

<b>REGISTRO INDIVIDUAL</b> <b>IEO VICENTE BORRERO ACOSTA</b> <b>ESTUDIANTES</b>	
	Promotora de Lectura, Escritura y Oralidad.
<b>NOMBRE</b>	Cindy Tatiana Sanchez Candelo
<b>FECHA</b>	05-06-2018
<b>OBJETIVO:</b> Realizar tercera sesión de Promoción de Lectura, Escritura y Oralidad con estudiantes.	
1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Construyendo mi Avatar
2. POBLACIÓN QUE INVOLUCRA	Estudiantes
3. PROPÓSITO FORMATIVO	
Efectuar un acercamiento a Lectura, Escritura y Oralidad con los jóvenes desde la expresión manual. Se pretende realizar un auto reconocimiento de cada participante y evidenciar la capacidad de lectura y escritura en cada sujeto.	
4. FASES Y DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lleva Animales: La jornada inicio con el rompe hielo llamado <i>Lleva Animales</i>, el cual consiste en personificar un animal a través de gesto y sonido, a partir de la representación de este personaje se lleva a cabo el clásico juego Lleva. Esta actividad permitió que los jóvenes pudieran reconocer su capacidad de representación de un personaje que no son ellos mismos, además se activaron y entraron en sintonía con el objetivo del taller.</li> <li>• Lectura: Se propuso a los jóvenes que dos de ellos realizaran lectura a dos veces del Libro Lobo de Olivier Douzou. Para sorpresa, muchos jóvenes se postularon, pero finalmente entres ellos mismos decidieron quienes eran los dos seleccionados. Esta pareja recibió unas pequeñas recomendaciones por parte de uno de nosotros (los talleristas) y realizaron la lectura de forma amena y los demás observaron y escucharon de forma curiosa y atenta. Este ejercicio permitió visualizar a los jóvenes que todos tienen la capacidad de realizar lectura en voz alta para un público y desmitificar la lectura siempre por parte de los talleristas.</li> <li>• Construyendo mi Avatar: A partir del trabajo con el material Porcelanicron se propone a los participantes crear un personaje (animal, objeto animado, persona o una combinación de las anteriores) que contenga algo de ellos que los represente en este personaje. Este ejercicio permitió la exploración manual y creativa de los estudiantes y poderse pensar sobre cual es o son las características que los representa como persona. Algunos el ejercicio creativo les resulto dificultoso, pero después de una estimulación mental se logró el objetivo.</li> </ul>	

- Características de mi Avatar: En esta actividad se escribió las características del personaje construido. Aquí los jóvenes reafirmaron y se observaron a sí mismos en un ejercicio de reconocimiento.
- Escribo la historia de mi Avatar: Para incentivar el ejercicio de escritura creativa, los jóvenes en esta actividad debían crear una historia relacionado con el personaje construido. La historia podía ser ficción o realidad.
- Lectura de Historias: Para incentivar el ejercicio de lectura en público y gestión de voz, se realiza la lectura de las historias escritas por los jóvenes. Esta actividad da como resultado unas historias con mucho reconocimiento personal.
- Acercamiento a los textos: Como en cada sesión, los jóvenes tienen la oportunidad de leer la oferta de libros ofrecidos por los talleristas. Hay un gran interés por el libro álbum y cuento cortó en los estudiantes. Esta actividad en los es realizada en los descansos y cada momento libre del taller.
- Actividad Lúdica: En esta ocasión se realizó el juego *Ardillas a sus casas*. Un juego de agilidad y esparcimiento.

#### 5. OBSERVACIONES:

Se percibe en los participantes un gran entusiasmo por las actividades propuestas en la sesión. En general son jóvenes atentos y dispuestos especialmente a la escritura y van afianzando su seguridad a la lectura colectiva y la oralidad.

El ejercicio de creación manual inicialmente resultó confuso debido a instrucciones mal dadas por parte de nosotros como talleristas, esto creo confusión en lo jóvenes y nos tomó mucho más tiempo de lo esperado, ya que debimos remediar nuestra equivocación y permitir que los jóvenes retomaran con más claridad su ejercicio manual.

## 6. REGISTRO FOTOGRAFICO



## 7. REGISTRO DOCUMENTAL

