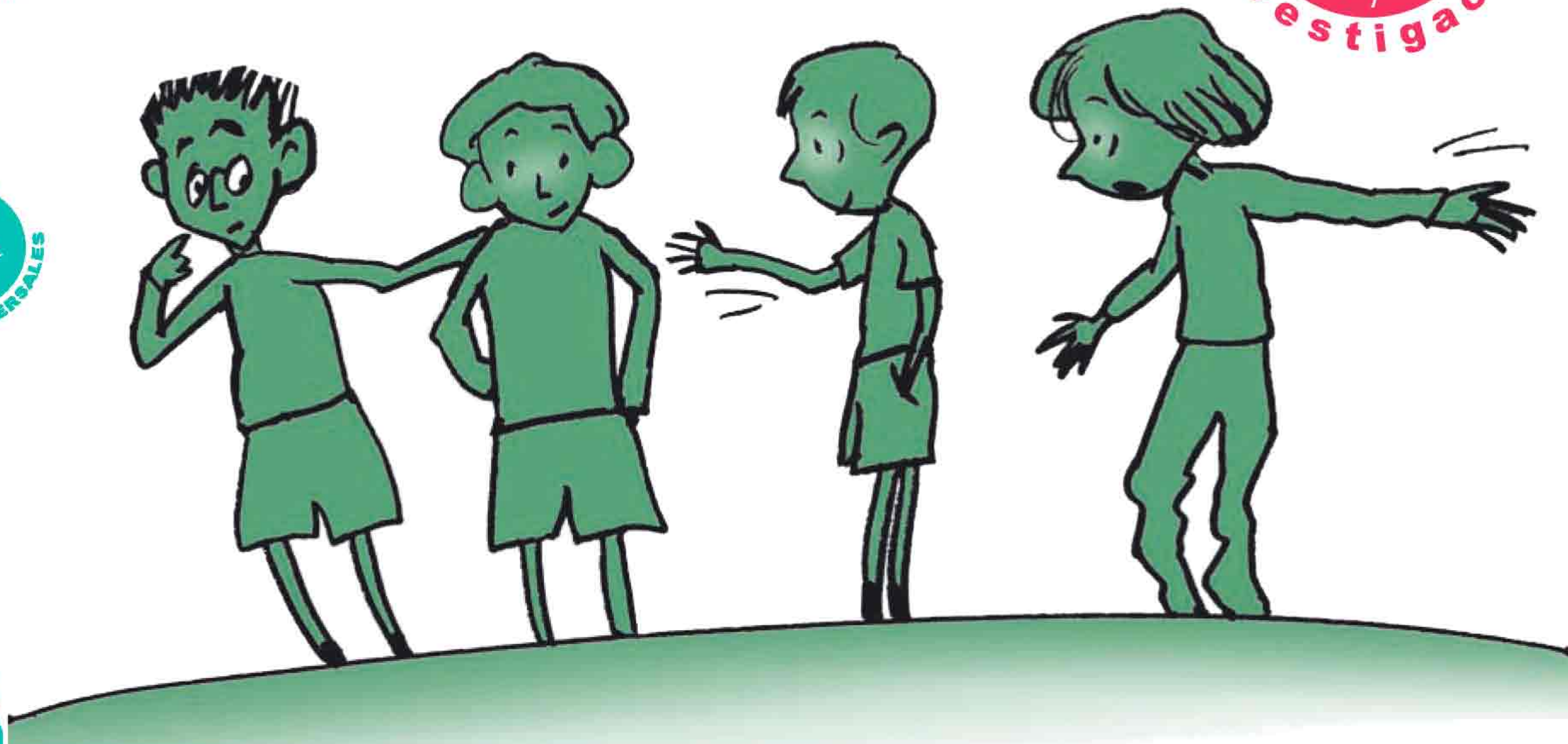




# Son mis amigos



## COMPETENCIAS BÁSICAS

- Competencia social y ciudadana.
- Autonomía e iniciativa personal.

## OBJETIVOS

- Desarrollar las relaciones grupales de forma positiva.
- Valorar la cooperación en la consecución de objetivos.
- Fomentar estilos de comportamientos correctos.

## RECURSOS MATERIALES

- *Secuencia Son mis amigos. (El Cid, la leyenda).*
- Ficha Bien o mal.

## TIEMPO APROXIMADO





# SENTIDO PREVENTIVO

Las relaciones de amistad a estas edades infantiles deben regirse por estilos de interacción cooperativa y prudente, debiendo tener muy clara la distinción entre comportamientos correctos e incorrectos. El profesorado debe guiar la reflexión del grupo en esta dirección puesto que, si bien a solas se comportan de forma adecuada, en ocasiones los niños y las niñas se “atreven” a involucrarse en grupo en situaciones de riesgo o contrarias a los más elementales valores prosociales.

