

LOS SUPERHÉROES

CURSO: 2º DE EDUCACIÓN INFANTIL

ASIGNATURA: GLOBALIZADA

MOTIVACIÓN:

- Aparece una carta y una caja sorpresa en clase con materiales relacionados con los comics.
- Llega a clase un mensaje secreto de Superman.
- Juego de pistas para descubrir a través de adivinanzas las diferentes partes del cuerpo de los superhéroes.

TEMPORALIZACIÓN:

Se llevará a cabo durante el mes de Octubre.

En el mes de Septiembre, se ha desarrollado, anteriormente, una unidad de aprendizaje basada en el nombre propio de los alumnos/as y el recuerdo del esquema corporal.

Ahora, con esta unidad se pretende dar un paso más y abrirse a conocer los esquemas corporales de los demás.

CONOCIMIENTOS PREVIOS:

- Dibujo libre sobre lo que sabemos de los superhéroes.
- Lluvia de ideas sobre qué queremos aprender de ellos.
- Nombran diferentes personajes fantásticos y los niños/as levantan el brazo (imitan a Superman) cuando es el nombre de un superhéroe.

OBJETIVOS:

- Listar el nombre y características de algunos superhéroes y superheroínas.
- Estimar las diferencias entre las partes del propio cuerpo y las del cuerpo de los superhéroes representados en imágenes.
- Clasificar a los superhéroes atendiendo a sus cualidades y atributos, en tablas de doble entrada.
- Producir su propio superhéroe representando sus características de manera plástica.

COMPETENCIAS/ESTÁNDARES:

Durante la presente unidad, y debido a su carácter globalizado, se trabajan la totalidad de las competencias, siendo las más destacadas:

- Competencia comunicación lingüística:
 - o Incremento del vocabulario.
 - o Uso de fórmulas para describir.
- Competencia matemática en ciencia y tecnología.
 - o Iniciación a la clasificación.
 - o Igual/ distinto
- Competencia cultural y artística
 - o Acercamiento a los personajes de la tradición cultural y los comic.
- Competencia en iniciativa y espíritu emprendedor.
 - o Confianza en las propias posibilidades de acción.

CONTENIDOS:

- Características diferenciales de los superhéroes y superheroínas.
- Realización de descripciones básicas.
- El esquema corporal propio y de los superhéroes.
- Desarrollo de la iniciativa y la confianza en sí mismos/as.
- Uso de distintos materiales y técnicas para realizar composiciones plásticas.
- Interés por escuchar y comprender textos orales actuales y de tradición cultural: comic e historias.
- Identificación auditiva y gráfica el nombre de algunos de los personajes de fantásticos - superhéroes.

CONSTRUCCIÓN:

- Cazando superhéroes: Esta actividad está destinada a que los alumnos/as recuerden los diferentes superhéroes conocidos. Consiste en el visionado de pequeños cortos de películas y flashes o fragmentos de cuentos y comic para que los niños/as evoquen cómo se llaman y señalen las principales características de los superhéroes conocidos.
- Veo, veo, el hombre invisible ve: Esta actividad tiene la finalidad de que los alumnos/as evoquen sus propias características principales y las de los superhéroes: Para ello, se cuenta con una serie de tarjetas de tamaño carta con las imágenes de los superhéroes conocidos, junto con fotografías de los propios niños/as, con las que juega al “veo, veo”. (Sólo un niño ve la imagen y tiene que describir sus características para que los demás descubran quién es).
- Álbum de superhéroes: Esta actividad se lleva a cabo para que los alumnos/as practiquen las habilidades de análisis y clasificación. Para ello, los niños/as realizan una lista con los superhéroes conocidos atendiendo a una cualidad y/o atributo. Por ejemplo: superhéroes con capa.
- La tabla de los superhéroes: Esta experiencia de aprendizaje está diseñada para que los alumnos/as analicen las cualidades de los superhéroes y los clasifiquen atendiendo a dos cualidades. Para ello, se utilizan tablas de doble entrada en la que los niños/as colocan (fijando con velcro) las imágenes que cumplan las dos características.
- ¡Este superhéroe también!: En esta actividad se procura que los alumnos/as encuentren que hay superhéroes que pueden estar en varias tablas, ya que dadas sus características principales, pueden agruparse atendiendo a muchos atributos. Para ello, los niños/as manipulan muchas imágenes de los superhéroes y diversas tablas de doble entrada en las que buscar las “inferencias” entre los diferentes tableros.
- ¡Qué arte de superhéroes!: Esta actividad está diseñada para que los alumnos/as utilicen algunas técnicas plásticas para representar de la forma más creativa posible a sus superhéroes preferidos. Para llevarla a cabo, los niños/as los reproducen con diferentes técnicas, (purpurina, témpera, trozos texturizados de papel,...) elaborando su portfolio de superhéroes preferidos.

- Los dados: Esta actividad tiene la finalidad de recordar las principales características de los superhéroes y posteriormente representarlas de forma gráfica. Para su realización se utilizan dados que en sus caras tengan representadas las cualidades de los mismos.
La actividad comienza cuando los niños lanzan los dados y explican las cualidades que les han tocado.
Los alumnos comparan las cualidades representadas en los dados con las características propias.
A continuación, dibujan un superhéroe que tenga esas cualidades.
- Super...: Esta actividad permite que los alumnos/as utilicen libremente su imaginación y habilidades creativas. Por ello, realizarán de manera plástica un dibujo de un superhéroe y de ellos/as mismos/as.

