

REGISTRO INDIVIDUAL	
<b>PERFIL</b>	FORMADOR
<b>NOMBRE</b>	MANUEL BEJARANO CÁRDENAS
<b>FECHA</b>	31 DE MAYO DE 2018
<b>OBJETIVO:</b> Fortalecer el trabajo de los docentes en las competencias comunicativas y las competencias ciudadanas, usando el juego como ejercicio de lenguaje sensorial, que pone en acción las habilidades motrices y cognitivas.	
1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Taller de estética para docentes <i>JUEGOS TEATRALES</i>
2. POBLACIÓN QUE INVOLUCRA	Docentes I.E.OCRISTÓBAL COLÓN
3. PROPÓSITO FORMATIVO	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Potenciar las relaciones sociales y afectivas entre docentes y en la construcción de relaciones entre docente-estudiante.</li> <li>• Estimular la confianza mediante el juego y la expresión de emociones, a través de situaciones y contextos imaginarios que promuevan la comunicación asertiva, verbal y no verbal.</li> <li>• Desarrollar capacidades de interpretación, ponerse en el lugar de los demás a través del juego.</li> <li>• Enriquecer el desarrollo de habilidades físicas, cognitivas, emocionales y sociales por medio del juego.</li> </ul>	
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"> <li>1. Presentación: 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".</li> <li>2. Juegos de atención: - Corto Circuito: el grupo se forma en círculo, tomados de las manos. Representa una cadena humana que está en permanente corto circuito. Un voluntario sale. El grupo elige 3 interruptores que "apagan" el corto. Cuando el voluntario entra, debe encontrar, intuitivamente, algún interruptor, para lo cual tiene sólo 3 oportunidades. Si falla, se quema, pero sigue participando. Los roles de voluntario e interruptores, se alternan. - Pasar la Señal. - Romper el círculo: a la cuenta de 3, cambiamos de lugar.</li> </ol> <p>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,</p>	

acción- reacción.

3. Juegos de palabra. - Sentados en círculo, realizamos un juego de asociación verbal. El que empieza dice: yo digo cama. El que sigue dice: yo digo almohada, porque él dijo cama. El otro, Yo digo sueño, porque él dijo almohada. Y así, sucesivamente va cambiando el tema. Cuando se han hecho unas 2 o 3 rondas, el juego se devuelve, ejemplo: Porque él dijo araña, yo dije mosca, porque ella dijo mosca, yo dije trampa, y así, hasta llegar al comienzo. - La maleta de palabras: de una maleta imaginaria, saco palabras intentando disociarlas, de modo que no tengan ninguna relación, por ejemplo: saco, reloj, poste, letra, etc... - Teléfono roto: Una persona dice una frase al oído a su compañero y este a otro, así, hasta completar una ronda. El último dice la frase que recibió y se compara con la del primero, que inició el juego. Este juego nos permite reflexionar con humor, acerca de la comunicación y la subjetividad de los mensajes.
4. Ronda de preguntas y reflexiones. Los docentes expresan gratitud y la necesidad de crear espacios de convivencia en los que puedan compartir como equipo de trabajo; y reconocen el juego como herramienta fundamental en el aula. Aunque algunos son mayores en edad, el grupo muestra un gran interés por la actividad y la presencia del proyecto MCEE.

## 5. REGISTRO

