

REGISTRO INDIVIDUAL	
PERFIL	Formadora
NOMBRE	Tania Alejandra Correa
FECHA	31/05/2018
OBJETIVO: Promover una atmósfera lúdica de aprendizaje que estimule la atención, active la concentración y potencie la imaginación, para motivar el trabajo creativo en equipo.	
1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Taller de formación estética para docentes: Juego Teatral
2. POBLACIÓN QUE INVOLUCRA	Docentes de la IEO Cristóbal Colon
3. PROPÓSITO FORMATIVO	
Estimular el aprendizaje lúdico a través del juego, como base en los procesos de enseñanza y como herramienta de comunicación. Generar una atmósfera de confianza que motive la participación en el taller de formación estética y promueva el trabajo en equipo.	
4. FASES Y DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
<p>El taller inicia con un círculo, la construcción de un espacio común de observación y reconocimiento. Se divide en 3 etapas o momentos: activación, representación y composición.</p> <p>A. Activación.</p> <p>1. 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.</p> <p>2. El Samurai: este juego consiste en que todos estamos en círculo, en posición de Samurai, rodillas ligeramente flexionadas y cuerpo en estado alerta. Lanzo la señal Ja, con mirada y brazos juntos dirigidos de arriba hacia abajo a una persona, que la recibe con sonido Ju y movimiento de brazos juntos, de abajo hacia arriba. Quienes están a lado y lado de la persona que recibió la señal con sonido Ju, hacen como si tuvieran espadas y cortaran a la mitad a este, con sonido Je. La persona que recibió la señal, continúa el juego enviando nuevamente la señal, con sonido Ja. Ja, Ju, Je,</p>	

son 3 movimientos y 3 sonidos que se encadenan, pasando de uno a otro. Regla: El que piensa, pierde. Es decir, se va descartando al jugador que tarda en reaccionar.

3. La boda: todos están sentados en sillas en un círculo. Hay un narrador que está de pie. Cada jugador es un personaje en la boda y a la vez es par con otro; es decir, hay dos novios, dos pajes, dos sacerdotes, dos fotógrafos y así, dependiendo del número de personas, se asignan roles. El narrador inventa la historia de un matrimonio, y cada vez que nombra un determinado rol, por ejemplo, los pajes, estos intercambian de silla entre sí. Cuando el narrador dice **boda**, todos deben cambiar de lugar y el narrador, encontrar una silla. El que se quede sin silla será el siguiente narrador, quien inventará una nueva historia, y el rol que desempeñaba, lo suplirá el narrador anterior que ahora está sentado.

4. Lanzar un objeto: En círculo, todos de pie. Lanzo un objeto (zapato) a un compañero, quien lo lanza a otro, y así, sucesivamente. El objeto siempre está en movimiento, y cada jugador debe estar atento a la acción de dar y la de recibir, pues de esto depende el buen funcionamiento y la continuidad del juego. Se pueden introducir 2 o más objetos que circulan al mismo tiempo.

B. Representación.

1. Representar colores, por asociación. Los otros deben adivinar qué color es.
2. Represento un animal: cierro los ojos, visualizo un animal, que me guste, que me parezca raro o que me produzca miedo; imagino su hábitat, costumbres y características. Lo represento para que los compañeros lo adivinen.

C. Composición.

1. El grupo se divide en equipos. Cada equipo deberá construir con sus cuerpos, letras y objetos, en un determinado tiempo. Por ejemplo, componer la letra J en 30 segundos; componer una licuadora en 20 segundos.

Al final realizamos una ronda de reflexión, en la que exponemos el propósito formativo del taller, los docentes hacen observaciones sobre los alcances pedagógicos del juego y nos cuentan sus percepciones sobre la actividad o hacen preguntas.

Registro:

