

REGISTRO INDIVIDUAL	
<b>PERFIL</b>	Formador Artístico
<b>NOMBRE</b>	Andrea López Aguirre
<b>FECHA</b>	24/Mayo/2018
<b>OBJETIVO:</b> Realizar el taller para estudiantes de la IEO VICENTE BORRERO COSTA SEDE CENTRAL.	
1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Taller con estudiantes de la IEO VICENTE BORRERO COSTA SEDE CENTRAL.
2. POBLACIÓN QUE INVOLUCRA	Estudiantes de noveno grado de la IEO VICENTE BORRERO COSTA SEDE CENTRAL. .
3. PROPÓSITO FORMATIVO	
Realizar un taller con los estudiantes de noveno grado a través de la apreciación cinematográfica y la meditación, que nos permita la reflexión sobre temáticas sociales y generar espacios de convivencia pacífica con los estudiantes y su entorno.	
4. FASES Y DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
<p>El primer ejercicio consistía en realizar con los estudiantes un estiramiento de todo el cuerpo, acostados en el piso, donde la respiración profunda y abdominal marcara la pauta de los movimientos. La mayoría de los estudiantes respondieron muy bien a la actividad. En la mayoría se observaron dificultades por falta de hacer estiramiento constante y en unos cuantos se evidenciaron altos niveles de dificultad al estirar.</p> <p>El segundo ejercicio consistía en una meditación denominada la sonrisa interior: consistió en colocar a los estudiantes con la espalda recta, sentados en una buena posición y con las manos descansadas sobre la rodilla, mirando hacia arriba como si tuvieran agua, Luego cerraron los ojos Y poco a poco se fueron introduciendo la meditación dada por el formador diego. Él les decía que poco a poco fueran sonriendo, colocando su mente en blanco y sintiendo la alegría en su interior, sonriendo cada vez más, y manteniendo la sonrisa y la respiración profunda por determinado tiempo. A los estudiantes al principio les costaba mucho mantenerse en silencio, muchos de ellos perdían el control de la risa, abrían los ojos y buscaban</p>	

distraer a su compañero. Poco a poco fueron logrando la concentración necesaria para realizar la meditación, la mayoría logró cumplir el objetivo del ejercicio y al finalizar expusieron las conclusiones de cómo se sintieron a través de la meditación.

El tercer momento el taller estuvo a cargo de la formadora Andrea López el cual consistió en realizar un ejercicio de apreciación y análisis audiovisual, Se expusieron tres cortometrajes de animación los cuales pertenecen a la muestra oficial del noveno festival de cine Y artes visuales Bugarte.

El primer corto proyectado fue ***L'anguille, la fouine et le vautour*** (La anguila, la marta y el buitre) de Francia. Es una historia que narra la disputa de tres animales por el agua y por el territorio, una cada vez más débil que el otro, a la final los tres animales mueren y el río se los lleva. Lo interesante de exhibir este cortometraje animado además de su historia, es que el corto estaba en francés y no tiene subtitulación, la idea es que los estudiantes puedan prestar atención a las imágenes en movimiento y comprender visualmente lo que está sucediendo sin necesidad conocer el idioma, esto afianza su capacidad de comprensión visual, su capacidad de reflexión, al finalizar el corto cada estudiante deberá dar su hipótesis de lo que sucedía en el corto y juntos sacaron reflexiones sobre el tema del territorio, las fronteras invisibles, la importancia del agua, la comunidad, lo colectivo y la convivencia entre los seres.

El segundo corto animado exhibido se llama ***Un día en el parque***, este cuenta la historia de un abuelo sentado en un parque del futuro, diciendo que la década de los 2010 cuando estaba joven fue la mejor, habla de lo hermoso de sus prácticas juveniles cuando le daba Me Gusta a las publicaciones de sus amigos y de que conocía a la abuela por Tinder. También le dice a sus nietos que tuvo un iPhone 7 que ahora en su época actual es una reliquia, y que nada como ir a cenar con alguien y sentarse a chatear entre ellos sin hablar. Mientras esto sucede se muestra a su nieto con unas gafas de realidad virtual totalmente quieto sin prestarle atención al abuelo y se abre el plano mostrando un parque completamente friccionado, donde solo está la banca, los árboles son solo una imagen plana de fondo y la calle es completamente desértica. Los estudiantes reían a medida que transcurría el corto, se sintieron muy identificados pues el abuelo estaba describiendo su época actual, hablaron de cómo se sentirían sus padres en la época de ellos y de los consejos que les dan para que no abusen de su tiempo en redes sociales, hablaron de tecnología y medio ambiente, haciendo una referencia al parque del futuro como algo que debemos evitar.

El tercer corto animado exhibido se llama ***GameGirl***, es una animación realizada por una joven, el cual cuenta la historia de un videojuego donde la mujer debe hacer todo para complacer a su esposo, y gana puntos solo si recibe el aval de su pareja, debe trabajar, cuidar sola de los hijos, hacer la comida, limpiar el hogar, mercar y cumplir con muchas funciones al tiempo, lo que hace que cada vez el video juego sea más tensionante para el espectador y la jugadora siempre pierda, pues los niveles son de

# Mi comunidad

mucha complejidad, mientras el corto corre las reacciones de los jóvenes no se hacen esperar, y se empiezan a escuchar comentarios sobre la desigualdad, critican al esposo, critican la mujer, se burlan de los episodios cotidianos y luego todo es silencio al ver como la mujer explota y se convierte casi en una maquina para poder ganar el video juego. Luego de terminarse el corto los estudiantes todos quieren opinar, comienzan las mujeres diciendo que eso pasa actualmente, que todavía se vive el machismo, la desigualdad, y que las prácticas en su casa son como en la mayoría de veces como el video, reflexionan de cómo debería ser una relación de pareja y/o familia y que también los hijos puede tener roles que busquen la equidad en las tareas del hogar.



