

[illegible]

DESARROLLO Y CONCLUSIONES DE LA REUNIÓN:

Se dio inicio a la tercera sesión con una retroalimentación de los principales aprendizajes, hallazgos y reflexiones construidos durante la sesión anterior (2).

1. Saludo y bienvenida

La profesional María realizó un recuento de los temas abordados en la segunda sesión, recordando la definición de acoso sexual callejero y explicando desde qué edades pueden presentarse este tipo de situaciones. Durante esta introducción promovió la participación de los estudiantes, fortaleciendo los conceptos previamente trabajados.

Se realizó un breve llamado a lista con el fin de identificar a la estudiante que no asistió a la sesión dos y, por lo tanto, no pudo aportar a la construcción del proyecto final. En este espacio se le brindó la oportunidad de exponer su propuesta e integrarse al desarrollo de la actividad.



Seguidamente, se recordaron los acuerdos de convivencia establecidos para el desarrollo de la sesión 3:

- Ninguna persona está obligada a compartir experiencias personales.
- Se puede participar desde ejemplos, observaciones o situaciones generales.
- Todas las opiniones deben expresarse con respeto.
- No se deben mencionar nombres propios ni información que permita identificar personas.
- El objetivo de la actividad es comprender cómo se vive el espacio público y no investigar casos particulares.

2. Actividad Rompehielo

Pasa el aro: Un juego de aros para los grupos en un círculo la actividad es divertida y cooperativa que fomenta el trabajo en equipo y la coordinación.

El juego "pasar el aro" consiste en que los participantes, formando un círculo y tomados de las manos, deben pasar un aro por sus cuerpos sin soltarse, buscando que el aro recorra todo el círculo y vuelva al inicio. Otra alternativa es "el aro loco", donde uno de los participantes, en el centro del círculo, hace girar un aro amarrado a un lazo, y el resto debe saltar para evitar que el aro los toque. Finalmente, el "reto del aro" puede implicar que los participantes, también formando un círculo, deben saltar sobre un aro.

3. Desarrollo de la sesión 3

Metodología: Esta sesión busca que las y los estudiantes exploren distintas formas de actuar frente a una situación de acoso sexual en el transporte público, reconociendo que existen diferentes alternativas de intervención y que estas deben priorizar la seguridad y el cuidado de las personas involucradas.

A través del juego, las y los participantes se pondrán en el lugar de diferentes pasajeros y pasajeras, cada uno con capacidades y limitaciones distintas, para reflexionar sobre cómo factores como el miedo, la duda, la posición en el espacio o las experiencias previas influyen en la toma de decisiones. No se trata de encontrar una única respuesta correcta, la sesión busca abrir el diálogo sobre las alternativas disponibles, fortalecer la toma de decisiones colectivas y ampliar el repertorio de acciones que pueden ponerse en práctica como testigos frente al acoso sexual callejero.

SESIÓN 3 – TU QUE HARIAS.

Las profesionales María y Emma realizaron la explicación de la metodología correspondiente a la sesión 3, "**¿Tú qué harías?**". Durante este espacio, leyeron y explicaron de manera detallada el paso a paso de la actividad, resolviendo las inquietudes de las y los participantes para garantizar la comprensión de la dinámica antes de dar inicio al ejercicio.

Paso a paso

1. Forma el bus (3 minutos)
2. Las y los estudiantes se dividieron en cuatro equipos con igual número de integrantes. Posteriormente, se ubicaron en forma de "U", con el propósito de que todas y todos pudieran verse y escucharse entre sí, facilitando la participación, el diálogo y el desarrollo de la actividad. Lea la escena de apertura en voz alta (2 minutos)

Antes de repartir las tarjetas, se leyó la escena de apertura para que todos en el bus escuchen lo mismo al mismo tiempo. Esta es la única información que el grupo tiene antes de conocer a su personaje.

Escena de apertura:

Son las 6:10 de la tarde. El bus de TransMilenio acaba de salir de la Estación Calle 100.



