

Título	Build A Machine
Duración	1h
nº de participantes	5-25
Logística (espacio, materiales...)	Asegúrese de que haya un piso abierto y desocupado, que brinde un amplio espacio para que los participantes se muevan libremente y realicen una transición sin problemas a los grupos de trabajo. Además, ponga a disposición diversos materiales de apoyo, como películas, imágenes y lenguaje de señas, para enriquecer la actividad y atender diversas preferencias de aprendizaje.
Precauciones	Prepare a los participantes para la posibilidad de contacto físico durante la actividad.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Creatividad - Trabajo en equipo - Fantasía - Eufemismo físico.
Preparación	Considere presentar el taller o actividad mostrando una película previa, si es posible. Esto ayudará a los participantes a familiarizarse con el contenido, promoviendo una mejor preparación y una experiencia más predecible cuando el grupo se reúna.
Descripción	<p>En esta actividad, estamos construyendo una máquina usando sonidos y movimientos. Así es como funciona:</p> <p>Iniciando la máquina:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Comience con una persona en el "escenario" haciendo un movimiento acompañado de un sonido. ○ Cada participante posterior agrega su movimiento y sonido a la máquina. ○ Decida de antemano construir la máquina con 4-7 participantes. ○ Una vez completado, el público le da un título a la máquina. <p>Participantes guías:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Para ayudar a aquellos que necesitan más tiempo o se sienten nerviosos, invite a entre 4 y 7 participantes a comenzar individualmente en un enfoque gradual. ○ Repita esta fase inicial según sea necesario hasta que todos comprendan el proceso.

	<p>Desarrollando la máquina:</p> <ul style="list-style-type: none">○ En la siguiente fase, indique al grupo dentro de la máquina que se detenga y arranque simultáneamente o uno por uno.○ Experimenta con sonidos y movimientos, creando ritmos variados.○ Utilice la música como guía para los movimientos de la máquina y los cambios de humor. <p>Fase de Duelo:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Introduzca una fase de duelo donde los participantes utilicen los movimientos y sonidos establecidos.○ Esto añade reflexión y puede hacer que la máquina cambie según diferentes estados de ánimo. <p>Fase Final - Representación Teatral:</p> <ul style="list-style-type: none">○ Los participantes forman grupos y cada uno selecciona o recibe un tema/tema.○ Crea una representación teatral que cuente una historia utilizando los movimientos y sonidos de la máquina.○ Los grupos presentan sus actuaciones y el público adivina la historia o el título.
--	--