

Habilidades
de interacción

Valores universales


**Competencias
básicas**

- Competencia en la comunicación lingüística.
- Competencia social y ciudadana.
- Autonomía e iniciativa personal.

Objetivos


- Facilitar comportamientos de ayuda.
- Llenar de contenido emocional las relaciones entre iguales.
- Desarrollar el sentimiento de cooperación entre iguales en situaciones de indefensión.

**Recursos
materiales**


- ✓ Secuencia *Nadie me hace caso* (Las Tres Mellizas).
- ✓ Ficha *Nadie me hace caso*.

**Tiempo
aproximado**


45 minutos.

1^a

fase

SENTIDO PREVENTIVO

El concepto de “amistad” en la etapa infantil es sumamente utilitarista: amigos y amigas son con quienes juegan juntos. Incorporar contenidos de apoyo, ayuda y guía al concepto de amistad les permite ampliar la perspectiva egocéntrica de sus relaciones y prepara el terreno para la asimilación de valores como el altruismo y la ayuda.

Por esta razón, es esencial que el profesorado trabaje con la clase la aceptación de sus iguales, el valor de compartir objetos y espacios y la toma de iniciativas para entablar relaciones de amistad superando barreras como la vergüenza o el temor al rechazo.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Introducción y motivación hacia la actividad

Se centrará la atención de la clase sobre la amistad con comentarios y preguntas de aproximación:

- *¿Alguna vez os han llevado a un sitio en el que conocíais a pocas personas?, ¿una fiesta?, ¿una excursión?, ¿un parque?*
- *A veces, alguien está solo o sola, ¿qué le puede pasar para que esté así?, ¿está triste?, ¿no conoce a nadie?, ¿empieza en un colegio nuevo?, ¿no entiende nuestro idioma?*
- *A todo el mundo le gusta jugar con más gente, es muy divertido, ¿a qué juegos se puede jugar con muchos amigos?*
- *¿Podéis jugar todo el grupo a la Gallinita Ciega, a Ratón que te pillas el Gato o al Escondite?*

“Ahora, vamos a ver unos dibujos animados donde aparecen las Tres Mellizas que se encuentran a bordo de un submarino y cuyo capitán es un personaje un poco serio, ya veremos por qué...”

2^a

fase

Nadie me hace caso

Se proyecta la secuencia audiovisual mientras el grupo permanece sentado en un gran círculo, del que también se formará parte.

Una vez que se ha visto la secuencia seleccionada, se destacarán algunos aspectos del audiovisual, como la tristeza de Nemo cuando era pequeño (se sentía solo), su alegría cuando las mellizas le brindan su amistad y apoyo, así como los mensajes positivos de otras personas cuando muestra sus habilidades haciendo surf.

Se desarrolla una dinámica a partir de preguntas–caso:

- *Imaginemos que llegamos a un cole nuevo y no conocemos a nadie, ¿qué podemos hacer para tener amistades? ¿A quién se le ocurre algo?*
- *¿Decimos nuestro nombre y preguntamos si nos dejan jugar? A ver Susana, di tu nombre y pregúntanos si puedes jugar.*
- *¿Qué le diríamos a Susana si nos pide poder jugar con nosotros? ¿La dejaríamos?*

“Como veis, es muy importante ser acogido por el grupo y también aprender a aceptar a los demás. En nuestra clase nadie se puede quedar solo, ¿estáis de acuerdo?”

3^a fase

Esto es mío

A partir de lo hablado anteriormente, se propone llevar a cabo un juego en clase:

“Vamos a jugar a un juego muy divertido, pero que requiere mucha atención por vuestra parte. ¿Queréis que empecemos? Pues vamos a ello.

Tendréis que coger un pequeño objeto, puede ser un boli, una goma, un botón, un estuche, ... lo que queráis, pero que sea vuestro, y nos vamos a poner en grupos de cinco y nos sentamos en el suelo, ¿de acuerdo? En el centro del corro os pondréis alguien del grupo y diréis vuestro nombre y mostraréis el objeto que habéis escogido. Por ejemplo: me llamo Andrés y tengo este muñequito.

Esta presentación la haréis cada integrante del grupo en el centro del corro.

