



**DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE RELACIONES PÚBLICAS**

**PROGRAMA DE LA ASIGNATURA: JUEGO Y DRAMATIZACIÓN**

**Ciclo Lectivo 2017**

**CÁTEDRA: JUEGO Y DRAMATIZACIÓN**

**PROFESOR TITULAR: RUBÉN HERCTOR DUBOIS**

**AYUDANTE: PAMELA FRANK**

**CARGA HORARIA: CUATRO HORAS SEMANALES- CURSADA CUATRIMESTRAL**

### **1) FUNDAMENTACIÓN**

*“No se trata en mi opinión del lugar que le corresponde al juego entre el resto de las manifestaciones culturales, sino del grado en que la cultura misma ofrece un carácter lúdico” Johan Huizinga*

El juego es la respuesta a una necesidad innata, a un impulso básico e instintivo, y se realiza por el gozo que procura; se mantiene inalterable a través del tiempo, en tanto mundo mágico de la infancia. Pero además del placer, es una actividad seria, en las que todas sus manifestaciones tienen significación: se desarrollan a través de la actividad lúdica las funciones fisiológicas y psicológicas latentes; es una experiencia generadora de nuevas actividades, habilidades, emociones. El juego forma y dispone. Imitación y juego son dos extremos de un equilibrio cognitivo que supone una coordinación bien establecida entre la acomodación y la asimilación; una “ritualización de los esquemas, prepara para el juego simbólico hasta que los gestos se vuelven sistemáticos.

El comportamiento del ser humano se sostiene en los procesos representativos. La función simbólica se diferencia notablemente de la realidad en la que se utilizan signos y se manipulan objetos, generando la transición desde lo motor hacia el verdadero símbolo lúdico: las representaciones abstractas. En ese camino, las acciones se caracterizan por la imaginación creadora, la intuición, la reproducción y la imitación representativa. A través de esquemas simbólicos sobre objetos nuevos, el ser humano asimila del cuerpo propio al otro o al objeto.

Con la adquisición del lenguaje aparecen las combinaciones simples: un sujeto realiza una acción; los personajes aparecen en las narraciones y los protagonizan como espejos del “yo”; así también simbolizan la autoridad moral de quienes nos forman y educan, y es a través del juego que se trata de modificar la realidad: cuanto más hostil, mayor es la necesidad de ingresar a la ficción. Se juega con lo que produce miedo, con lo prohibido...Anticiparse a estas emociones a través de la proyección simbólica, enriquece además del juego, el resto de las capacidades expresivas y comunicativas: mayor coherencia discursiva, la posibilidad de ordenar intuitivamente en una serie lógica, la de simbolizar a nivel colectivo, en el que cada uno asume un rol.

---



Durante la adolescencia y la adultez se va abandonando el juego simbólico, a pesar de que los simbolismos se han reforzado; la coexistencia comunitaria, la necesidad de optar, fomentan la inhibición, postergando la actividad lúdica para algunos y exclusivos momentos de diversión, juzgando peyorativamente la interacción, la cooperación, la descentralización y la inteligencia propias del juego. El juego grupal suscita el desarrollo social, moral y cognitivo en relación a los otros; favorece la inteligencia práctica y la gratificación afectiva. Las reglas respetadas por el grupo exigen cumplimiento, y esto- contrariamente a las apreciaciones populares- permite adentrarnos en la realidad más que salirnos de ella; permite tomar de la realidad cuanto se necesita y plasmarlo en la acción.

## 2) OBJETIVOS ESTRUCTURALES

- Conocer las posibilidades expresivas y el proceso de producción de los diferentes lenguajes artísticos
- Conocer los códigos básicos y la utilización del lenguaje gestual y relacionarlo con otros lenguajes
- Conocer la historia y la evolución del juego y el teatro y sus efectos sociales y culturales
- Apreciar la transformación del contexto socio- cultural a partir de diferentes nociones estéticas
- Desarrollar competencias críticas, que además de la comprensión simbólica, apunten al desarrollo de un pensamiento y un hacer con independencia y autonomía, integrando los diferentes aspectos del arte y la comunicación. (la comunicación a través del cuerpo; no sólo una buena técnica, sino también, el compromiso de las potencialidades expresivas, la conexión con uno mismo, con el otro y con el espacio)
- Crear momentos de decodificación y lectura conciente y crítica de los contenidos del lenguaje como medio expresivo e implicancia subjetiva
- Desarrollar capacidades dentro de los diferentes procesos de socialización entendida en sentido amplio, es decir, como forma de participar activamente en la cultura
- Alcanzar un nivel de interpretación a través del juego, tal como cualquier otro lenguaje expresivo, teniendo en cuenta su carácter identificadorio.

