

REGISTRO INDIVIDUAL	
PERFIL	Formador Artístico
NOMBRE	GIOVANNA VALDERRAMA PEÑA
FECHA	5 de junio de 2018
OBJETIVO: <p>Propiciar la apropiación de principios de la comunicación visual, y la expresión gráfica por parte del estudiante, promoviendo el trabajo en equipo, la escucha activa y la observación, a través del juego como herramienta formativa.</p>	
1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Taller de formación artística con estudiantes, “ENCUENTRO DE JUEGOS PARA LA CONVIVENCIA”, Institución Educativa La Buitrera sede José María Toledo.
2. POBLACIÓN QUE INVOLUCRA	Estudiantes de grado 9°
3. PROPÓSITO FORMATIVO	
<p>Fortalecer competencias ciudadanas de convivencia, comunicación y respeto, en los estudiantes de grados 8°, 9° y 10° de la Institución Educativa La Buitrera sede José María Toledo, promoviendo el trabajo en equipo, la escucha activa y la observación, a través del juego y el dibujo como herramientas formativas</p>	
4. FASES Y DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
FASES: <p>1. PRESENTACIÓN: En un círculo todos los participantes se presentan diciendo su nombre y algo que le gusta hacer, cuando termina lanza un muñeco de espuma nombrando a otro participante que debe rescatar al muñeco de caer al suelo. El siguiente participante se presenta y lanza el muñeco al aire, así hasta que todos hayan se hayan presentado.</p>	

2. TRABAJO EN EQUIPO: En círculo: y sin soltarse las manos, todos los participantes deben pasar un lazo anudado por toda la fila, buscando distintas estrategias como grupo para lograrlo. En un segundo momento se dividen en dos grupos pequeños y realizan el mismo ejercicio.

3. DIBUJAR LA MANO: En una hoja de papel, cada participante debe dibujar su mano, utilizando para ello la mano con la cual acostumbra a escribir. Luego se les pedirá que dibujen su otra mano, utilizando la mano con la cual no acostumbran a escribir. Se abrirá un espacio de reflexión en la cual cada participante compartirá sus principales dificultades y esto dará pie a entablar una reflexión acerca de la comunicación visual de conceptos e ideas.

4. Pictionary: Los participantes se organizan en dos grupos, cada grupo escribirá una lista de 3 programas de televisión actuales. Luego, saldrá un representante de cada grupo, se les pedirá que a través de dibujos logren que su equipo adivine de qué programa de televisión se trata. Si adivina obtendrá un punto. Luego continuará el otro equipo. Una vez terminada la primera ronda, se organizan otras dos rondas con dos palabras y personajes de la farándula. Gana el grupo que más palabras logre adivinar.

CONCLUSIONES:

1. En términos generales la actividad se logró realizar a satisfacción, sin embargo no se le pudo otorgar el tiempo planeado a cada juego, ya que se tuvo una dificultad para iniciar en el tiempo previsto, ya que los estudiantes fueron llamados a comer el refrigerio.
2. De igual forma, se pudo lograr lo planteado, los estudiantes se divirtieron, trabajaron en equipo y aunque hubo unos cuantos estudiantes apáticos frente a la actividad, al final este número se redujo considerablemente pues se animaron a participar.
3. Para nosotros es muy positivo ver que los estudiantes poco a poco se van mostrando más receptivos y propositivos frente a las actividades propuestas y que van logrando un clima de respeto y escucha muy importante para el desarrollo del proyecto MCEE, pero más que eso, para su propio desarrollo como seres humanos.
4. En el foro final, los estudiantes manifestaron sentirse a gusto con las actividades y considerar que es una forma divertida de aprender e integrarse como grupo.

FOTOGRAFÍAS:





