

Escenificación



Organización Internacional del Trabajo

SECRETIN

¡Alto al trabajo infantil!

Defensa de los derechos del niño a través de la educación,
las artes y los medios de comunicación



SCREAM

¡Alto al trabajo infantil!

**Defensa de los derechos del niño
a través de la educación, las artes y
los medios de comunicación**

Escenificación

Este cuadernillo forma parte del material del Proyecto SCREAM, sigla de *Supporting Children's Rights through Education, the Arts and the Media* (Defensa de los derechos del niño a través de la educación, las artes y los medios de comunicación). El material se editó en 2002, en el marco del Proyecto IPEC-OIT INT/99/M06/ITA, financiado por el Gobierno de Italia.

IPEC-OIT alienta la reproducción, reimpresión, adaptación o traducción de toda esta publicación o parte de ella a fin de promover la acción para erradicar el trabajo infantil. En caso de adaptación o traducción, sírvase citar la fuente y enviar copias al IPEC-OIT.

¡Alto al trabajo infantil! - Proyecto SCREAM. Defensa de los derechos del niño a través de la educación, las artes y los medios de comunicación, Programa Internacional para la Erradicación del Trabajo Infantil (IPEC), Oficina Internacional del Trabajo (OIT), Ginebra 2002.

ISBN 92-2-313240-1

Para más información sobre el Proyecto SCREAM, sírvase tomar contacto con:

Programa Internacional para la Erradicación del Trabajo Infantil (IPEC)
Oficina Internacional del Trabajo (OIT),

4, Route des Morillons, CH-1211 Ginebra 22, Suiza
Fax: +41 22 799 81 81
Correo electrónico: scream@ilo.org
Página web: www.ilo.org/scream

Objetivo: Representar papeles de niños explotados en las peores formas de trabajo infantil y de personas relacionadas con ellos (padres, empleadores, autoridades).



Aporte: Este módulo permite iniciar a los jóvenes en el arte dramático. Se utilizan ejercicios teatrales para derribar las barreras de la timidez.



Plan de trabajo

Dos sesiones y una sesión doble.

Propósito

La representación de personajes crea un entorno donde los jóvenes empiezan a experimentar personalmente lo que debe sentir un niño explotado. En este módulo, trazarán la semblanza de los niños que han visto en las fotografías de sesiones anteriores. Deberán encarnar a esos niños y sentir lo mismo que ellos por la pérdida de la familia, la falta de educación básica y la imposibilidad de jugar, es decir, dolor, terror, cansancio y frustración. Es una visión dantesca y, entonces, habrá que expresar, discutir y contextualizar las emociones que emanen en estas sesiones.

Nota para el usuario

Este módulo es la prolongación del módulo *La imagen* pues abunda en sus resultados acrecentando la concienciación de los jóvenes mediante el arte dramático. Por lo tanto, le recomendamos impartir ese módulo antes que este. Tenga presente que la escenificación le puede resultar bastante difícil a jóvenes que nunca hayan hecho esta clase de ejercicio por lo que deberá impartirlo con mucha sensibilidad. La utilización de imágenes le facilitará la labor, y ayudará a los jóvenes a visualizar y personalizar el trabajo infantil.

Si por algún motivo aún no ha impartido el módulo *La imagen*, consúltelo y siga las instrucciones para buscar material y encontrar imágenes de niños explotados en las peores formas de trabajo infantil. Dedique entre 15 y 20 minutos a reseñar ese módulo, pues es importante que los jóvenes empiecen a compenetrarse de la situación de los niños explotados. Si no se sigue este proceso, la actividad de escenificación será muy difícil para los jóvenes, o incluso imposible.



La escenificación

Escenificar significa interpretar un personaje. Más concretamente, la escenificación, en el sentido que se le da en este módulo, es un juego en el que los participantes representan personajes imaginarios. Hoy en día, se utiliza en muchos contextos como herramienta de formación y educación, pues es un método popular y eficaz.

El objetivo de la escenificación y el arte dramático es ahondar en la conciencia de los jóvenes respecto a todo lo que implica el trabajo infantil. Al tener que representar situaciones de trabajo infantil, se compenetrarán de los personajes, los comprenderán y serán capaces de transmitir sus sentimientos. Es un método de aprendizaje muy intenso y tendrá una repercusión importante en los jóvenes.

Aparte del arte dramático propiamente dicho, la escenificación será el método más eficaz hasta el momento para ayudar a los jóvenes a sentir lo que es el trabajo infantil y lo que viven los niños en situaciones vulnerables. Además, acelera el proceso de enriquecimiento. A medida que van completando los módulos, los jóvenes adquieren un mayor sentido de participación en el problema y empiezan a comprender que todos y cada uno de los habitantes del mundo somos responsables y tenemos *un papel que desempeñar* para eliminar el trabajo infantil. Asimismo, se irán percatando de la fuerza del arte dramático para transmitir mensajes a otros miembros de la sociedad.

Preparación



Es probable que la mayoría de los jóvenes de su grupo hayan tenido poca o ninguna experiencia de arte dramático. Pero también puede darse el caso contrario. Por ello, es bueno saber desde el principio si sería mejor que hicieran algún tipo de trabajo preparatorio que les ayude a superar su timidez e inhibiciones naturales. En el Anexo hay algunos ejercicios teatrales básicos, pero usted puede buscar otros. Hay miles de ejercicios, todos válidos. Navegue por Internet o busque en alguna biblioteca libros de referencia sobre arte dramático.

Nota para el usuario

Este módulo lleva su tiempo. Tan sólo el ejercicio de las estatuas puede exigir hasta una hora, en función del número de jóvenes y del tiempo necesario para prepararlas. La escenificación también puede ser bastante larga. Por lo tanto, deberá planificar estas sesiones minuciosamente para no verse obligado a interrumpirlas en un momento inoportuno. Por ejemplo, puede dedicar toda una sesión a los ensayos y dejar la revisión y las representaciones para la siguiente, seguida de un debate.



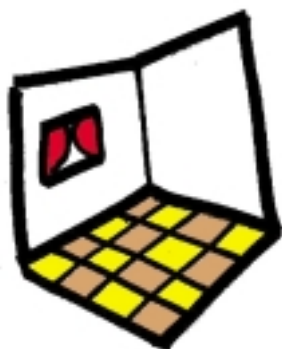
Sería conveniente que para impartir este módulo buscara apoyo externo. De hecho, incluso si usted se siente confiado, sería oportuno que hablara con alguien que tenga experiencia en arte dramático o escenificación, o que pidiera asesoramiento profesional.

Apoyo externo

La escenificación es un buen método para ir introduciendo a los jóvenes en el mundo del arte dramático, pues son muy tímidos y la presión de los compañeros y la propia imagen son todo para ellos. Por lo tanto, será difícil que se expresen a través del arte dramático, pero un dramaturgo, un actor, un director de teatro o un profesor de arte dramático experimentados, le podrán ayudar a derribar algunas barreras de la timidez de los jóvenes.

No incurra en ningún gasto ni pierda demasiado tiempo para conseguir apoyo. Si hay alguien disponible, magnífico, si no lo hay, tampoco es tan importante. Tal vez un padre, una madre o alguien del grupo pueda ayudarle. No dude en solicitar ideas y sugerencias al grupo.

Material necesario



Para este módulo hacen falta poco material o ninguno. La escenificación no requiere mucha infraestructura teatral, más bien lo contrario. Se trata de concentrarse en los personajes que se van a representar. Accesorios, decorados y demás, sólo distraen al público y a los actores.

En estos módulos se preconiza un enfoque minimalista, es decir, que el grupo deberá trabajar con lo que tenga a mano. Entonces, si en la sala donde trabajan hay mesas, sillas u otro mobiliario, se podrán utilizar. Confiamos en que disponga de una sala para trabajar. Si el grupo es grande, divídalo en subgrupos y reparta el espacio o, si es posible, que cada subgrupo tenga su sala, pero sólo si son contiguas, porque es muy importante que usted pueda observarles y desplazarse de un subgrupo a otro dando ánimo, consejos y apoyo.

Paso a paso



Dedique unos 10 minutos al principio de la sesión para volver sobre las semblanzas de niños explotados en las peores formas de trabajo infantil que fueron creadas en el módulo *La imagen*. Trate de que los jóvenes se sientan de nuevo cómodos en su entorno y recuerde las semblanzas y experiencias de los niños que *adoptaron*. Procure despertar el sentido de pertenencia y responsabilidad. Deberían trabajar en subgrupos. Procure que el ambiente sea lo más silencioso posible, desplácese de un subgrupo a otro, hableles, motívelos, ayúdeles a reconstruir las imágenes en su mente.

Organización del grupo

Cerciórese de que en los subgrupos estén las mismas personas que en el módulo *La imagen*, pues ya tendrán una dinámica y una estructura de equipo que usted intentará aprovechar.

En cualquier caso, para conseguir la mejor repercusión, los subgrupos deberían ser de cuatro o cinco como máximo. Debe impedir a toda costa que se formen subgrupos grandes donde algunos jóvenes se puedan *esconder*. Los adolescentes intentarán escabullirse y si pueden, lo harán. Pero, si los subgrupos son pequeños no se podrán esconder ni evadir.

Recuerde que una composición equilibrada de chicas y chicos estimulará el trabajo de equipo, sobre todo, en las actividades de escenificación.



