

REGISTRO INDIVIDUAL	
<b>PERFIL</b>	Formador Artístico
<b>NOMBRE</b>	Gerson Stiven Vargas Urmendis
<b>FECHA</b>	7 de junio de 2018
<b>OBJETIVO:</b> <p>Suscitar en los estudiantes, la comprensión de principios de la comunicación visual, y la expresión gráfica, la escucha activa, la observación, a través de juegos de dibujo como herramienta formativa, con la finalidad de activar el pensamiento creativo para dar respuesta a distintos retos planteados.</p>	
1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Taller de formación artística con estudiantes, "ENCUENTRO DE JUEGOS", I.E.O. Buitrera, sede José María Toledo.
2. POBLACIÓN QUE INVOLUCRA	Estudiantes de grado 9, Sede Toledo
3. PROPÓSITO FORMATIVO	
<p>Fortalecer competencias de comunicación y pensamiento creativo, en los estudiantes de grados 9 de la I.E.O. promoviendo en análisis de situaciones nuevas al momento de solucionar un problema de representación visual, la escucha activa y la observación, a través del juego, y el dibujo como herramienta formativa.</p>	
4. FASES Y DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
<p>FASES DE LA ACTIVIDAD:</p> <p>PRESENTACIÓN Y DISPOSICIÓN</p> <p>1. JUEGO DE PRESENTACIÓN: En un principio se invita a los estudiantes a romper la formación cotidiana del salón de clase de filas, para invitarlos a formar una mesa redonda, una vez se organicen se les pide ponerse de pie, y formar un circulo donde todo el grupo entre. Para disponer al grupo realizamos unos ejercicios de calentamiento y estiramiento.</p> <p>2. EL MUÑECO, PRESENTACIÓN: Una vez terminado este momento, sacamos un muñeco de espuma o peluche la idea es, que cada uno de los integrantes del grupo se presente, cuente</p>	

algo que le guste y lance el muñeco a otro compañero que continuara la actividad y lo lanzará a otro de sus compañeros, así hasta terminar todo el grupo.

3. **EXAMEN DEL PARADIGMA:** La idea es pedirle al grupo que, en una hoja de papel (bloc tamaño carta) realice una serie de pruebas rápidas de dibujo y escritura, todas con un tiempo limitado, es importante llevar un cronometro o celular que nos permita medir el tiempo. En primer lugar, se le pide a cada uno escribir su nombre como quiera, luego se le pide escribir su nombre con la mano izquierda. A continuación se les pide dibujar un animal que hayan visto en la vida real, dibujar un animal que nunca hayan visto pero que sepan que existen, se les pide definir la palabra paradigma, se les pide dibujar un concepto abstracto. Finalmente la cantidad de pruebas dependen del interés que tienen el coordinador de la actividad, la idea es crear pruebas cortas que representen un reto creativo inmediato. Una vez concluida esta parte, se hace un pequeño conversatorio sobre lo que es un paradigma, una idea establecida y que significa modificarla.
4. **MANO MODELO:** Se les pide a los estudiantes sacar una hoja de papel, dividirla a la mitad con una línea. Allí inicialmente dibujarán su mano no diestra con la que si acostumbran escribir, luego se les pide lo contrario y se propone una corta reflexión sobre la comunicación visual de conceptos o ideas, esto con el fin de prepararlos para la actividad que sigue.
5. **PICTIONARY:** Los estudiantes se organizan en dos grupos, a cada grupo inicialmente se les pedirá escribir una lista de 3 programas de televisión actuales (esto con la intención inicial de enganchar a los participantes en el juego), que el grupo contrario tendrá que adivinar, una vez terminada la primera ronda, se organizan otras dos rondas con dos palabras, conceptos, o personajes de los temas que elija quien conduce la actividad previamente. En cada caso, pasa un delegado al frente, a dibujar, para que su grupo adivine la palabra exacta. (Esta actividad no se pudo realizar, por el tiempo con el que contamos).

#### Observaciones

El grupo de estudiantes es atento, activo y participativo, esas características de los estudiantes ayudó al desarrollo fluido de la propuesta que el equipo de formadores llevó al aula, a pesar de que era la primera vez que trabajábamos con este grado. Los estudiantes respondieron positivamente, así se logró dejar algunas inquietudes en ellos sobre los medios de expresión por un lado, y sobre el proyecto MCEE, demostrando participación siendo proactivos. Es importante decir que se debe garantizar la continuidad del grupo de estudiantes con el fin de lograr un proceso pertinente con resultados importantes. Por otra parte podemos observar dificultades en los estudiantes para establecer comunicación asertiva, para esto proponemos juegos de participación, encuentro y compartir.



