

Taller 2:

EMPODERAMIENTO INTEGRAL PARA LA IGUALDAD DE GÉNERO DE LAS ORGANIZACIONES DE MUJERES DEL MUNICIPIO DE BUCARAMANGA

FMF - IAF

MELODÍAS COMUNICATIVAS

TEMA: *Procesos de comunicación*

LUGAR: CANCHA “LOS POLICÍAS” BARRIO CAMPOHERMOSO

SESION: 2

TIEMPO: 1:30 horas

HORA: 2:30 pm – 4:00 pm

OBJETIVOS: Conocer la condición actual del elemento “procesos de comunicación” de la dinámica grupal.

METODOLOGIA

Desde la propuesta metodológica de investigación participativa (Fals, 1986), este proceso de acercamiento a la población y diagnóstico social tiene en cuenta las siguientes premisas:

1. La investigación es colectiva. Todos los procesos de investigación son realizados por el grupo de forma dialógica.
2. Es un proceso de recuperación crítica de la historia.
3. Valora, particularmente, el empleo de la cultura y los saberes populares.
4. Busca producir y difundir nuevo conocimiento, desde el convencimiento que existe una forma de producción alternativa al conocimiento científico tradicional.

| TIEMPO | ACTIVIDAD | DESCRIPCION | MATERIAL |
|-----------|---|--|----------|
| 2:30-2:45 | Bienvenida y actividades para romper el hielo: 1.“La cebolla” 2.”Yo soy el abogado o la abogada yo hablo” | La facilitadora da la bienvenida al grupo de jóvenes, presenta la actividad inicial a realizar y los acuerdos previos: atención a instrucciones. La cebolla: Una persona voluntaria realiza el rol de granjero/a, mientras que el resto del grupo forma una cebolla. Para conformar la cebolla, quienes conforman el grupo deben unirse fuertemente como si fueran muchas capas de la misma cebolla. Posteriormente, el/la granjero/a se encargará de deshacer la cebolla quitando a cada uno de sus compañero/as y convirtiéndolos/as en un/una granjero/a más. Se puede realizar en varias ocasiones. Yo soy el abogado o la abogada yo hablo: El grupo se hace en círculo. La facilitadora empieza a realizar una serie de preguntas a cada persona pero quien responde es la persona que se ubica a la | |

| | | | |
|-------------|---------------------|---|---------------|
| | | <p>izquierda de quien observa, es decir, cada uno debe ser “el o la abogada” de la persona que tiene a la derecha. Todos deben estar muy atentos a dónde dirige la mirada la facilitadora para participar correctamente; quien se equivoque va saliendo de la competencia.</p> | |
| 2:45 – 3:15 | “Ritmos corporales” | <p>Cada integrante busca en el lugar cosas que le puedan servir para hacer sonidos. Cuando todos y todas han logrado ese objetivo, se organizan en ronda y sin hablar, empiezan a construir una melodía lo más coordinada posible.</p> <p>De lo que se trata es que cada persona con su sonido, pueda comunicarse grupalmente hasta lograr la melodía. Al finalizar, es necesario reflexionar sobre lo acontecido, profundizando en las propias posibilidades y dificultades de integrarse en ritmo colectivo, sin expresión verbal y respetando el de cada uno.</p> <p>También se puede hacer con sonidos sobre el cuerpo, en caso de no contar con materiales.</p> | |
| 3:15-3:45 | “Twister” | <p>Se extiende la estera en una superficie plana. Los y las participantes se quitan los zapatos. Deben descalzarse, ya sea con o sin medias. La facilitadora se encarga de manejar la ruleta y actúa como árbitro cuando 2 personas vayan por el mismo círculo.</p> <p>Se crean de dos a cuatro equipos dependiendo de la cantidad de los asistentes. Un líder o lideresa por equipo se encarga de jugar en la estera, el resto de integrantes de cada equipo buscan ayudar al que está representando de manera no verbal, el objetivo es que busquen la manera de transmitir mensajes claros que les permitan solucionar las situaciones en las que puede haber dificultad en el juego.</p> <p>¡Comienza a girar! La facilitadora hace el primer giro y dice el color y la parte del cuerpo que tiene que moverse. Quienes participan deben moverse al mismo tiempo y deben buscar un círculo vacío. Si 2 jugadores/as van a por el mismo círculo, la facilitadora debe decidir quién llegó allí primero. Si los 6 círculos están ocupados, se gira de nuevo. Si la parte del cuerpo ya está en el color antes dicho, el jugador o jugadora debe moverse a otro círculo de ese color. En un juego de 4 personas, los círculos pueden estar ocupados por más de 1 parte del cuerpo.</p> <p>Se deben mantener las manos y los pies en la estera. La única vez que una persona puede levantar una mano o pie es para dejar que la parte del cuerpo de otro/a participante pase a través. En este caso, se</p> | Juego twister |

| | | | |
|----------------|-------------------------------|---|----------------------------|
| | | <p>debe anunciar por anticipado que se levantará la mano o pie de la estera, y debe reemplazarlo apenas el otro/a participante pase. No anunciar que se moverá resultará en una eliminación.</p> <p>Se eliminan quienes se caigan, toquen la estera con cualquier otra parte del cuerpo que no sean manos o pies en juego o se rindan. Sigán jugando hasta que quede una persona.</p> | |
| 3:45 - 4:00 | Enredados | El grupo hace un círculo, las personas toman la mano derecha de quien se tiene en frente y la mano izquierda con cualquier otro/a integrante del grupo. Cuando todos y todas estén enredados, deben buscar la manera de desenredarse sin soltarse, para esto, deben poner a prueba su capacidad de toma decisiones en equipo y de comunicarse | |
| 4:00 – 4:15 | Evaluación: “El avioncito” | Cada joven hace un avión de papel y dentro de él describe en una palabra cómo le pareció el taller realizado. Después se tiran los aviones al aire y cada persona recoge el avión del/la compañero/a y lo lee en voz alta. Así, se construye en grupo una reflexión y se conoce lo que cada uno piensa. | Hojas de papel y lapiceros |
| 4:15 – 4:30 | Cierre | Se entrega refrigerio. | Refrigerio |