Primera actividad

Juegos o ejercicios teatrales

Una sesión

Se recomienda que antes de impartir este módulo, se haga al menos una sesión de ejercicios teatrales. Si no es posible, que tampoco sea un impedimento para proseguir con este módulo sin que pierda repercusión. En el Anexo se incluye una gama completa de ejercicios teatrales, que puede utilizar, pero hay miles y, tal vez, algunos otros se ajusten mejor a su propio contexto cultural.

Otra introducción posible al mundo del arte dramático es la utilización de juegos, como los acertijos, descrito en el citado Anexo. Básicamente, el objetivo es que los jóvenes se sientan cómodos y pierdan timidez respecto a lo que hacen y a las reacciones u opiniones de los demás; en definitiva, se trata de cimentar la confianza en sí mismo.

Segunda actividad – Estatuas

Una sesión



Nota para el usuario

Las estatuas son una buena introducción al arte dramático y la escenificación. Ahora bien, incluso si son pocos subgrupos, la actividad es larga. Por ello, si dispone de tiempo, empiece con las estatuas y siga con la escenificación en una sesión posterior, pero si hay poco tiempo, omita directamente las estatuas. Es recomendable que no intente comprimirlo todo en una sola sesión. Si intenta hacer demasiado y, espera que respondan bien, perderá la confianza y la colaboración de los jóvenes.

Si dispone de tiempo, tómese. El teatro es divertido y, antes o después, los jóvenes se apasionan. En cuanto superen la timidez (que para algunos puede llevar algún tiempo), entrarán en el juego. Indudablemente, en su grupo habrá algunos actores en ciernes, lo que es positivo, pues habrán podido canalizar sus energías y aspiraciones. Anímelos. Ayúdeles a confiar en sí mismos. Esa es la base del crecimiento personal.

Antes de entrar de lleno en la escenificación, y suponiendo que disponga del tiempo necesario, hay un buen método para inducir en los jóvenes la correcta disposición mental y apasionarlos con el sentido del arte dramático: las estatuas. Son una especie de *collages* o cuadros vivos. Dé a cada grupo una lista de dos o tres temas, que deberán reproducir con una pose. Tienen que permanecer completamente inmóviles para cada pose, por ello debe estar bien pensada y descrita para que los demás entiendan de inmediato lo que trata de transmitir.

La cantidad de temas para las estatuas dependerá del tiempo disponible. Como mínimo, debería haber un título general (por ejemplo, una boda, un funeral, una actividad cotidiana, un acontecimiento imprevisto) que sea importante para los jóvenes, y otro, sobre el tema del trabajo infantil. Esto se parece al módulo *Collage* en muchos aspectos, pero esta vez los "recortes de periódico" son los propios jóvenes.

Proponga títulos que le resulten familiares a todos los subgrupos o prevea una sesión para estimular la expresión de ideas. Proponga lo que proponga, debe ser importante para los jóvenes, de lo contrario no comprenderán cabalmente la actividad. Su participación es crucial. El otro título deberá tratar sobre el trabajo o la explotación infantiles. Por ejemplo, niños explotados en condiciones infrahumanas en un taller, la agricultura, la prostitución o el servicio doméstico.

Elija el tema posterior con sensibilidad. Observe las imágenes con las que han trabajado y busque en ellas un tema común. Piense en su grupo, en quiénes son y en su bagaje cultural. La utilización del arte para concienciar sobre el trabajo infantil genera reacciones emocionales muy fuertes. Alguno de los propios jóvenes puede haber sufrido abusos y tener que representarlos lo perturbará. Quizás algunos hayan sido niños explotados y puede que otros todavía trabajen en condiciones perniciosas. Trate de detectar esas situaciones y sea sensible cuando prepare la actividad.



Una vez elegidos los títulos, dedique unos minutos con todo el grupo para situarlo en el contexto. Asegúrese de que comprendan bien la tarea. Cuando considere que han captado el concepto, divídalos en subgrupos y déles 10 minutos para preparar sus estatuas (puede ser un poco más, pero no mucho, porque esta es una actividad de "calentamiento").

Mientras se preparan, desplácese de un subgrupo a otro ofreciendo ayuda y consejo. Si ha tenido la suerte de poder contar con el apoyo externo de un profesor o profesional del teatro, aprovéchelo bien, y pídale que ayude a los subgrupos a preparar sus estatuas. Revise las que quieren representar para ver si son pertinentes y, en caso necesario, sugiera alternativas. Cuando vea que todos están listos, reúna a los subgrupos para empezar las representaciones, una por una.

Al final de cada representación, entable algún tipo de debate. ¿Comprendieron de qué se trataba? ¿Qué se podía mejorar? ¿Lo han hecho lo mejor posible? Inicie una crítica constructiva de la representación de cada subgrupo. Procure que las estatuas vayan pasando una tras otra para mantener el ritmo y que el interés no decaiga.

Añada algo de diversión y competición a la actividad. Ofrezca un premio sencillo a la mejor estatua. El jurado podría ser el propio grupo (o un grupo de coetáneos.) Si participa alguien más, por ejemplo, un experto en arte dramático, pídale que comente las estatuas.