Con ayuda de un estímulo audiovisual y formulando comentarios y preguntas, el educador o educadora guía la reflexión del alumnado sobre la ayuda entre iguales, las ventajas de disfrutar jugando colectivamente y la importancia de la colaboración y la cooperación en la consecución de metas comunes. En una dinámica posterior, se discriminarán entre acciones adecuadas o inadecuadas a partir de distintos supuestos planteados en el aula. En un juego posterior, se hacen grupos de amigos y amigas para competir en una carrera.

## PARA INICIAR LA LA ACTIVIDAD

*“Trabajar en equipo nos enriquece: aprendemos de las demás personas, nos conocemos mejor, descubrimos cualidades que no sabíamos que teníamos o que tenían nuestros amigos y amigas, y que hasta ahora nos habían pasado desapercibidas,...”.*

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

**1<sup>a</sup>  
FASE**

### Visionado del audiovisual

Se hace el siguiente comentario:

*“Es importante que nos ayudemos mutuamente dentro del grupo de amigos y amigas”.*

A continuación, se formula al grupo-clase las siguientes preguntas de aproximación:

- *¿Abandonarías a un amigo o una amiga en problemas? Poned un ejemplo.*
- *¿Es más divertido jugar con niños y niñas o jugar sin nadie? Poned un ejemplo.*

Se introduce el audiovisual con el siguiente comentario:

*“Vamos a ver una escena en la que aparecen cuatro amigos. Todos quieren escalar una torreta enemiga, pero para lograrlo tienen que cooperar y ayudarse mutuamente”.*



Se proyecta el audiovisual seleccionado y se hacen preguntas para fijar la comprensión del mensaje.

- *¿Podría haber escalado la torreta uno solo?*
- *¿Cómo les ayuda el tejón?*
- *¿Qué pasa cuando uno de los amigos está a punto de caerse?*  
(Todos se esfuerzan por caer en un lugar cercano y no sufrir grandes daños).

## 2ª FASE Coloquio

Se realiza el siguiente comentario:

*“Jugar con más gente es muy divertido, y ayudarse mutuamente está muy bien. Sin embargo, a veces cuando jugamos se nos puede ocurrir hacer cosas que no están del todo bien. Es importante darse cuenta a tiempo para decidir no hacerlo o cambiar de idea”.*

Se divide a la clase por parejas y se les da la instrucción de dialogar entre sí para cumplimentar la ficha Bien o mal.

Se procede a una puesta en común, en la que el profesorado puede apoyarse en las siguientes preguntas:

- *En lugar de escalar una cañería muy alta, ¿qué se os ocurre para jugar a escaladores y escaladoras?*
- *¿Qué podéis hacer para divertir os con la mascota de algún amigo o alguna amiga?*
- *¿Qué podéis hacer si un chico o una chica mayor se está burlando de alguien de vuestra clase?*
- *¿Cómo podéis entretener os con alguien más pequeño o pequeña?*
- *¿Qué haríais si dos de vuestros amigos o amigas empezasen a pelearse?*

