

# Lo que necesito para sentirme bien

## Un juego para ponerse en el lugar del otro

Con este juego, los chicos desarrollarán su empatía de manera lúdica. Distribuidos en equipos, el/la docente les asignará un personaje para que, poniéndose en su lugar, piensen todo lo que dicho personaje necesita para sentirse bien. Los chicos deberán justificar debidamente la elección de cada una de estas necesidades, teniendo en cuenta las características del personaje (no sus gustos personales) y consensuarlas con todos los integrantes del grupo.

Por lo tanto, para llevar adelante este juego, tendrán que:

- ponerse en el lugar del personaje;
- reflexionar sobre sus necesidades materiales y emocionales;
- acordar con sus pares las elecciones que realicen, aceptando o rechazando las propuestas, con fundamentos basados en las características del personaje.

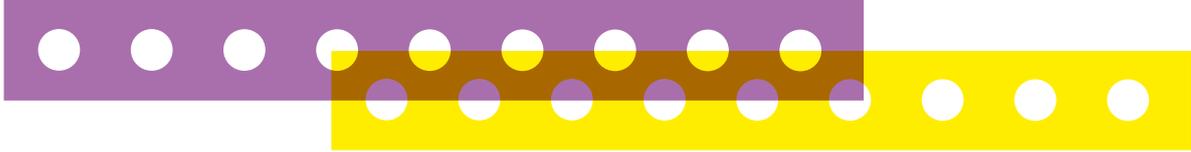
De esta manera, realizarán una experiencia que favorecerá el desarrollo de la empatía y las habilidades sociales que les permitan tomar decisiones consensuadas con los demás integrantes de las distintas comunidades en las que participen.

## Antes de jugar

En el mismo encuentro, pero antes del juego, los niños se reunirán en ronda y dialogarán a partir de preguntas que los ayudarán a ponerse en el lugar del otro. Por ejemplo:

- Si fueran un gnomo, ¿les gustaría sentarse en una silla alta? ¿Por qué?
- ¿Cómo será la mesa ideal para un gnomo? ¿Por qué?
- ¿Y esa mesa será la ideal para un gigante? ¿Por qué?
- ¿Lo que es delicioso para un gato también es delicioso para un pez? ¿Por qué?
- Si al hámster le divierte correr en la ruedita, ¿a un perro, también?
- ¿Por qué las brujas preferirán las lechuzas a las mariposas?

Es importante que los niños justifiquen cada una de sus respuestas y que esas justificaciones sean avaladas o no por el resto del grupo, teniendo en cuenta las características del personaje. Se sugiere que el/la docente les pregunte: "¿Por qué?" después de cada justificación, para llevarlos continuamente a nuevas reflexiones que cuestionen sus argumentos y que los obliguen a buscar respuestas cada vez más sólidas.



Si quienes juegan son los chicos más grandes, es probable que esta conversación se extienda, porque suelen entusiasmarse con ella. En ese caso, se podrá dedicar el encuentro a este intercambio y a la resolución de la actividad imprimible “Si yo fuera...”, y el juego quedará para el próximo encuentro.

## El juego

Los chicos jugarán en equipos formados por un número impar de integrantes, para facilitar la toma de decisiones. Lo ideal es que se agrupen de a cinco.

El/la docente anunciará que cada grupo recibirá una tarjeta con el dibujo de un personaje y que después deberán imaginar, reflexionar entre todos, decidir en forma consensuada y hacer una lista, dibujar o construir con material descartable:

- el lugar donde podría vivir,
- los amigos con los que se sentiría a gusto,
- los objetos que le resultarían útiles,
- los alimentos que disfrutaría,
- los libros, las películas, los entretenimientos o sus juguetes favoritos.

Además, reiterará que las elecciones deben hacerse teniendo en cuenta las características del personaje y la opinión de todos.

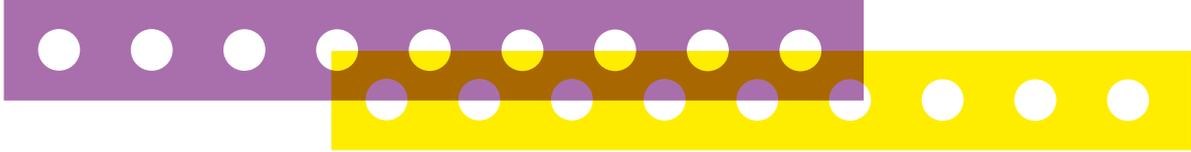
En el aula, habrá lápices de colores, marcadores y papeles para escribir, dibujar o construir los elementos del personaje.

El/la docente tendrá preparadas tantas tarjetas con dibujos de personajes como grupos se hayan formado. Por ejemplo:

- un muñeco de nieve,
- un ogro,
- una sirena,
- Vulcana, Amaya o Tiberius,
- un fantasma,
- una bruja.

Cada equipo tomará una tarjeta al azar y sus integrantes jugarán a sentirse y pensar como el personaje que les tocó. Con las ideas que surjan y acuerden sobre aquello que lo hace sentirse bien, harán un pequeño mural, una maqueta sencilla, un dibujo o una lista.

Mientras los chicos juegan, el/la docente observará los grupos y registrará algunos diálogos que se produzcan entre los miembros sobre los fundamentos que dan para justificar sus elecciones, las discusiones interesantes que se produzcan o los momentos de tensión a la hora de tomar decisiones.



Al finalizar, los equipos mostrarán sus trabajos, pero los describirán en el próximo encuentro. Esta actividad se verá enriquecida si, entre el primer encuentro y el siguiente, los chicos deciden ir agregando elementos que pueden preparar en forma individual. En este caso y para que la familia comprenda qué están haciendo en la escuela, será interesante darle participación por medio de una nota, como la que encontrarán en los Registros de las actividades que se realizan en el aula, con el nombre de “Lo que necesito para sentirme bien”.

## La reflexión posterior

En el siguiente encuentro, los chicos tendrán a mano las producciones grupales y el/la docente, su registro sobre la forma en que fundamentaron sus elecciones y las discusiones o conversaciones valiosas, para discutirlos entre todos.

Reunidos en ronda, se invitará a tomar la palabra a un grupo por vez, para que describa a su personaje y diga todo aquello que lo hace sentirse bien. Los demás deberán hacer preguntas y manifestar si están o no de acuerdo con esas elecciones.

En esta instancia, el/la docente podrá aportar la lectura del registro que realizó mientras el grupo presentador trabajaba, con el fin de dar lugar a que los niños reflexionen sobre cómo actuaron para llegar a acuerdos grupales.

El/la docente deberá prever de cuánto tiempo dispondrá cada equipo para realizar esta presentación, de modo que todos tengan la oportunidad de hacer conocer su obra.

Con esta secuencia, se espera que los chicos encuentren situaciones de aprendizaje que favorezcan el desarrollo de habilidades vinculadas con:

- la comprensión de las emociones de los demás,
- la comunicación receptiva,
- el comportamiento cooperativo,
- la capacidad de negociación.