

JORNADA INTERNACIONAL DE JUEGOS & DINÁMICAS GRUPALES “APLICADAS AL AREA EDUCACIONAL”

Innovando en la Sala de Clases con Nuevos Recursos Lúdicos

Jueves 9 de Agosto, 2012



Workshop:

Se presentarán 16 actividades lúdicas.

Dirigido a:

- *Docentes • Pedagogos • Psicopedagogos • Orientadores • Educadoras de párvulo*
- *Coordinadores académicos • Otros Profesionales del área*

Auspicia:

Certifica:

Organiza:



PRESENTACIÓN

Los nuevos desafíos en renovar la metodología de enseñanza son enormes, los alumnos han cambiado, tienen acceso a otras posibilidades y se requiere innovación y creatividad para seguir enseñándoles y reencantándolos.

Es por ello vital incorporar nuevas técnicas que permitan enseñar con atractivo, y las metodologías lúdicas son una técnica probada y presentada en congresos de Brasil, México y Estados Unidos, y por primera vez enseñadas en Chile.

Sabemos además que los tiempos de aprendizaje se reducen y hay más interés de los alumnos por escuchar y participar en estas metodologías donde todos ganan.

Para el que enseña es aún más grato y motivante a partir de revitalizar sus técnicas y vivenciarlas, lo que le llevará a descubrir nuevos niveles de creatividad y autonomía.

“Las diferentes actividades presentadas pueden ser utilizadas en numerosos modelos y diferentes circunstancias educacionales, a objeto de desarrollar en los alumnos sus máximos potenciales en forma integral.”



■ OBJETIVOS

- Facilitar la aplicación de soluciones a necesidades de dinámicas y juegos específicos para educadores, de manera que los mismos puedan aplicarlos en sus clases.
- Desarrollar un enfoque sistémico a partir de la interpretación de distintos roles.
- Desarrollar los conocimientos, habilidades y actitudes necesarias para los Educadores y Facilitadores, promoviendo un conocimiento (teórico-práctico) sobre el concepto de Juegos, posibilitando su aplicación efectiva.
- Identificar las diferencias individuales como elemento clave para lograr resultados a través del rescate de la espontaneidad y lo lúdico, como una manera de profundizar el aprendizaje de sus alumnos.

■ METODOLOGÍA

En la aplicación de cada actividad lúdica se analizará una metodología de trabajo que permita con posterioridad aplicarla en forma específica a la sala de clases.

● EL JUEGO

Método activo participativo con presentación dialogada y vivencias de situaciones simuladas y reales, donde el grupo tendrá la posibilidad de construir su propia dinámica y evaluar padrones de desempeño personal y grupal, y la inferencia de principios que orientan el análisis y la comprensión de la realidad.

La estrategia de enseñanza crea un ambiente lúdico y agradable, proporcionando cuestionamientos y reflexiones intensas que generan un aprendizaje efectivo.

El juego es un elemento imprescindible en la vida del ser humano, de niños ayuda a la elaboración de la angustia producida por lo desconocido y como adultos la posibilidad de conocernos más y hacer cambios en nuestra manera de actuar o vivir la vida.

Jugar entonces permite sobrellevar mejor la presión que la vida cotidiana nos produce, una fusión, un traslado, dificultades en el desarrollo que pueden ser trabajadas a partir de la técnica lúdica.

■ CERTIFICADO OTORGADO POR:

CENAC GROUP - CHILE

Con “33 años” de presencia en Chile, especializada en las áreas de capacitación, consultoría, coaching, selección, dinámicas de juego y diagnóstico de orientación vocacional, trabaja con las empresas líderes del país, tanto nacionales como internacionales.

Desde hace 10 años está desarrollando intensamente congresos y seminarios especializados en el área comercial, especialmente en temáticas de ventas y negociación, además de efectuar consultoría y relatoría para organizaciones, enfocadas en los negocios particulares de cada una.

OPUS – BRASIL

Desde hace 20 años agregando valor y aumentando el capital intelectual de sus clientes, entregando una propuesta diferenciadora, orientada a los cambios en los negocios, el entorno y las personas.

En este último ámbito los esfuerzos se orientan al coaching para la acción, tomando decisiones que permitan el crecimiento profesional donde el entrenador es un soplador de brasas, ayudando a cada uno a sacar lo mejor de sí.



■ **CONTENIDOS**

● **VIVENCIAS DE INTEGRACIÓN**

Quién es quien

- **Resumen de la actividad:** Actividad de presentación para crear un ambiente adecuado en un grupo recién formado o como una variante en el caso de que sean alumnos que ya se conocen, al revés de presentación podrán ser solicitados otros aspectos.

Qué permite evaluar: Conocimiento mutuo, percepción, observación, espontaneidad, expresión personal.

