

REGISTRO INDIVIDUAL	
<b>PERFIL</b>	TUTOR
<b>NOMBRE</b>	CLAUDIA LORENA SEGURA SABOGAL
<b>FECHA</b>	22 de mayo 2018
<b>OBJETIVO:</b> Conocer y reconocer a los estudiantes que voluntariamente se han unido al taller, a través de actividades lúdicas que vinculen el trabajo corporal.	
1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rutas</li> <li>- Visiones y posibilidades</li> </ul>
2. POBLACIÓN QUE INVOLUCRA	Estudiantes de la I.E.O. Isaías Gamboa sede Aguacatal Club de Talento
3. PROPÓSITO FORMATIVO	
<p>Taller de reconocimiento en las habilidades artísticas, que permita un acercamiento entre los participantes y contribuya a tomar conciencia de sus fortalezas y debilidades artísticas. Fortalecer la comunicación asertiva mediante juegos lúdicos que permitan manifestar las expectativas frente al club.</p> <p>Mediante la actividad fortalecer la memoria y la concentración. Conocer los nombres de los compañeros.</p> <p>Reflexionar en el auto reconocimiento, ¿Qué quiero? ¿Cómo conseguirlo? ¿Qué tengo estrategias puedo usar para hacer realidad mis sueños?</p>	
4. FASES Y DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
<p>- Rutas: Valiéndose de un objeto suave que permita lanzarse (en este caso muñecos de peluche) se desarrolla este juego que fortalece la memoria y la concentración. El grupo se organiza en círculo y va a pasar el objeto por el aire a una persona específica diciendo su nombre, este se lo pasa a otro y así hasta que llegue a todos sin repetir jugador, cuando ya todos lo hayan pasado la ronda vuelve a empezar pero siempre deben pasar el objeto a la misma persona. Cuando esa ruta ya este memorizada se integra un nuevo objeto (peluche) y se empieza una nueva ruta esta vez diciendo nombre de ciudades, se debe dar el objeto a una persona diferente, cuando la ruta esta memorizada, van a circular los dos objetos-rutas al mismo tiempo. En la medida que el grupo esté concentrado pueden incorporarse más rutas.</p> <p>- Visiones y posibilidades</p> <p>Se inicia con la muestra del video The Marker (sobre la creación y traspaso de conocimiento) Y faceless Neal (sobre la representación facial y la expresión)</p> <p>Los integrantes del club se reúnen en grupos, dibujan sobre un cartel una figura humana que los represente como grupo ( trabajo en equipo) de los ojos salen los deseos o sueños. (exponer ante sus compañeros sus puntos de vista). En las manos dibujan cómo llegar a ese objetivo. Al final exponen a sus otros compañeros las motivaciones para hacer este trabajo y reciben retroalimentación.</p>	

### Observaciones y Conclusiones de la sesión

El juego de las rutas se había realizado en la jornada pasada con algunos estudiantes del club, esta sesión lo retoma puesto que ya el club cuenta con mayor asistencia de estudiantes y esta condición dificulta el proceso de memorización de las rutas fortaleciendo el trabajo en equipo y las competencias ciudadanas al explicar y considerar los tiempos de asimilación del juego por parte de los novatos en este. A diferencia de la jornada anterior el juego en ocasiones toma matices bruscos al momento de tirar los peluches, razón por la cual toca detener el juego y reflexionar sobre lo que pasa. Los estudiantes asumen su compromiso y responsabilidad frente al desarrollo del juego y finalmente este se suspende por falta de concentración y para pasar al desayuno de los estudiantes en la cafetería, regresando del desayuno empieza la parte de diseño de forma grupal, deben crear un personaje que los represente a todos, esta actividad la disfrutaban mucho, establecen tareas dentro de cada grupo de acuerdo a sus habilidades y disfrutaban exponiéndola al grupo.





