

EL TEATRO EN LAS AULAS DE DERECHO

Ariel Simone¹

"El teatro es como el silencio. Cuando se habla de él desaparece (Peter Brook)

RESUMEN: En este trabajo compartiremos una experiencia áulica concreta basada en la inclusión del teatro, como parte de las artes, en las clases de Derecho Penal. De la propuesta remarcaremos las ventajas que creemos que conlleva de acuerdo a las conclusiones derivadas de la neuroeducación, especialmente en cuanto a la generación de emociones. Asimismo comprenderemos al teatro en el aula como un juego que además implica fortalecer las herramientas pedagógicas debido al trabajo en grupo y el ejercicio.

1. La experiencia: Partiremos de una experiencia-anécdota. En uno de los encuentros de la asignatura, ya transcurridos más de los tiempos mínimos que el cerebro tolera para la concentración; percibimos cierta dispersión en los alumnos. Sentimos esa horrible sensación de que alguno quería tomarse el buque pero aún no se había pasado la asistencia. Propusimos hacer un alto ("un recreo cerrado" lo llamamos) para salir de la rutina y del tedioso tema: Uno de los juegos de campamento. Aquellos que se hacen tanto en las colonias, en los camping o en las concentraciones eclesíásticas, entre muchos otros lugares. Unos pocos compañeros salieron al pasillo, les dimos algunas consignas a los que se quedaron, y cuando los de afuera volvieron comenzó el juego. Nos reímos un rato. En definitiva. Jugamos. Actuamos. Tratamos de engañar al otro (como vamos a hacer cuando seamos abogados). Y notamos como todos volvieron a prestar atención. Ahora hasta querían quedarse en el aula. Para el siguiente encuentro, procuramos encarar la clase de manera distinta, y utilizar esta pequeña experiencia, solo que ahora sería para "de paso" abordar el tema que por cronograma tocaba "desarrollar". Antes de comenzar nos reunimos con el equipo y manos a la "obra". Fue así que los casos prácticos que teníamos para que estudiaran en la casa o para que los trataran de resolver luego de desarrollado el tema teóricamente; se transformaron en los libretos de las escenas teatrales (*sketchs*) que cada grupo debía presentar a los compañeros/as. Las consignas eran simples: si bien se permitía cierta libertad para la improvisación, los

¹ Docente adscripto en Derecho Penal 1, Parte General; Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales de la Universidad Nacional de La Plata. Contacto: arielhernansimone@gmail.com. Adaptación del trabajo final del curso "Educación Emocional y Neuroeducación" a cargo del Prof. Mario Vestfrid (Área de Capacitación docente).

integrantes del equipo debían distribuirse los personajes y recrear el relato que surgía del trabajo práctico. Alguno podía hacer las veces de *voz en off* o relator de los sucesos, y se les solicitó expresamente que sean originales en las propuestas y sorprendan con algo inimaginable. No les pedimos que procuren hacer reír al público porque imaginamos que eso iba a surgir irremediablemente. Se trataba de cinco relatos en los que en definitiva se preguntaba al final si cada uno de los personajes involucrados había realizado o no una acción en términos jurídicos penales. Al final se entregaron las estatuillas. La experiencia fue por demás enriquecedora y satisfactoria: Los chicos y chicas habían desarrollado las habilidades necesarias para aplicar los contenidos de una manera práctica, actuando, jugando, riendo, tentándose, y hasta emocionándose.

2. La educación emocional y la neuro-educación: Fue a partir de esa concreta experiencia que comprendimos la relevancia de la estimulación neuro-emocional en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por un lado, y del juego en el aula, por otro. Desde lo pedagógico, en los últimos años se han intentado buscar diversas alternativas a la propuesta de la educación tradicional. Así, con la finalidad de echar por tierra la validez absoluta de las clases magistrales² en Europa se ha empezado a hablar de las “*clases al revés*”³ o poner en práctica juegos, habilidades y destrezas u otras alternativas⁴ en las que el alumno participe de modo más protagónico y no sea un mero espectador⁵. En ese sentido es que desde hace varios años se propone que desde la “neurodidáctica” se aborde esta problemática, en cuyo marco se afirma que el cerebro necesita emocionarse para aprender.

