

REGISTRO INDIVIDUAL	
PERFIL	formador
NOMBRE	MANUEL BEJARANO CÁRDENAS
FECHA	6 DE JUNIO DE 2018
OBJETIVO: Fortalecer el trabajo de los estudiantes en las competencias comunicativas y las competencias ciudadanas, usando el juego como ejercicio de lenguaje sensorial, que pone en acción nuestras habilidades. <i>Texto</i>	
1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Taller de arte para estudiantes <i>JUEGOS TEATRALES</i>
2. POBLACIÓN QUE INVOLUCRA	Estudiantes I.E.O BARTOLOME LOBOGUERRERO jornada mañana
3. PROPÓSITO FORMATIVO	
<ul style="list-style-type: none"> • Potenciar las relaciones sociales y afectivas. • Estimular la confianza mediante el contacto corporal y la expresión de emociones, a través de situaciones y contextos imaginarios que promuevan la comunicación asertiva, verbal y no verbal. • Desarrollar capacidades de interpretación, ponerse en el lugar de los demás a través del juego. Enriquecer el desarrollo de habilidades físicas, cognitivas, emocionales y sociales por medio del juego	
4. FASES Y DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
<p>La sesión está dividida en cuatro momentos.</p> <p>Círculo para reconocimiento y conexión grupal, identificar si hay entre los participantes alguna lesión, trabajo de postura corporal.</p> <ol style="list-style-type: none"> <i>Presentación</i> En círculo, fijamos un pulso con los pies, mientras cada uno se presenta, cantando la siguiente canción: "No me han visto, no me han conocido, mi nombre es Manuel, Bejarano mi apellido. El coro contesta: "Ya te vimos, ya te conocimos, tu nombre es Manuel, Bejarano tu apellido". <i>Activación corporal y mental:</i> Este espacio busca que los estudiantes logren activar de forma simultánea el cuerpo y la mente por medio de juegos de atención y de movimiento. <i>Juegos de activación</i> El samurái: este juego se basa en pasar energía por medio del movimiento y la voz; Un primer participante usa sus brazos como una espada y usando el sonido JA, el segundo participante recibe la energía con el sonido JE y un movimiento de brazos, los compañeros que están a derecha y a izquierda responden con un movimiento y el sonido JE, el segundo participante inicia el juego con un movimiento y el sonido JA. <i>Este juego se realiza en círculo con todo el equipo.</i> Otro juego usado en la sesión del día en cuanto a atención fue "flechas" – 	

Descripción- una persona señala a otra y le pregunta puedo, la persona responde rápidamente si y le pregunta a otra puedo, cuando la persona responde si, quien pregunto ocupa el puesto de la persona a quien le pregunto, este juego no solo trabaja la atención sino el movimiento corporal, acción-reacción.

Construcción de grupos o el salvavidas: Caminando por el espacio (trabajando un poco de balance del espacio, postura corporal, mirada hombros, piernas) se nombra un número y los participantes construyen equipos de acuerdo al número mencionado.

4. *Juegos de recuperación de energía*

Para que los estudiantes calmaran la energía se utiliza el juego del Zorro astuto, que por medio de la quietud controla el flujo de energía de los estudiantes para que se cree una atmosfera controlada del espacio.

5. *Reflexión*

Al finalizar la sesión se crea un espacio de 5 minutos aproximadamente para desarrollar algunas reflexiones de los formadores y de los participantes en este caso los estudiantes de la institución, para construir posibilidades que da el juego y como el conocimiento puede darse en formas divertida, que el conocimiento no se reduce a asignaturas o materias escolares, son que involucra temas como el trabajo en equipo, la comunicación, la atención, la escucha y la aceptación.

La jornada fue difícil ya que el número de estudiantes era muy alto y el espacio asignado no cumple con las medidas suficientes para recibir a una población tan numerosa, esto dificulto que las actividades se realizaran con el detalle que merece y con atención un poco más personalizada. pero es claro que hay interés de los estudiantes por recibir el taller y aprovechar lo que pueden recibir en cada clase con los formadores.

6. *Registro*