## 3) UNIDADES DIDÁCTICAS

Tomando el lenguaje verbal y no verbal, aludiendo a la totalidad de las manifestaciones expresivas, y como vehículo de comunicación, considerando que *“el gesto es el lenguaje que anticipa las palabras”* y que la actividad creadora implica la proyección de un tiempo abstracto que avanza en sentido inverso a la acción, la creación es un medio para superar el malestar que produce el paso del tiempo, y a la vez, la afirmación de la presencia en el aquí y ahora.

La expresión abstracta será la consecuencia de la interacción del ser humano con el medio, especialmente ambientado para la decodificación de símbolos. De esta relación dialéctica surgirá la simbolización; todo intento de forzar la evolución imaginario- simbólico- abstracto, sólo la perjudicaría, imposibilitando su desarrollo.



Los adultos encuentran por medio del juego la posibilidad de ser protagonistas y creadores de un espacio de diseño, acción y desarrollo de sus potencialidades, expresar sus emociones, descubrir y transmitir un mensaje cultural, a través de las siguientes unidades didácticas:

- **EL JUEGO DRAMÁTICO:** funciones básicas del teatro-medio de expresión y artificio espectacular- Orígenes del teatro: mimético o ditirámico/ mágico- catarsis vincular-empatía- nociones de tiempo y espacio- representación primitiva del propio cuerpo y el de los otros- Conflicto dramático- paso de la acción a la reflexión- interiorización de la acción- contextos emergentes- nociones básicas de actuación: composición de personajes, conflictos simples, cuadros breves, textos inventados- integración de lenguajes- ACCION/ significación- pasaje del código del signo al código social.
- **LA EVOLUCIÓN DEL JUEGO:** juegos reglados- coordinación- socialización
- **ANÁLISIS TEATRAL:** construcción de una posición crítica y fundamentada

### **3)a) CONTENIDOS TEMÁTICOS POR UNIDAD DIDÁCTICA:**

- **EL JUEGO COMO AGENTE SOCIALIZADOR:** conceptualización de esquemas individuales y grupales; utilización del símbolo; producción e interpretación de signos.
- **EL JUEGO COMO RITUAL- ANTROPOLOGÍA DEL JUEGO- PRÁCTICA DE LA EXPRESIÓN DEL SENTIDO A TRAVÉS DEL CUERPO- MOVIMIENTO, ETC:** estructura social del juego- relación de tiempo/ lugar/espacio.
- **LA METÁFORA DEL JUEGO- SIMBOLOGÍA DEL JUEGO-LA REPRESENTACIÓN DRAMÁTICA- LA COMUNICACIÓN TEATRAL- EL TRABAJO DE LA PUESTA EN ESCENA:** relación entre el juego y la representación dramática- intención lúdica; el “como si” para recrear situaciones simbólicas de la vida real; coexistencia de reglas y excitación lógica (tensión cultural del tiempo); transformación y búsqueda de nuevas realidades.
- **FUNCIONES DEL LENGUAJE EN EL JUEGO- LA PALABRA EXPRESIVA-LA PALABRA EN LA ACCIÓN:** entonación, matices, acentuación- signos colectivos- sistema de símbolos- reconstrucción de conflictos a través de la palabra- estereotipos- agentes sociales y socializadores.
- **ACCIONES DE SEGURIDAD: EL ATRACTIVO ESCÉNICO Y SU UTILIZACIÓN PARA LA PRODUCCIÓN DE EVENTOS- CONVENCIONES- RELACIÓN CON EL PÚBLICO:** funciones intelectuales en la producción escénica- festivales- encuentros planificados- cooperación y encuentro con el otro- reflexión y diversidad en lo grupal a través de diferentes lenguajes- reciprocidad- semántica del juego.
- **LOS JUEGOS TEATRALES Y LAS RELACIONES PÚBLICAS:** el juego como catalizador de relaciones sociales- el juego y el poder- cooperación- desarrollo de habilidades para las relaciones públicas- ejercitación de roles, funciones- discursos adaptados a diferentes contextos- proxemia y comunicación a través del uso del espacio- la imagen y el contenido en la escena- producción de situaciones estéticas.