3. Las artes, la creatividad y la estimulación: Mucho se ha dicho sobre la importancia de las artes en la educación. En nuestro ámbito a veces sirve para escaparnos de la pesadez de las clases y de la rigidez de las normas, y otras veces para que sirvan de excusa y vehiculizar en ellas la comprensión de determinada temática (películas, música, cuentos, novelas, pinturas, etc...). A partir de los estudios de las Neurociencias, se puede asegurar que las artes pueden

incentivar

2 Justamente es a través de la neurodidáctica que se propone el abandono de las clases magistrales y clásicas.

3 Las clases al revés (*Flipped Classroom*) consisten en una metodología donde el alumno realiza las tareas o deberes en el aula y estudia en la casa, entre otras implicancias de interés didáctico.

4 Por ejemplo, una clase se puede desarrollar a partir de preguntas de los alumnos o del mismo

docente; o se puede describir un tema a partir de un caso conocido o una microhistoria.

5 En ese sentido es que a partir del pensamiento y método socrático se afirma que “aprender no es transmitir conocimiento”, y que un buen docente debe ayudar al alumno para que este exprese y evoque un conocimiento que ya le pertenece pero que mantenía oculto (SIGMAN:200).

el desarrollo de la actividad cerebral relevante para el proceso educativo. En las artes el hombre interpreta algo por medio de sus sentidos, pero adicionándole el valor de lo bello y lo estético. Las artes escénicas constituyen una de las bellas artes. Y las artes se relacionan estrechamente con las neurociencias. Una música es un sonido armónico que es captado por uno de los sentidos y decodificado en el cerebro de una manera determinada creando sensaciones. Si esa música, además de armónica y es gustosa para los oídos, irremediablemente generará placer en quienes la escuchan. La música activa áreas cerebrales de placer y los sistemas nerviosos de recompensa que ayudan a mejorar el funcionamiento emocional y cognitivo (MANES,2016,#2:68). Además, la práctica musical permite desarrollar y fortalecer conexiones entre diversas regiones cerebrales, lo cual permite la transferencia de habilidades (MANES,2016,#3:27). Y más específicamente, la musicoterapia, aunque se relacione más bien con mecanismos ante el padecimiento de enfermedades o problemas neurológicos o anímicos, motiva y facilita el desarrollo de las estrategias cognitivas tan necesarias desde lo pedagógico. Similares consideraciones podríamos efectuar para con una producción pictórica, un poema, un buen relato, una escultura, una imagen, un video, una película, un poema, un truco de magia, etc... En definitiva, con respecto a cualquier obra de arte o expresiones semejantes. Por ello es que el docente cuenta con una herramienta tan simple como eficaz para mantener la percepción, la atención, la concentración y el bienestar del alumno a partir de las artes. Las artes también evocan a toda la cuestión que gira en derredor de la creatividad que se verifica sobre todo cuando encontramos o entendemos algo de modo original, identificado como el “momento eureka” de la iluminación (“Se me prendió la lamparita”) (MANES,2016,#3:10). En la creación (propia de las artes) se ejercita el lóbulo prefrontal, para lo cual se requiere de tiempo y que se utilice el “camino largo” del cerebro. En la actualidad tenemos poco tiempo y por ello solo repetimos en forma automática los conocimientos que nos son incorporados, tal cual ocurre generalmente en el proceso de enseñanza y aprendizaje tradicional que pretendemos desmitificar. Además, durante el proceso creativo se reduce la actividad de las áreas cerebrales vinculadas a los filtros cognitivos que pueden llegar a impedir o demorar el desarrollo (MANES,2016,#3:17). Curiosamente, lo creativo y lo artístico también es relevante en lo que respecta a la memoria, al

punto que “*el oficio del memorista está en algún lugar entre la arquitectura, el diseño y la fotografía, todas facetas creativas*” (SIGMAN:224). Al respecto, un buen recurso para afianzar la memoria y recordar cosas es hacerlo mediante imágenes de los objetos que se pretenden recordar, en cuyo marco se habla del “*Palacio de la Memoria*”⁶, que se asemeja más a un proceso creativo propio de las artes que a un depósito de información en partes rígidas del cerebro (SIGMAN:279). Finalmente, y en lo que más me interesa destacar, las artes generan emociones y sentimientos, incluso aquellos de tristeza (película o escena triste) que ayudan en el proceso de enseñanza y aprendizaje (en este sentido es que hay que tener en cuenta la diferencia entre emociones y sentimientos). En teatro existe un ejercicio que se denomina “*memoria emotiva*”. Desde las neurociencias, cabe recordar la función de la amígdala, que se ocupa de los recuerdos emocionales (“secuestro amigdalár”). La amígdala juega un rol de significativa relevancia en el miedo y en la memoria basada en eventos emocionales. Ello lleva a fortalecer el entusiasmo en la educación relacionado con la motivación, que a su vez deriva de las emociones.

