



TÍTULO
PODEMOS SER SUPERHÉROES

AUDIOVISUAL
<http://hyperurl.co/6kh6y0>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Autoestima

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 5 años

SINOPSIS
Ben, Holly y su grupo deciden jugar a ser superhéroes, y aprovechan para destacar sus virtudes decidiendo ayudar a las personas que lo necesiten con sus súper poderes (cualidades).

REFERENTE TEÓRICO: Mirar hacia dentro y descubrir que hay áreas en las que nos desempeñamos bien es algo que nos gusta, ya desde corta edad. Y no solo esto, sino que se constituye como un elemento fundamental que sustenta la estructura de nuestra autoestima: conocer nuestros puntos fuertes y nuestros puntos débiles, usando lo que nos resulta natural, potenciándolo para bien propio y ajeno y procurando fortalecer aquellas áreas que son más frágiles pero en las que podemos seguir avanzando.

RAZÓN DE SER: La actividad propuesta permite, de manera natural, que los alumnos puedan observarse hacia dentro e identificar elementos de su carácter o de su forma de hacer las cosas que les permiten, no solo ser diferentes, sino especiales y poderosos. Al identificarlo en el juego observado en la secuencia y poder después, no solo jugar a lo mismo, sino trasladarlo a su vida cotidiana dándole una aplicación altruista, se puede producir un cierto nivel de generalización y una contribución a la construcción de la autoestima del alumnado.

DESARROLLO

1ª Fase

"Hoy vamos a hablar de los superhéroes... Os voy a hacer algunas preguntas"

- ¿Alguien sabe qué son?
- ¿Os sabéis el nombre de algún superhéroe?

- ¿Os gustan? ¿Por qué?
- *Si pudierais elegir un súper poder, ¿cuál elegiríais?*

Dejar un tiempo para poder comentar esto en gran grupo, explicándoles al final que los superhéroes siempre son personas normales y corrientes que se han encontrado con que tenían alguna habilidad especial y que han decidido usarla para bien de otras personas.

2ª Fase

"Vamos a ver cómo los personajes del vídeo que os voy poner les encantaría ser superhéroes. Así que deciden jugar a serlo..."

Se proyecta el vídeo.

La reflexión comienza focalizando la atención en uno de los amigos, "Duendeman". Él dice que puede correr, saltar y volar. Quizá ha descubierto que esas son cosas que sabe hacer muy bien y, de alguna forma, serían los poderes que como superhéroe tendría. Se ve como, poco a poco, el resto se va contagiando de su entusiasmo, llegando a la conclusión de que tienen cosas buenas que se pueden convertir en sus súper poderes, como le ha ocurrido a Duendeman.

Al igual que todos los personajes de la secuencia, se dedicarán unos minutos para que el alumnado piense y exprese cuál podría ser su súper poder (cualquier cosa vale, desde pintar muy bien a colocar las cosas rápidamente en su sitio, doblar el brazo de una forma extraña o mover los ojos de una determinada manera). Por orden, el alumnado irá exponiendo su súper poder (puede empezar el profesorado la ronda diciendo que es Súperprofe y su poder es que explica las cosas súper rápido y súper bien!...).

El profesorado deberá estar preparado para ayudar al alumnado que le cueste encontrar cualidades (= súper poderes) indicándolas directamente y dándole ideas.

3ª Fase:

En el vídeo, los personajes piensan no solo en el súper poder con que cuentan, sino con la posibilidad de poder ayudar a otras personas con él. Por ello, se pedirá al alumnado que durante unos días intenten aplicar sus poderes para hacer feliz a otra persona. Días después se dedicará un ratito de la clase para intercambiar las experiencias vividas. Por ejemplo, "Con mi súper poder de ser rápido en recoger he podido ayudar a la profe o a mi papá, y con mi súper poder de ponerme bizzo, he hecho reír a mis compañeros en el patio".