Temores y Esperanzas

- **Resumen de la actividad:** Actividad de presentación que contribuye a concientizar el grupo, en el inicio de una clase, curso o encuentro, sobre sus motivaciones, deseos y esperanzas; sus angustias y/o temores.

Qué permite evaluar: Presentación de las expectativas, temores u otras características grupales.

Escudo Personal

- **Resumen de la actividad:** Actividad de inauguración orientada a presentar e integrar a los participantes o alumnos en un trabajo colectivo. Puede también ser usada como una técnica para profundizar relaciones interpersonales.

Qué permite evaluar: Presentación personal; tendencia en desarrollo personal; autoconocimiento; integración y relación interpersonal.

● **DINÁMICAS y JUEGOS DIVERSOS**

Bingo Educativo

- **Objetivos:** Trabajar el conocimiento de los conceptos y definición de aspectos de cualquier disciplina, que el profesor desee conocer de sus alumnos, el grado de conocimiento a través de la experiencia o estudios anteriores.

Qué permite evaluar: Conocimientos anteriores respecto a alguna disciplina, cambio de experiencias anteriores entre los participantes, es una herramienta que permite al facilitador trabajar los aspectos que considera más importantes para generar concientización sobre determinados conceptos.

En Fila India

- **Objetivos:** Estimular el grupo a percibir la importancia del establecimiento de criterios, para el alcance de los objetivos y/o resultados (pueden ser muchas variables posibles, desde el contenido de una disciplina hasta su proceso de evolución y/o evaluación).

Qué permite evaluar: Aspectos de planeación y toma de decisiones personales; análisis de contextos, influencias y otros que podrán ser definidos por el facilitador/educador.

Paseo Sinérgico

- **Objetivos:** Permitir al grupo la vivencia de una actividad donde el trabajo en equipo es vital, que perciban la importancia de trabajar con ritmo, constancia, sinergia y concentración en la tarea.

Qué permite evaluar: Aspectos del trabajo en equipo; planeación y toma de decisiones grupales; comparación con la practica de la organización personal en el día a día de la vida educacional.

Observación: Presentaremos más opciones de trabajo y ejecución de esta dinámica

Taller de Juguetes

- **Objetivos:** Proporcionar una actividad donde los participantes deberán crear un juguete haciendo uso de materiales reutilizables, trabajando en equipos y respetando reglas y criterios preestablecidos. Reforzar el aprendizaje de conocimientos o conceptos que los educadores deseen reforzar en el alumno.

Qué permite evaluar: Procesos de creación grupal y sus implicaciones; análisis de contenidos estudiados e involucrados en los objetos creados, para posterior comparación entre la práctica y la teoría estudiada.

Juego de las Palabras

- **Objetivos:** Estimular la práctica del uso del alfabeto de la manera más compleja posible. Este es un juego simple, realizado en círculos, donde los participantes, divididos en equipos, tienen que buscar el mejor resultado posible.

Qué permite evaluar: Procesos de creación de palabras y sus implicaciones, considerando las reglas y dificultades específicas del uso del alfabeto; conocimiento del alfabeto, así como también de las operaciones matemáticas estudiadas. Los contenidos estudiados pueden ser evaluados a través de una actividad lúdica y divertida.

Rompecabezas Lineal

- **Objetivos:** Cultivar el concepto de trabajo en equipo en la solución de problemas, a través de una acción de toma de decisiones en equipo, donde un error hace que la actividad regrese a su punto inicial. Demostrar las características e importancia de la atención concentrada, percepción del todo, control para el éxito en cualquier actividad.

Qué permite evaluar: Aspectos de trabajo en equipo y toma de decisiones grupales; análisis de riesgos, percepción del todo, foco, atención concentrada, con posterior comparación con la practica de seguridad en el día a día de las actividades.

● **VITALIZADORES**

Calentando con Palmas: Trabajar y explotar la prontitud y percepción, además permitir que un grupo fatigado se pueda relajar y después regresar a las actividades energizado. Hay variaciones que pueden ser aplicadas con contenidos educacionales.

Suelo Hechizado: Animar y energizar a un grupo fatigado, estimulando la animación de éste a través de la facilitación de la expresión corporal y la imaginación.

Cuento con Cordones: Trabajar y explorar la prontitud en la comunicación, integración, interfaces de contenidos didácticos y cualquier contenido donde sea necesario la percepción de las partes del todo.

Observaciones: presentaremos más opciones de trabajo y ejecución de esta dinámica

Usando los Brazos: Demostrar la forma en que un cambio obligado puede ocasionar incomodidad y por tanto resistencia, de esta manera como puede generar cambios.

