendrá lugar en el centro (día y hora).

	<p>Incluiremos datos numéricos, porcentajes y diagramas de sectores sobre las cantidades de juguetes que se tiran al año, cantidad de energía y cantidad de dióxido de carbono que se necesita para la fabricación de un solo juguete (balance total en una fábrica), porcentaje mundial de niños que no tienen juguetes...)</p> <p>Repartimos personajes (estableciendo tareas y funciones):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Duendes: controlando los puestos de recogida, van caracterizados y deben meterse en el papel, siendo agradables y alegres. - Reporteros: (van acompañados del cámara) transmiten información del evento, presentando el lugar, sus partes y preguntando a los visitantes y a los distintos personajes. - Cámaras: graba al reportero, a los visitantes y los diferentes espacios. Debe coordinarse con el reportero (los reporteros y cámaras pueden intercambiarse los papeles a mitad de la actividad). - Fotógrafos (fotografían los espacios y a los visitantes) hablan con ellos y sirven de apoyo informativo. - Colaboradores del están: un familiar adulto y un alumno (pertenecientes a la cultura que se quiere dar a conocer), y un adulto y otro alumno del grupo (de cultura diferente a la que el están representa). Van caracterizados con trajes típicos. Los adultos coordinan el están, informan, incluso muestran la danza típica; y los alumnos del grupo pasean por el centro, caracterizados, metiéndose en su personaje, imitando acentos y dando a probar a los visitantes, que degustarán los diferentes sabores, que previamente han preparado los adultos con ayuda de los alumnos. Los alumnos también ayudan a los adultos en el están.
<p>Desarrollo de la actividad. (sesión 8)</p>	<p>Decoramos, preparamos los espacios, los estans, nos caracterizamos y... iacción!</p> <p>Cada uno debe interpretar su papel, tener una actitud receptiva y social con los visitantes, ofreciendo ayuda, invitando a participar y disfrutando con la actividad.</p>
<p>Metodología</p>	<p>Proporcionamos modelos para la elaboración del cartel publicitario.</p> <p>Durante la preparación del mercadillo y el desarrollo el maestro tiene un papel muy importante en la coordinación y preparación, debe preparar y diseñar todo detalladamente para evitar problemas de organización y para que la actividad cumpla con el objetivo principal: que los alumnos disfruten con la actividad.</p>

	<p>El profesor distribuye, controla, supervisa, organiza, guía, orienta... que todo funcione. También se caracteriza de duende para mezclarse con los demás.</p> <p><u>Material:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Decoración navideña que han realizado los diferentes grupos del centro y decorados utilizados por el grupo de teatro Lorenzo Medina en “el rey León” (están africano), “aladdín” (árabe), y otros que puedan adaptarse a la temática. - Músicas de diferentes culturas. - Cámaras de video y fotográficas, recipientes, cubiertos... (menaje). <p><u>Espacio:</u> pasillos del centro.</p> <p><u>Agrupamiento:</u> grupos de dos (tanto para la elaboración del cartel como para el mercadillo).</p>
Evaluación	Observación de la percepción que tienen de ellos mismos sobre su actitud frente al consumo y observación de la actitud durante el mercadillo. Vemos las grabaciones.

SESIONES 9, 10, 11: “RUEDA DE PRENSA”

Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar la comprensión oral. - Fomentar el interés por otros lugares y culturas. - Potenciar la capacidad de escucha. - Fomentar la capacidad de síntesis para elaborar una noticia con la información obtenida. - Utilizar los recursos tecnológicos para recoger información e imagen.
Competencias	Competencias en ciencia y tecnología, competencia digital, aprender a aprender.
Contenidos	Utilización de cámaras, comprensión oral, conocimiento del medio (situación geográfica de diferentes lugares, climas, flora, fauna...), uso del ordenador, estilo directo e indirecto, expresión escrita, utilización de la voz.
Educación en valores	Interculturalidad, respeto de turnos.
Desarrollo de la actividad	Se acerca la Navidad y recibimos una visita sorprendente: los reyes magos y papa Noel; aunque es una edad compleja, todos se sentirán motivados por la visita, independientemente de su creencia en ellos o no (todavía muchos creen). No haremos grandes aclaraciones sobre la

