



**TÍTULO**  
**ASTRID LE ESCUCHA**

**AUDIOVISUAL**  
<http://hyperurl.co/am24lq>



**VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR**  
Empatía

**ÁREA CURRICULAR**  
Lengua Castellana y Literatura.

**CONTEXTO ESCOLAR**  
Convivencia  
**EDAD RECOMENDADA**  
De 8 a 10 años

**SINOPSIS**  
Astrid es amiga de Hipo y este acaba de perder a su mejor amigo, el dragón Desdentao, porque los guerreros de su aldea se lo llevan para que les guíe hacia el refugio secreto de los dragones. Está muy triste, impactado y Astrid quiere ayudarlo... pero no le entiende, así que tendrá que averiguar qué le pasa exactamente a Hipo para poder serle de verdadera ayuda.

**REFERENTE TEÓRICO:** La empatía no es una tarea fácil. Hay que tener una sensibilidad especial para detectar lo que les sucede a otras personas y después saber qué hacer con ello. Sin embargo, no es más empático necesariamente quien sin preguntar sabe exactamente qué le sucede a quienes están a su alrededor, sino que lo es igualmente quien, no sabiéndolo, es capaz de preguntar y captar lo que está pasando. Quien es realmente empático se muestra honesto y reconoce también cuándo no lo entiende todo, así que es importante trabajar desde edades tempranas una empatía basada en la honestidad y la humildad de quien no lo sabe todo, pero está dispuesto a averiguarlo.

**RAZÓN DE SER:** Ser empático no significa saberlo todo respecto a cómo se encuentra la otra persona, sino ser honesto y reconocer que, aunque no lo sepamos completamente, queremos entenderlo más y mejor, como le ocurrió a Astrid respecto a su amigo Hipo. Llegados a este punto, la mejor manera de conseguir ese objetivo es hacer preguntas que permitan comprender lo que está sucediendo en las emociones de la otra persona, tal y como practicará el alumnado a través del último de los juegos propuestos en la actividad.

## DESARROLLO

### 1ª Fase

Como introducción, el educador comenta (para situar la escena a proyectar, se puede utilizar de nuevo la secuencia utilizada en la actividad "Fuerza vikinga").

*"Hipo es el hijo del jefe de una aldea vikinga que cada dos por tres es atacada por los dragones. Son como una plaga y cada vez que atacan lo destrozan todo, por lo que allí todo el mundo está muy interesado en cazarlos y matarlos. Sin embargo, Hipo tuvo una vez una oportunidad de oro para hacerlo y no lo hizo. Prefirió dejar a Desdentao vivir y lo convirtió en su mascota y amigo. Eso ha sido un secreto hasta hace bien poco... pero le han descubierto y además quieren usar al dragón para que les muestre dónde se esconden los demás dragones. Hipo no ha podido impedirlo y está sobrecogido.*

*¿Os imagináis cómo se siente Hipo? (explicar el significado de sobrecogido para favorecer la ampliación de su vocabulario emocional)*

*Si os hubiera pasado esto... ¿qué creéis que hubierais hecho en su lugar? ¿Intentaríais hacer algo para rescatar a Desdentao?"*

Con esta primera aproximación se pretende realizar un ejercicio de empatía para que puedan comprender cómo se siente el protagonista. Pero es un ejercicio difícil porque esa situación no ha sido vivida en primera persona (ni tampoco, quizás, algo similar). Esto es lo que le sucede a su amiga Astrid, aunque su actitud empática le ayudará a comprenderle.

### 2ª Fase

*"Astrid no ha vivido lo mismo que Hipo. Sólo conoce algunas partes de la historia, al fin y al cabo, es una persona diferente, así que por mucho que se esfuerce no puede saber exactamente lo que Hipo siente. Pero quiere saberlo, así que se acerca a él, en el peor momento de su vida, para intentar averiguar qué le ocurre de verdad y tratar de ayudarlo.*

Vamos a ver este trocito de la historia y luego comentaremos qué hace Astrid para averiguar cómo se siente Hipo exactamente. Qué preguntas le hace para comprenderlo mejor. Se proyecta el vídeo y en esta fase se tiene que enfatizar:

- Que ser empático no significa saber exactamente lo que la otra persona siente. Eso es simplemente imposible.
- Que quien está interesado en saber cómo se siente la otra persona debe intentar averiguarlo. Esa es la verdadera manera de interesarse.
- Que para ello, es imprescindible hacer preguntas y escuchar las respuestas que nos den.

### 3ª Fase

Una vez analizada la manera que tiene Astrid de acercarse a Hipo, el educador propone una **dinámica** basada en los juegos detectivescos en los que hay que resolver un crimen. A través de ella, el alumno se convertirá en un equipo de investigación que tratará de resolver el misterio planteado a base de interrogar a personas clave.

A continuación se ofrecen varias historias que estarán en folios independientes. Un voluntario o voluntaria leerá en voz alta la parte que viene subrayada; la otra, que es la solución al misterio, la mantendrá en secreto ya que le permitirá responder a las preguntas que los compañeros y compañeras le harán para resolver el enigma. Sólo podrá contestar con un SÍ o un NO. Después de haber preguntado, cuando alguien crea tener la solución, lo dirá en voz alta para compartirlo con el resto del grupo.

Estas son algunas propuestas de historias a resolver:

**Una mujer va al supermercado. Poco tiempo después, su apartamento está completamente vacío.**

La mujer fue dos veces al supermercado aquel día. Durante la primera visita, tuvo la necesidad de ir al cuarto de baño. Mientras que se hallaba allí un hom-

bre le robó el bolso por debajo de la puerta del baño. Cuando regresaba a su apartamento, recibió una llamada en la que le decían que en el supermercado habían encontrado el bolso y su contenido. Desgraciadamente cuando ella volvió al supermercado, nadie tenía información sobre su bolso. Al regresar otra vez a su apartamento, la mujer contempló asombrada que el ladrón, tras simular la llamada del supermercado, había aprovechado para vaciar completamente su piso.

**Aunque Marta no dijo nada, al fin pudo conciliar el sueño tras aquella llamada de teléfono.**

El vecino de la habitación contigua del hotel donde Marta se hallaba alojada roncaba tan fuerte que ella decidió despertarlo. Telefonó a la habitación de su vecino y, cuando el teléfono se puso a sonar, su vecino se despertó y Marta pudo dormir al fin.

**Casi todos los clientes de un restaurante local que pidieron el menú compuesto de cuatro platos, enfermaron a continuación.**

Estas personas se hallaban a bordo de un crucero. Al poco de terminar la comida, el mar comenzó a agitarse y los pasajeros fueron enfermando uno tras otro.

(Tomado de Black Stories 2)