

REGISTRO INDIVIDUAL	
PERFIL	Formadora Artística
NOMBRE	Gina Marcela García Acosta
FECHA	21 de junio de 2018
OBJETIVO: Aportar desde los ejes del proyecto mi comunidad es escuela (el ritmo y la imagen), elementos que permitirán al estudiante ampliar su sensibilidad, apreciación estética y comunicación; al igual que 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 “Encuentro de juegos para la convivencia”
2. POBLACIÓN QUE INVOLUCRA	Estudiantes de los grados de 8°,9° de la I.E.O La Buitrera Sede Nuestra Señora de las Lajas.
3. PROPÓSITO FORMATIVO	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Utilizar el juego como medio que permite la expresión colectiva, escucharse mutuamente, trabajar en equipo. ❖ Fortalecer competencias comunicativas y ciudadanas. ❖ Generar un ambiente óptimo de trabajo que fortalezca la disciplina, tolerancia y respeto fortaleciendo la cultura y compartiendo saberes. 	
4. FASES Y DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
<p>El taller “ENCUENTRO DE JUEGOS PARA LA CONVIVENCIA” se desarrolló en cinco etapas.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación 2. Calentamiento – estiramiento. 3. Juego del pictonary 4. Juego rítmico 5. Foro de reflexión 	

1. PRESENTACIÓN

Los formadores se presentaron ante el grupo y hablan sobre los objetivos del proyecto MCEE con los estudiantes; se brindan las instrucciones para el desarrollo 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 cuál es el programa de televisión que deberá dibujar en el tablero para que su propio grupo trate de adivinar de qué 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. Se 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 motivó 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 podría mejorar?

Todos estos cuestionamientos permitieron promover el diálogo, que se sientan ser escuchados y sobre todo que se ellos pudieran sentir que aportan a la construcción de un mejor taller, el cual se llevará a cabo en el próximo encuentro.

CONCLUSIONES

- ❖ Esta actividad permitió utilizar la lúdica y el juego como un medio de compartir saberes, fortalecer la comunicación y el respeto entre los participantes.
- ❖ Hubo muy buena recepción por parte de los estudiantes, lo que les permitió sentirse libres para expresar sus ideas.
- ❖ Se utilizó el espacio de clase para realizar un taller diferente a lo habitual.
- ❖ En el desarrollo del taller se fortalecieron las competencias comunicativas y ciudadanas, como también el valor por el otro, se habla sobre la importancia de cada ser humano, el cual posee dones, talentos y capacidades diferentes, las cuales son necesarias para desarrollar un buen trabajo en equipo.
- ❖ Se fomentó el trabajo en equipo, cada persona comparte un saber para construir colaborativamente.
- ❖ En el grupo de alumnos de 8 y 9 se identificó un gusto y amplias capacidades para la música y el Dibujo.
- ❖ Este taller fomento la creatividad a través de la expresión gráfica (desarrollo de imágenes) y el ritmo.

Fotografías:





Evidencias del Taller de educación artística con estudiantes.