	<p>autenticidad o no de nuestros visitantes, dejaremos una libre interpretación, dejando siempre abierta una puerta a lo fantástico y resaltando el carácter lúdico y dramático de la actividad.</p> <p>Sería interesante contar con la participación de familiares (padre, abuelos...) fomentando la cooperación y contribuyendo con la integración de los diferentes miembros de la comunidad educativa.</p>
<p>Preparación: (sesión 9)</p>	<p>Nos acercamos a los elementos y estructura de una rueda de prensa, preparamos las preguntas, materiales, decoración, caracterización (libre), micrófono (damos pautas para preparar en casa con material de desecho), repartimos roles (periodistas, cámaras, fotógrafos...), organizamos el evento, damos pautas de comportamiento (respeto de turnos, actitud de escucha) y realizamos ejercicios de utilización de la voz.</p> <p>Hemos recogido previamente preguntas y curiosidades de los alumnos sobre nuestros personajes y propiciado que surjan otras, con contenidos que nos interese trabajar o repasar: lugar de procedencia (Laponia, lejano oriente, círculo polar ártico), culturas (occidental, africana, árabe, finlandesa...), cómo es posible el reparto en una sola noche (gracias a la diferencia horaria), lugares particulares (robaniemi, monte corbatunturi, desierto...), clima (polar, cálido), conflictos, cantidad de cartas (millones...), y países de procedencia, paisaje y vegetación, fauna (renos, camellos...), respeto animales salvajes, significado de youlupuqui (palabra finlandesa), significado de mago (sabio)...</p>
<p>Desarrollo: (Sesión 10)</p>	<p>Los alumnos encargados recibirán a los personajes y les acompañarán a sus asientos. Una vez acomodados se presentan, inician la rueda y coordinan los turnos de intervención.</p> <p>Las respuestas de los invitados son acompañadas de imágenes y videos, previamente diseñados por el profesor.</p> <p>También hay dos cámaras y dos fotógrafos; podrán intercambiarse los roles durante la rueda, por tiempos, y previamente organizado en la planificación de la actividad.</p> <p>Los “periodistas” toman notas sobre la información, trabajando así la comprensión oral y el trabajo de síntesis.</p> <p>Despedimos a nuestros invitados y ponemos en común.</p> <p>Las fotografías se cuelgan en el blog de la clase.</p>
<p>Preparación de la</p>	<p>Con la información recibida se elaborara una noticia, resaltando lo</p>

<p>noticia: (sesión 11)</p>	<p>más interesante, una síntesis, o lo que más me ha llamado la atención. Posteriormente pasamos la información a ordenador utilizando un procesador de texto (en casa) e incluyendo las fotografías reales del evento.</p> <p>Enviamos al maestro a través de un archivo; algunas de ellas son incluidas en el periódico escolar o de la clase.</p>
<p>Metodología:</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Interés por lo desconocido, lo mágico, lo diferente. - Colaboración familiar. El maestro aporta pautas para la elaboración de la noticia, modelos y ayuda más individualizada si fuera necesaria, y ayuda en cualquier imprevisto que pueda surgir. - <u>Espacio</u>: Salón de actos. - <u>Agrupamiento</u>: Gran grupo - <u>Materiales</u>: De desecho y de casa para la caracterización y proyector audiovisual para la rueda de prensa.
<p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Valoramos las actitudes durante la rueda de prensa y la seguridad durante la formulación de preguntas. - Analizamos las noticias elaboradas (calidad del lenguaje, exposición de ideas, ortografía y puntuación) y la calidad del texto digital.

SESIÓN 12 y sesiones extras: “BAILE NAVIDAD”. “What, s this?!” (¿Qué es?!)

