

# Mi compañero, mi amigo

Habilidades  
de interacción



## Competencias básicas

- Competencia en la comunicación lingüística.
- Autonomía e iniciativa personal.

## Objetivos



- Generar comportamientos de cariño hacia los demás.
- Adquirir estilos de interacción amistosa para que los lazos de amistad se consoliden.

## Recursos materiales



- ✓ Secuencia *Mi compañero, mi amigo* (El Cid, la leyenda).
- ✓ Folios.
- ✓ Trocitos de papel con los nombres de los alumnos y alumnas de la clase.
- ✓ Lápices y/o ceras de colores.
- ✓ Pegamento de barra, apto para uso infantil.
- ✓ Ficha *Mi compañero, mi amigo*.

## Tiempo aproximado



50 minutos.



## SENTIDO PREVENTIVO

Las relaciones entre iguales en etapas infantiles tempranas se caracterizan por la alternancia entre momentos de diversión y juego y fugaces situaciones de conflicto. En este contexto, es importante que el alumnado se percate de los relativos riesgos que presentan determinados juegos, así como las “peleas en broma”, que a menudo desembocan en “peleas en serio” o en daños físicos mutuos, aunque éstos se produzcan de forma no intencionada.

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

1<sup>a</sup>

fase

### Introducción y motivación hacia la actividad

Se pide a la clase que se sienten en corro en el suelo e introduce la actividad formulando comentarios y preguntas de aproximación:

*“Todos tenemos personas especiales a quienes queremos mucho, y a la vez nos encanta que nos quieran. Una de las cosas más bonitas de quererse mucho es estar a gusto juntos, jugar y también, ¿por qué no?, regalarse cosas”.*

- *¿A quién quieres tú mucho, Elena? ¿Y te gusta que esa persona te quiera?*
- *¿Qué es lo que más te gusta de esa persona especial, Sergio? ¿Jugar con ella? ¿Qué te haga caso?*
- *¿Cuándo fue la última vez que te regalaron algo, Rocío? ¿Te hizo ilusión? Y tú, ¿has hecho alguna vez un regalo a alguien?*

2<sup>ª</sup>

fase

### Jugamos a pelearnos

Se explica que van a ver unos dibujos animados donde dos amigos juegan a pelearse y que, al final de la secuencia, deben fijarse muy bien en el regalo que uno de ellos le hace al otro.

Una vez que se hayan visto los dibujos animados, se formularán algunas preguntas para fijar la comprensión del mensaje:

- *¿Se pelean en broma Rodrigo y Sancho?*
- *Jorge, ¿tú también juegas a veces a pelearte en broma?*
- *¿Qué le regala Sancho a Rodrigo?*
- *Claudia, ¿le has hecho alguna vez un regalo a un amigo tuyo?*

A continuación se dialogará con la clase a propósito del juego entre amigos y amigas, procurando que tomen conciencia de las cautelas que han de tomar ante deter-

minados estilos lúdicos, como jugar a pelearse. Esta temática se abordará mediante preguntas – caso:

- *Andrea, si estás jugando con Guillermo, Álvaro y Paloma a tiraros unos encima de otros y lo hacéis cada vez cayendo de forma más fuerte, ¿qué puede pasar?*
- *Roberto, si estáis jugando a policías y ladrones y cada uno lleváis un palo en la mano, ¿qué puede pasar?*
- *Lucía, si jugáis a “conquistar” lo alto del tobogán y no tenéis cuidado, ¿qué puede pasar?*

A partir de las respuestas que se den, se concluirá esta fase especificando que es mejor no implicarse en juegos muy agresivos, porque *“podéis hacer daño a otro y eso da un poco de pena, ¿verdad?”*.

3<sup>a</sup>

fase

### Mis personas especiales

En el corro, se les explicará que hay muchas “personas especiales”, entre los familiares y las amistades que tenemos. Puede comentar que con éstos lo más divertido es jugar, pero que también es bonito hacerse regalos, sobre todo, si son “regalos sorpresa”, que son los que uno no espera.

Se propondrá un juego y para desarrollarlo hará una breve introducción:

*“Personas especiales son unos pocos, pero podemos tener muchas amistades; incluso, toda la clase puede serlo. ¿Por qué no os hacéis regalos sorpresa?”*

Se tendrán preparados pequeños trozos de papel con un nombre cada uno, tantos como alumnos y alumnas haya, entregando al azar uno a cada niño o niña para que le haga un regalo personalizado a quien le haya tocado (“amigo o amiga especial”).

Para evitar que alguien se queje o rechace a quien debe hacer el regalo, se advertirá previamente que tal cosa está prohibida, porque se trata de una sorpresa que seguro que a todos les hace mucha ilusión, y pedirá la conformidad previa de la clase:

*“¿A que os parece bien hacer un regalo sorpresa a quien os toque, sea quien sea? ¡Es un secreto que no debe averiguar! Así que nadie dirá nada, ¿de acuerdo?”*

Se proveerá a cada niño y niña de un folio y material para la confección de un dibujo libre (con lápices, ceras, etc.). Una vez finalizadas las producciones, se colocarán en la mesa del profesor o profesora acompañada del papel con el nombre del niño o niña destinatario.

Se repartirá cada dibujo a quien corresponda, pudiendo jugarse a adivinar de quién cree cada cual que procede.



## El cuaderno de los momentos mágicos

En la ficha *Mi compañero, mi amigo* del cuaderno, pegarán el regalo recibido.



## Espacio para el recuerdo

Para terminar, se lanzarán las siguientes preguntas:

- ¿Os acordáis de cómo se llamaba la actividad?
- ¿Qué dibujos animados hemos visto?
- ¿A qué jugaban esos amigos?
- ¿De qué hemos hablado? ¿De lo peligroso que es jugar a pegarse por si acaso nos hacemos daño?
- ¿A qué hemos jugado nosotros? ¿A hacer un regalo especial?
- ¿Qué os ha gustado más?



Mi compañero, **mi amigo**



Infantil **5** años