

REGISTRO INDIVIDUAL	
PERFIL	FORMADOR
NOMBRE	MANUEL BEJARANO CÁRDENAS
FECHA	23 DE MAYO DE 2018
OBJETIVO: 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.O ISAIAS GAMBOA sede AGUACATAL
3. PROPÓSITO FORMATIVO	
<ul style="list-style-type: none"> • Potenciar las relaciones sociales y afectivas entre docentes y en la construcción de relaciones entre docente-estudiante. • 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. • 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> <p>1. <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></p> <ul style="list-style-type: none"> • 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> • 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. 	

- Relevos; Este juego busca el trabajo en equipo la concentración y la activación corporal. construyendo equipos de trabajo se hacen filas sentados estando lo más cerca unos del otro, se les pasa una pelota a la cabeza del grupo, esta pelota tiene que pasarse hacia atrás con las dos manos, cuando llega al último participante este corre a ubicarse como cabeza de fila, así hasta que la cabeza sea la primera que inicio.

2. *Juegos de representación:*

- los colores, busca darle un color a un participante y que éste encuentre una forma en que todos adivinen el color.
- emociones, por parejas se ponen frente a frente a distancia crean un recorrido para acercarse cuando estén cerca hay un cambio de emoción y cambia la representación de la emoción construida anteriormente.

3. *Juegos de composición:*

- la escultura. por parejas se cumplen unos roles uno es el escultor y otro es la escultura, donde el escultor le da forma al cuerpo que tiene al frente y el escultor usa toda la creatividad para desarrollar los temas propuestos. (TERROR, COMEDIA, AMOR, SENSUALIDAD)

4. *Reflexión*

Al finalizar la sesión se crea un espacio de 15 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.

5. *Registro*