4. El juego y el aprendizaje lúdico:⁷ La experiencia relatada implicó, en definitiva, jugar un poco. Peter Brook ha dicho: “*Interpretar requiere mucho esfuerzo. Pero en cuanto lo consideramos como juego, deja de ser trabajo. Una obra de teatro es juego.*” Una de las formas de incentivar y estimular a los alumnos a través de las emociones es la que en los últimos tiempos se está implementando a través de los juegos áulicos, en donde tiene especial relevancia el fomento de la creatividad, el bienestar y el buen humor; a la vez que sirve para relajar el ambiente y bajar los niveles de dramatismo y estrés, especialmente ante las instancias evaluatorias. Aprendemos jugando como cuando éramos niños ⁸. En los adultos que se encuentren estudiando carreras a nivel universitario resultará útil recurrir a los juegos para estimular el bienestar, las ganas y en definitiva obtener buenos resultados en el proceso educativo. Además es una buena forma de que al modo

del “palacio de

6 El Palacio de la Memoria es una herramienta hallada por Simónides que permite recordar objetos y cosas a través de la memoria espacial que está más desarrollada en el ser humano a través de un sistema de coordenadas en el hipocampo. Consiste en ubicar las cosas que se pretenden recordar en un ámbito espacial cual Palacio, donde la memoria se desenvuelve como pez en el agua (SIGMAN:223).

7 Curso-taller “El juego como vehículo de aprendizaje y elemento motivacional en la educación universitaria” (2016). Equipo Docente: Pablo Lazatti – Jorgelina Murias – Daiana Laffranchi

8 Además está decir que la socialización primaria y la conformación de nuestro cerebro en los primeros tiempos se hace en base al juego, es decir: “aprendemos jugando”.

la memoria” se pueda evocar el recuerdo para que ciertos datos no pasen al olvido por la manera en que fueron incorporados. En el proceso de aprendizaje y enseñanza del Derecho Penal puede resultar de utilidad tratar los temas a partir de la narración de casos reales - *conocidos mediáticamente o no*-, juegos de roles, simulacros y otros recursos que capten la atención y mantengan la concentración. Lo más importante del juego es que, a diferencia del método conductista, a través de aquel el *homo ludens* justamente aprende jugando, lo cual es mucho más productivo que aprender leyendo o escuchando al profesor hablar y nada más.⁹ Y ello es de vital importancia en el proceso pedagógico ya que la metodología lúdica importa la incorporación de conocimientos en base a la practicidad, el desarrollo de las habilidades propias de la profesión, etc.. que resultan difíciles de aprender mediante las metodologías tradicionales basadas en las clases magistrales y la repetición de contenidos previamente transmitidos.

5. El trabajo en grupo y el “cerebro social”: La experiencia implicó también que los alumnos, a poco de conocerse, socializaran entre los miembros del equipo y pensarán en una empresa en común. Desde las neurociencias se afirma que el cerebro es un órgano social que necesita de las relaciones para funcionar. Las relaciones sociales modulan las funciones biológicas de nuestro cerebro, que se desarrolla en mejores condiciones cuando se promueven las relaciones interpersonales y el contacto con los otros. Manes afirma que “somos humanos porque somos seres sociales y necesitamos continuas relaciones para que nuestro cerebro se mantenga en forma”. Por ello es que se habla hoy en día de un “cerebro social” y de la “neurociencia social”, que hasta hace algunos años era impensado. Incluso algunas teorías sostienen que el tamaño del cerebro humano es mayor por su directa proporcionalidad al cúmulo de las relaciones interpersonales, debido a la evolución en el contacto social de la especie (MANES,2014:212). En base a estos entendimientos es que en base a la experiencia relatada pretendemos destacar la relevancia del trabajo en grupo e interactivo con otras personas (no con aparatos inanimados), ya sea en el ámbito áulico o en todo el proceso pedagógico. El equipo es algo más que la suma de las individualidades y que el trabajo en grupo coadyuva también a la “recuperación colaborativa de los recuerdos” parciales que pueda llegar a atener cada integrante del equipo, todo ello

