



Juego de representación sobre comunicación no verbal.



4/5



1/5



2/5



20 min



Resumen de la actividad

Propósito

Aprender y entender el significado de la comunicación no verbal. Practicar la expresión de emociones utilizando únicamente la comunicación no verbal a través de juegos de representación.

Objetivos

Los adolescentes serán capaces de:

- ▶ Comprender cómo comunicar ideas o emociones mediante la comunicación no verbal.
- ▶ Usar la comunicación no verbal para comunicar algunas de sus propias ideas y emociones.

Área de aptitudes

Comunicación y expresión.

Funciona bien para

Los adolescentes que conocen lo que es un juego de representación.

Fase

Conexión.

Antes

Utilice la Herramienta: juegos de representación.

Después

Los adolescentes pueden debatir sobre la forma en que usan la comunicación no verbal. Es posible que estén comunicándose sin saberlo.

Preparación

No es necesaria.



Comunicar sin palabras

1

Explique:

Además de la palabra hablada, existen diferentes tipos de comunicación.

2

||| El facilitador dice:

“Cruzarme de brazos puede tener un significado para usted. Poner los ojos en blanco puede significar algo para usted. Estos son ejemplos de comunicación no verbal.”

3

||| El facilitador dice:

“¿En qué otro tipo de comunicación no verbal puede pensar?”

4

Pida voluntarios para mostrar algunos ejemplos de pensamientos que se pueden comunicar mediante gestos o lenguaje corporal. Pida a la audiencia de adolescentes que observan, que expliquen con palabras lo que comunican los gestos o el lenguaje corporal. Algunos ejemplos:

- ▶ Poner las manos sobre las caderas.
- ▶ Poner las manos sobre la boca.
- ▶ Darle la espalda a alguien
- ▶ Rascarse la cabeza.
- ▶ Sonreír.
- ▶ Fruncir el ceño.

5

Explique:

Los participantes formarán grupos pequeños y desarrollarán un breve juegos de representación de entre dos a cinco minutos de duración..

6

Explique:

Cada grupo hará rodar el cubo de emociones (solo pueden verlo los integrantes del grupo pequeño). Cada grupo trabajará en conjunto para crear una historia sobre la emoción que resultó al terminar de rodar el cubo. Comenzarán

7

Explique:

El juego de representación se servirá del personaje creado y solo de comunicación no verbal para contar una historia (sin hablar).

8

Marque tiempo para que los grupos pequeños practiquen y preparen sus juegos de representación.

9

Compartir y Llevarse consigo:

Pida a los grupos que ejecuten sus juegos de representación ante el grupo. La audiencia deberá tratar de adivinar lo que sucedió. ¿Qué emociones estaban experimentando los personajes? ¿Qué se dijeron?

10

Análisis:

Una vez los grupos hayan presentado sus juegos de representación, pregunte a las y los participantes:

- ▶ ¿Se percata siempre de lo que se comunica de forma no verbal?
- ▶ ¿Cree que los demás notan cuando se comunican de forma no verbal?
- ▶ ¿Cómo el ser conscientes nos puede ayudar en nuestra comunicación tanto verbal como no verbal?



Qué hacer y qué no hacer

- ✓ Deje que los participantes decidan cómo organizarán su juego de representación.
- ✗ No corrija a los participantes ni se enoje si usan comunicación verbal y no verbal durante el juego de representación.

Adaptación

Contexto cultural: utilice gestos y ejemplos de comunicación no verbal de su país y cultura.

Entorno

Espacio interior o exterior.

Suministros

- ▶ Cubo de emociones.

Improvisar

Los adolescentes elegirán escenarios específicos para el juego de representación. Un grupo puede representar solo las preguntas de comunicación verbal y otro representar únicamente respuestas de comunicación no verbal. Podría ser un juego..

Continuar

Anime a los participantes a que sean conscientes tanto de su comunicación verbal como no verbal. Los participantes pueden asimismo observar a otros y comentar la comunicación no verbal que creen ver.