

REGISTRO INDIVIDUAL	
PERFIL	Formador Artístico
NOMBRE	Walter Andrés Caicedo Mosquera
FECHA	19-06-2018
OBJETIVO: Plantear a los docentes dinámicas que les permitan mejorar la concentración y participación de los estudiantes en sus clases.	
1. NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	Acompañamiento docente
2. POBLACIÓN QUE INVOLUCRA	Docentes de las áreas de matemática y química
3. PROPÓSITO FORMATIVO. Socializar dinámicas de concentración para las clases.	
INSTITUCION EDUCATIVA SAN GABRIEL- LA BUITRERA.	
4. FASES Y DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES	
<p>Se inicia el acompañamiento con el maestro Argemiro Avendaño del área de química, de acuerdo a su interés enunciado la sesión anterior por trabajar con material reciclable. Se le presenta un material audio visual sobre la elaboración de compostaje y cómo este puede ser aplicable con los estudiantes. Al igual que se le muestra cómo se puede hacer la elaboración de los recipientes para su contención con residuos de reciclaje.</p> <p>El maestro muestra su interés por la información elaborada, tal que nos lleva a ver el mural que está adelantando con los estudiantes de tapas de botellas. Sin embargo manifiesta que hasta trabajar con estos materiales de fácil adquisición resulta algo dispendioso, ya que, los estudiantes no siempre cumplen con la obtención de dichos materiales.</p> <p>Ya durante el desarrollo de la conversa, por parte del equipo le propone que considere tener al cartón como material aliado para diversos proyectos, y que se le facilitará a través de correo electrónico tutoriales y diversos proyectos que se pueden trabajar con el cartón y el papel.</p> <p>Luego se prosigue con el maestro José Ignacio del área de matemáticas, el cual manifiesta su interés en ser acompañado en técnicas de atención para los estudiantes, esto en el acompañamiento adelantado por parte del equipo en la jornada anterior.</p>	

Para dar contestación a algunas de las necesidades planteadas, se le entrega un documento elaborado para el acompañamiento, que contiene algunas dinámicas que puede aplicar para dar solución o mitigar a su necesidad.

Al entrar en dialogo y socializarle cada una de las estrategias creadas para tal situación, manifiesta que por ser grados algo complicados y nuevos con él, No se atreve a ponerlas en práctica, ya que estas son técnicas de acción y requieren que los estudiantes se muevan por todo el espacio. Sin embargo deja claro que intentará aplicar la técnica de concentración **cuento-personaje** la cual no implica el movimiento de los estudiantes.

Durante nuestra conversa también manifiesta su interés en ser acompañado en la elaboración de material didáctico dirigido al aprendizaje de las fracciones. Nos informa que ya tiene adelantado el esquema de tal juego, y que requiere de la elaboración estética y de buena factura que pueden tener los artistas visuales. A lo cual el equipo acepta acompañarlo, dejando como tarea comunicarse para la elaboración del material antes mencionado y la creación de otras estrategias que pueda ser aplicables sin la necesidad de hacer mover a los estudiantes o sacarlos del salón.

Se cierra la sesión. Agradeciendo la atención prestada y recopilando las tareas pendientes. (Coordinar para el diseño del juego didáctico- maestro Ignacio. Y envío de material audio visual sobre trabajos en cartón- maestro Argemiro)

Se adjunta contenido del acompañamiento.

¿Cómo volver activos a los alumnos desde el inicio?

INTRODUCCIÓN:

Hay que crear y estructurar actividades de apertura para que los alumnos se conozcan entre sí, se pongan en movimiento, se comprometan mentalmente y se sientan interesados por la materia... (Proporcionan una idea de lo que va a venir)

En las primeras etapas del aprendizaje activo existen tres objetivos principales que comprometen al estudiante, promueve su disposición a participar en el aprendizaje activo y crea normas positivas en el aula. También contribuye a la creación de equipos, mejorar las evaluaciones y fomentar el interés por la materia

1. **Creación de equipos:** Ayuda a que los alumnos se conozcan entre si y se genera un espíritu de cooperación e independencia.
2. **Evaluación inmediata:** averiguar cuáles son las actitudes, conocimientos y experiencias de los alumnos.
3. **Compromiso inmediato con el aprendizaje:** Crear un interés inicial en la materia

