

REGISTRO INDIVIDUAL	
PERFIL	FORMADOR
NOMBRE	LEONARDO ABONIA OCAMPO
FECHA	5 JUNIO DE 2018
OBJETIVO: Acompañar en el proceso formativo a los docente de la IEO, formulando una actividad de aula teniendo en cuenta los ejes de Expresión, Ritmo, Palabra, Cuerpo e Imagen, en pro de la promoción e implementación de una didáctica alternativa que afecte positivamente el desarrollo de los estudiantes en Competencias básicas.	
1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	ACOMPAÑAMIENTO A DOCENTE EN EL AULA. TALLER 5.
2. POBLACIÓN QUE INVOLUCRA	DOCENTE CARMEN ALICIA CARVAJAL Y ESTUDIANTES. IEO ALFONSO LOPEZ PUMAREJO. CENTRAL.
3. PROPÓSITO FORMATIVO	
<ul style="list-style-type: none"> • Recabar información referente a las prácticas educativas realizadas por el docente en su área en relación con la promoción y la formación en competencias básicas. cultura ciudadana, y cultura para la paz. • Realizar un diagnóstico de los elementos curriculares, logísticos y administrativos que determinan la labor docente dentro de la IEO, y con ello, la relación enseñanza aprendizaje. • Indagar qué estrategias educativas se ejecutan dentro del aula para el desarrollo de la sensibilidad, la creatividad y de las expresiones artísticas de los estudiantes. 	
4. FASES Y DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
<p>ACTIVIDAD INTRODUCTORIA.</p> <p>La docente en la clase anterior dejó como tarea para la casa consultar los conceptos de Libre comercio, proteccionismo económico y neoliberalismo. Lo anterior con el propósito de acercar conceptualmente a los estudiantes a la temática de la unidad. Como propósito oculto, los formadores desean evaluar los niveles de apropiación temática de los estudiantes comparando los resultados adquiridos al revisar la tarea, y el conseguido posterior al juego La Tienda, que se describe a continuación.</p> <p>LA TIENDA (Juego de Roles)</p> <p>1. El grupo se divide en 5 grupos de igual número de estudiantes. Cada uno de los</p>	

grupos jugará un rol económico específico, así:

Equipo 1. Cultivadores de arroz.

Equipo 2. Cultivadores de arroz.

Equipo 3. Tienda multinacional (comerciante de arroz)

Equipo 4. Banco.

Equipo 5. Empresa Transportadora.

Equipo 6. Población.

2. Un estudiante fungirá en papel de GOBIERNO.
3. Los equipos 1 y 2 recibirán cada una 20 cargas de arroz (representadas en 20 fichas) y una base monetaria de 10 pesos cada una.
4. El Banco tendrá un tesoro de 100 pesos.
5. La empresa transportador poseerá 20 fletes (representados en una 20 papelitos)
6. El equipo 3 posee 20 cargas de arroz (representadas en 20 fichas) y una base monetaria de 10 pesos extranjeros (que equivalen a 10 pesos).
7. El Equipo 6 estará conformado por el doble de integrantes. no poseerá arroces y se les dará a cada una 1 peso.
8. Para ganar el juego los equipos deben cumplir las siguientes condiciones:
 - Los equipos 1, 2 y 3 deberán vender toda su carga y acumular una ganancia de 10 pesos.
 - El equipo 4 deberá demostrar una ganancia de 40 pesos.
 - La empresa transportadora deberá vender todos sus fletes y demostrar una ganancia de 40 pesos.
 - El GOBIERNO deberá construir una carretera, y una escuela, por lo que deberá reunir 50 pesos, 10 pesos extranjeros y 10 cargas de arroz.
 - Todos los participantes del equipo 6 deben poseer al menos un arroz.

CONDICIONES:

9. Cada carga de arroz debe ir acompañado de un flete.
10. El precio autorizado para cada carga de arroz es de un peso; y el precio de cada flete es de medio peso.
11. Los equipos pueden negociar libremente entre sí.
12. El juego dura 20 minutos. Cada 5 minutos el GOBIERNO emitirá comunicados, que deberán ser acatados por todos los jugadores. Estos son en su orden:
 - Recolección de impuestos.
 - Aumento en la tarifa de los fletes.

- Creación de un aporte obligatorio para mitigar la crisis en el sector agrícola.

13. Al finalizar la actividad se revisará los resultados económicos de cada uno de los grupos, las estrategias de cada uno de los grupos, las dificultades para alcanzar el éxito y las emociones desplegadas dentro del mismo.

Una vez terminada la experiencia, se leerán las características fundamentales del Neoliberalismo; Y se identificarán las ventajas y desventajas del libre comercio, el liberalismo y del proteccionismo económico.

RESULTADOS:

La actividad se realizó en su totalidad y fue un éxito, tanto por el resultado del taller como por la receptividad de los estudiantes y la acogida de la docente.

Al inicio de la misma, sólo 5 estudiantes dieron cuenta oral de sus consultas referentes al neoliberalismo, el libre-comercio y el proteccionismo. Al resto del grupo se le sugirió recurrir a sus recuerdos o a los apuntes de clase y, desde ahí, construir un concepto referente a los temas en cuestión; el resultado fue muy significativo en la medida en que la mayoría de los estudiantes a quien se les preguntó afirmaron no acordarse de la temática en cuestión, algunos argumentando que la clase es muy corta y sólo una en la semana, por lo que es muy poco lo que se alcanza a captar en ese tiempo. Con este resultado de contraste se dio inicio al juego LA TIENDA. Lo que en principio me sorprendió fue la buena disposición de los estudiantes para la actividad. Pronto se organizaron en grupos y se entregaron al juego. Es de resaltar el alto nivel de competitividad mostrado por los grupos; en principio se reunieron a preparar la estrategia comercial lo que generó algunas tensiones en los grupos, pero dejó entrever a los líderes y a los gregarios de cada grupo. Una vez iniciadas las transacciones comerciales el juego se tornó hostil. El grupo 1 y 2 se dieron cuenta que era muy difícil ganar gracias a las exigencias de tener que comprar los fletes, por lo que intentaron negociar con el Grupo 3. Estos se dieron cuenta que esa exigencia era una ventaja para ellos por lo que le subieron el precio al arancel. Por ello los grupos 1 y 2 recurrieron al Gobierno para que obligara al grupo 3 a bajar los precios, pero el Gobierno había recibido órdenes del grupo de Formadores de no intervenir. Por el contrario, el Gobierno emitió su primer comunicado, lo que generó reacciones airadas de todos los grupos. Por su parte el grupo 4 envió emisarios a ofrecer préstamos a los grupos 1 y 2, pero éstos no aceptaron. En su lugar el grupo 5 cambió sus monedas extranjeras y compró todos los fletes, lo que enfureció a los grupos 1 y 2, que recurrieron de nuevo al Gobierno, que tampoco hizo nada. De ahí que cuando se emitió el segundo comunicado, las voces no se hicieron esperar.

Entre tanto el equipo 6 no quiso comprarles el arroz a los equipos 1 y 2 debido a que estos, luego de pagar los impuestos se vieron en la necesidad de subir el precio al arroz, por lo que el grupo 6 protestó ante el Gobierno, por lo que éste por decreto regresó el arroz al precio anterior. Esto generó alegría en el grupo 6 y aumentó el descontento del grupo 1 y 2

Fue muy curioso como los estudiantes de los grupos 1 y 2 se declararon en huelga y comenzaron a arengar en contra del Gobierno, el grupo 3, 4 y 5.

Terminado el juego se organizó al grupo para evaluar la actividad. Cuando se cuestionó al Gobierno por no hacer nada, la docente explicó que dentro de un estado neo liberal el estado no debe intervenir en las relaciones comerciales de los particulares; eso dio pie para resaltar la utilidad del proteccionismo comercial. Para cerrar se hizo una lluvia de ideas rápidas, dado que ya se había acabado el tiempo de clase, acerca de las características del neoliberalismo y todos los estudiantes abordados acertaron en sus afirmaciones.

Queda claro para la docente y para el equipo de Formadores que la apatía mostrada por el grupo en materia académica no obedece, al menos en este caso, al disgusto por el estudio, sino al método de enseñanza; y que las actividades programadas desde el *método de formación experiencial* podrían ser una alternativa didáctica válida para mejorar el nivel académico de la IEO.

Se anexa registro fotográfico de la actividad.

Anexo 1.

Registro Fotográfico.