Va lleno, el bus avanza con ese ruido sordo de siempre. Algunas personas se acomodan como pueden, otras miran el celular, otras simplemente esperan llegar a su destino.

Mariana tiene 28 años, va de pie en el vagón del medio, sujetando el tubo con ambas manos, lleva puestos los audífonos, pero no está escuchando música.

Detrás de ella hay un hombre, cada vez que el bus frena, se acerca demasiado. Cuando el bus vuelve a arrancar, permanece pegado a ella.

Mariana se mueve hacia la izquierda. Él también. Se

mueve hacia la derecha. Él también.

Ella no lo mira, mantiene la vista al frente y aprieta la mandíbula.

Esto no acaba de empezar. Lleva ocurriendo desde la estación anterior.

En ese bus hay seis personas que lo están viendo... o que podrían verlo, si prestaran atención.

Ahora, ustedes son esas seis personas.

Asignación y presentación de personajes (7 minutos)

Entreguemos a cada grupo su Tarjeta de Personaje. Cada equipo la lee en voz alta para que todo el bus conozca quién es, desde dónde ve la situación y qué lo limita o lo habilita para actuar.

3. Entregue las Tarjetas de decisión (1 minuto)

Cada equipo recibe sus 5 Tarjetas de Decisión. Estas son las herramientas que pueden usar en cada ronda. No hay que declararlas con anticipación pues cada equipo elige en el momento de su turno.

4. Orden de los equipos (2 minutos)

1. Dinamita – María
2. Arcoíris – Tomas
3. Solecito – Manuel
4. Los patrones – Valentina

El orden es siempre el mismo en las 4 rondas: María → Tomás → Manuel → Valentina. Este orden tiene una lógica narrativa: empieza desde quien está más expuesto a la situación y termina con quien tiene más herramientas institucionales.

¡El juego tiene 4 rondas! en cada ronda quien facilita lee una nueva situación que escala la tensión del bus. Después de escucharla, cada equipo debate, elige una tarjeta de decisión y propone cómo actuaría su personaje en ese momento.

En cada ronda hay 4 momentos:

1

Lectura de la situación — 2 minutos: Quien facilita lee la narrativa de la ronda en voz alta, despacio, y sin comentarios adicionales.

2

Cada equipo debate — 2 minutos: El equipo discute internamente qué haría su personaje en esa situación. Tiene que elegir una de sus 5 Tarjetas de Decisión y pensar cómo la ejecutaría teniendo en cuenta su posición en el bus y lo que lo limita o lo habilita.

3

El bus escucha— 6 minutos: En orden, cada equipo tiene 1 minuto para compartir su propuesta usando esta estructura: "Nosotros, siendo [personaje], usamos [tarjeta]. Lo que haríamos es [acción]." La acción tiene que ser específica. No vale 'distraemos al agresor'. Sí vale 'Carmen llama en voz alta a una señora imaginaria más adelante en el bus, como si la conociera, para romper la dinámica sin confrontar al agresor.'

4

El bus dialoga — 3 minutos: Todo el bus conversa sobre lo que escuchó. ¿qué propuestas resuenan?, ¿cuáles generan dudas?, ¿hay algo que un personaje puede hacer que otro no? Aquí, no se trata de elegir la mejor intervención, sino entender juntos qué opciones reales tiene el bus y por qué algunas son más seguras que otras.

Narrativas de situaciones

Ronda 1: lo que el bus está viendo

Han pasado tres minutos desde que el bus salió de la estación Calle 100.

Mariana ya ha cambiado de posición varias veces. Cada vez que el bus frena, él se acerca demasiado. Cuando el bus vuelve a avanzar, sigue cerca.

Ella se mueve hacia un lado. Él también. Se

mueve hacia el otro. Él también.

Mariana no ha dicho nada. No tiene por qué hacerlo. Lo que

está ocurriendo ya no parece una coincidencia.

El bus lo está viendo, El bus todavía no ha hecho nada.