<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mejorar la expresión corporal. - Aprender a integrar movimientos dentro de una secuencia rítmica. - Valorar la importancia del esfuerzo personal y el trabajo en equipo para desarrollar un proyecto conjunto. - Trabajar con contenidos espaciales de estimación y de medida de una forma más práctica y funcional. - Trabajar la situación y percepción espacial. - Disfrutar con el baile y la música. - Adquirir vocabulario en lengua inglesa. - Interiorizar estructuras gramaticales a través del movimiento y el lenguaje corporal.
<p>Competencias implicadas</p>	<p>Conciencia y expresiones culturales, comunicación en lenguas extranjeras, competencia matemática.</p>
<p>Contenidos</p>	<p>Actividades artístico-expresivas (Educación Física), el ritmo, la situación espacial, la música.</p>
<p>Preparación:</p>	<p>Confeccionamos un gran telón para el baile de navidad durante las clases de educación artística. Aportamos ideas y trabajamos en</p>

	<p>equipo, repartiendo funciones y pautas para la elaboración (tipo de pintura, técnica, medidas, figuras geométricas...)</p> <p>Preparamos la coreografía aportando ideas y ofreciendo y pidiendo ayuda cuando sea necesario.</p> <p>Utilizamos la canción de la película “Pesadilla antes de Navidad”: <u>“What, s this”</u> (¿qué es?!). La mitad de la canción será en español y la otra mitad en inglés).</p> <p>Algunos ya están en escena cuando se inicia la actuación, como estatuas, como parte de la decoración (un árbol, un muñeco de nieve, unos niños jugando...)</p> <p>Los demás van saliendo a escena en pequeños grupos (caracterizados de diferentes personajes y animales que previamente se han preparado) haciendo playback e interpretando con gestos y movimientos la letra de la canción hasta llegar a la posición asignada (integrar el lenguaje con los movimientos ayudará a automatizar vocabulario y las diferentes estructuras en lengua inglesa).</p> <p>Cada uno en su posición escenifica la secuencia acordada.</p> <p>Culminamos, todos juntos, con una pequeña coreografía como cierre final.</p>
Metodología	<p>Partimos de la actividad, los gestos y el movimiento para ayudar a interiorizar vocabulario y estructuras.</p> <p><u>Espacio</u>: salón de actos y auditorio municipal.</p> <p><u>Materiales</u>: pinturas, telón, pinceles, trajes...</p> <p><u>Agrupamiento</u>: Gran grupo.</p>
Evaluación	<p>Valoramos actitudes durante la preparación y resultado final...</p>

3.5. METODOLOGÍA

La metodología que llevaremos a cabo en el aula está basada en los principios pedagógicos de la Escuela Nueva: principio de globalización, de individualización, de autoeducación, de socialización, de motivación y de juego:

- Fomentaremos la colaboración, frente a la competición y trabajo en equipo, tanto entre alumnos como entre profesores.
- Las familias formarán parte del trabajo que pondremos en marcha con los alumnos, participando, colaborando, intercambiando información y buscando cauces de participación.

- Crearemos, a través del juego dramático, situaciones didácticas que impliquen actividad física, verbal y mental, evitando situaciones de escuela tradicional donde el profesor ofrece contenidos a los alumnos que atienden pasivamente.
- El juego será el recurso metodológico principal; con el juego dramático convertimos el aprendizaje en juego.
- Es fundamental, por otra parte, para garantizar el cumplimiento de los objetivos propuestos, establecer un clima de seguridad, libre de imposiciones, castigos y coacciones, para fomentar la motivación y favorecer la libre expresión del alumnado y perder el miedo al riesgo y a la improvisación.
- Tendremos en cuenta el momento psicoevolutivo en el que se encuentran los alumnos a la hora de diseñar y adaptar materiales, actividades y recursos.
- Promovemos las relaciones sociales espontáneas, para que ellos mismos descubran la necesidad del valor y la norma, e ir progresivamente introduciendo normas y valores.
- Es fundamental para llevar a cabo actividades cooperativas dramáticas favorecer el contacto entre alumnos, desarrollar lazos afectivos y amistosos y potenciar la colaboración con los iguales desde una visión cooperadora de las actividades, no competitivas resaltando el valor de cada miembro. Mediaremos en las relaciones interpersonales creando situaciones de colaboración que a su vez permitan la asimilación progresiva de valores y principios cívico-sociales.
- Precisamos conocer sus conocimientos previos, sus intereses y su entorno, partir de ellos para garantizar un motivo que lance a los alumnos a esforzarse y proporcionar una base sólida sobre la que partamos proporcionando actividades que crecen en dificultad.
- Nuestra metodología se basa sobre todo en priorizar los aprendizajes funcionales. La motivación para trabajar aumenta si los contenidos y temas implicados resultan aprendizajes prácticos para la vida real y para una situación concreta real.
- El alumno aprende dentro de un mundo global, viendo las partes dentro de un todo, estableciendo relaciones, es por ello fundamental crear actividades que conecten ideas, contenidos y actitudes diferentes dentro de una misma situación o realidad, profundizando después de manera analítica en los diversos aspectos que componen todo fenómeno.

