

REGISTRO INDIVIDUAL	
PERFIL	Formadora
NOMBRE	Ana Carolina Arcila Valencia
FECHA	24/05/18
OBJETIVO: Realizar el taller de formación estética con docentes, sobre la premisa del juego teatral como herramienta en el aula.	
1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Taller de Formación Estética Docente.
2. POBLACIÓN QUE INVOLUCRA	Docentes de la IEO Isaías Gamboa, sede La Inmaculada.
3. PROPÓSITO FORMATIVO	
<p>Estimular el aprendizaje lúdico en los procesos de enseñanza y como herramienta de comunicación. Generar una atmósfera de confianza que motive la participación y promueva el trabajo en equipo.</p>	
4. FASES Y DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
<p>1. Presentación: En círculo, fijamos un pulso con los pies, mientras cada uno se presenta, cantando la siguiente canción: “No me han visto, no me han conocido, mi nombre es Carolina, y Arcila mi apellido. El coro contesta: “Ya te vimos, ya te conocimos, tu nombre es Carolina y Arcila tu apellido”.</p> <p>2. Juegos de atención:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Corto Circuito: el grupo se forma en círculo, tomados de las manos. Representa una cadena humana que está en permanente corto circuito. Un voluntario sale. El grupo elige 3 interruptores que “apagan” el corto. Cuando el voluntario entra, debe encontrar, intuitivamente, algún interruptor, para lo cual tiene sólo 3 oportunidades. Si falla, se quema, pero sigue participando. Los roles de voluntario e interruptores, se alternan. - Pasar la Señal. En este ejercicio, los docentes se dispersan peor que los estudiantes, así que pasamos la señal sólo para despertar la atención, de uno a otro, con mirada y sonido de palmas, sin ninguna otra consigna. - Romper el círculo: a la cuenta de 3, cambiamos de lugar. <p>3. Expresión corporal: cuerpo-espacio-tiempo.</p>	

- Direcciones: caminando por el espacio, se proponen cambios de dirección, adelante, atrás, lados.
- Velocidades: cambios según escala de velocidades de 0 a 10, siendo 0 la pausa, 1 la velocidad mínima, 5 la velocidad cotidiana y 10 la velocidad máxima.
- Ejercicio de Percepción Kinestésica: El grupo quieto. Uno camina y se detiene, luego dos caminan y se detienen, luego 3 hacen lo mismo. La idea es que el grupo esté atento a cuántos se mueven por el espacio, al mismo tiempo. Si nos equivocamos, volvemos a empezar.
- El Okupa: en este juego, se asignan casas para cada persona, sólo un voluntario se queda sin casa y pasa a centro del espacio. Cuando se dice ¡Terremoto!, todos cambian de casa y El Okupa, debe encontrar casa, de modo que otro pasa a ser Okupa.

4. Juegos de palabra.

- Sentados en círculo, realizamos un juego de asociación verbal. El que empieza dice: yo digo cama. El que sigue dice: yo digo almohada, porque él dijo cama. El otro, Yo digo sueño, porque él dijo almohada. Y así, sucesivamente va cambiando el tema. Cuando se han hecho unas 2 o 3 rondas, el juego se devuelve, ejemplo: Porque él dijo araña, yo dije mosca, porque ella dijo mosca, yo dije trampa, y así, hasta llegar al comienzo.
- La maleta invisible: cada uno saca cosas de una maleta. Es un juego que, contrario al anterior, se trata de disociar las palabras, por ejemplo: uña, perro, cometa, bus, etc... Pierde el que asocia palabras o dice: eh...
- Teléfono roto: Una persona dice una frase al oído a su compañero y este a otro, así, hasta completar una ronda. El último dice la frase que recibió y se compara con la del primero, que inició el juego. Este juego nos permite reflexionar con humor, acerca de la comunicación y la subjetividad de los mensajes.
- La Boda: sentados en círculo, se asignan los roles de los personajes en una boda: novios, padrinos, damas de honor, pajes, anillos, curas, pastel, fotografías. Hay 2 personas para cada rol, pues cada que se los nombra, deben intercambiar de puesto. Un narrador inventa la historia de un matrimonio y en su relato, va nombrando los diferentes roles. Cuando dice la palabra Boda, todos deben cambiar de lugar; y el que se quede sin silla, pasa a ser narrador, de modo que el antiguo narrador, toma el rol del actual.

5. Ronda de preguntas y reflexiones. El grupo es pequeño. Están agotados, pues el taller se realiza al final de la jornada y casi todos son mayores de 50 años, en promedio. Aprovechando que estamos sentados abrimos la ronda, ellos expresan su interés en aprovechar esta oportunidad de formación. El docente Jorge Caicedo, de ciencias sociales, narra una experiencia reciente, en la que tuvo dificultades con un grupo, durante una sesión de juego. ¿Cómo controlar la energía que se desborda, el impulso de agredir al otro cuando puedo tocarlo? Hablamos de las etapas y contenidos de los juegos, en la necesidad de ser cuidadosos con las propuestas lúdicas que movilicen el cuerpo; pues el ambiente en esa institución, en particular, es de mucha hostilidad entre estudiantes. Por último, realizamos algunos juegos de representación (colores, animales, espejos) y un masaje colectivo como cierre de la jornada.
