

REGISTRO INDIVIDUAL Apoyo a propuestas institucionales	
PERFIL	Tutor de competencias
NOMBRE	Stefania Valle Fernández
FECHA	Mayo 15 2018
LUGAR:	IEO Pance Santo Domingo
OBJETIVO: Brindar herramientas de expresión y fluidez verbal a partir de juegos y dinámicas teatrales.	
1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Una mirada expresiva
2. POBLACIÓN QUE INVOLUCRA	13 estudiantes con edades entre los 11 y 18 años, pertenecientes a la Institución Educativa República de Santo Domingo sede Pueblo Pance, de grados sextos a undécimo, con interés por la comunicación hablada y escrita, pertenecientes al corregimiento de Pance, donde su sostenibilidad y entorno está marcado por el ecoturismo de flora y fauna.
3. PROPÓSITO FORMATIVO Competencia de educación artística (Sensibilidad) y Competencia básica (Comunicativa): Comprendo y doy sentido a un ejercicio teatral interpretando las orientaciones que realiza el guía o compañeros, con respecto a los aspectos expresivos de un lenguaje artístico. Entendiendo las artes como lenguajes simbólicos. La construcción simbólica configura nuestro desarrollo como seres sociales.	
4. FASES Y DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES <p>En este segundo encuentro, los estudiantes, promotores y tutores se reúnen con el fin de realizar un trabajo práctico donde se brinden herramientas expresivas y de fluidez verbal a partir del lenguaje teatral.</p> <p>Fase 1: Juego de nombres: Se propone que los estudiantes digan su nombre a través de un movimiento con su cuerpo, cada que va pasando un compañero debe decir los nombres de sus compañeros anteriores. El último del círculo dice todos los nombres. Luego se invita a los primeros a decir todos los nombres también.</p> <p>Fase 2: Juego de atención: Para centrar la atención de los participantes en la actividad del día, se propone el juego “El último en pie” en el cual los participantes se enumeran y una persona externa dirige el juego diciendo un número, la persona que tenga este número debe agacharse y quienes se encuentren a su lado deben reaccionar eliminando al compañero. La reacción debe ser rápida y el que primero reaccione queda en pie, el otro debe abandonar el juego, hasta llegar a que un solo participante quede en pie.</p>	

Fase 3: Desplazamientos y Cómo si: Se propone que los estudiantes caminen por el espacio teniendo en cuenta elementos como: llenar espacios vacíos, mirar a los ojos al compañeros, tratar de estar en silencio, no golpear o chocarse con los otros. Luego se indica seguir un tipo de velocidad (1: cámara lenta, 2: normal, 3: cámara rápida) luego se propone que realicen con su cuerpo las acciones “como si” estuvieran en un piso lleno de jabón, de lava, como si los persiguiera un gigante o llegaran los marcianos y lo expresen de forma grandilocuente cuando están en cámara lenta.

Fase 4: Dinámica: 7 tensiones del actor: Se invita a los participantes a acostarse en el piso y a seguir las indicaciones de una de las guías del equipo. Estas indicaciones son las siguientes, el cuerpo se encuentra como:

- **Hombre del desierto:** El cuerpo está exhausto. No hay tensión en este. Como si estuviera en coma.
- **Paseo en la playa:** El cuerpo empieza a salir del coma, se mueven sutilmente las partes del cuerpo hasta que se llega a estar en pie. El caminar es relajado, la mirada no está en un punto definido. Como si se acabara de levantar de dormir.
- **Neutral: Previo a la acción:** Economía, nada más, nada menos. La mirada se pone en un lugar.
- **Acción – Alerta:** Curioso, indeciso, busca. Como si les hubiera cogido la tarde para ir a estudiar, el cuerpo se encuentra en actividad, va de un lugar a otro.
- **Suspense:** De repente las personas que se encuentran allí, son informadas de que posiblemente hay una bomba. ¿Está la bomba ahí? Se genera una tensión.
- **Grandes emociones: Pasión:** Hay una bomba en el cuarto! La tensión se ve fuera del cuerpo. Dificultad para controlar, ira, desespero, entre otras.
- **Tragedia:** Teatro ritual /Noh/Kathakali. El cuerpo está en una tensión fuerte. Se petrifica. La bomba va a estallar en 5 segundos.

Fase 5: Improvisando la leyenda: se invita a los participantes divididos en los grupos que habían establecido en la primera sesión, a que realicen una improvisación de la leyenda que habían contado.

Grupo 1: líder: Natalie – acompañan: Andrea, luna, Valentina, Juan Sebastián

Grupo 2: líder Kevin – acompañan: Armando, Freddy, Karol

Grupo 3: líder Nicolle- Lina, Alejandro, Joan

Fase 6: Reflexión estudiantes:

María Huesos:

- A Shari le faltó llorar más.
- Tenía que ser creíble que se colgara aunque no se colgara de verdad.
- No fue verdadero el maltrato de la madre.
- Hay que incidir más en el maltrato.
- Debió ser más larga. Debieron dedicarse más, hacerlo con más ganas y ser realistas.
- No contaron bien la historia.

Pico de Loro

- Se ve muy ridículo que llore porque se pierde su amigo, ya exagera.
- La historia estuvo bien contada.

Duende:

- Fue muy corta.
- Fue concreta y buena.

Observaciones: Los estudiantes son receptivos ante los ejercicios, sin embargo les cuesta mucho estar en total silencio, todavía sienten un poco de pena para dejarse llevar y jugar, pero lo hacen. Hay dos niños que no pueden dejar de hablar y tienen mucha energía por lo que se debe pensar como encauzarla, ya que ambos tienen grandes capacidades vocales para hablar por la Emisora, en el caso de Freddy y expresivas en el caso de Juan Esteban.

En el caso de las improvisaciones realizadas de las leyendas “María huesos”, “El duende” y “Pico de Loro” hace falta que tengan más libertad, propiedad y confianza para lo que están realizando. Debe trabajarse la fluidez verbal, la vocalización, la expresión y la entonación de la voz.

A pesar de que algunos se cohiben comentan que los ejercicios realizados son muy buenos para ayudarlos a comunicarse entre ellos y expresarse.

REGISTRO FOTOGRÁFICO