- De lo global, pasamos a lo particular. Para responder a la diversidad resulta imprescindible el conocimiento integral del alumno: sus conocimientos, sus ideas, su personalidad, sus potencialidades, sus limitaciones, intereses, su entorno familiar y social, su mundo interno (conflictos, bloqueos...) para garantizar una respuesta acorde a las características individuales. En nuestra práctica educativa priorizamos el diálogo, la complicidad y la observación para conocer a nuestros alumnos y poner en práctica en primer lugar métodos integradores y normalizadores, y por otro, si las necesidades lo requieren, métodos individualizados de atención personal.
- La estructura organizativa que acoge a la diversidad es el “grupo flexible” que permite trabajar los distintos niveles de contenidos en función de la autonomía de los alumnos y de la competencia curricular. Así mismo permite crear situaciones intercomunicativas y de colaboración donde los alumnos más aventajados pueden servir de guía a otros compañeros que presentan más dificultad en el aprendizaje. Esta organización permite la actuación diferenciada del profesor prestando más atención a aquellos que más lo necesitan: detectando dificultades, mediando, guiando, reforzando y animando durante el proceso.
- La creatividad, que implica una apertura creativa al entorno, posibilita acceder a esa realidad global, sintetizando, analizando, improvisando, descubriendo nuevos caminos, particulares y diferentes para plasmar e indagar sobre los ámbitos que integran nuestra vida. Por ello está presente en nuestros planteamientos metodológicos: la creatividad como instrumento motivador, como estrategia de libre expresión y como herramienta que facilita la resolución de problemas cotidianos y para la vida.
- Utilizaremos materiales de desecho y retales para confeccionar trajes y decorados aparte del material personal del alumno de clase y de casa.
- Además de las grabaciones, podemos utilizar multitud de tecnologías para llevar a cabo la actividad; para obtener información, por un lado y para comunicarla, por otro: webs, videos, presentaciones power point y editores de imagen y video.
- Para educar en valores utilizaremos la observación, la intuición, la experimentación, la emoción, la reflexión y el análisis para intuir valores morales, observar conductas, experimentar sensaciones y emociones, “sólo así se alcanzará la autonomía moral”. (Peiró, 2009)

3.6. EVALUACIÓN

La evaluación es una parte fundamental dentro del proceso educativo, por ello debe estar presente en todo momento.

- Realizaremos una evaluación inicial, que consiste en recoger y valorar datos en relación a los contenidos previos que tiene el alumno. Puede hacerse a principio de curso, antes de cada unidad y antes de cada actividad o proceso educativo. Nos permitirá conocer el nivel inicial o punto de partida del conocimiento en relación a los intereses, a los conocimientos y a las limitaciones, concretando una respuesta más ajustada y que nos permita comparar resultados iniciales y finales.
- Evaluaremos también durante el proceso de enseñanza aprendizaje: por un lado nuestras propias técnicas y recursos personales y materiales que permitan conocer el efecto en el aprendizaje, detectando deficiencias del modelo diseñado, la puesta en práctica, la actitud y la propia actuación; y por otro, evaluando los procesos y estrategias de aprendizaje que utiliza el alumno para realizar las actividades.
- Por último realizaremos una evaluación final, que aporte un dato más para el análisis posterior y valore resultados, reflexionando y analizando el progreso.

