

| Taller 6: Ver realmente al otro | |
|--|--|
| Tiempo | 90 minutos |
| Objetivo del taller | Practicar la toma de perspectiva de otros, actuando en su beneficio y acogiendo sus necesidades |
| Objetivos específicos | <ul style="list-style-type: none"> a) Reforzar el vínculo entre la asunción de perspectiva empática-acción prosocial b) Propiciar la reflexión sobre los beneficios de las acciones prosociales, tanto para quien las ejerce como para quien es beneficiario de estas |
| Formadores | Equipo ProCiviCo – 4 o 5 miembros del staff |
| Materiales | <ul style="list-style-type: none"> ● Computador ● Proyector ● Parlante ● 4 ovillos de lana ● Rap en PPT ● Rap impreso para cada estudiante ● Audio del rap ● Plumón de pizarra ● Tableros y tarjetas juego sobre el rap ● Post-it ● Esquelas para carta |
| La sesión | |
| Inicio (20 minutos) | <p>La sesión comenzará con una actividad que tiene por objetivo recordar y reflexionar sobre las actividades que hemos venido realizando en el marco del proyecto. Para lograr esto, se dividirá al curso en grupos pequeños (dependiendo del número de miembros del staff). Cada grupo se ubicará en un círculo y un miembro del staff tirará una lana a un alumno al azar. Al tirársela, le realizará una de estas preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué hemos <i>hecho</i> en las sesiones de Procivico? 2. ¿Qué hemos <i>aprendido</i> en las sesiones del Procivico? <p>Una vez que el alumno responda, le podrá tirar la lana a quien quiera, sin que el alumno anterior suelte la lana, de manera que se genere una</p> |

| | |
|---|---|
| | <p>trama de personas que han respondido la pregunta que su compañero le plantea. Quien tire la lana puede elegir cualquiera de las dos preguntas.</p> <p>*El staff puede ir tomando lo que ya han dicho los estudiantes para ahondar. Por ejemplo, si alguien dice "vimos películas", a un siguiente estudiante preguntar "qué película vimos, de qué se trataba, qué sucedía" etc.</p> <p>Si se logra un clima de aula óptimo, se intentará retomar las ideas que hayan surgido en el trabajo en grupo para compartirlas con el curso completo.</p> |
| <p>Desarrollo Actividad 1: Rap “La Rueda de la Vida” (40 minutos)</p> | <p>Actividad 1:</p> <p>Para trabajar la empatía y la capacidad de asumir la perspectiva del otro, se dividirá el curso en 6 grupos (cada miembro del staff se hará cargo de dos grupos) y dentro de cada grupo se conformarán duplas de juego. Se le entregará a cada estudiante una copia de la letra de la canción “La Rueda de la Vida”, luego se procederá a reproducir la canción (asegurarse de tener buen audio, y en caso de ser necesario se puede proyectar la letra). Si es necesario se puede reproducir dos veces la canción.</p> <p>A continuación, se darán las instrucciones para jugar con el “Tablero La Rueda de la Vida” (hay seis tableros listos). Las instrucciones son las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se les hará entrega de un tablero y de un set de fichas a cada grupo. Cada tablero tiene las siguientes columnas: Persona, Problema o Motivación, ¿Cómo lo o la ayudó? Y ¿Qué harían ustedes? El set de 18 fichas contiene lo siguiente: fotos de los cuatro personajes del rap (Pancho, Abuela, José y Mamá), y fichas de frases/estrofas de la canción que los grupos tendrán que ubicar en las tres primeras columnas, y luego completar con lápiz la cuarta. 2. Comienza jugando el jugador que tenga más edad o menos edad (se pueden establecer criterios diferentes por grupo) y continúa el que está a su izquierda. En el primer turno se deben ubicar los cuatro personajes en sus casillas (primera columna), y el siguiente turno consiste en comenzar a |

**Actividad 2: Saco de los
problemas
(20 minutos)**

posicionar -de a una por turno- las fichas que correspondan en las columnas dos y tres. Deberán ir sacando una tarjeta del mazo en cada turno.

3. Es importante mencionar que pueden dialogar entre ellos, que el sistema de turnos es simplemente para que todos/as puedan participar, pero que la idea es que discutan en grupo dónde posicionar las fichas y por qué les parece que van ahí. Además, recalcar que no hay respuestas incorrectas siempre y cuando puedan conversar al respecto, y explicar por qué posicionaron ahí la ficha.

4. Una vez puestas todas las fichas, se procede a completar (con un lápiz) la columna cuatro: ¿Que harían ustedes? Acá el objetivo es que como grupo los estudiantes puedan discutir, poniéndose en el lugar del rapero y de cómo este se siente y vincula con Pancho, su abuela, José y su mamá, que otras cosas ellos harían para apoyar a esos personajes de la canción, y también qué harían si se tratara de su mejor amigo/a, abuela/o, mamá/papá y compañero/a de curso, para ayudarlo en alguna problemática o situación difícil. Pueden poner un punteo o lluvia de ideas (aquí finaliza la actividad del tablero).

Actividad 2:

Tras haber desarrollado esta actividad, pero aun manteniendo los grupos de juego, se invitará a que al igual que el rapero, puedan contar un problema por el que estén pasando o hayan pasado. A cada persona se le pasará una tarjeta para escribir un problema personal que luego depositará en un gorro. Tendrán que poner su nombre para poder luego recibir una respuesta.

Estos papeles se revolverán y cada estudiante tendrá que sacar uno y escribir una carta en función del problema que se le presenta.

*En caso de que no se alcance a escribir la carta, ésta se dará de tarea para la casa.

O bien, se solicitará que escojan una persona importante para ellos/as y le escriban una carta.

*La decisión se tomará de acuerdo con el clima de trabajo de la sesión.

Cierre
(10 minutos)

Se pregunta, a modo de plenaria (o en el grupo pequeño, dependiendo de la dinámica de trabajo que se logre), si algún compañero o compañera quiere compartir la respuesta a las preguntas antes planteadas con el resto del curso. En caso de que no existan voluntarios, se les propone compartir la actividad con su compañero/a o de banco.

O bien, se comenta brevemente el sentido de haber realizado la actividad de escribir la carta y se agradece el compromiso en su desarrollo.