Añádale otra dimensión a la actividad, *si* dispone de tiempo y están interesados. Pida a los subgrupos que esta vez elijan algún título y guarden el secreto. Luego, prepararán la estatua en unos cinco minutos, no más. Vuelva a reunir a todo el grupo y vea qué subgrupo representa la imagen más fácil de adivinar.

Mediante esta actividad, los jóvenes empezarán a comprender la importancia que tienen la simplicidad y la exageración en el arte dramático para que el público comprenda exactamente lo que ocurre. Por eso, utilice la actividad de las estatuas a modo de introducción a la disciplina dramática; por ejemplo, garantizando que no se tape ninguna imagen ni que se dé la espalda al público.

Tercera actividad – Escenificación

Una sesión doble

Organice al grupo como se ha indicado anteriormente y exponga el concepto de escenificación. Díales que dispondrán de 20 minutos (o poco más, pues mantener el interés y el impulso es fundamental) para preparar una representación corta a partir de la imagen del niño explotado que adoptaron en el módulo *La imagen*.

Deberán interpretar al niño o la niña de la fotografía mientras está trabajando, y transmitir su desesperación e indigencia. También tendrán que representar a otros personajes con los que se relaciona a lo largo del día: el empleador, los padres, otros trabajadores, la policía, un cliente (en el caso de la prostitución), etc.

Esta es una buena oportunidad de incorporar cuestiones de género en el marco del trabajo infantil. Por ejemplo, si se trata de la imagen de una niña, ¿cómo repercutirá el trabajo que hace en su acceso a la educación? Si su contexto cultural lo permite, aborde también las vejaciones sexuales, la explotación sexual con fines comerciales y las consecuencias que pueden tener para las niñas. Desgraciadamente, los niños también pueden ser víctimas de éstas u otras vejaciones. Deje que el grupo reflexione sobre estos temas y decida si quiere incluirlos en las escenificaciones.

Las escenificaciones pueden mostrar un buen momento o un mal momento. Para preparar sus representaciones, los subgrupos deben comprender que actuarán para el público y que deben:

- hablar alto, claro y despacio;
- utilizar técnicas teatrales básicas, como no dar la espalda al público;
- exagerar algunos movimientos;
- entrar en su personaje y retratarlo lo mejor que puedan, y que
- todo el mundo debe participar y representar un personaje.

Tal vez algunos subgrupos prefieran crear su propio guión. Incluso si es simple, es importante que la situación *tenga sentido*, es decir, que tenga principio y fin, aun si el final se deja librado a la imaginación del público. Hay una corriente de pensamiento que dice que la redacción de un guión inhibe la creatividad.



Preparación



Cuando los subgrupos estén repartidos por la sala o las distintas salas de que dispongan, usted debería desplazarse entre ellos. Si cuenta con apoyo externo, procure que esa persona también haga lo mismo y les ofrezca ayuda. Siéntese con cada subgrupo y cerciórese de que elija una situación que podrá representar. En esta fase, los jóvenes no deberían ser demasiado ambiciosos. Ayúdeles a encontrar un tema y a desarrollarlo. ¿Describirán una buena o una mala experiencia? ¿Qué quieren decirle al público?

Ayúdeles a formar el elenco y a preparar el guión. El texto tampoco debe ser demasiado ambicioso en esta etapa. ¿Qué tipo de emociones sentirán los distintos personajes? ¿Cómo reaccionarán ante la situación? ¿Quién será el niño y quién el antagonista, si lo hay? Ayúdeles a perfilar los personajes, a imaginar cómo reaccionarían y a interpretar su lenguaje corporal. Ayúdeles a entrar en el personaje.

Anime a cada miembro del grupo, pues algunos serán muy tímidos y vergonzosos. Ayúdeles a quitarse esas inhibiciones. Muéstreles cómo olvidarse del público; es decir, saber que está ahí, pero olvidar que mira. El temor de saber que lo están mirando y de hacer el ridículo es lo que más preocupa a los adolescentes. Una vez superado este miedo, se sentirán más libres. Es posible que se cree un ambiente de burlas y humor mientras se ve ensayar a otros subgrupos. Permita que lo hagan, en la medida en que no molesten ni hieran a nadie.

Analice el avance de los subgrupos mientras se desplaza entre ellos. Consulte con la persona que lo ayuda y, si es el caso, examinen la marcha del trabajo y decidan cuando se puede pasar a las representaciones. El tiempo que se destine a ensayos y actuaciones dependerá de la duración de las sesiones de formación y del cansancio del grupo.