Para valorar el grado de consecución de los objetivos, debemos formular criterios y planificar claramente las técnicas, métodos e instrumentos de evaluación.

Los objetivos servirán de referente para la formulación de criterios de evaluación. Vemos algunos ejemplos:

- “Participa en las situaciones de comunicación del aula, respetando las normas del intercambio”
- “Capta el sentido de textos orales de uso habitual”
- “Se expresa oralmente en diferentes contextos”
- “Desarrolla actitudes solidarias”
- “Crea vínculos con los compañeros”

Como hemos visto, a lo largo de la propuesta, los objetivos están estrechamente vinculados con la comunicación oral, por lo tanto nuestra herramienta principal de evaluación será la observación.

Centraremos la observación en el alumno, teniendo en cuenta dos objetos diferentes:

- por un lado, observando los métodos, estrategias y estilos de aprendizaje que el alumno pone en práctica para llevar a cabo el aprendizaje.

- Y por otro, observando que nuestros propios métodos, estrategias y estilos de enseñanza ayudan al alumno a conseguir los objetivos propuestos.

La observación, respecto al alumno, nos servirá sobre todo para evaluar actitudes, emociones limitaciones, aspectos personales y estrategias de aprendizaje, sin embargo hay otros aspectos importantes: analizar sus trabajos, sus tareas y las composiciones que desarrollan durante las actividades. Para llevar a cabo una correcta valoración de los resultados es imprescindible un diseño organizado que incluya aspectos a observar y momento de la observación. Cualquier momento no siempre es el más adecuado para recoger una información fiable, implica dedicar un tiempo específico, personal, donde el maestro analiza, reflexiona y busca explicaciones y soluciones para modificar y adaptar la respuesta.

Por otra parte, resulta muy positivo que los alumnos pongan en práctica la coevaluación y realicen su propia evaluación (autoevaluación), donde ellos mismos descubran sus propios errores o aspectos a mejorar y posibiliten momentos de autorregulación y retroalimentación (feed-back). Las grabaciones audiovisuales son muy útiles para ello; para que el alumno identifique sus fallos y descubra sus posibilidades de mejora.

Los resultados son de máxima utilidad tanto para conocer el progreso en el área en las competencias básicas, como para tomar decisiones que supongan mejoras en los propios procesos de enseñanza-aprendizaje. Como instrumentos principales utilizaremos registros anecdóticos y escalas y planillas de observación y de evaluación de trabajos.

4. CONCLUSIONES

La búsqueda de nuevas teorías, materiales, métodos y enfoques, puesta en práctica en la elaboración de mi propuesta, me ha permitido investigar, conocer, analizar y reflexionar sobre la esencia educativa. Mi percepción sobre el sistema, como discente, ya tan lejana, es que mi desinterés era un hecho. Hoy recuerdo poco de lo que fue mi aprendizaje escolar, principalmente porque poco de lo que pude aprender ha servido para mi vida posterior.

Las diferentes reflexiones que han ido aflorando en la configuración de mi propuesta me han hecho reflexionar sobre lo que se enseña en las aulas y sobre los métodos de enseñanza. Me han hecho analizar mis propias carencias competenciales basadas en técnicas y métodos deficientes y las carencias sociales que observo en mi entorno y en el sistema escolar; nos cuesta hablar en público, tenemos miedo al ridículo, nos sentimos incapaces, a veces, de no ser comprendidos, nos frustramos. Probablemente el motivo de estas carencias lingüísticas viene provocado por una falta de práctica en contextos

comunicativos reales, donde el alumno pueda experimentar sin presiones, donde se permita jugar con el lenguaje, con la conversación en diferentes formatos y donde el enfoque comunicativo sea el enfoque principal del trabajo con la lengua.

Es por ello que una de las metas propuestas a lo largo del trabajo ha sido mejorar los procesos comunicativos, principalmente orales, creando situaciones comunicativas reales, donde el alumno practica el lenguaje de forma natural y en contextos diferentes, puesto que conforma un aprendizaje instrumental, muy vinculado a lo social y, por consiguiente, a lo emocional y personal. A través de la técnica teatral, y más concretamente con el juego dramático, conseguimos que el lenguaje se convierta en juego, proporcionando un motivo valioso que lleva al alumno a experimentar con las propias posibilidades. El lenguaje y el juego dramático conectarán al alumno con otros aprendizajes.

