

REGISTRO INDIVIDUAL		
<b>PERFIL</b>	Tutor	
<b>NOMBRE</b>	Willmarck Arango Toledo	
<b>FECHA</b>	Martes 5 de junio de 2018.	<b>HORA:</b> de 2:00 a 5:00 pm.
<b>OBJETIVO:</b> Club de talentos IE Eustaquio Palacios Sede Santiago Rengifo Jornada 2.		
1.	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Reconocimiento de necesidades institucionales, grupales e individuales.
2.	POBLACIÓN QUE INVOLUCRA	27 estudiantes
3.	PROPÓSITO FORMATIVO: Reconocimiento y uso de herramientas y recursos técnicos para el trabajo grupal e individual.	
3.1.	Adquirir los conocimientos básicos de algunos programas usando los recursos del plantel -tabletas-, los recursos propios si cuentan con ellos –tabletas y celulares-, en diferentes procesos artísticos, sociales y/o comunitarios.	
3.2.	Reconocimiento y autoconciencia de las posibilidades que se adquieren al poder instalar, usar y disfrutar aplicaciones de las nuevas tecnologías; dándole otro uso a los aparatos y creando a partir de sus iniciativas audios, videos y demás posibilidades para expresarse propositivamente.	
3.3.	Crear individual o colectivamente un audio o un video con la intención de reírnos y disfrutar de los productos colgados en internet.	
4.	FASES Y DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
4.1.	Encuentro y reconocimiento: Los tutores presentan los programas que pueden ser instalados por los estudiantes en los recursos propios o del plantel. Los integrantes del Club reconocen sus habilidades en las actividades y creaciones que van desarrollando y compartiendo.	
4.2.	Como en el proceso de socialización y convocatoria la coordinación demostró su interés en el periódico mural como medio de comunicación adecuado, se propone realizar una noticia desde la ficción, para auto demostrarse las bondades de lo aprendido y realizado.	
4.3.	Comunicación asertiva: Se insiste en la facilidad de caer en lo subjetivo y en que para la mejor comunicación propositiva y imparcial de la noticia, se deben consultar varias fuentes de información y puntos de vista, teniendo en cuenta normas de cultura ciudadana como un reto individual en medio de la práctica y del juego.	
4.4.	Mapa de sueños: A partir de la creatividad de sus expectativas se muestra el entorno, con la intención de visionar el futuro; de gestionar los recursos disponibles para la práctica de nuevas destrezas y habilidades.	
4.5.	Prospectiva: Se refuerzan el Esquema Conflictual, los Temas Clásicos de la literatura, y luego con las 5W se practica generando cada uno, una noticia, desde estos productos se aclara la diferencia entre ficción y realidad, entre lo objetivo y lo subjetivo, conceptos que perfilan ya algunos intereses e intenciones particulares.	
4.6.	Reconocimiento de habilidades: Al ver los productos de los participantes que aparecen en internet, se discuten las destrezas adquiridas por algunos y las posibilidades que tienen todos para realizar y desarrollar sus productos comunicativos; saliendo en su gran mayoría con la intriga de seguir cacharriando para	

aprovechar el proceso.

4.7. Perspectiva y reflexión: Al finalizar se comentan las limitaciones participativas y locativas, las destrezas de algunos con su cuerpo y con su mente, la actitud a seguir si se quiere aprovechar el proceso.

#### 5. REGISTRO FOTOGRAFICO:









