

REGISTRO INDIVIDUAL					
PERFIL	FORMADOR ARTISTICO-LIDER EQUIPO 5				
NOMBRE	JESUS HARVEY GARCES UNDA.				
FECHA	15-06 -2018.				
OBJETIVO: Ampliar la caracterización que se tiene en cada una de la IEo.					
1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Taller estético “Fase motivacional de una clase”				
2. POBLACIÓN QUE INVOLUCRA	Docentes (IEO: José Holguín Garcés)				
3. PROPÓSITO FORMATIVO: Generar diagnósticos a partir de la comprensión de estrategias para la fase motivacional de una clase.					
4. FASES Y DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES					
<table border="1"> <tr> <td>Fase inicial.</td> <td>Tiempo: 60 minutos.</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> Descripción: <ul style="list-style-type: none"> Saludo y exposición de los objetivos de MCEE de la línea de formadores. Resultados: <ul style="list-style-type: none"> Docentes llegaron 40 minutos tarde por voluntad propia ya que la reunión había acabado. Algunos docentes afirman que el proyecto no ha sido presentado a la institución, otros dicen que, si lo hicieron, pero que se demoraron en intervenir. Lo cual es cierto, apenas en el mes de mayo se hizo apertura. La primera parte se tornó larga, porque los docentes no alcanzaban a dimensionar el proyecto en su totalidad. Sin embargo, al final, comprendieron que los talleres de estética habría que vivenciarlos para comprender sus objetivos, así que se dio inicio. </td> </tr> </table>		Fase inicial.	Tiempo: 60 minutos.	Descripción: <ul style="list-style-type: none"> Saludo y exposición de los objetivos de MCEE de la línea de formadores. Resultados: <ul style="list-style-type: none"> Docentes llegaron 40 minutos tarde por voluntad propia ya que la reunión había acabado. Algunos docentes afirman que el proyecto no ha sido presentado a la institución, otros dicen que, si lo hicieron, pero que se demoraron en intervenir. Lo cual es cierto, apenas en el mes de mayo se hizo apertura. La primera parte se tornó larga, porque los docentes no alcanzaban a dimensionar el proyecto en su totalidad. Sin embargo, al final, comprendieron que los talleres de estética habría que vivenciarlos para comprender sus objetivos, así que se dio inicio. 	
Fase inicial.	Tiempo: 60 minutos.				
Descripción: <ul style="list-style-type: none"> Saludo y exposición de los objetivos de MCEE de la línea de formadores. Resultados: <ul style="list-style-type: none"> Docentes llegaron 40 minutos tarde por voluntad propia ya que la reunión había acabado. Algunos docentes afirman que el proyecto no ha sido presentado a la institución, otros dicen que, si lo hicieron, pero que se demoraron en intervenir. Lo cual es cierto, apenas en el mes de mayo se hizo apertura. La primera parte se tornó larga, porque los docentes no alcanzaban a dimensionar el proyecto en su totalidad. Sin embargo, al final, comprendieron que los talleres de estética habría que vivenciarlos para comprender sus objetivos, así que se dio inicio. 					
<table border="1"> <tr> <td>Fase vivencial.</td> <td>Tiempo: 50 minutos</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> Descripción: <ol style="list-style-type: none"> Ejercicio de ritmo: En un canto, cada persona agrega un movimiento y será repetido por todas las personas. Ejercicio de palmadas: Frente a frente, tararean una canción al movimiento de palmadas. </td> </tr> </table>		Fase vivencial.	Tiempo: 50 minutos	Descripción: <ol style="list-style-type: none"> Ejercicio de ritmo: En un canto, cada persona agrega un movimiento y será repetido por todas las personas. Ejercicio de palmadas: Frente a frente, tararean una canción al movimiento de palmadas. 	
Fase vivencial.	Tiempo: 50 minutos				
Descripción: <ol style="list-style-type: none"> Ejercicio de ritmo: En un canto, cada persona agrega un movimiento y será repetido por todas las personas. Ejercicio de palmadas: Frente a frente, tararean una canción al movimiento de palmadas. 					

3. Juego “Las maquinas”: cada integrante es la parte de una máquina. La invención de la maquina debe ser original. Existe las partes como el vendedor y los jueces, que deciden si comprarla es confiable o dañina a la sociedad. Su función es efectuar un poder de convencimiento y originalidad.

Resultados:

- Ambiente inicial: Siete docentes en los ejercicios rítmicos no participaron y tres docentes abandonaron el salón, tres docentes observan su celular.
- En el momento de las maquinas, todos se integraron y pudieron comprender la lógica del juego como hecho educativo importante en la fase motivacional de la clase. Las maquinas que realizaron, fueron: la máquina de la corrupción (escaneaba a corruptos). Máquina del Chip (programaba al estudiante ideal disciplinado, juicioso y atento) Maquina La gaseosa motivacional (El único líquido que deja a las personas alegres y dispuestas a hacer de todo. La máquina encapsuladora del conocimiento (permite guardar mejor el conocimiento en los estudiantes).
- El docente de artes, se ha definido como un profesor que no gusta de los juegos ni dinámicas, por ende, pudo integrarse como juez de las maquinas, jugando al rol de inversionista que cuestiona su rentabilidad y su valor social.
- Los docentes, al final, disfrutaron y enlazaron los juegos con contenidos que están trabajando o próximos a hacerlo.
- En general hay docentes desconectados de su cuerpo y expresión, es necesario intervenir de manera cuidadosa, en cuanto a ejes artísticos, para observar sus logros.
- Las maquinas develan, docentes con una necesidad de ejercer un control disciplinario e intelectual en sus estudiantes, un control, que puede ser mirado como una oportunidad para nosotros, en cuanto, a orientar al docente que los estudiantes son inteligentes múltiples, por tanto, hacerlo consciente y practico, así ya lo conozcan.

Fase conceptual-reflexiva.

Tiempo: 10 minutos

Descripción:

1. Reflexiones: Es necesario, los formadores poder socializar la importancia de la motivación y la generación de la expectativa en una clase. Por ende, se hace énfasis en descubrir sus cualidades y dificultades a la hora de aplicar un juego al inicio de ella, ya sea también al inicio de un contenido enmarcado en una competencia.
2. Tareas a resolver en el acompañamiento de clase.

Resultados:

- Desde lo conceptual, los docentes rescatan del arte, el componente lúdico y la oportunidad de poder aplicarlo para el mejoramiento de la convivencia en sus salones.

- Comentaron que permite comprender dimensiones del aprendizaje, que a veces, no se utiliza por creer que el estudiante, solo es mental y su proceso cognitivo es igual a la forma que le enseñaron como maestro.
- Algunos docentes se resisten a comprender el juego, sin embargo, no niegan la posibilidad de encontrar en el arte un espacio que alimente sus clases.
- “La fase motivacional, no solo son para los niños de primaria. Los jóvenes buscan clases interesantes y motivantes, no nos olvidemos que aún son niños” Afirma la docente de español.
- Se acordaron dos acompañamientos, cuyo objetivo es utilizar el juego como estrategia para el trabajo en equipo, decidieron los docentes de artes y sociales.

Conclusiones y/o hipótesis.

:

- La mayoría de docentes de José Holguín Garcés, develan en su corporalidad ser estáticos, con excelente proyección de voz, capaces de generar creatividad. Se propone trabajar con ímpetu el cuerpo y el ritmo para conectarse con su interior artístico.
- Pocos docentes muestran ser maleables y expresivos, con algún dominio artístico, generalmente porque les ha motivado el arte en toda su vida.
- Algunos docentes se inscriben en los conceptos de la pedagogía tradicional, donde el proceso de aprendizaje solo ejerce desde la mente, el automatismo, la disciplina y el ser estático y no variante. Oportunidad para dialogar con propuestas contrarias a su concepción pedagógica.
- Desde lo conceptual, los docentes rescatan del arte, el componente lúdico y la oportunidad de poder aplicarlo para el mejoramiento de la convivencia en sus salones

Evidencia Fotográfica.



