

Taller 1:

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

FMF - IAF

CONOCIÉNDONOS

TEMA: *Motivaciones y expectativas*

LUGAR: CANCHA “LOS POLICÍAS” BARRIO CAMPOHERMOSO

SESION: 1

TIEMPO: 2 horas

HORA: 2:30 pm – 4:30 pm

OBJETIVO: Indagar sobre los intereses y las motivaciones de los y las jóvenes en cuanto grupo juvenil

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 actividad para romper el hielo: “Lanas”	La facilitadora da la bienvenida al grupo de jóvenes, presenta la actividad inicial a realizar y los acuerdos previos: manejo del celular, manejo y respeto de la palabra, atención a instrucciones. “Hilos”: Cada integrante elige un trozo de lana, se irá presentando en el tiempo que le demanda enrollar la lana en un dedo.	Trozos de lana
2:45 – 3:15	“Bombas misteriosas”	Se hacen parejas y se construye una competición de dos equipos. El primer grupo de competidores debe llegar de un extremo a otro llevando a su compañero en forma de carretilla; cuando lleguen van a encontrar un cesto con bombas, de las cuales deben elegir una y estallarla con una parte del cuerpo; cuando la estallen, deben buscar el papel que contiene la pregunta o penitencia y resolverla en equipo. El segundo grupo de competidores realiza el mismo proceso, pero para llegar al otro lado deben ir a tuche. El tercer grupo realiza lo	10 Bombas de colores Papel seda 10 papeles pequeños con la pregunta o penitencia Octavos de cartulinas

		mismo, para esta ocasión deben ir de un extremo a otro construyendo caminos, es decir utilizando una cartulina para dar cada paso; en cada cuadro de papel deben caber las dos personas, deben trabajar en equipo para lograrlo.	
3:15- 3:30	Aplicación de ficha de caracterización	Se entrega a las y los jóvenes unas fichas de caracterización poblacional para que sean respondidas; las mismas le permiten a la practicante acercarse a los aspectos más personales de los y las integrantes del grupo.	Fichas de caracterización Lapiceros
3:30 – 3:45	Evaluación: “Qué nombre tiene”	Se le pide al grupo que elijan de manera participativa, un nombre para la actividad, puede ser de una película, un libro, una novela que para ellos representen lo que significó la actividad. De esta manera se pueden explorar gustos o preferencias del grupo, la capacidad de llegar a un consenso, así como evaluar la efectividad de la actividad. Se reflexiona sobre la actividad realizada.	
3:45 – 4:00	Cierre	Se conversa con los y las jóvenes sobre los días y las horas más conveniente para realizar encuentros semanales. Se entrega refrigerio.	Refrigerio

Preguntas orientadoras de la actividad:

1. ¿Me gusta participar en actividades con otros y otras jóvenes de este grupo? ¿por qué?
2. ¿Qué espera aportar a las y los compañeros con quienes interactúa?
3. ¿Qué espera recibir de los y las demás jóvenes con quienes interactúa?
4. ¿Qué temas cree que podría aprender participando con demás jóvenes?
5. ¿Qué tipo de actividades le gustaría que se desarrollaran a nivel grupal?
6. ¿Por qué estamos aquí? ¿Qué queremos lograr encontrándonos en este espacio?

Penitencias:

1. Interpretar una canción que elija el grupo en conjunto, debe ser rítmica, popular y divertida
2. Decir un trabalenguas: Pepe pecas pica papas con un pico; con un pico Pepe pecas pica papas.
/ Pepe pela patatas para una tortilla y para una ensalada, Pepa pela que pela, pela que pela y se empapa.
3. Responder una adivinanza: ¡Ay! Cosa tan maravillosa que entra el agua y no se moja.
4. Decir 20 palabras que empiecen por la letra A.
5. Un jugador/a dice una palabra y el/la otro/a debe decir 10 cosas que se relacionen con eso en 30 segundos.