**3)b) BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA POR UNIDAD TEMÁTICA:** cada unidad temática será acompañada por textos y representaciones seleccionadas según la temática a abordar



#### **4) BIBLIOGRAFÍA GENERAL:**

- LAPOÉTICA- ARISTOTELES
  - EL PROYECTO INSTITUCIONAL, UN PUENTE ENTRE LA TEORÍA Y LA PRÁCTICA- NOEMÍ BURGOS- CRISTINA PEÑA- EDICIONES COLIHUE
  - LA CULTURA COMO CONSTRUCCIÓN COTIDIANA- MARIO SCALISI- ERICA VILLARROEL- DIRECCIÓN DE CULTURA DE LA MUNICIPALIDAD DE QUILMES
  - REALIDAD Y JUEGO- DONALD WINNICOTT- EDITORIAL GEDISA
  - SIMBOLOGÍA DEL MOVIMIENTO- A. LAPIERRE- B- ACOU TOURIER
  - PROYECTO DE CAPACITACIÓN DE TRABAJOS COMUNITARIOS- NATALIA MOLINA- UBA
  - PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL CENTRO CULTURAL MUNICIPAL ZONA SURMARCELINO VILLAR- CECILIA DUBOIS- DIRECCIÓN DE CULTURA DE LA MUNICIPALIDAD DE LA COSTA
  - LAS TESIS SOBRE EL JUGAR- BIBLIOTECA DE SICLOGÍA PROFUNDA
  - EL NIÑO Y SUS JUEGOS- A. ABERASTURI- EDITORIAL PAIDOS
  - LA EXPRESIÓN CORPORAL EN EL JARDÍN DE INFANTES- PATRICIA STOKOE- RUTH HARF- EDITORIAL PAIDOS
  - ESTUDIOS PSICOLÓGICOS- JEAN PIAGET- EDITORIAL PLANETA- AGOSTINI
  - EL PENSAMIENTO DE JEAN PIAGET- EDITORIAL EMECE
  - UN RECUERDO INFANTIL DE LEONARDO DA VINCI- SIGMUND FREUD
  - DINÁMICA DE GRUPOS Y EDUCACIÓN- CIGLIANO- VAVERDE- EDITORIAL HVMANITAS
  - DICCIONARIO DE TEATRO- DRAMATURGIA- EDITORIAL PAIDÓS
  - CREATIVIDAD TEATRAL- BIBLIOTECA DE RECURSOS DIDÁCTICOS- ALHAMBRA- EQUIPO CODA DE ESTUDIOS TEATRALES
  - LA TAREA DE SER ACTOR- B. MATAR- EDITORIAL GALERNA
  - MÁS ALLÁ DE LAS ISLAS FLOTANTES- EUGENIO BARBA- FIRPO Y DOVAL EDITORES
  - UN ACTOR SE PREPARA- C. STANISLAVSKY- EDITORIAL DIANA
  - EL TEATRO Y SU DOBLE- A. ARTAUD- EDITORIAL INDAMERICANA
  - TEATRO, IMAGEN Y ANIMACIÓN- COLECTIVO LA TEJA- EDITORIAL LAJA
  - TEORÍA DEL TEATRO- R. H. CONSTANTINO- EDITORIAL PLUS ULTRA
  - LA PUESTA EN ESCENA- ANDREA VEINSTEIN- CIA. GRAL. FABRIL EDITORA
-



- TÉCNICA TEATRAL MODERNA (AAVV)- MANUALES EUDEBA
- LA ESCENA VIVIENTE- MC GOWAN- MELNITZ- BIBLIOTECA EL HOMBRE Y SUS SOMBRAS- EUDEBA

#### **5) CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES**

Las clases poseen una dinámica con estructura propia del desarrollo psicomotor de la actividad lúdica: una entrada en calor (caldeamiento), un trayecto de representación y una puesta en común con marco teórico y evaluación de los aprendizajes, además de la guía teórico- práctica para el abordaje de los trabajos prácticos correspondientes a cada unidad didáctica.

#### **6) MODALIDADES DEL PROCESO DE ORIENTACIÓN DEL APRENDIZAJE:**

- 1) Clases prácticas y expositivas- Observación/ seguimiento personal del estudiante
- 2) Intercambio de resultados: Asistir a una representación teatral. Adjuntar entrada y programa. Análisis de la misma, según protocolo dado y explicado en las clases
- 3) Grupos de resolución de problemas- Media training: elegir una situación de crisis que amerite una conferencia de prensa. Organización y puesta: empresa/periodistas/asociaciones damnificadas/mediador- presentador. Elaborar una gacetilla de prensa y un módulo explicativo sobre la crisis en cuestión. Resolución creativa del conflicto.

#### **7) MODALIDAD DE CURSADO:**

Presencial- 1 hora teórica/ 3 horas prácticas

#### **8) EVALUACIONES:**

Dos evaluaciones parciales escritas

#### **9) RÉGIMEN DE PROMOCIÓN:**

75% DE ASISTENCIA A CLASES- APROBACIÓN DE LOS DOS PARCIALES CON 7 (SIETE) O MÁS DE 7 PUNTOS DE CALIFICACIÓN.