

REGISTRO INDIVIDUAL	
PERFIL	formador
NOMBRE	DIANA LIZETH DURAN QUINTERO
FECHA	31 de Mayo de 2018
<b>OBJETIVO:</b>  Promover una atmósfera lúdica de aprendizaje que estimule la atención, active la concentración y potencie la imaginación, para motivar el trabajo creativo en equipo.	
1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	TALLER DE ESTETICA PARA DOCENTES "JUEGOS TEATRALES"
2. POBLACIÓN QUE INVOLUCRA	Docentes I.E.O Cristóbal Colon.
3. PROPÓSITO FORMATIVO	
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Estimular el aprendizaje lúdico a través del juego, como base en los procesos de enseñanza y como herramienta de comunicación.</li> <li>➤ Generar una atmósfera de confianza que motive la participación en el taller de formación estética y promueva el trabajo en equipo.</li> <li>➤ Potenciar las relaciones sociales y afectivas.</li> <li>➤ Estimular la confianza mediante el contacto corporal y la expresión de emociones, a través de situaciones y contextos imaginarios que promuevan la comunicación asertiva, verbal y no verbal.</li> <li>➤ Enriquecer el desarrollo de habilidades físicas, cognitivas, emocionales y sociales por medio del juego</li> </ul>	
4. FASES Y DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
<p>El taller inicia con un círculo, la construcción de un espacio común de observación y reconocimiento La sesión está dividida en cuatro momentos:</p> <p>1. <i>Activación corporal y mental:</i>            Este espacio busca que los docentes logren activar de forma simultánea el cuerpo y la mente por medio de juegos de atención y de movimiento.</p> <p><i>Juegos de activación</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pasar la energía: este juego se basa en pasar energía por medio del movimiento y la mirada; inicia uno e los participantes y debe pasar la energía teniendo contacto visual a quien se la pasa y con las manos unidas y un sonido la pasa, quien la recibe debe hacer lo mismo con otra persona. <i>Este juego se realiza en círculo con todo el equipo al finalizar todos tendrán la energía que paso por cada uno.</i></li> <li>• No me han visto no me han conocido: todos deben seguir el pulso con los pies quien se presenta debe decir "No me han visto, no me han conocido mi nombre es ----- y ----- es mi apellido". el grupo responde "Ya te vimos ya te conocimos"</li> </ul>	

tu nombre es----- y ----- es tu apellido” y así hasta que todos se hayan presentado.

- construcción de grupos o el salvavidas: Caminando por el espacio (trabajando un poco de balance del espacio, postura corporal, mirada hombros, piernas) se nombra un número y los participantes construyen equipos de acuerdo al número mencionado.

## *2. Juegos de representación:*

- los colores, busca darle un color a un participante y que éste encuentre una forma en que todos adivinen el color.
- emociones, por parejas se ponen frente a frente a distancia crean un recorrido para acercarse cuando estén cerca hay un cambio de emoción y cambia la representación de la emoción construida anteriormente.

## *3. Juegos de composición:*

- Ronda de asociación de palabras: en círculo y todos sentados siguen la instrucción dada, un participante debe decir una palabra y en adelante por la derecha deben decir una palabra relacionada con la palabra anterior, al final surgen palabras que no necesariamente tiene un hilo conductor pero si son se asocian ya sea por experiencia o concepto a la dicha anteriormente .
- El baúl de palabras: es un juego de disociación consiste en sacar palabras al azar de una baúl invisible las palabras no deben tener relación con la anterior dicha y tampoco se pueden decir muletillas con emmmmm eeeee ummm, por que pierde el turno.

## *4. Reflexión*

Al final realizamos una ronda de reflexión, en la que exponemos el propósito formativo del taller, los docentes hacen observaciones sobre los alcances pedagógicos del juego y nos cuentan sus percepciones sobre la actividad o hacen preguntas.

## 5. Registro

