(CIRCULACION)

Datos de contexto

Fecha: 19 DE OCTUBRE

Hora del evento y duración: 4:00 PM A 5:00 PM

Lugar: PARQUE BERRIO **Comuna y Barrio**: 10

Perfil de los asistentes: CHICOS Y CHICAS, PÚBLICO INTERACTIVO

Número de convocados: 30 - Asistentes:

Contacto del encargado del evento: SHAMIR ROJAS

Objetivo:

Fomentar la creatividad a través de retos mentales en un ambiente dinámico, lúdico al aire libre

Orden del día:				
No.	**Momento**	**Responsable**	**Tiempo**	**Horario**
	CALENTAMIENTO	SHAMIR ROJAS	15	4:00
	EXPOSICION	SHAMIR ROJAS	10	
	ELEMENTOS DEL GIMNASIO	SHAMIR ROJAS	10	
	ESPACIO ESCENICO	SHAMIR ROJAS	10	
	REFRIGERIO		10	5:00

Dinámica a desarrollar según la modalidad del evento (intercambio, circulación, etc.)

Aeróbicos Mentales.

Elementos del gimnasio:

- Colchonetas de yoga o alfombras para delimitar espacios de juego.
- Obstáculos simbólicos (aro hula-hula, bloques de espuma, cuerdas) para representar los desafíos mentales.
- Carteles con frases motivacionales estilo gimnasio, pero adaptadas al contexto mental, como "¡Pon a prueba tu mente!" o "¡Creatividad en acción!".
- Relojes grandes o cronómetros visibles para simular tiempos límite.

- Uniformes: Los participantes y actores pueden llevar ropa deportiva (camisetas, pantalones cortos) que imiten los uniformes de un gimnasio, pero que también reflejen la idea de "entrenamiento mental" (puedes incluir íconos de cerebro o símbolos relacionados con el pensamiento en las camisetas).

Espacio escénico:
- Distribución: se colocarán las colchonetas u obstáculos en un círculo, con el espacio central despejado para la acción principal. Los jugadores se moverán por diferentes estaciones, cada una presentando un reto mental.

2. Desarrollo del ejercicio teatral.
- Apertura (10 min):
- Introducción a la idea de “gimnasio mental” por parte del facilitador o director del juego. Se explicará, que cada estación representa un reto que pondrá a prueba su ingenio, creatividad y pensamiento rápido.

- Breve calentamiento teatral y mental con ejercicios de asociación de palabras o movimientos.

- Rondas de desafíos mentales y creativos (40 min):**
  - Reto 1: Improvisación de palabras al azar.
    - Los participantes eligen tres palabras al azar (que el público propone) y tienen 1 minuto para crear una escena improvisada integrando esas palabras.
  - Reto 2: Historia con interrupciones.
    - En parejas o tríos, los participantes crean una historia, pero el facilitador interrumpe con palabras o gestos inesperados que deben integrar de inmediato.
  - Reto 3: Objeto imaginario.
    - Se les da un objeto imaginario (ej: una cuerda) y deben usarlo creativamente para representar algo distinto (ej: serpiente, arco, micrófono) y desarrollar una mini escena en 2 minutos.
  - Reto 4: ¿Qué harías si...?
    - Se les plantea una situación surrealista (ej: "Estás en un barco volador, pero el motor se detiene") y deben improvisar una solución en 1 minuto.

3. Puesta en escena final (15-20 min)
- Cierre colaborativo:
  - Los participantes, al finalizar los retos, deben crear una escena final que incluya elementos de todos los desafíos anteriores, integrando la improvisación y la creatividad.
  - El público puede proponer giros inesperados o aplaudir para señalar que un reto debe complicarse.

- Transición a una atmósfera de "triunfo mental": Usa música energética de fondo para la escena final y las improvisaciones rápidas, simulando el "cierre de un entrenamiento exitoso" en el gimnasio mental.

Interacción con el público

- El público puede tener la opción de gritar o escribir pequeños retos mentales que los actores deben integrar en tiempo real.
- Momentos de improvisación abierta donde el público propone objetos o situaciones que deben ser incorporadas a las escenas.

Con esta estructura, se creará un ambiente dinámico y entretenido, lleno de creatividad y participación activa, donde los retos mentales serán el eje del ejercicio teatral. ¡La puesta en escena debe reflejar un espacio de juego, diversión y desafío mental!

PROYECCIÓN PRESUPUESTAL

Transporte de elementos y personal ida y vuelta	$	250,000
Refrigerios (30)	$	360,000
Logístico (1) & Técnico (1)	$	210,000
Elementos técnicos luces	$	160,000
Escenografía y utilería	$	320,000
Diseño y preproducción	$	150,000
Camara 360°	$	800,000
TOTAL	**$**	**2,250,000**