

REGISTRO INDIVIDUAL	
<b>PERFIL</b>	Formador
<b>NOMBRE</b>	Gerson Stiven Vargas Urmendis
<b>FECHA</b>	21 de junio de 2018
<b>OBJETIVO:</b> Aportar desde los ejes del proyecto mi comunidad es escuela (el ritmo y la imagen), elemento que ayudará al estudiante ampliar su sensibilidad, apreciación estética y su comunicación; elementos que le permiten al estudiante desarrollar competencias del trabajo en equipo.	
1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Taller de educación artística con estudiantes de la I.E.O Buitrera, Sede Nuestra Señora de Las Lajas <b>“ENCUENTRO DE JUEGOS”</b>
2. POBLACIÓN QUE INVOLUCRA	Estudiantes de los grados de 8°,9° de la I.E.O.
3. PROPÓSITO FORMATIVO	
Lograr que los estudiantes descubran en el juego (elemento este, fácil de abordar por todos), diferentes componentes de interacción social, y convivencia. Proponiendo un espacio de escucha y trabajo en equipo. Siendo esta última una de las falencias que más se requiere trabajar en esta sede institucional.  Esta actividad busca mejorar el ambiente escolar, iniciando por el mejoramiento de la disciplina, tolerancia y respeto entre los estudiantes de distintos grados. Al tiempo que realizamos actividades lúdicas para fortalecer competencias de cultura ciudadana.	
4. FASES Y DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
El taller “ENCUENTRO DE JUEGOS” se desarrolló en cinco etapas.  1. Presentación 2. Calentamiento – estiramiento. 3. Juego del pictonary 4. Juego rítmico 5. Foro.  <b>1. PRESENTACIÓN</b>  Se hizo el saludo y presentación de los formadores, luego se habló un poco del objetivo del taller, que se esperaba y cuáles eran las reglas de comportamiento dentro de la actividad, estás recomendaciones con el fin de crear un ambiente propicio para el aprovechamiento de la mejor manera de la actividad.	

## **2. CALENTAMIENTO – ESTIRAMIENTO**

En círculo se trabajó moviendo cada una de las articulaciones del cuerpo y estirando brazos, piernas y espalda.

Fortalecimientos de cuádriceps. Con piernas paralelas posición de pie, subimos el cuerpo a la media punta de pies, luego doblan las rodillas pero sin bajar de la media punta sostienen cuatro tiempos luego estiran las piernas y bajan de la media punta, este ejercicio se repite cuatro veces.

## **3. JUEGO DEL PICTONARY (imagen).**

Se divide los participantes en dos grupos. Se escogen temas que sean del interés para ellos, en este caso fueron programas de televisión.

Luego cada grupo escoge un participante del grupo contrario y le dice al oído cual es el programa de televisión que deberá dibujar en el tablero para que su propio grupo trate de adivinar de que programa se está hablando, tiene un minuto para que el que está dibujando pueda hacer algo que simbolice el programa que hay que adivinar su propio grupo.

Van pasando un integrante de cada grupo el grupo que más aciertos tenga gana.

## **4. JUEGO RÍTMICO**

Sentados los estudiantes comienzan a mover los pies apoyando los talones y luego los dedos en un movimiento constante de talón, dedos, luego se le suma las palmas tocando los muslos y luego palmas adelante.

Una vez que se aprendieron hacer este pulso con los pies y las palmas se dividió en dos grupos el salón. Unos hacían el pulso y el otro grupo respondía siguiendo las indicaciones del docente. (Pregunta –respuesta).

Por último se les enseñó una melodía (la piragua).que comenzaron a cantar haciendo el pulso que ya se había estudiado. El formador dividió el grupo en 3 partes, todos llevaban el pulso mientras el grupo que el formador señalara cantaba la estrofa de la piragua los demás mantuvieron el pulso, cuando terminaron de cantar la estrofa, el formador señalaba a otro grupo que comenzaba cantando la misma estrofa mientras el resto del salón mantenían haciendo el pulso con las piernas y las manos.

## **5. FORO**

Al final se abriendo un espacio donde los estudiantes se pudieron expresar; para ello se les motivo haciéndoles unas preguntas como: ¿Qué experiencia se lleva? ¿Le gusto el taller o no? ¿Cuáles son las experiencias se llevan del taller?, ¿Cuál era la idea que se tenía antes del taller y cuál es la idea que tiene ahora? ¿Qué crees como el taller podrá mejorar?

Todos estos cuestionamientos se les hizo a los estudiantes con el fin de promover el dialogo, que se sientan ser escuchados y sobre todo que se ellos puedan sentirse

que aportan a la construcción de un mejor taller la cual se tratara de hacer en el próximo encuentro.

### **Observaciones**

El taller propone un espacio de juego e integración gracias a la lúdica de los medios del arte, comenzando con el uso del dibujo, y la comunicación oral para romper el hielo. Un hecho significativo fue la necesidad de tener en un mismo espacio a los grados 9 y 8, inicialmente pensamos que esto traería dificultades al desarrollo de las actividades, por antecedentes de indisciplina y problemas de convivencia entre los distintos estudiantes, afortunadamente el taller logro una integración entre ambos grados. Esa situación ocurrió debido a un problema de horarios en la programación de clases por el que ha atravesado la I.E.O. que se ha ido reorganizando los horarios de clase. Es importante anotar que se consiguió un clima adecuado de grupo, e incluso estudiantes indisciplinados, u apáticos terminaron participando con disposición, siendo un logro valioso para el grupo de formadores, ya que ese cambio de actitud nos permite un mejor desarrollo de actividades, donde se puedan integrar las distintas áreas artísticas