Si ha incluido las estatuas en la misma sesión, puede ocurrir que los jóvenes empiecen a mostrar desinterés. Son actividades intensas, y usted es el único que puede juzgar la resistencia que tienen. Si se puede hacer todo en una sesión, incluso las actuaciones, tanto mejor. Si se percata de que se cansan, puede limitarse a los ensayos y dejar las representaciones para la próxima sesión. En cualquier

caso, asegúrese de que se ensaye y de que todos los miembros del grupo se sientan cómodos con su personaje.

Cuando estén listos para actuar, reúnalos a todos en la misma sala y coloquen las sillas como si fuera un teatro o bien, que se sienten en el suelo. Organice los turnos de actuación del modo más democrático posible. Quizás algunos subgrupos quieran ser los primeros para pasar cuanto antes esa prueba de fuego. Dé inicio a la actividad y observe las actuaciones. Asegúrese de que la situación no se le escapa de las manos durante las mismas. Difunda un sentido de respeto mutuo entre el grupo, de modo que mientras unos actúan, los demás guarden silencio.

Le recomendamos tomar notas durante las actuaciones para poder comentarlas en el debate final. Además, debe dejar unos minutos al final de cada una para pedir la opinión general y analizarla con todo el grupo. De esta manera, los subgrupos aprenderán unos de otros. Pida la opinión general sobre el guión y sobre la actuación. Pregunte si consideran que se podría haber hecho de modo distinto o más eficaz. Pida un análisis de conjunto de la calidad de las actuaciones y haga comentarios útiles. Si se consigue que haya solidaridad y apoyo mutuos, a la larga, se mejora la dinámica de grupo y se fortalece el sentido de responsabilidad y de pertenencia de los jóvenes, lo que les ayuda a ganar confianza en sí mismos. Si cuenta con apoyo externo, recuerde que los consejos y opiniones de esa persona son muy importantes, sobre todo, para los jóvenes.

Mientras observa y toma notas, preste atención a actores y actrices en ciernes. Retenga los buenos guiones pues le servirán si ha decidido impartir el módulo *Arte dramático* más adelante. En esta sesión no se recomienda proponer ningún tipo de competencia. La representación es algo muy personal. Los jóvenes lucharán contra sus inhibiciones íntimas y lo último que se pretende es juzgar si cada uno lo hizo bien o mal en comparación con los demás. Procure que la actividad y el entorno sean positivos.

Las actuaciones



Nota para el usuario

No permita que el análisis de las escenificaciones sea negativo u ofensivo. Nadie debe soportar críticas gratuitas. Al final de cada actuación, aplauda inmediatamente y haga comentarios halagüeños. Los demás seguirán su ejemplo y, por lo tanto, el subgrupo que sale del escenario recibirá aplausos, empezará a tener sensación de triunfo y se sentirá mucho mejor.

Pautas para el usuario



- Procure que la dinámica del grupo sea buena y favorezca la marcha de la actividad.
- Trate con sumo cuidado las cuestiones de género. Las vejaciones sexuales y la explotación sexual con fines comerciales tienen secuelas indecibles para niñas y niños, pero es imprescindible abordarlas. No obstante, en algunos contextos, puede resultar muy difícil hacerlo explícitamente y el educador debe tenerlo en cuenta para no herir sensibilidades.
- Procure que todo el mundo participe. Los jóvenes son muy inhibidos y usted debe utilizar esta actividad para que empiecen a deshacerse de las inhibiciones.
- Procure que se mantenga el entusiasmo inicial para que los jóvenes no pierdan interés y busquen otra manera de encauzar su energía e imaginación.
- Asegúrese de que los comentarios del grupo durante las actuaciones y escenificaciones sean alegres y amables. Se trata de cimentar la confianza, no de socavarla.
- No permita críticas ni imprecaciones durante la sesión, pues sólo provocarán antagonismos y fisuras en la dinámica de grupo. El aspecto competitivo no debe imponerse en la sesión ni arruinar el propósito y el interés de la misma. Si teme que vaya a ocurrir algo parecido, no introduzca el aspecto competitivo (en el caso de las estatuas).
- No permita que un subgrupo se humille. Si se da cuenta que un subgrupo tiene dificultades con la dramatización, ofrezca su ayuda. Participe en su estatua o representación, entrando en su espacio para ayudarles o permitir que se retiren. Deje siempre una escapatoria en caso de necesidad.
- Si tiene la posibilidad, utilice una cámara de vídeo. Es útil en el proceso de evaluación y a los jóvenes les gustará verse filmados.
- Sáquele partido a la sesión de análisis de estas actividades y deje que los jóvenes se expresen libre y abiertamente. Que se sientan a gusto y se rían de sí mismos porque así asimilarán lo que han aprendido.



Debate final

Una sesión

La sesión de análisis de este módulo es importante. Cuando todos los subgrupos estén de vuelta en la sala, deje que se instalen y revise las notas que ha tomado. Si contó con apoyo externo, que esa persona también asista a la sesión.

