

¿Qué criatura eres?

Descripción general:

¡Los participantes se pondrán en los zapatos de otra criatura! En este emocionante juego de roles, los participantes crearán una máscara de un alter ego o un recorte sencillo de otra criatura, y luego idearán formas de describir a los demás quiénes son. Esta actividad artística promueve el pensamiento empático sobre las características y necesidades de otras criaturas.



Objetivos:

- Practicar la empatía¹: ponerse en el lugar de los demás e intentar imaginar y entender su perspectiva.
- Promover la curiosidad sobre otras criaturas.
- Adquirir experiencia para compartir pensamientos con otras personas.

Materiales:

1. Papel para escribir y hacer máscaras. Los platos de papel también funcionan bien.
2. Crayones o lápices de colores.
3. Tijeras.
4. Pegamento.
5. Una banda elástica o hilo para poder colocarse la máscara.
6. O palitos de helado o lápices sobre los que puedas montar la máscara del personaje.

Actividad:

¹ La empatía puede promover un valor o sentido conocido como conexión con la naturaleza: “Cualquier conexión o necesidad profunda y personal da lugar a una motivación inherente por proteger, sostener y fomentar aquello con lo que nos sentimos cercanos y que sentimos que forma parte de nosotros y es esencial para nuestro sentido de identidad (por ejemplo, George, 1998; Ryan & Brown, 2003). En consecuencia, un elevado sentido de conexión con la naturaleza (en virtud de que satisface una necesidad psicológica básica e incluye a la naturaleza en nuestro sentido de identidad) parece motivar una conducta de fomento de la naturaleza y toma de medidas posteriores”. (Richardson et al., 2020, p. 833)

1. ¡Hagamos un juego de roles! Explique a los participantes que, en esta actividad, pueden elegir ser otra criatura... un animal, una planta ¡o incluso un hongo!
2. Primero, deles a los estudiantes un momento para pensar qué criatura quieren ser. El facilitador puede proporcionar libros de referencia para darles ideas.
3. Una vez seleccionada una criatura, pídales que tomen una hoja de papel y que se dibujen a sí mismos como esa criatura. Pueden convertir su imagen en una máscara o usar palitos para hacer una “paleta de criatura”. Además, pídales que escriban algunas cosas sobre sus nuevas identidades. Puede darles ideas para preguntas como:
 1. ¿Cuál es su nuevo nombre?
 2. ¿Qué sonido podrían hacer?
 3. ¿Qué habilidades tienen?
 4. ¿Qué comen?
 5. ¿Cómo interactúan con los demás?
 6. ¿Qué características personales tienen? (P. ej., sabiduría, coraje, esperanza, etc.).
4. Según el tiempo disponible y sus habilidades, los participantes pueden dedicar unos minutos a buscar datos interesantes y divertidos sobre su criatura.
5. Al final, todos pueden compartir sus alter ego con el grupo y mostrar algunas de las respuestas que escribieron. ¡Otras personas también pueden hacerles preguntas!

Rango de edad objetivo: K-2 y escuela primaria

Tiempo para preparar la actividad: 10 minutos

Tiempo para completar la actividad: 20-30 minutos

Ideal para: interiores (en casa, en el salón de clases, en la biblioteca, etc.)

Otras actividades relacionadas:

Para una experiencia sin tanta intervención adulta, pruebe *Encuentra la diferencia*. Si busca más actividades atractivas para realizar en interiores, pruebe con el *Rompecabezas de audio*. Y, para una actividad básica al aire libre, el *Bingo de la naturaleza* es una excelente opción. *La actividad sobre los Sentidos* y la de *Un metro cuadrado* ofrecen opciones de exterior que requieren un mayor nivel de participación.