A lo largo de la propuesta hemos resaltado los aprendizajes que considero básicos para la vida, y que la unión europea integra a través de las competencias básicas. Las competencias deben proporcionar referentes, sin embargo los continuos cambios en el sistema legislativo y la falta de formación e información de los docentes dificulta incluir estas metas dentro de la práctica educativa. Es por ello que otro de los puntos importantes de mi propuesta ha sido incluir las competencias en el desarrollo de las actividades, utilizando el juego dramático como elemento globalizador. Todas las competencias han sido integradas, sin embargo las competencias sociales y cívicas han tenido un peso especial. Por una parte porque las situaciones de aprendizaje planificadas responden a un modelo interactivo y cooperativo y por otra, porque hemos seleccionado una temática que ayuda a conocer, a asimilar y a trabajar de forma más real y directa los valores éticos y morales para una convivencia social y cívica.

“La educación es el arma más poderosa que puedes usar para cambiar el mundo”. (Mandela, 1918-2013)
No sólo queremos posibilitar una formación en valores para la vida de nuestros alumnos, sino para la vida, en general, como objetivo no sólo individual, sino universal; formar personas con deseos de mejorar el mundo, que en definitiva debería ser el objetivo final.

LIMITACIONES Y PROSPECTIVA

Esta forma de llevar a cabo nuestra práctica docente requiere sobre todo ilusión y ganas de querer disfrutar: disfrutar con el juego, con nuestros logros, incluso con nuestros errores, con los proyectos comunes, disfrutar con la creatividad del alumno y con nuestra propia creatividad. Mi propuesta no es una propuesta irrealizable o utópica, por el contrario es una propuesta sencilla, basada en recursos sencillos, pero con un toque de ilusión, que aporta a nuestro trabajo una nueva perspectiva.

La ilusión por crear, por mejorar, por proponer nuevas ideas y proyectos supone abandonar ciertas obsesiones creadas muchas veces por materiales didácticos sobrecargados que presionan nuestras

posibilidades temporales y limitan nuestra creatividad. Nos sentimos presionados por el sistema, por el colectivo familiar del alumno, presionado a su vez por una sociedad competitiva, donde importan más los resultados y el mundo de las apariencias que los sentimientos y la realización personal. Por otra parte, sobre todo en los últimos años, se está produciendo un aumento del número de los alumnos por aula. El aumento de la ratio, unido a los recortes en personal y recursos, dificulta a veces llevar a la práctica este tipo de metodologías que a veces implican trabajar con grupos más reducidos.

El sistema escolar actual, bajo mi criterio, necesita un nuevo planteamiento, que tenga como objetivo principal, desarrollar y priorizar los aprendizajes básicos como metas fundamentales para la vida a través de una metodología activa y globalizadora y utilizando como recurso específico el uso de la expresión y la comunicación, dentro de un clima lúdico, que fomente la participación, las relaciones personales y el crecimiento personal; un aprendizaje para la vida.

5. BIBLIOGRAFÍA

Alvarez Angulo, T. (2013) Didáctica de la Lengua para la formación de maestros. Ediciones Octaedro <http://bv.unir.net:2067/lib/univunirsp/detail.action?docID=10832109>

Bernabé Villodre, M^a M. (2013). Legislación educativa española y educación.

Cañas Torregosa J. (2009). Didáctica de la expresión dramática. Una aproximación a la didáctica teatral en el aula. Ediciones Octaedro SL

Cárdenas Páez, A. (2011). Piaget: lenguaje, conocimiento y Educación.

