



Universidad Nacional de La Matanza

Florencio Varela 1903 - San Justo - Buenos Aires - Argentina

DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

TECNICATURA UNIVERSITARIA EN CEREMONIAL Y PROTOCOLO

Programa de la Asignatura:

2743 Taller de Juego y Dramatización

1° y 2° Cuatrimestre 2012

CÁTEDRA:

Profesor Adjunto: Prof. Rubén Héctor Dubois

AUX1: Lic. Pamela Frank

Carga Horaria: 4hs semanales de cursado cuatrimestral

1) FUNDAMENTACIÓN

"Cada vez me sé más conectado con otros elementos del mundo, cada vez soy menos egoísta y advierto mejor las continuas interacciones de mí hacia otras cosas o seres y de otros hacia mí"

Julio Cortázar

El juego es el mundo mágico de la infancia que se mantiene inalterable a través del tiempo. Es la **respuesta a una necesidad innata**, a un impulso básico e instintivo y se realiza por el gozo que procura. Pero además del placer, es una actividad seria en las que todas sus manifestaciones tienen significación.

"No se debería decir de un niño solamente que crece; habría que decir que se desarrolla por el juego"

Chateau

A través de la actividad lúdica, se desarrollan las funciones fisiológicas y psicológicas latentes. Es una experiencia generadora de nuevas actividades, habilidades, deseos, sentimientos... Así, el juego forma y dispone para:

La imitación y el juego son dos extremos de un equilibrio cognitivo que supone una coordinación bien establecida entre la acomodación, fuente de imitación, y la asimilación de nuevos objetos de conocimiento.

En un principio, la asimilación prima sobre la acomodación a la realidad. Comienza una "ritualización" de los esquemas, que prepara para el juego simbólico, entonces los gestos rituales se vuelven sistemáticos.

El comportamiento del ser humano, ser básicamente hablado desde antes de su nacimiento, dice acerca de la injerencia de los procesos representativos e imaginativos. La función simbólica general se diferencia notablemente de los indicios de la realidad, en la que se utilizan signos y se manipulan objetos –simbólicamente– en lugar de otros, generando la transición desde lo puramente motor, hasta el verdadero símbolo lúdico: las representaciones abstractas. Hacia la abstracción, las acciones se caracterizan por la imaginación creadora, la intuición, la imaginación reproductora y la imitación representativa. A través de la proyección de esquemas simbólicos sobre objetos nuevos, de imitación, de la asimilación simple de un objeto a otro, el ser humano, asimila del cuerpo propio al ajeno, y no al revés, como pretenden algunos modelos educativos, culturales y políticos.

Es con la adquisición del lenguaje que aparecen las combinaciones simples: el oso llora, la muñeca ve por la ventana..., y crea personajes ficticios que van a aparecer durante un tiempo en sus narraciones, y que las protagonizan, como espejos de su "yo". También simbolizan la autoridad moral de los adultos que los educan, y tratan de modificar –a través del juego– la realidad. Cuanto más hostil es la realidad, mayor la necesidad de ingresar al mundo de ficción. Se juega con lo prohibido y con lo que produce miedo, anticipándose a esto con la trasposición simbólica. A medida que se crece, se logran progresos considerables en la complejidad del juego así como del resto de las capacidades expresivas y comunicativas: existe mayor coherencia, debido a la posibilidad de ordenar intuitivamente; la imitación de la realidad es casi exacta y surge el simbolismo colectivo, en el que cada individuo asume un rol. Durante la adultez, se abandona el juego simbólico, a pesar de que los simbolismos han sido reforzados, y la necesidad de ponerse de acuerdo para la coexistencia comunitaria y sus interacciones, la necesidad de optar, fomentan su inhibición, postergando la actividad lúdica para algunos y exclusivos momentos de diversión, a través de la cual se ejercita la cooperación, la descentralización y el uso de la inteligencia. El juego grupal suscita el desarrollo social, moral y cognitivo y favorece –a su vez– la inteligencia práctica y la gratificación afectiva. Desde las reglas inventadas por el grupo, hasta las impuestas –más adelante– exigen su cumplimiento. Así, el ser humano evoluciona hasta comprender que cuanto más sociable sea y más respeto muestre, obtendrá más beneficios para sí y en relación a los otros.