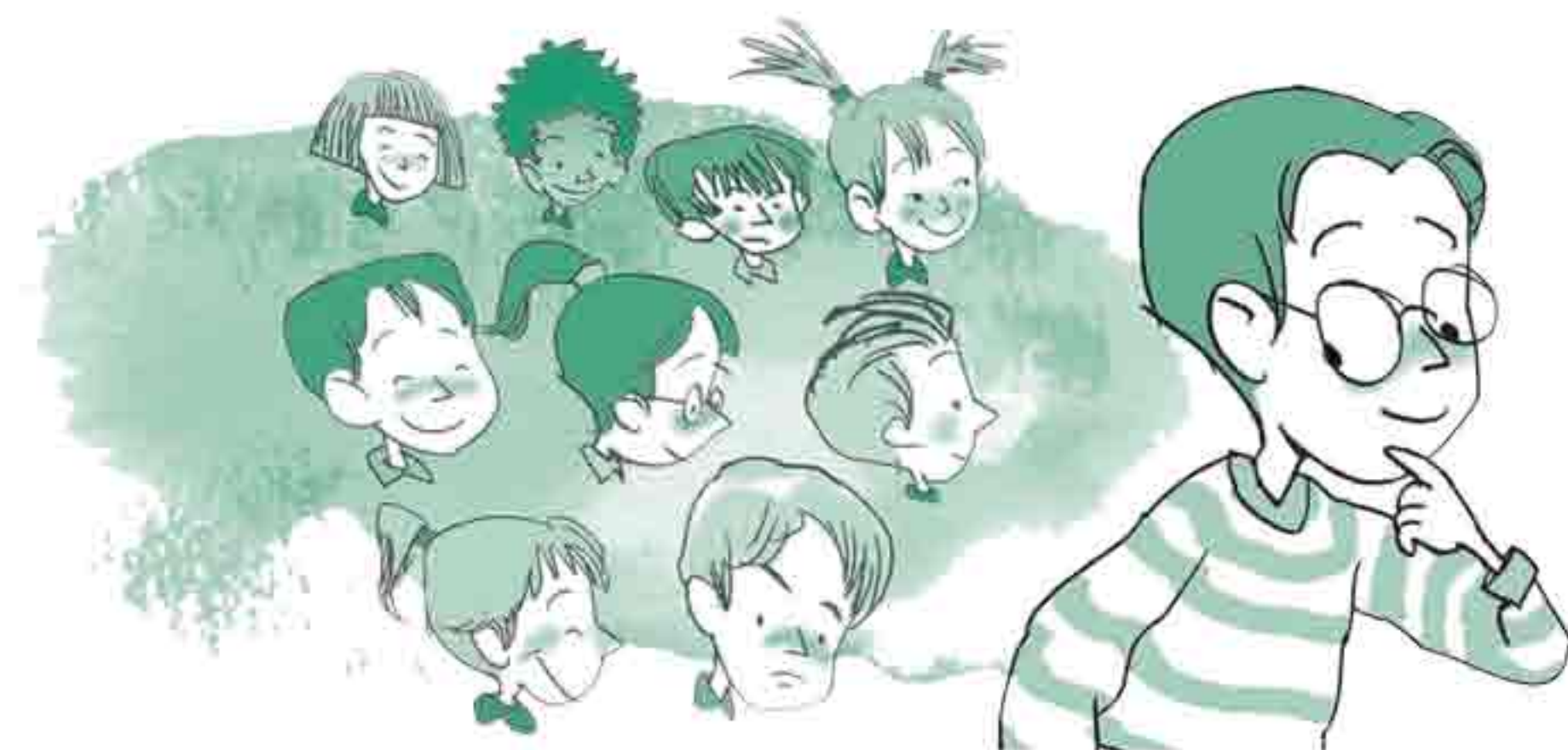
Tras la puesta en común, se abre un coloquio con la siguiente pregunta:

- *¿Qué situaciones emocionantes habéis vivido con vuestros amigos y vuestras amigas?*

## 3ª FASE Carrera

Se hace el siguiente comentario:

*“¿Os acordáis del audiovisual que hemos visto? En él un grupo de amigos cooperaban juntos y se ayudaban para subir a una torreta. Ahora vamos a hacer una carrera por equipos. Para llegar al final tendréis que colaborar con los componentes de vuestro equipo.”*





El espacio apropiado para desarrollarlo es un gimnasio o una sala con el suelo limpio o con moqueta.

Se divide a la clase en equipos de cuatro “amigos y/o amigas” para hacer una carrera. Todos los equipos se situarán en una pared de la sala. Los y las componentes (de cada equipo) se tumbarán en el suelo en paralelo. A una señal dada, rodarán unidos y unidas al otro lado de la sala.

Al finalizar el juego, se pregunta a los equipos:

- *¿Os habéis divertido?*
- *¿Hubierais terminado la carrera si no hubieseis rodado a la vez?*

## COMENTARIO FINAL

*“Hoy hemos aprendido dos cosas:*

*Jugar entre amigos y amigas puede resultar muy divertido.*

*Existen muchas formas de pasarlo bien sin correr riesgos ni molestar a nadie.*

*Sólo colaborando y ayudándose mutuamente se consiguen objetivos comunes”.*





# BIEN O MAL

## ... PonTe en SU luGar...

¿Te parece que las situaciones que se comentan están bien o mal?

*Situaciones que vive el grupo de amigos y amigas.*

Bien (B) / Mal (M)

- Estáis jugando a escaladores y escaladoras y a alguien se le ocurre trepar por una cañería del recreo hasta el primer piso.
- Una amiga vuestra tiene que sacar a pasear a su mascota (un perro). Le proponéis acompañarla.
- Un chico mayor se está burlando de un amigo vuestro. Decidís ponerle la zancadilla al mayor y tirarle piedras.
- Un chico mayor se está burlando de una amiga vuestra. Decidís avisar a un profesor o profesora.
- Un niño nuevo os invita a su cumpleaños. Decidís regalarle un estuche que decorasteis el otro día.
- Una amiga vuestra propone “dar un susto” a unos niños pequeños.
- Dos de tus amigos se empiezan a pelear. Les separáis.

## ... PonTe en SU luGar...

¿CÓMO TE SENTIRÍAS SI TE PASA A TI?

¿CÓMO TE SENTIRÍAS SI TE PASA A TI?