Anime a los jóvenes a comentar su experiencia y lo que han sentido al tener que actuar frente a un público. ¿Estaban nerviosos, petrificados, animados, excitados? La actividad, ¿les ayudó a comprender mejor lo que significa ser un niño explotado en las peores formas de trabajo infantil? ¿Hubieran querido poder ayudar a ese niño? Procure que todos hagan comentarios constructivos sobre las representaciones de unos y otros, pregunte y solicite más explicaciones de lo que han visto.

Si filmó un vídeo durante las sesiones, páselo de nuevo y vaya deteniéndose después de cada una de ellas para dar su opinión y animar el debate. Será un momento de esparcimiento y también le ayudará a orientar a los jóvenes sobre sus dotes dramáticas. Centrándose en la técnica, como lo haría un director de teatro, usted y su ayudante externo pueden trabajar para mejorar la calidad dramática.

Para erradicar el trabajo infantil, es imprescindible cambiar las actitudes y el comportamiento de la gente. Ello se consigue mediante la formación y los jóvenes pueden ayudar cumpliendo su papel de educadores, no sólo entre sus coetáneos sino también en toda la comunidad.



Evaluación y seguimiento



El principal indicador que puede utilizar para evaluar la repercusión de este módulo es el nivel de participación y la calidad de las estatuas y las escenificaciones.

Debe guardar las notas de estas sesiones y, si es el caso, también las cintas de vídeo grabadas, pues algunas ideas y aportes serán útiles, y servirán de inspiración para otros módulos y actividades.

Tal como se ha dicho, el arte dramático es una herramienta muy enriquecedora. Favorece el crecimiento personal de los jóvenes y les ayuda a formarse sus propias ideas, a saber lo que opinan del trabajo infantil y cómo pueden participar en la campaña mundial para erradicarlo. Durante las representaciones teatrales pueden llegar a todos los niveles de la sociedad y transmitir su mensaje. Este módulo refuerza el elemento viable del programa pues fomenta la *acción*.

El módulo *Escenificación* conduce de modo natural al de *Arte dramático*, pero antes de ponerse a crear una obra completa, otros módulos pueden ayudar al grupo a comprender mejor la complejidad del trabajo infantil (*Debate, Investigación e información*) y a perfeccionar la capacidad narrativa necesaria para escribir su propio guión (*Redacción creativa*).

Anexo

Juegos y ejercicios de dramatización

Charadas

El juego de las charadas es muy conocido en algunos países. Se puede jugar a niveles de competición elevados, e incluso ha servido de base a concursos televisivos. Naturalmente, como ocurre con la mayoría de juegos, las reglas y modalidades varían considerablemente de un país a otro; utilice las que les resulten más familiares. Para los que no conozcan el juego, damos una versión simplificada. Se trata, básicamente, de un juego de deducción a partir de la representación de un tema que hace una persona o un grupo.

Divida al grupo en equipos de dos o tres personas y numérelas. Cada uno debe escribir en una hoja el título de una canción, libro, película u obra de teatro. Luego, doblarán los papeles, pondrán el número del equipo en la parte exterior y se lo entregarán a usted. Cuando todos lo hayan entregado, se mezclarán en un recipiente (por ejemplo, una lata o un sombrero) y un representante de cada equipo sacará un papel. Si le toca el de su equipo, debe dejarlo y elegir otro.

Cada equipo se retira a un rincón de la sala o va a otras salas disponibles. Tienen entre tres y cinco minutos para preparar la mímica sobre el título que les ha tocado. Los demás equipos deben adivinar el título.

Las reglas básicas de las charadas para los equipos son las siguientes:

- no se debe hablar;
- no se pueden utilizar números ni letras para explicar alguna palabra;
- se puede indicar la cantidad de palabras que tiene el título;
- se debe indicar el número de sílabas de cada palabra y luego representarlas;
- se puede indicar si se trata del título de una canción, una película, una obra de teatro, un libro o de una mezcla de cualquiera de estos.

Los equipos deben preparar la mímica en conjunto, compartir la labor y prepararse para representarla frente al resto del grupo. El objetivo es adivinar el título lo más rápido posible. Naturalmente, no debe participar el equipo que escribió el título que se representa en ese momento. El tiempo recomendado para cada actuación es de uno a tres minutos.

Cuando los equipos se separan para ensayar sus mímicas, mézclese con ellos y ayude en lo posible, mostrándoles cómo representar determinadas palabras. Asegúrese de que el grupo se tome esta actividad como una diversión. Observe la evolución de los equipos mientras se desplaza entre ellos y recuérdelos el tiempo que les queda. Si todo va bien, incluso los preparativos serán divertidos.

