

REGISTRO INDIVIDUAL	
PERFIL	Formadora
NOMBRE	Ana Carolina Arcila Valencia
FECHA	31/05/18
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 con docentes de la IEO Cristóbal Colón.
2. POBLACIÓN QUE INVOLUCRA	Docentes de la IEO Cristóbal Colón
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. - Romper el círculo: a la cuenta de 3, cambiamos de lugar. <p>3. Juegos de palabra.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 de palabras: de una maleta imaginaria, saco palabras intentando disociarlas, de modo que no tengan ninguna relación, por ejemplo: saco, reloj, poste, letra, etc...

- 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.

5. Ronda de preguntas y reflexiones. Los docentes expresan gratitud y la necesidad de crear espacios de convivencia en los que puedan compartir como equipo de trabajo; y reconocen el juego como herramienta fundamental en el aula. Aunque algunos son mayores en edad, el grupo muestra un gran interés por la actividad y la presencia del proyecto MCEE.