



TÍTULO
ITSY BITSY SPIDER



AUDIOVISUAL
<https://smarturl.it/8ph550>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Empatía

CONTEXTO ESCOLAR
Bilingüismo, Identidad personal

EDAD RECOMENDADA
Desde 3 a 5 años.

SINOPSIS
Esta canción narra la historia de una araña muy perseverante que lucha por conseguir su objetivo a pesar de las dificultades.

REFERENTE TEÓRICO: Los seres humanos desde edades muy tempranas somos capaces de reconocer las emociones básicas en otras personas a través de sus gestos y su expresión facial. Todo esto es en parte gracias a las neuronas reflejo que se disparan de igual forma cuando realizamos una acción, que cuando la observamos en otra persona. Estos procesos a lo largo del tiempo nos permiten desarrollar la empatía.

RAZÓN DE SER: A partir del audiovisual, planteamos al alumnado una serie de preguntas que les ayude a comprender cómo debe sentirse la pequeña araña cuando intenta subir por la tubería y el agua de la lluvia la expulsa una y otra vez. Posteriormente, jugaremos a ser neuronas espejo y finalmente, cada alumno elaborará un dibujo de regalo para uno de sus compañeros, para lo cual tendrán que ponerse en el lugar de su compañero y pensar qué le gustaría recibir.

DESARROLLO

1º Fase

Comenzamos aprendiendo el siguiente vocabulario: spider, house, rooftop, waterspout. También las expresiones: "What's the weather like? It's sunny. It's rainy." Para ello, utilizamos las flashcards de esta actividad.

Vemos el audiovisual hasta el minuto 1:27 y les planteamos a los niños y niñas las siguientes preguntas:

- *What can you see? A spider going up the waterspout.*
- *The spider starts to climb up the waterspout, what's the weather like? It's sunny.*
- *When the spider is in the middle of the waterspout, what happens? It starts to rain.*
- *What happens to the spider when it rains? The spider must start again.*
- *How does it feel? Does it feel happy? Sad? Frustrated?*
- *How would you feel? Would you feel happy? Sad? Frustrated?*

Terminamos de ver el vídeo y preguntamos:

- *Why is Itsy Bitsy Spider trying to climb up the waterspout? Is he going to reach the rooftop? Yes, because his love is waiting for him.*
- *How does it feel now? Does it feel happy? Sad? Frustrated? Proud?*
- *How would you feel? Would you feel happy? Sad? Frustrated? Proud?*

Para finalizar, cantamos la canción:

*Itsy bitsy spider went up the waterspout.
Down came the rain
and washed the spider out.
Out came the sunshine
and dried up all the rain
and itsy bitsy spider climbed up the spout again.
(x4)*

2º Fase

Vamos a jugar a ser neuronas espejo. Para ello les explicaremos a los niños que se trata de un juego de imitación. Pedimos un voluntario y escenificamos las instrucciones del juego.

"Now we are going to play a game in which we are pretending to be mirror neurons. Do you know what's a mirror?" (Podemos mostrarles un espejo para que quede más claro) "What happens when you dance in front of a mirror? What can you see?"

We see what we are doing. So now, by pairs, we will take turns to be the mirror or mirror neurons and the person who is acting in front of it. For example, x is the mirror neuron and I'm smiling at him, so x must smile as well. If I cry, he must cry as well. He has to copy me."

3º Fase

En esta última parte de la actividad cada niño deberá realizar un dibujo a un compañero. Para ello, repartimos al azar los nombres de los compañeros a quienes tienen que hacer el regalo. Es muy importante dejar claro que se trata de ponerse en el lugar del compañero que recibirá el regalo y por lo tanto pensar en qué creemos que le puede gustar recibir.

"We are going to give a present to a classmate. This present is a drawing but it's a special one. Why? Because you don't have to draw and colour what you like but something your classmate will like. It's a present for him/her. He/She must like it. For example, I like flowers, but x doesn't, should I draw flowers in his present? No! And...if he likes birds but I don't, should I draw birds? Yes! Because that will make him happy."

