

REGISTRO INDIVIDUAL	
PERFIL	Formadora
NOMBRE	Ana Carolina Arcila Valencia
FECHA	02/05/2018
OBJETIVO: Fortalecer las competencias comunicativas y ciudadanas, a través del juego como ejercicio de lenguaje sensorial, que pone en acción y potencia nuestras habilidades relacionales.	
1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Taller de educación artística con estudiantes.
2. POBLACIÓN QUE INVOLUCRA	Estudiantes jornada de la tarde, de la IEO Bartolomé Loboquerrero.
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. Círculo, juego de pasar la señal. La primera señal se pasa con mirada, sonido de palmas y voz. Entonces, paso la señal A, a mí compañero que está a la derecha, este la pasa al otro, y así, sucesivamente. Cuando todos han pasado y la señal vuelve a mí, paso la señal B, por la izquierda. La consigna es igual, mirada, sonido de palmas y voz. Una ronda. Luego, la propuesta es combinar ambas posibilidades. Después añado otra variación, con el sonido ¡Pum! Y la imagen de rebotar con los brazos, que permite rechazar la señal y obligar al compañero a cambiar el sentido de la señal. Una cuarta variación es, cuando recibo la señal, me agacho y la señal pasa al compañero que sigue, después de mí. La quinta variación es que puedo enviar la señal C al compañero que está al frente o en diagonal. Este juego estimula la atención y activa la respuesta rápida. El grupo es grande, el espacio pequeño y eso dificulta el desarrollo del juego.</p> <p>2. Ronda: Un, dos, tres, café, chocolate y té, para los niños de buena fe, un, dos, tres, ¡pido! Realizamos la ronda, el primero que diga pido, tiene el derecho de escoger a un compañero, señalándolo. El escogido, tiene la opción de sorprender, pisando el pie, a cualquiera de los dos compañeros que tiene a ambos lados. Si lo logra, el que es pisado, sale, de lo contrario, se auto-elimina el escogido.</p> <p>3. Caminar por el espacio, al escuchar un número formar grupos según la cantidad mencionada.</p>	

4. Zorro Astuto, o Cruz Roja Stop: un compañero está de espaldas al grupo, el grupo tiene como objetivo ir a tocar la espalda del compañero, pero este puede voltear a mirar al grupo y todos deben quedar congelados. Si el zorro los ve moverse, los hará devolver, señalándolos. Este ejercicio trabaja el control de la energía y la pausa. Este último juego, para calmar los ánimos y encontrar la pausa.

Juegos de representación.

5. Círculo de espejo: la propuesta es que uno realiza una serie de gestos y movimientos, que los otros reflejan como si fueran espejos. En este ejercicio fue interesante observar que a varios estudiantes los motiva la danza.

6. Colores: les propongo representar colores, por asociación; los compañeros adivinan de qué color se trata.

7. Animales: representamos animales de acuerdo con sus características y entorno, ¿dónde viven, qué comen, tienen patas, plumas, pelo, pico, dientes?

Sorprende encontrar una gran capacidad de atención y curiosidad. Se explica que no vamos a juzgar a nadie porque todos nos vamos a ver chistosos o ridículos.

8. Ronda de reflexión, ¿para qué nos sirven los juegos? Un estudiante dice: para convivir. Me resuena mucho su respuesta, porque más allá de la diversión y el entretenimiento, los juegos nos brindan esa posibilidad, la de compartir, comunicar, eliminar nuestras diferencias en función de un objetivo, aprender a jugar.