Las charadas bien organizadas son un juego muy divertido, rápido y agitado. No deje que se pierda el ritmo. Anime a los jóvenes a gritar las ideas y palabras que se les ocurran. Procure que se convierta en una actividad ruidosa y divertida, pues el objetivo es empezar a romper barreras de timidez. Introduzca un elemento competitivo; por ejemplo, el ganador será el equipo que haga la mímica más fácil de entender, o el que adivine más rápido, etc. Intente acertar usted también, gritando sus ideas o palabras. En cuanto se acierta una mímica, debe empezar la siguiente y seguir con el juego.

A veces, los que ya conocen la respuesta, se la guardan deliberadamente, fingiendo ignorancia, para que sus compañeros deban representar la mímica durante todo el tiempo impartido. Esta astucia forma parte de la diversión y crea una atmósfera positiva. Deje que se desenvuelvan como puedan, no *adivine* usted el título. Ahora bien, a veces será necesario sacar a un equipo del *apuro* y deberá adivinar usted mismo, sobre todo, si es un título difícil de representar.

Ejercicios de dramatización

El objetivo principal de esta actividad es crear una base de trabajo en que los jóvenes se sientan a gusto, y se arriesguen a experimentar y equivocarse. Esto es fundamental, pues antes de entrar de lleno en el contenido de la escenificación o dramatización, tendrán que contar con esta plataforma de confianza personal. Por ello, en principio, gran parte de lo que ocurre en estas sesiones es divertido, placentero y se va convirtiendo en *teatral* poco a poco, a medida que se acercan a la intención de la obra. Dígale al grupo que es una actividad divertida, que se la plantee así y que participe a fondo en los distintos ejercicios.

Hay miles de ejercicios teatrales que se pueden utilizar en todo tipo de taller y con personas de todas las edades. Si puede conseguir material escrito, les ayudará mucho. Algunos libros incluyen juegos a los que quizás los jóvenes del grupo jugaban de muy chicos y tal vez les avergüence jugar a lo mismo de mayores. Persevere y ellos superarán sus inhibiciones y empezarán a ver la parte divertida de volver a los juegos infantiles.

Sillas musicales

Si el grupo es numeroso, lo puede dividir en subgrupos. Necesitarán algún aparato de música, o alguna persona que cante o toque un instrumento. El grupo se situará en el centro del espacio frente a tantas sillas como participantes haya menos una. Cuando empieza la música el grupo baila (camina, corre) alrededor de las sillas. La música para en seco y cada jugador debe sentarse en una silla. El que no tenga donde sentarse queda eliminado. Todos se levantan y se suprime otra silla, de modo que siempre haya una silla menos que el número de jugadores. El juego termina cuando queda una sola persona sentada en la última silla.

Estatuas de sal

Todos los jugadores se mueven por el espacio mientras suena la música. Cuando ésta se detiene, todos los jugadores paran en seco y adoptan una postura. El instructor, o el joven a quien se ha elegido, verifica que nadie se mueva. Los *jugadores* deben estar completamente inmóviles, no pueden reír ni siquiera pestañear. El que se mueve queda eliminado y se sigue así hasta que sólo queda una persona.

Captar miradas

El grupo forma un gran círculo de modo que todos se vean. Se designa a alguien para empezar, el objetivo es captar la mirada de otro, mantenerla y dirigirse rápidamente al lugar que ocupa. Mientras el primero se dirige al lugar de su *víctima*, ésta debe mirar a su alrededor y captar la mirada de un tercero, mantenerla y dirigirse al lugar de esa tercera persona en el círculo. Deben dirigirse al lugar que ocupa su *víctima* antes que el *perseguidor* les alcance a ellos. En definitiva, una cantidad de personas se mueven constantemente por el círculo, captando las miradas de otros y dirigiéndose a los lugares que ocupan. Es importante subrayar que no se puede hablar, ni siquiera reír (algo muy difícil.) Es un ejercicio muy divertido, que se puede practicar durante un buen rato.

Juego de memoria

El grupo se divide en parejas que se reparten por la sala. Uno de cada pareja es la estatua. Permanece inmóvil mientras la otra persona le observa durante un minuto para memorizar la apariencia y la ropa de la *estatua*. Luego, cierra los ojos durante otro minuto, mientras la estatua cambia seis cosas en su vestido o aspecto; por ejemplo, se saca un anillo, se desabrocha un botón, se desata un zapato, etc. Seguidamente, vuelve a quedarse inmóvil, y la otra

persona dispone de un minuto para encontrar las seis diferencias. Luego cambian los papeles.

El frutero

El grupo se sienta formando un círculo de modo que todos se vean. Se asigna a cada persona el nombre de una fruta, por orden. Hay cuatro tipos de fruta: manzana, naranja, plátano y pera. La primera persona será una manzana, la segunda una naranja, la tercera un plátano y la cuarta una pera. La quinta será de nuevo una manzana y a partir de la quinta se seguirá otra vez el mismo orden hasta que todos tengan su nombre de fruta. Colóquese fuera del círculo y diga el nombre de una fruta. En ese momento, todos los que tienen ese nombre corren a cambiar su lugar por el de un compañero, no importa en qué dirección, pero deben hacerlo lo más rápido posible. Mientras tanto, usted saca una silla del círculo.

