

<b>REGISTRO INDIVIDUAL</b>	
<b>PERFIL</b>	FORMADOR ARTÍSTICO
<b>NOMBRE</b>	LUHAYDER TRUJILLO PEREZ
<b>FECHA</b>	7 de junio de 2018
<b>OBJETIVO:</b>  Facilitarles a los estudiantes la comprensión de los principios de la comunicación visual y la expresión gráfica, por medio de una escucha activa y observación, esto a través del juego siendo el dibujo nuestra herramienta formativa; que nos permitirá mover un pensamiento creativo. Para colaborar en dar respuestas a las distintas problemáticas que se le plantea en el aula.	
1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Taller de formación artística con estudiantes, “ <b>ENCUENTRO DE JUEGOS</b> ”, I.E.O. Buitrera, Sede Nuestra Señora de las Lajas.
2. POBLACIÓN QUE INVOLUCRA	Estudiantes de grado 9, Sede Toledo
3. PROPÓSITO FORMATIVO	
Que el estudiante pueda ver la expresión gráfica y visual como una gran herramienta capaz de fortalecer sus competencias de comunicación, al mismo tiempo que promueve un pensamiento crítico.  Se utilizaran varias propuestas de juegos como un componente lúdico, ameno que nos permitirá abordar de la mejor manera el taller, sin que los estudiantes se sientan intimidados por la actividad.	
4. FASES Y DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
<b>FASES DE LA ACTIVIDAD:</b>  <b>PRESENTACIÓN Y DISPOSICIÓN</b>  <b>1. JUEGO DE PRESENTACIÓN:</b> Se inicia el taller invitando a los estudiantes a romper la formación cotidiana del salón de clase de filas, para hacer una formación circular donde todos puedan verse además de tener espacio para la actividad. Se hace una presentación breve diciendo cada estudiante su nombre y lo que le gusta, lo cual lo hace lanzando un muñeco de espuma de un estudiante a otro, el muñeco previamente ha sido pintado por algunos estudiantes. Los formadores aprovechan este momento de integración para hablar y dar a conocer el proyecto mi comunidad es escuela.  <b>2. CALENTAMIENTO:</b> Una vez terminada la presentación y estando de pie en círculo se trabaja un ligero calentamiento moviendo todas las articulaciones del cuerpo comenzando por la	

cabeza, hombros codos, muñecas, espalda, cintura, rodilla y tobillos. Luego se trabaja un poco el equilibrio en una pierna, fortalecimiento, introspección y terminamos con un estiramiento.

### **3. DIBUJO DE LA MANO - MODELO:**

Se les ofrece a los estudiantes una hoja de papel la cual la va a dividir en dos partes. En una parte dibujaran con su mano diestra la otra mano en la posición que ellos quieran, en la otra parte de la hoja dibujaran la mano que no es diestra la mano diestra.

Una vez terminada la actividad se reflexiona un poco de la experiencia vivida por ellos, ya se va creando un buen ambiente para la actividad que sigue a continuación.

### **4. JUEGO DEL PARADIGMA:**

Se les ofrece a los estudiante otra hoja donde van a escribir su nombre como quieran. Después de esto se le hacen una serie de pruebas que ellos deberán terminar en un plazo determinado, se usa un cronometro para hacerlo más emocionante.

Primero se le pide a cada uno escribir su nombre pero esta vez con la mano izquierda.

Segundo se les pide que dibujen que conozcan o hayan visto (un animal real).

Tercero que dibujen un animal que nunca hayan visto pero que sepan que existe (una ballena jorobada, una medusa, un topo).

Ahora se les pide que definan que entienden por paradigma.

Cuarto se les pide dibujar un concepto abstracto (soledad, miedo, alegría)

Se pueden colocar más pruebas todo depende del tiempo que se tenga y el ánimo de los estudiantes.

Las pruebas tienen que ser cortas y relativamente fáciles esto ayuda al estudiante de manera amena poder expresarse a través del dibujo si pensarlo tanto.

Luego se le da el concepto de paradigma que es una idea establecida pero que nosotros podemos de forma creativa modificarla.

## **CONCLUSIONES**

El taller fue muy provechoso, todos trabajaron con entusiasmo a pesar que estaban en la hora del refrigerio no detuvieron la actividad, descubrimos algunos estudiantes que tienen mucho talento para el dibujo y se expresan con mucha creatividad.

Algunos estudiantes afirmaban no saber dibujar y estuvieron un poco renuentes a continuar con la actividad, pero se pudo animarlos y hacerles entender que el dibujo que iba hacer era importante porque ese sería su forma de expresarse y no interesaba en ese momento lo perfecto que llegara hacer.

Es conveniente continuar trabajando con este grupo cada vez que tengamos un encuentro en la institución, esto nos permitiría poder mostrar al final un proceso de desarrollo con los estudiantes desde el programa mi comunidad es escuela.

## FOTOS

Elemento (Muñeco) que ayudo en La presentación de todos los Estudiantes que tomaron el Taller.



Dibujando un modelo (La mano).

Animando y ayudando en la elaboración Del dibujo.



Final del taller -dialogo con los Estudiante acerca de la actividad.