"En el juego hay despegue de la realidad pero hay también penetración en ella... El juego toma de la realidad cuanto necesita y lo plasma en la acción"

Elkonin

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 los otros lenguajes artísticos.
- Conocer la historia y la evolución del juego y el teatro y establecer sus efectos sociales y culturales.
- Apreciar la transformación del contexto sociocultural a partir de las diferentes nociones estéticas.
- Desarrollar el inicio de 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, que no implica sólo una buena técnica, sino que compromete las potencialidades expresivas en general así como la conexión con uno mismo, con el otro en el escenario y con el público).
- Crear momentos de decodificación y lectura consciente y crítica de los contenidos que ofrece el lenguaje como medio expresivo y de implicancia actoral.
- Desarrollar capacidades dentro de los diferentes procesos de socialización entendida ésta 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 identificatorio.

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 la angustia que produce el transcurso del tiempo y a la vez, es 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 esfuerzo por forzar la evolución **imaginario-simbólico-abstracto** sólo la perjudica, imposibilitando su desarrollo natural y espontáneo.

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 deseos, descubrir y transmitir su mensaje cultural.

El Juego Dramático

El teatro posee dos funciones básicas sociales: medio de expresión y artilugio espectacular (Bergman). En ambas es necesario investigar su desarrollo antropológico, para lo cual se debe ahondar en sus orígenes. El desarrollo de las personas guarda estrecha relación con un encuentro de aprendizaje teatral, por lo que tanto su origen mimético (Aristóteles) o dirirámico (clasicismo griego), como mágico (origen religioso), se reproducen en el juego simbólico. Esto es: imitaciones, catarsis vincular, juego empático.

Es por eso que, atendiendo a las características de cada grupo y la capacidad de jugar en forma espontánea, cualquier intrusión del exterior, como una consigna que pueda inhibir la espontaneidad de la fantasmagoría que emerge del juego, puede hasta quebrar su creatividad y dificultar el aprendizaje técnico o pautado de la actividad teatral.

4) EJES TEMÁTICOS-CONTENIDOS

- I. EL JUEGO COMO AGENTE SOCIALIZADOR
- II. EL JUEGO COMO RITUAL – ANTROPOLOGÍA DEL JUEGO – PRÁCTICA DE LA EXPRESIÓN DEL SENTIDO A TRAVÉS DEL CUERPO EN MOVIMIENTO
- III. LA METÁFORA DEL JUEGO – SIMBOLOGÍA DEL JUEGO – LA REPRESENTACIÓN DRAMÁTICA – LA COMUNICACIÓN TEATRAL – EL TRABAJO DE LA PUESTA EN ESCENA
- IV. FUNCIONES DEL LENGUAJE EN EL JUEGO – LA PALABRA EXPRESIVA – LA PALABRA EN ACCIÓN (entonaciones, matices, acentuación, etc.)
- V. ACCIONES DE SEGURIDAD: EL ATRACTIVO ESCÉNICO Y SU UTILIZACIÓN PARA LA ORGANIZACIÓN DE EVENTOS – LAS CONVENCIONES DEL SIGNO TEATRAL – LA RELACIÓN CON EL PÚBLICO

5) BIBLIOGRAFÍA

- ARISTÓTELES, *La poética*.
- BURGOS, N., PEÑA, C., *El proyecto institucional, un puente entre la teoría y la práctica*. Buenos Aires: Colihue.
- SCALISI, M., VILLARRUEL, E., *La cultura como construcción cotidiana*. Dirección de Cultura de la Municipalidad de Quilmes.
- WINNICOTT, D. W. (1996). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.
- LAPIERRE, A., ACOU TOURIER, B., *Simbología del movimiento*.
- Proyecto de Capacitación de Trabajos Comunitarios, Lic. Natalia Molina (UBA)
- Proyecto Educativo Institucional Centro Cultural Municipal Zona Sur, María Cecilia Dubois, Mar de Ajó, 1999-2000.

BIBLIOGRAFÍA complementaria

- Biblioteca de Psicología Profunda, *Las tesis sobre el jugar*.
- ABERASTURI, A., *El niño y sus juegos*. Buenos Aires: Paidós
- PIAGET, J., *Estudios Psicológicos*. Buenos Aires: Planeta Agostini.
- BATOR, A., *El pensamiento de Jean Piaget*. Buenos Aires: Emecé.
- VALVERDE, C., *Dinámica de grupos y educación*. Buenos Aires: Humanitas.
- VVAA. *Técnica Teatral Moderna*. Buenos Aires: EUDEBA.
- CONSTANTINO, R. H., *Teoría del Teatro*. Buenos Aires: Plus Ultra.