NOTA: Tener en cuenta las siguientes consideraciones

- *Nivele de amenaza: saber si los alumnos están receptivos y abiertos o tiene alguna resistencia. Puede ser riesgosos dejar descubierto desde un inicio la falta de conocimientos o aptitudes en un estudiante, quizá no este aun preparado, mejor facilitar los comentarios de temas familiares y el compromiso del grupo*
- *Adaptación a las normas de los alumnos: Al escoger una apertura hay que tener claro el escenario para toda la clase, así que hay que consideras la audiencia y planificar*
- *Relación con la materia: El material brindado sea una oportunidad para conocerse entre ellos y a la vez aprender sobre los temas a estudiar. Los docentes pueden modificar estos métodos de rompe-hielo para que reflejen el material que van a enseñar ya que mayor será relación, es más fácil que los docentes puedan hacer la transición en las actividades posteriores.*

Atención

La atención es la actitud consciente para advertir de forma evidente los estímulos que nos llegan del exterior.

El objetivo que se persigue prestando atención es captar completamente el mensaje de nuestro interlocutor y demostrarle que se escucha activamente

ACTIVIDADES DE APERTURA.

Teniendo presente que se hace muy importante que los alumnos se pongan en movimiento, para luego llegar a un estado de concentración, a continuación se muestran varios ejercicios de iniciación.

A) CONEJOS Y MADRIGUERAS.

Para iniciar se le pide a los participantes que formen grupos de tres. (En alguna ocasión quedará algún participante por fuera, éste se incluirá en un momento)

*Cuando ya lo hayan realizado, dos de estos se tomaran de las manos dejando al tercero en medio de ellos. Al estar en dicha posición se llaman a los del medio, **conejos** y a los que están tomados de las manos **madriguerras**.*

Cuando el director del juego mencione conejos, estos tienen que salir e intercambiar de puesto. Y luego pasa a nombrar a las madrigueras, que sin soltarse de las manos, tienen que salir a buscar algún conejo. El director variará entre conejos y madrigueras según desee, al mencionar revolución, se armaran nuevos grupos. (Es aquí donde puede ingresar algún participante que haya quedado sin grupo.) Y se continúa el juego hasta que el director considere o este llegue a su punto de agotamiento.

Nota: solo se desplazan los que son mencionados, es decir, al llamar a los conejos solo estos se mueven, las madrigueras permanecerán en su lugar, y cuando estas sean llamadas se moverán a capturar a algún conejo que permanece inmóvil.

El director puede llamar en cualquier orden. (Conejo, madriguera, conejo, conejo, revolución, conejo, madriguera, revolución etc.)

B) DIGA USTED.

Para esta actividad se forman los participantes en círculo, luego se continúa con el pulso rítmico: dos palmadas con las manos, dos palmadas en las piernas cuando ya se tenga el ritmo, se prosigue con la consigna "atención por favor diga usted nombre de _____" en este espacio el director puede solicitar que se diga nombre de personas, objetos en particular, etc. Para mayor dificultad si desea puede hacer que estos nombres sean con una letra específica. Ejemplo: "atención por favor diga usted nombre de personas por la A" al estar dada la consigna cada uno de los participantes tendrá que ir diciendo un nombre de acuerdo a las indicaciones dadas.

Nota: la idea es no perder el tempo ritmo. Y que cada vez más se aumente la velocidad.

Las anteriores dinámicas se han creado para dar inicio a una sesión de clase, sin embargo, es usual que en algún momento de nuestras clases se pierda el ritmo de la misma y sea muy difícil captar la atención de los alumnos, por tal motivo se presenta a continuación un ejercicio que puede ser de gran utilidad entre clases o al finalizar, ya que ésta es de quietud y se puede retomar la sesión con mayor facilidad.

CUENTO-PERSONAJE.

Para esto, los estudiantes escribirán una historia desde la imaginación, apelando a los recursos que ellos deseen, luego tendrán que dibujar al personaje principal de acuerdo a las características dadas en la historia.

Como variación se puede pedir que dentro de la historia aparezcan determinadas palabras.

Notas: se recomienda que estas historias se hagan en hojas libres, y en ellas aparezcan los nombres del autor.

(fin del contenido del contenido presentado en el acompañamiento)

Registro fotográfico.