9 Por ejemplo todo aprendimos las reglas del fútbol jugándolo y las sabemos aunque nunca

hayamos leído el reglamento que la FIFA elaboró al respecto. Lo mismo con el truco

en el marco más abarcativo del entendimiento de la memoria colectiva como construcción social (MANES,2016,#1:70/72/76). En sentido similar, cabe destacar que las conductas cooperativas y las que en general nos relacionan con los otros activan áreas cerebrales asociadas a la recompensa y el placer; a diferencia de cuando la misma actividad es llevada a cabo por un objeto electrónico o mediante cosas inanimadas, donde se desactivan aquellas zonas del cerebro. Del mismo modo, las interacciones sociales fomentan la inteligencia colectiva y son buenas para el bienestar y la salud cognitiva de cada uno de los cerebros que intervienen en el grupo (MANES,2016,#8:74). La **enseñanza significativa** implica la implementación de ideas colaborativas y cooperativas. Además, el hecho de mantener, cualquier sea el ámbito, incluso el aulico, lazos afectivos y sociales, otorga sentido de pertenencia social que protege contra el estrés (MANES,2016,#2:68).

6. La actividad física y el cerebro: El cuerpo es movido por el cerebro, pero también el cuerpo activa al cerebro. Una de las asignaturas que comprende las **artes dramáticas** es justamente la **expresión corporal**, en cuyo marco también tienen relevancia aspectos como la postura teatral y la presencia escénica. Ciertas sustancias del cerebro que estimulan el bienestar son generadas a partir de actividades tales como el ejercicio físico y/o el sexo. A ese punto es que se habla de la “gimnasia neuronal o cerebral”. Así, correr o realizar alguna actividad física hace que en nuestro cerebro y más precisamente en el hipotálamo se libere endorfina. La endorfina es una sustancia (hormona) que el encéfalo produce por sí sola ante ciertos estímulos, y está asociada a la disminución del dolor, y por ende a las sensaciones placenteras o la felicidad. El ejercicio aumenta la sinaptogénesis (creación de sinapsis en el hipocampo) y al generar endorfinas baja los niveles de estrés (MANES,2016,#2:68).

7. Algunas otras conclusiones: Múltiples son los vínculos que encontramos entre las ventajas educativas relacionadas con el juego y la neurociencia y la experiencia que nos propusimos compartir: **a)** De acuerdo a la pirámide de **Edgar Dale**, la actividad activa (que implica el protagonismo del desempeño de un rol actoral en un ejercicio) importa mejorar la eficacia en cuanto a la memoria y el aprendizaje. Es el **aprendizaje experiencial**. **b)** La actuación implica, también y en cierta medida “mentir”. **c)** Las actuaciones son conocidas en el ámbito del ejercicio

profesional del derecho y especialmente en las prácticas de las asignaturas a través del **role play (juego de roles)**, como por ejemplo el simulacro de juicios por jurados o las competencias sobre **técnicas de litigación** en materia penal. **d)** Cabe hacer alguna mención a la meditación propia de las artes dramáticas, que también modifica las ondas cerebrales que coadyuban a la relajación y el bienestar necesarios en el proceso educativo. Small propone realizar ejercicios de meditación a los efectos de mejorar el autocontrol y la autoestima en muchas de las actividades que se realizan cotidianamente (SMALL:167). **e)** Los movimientos de los músculos de la cara que reflejan las emociones básicas y secundarias (emociones primarias y sociales), tan ligadas a las artes dramáticas. Los gestos, los rostros, las máscaras en donde actúan los más de diecisiete músculos que tiene el rostro humano. **f)** También son importantes todas las cuestiones vinculadas al lenguaje corporal (gestos, ademanes, postura, manejo del escenario, formas de desplazamiento). En el teatro es importante demostrar emociones a través de los timbres de vos, de los acentos, y también de los “sonidos del silencio”. Los ojos son la parte más expresiva de la cara y cualquier maestro de las artes dramáticas te dirá que debes manejar los ojos, la mirada. En definitiva, como en el teatro, el cuerpo habla y enseña.

Bibliografía utilizada:

SIGMAN, Mariano, *La vida secreta de la mente*, Edit. Debate, 2016.

SMALL, Gary; y VORGAM, Gigi, *El Cerebro Digital*, Edit. Urano, 2008. Cap. 7 “Recuperar la comunicación cara a cara” (págs. 139 a 173).

MANES, Facundo, y NIRO, Mateo, *Usar el Cerebro. Conocer nuestra mente para vivir mejor*, Edit. Planeta, Buenos Aires, 2014.

MANES, Facundo, y NIRO, Mateo, *Cerebro humano. Claves para entenderlo*, 1º edición, Colección Neurociencias Clarín, Arte Gráfico Editorial Argentino, Buenos Aires, 2016. Nueve Fascículos.

VESTFRID, Mario, *Dialogando con la mente*, Dunken, Buenos Aires, 2017.