



Universidad Veracruzana
Dirección General de Desarrollo Académico e Innovación Educativa
Dirección de Innovación Educativa / Departamento de Desarrollo Curricular

Programa de experiencia educativa
Área de Formación de Elección Libre

1. Área Académica

Todas las áreas académicas

2. Programa Educativo

Todos los programas educativos

3. Entidad(es) Académica(s)	4. Región(es)
Dirección General de difusión Cultural	Xalapa

5. Código	6. Nombre de la Experiencia Educativa
DART80048	Jugando en serio: improvisación Teatral

7. Área de Formación del Modelo Educativo Institucional	8. Carácter
Área de Formación de Elección Libre	N/A

9. Agrupación curricular distintiva
Manifestaciones artísticas y culturales

10. Valores

Horas Teóricas	Horas Prácticas	Horas Otras	Total de horas	Créditos	Equivalencia (s)
2	1	No Aplica	45	5	No Aplica

11. Modalidad y ambiente de aprendizaje	12. Espacio	13. Relación disciplinaria	14. Oportunidades de evaluación
Curso-taller	Presencial.	Múltiples	Transdisciplinaria
			Ordinario

15. EE prerequisite(s)

No Aplica

16. Organización de los estudiantes en el proceso de aprendizaje

Máximo	Mínimo
16	5

17. Justificación

El teatro es una manifestación artística que permite la expresión de las necesidades, deseos, sueños y situaciones del ser humano. Es un vehículo de autoconocimiento que permite que el alumno adquiera conciencia de su cuerpo y voz y desarrolle la autocrítica a través de la observación de sí mismo y de los otros. Asimismo comprende la importancia del trabajo en equipo lo que contribuye a desarrollar una conciencia crítica.

18. Unidad de competencia (UC)

El/la estudiante conoce los conceptos básicos de la técnica IMPRO a través de información documental, técnica y digital donde con la que crea escenas teatrales en pareja y colectivas que le permitirán desarrollar su expresión verbal y corporal a través del juego en un ambiente de cordialidad, confianza y tolerancia lo que le permitirá apreciar la importancia de la autocrítica y reflexionar sobre los otros, sobre sí mismo, el mundo que lo rodea y del trabajo colaborativo tomando conciencia de la diversidad a varios niveles, enriqueciendo su formación profesional inmediata y a futuro.

19. Saberes:

Heurísticos	Teóricos	Axiológicos
<ul style="list-style-type: none"> • Identifica qué es una oferta y cómo aceptarla • Reconoce cuando hay bloqueo y cómo romperlo. • Genera espacios imaginarios a través de acciones físicas. • Desarrolla una escena en pareja con límite de tiempo. • Elabora en equipo una historia con un género o en un estilo específico. • 	<ul style="list-style-type: none"> • Concepto de Improvisación teatral • Reglas del juego • Principios básicos: aceptar- Ofrecer- bloquear • Relato • Suceso • Personaje • Creación de espacios • Géneros y estilos 	<ul style="list-style-type: none"> • Disposición • Participación activa • Autocrítica • Asertividad • Tolerancia a la frustración • Flexibilidad • Conciencia del ridículo • Honestidad hacia sí mismo y hacia los demás. • Respeto a la naturaleza en general y a los seres humanos en particular. • Cooperación y trabajo en equipo • Disfrute del juego.

20. Estrategias generales para el abordaje de los saberes y la generación de experiencia

Señale las actividades necesarias, puede indicar más de una.	(x) Actividad presencial	() Actividad virtual/ () En línea
De aprendizaje	Elaboración de la escultura Yo mismo Elaboración de bitácora donde manifieste lo aprendido, lo vivido y lo sentido por escrito, en audio y en video. Ejercicios individuales de la técnica Impro. Ejercicios por parejas Ejercicios por equipos. Elaboración de escaleta	Selección de escenas de películas y/o documentales de los géneros horror, amor, ciencia ficción y naturaleza.
De enseñanza	Aprendizaje basado en el juego. Ejercicios de coordinación corporal. Ejercicios de voz Tareas individuales para mostrarlas al colectivo. Análisis de las tareas. Debates Organización de equipos.	

21. Apoyos educativos.

Lectura de noticias periodísticas de actualidad.
 Uso de redes sociales: WhatsApp, FB, TikTok.
 Uso de smartphones y dispositivos electrónicos

22. Evaluación integral del aprendizaje.

Evidencias de desempeño por productos	Indicadores generales de desempeño	Procedimiento de evaluación	Porcentaje
Bitácora Col I	Oportuna Pertinente Suficiente	Técnica: Observación sistemática	10%
Escultura Yo mismo	Oportuna Puntualidad en la entrega Creatividad	Instrumento: Lista de cotejo. Técnica: Observación directa Instrumento: Lista de cotejo	10%

Evidencias de desempeño por demostración	Indicadores generales de desempeño	Procedimiento de evaluación	Porcentaje
Participación individual	Dicción Volumen Expresión corporal Presencia escénica	Técnica: Observación directa Instrumento: Rúbrica analítica	10%
Participación colectiva	Autocrítica Colaboración Cooperación Paciencia Tolerancia Reflexión Análisis	Técnica: Observación directa Instrumento: Rúbrica analítica	10%
Presentación a público	Concentración Atención Presencia escénica Volumen Dicción Asertividad Espontaneidad Disponibilidad Creatividad Resolución de problemas	Técnica: Observación directa Instrumento: Rúbrica analítica	60%
Porcentaje total:			100%

23. Acreditación de la EE

Para acreditar el/la estudiante deberá cumplir con el 80% de asistencia al curso. La calificación final ponderará la participación activa del alumno en trabajos de orden individual y del trabajo en equipo a través de una presentación a público de los ejercicios realizados durante el proceso del taller, así como la elaboración de tareas asignadas y deberá contar con al menos el 60% en las evidencias de desempeño, de acuerdo con el Estatuto de Alumnos 2008.

24. Perfil académico del docente

Actor/actriz, Lic. En actuación con conocimientos del método “impro” y conocimientos de clown y actuación con máscara. Experiencia docente mínima de dos años.

25. Fuentes de información

Argentino Galván, Omar. Del salto al vuelo. Manual de Impro. Ed. Improtour. 2013
Johnstone, Keith. **IMPRO. improvisación y el Teatro**. Cuatro Vientos Editorial. 1979
Poultier, Christine. **Jugar al juego**. Editorial Ñaque. 1987
Acevedo, Alejandro. **Aprender jugando 1,2 y 3**. Noriega Editores. 2003
[Johnstone](#), Keith. **Impro for Storytellers**. Faber & Faber

26. Formalización de la EE

Fecha de elaboración	Fecha de modificación	Cuerpo colegiado de aprobación
1/12/2004	12/06/2024	Consejo Técnico de la Organización Teatral UV

27. Nombre de los académicos que elaboraron/modificaron

Alba Luz Domínguez Mora