Ronda 1

1. Dinamita – María –(escogieron tarjeta DOCUMENTAL)- porque la señora maría, que es la conductora del bus, puede estar mirando lo que sucede por el espejo.
2. Arcoíris – Tomas – (Escogieron la tarjeta distraer) escogimos distraer. Escogimos distraer porque así evitamos, eh, tener un problema mayor, porque uno nunca sabe de pronto se meten en algo que no se tiene que meter y así como la mente no puede ver si está el problema la persona o simplemente. Ya.
3. Solecito – Manuel – (la tarjeta distraer) – para evitar un problema con el agresor.
4. Los patrones – Valentina – (tarjeta Distraer) – por evitar tener un problema mayor.

Ronda 2

1. Dinamita – María (escogieron la tarjeta dirigirse) – porque está viendo que la mujer está haciendo acosada.
2. Arcoíris – Tomas (escogieron la tarjeta delegar) – valentina busca ayuda.
3. Solecito - Manuel – (escogieron la tarjeta delegar) – para poder enfrentar al personaje con más personas
4. Los patrones - Valentina – (escogieron la tarjeta delegar) – porque debes actuar varias personas, valentina buscaría la ayuda de otra persona.

ACTIVIDAD PAUSA ACTIVA

ACTIVIDAD DE CONCENTRACION PARA ESTUDIANTES DE IED ARBORIZADORA BAJA.

Objetivo

Fomentar la concentración y la flexibilidad cognitiva en los estudiantes de la IED Arborizadora Baja.

Materiales

- 4 a 6 hojas de colores distintos (por ejemplo: rojo, azul, verde, amarillo, naranja).
- Un espacio plano (mesa o suelo) para colocarlas.

Preparación

Coloca las hojas de colores en fila horizontal frente al participante.

Metodología de la actividad

Con el fin de elevar el nivel de concentración, cambia las reglas sobre la marcha introduciendo patrones contradictorios:

- Regla opuesta: Si el facilitador dice un color en voz alta (ej. "¡Rojo!"), el participante debe señalar la hoja del color azul.
- Cadena de secuencia: El facilitador toca una secuencia de 3 o 4 colores en orden (ej. *Azul - Verde - Rojo*) y el participante debe repetirla en el orden exacto o en orden inverso.



Ronda 3

1. Dinamita – María (tarjeta delegar – en la situación es, es mejor como actuar no solo, sino con alguien más, alguien que se vea con más carácter y porque pues no sabemos qué pueda hacer esa persona, o sea, cómo pueda reaccionar en el momento. Puede tener alguna arma o algo así, puede... Porque a alguien le gustaría la ayuda de otra persona. Exactamente.
2. Arcoíris – thomas tarjeta demorar – si escala la situación, se podrán enfrentar al agresor, se enfrentaría al agresor
3. Solecito - Manuel – (tarjeta dirigirse – porque observo que la persona se estaba pasando mucho.
4. Los patrones - valentina – la tarjeta documental – por que las personas opinen, exponiendo a persona.

Ronda 4

1. Dinamita – María (escogieron la tarjeta demorar) – porque es mejor distraerlo
2. Arcoíris – Tomas (escogieron la tarjeta distraer) - en estas situaciones es mejor como actuar no solo, sino con alguien más, alguien que se vea con más carácter y porque, pues, no sabemos qué pueda hacer esa persona, o sea, cómo pueda reaccionar en un momento. Puede tener alguna arma o algo así, puede... O sea, alguien buscar y la ayuda de otra persona. Exacto.
3. Solecito - Manuel – (escogieron la tarjeta demorar) – porque ellos esperarían
4. Los patrones - valentina – (escogieron la tarjeta demorar) – porque es mejor esperar que la persona se baje y esperar como se siente.



COMPROMISOS DE LA REUNIÓN:

[illegible]

NOTA 1: En caso de ser una reunión virtual se puede anexas el reporte de asistencia generado por las plataformas de reuniones o plataformas que generen formularios.
NOTA 2: Agregue o elimine las filas que sean necesarias para registrar los asistentes y los compromisos de la reunión.

