



DEPARTAMENTO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES
COORDINACION: LICENCIATURA EN RELACIONES PÚBLICAS / TECNICATURA EN
CEREMONIAL Y PROTOCOLO

Programa de la Asignatura: TALLER DE JUEGO Y DRAMATIZACIÓN

Código asignatura: 2753

Año: 2022

Cátedra:

Prof. Adjunto a Cargo: Pamela Frank

Carga Horaria: 4 horas semanales, cursada cuatrimestral.

Modalidad de Cursada (Marque con una cruz)¹:

A) Presencial	<input checked="" type="checkbox"/>	C) Con una comisión virtual para recursantes	<input type="checkbox"/>
		D) Con una comisión virtual	<input type="checkbox"/>
B) Semipresencial	<input type="checkbox"/>	C) Con una comisión virtual para recursantes	<input type="checkbox"/>
		D) Con una comisión virtual	<input type="checkbox"/>

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.

¹ En todos los casos, las asignaturas pueden ser A) Presencial o B) Semipresencial. Adicionalmente, en algunos casos, puede ofrecerse una comisión Virtual para recursantes (C) o una virtual abierta a todas/os las/os estudiantes.

“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

Al finalizar el estudiante estará en condiciones de:

- 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 identificadorio.

Objetivo General:

- Que los alumnos logren incorporar los aspectos trabajados en clase, a sus futuras prácticas laborales.

Objetivos Específicos:

- Conocer sus posibilidades expresivas.
- Manejar con corrección su expresión oral, gestual, corporal.

- Tomar conciencia de sus verdaderas condiciones expresivas, para poder modificarlas, o adecuarlas a sus necesidades de uso.

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.

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 ditirámico (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.

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

- VI. LA GESTUALIDAD: POSIBILIDADES EXPRESIVAS- SENSIBILIZACIÓN DE ARTICULACIONES- FORMAS ABIERTAS Y CERRADAS.
- VII. LOS ESPACIOS: ESPACIOS ESCENICOS, ESPACIOS LABORALES, ESPACIOS DE EVENTOS, ESPACIOS CONOCIDOS, DESCONOCIDOS, ABIERTOS Y CERRADOS.
- VIII. LOS ELEMENTOS: USO DE ELEMENTOS, ATRILES, MICROFONOS, CARPETAS, BANERS, REPRODUCTORES DE IMÁGENES (USO DEL POWER-POINT)
- IX. LA VOZ: LA RESPIRACIÓN, LA RELAJACIÓN, LA CONCENTRACIÓN, LA ARTICULACIÓN, LA MODULACIÓN, LA PROYECCIÓN DE LA VOZ.
- X. LA OBSERVACIÓN: LA ATENCIÓN, MEMORIA SENSORIAL, MEMORIA EMOCIONAL.
- XI. ACCIÓN REACCIÓN: ACTITUDES FRENTE A ESTIMULOS INESPERADOS, MULTIPLICIDAD DE REACCIONES.
- XII. LA IMPROVISACIÓN: GUIADA Y GUIONADA, LA CREATIVIDAD, VARIABLES FRENTE A ESTIMULOS DIVERSOS.
- XIII. EL JUEGO TEATRAL EN LA EMPRESA: VER, ANALIZAR, MODIFICAR Y RECREAR VINCULOS DIVERSOS.
- XIV. MEDIA TRAINING: REACCIONES DIVERSAS FRENTE AL PUBLICO Y FRENTE A MEDIOS DE COMUNICACIÓN.
- XV. CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE PÚBLICO: TEMPERAMENTO, CARÁCTER Y PERSONALIDAD.

UNIDAD I)

EL ACTOR:

Su lugar en la sociedad.

EL CUERPO DEL ACTOR:

Su gestualidad, sus movimientos, su voz, el manejo de su cuerpo.

LA FORMACIÓN DEL ACTOR:

Desde los orígenes hasta el siglo XXI.

EL ACTOR COMO ENUNCIADOR DE UN MENSAJE:

Su interpelación frente al público

EL ACTOR COMO PORTADOR DE SIGNOS EN UN ESPACIO DETERMINADO:

Objetivos claros y precisos.

UNIDAD II)

DIVERSAS FORMAS DEL TEATRO:

- Alternativo
- Antropológico
- Autobiográfico
- De Calle
- De Cámara

- Comprometido
- De La Crueldad
- Militante
- De Masas
- De Objetos
- De Participación
- De tesis
- Didáctico
- Experimental
- Minimalista
- Leído
- Popular
- Posmoderno
- Total
- Visual

UNIDAD III)

Vinculaciones entre el teatro y las Relaciones Públicas, y Ceremonial y protocolo.

UNIDAD IV)

Temor oratorio y concentración.

UNIDAD V)

Comunicación no verbal.

UNIDAD VI)

Conferencia de prensa.

4) Bibliografía General

- 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., ACOUOURIER, 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.
- BARBA, EUGENIO. *“La Canoa de papel”*. *“Más allá de las islas flotantes”*. *“Anatomía del actor”*. Editorial La Gaceta, México.
- BROOK, PETER. *“El espacio vacío”*. Editorial Península, Barcelona.