Cassany D., Sanz G., Luna M., (1994). Enseñar lengua. *Artículos arbitrados*. Escuela de educación. N^o 35, 629 – 636 Universidad Central de Venezuela. Caracas: DUCERE

Centro Virtual Cervantes. Diccionario de términos clave de ELE http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/enfoquecomunicativo.htm

Cervera J. (2006). Cómo practicar la dramatización con niños de 4 a 14 años. Madrid: Ed. Cíncel Kapelusz

Chávez y Oseguera (1997). Literatura Universal I. *Publicaciones cultural*. México: 2^o edición

Decreto 68/2007, de 29-05-2007, por el que se establece y ordena el currículo de la Educación primaria en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha

Eines J. y Mantovani A. (1980). Teoría del Juego Dramático. *Servicio de Publicaciones del Ministerio de Educación*.

Eleazar Narváez (2006). Una mirada a la escuela nueva en valores. *Revista de educação e humanidades*, 4, 257-267. Evolución y desarrollo de la Educación Permanente en la Unión Europea". *Revista interuniversitaria de pedagogía social aprendizaje para toda la vida*. nº 15 (Pp. 123-135) Universidad Pablo de Olavide. Europea. *Revista de Educación XXI*, 3, pp. 245-262. Facultad de Educación de la UNED

García Velasco A. (2008). Juego teatral, dramatización y teatro como recursos didácticos. Literatura infantil y juvenil. *Primeras Noticias*, 16, Nº 233 CAUCE. Centro Virtual Cervantes. <http://www.fundaciongsr.org/documentos/8459.pdf>

Gimeno, J. (2008). *Educación por competencias. ¿Qué hay de nuevo?* Madrid: Ediciones Morata

Sir Ken Robinson (2006) La escuela mata la creatividad. Recuperado desde: [youtubehttps://www.youtube.com/watch?v=nPB-41q97zg](https://www.youtube.com/watch?v=nPB-41q97zg)

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 106, de 4 de mayo de 2006

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado*, 295, del 10 de diciembre de 2013

Llamas Rodríguez Julio C. (2013). ¿Por qué es aconsejable que los alumnos representen obras teatrales en la educación Primaria? (ARTS educa)

López Nogueira F. (Marzo 2008) *Hacia un espacio europeo de aprendizaje para toda la vida*.

Marcos Gimeno C., Salgado Úbeda C., Villalba Carabaca I. (s.f.) Teatro y dramatización en la escuela. http://cedoc.infed.edu.ar/upload/teatro_y_dramatizacion_en_la_escuela.pdf

Martín Vegas R. A. (2009). *Manual de Didáctica de la Lengua y la Literatura*, de., S.A., 34, 28015, Madrid: Editorial Síntesis

- Merma Molina G., Peiró i Gregori S., Gavilán Martín D., (2013). Perspectivas sobre Educación en Valores en tiempos de crisis. *Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales*. Nº 15, pp 151-160
- Moreno Ramos J. Pérez Gutierrez M (1998). Un enfoque globalizador y dramático para la clase de lengua. Universidad de Murcia
- Organización Mundial de la Salud (2002). *Informe mundial sobre la violencia y la salud*.
- Palomero Pescador J. E. y Fernández Domínguez M^o R. (2012). La violencia escolar y sus causas. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*.
- Peiró i Gregòri, S., (2009). Convivencia, normas, escuela y valores. Valores educativos y convivencia. España ECU 32, pp 31-38
- Pérez Gutiérrez M. (2004). La dramatización como recurso clave en el proceso de enseñanza y adquisición de las lenguas. Glosas Didácticas. *Revista electrónica internacional*. Universidad de Murcia
- Recomendación del parlamento europeo y del consejo de 18 de Diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. *Diario Oficial de la Unión Europea*, 2006/962/CE, Pág. 394/13, 30 de Diciembre 2006 Recuperado desde: <http://site.ebrary.com/id/10757946?ppg=32> Copyright © ECU. .
- Ríos P. (2004). La Aventura de Aprender. CA. Caracas-Venezuela: *Cognitus*
- Sarrate Capdevila, M^a L (2000). La educación a lo largo de toda la vida, prioridad de la Unión Europea. *Revista de Educación XXI*, 3, pp. 245-262. Facultad de Educación de la UNED
- Torres Núñez, J. J. (1993) Drama versus teatro en la educación. Núm. 16 Universidad de Granada: CAUCE.