Una vez que hayáis mostrado todos vuestros objetos, los dejaréis en el centro del corro en un pequeño montón. Yo me pasaré por cada uno de los corros y preguntaré a quién pertenecen cada uno de los objetos ahí depositados. Cuando muestre el objeto, a quien le pertenezca no podrá decir que es suyo.

Lo que vamos a intentar con este juego tan divertido es recordar a quién corresponde cada uno de los objetos.

¿Os apetece jugar? ¡Vamos a empezar!”

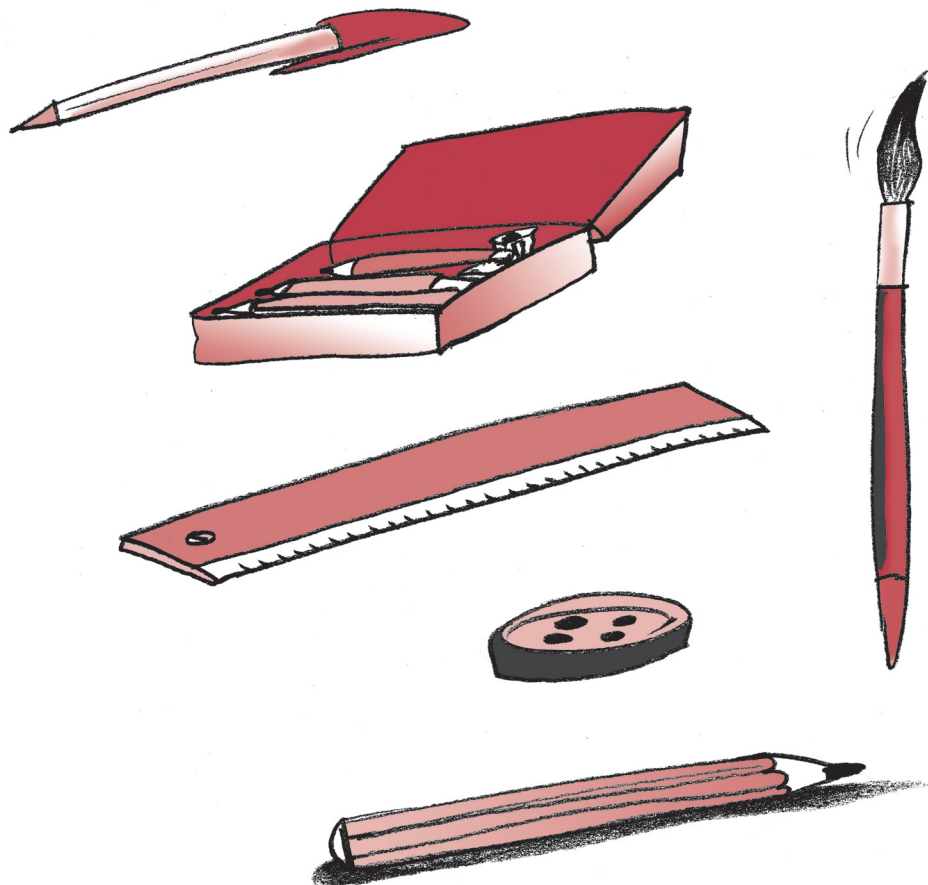
Este juego de presentación se puede utilizar en los primeros días de clase para recordar todos los nombres del grupo.

4^a fase

El cuaderno de los momentos mágicos

Cada niño y niña cogerá su *Cuaderno de los momentos mágicos* y en la *ficha Nadie me hace caso* intentará unir los puntos del dibujo para conseguir averiguar cuál es el objeto preferido.





Espacio para el recuerdo

Para terminar, se les preguntará:

- ¿Os acordáis de cómo se llamaba la actividad?
- ¿Qué dibujos animados hemos visto?
- ¿Os acordáis de lo que le ocurría a Nemo?
- ¿Qué hemos dicho que en nuestra clase no va a ocurrir?
¿Qué nadie esté solo o sola?
- ¿Qué os ha gustado más, ver los dibujos animados o jugar a adivinar de quién era cada uno de los objetos?



Nadie me hace caso



Infantil **4** AÑOS