De este modo, siempre habrá una silla menos y alguien quedará de pie, y por tanto, fuera del juego. Además de nombrar las frutas, usted puede decir "frutero", y en ese caso todo el mundo se levanta para ocupar otra silla. Nadie se puede quedar sentado. Todos deben buscar un nuevo lugar.

Lo que diga el rey

El grupo camina por la sala y el instructor va gritando órdenes simples, como por ejemplo, "Saltar", "Sentarse", "Ponerse de pie". El grupo debe hacer lo que se le indica al tiempo que repite la orden gritando. Luego, el instructor puede empezar a gritar órdenes más complicadas. Es un juego ruidoso y alocado, por lo que es mejor jugar en una sala grande, o bien, al aire libre. También es rápido y divertido, y a los jóvenes les gusta. Cambie por turnos a quien grita las instrucciones para que más de una persona pueda cumplir ese rol.

Representación de objetos

El instructor dice nombres de objetos (gafas, tetera, teléfono, etc.) y los jóvenes disponen de 30 segundos para agruparse de cinco en cinco y representar el objeto indicado. Todos deben mirar las esculturas humanas de los demás y luego, el instructor dice otro objeto.

Canción del nombre

Se forman equipos de cuatro y se les dan unos cinco minutos para preparar una canción corta, utilizando sus nombres, que deben interpretar ante los demás.

Lanzamiento de nombres

Todo el grupo está de pie formando un gran círculo. En caso de que sea demasiado numeroso, divídalo en subgrupos de seis. Se lanza una pelota en cada grupo. Una persona va lanzando la pelota a otra mientras dice el nombre de la persona que la lanzó y el de quienes la lanzaron antes. También se pueden añadir frases descriptivas de quienes la lanzan y quienes la recogen.

Círculo de nombres y platos

El grupo se coloca en semicírculo, de modo que todos vean a los demás. Empezando por la izquierda y moviéndose hacia la derecha, cada uno dice con claridad su nombre y el de su plato favorito. Inmediatamente, la siguiente persona repite ese nombre y ese plato, y añade los suyos. Cada jugador debe recordar los nombres y platos de todos los anteriores, repetirlos, y añadir los suyos.

Vampiros

Los miembros del grupo van con los ojos cerrados. Si el que juega de *vampiro* les toca el cuello por detrás, *mueren* entre gritos estentóreos y se convierten a su vez en *vampiros*. Si un vampiro *muerde* a otro vampiro, se convierte de nuevo en ser humano con algarabía (y siempre con los ojos cerrados).

Máquinas mímicas

Un miembro del grupo se sitúa en el centro y empieza a imitar el movimiento y el ruido de una máquina imaginaria. El educador va indicando a otros miembros del grupo, uno a uno, que se unan a la máquina, siguiendo el ritmo. Cuando todos los miembros del grupo se han incorporado, se puede acelerar o enlentecer el ritmo de la máquina hasta que se detenga, pero siempre todos a un tiempo.

Hipnosis colombiana

Por parejas, una persona sigue el movimiento de la palma de la mano de su compañero por toda la habitación, manteniendo la cara a una distancia y un ángulo constantes. Deben hallar un ritmo conjunto y, de vez en cuando, cambiar de papel.

Respirar juntos

Todo el grupo en círculo, de modo que todos se puedan ver. Sin hablar, intentan sincronizar el ritmo de su respiración.

Cuadros en movimiento

Si es necesario, forme subgrupos. La mitad del grupo representa una imagen de trabajo infantil. La otra mitad se pone enfrente e imita la imagen, como en un espejo. El primer grupo se mueve despacio, actuando según la imagen que ha creado, y el segundo grupo hace lo mismo. El público debe compararlos y deducir lo que sus compañeros intentan mostrar.

Argumento para un guión

Sentados por parejas, "A" le cuenta a "B" un cuento sobre un niño explotado. El cuento debe tener principio, trama y final. "B" escucha con atención y le cuenta la historia de vuelta, añadiendo todos los adjetivos que pueda. "A" la cuenta de nuevo a "B", con todos esos adjetivos y añadiendo verbos. El relato se cuenta de uno a otro, añadiendo ademanes, sonidos, gestos y movimientos. Al final, se ponen de pie y lo convierten en una obra corta, con un narrador y un actor, o dos actores.

Programa Internacional para la Erradicación del Trabajo Infantil (IPEC)

Proyecto INT/99/M06/ITA financiado por el Gobierno de Italia

 ¡Alto al trabajo infantil!

Producción: Centro Internacional de Formación de la OIT, Turín, Italia,
en colaboración con el



ISBN 92-2-313240- 1

