

JUEGO DRAMÁTICO

Una de las estrategias más eficaces para trabajar en el entorno educativo la inteligencia emocional, la adquisición y consolidación de nuevas competencias sociales y ciudadanas, y la autonomía personal, es la utilización del juego dramático como instrumento al servicio del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el marco de la animación a la lectura, el juego dramático nos brinda una herramienta de gran valor formativo para ayudar a nuestros alumnos a integrar la experiencia lectora en su repertorio de paradigmas emocionales y psicológicos, favoreciendo al mismo tiempo la identificación de los jóvenes lectores con los protagonistas de las historias que están leyendo.

1. Habitantes de Nueva Atenas

La acción de *Historia de Alan* se desarrolla en una colonia sostenible llamada Nueva Atenas y situada en Alaska.

En grupos de cuatro, inventad personajes residentes en Nueva Atenas. Recordad que los habitantes de esta colonia han huido de las zonas del planeta controladas por las grandes corporaciones para participar en un experimento social que les permita desarrollarse como personas y alcanzar su máximo potencial creativo.

Cada grupo elegirá una actividad en la que destaquen los personajes que van a crear sus miembros: pintura, medicina, geología, diseño gráfico, danza, arquitectura, música, etc.

A continuación, cada miembro del grupo se inventará la biografía de un personaje residente en Nueva Atenas y que desarrolle dicha actividad.

Entre todos los miembros del grupo, crearéis un mural para presentar una asociación de habitantes de Nueva Atenas dedicada a la actividad que habéis elegido. Tendréis que ponerle nombre, crear sus estatutos e inventar una agenda de actividades para la asociación.

En clase, simularéis encuentros entre personajes de los distintos grupos en una cafetería. El profesor irá llamando a un miembro de cada grupo, y los seleccionados entablarán una conversación asumiendo el rol del personaje que han creado.

2. Activistas y espías

Preparad un número de papeletas equivalente al número de alumnos en la clase. La mitad de las papeletas llevará escrito *espía*. La otra mitad pondrá *activista de NO NAMES*.

A continuación, introducid las papeletas en una bolsa. Cada alumno sacará una y la mirará sin mostrársela a los demás.

El profesor irá llamando a los alumnos a escena de dos en dos. Los alumnos tendrán que conversar entre sí hasta descubrir si su interlocutor es espía (contratado por el gobierno para luchar contra NO NAMES) o un activista de NO NAMES. El primero que acierte a qué se dedica el otro, ganará esa ronda y podrá seguir jugando, mientras que el otro quedará eliminado. Solo se puede dar la respuesta una vez; si es equivocada, el jugador quedará eliminado automáticamente.

3. Deportistas del futuro

Imagina que eres un deportista profesional que quiere ingresar en la franquicia Argo.

Inventa tu personaje y escribe una redacción sobre él donde menciones su nombre, su lugar de residencia, el deporte que practica y una breve biografía y lista de sus logros.

A continuación, preséntate ante tus compañeros bajo la identidad del personaje que has creado e improvisa una explicación justificando tu deseo de entrar en Argo.

