



**TÍTULO**  
**¿TE GUSTA?**

**AUDIOVISUAL**

<http://hyperurl.co/tjgev9> (sin sonido)



**VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR**

Habilidades de interacción, Empatía y Toma de decisiones.

**ÁREA CURRICULAR**

Lengua Castellana

**CONTEXTO ESCOLAR**

Convivencia

**EDAD RECOMENDADA**

De 12 a 14 años

**SINOPSIS**

Felipe, un adolescente, y su padre, viajan por la España de 1974 en un coche que es su única posesión. Su vida es una continua mudanza por apartamentos costeros de aspecto desolado en la temporada baja de turismo. Cuando se ven obligados a cambiar de itinerario y alejarse del mar, sus vidas toman un cambio radical que les afecta por completo.

**REFERENTE TEÓRICO:** Dentro del amplio espectro de habilidades de interacción que las personas van desarrollando a lo largo de su vida se encuentran las que implican mostrar interés por los demás e iniciar relaciones sociales. Los adolescentes, en ocasiones, muestran claras dificultades en esta faceta.

**RAZÓN DE SER:** A través de la actividad propuesta, el alumnado analizará y reflexionará sobre las dificultades de comunicación a la hora de mostrar interés por otras personas.

**DESARROLLO**

El docente trata de motivar al alumnado explicando:

*¿Es fácil decirle a alguien lo que sentimos por él? ¿Por qué a veces cuesta tanto? ¿Alguna vez lo habéis hecho? ¿En qué ocasiones? Es muy útil aprender a expresar lo que sentimos por los demás y poder ponerlo en práctica en nuestra vida cotidiana. Sin embargo, algunas personas creen que expresar lo que sienten es una **DEBILIDAD**, cuando en realidad se trata de una **HABILIDAD**. La cuestión es que no es fácil pero se puede entrenar.*

**1ª Fase**

El docente proyecta la secuencia y lanza las siguientes preguntas para iniciar el debate:

- *Felipe sigue a Miranda y a su amiga hasta el mercadillo. Si estuvierais en el papel de Miranda y os dieras cuenta de que Felipe os sigue ¿qué harías? ¿Qué otras cosas puede hacer Felipe en lugar de seguirlos?*
- *¿Qué os parece que Felipe se marche nada más hacerla el regalo?, ¿por qué lo hace?*
- *¿Cómo habría continuado la historia si Felipe no se hubiera ido?*
- *¿Qué otros detalles no materiales de acercamiento hacia Miranda hubiera podido tener? (Hablar con ella, escribirle, ir a buscarla, etc.)*

**2ª Fase**

Para realizar la dinámica el docente entrega medio folio a los alumnos en el que pone: *Si a mí me gustara alguien...*, y les pide que escriban todas las cosas que harían para demostrar a esa persona interés y afecto.

Al acabar el trabajo individual, se recogen los papeles y de manera anónima se van leyendo. Entre todos se decidirá lo adecuado o no de cada propuesta en función de las consecuencias posibles. (Un voluntario podrá ir anotando en la pizarra las diferentes aportaciones para su análisis).

**3ª Fase**

El docente tiene preparadas 4 tarjetas como en el clásico juego TABU.

*Necesito que os pongáis por tríos. Vamos a jugar al Tabú, ¿Conoce alguien este juego? Se trata de descubrir un nombre sin usar las palabras que aparecen en la lista de las tarjetas que componen el juego (palabras tabú). Nosotros vamos a jugar al revés, es decir, un miembro del trío tendrá que utilizar las indicaciones de la tarjeta asignada para transmitir la **IDEA OBJETIVO** al otro (la tercera persona deberá*

*vigilar que cumple la misión: utilizar todo lo mostrado en la tarjeta, en caso contrario dirá TABÚ). Hay que tener mucha habilidad para decir lo que queremos con cuidado.*

### CONTENIDOS DE LAS TARJETAS:

#### 1. Dile a tu compañero que te gusta mucho...

Tienes que incluir las palabras:  
Importar, gustar, me siento..., dar una vuelta  
Mírale a los ojos, díselo riéndote

VARIANTE: Ahora dile lo mismo pero sin reírte

#### 2. Pídele salir

Tienes que incluir las palabras:  
Me gustaría..., ¿Qué te parece si...?, Pienso que..., Mañana...  
Mira al suelo, concreta qué quieres hacer exactamente

VARIANTE: No concretes qué quieres hacer exactamente

#### 3. Te acaba de decir que no quiere ir contigo al cine. Haz otra propuesta

Tienes que incluir las palabras:  
¿Por qué...?, Si te parece mejor..., ¿Qué otra cosa te apetece?

VARIANTE: Decir "tú te lo pierdes"

#### 4. Sugierele quedar para estudiar en tu casa

Tienes que incluir las palabras:  
Me gustaría..., ¿Qué te parece si...?, Pienso que...  
Mañana..., Mira al suelo, Concreta qué quieres hacer exactamente

VARIANTE: No concretes qué quieres hacer exactamente

El docente reparte los cuatro modelos de tarjeta a los tríos formados (no importa que se repitan) e inicia el juego (dentro de cada trío se podrán intercambiar los roles). Después de unos minutos, entre todos, reflexionarán sobre la experiencia vivida (dificultades, efectos obtenidos, sentimientos, etc).

Algunas consideraciones a tener en cuenta:

- Cuando le proponemos a alguien un plan o expresamos nuestros sentimientos hacia él, tenemos que tener en cuenta que puede decirnos que no o no correspondernos a nivel emocional. Aceptarlo será la opción más sana. Adelantarnos a lo que pueda ocurrir por miedo a la respuesta del otro nos limitará, hasta el punto de no llegar a saber qué podría haber ocurrido. ¡Anímate!

- Quedar con alguien no quiere decir que haya una relación de pareja o que sea tu amigo para siempre.
- Cuando proponemos un plan a alguien y recibimos una negativa, podríamos explorar la posibilidad de que esa negativa no haya sido hacia nosotros, sino hacia el plan. Quizás la cuestión esté en plantear otros planes diferentes.

### PROPUESTA DE CONTINUIDAD

Se propone la realización de la actividad Sprite, en esta misma variable y franja de edad.