

Clase 1 Juego Empatía



Juego Empatía

Dado que este es un curso de juegos y deportes la actividad que dará inicio a esta propuesta será: un juego llamado **EMPATÍA**

La palabra empatía es de origen griego "*empátheia*" que significa "emocionado" en general hace que se defina esta acción como: sentir lo que siente el otro, ponerse en el lugar del otro. Podemos hablar de una empatía vinculada a los sentimientos y también una empatía intelectual, es decir, entender cómo piensa el otro más allá de acordar o no. Ambos tipos de empatía se ponen en juego en nuestro hacer profesional dentro de la escuela. Por ejemplo: muchas veces nos preguntan sobre algo que explicamos y no entendieron pero sin decirnos con claridad qué fue lo que no entendieron. Para descubrir qué no entendieron y encontrar esa nueva forma de explicar, tratamos de situarnos en cómo piensa Felipe o Natalia para explicarles "eso" que no entendieron.

Durante la capacitación espero acercarles nuevos desafíos clase a clase, durante los cuales yo me propongo e invito a todo el grupo a vivenciarlos analizando qué les pasa. De este modo se ha de facilitar luego la utilización de estas herramientas con sus estudiantes.

¡¡¡A jugar!!!

El objetivo del juego es escribir palabras asociadas a una palabra o expresión inicial procurando coincidir con los otros jugadores. La cantidad de palabras asociadas se acuerda al comenzar, en este caso serán sólo 4. Originalmente se participa de manera individual pero también se puede organizar pequeños grupos. Cada palabra da tantos puntos como jugadores o grupos la hayan usado.

Por ejemplo:

Tema o palabra inicial: Pelota

Palabras asociadas elegidas por un/a jugador/a: redonda, diversión, futbol, jugar.

Una vez que se da a conocer la palabra inicial y los/as participantes completan la cantidad de palabras asociadas acordada, comienza la puntuación. En el caso de este encuentro virtual compartiremos las respuestas todas juntas el 1er encuentro presencial. Cada jugador/a anota junto a cada palabra asociada el puntaje que logró de acuerdo a la cantidad de jugadores/as que pusieron la misma. Tomando el ejemplo, si 3 participantes o equipos pusieron la palabra "redonda", esa palabra tendrá un valor de 3 puntos. De la suma del puntaje de cada palabra asociada resultará el puntaje de la palabra inicial. Se da a conocer una nueva palabra inicial.

Pelota	Jugador A	Jugador B	Jugador C
	redonda 3	jugar 3	picar -
	diversión -	redonda 3	jugar 3

	futbol 2	futbol 2	amigos -
	jugar 3	deporte -	redonda 3
	8	8	6

Este juego lo que propone es ponerse en el lugar del otro, pensar lo que pensaría el otro. La idea es lograr coincidencias apelando al *juego limpio*, **sin copiarse**. Aunque vengan al curso con alguien que comparten el trabajo, una amistad o pareja, ino se compartan las respuestas! Juego limpio.

Puede ser una herramienta lúdica para llevar adelante una evaluación inicial o diagnóstica, de proceso y también una evaluación final, para abordar problemas vinculares evidenciados dentro de un grupo, para crear o fortalecer los lazos de empatía. Para articular acciones con el área de prácticas del lenguaje y también como un juego que forme parte de un espacio de recreación.

Consideramos también que es un gran instrumento para diagnosticar las concepciones que hay en el grupo sobre un determinado tema.

En el encuentro presencial compartiremos las respuestas, sacaremos conclusiones sobre las mismas y pensaremos otros espacios en los que este juego puede representar una herramienta útil.

Las palabras son: Juego, Deporte, Escuela, Capacitación

Las respuestas pueden tratarse de sustantivos, adjetivos y/o verbos. Para aunar respuestas sustantivos y adjetivos en singular y verbos en infinitivo.