TESTEO DE COMPRENSIÓN:

- Búsqueda en Gotham: Los alumnos/as distribuidos en parejas (con su gemelo de baby) tienen que ir buscando con pistas, en la clase ambientada como una ciudad de comic, los superhéroes que se les pide. (Por ejemplo: Un superhéroe que corre muy rápido,...)
 - o Se usa un registro de su participación, rapidez en resolver las pistas, si han conseguido todas las pistas y cuáles no tratando de ver porqué,...

CONSOLIDACIÓN:

- Mueve tu cuerpo: Todos los días después de la asamblea se baila el baile: "Las partes del cuerpo" donde los alumnos/as añaden al baile las partes nuevas y recuerdan las trabajadas.
- Mis compañeros y yo: Esta actividad de recuerdo espaciado tienen como contenidos los de la unidad didáctica anterior. Una vez por semana, los alumnos/as pasan lista utilizando tarjetas de asociación palabra - imagen, con las imágenes y los nombres de los cinco niños/as de su mesa, o de su equipo de juego,...
- ¿Superhéroe o no? Esta experiencia permite que el alumno/a recuerde y reconozca algunos personajes fantásticos que incluyen monstruos, malos de cuento y superhéroes.
Para su realización los alumnos/as cuentan con dos tarjetas una de Batman y de Joker. Cuando los niños/as vean un personaje, dicen su nombre y levantan la tarjeta, para indicar si es un superhéroe o no.

- El rincón de los superhéroes. En el aula contamos con un nuevo rincón, el rincón de los superhéroes, donde se van dejando los materiales elaborados para que los niños/as los manipulen, vuelvan a realizar las actividades y evoquen lo aprendido. Por ejemplo: con la utilización de las tablas de doble entrada con velcro.
- Veo, veo Cada día, uno de los alumnos/as juega a veo veo. Para ello, utiliza la formula: “veo, veo un superhéroe que su nombre empieza por,....”

RETO:

La gran familia de los superhéroes. El reto final consiste en que con todos los superhéroes producidos por los alumnos/as se elabore una gran “familia de superhéroes” en las que los miembros de la misma esten clasificados de acuerdo a sus atributos.

EVALUACIÓN:

Evaluablemos, si el alumno, en términos de capacidades:

- Distinguir los superhéroes de otros personajes fantásticos y personas reales.
- Nombrar alguna diferencia entre las partes del propio cuerpo y las del cuerpo de los superhéroes representados en imágenes.
- Utilizar las tablas de doble entrada para clasificar a los superhéroes atendiendo a sus cualidades y atributos.
- Representar manera plástica un superhéroe eligiendo libremente sus características.

INDICADORES DE EVALUACIÓN:

AREA 1:

- Identifica algunas características diferenciales de propio cuerpo.
- Avanza en la representación del esquema corporal.
- Muestra confianza en las propias posibilidades de acción.
- Utiliza la fantasía y la creatividad en los juegos.
- Adquiere hábitos elementales de organización, iniciativa y esfuerzo.

AREA 2:

- Reconoce y utiliza de forma adecuada los objetos de su entorno.
- Identifica y distingue hasta 3 atributos y cualidades de objetos y materiales.
- Clasifica en función de hasta 3 atributos.

AREA 3:

- Amplía su vocabulario con los conceptos referidos a los monstruos y los utilizar en frases sencillas.
- Comprende, explica y escucha propuestas de trabajo, proyectos y participa en ellos con interés.
- Muestra interés, por escuchar y comprender textos orales actuales y de tradición cultural: cuentos.
- Se interesa por el lenguaje escrito y lo valora como medio de información y disfrute.
- Escribe su nombre en mayúsculas e identificar y reproduce sencillas palabras. (nombre de algunos de los superhéroes).
- Realiza producciones plásticas utilizando materiales y técnicas nuevas.

TÉCNICAS E INSTRUMENTOS:

Evaluación inicial:

- Lluvia de ideas.
- Dibujo inicial.
- Preguntas

Testeo de comprensión:

- Actividad de Búsqueda en Gotham

Evaluación de proceso:

- Observación directa.
- Uso de rúbricas.
- Registro diario.
- Anecdótico.

Evaluación final:

- Interpretación del mapa conceptual – qué estamos aprendiendo y qué hemos aprendido.
- Lluvia de ideas de lo aprendido.
- Elaboración de nuestros portafolios de superhéroes favoritos.
- Realización de la “familia de superhéroes”.
- Dibujo final de lo aprendido.
- Rúbrica en colaboración con las familias.

REFLEXIÓN:

- Hemos elegido este centro de interés por el carácter motivador que tienen para los niños/as los personajes fantásticos y de manera muy especial, los superhéroes.
- El conocimiento de estos personajes supone una oportunidad para que los niños/as desarrollen la totalidad de las manifestaciones de la inteligencia, teniendo el desarrollo de la inteligencia emocional un papel muy importante. Haciendo especialmente hincapié a la regulación y control de sus emociones.
- Los superhéroes, constituyen una representación de la diversidad de cualidades que pueden tener las personas y proporcionando la oportunidad de acercar a los alumnos/as a la importancia que tiene el respeto y valoración de las características personales tanto propias como de los demás.
- Además, favorece el desarrollo de la creatividad en el juego y la asunción de roles en las actividades grupales.
- Este tema, supone un acercamiento a la literatura infantil, mediante los comic ya que son formatos muy atractivos y de fácil comprensión para los alumnos/as, ya que están repletos de onomatopeyas y nombres sencillos que los niños pueden comenzar a “descifrar” en un primer contacto con la lectura.