Percepción Auditiva: Permitir al grupo la vivencia de una actividad donde la percepción auditiva es fundamental.

Actividades con Cuerdas: Propiciar a los participantes momentos distintos de trabajo, teniendo como recurso un paquete o trozos de algún tipo de cuerda (pita, cáñamo, etc.). Vivenciaremos actividades vitalizadoras, de cierre y dinámicas en general.

Observación: presentaremos más opciones de trabajo y ejecución con este recurso.

● **VIVENCIA DE CIERRE**

La boda

Resumen de la actividad: Los participantes tendrán la oportunidad de despedirse de los demás, reconociendo y valorando las contribuciones de cada uno de una manera amistosa y fraternal.

Qué permite evaluar: La oportunidad para una valoración propia y del grupo, a través de una actividad para dar retroalimentación a los demás de una manera constructiva y útil.

CONFERENCISTA INTERNACIONAL

ROBERTO HIRSCH WOW

- Licenciado en Psicología. Universidad Federal de Minas Gerais. Brasil.
- Master en Psicología de la Salud y del Trabajo. Universidad São Marcos.
- **Especialista en:**
 - ✓ Creatividad, en la Universidad de Buffalo (NY-USA);
 - ✓ Administración de Recursos Humanos en la Fundación Getúlio Vargas (SP-Brasil);
 - ✓ Dinámica de los Grupos por la SBDG (Sociedad Brasileña de Dinámica de los Grupos)
 - ✓ Coaching Ejecutivo, Personal y de Equipos por la ICC (International Coaching Community).
 - ✓ Pedagogo en Psicodrama; Juegos Empresariales; Pensamiento Sistémico y Consultoría Sistémica Empresarial, Coaching y Constelación Organizacional por Hoffmann & Partners Alemania / Brasil.
- **Facilitador en las Metodologías:**
 - ✓ Resolución Creativa de Desafíos (Metodología CPS – Creative Problem Solutions), en CEF – Creative Education Foundation (Buffalo- NY) e ILACE (Instituto Latino Americano de Creatividad y Estrategia); en FIACE – Federación Iberoamericana de Coaching Ejecutivo, Formación en Coaching Ejecutivo Organizacional.
- Socio Director del OPUS INSTITUTO
- Ha coordinado y desarrollado en los últimos 30 años proyectos en Consultoría Organizacional, Selección, Evaluación, Entrenamiento y Desarrollo de Directivos, Jefes, Personal y de Equipos.
- Es responsable por el Programa Solución Creativa de Problemas, para la Compañía Exxon Mobil, en toda la América Latina.
- Maestro en la ESPM (Escola Superior de Propaganda e Marketing), FIA/USP Y FGV en diversos programas de MBA's y Pos Grado en las áreas de Negociación, Factor Humano, Marketing y Psicología del Consumo.
- Conferencista Internacional en Encuentros de Educación, Organizacional y de Recursos Humanos en, Argentina, Bolivia, Colombia, Costa Rica, Estados Unidos, Guatemala, México, Paraguay, Uruguay, Venezuela y en todas las provincias brasileñas.



■ ANTECEDENTES DEL EVENTO:

- Fecha: Jueves 09 de Agosto, 2012
- Acreditación: 08:45 a 09:00 hrs.
- Horario: 09:00 a 18:30 hrs. (incluye almuerzo)
- Lugar: Hotel Santiago Park Plaza
Av. Ricardo Lyon 207, Providencia
- Estacionamiento: Sin costo, Edificio Barcelona
Barcelona N° 2077, Providencia

■ VALORES DEL EVENTO:

	1 Cheque	3 Cheques
• 1 Participante:	\$199.000 c/u	\$69.000 c/u
• 2 Participantes:	\$186.000 c/u	\$65.000 c/u
• 3 Participantes:	\$166.000 c/u	\$58.500 c/u

■ SENCE:

- Solicite su Código Sence al realizar su inscripción.
- "Actividad de capacitación autorizada por el SENCE para los efectos de la franquicia tributaria de capacitación, no conducente al otorgamiento de un título o grado académico."

■ INFORMACIONES E INSCRIPCIONES:

- Teléfonos: 361 9285 – 361 9286 – 361 9287
- E-mail: eventos@cenacgroup.cl

■ IMPORTANTE:

- Estas actividades pueden ser desarrolladas durante el año en forma exclusiva para su empresa y/u organización, incluyendo temas de: Comunicación, Trabajo en Equipo, Actitud, Motivación, Liderazgo, Cambio, Confianza, Creatividad y adicionalmente actividades temáticas diseñadas especialmente según sus necesidades.

Observación: Por las características que esta actividad tiene, el número de participantes es limitado. Se sugiere tenida informal y cómoda.

www.cenacgroup.cl