- GROTOWSKY, JERZY. *“Hacia un teatro pobre”* Editorial Siglo XXI, México.
- PAVIS, PATRICE. *“Diccionario de Teatro”*. Editorial Paidós, Barcelona.
- A.A.V.V. *“Creatividad Teatral”*. Editorial Biblioteca de recursos didácticos Alhambra, Madrid.
- VEGA, ROBERTO. *“Escuela, teatro y construcción del conocimiento”*. Editorial Santillana, Buenos Aires.
- MARTELLI, GASTON *“Hacia el teatro”* Editorial el Hacedor, Buenos Aires.
- JORGE O. FERNANDEZ. *“La Expresión Oral”* Ediciones Lumiere, Buenos Aires Argentina.
- ANTONIO JOSE MOLERO HERMOSILLA. “La Conferencia de Prensa” ILGO, noviembre 2005.

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.
- Castagnino, R. H., *Teoría del Teatro*. Buenos Aires: Plus Ultra.
- Dubatti, J. *Concepciones del Teatro*. Edición Colihue.

5) Cronograma de actividades

Clase	Contenidos
1	Presentación materia. Características del actor/actriz
2	Características del R.R.P.P y del Org. de Eventos y Ceremonial (comparación con actor/actriz). Estilos de teatro.
3	La comunicación oral (Juegos/ ejercicios)
4	Improvisaciones I (Ejercicios individuales)
5	Improvisaciones II (Ejercicios grupales)

6	La comunicación Verbal (Tono- pausa- timbre)
7	La comunicación No Verbal (el gesto)
8	La comunicación No Verbal (postura Corporal)
9	1er. Parcial
10	Construcción del personaje público
11	Mensaje Público eficaz- impacto esperado
12	Media Training (ejercicios)
13	Preparación del parcial
14	2do. Parcial
15	Recuperatorios
16	Entrega de notas

6) Modalidades del proceso de orientación del aprendizaje

6.1. Previsiones metodológicas y pedagógicas

Dadas las características particulares que posee una cátedra planteada como taller se buscarán ejercicios de diversa índole para que puedan participar en ellos la mayor cantidad de alumnos.

Debido a la situación especial del presente curso lectivo 2022, se aprovechará el regreso a la presencialidad, cumpliendo con los protocolos necesarios y adecuados para tener clases productivas y experienciales.

Se intentará utilizando todos los recursos posibles que los ejercicios propuestos en el taller apunten a fortalecer las posibilidades de autoconocimiento, de sus fortalezas y de sus habilidades expresivas y comunicacionales.

Los docentes a cargo explicaran algunos fundamentos teóricos, que avalan los ejercicios propuestos, para una más profunda síntesis comprensiva y de aprendizaje significativo por parte del alumno.

6.2. Actividades que se realizarán en las horas presenciales y en las virtuales²

No aplica.

6.3. Articulación de actividades presenciales y virtuales³

No aplica.

6.4. Interacciones docentes-estudiantes, y estudiantes-estudiantes previstas

Diálogo en clase, comunicación virtual a través de plataforma universitaria.

6.5. Mecanismos de seguimiento, supervisión y evaluación de las actividades

La materia / taller tiene asignadas 4hs semanales. Su índole es de carácter eminentemente práctico y se llevará a cabo, nuevamente, en modalidad presencial; se propone una (o varias) consigna de trabajo (posiblemente entrelazadas), se requiere la realización de la/s misma/s por los alumnos, y una reflexión posterior a cargo de los docentes a cargo invitando, en caso de creerlo conveniente, a algunos alumnos a realizar sus observaciones a efecto de colaborar en el desarrollo del juicio crítico en los cursantes.

7) Gestión de Cátedra

Los profesores a cargo revisarán periódicamente los resultados obtenidos en cada una de las propuestas para ajustar, profundizar o modificar las consignas de trabajos.

Al evaluar los resultados parciales se podrán implementar algunos posibles y coherentes cambios para complementar aquellos ejercicios que no tuvieron la eficacia esperada.

Se propiciará la recuperación inmediata de los errores notados en los/las alumnos/as.

Ante alguna necesidad o falencia particular de los/las alumnos/as se propondrá la realización de algún trabajo práctico extra, de carácter teórico para complementar aquello que no pudo lograrse o aprehenderse durante la práctica.

8) Evaluaciones

² Si es una asignatura con comisiones sólo con modalidad presencial, responder solamente las actividades presenciales.

³ Si es una asignatura con comisiones sólo con modalidad presencial, corresponde "No Aplica".

Se llevarán a cabo dos instancias de evaluaciones parciales, de carácter teórico/ práctico. Se solicitará en ambos casos la realización de trabajos prácticos, que serán evaluados de forma conceptual y eventualmente recuperados. Al realizar las evaluaciones se tendrán en cuenta: los contenidos, la expresión oral, gestual y escrita.

Para acceder a la promoción o a la evaluación final, los alumnos deberán tener aprobadas y/o recuperadas las instancias parciales.

9) Régimen de Promoción

El régimen de promoción del taller presupone la aprobación y/o recuperación correspondiente de los dos parciales; y la aprobación del examen Final con una nota de 7 (siete) como mínimo.

En esa instancia final se tendrán en cuenta, no solo los contenidos empleados, sino también el modo de expresar los mismos.