

REGISTRO INDIVIDUAL	
<b>PERFIL</b>	Formadora Artístico
<b>NOMBRE</b>	Braham Stiven Mera Ricardo
<b>FECHA</b>	Mayo 17 de 2018
✓ <b>OBJETIVO:</b> Fortalecer las competencias básicas por medio la creatividad de los estudiantes aportando a la mejora de los procesos educativos en la escuela, la vida cotidiana y realización de proyectos vida.	
1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Taller de Formación artística con estudiantes
2. POBLACIÓN QUE INVOLUCRA	Estudiantes IEO: Sede Humberto Jordán Mazuera-Central
3. PROPÓSITO FORMATIVO	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Importancia del arte para la educación</li> <li>- Trabajo colectivo por medio de la comunicación descriptiva, observación y análisis</li> <li>- Inmersión a la meta competencia a través del juego</li> </ul>	
4. FASES Y DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
<p><b>Primera fase presentación:</b> De la clase anterior observamos la virtud que tiene el trabajo en equipo para desarrollar procesos educativos, sobre todo, para esta comunidad estudiantil. Por esta razón, continuamos con el trabajo del saber hacer a través de los juegos, que esta vez estarán basados en la memoria, la observación y el argumento. Claro está, no se olvida la comunicación descriptiva y observación. ¿Por qué el trabajo grupal? Esto se da cuando se repite la circunstancia de que los estudiantes en un ejercicio individual comienzan a usar la violencia, la fuerza y la agresión verbal a manera de juego. Pero no lo era, eso llevaba a los estudiantes mas ansiosos a querer armar desorden (juego lleva canasta, en su afán de simplemente ganar lastimaban a los otros y a ellos mismos con golpes). De allí el juego grupal acuérdate de mí: es un ejercicio de memoria fotográfica que pide a un integrante del grupo correr hasta cierto lugar para ver una imagen (símbolos) y regresar para poder dibujarla. La dificultad era conservar la imagen, por eso les tocaba regresar, buscar estrategias físicas de representación. El juego se ponía complicado para algunos a la hora de memorizar a corto plazo, pero en ese afán de lograr punto para el equipo comenzaban a imitar lo que los otros hacían para no olvidar (estrategias de aprendizaje grupal); finalmente existía una parte del juego donde tenían que observar, memorizar y comunicar explicando qué vieron (descripción). Un ejercicio de rutina, que permite el consumo sano de energía, la acción reacción, el respeto por el otro y el trabajo en equipo, sin olvidar, lo comentado anteriormente.</p>	

**Segunda fase Reflexión:**

Como la meta es llegar a un trabajo individual a través de la comunidad, disminuimos los grupos a parejas. Cada uno se le entregó un material. Es un ejercicio de escucha donde un microrrelato produce imágenes que debían plasmarse por medio del material. Los estudiantes, después de crear un ambiente de aprendizaje sano, conducen su atención a las actividades. La explicación de este ejercicio no fue complicada. ¿Por qué este ejercicio? El microrrelato contiene una situación, con personajes y espacio, que llevaba a la pareja a ponerse de acuerdo, a través de la argumentación, sobre lo que debían plasmar con los materiales. Algunos lo lograban rápido, otros pedían la relectura (con un mínimo de velocidad al hablar) para escuchar y poder canalizar las imágenes que encontraban. Como conclusión, entre estudiantes y formadores, fue la percepción de juego cotidiano y sus reglas. Es decir, jugar es parte de la diversión, pero es necesario reflexionar sobre las reglas que posee, su saber hacer, sobre todo, sin llegar a la violencia, agresión verbal y demás aspectos cotidianos en los cuales hay que ser conscientes.