



TÍTULO
PIEDRA, PAPEL Y TIJERA

AUDIOVISUAL
<https://smarturl.it/rvirqo>

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Empatía, autoestima y habilidades de autoafirmación

CONTENIDOS MATEMÁTICOS
Números del uno al doce, categorización.

CONTEXTO ESCOLAR
Plan matemático, convivencia escolar, atención a la diversidad y programas de prevención: acoso escolar

EDAD RECOMENDADA
De 3 a 6 años

SINOPSIS
El papel llega nuevo a su colegio y se ve rodeado por un grupo de tijeras que cree, a primera vista, diferentes, así que procede a integrarse con los que cree a priori sus iguales. Para su sorpresa estos abusan de él quien es salvado por uno de sus diferentes. Pero la acción no acaba aquí ya que él mismo se ve sorprendido cuando ha de ayudar a su salvador ante un grupo de piedras con una de las cuales, y contra todo pronóstico, empatiza.



parejas o grupos de tres a "Piedra, papel o tijera". Han de interiorizar gracias al juego que la tijera gana al papel ya que lo corta; el papel, a la piedra porque la envuelve; y la piedra, a la tijera porque la golpea y la rompe.

2ª Fase

Se proyecta el audiovisual una vez. A continuación, se vuelve a proyectar con la técnica del vídeo stop para que los alumnos puedan contar cuantos personajes hay en cada momento. Así, lo detendremos en el minuto 0:06 y preguntaremos *¿Cuántas tijeras hay? Vamos a contarlas entre todos. ¿Y cuántos personajes hay? ¿Y cuántos papeles? Volvemos a pararlo en el minuto 0:16 ¿Cuántos papeles hay? Detenemos de nuevo en el 0:19 ¿Y ahora? ¿Ha cambiado el número de papeles? ¿En cuántos se ha incrementado? Una nueva parada ha de hacerse en el minuto 0:34 ¿Cuántos personajes hay? ¿Son del mismo tipo? ¿Cuántos hay de cada tipo? Volvemos a parar la imagen en el minuto 0:44 ¿Cuántas piedras hay? Buscamos que los alumnos sean capaces de categorizar a la par que cuentan los personajes. Recordamos ahora cuántas tijeras, cuántos papeles y cuántas piedras hemos visto. ¿Cuántos personajes hay en total? ¿De qué tipo hay más? ¿Cuántas más tijeras que papeles? ¿Cuántos más tijeras que piedras? ¿Hay más papeles o son más las piedras? ¿Cuántos más hay?*

3ª Fase

Volvemos a proyectar el audiovisual para luego analizar cada una de las acciones de los personajes. Todos han de enfrentarse a una toma de decisiones y se pregunta a los alumnos por qué opción optarían ellos.

Así, preguntaremos *¿qué creéis que le pasa al papel cuando se cruza con las tijeras? Tiene miedo de ellas y corre a integrarse con los que él considera su grupo y que ve como sus iguales. ¿Acierta con esta elección de compañeros? No porque no lo reciben bien. ¿Quién lo ayuda? Una tijera, que aprovecha su superioridad en este caso para ayudar, no para sa-*

REFERENTE TEÓRICO: No somos conscientes de las propias limitaciones que sesgan nuestra auto percepción. Nos creemos diferentes sin serlo. Hemos de trabajar la autoestima y la empatía, nuestras habilidades de oposición al grupo, la expresión emocional y darnos cuenta de que no estamos solos. Unas veces ayudaremos y otras seremos ayudados. Es necesario relacionarse con los demás y adquirir pautas de convivencia, relación social y aprender a resolver conflictos.

RAZÓN DE SER: Las creencias pueden limitarnos, especialmente en lo que a juzgar a primera vista se refiere. La confianza en uno mismo se pierde en ocasiones ya que pensamos que no vamos a ser aceptados. Muchas veces la mejor forma de ayudarnos es ayudando a los demás.

DESARROLLO

1ª Fase

Antes de proyectar el audiovisual, como introducción y para que los alumnos entiendan parte de lo que pasa se les explicarán las reglas y se jugará en

car ventaja gratuita de ella. *¿Qué le pasa a la piedra más pequeña? No le devuelven su mochila. ¿Quién acude esta vez en su ayuda? El papel que antes había sido ayudado por la tijera, la última persona que el pensaba que actuaría de ese modo. ¿Pueden ser amigos los tres (el papel, la piedra y la tijera) a pesar de sus diferencias? ¿Qué les ha unido? Que todos han ayudado y sido ayudados.*

4ª Fase

Se hará reflexionar a los alumnos sobre como no hay ningún elemento de los del audiovisual y juego que gane siempre, todos son vulnerables a otro, como en la vida, donde todos tenemos unas vulnerabilidades que pueden ser aprovechadas en ocasiones para herirnos si no sabemos protegernos adecuadamente pero no necesariamente ha de ser así, ya que uno siempre puede elegir ayudar al compañero en apuros.

Si veis a un compañero apurado ¿qué haríais? ¿acudiríais en su ayuda?

¿Os habéis sentido en apuros como el papel alguna vez? ¿Qué pasó que os hizo sentir así?

¿A quién pedisteis ayuda? A un profesor, a vuestros padres, hermanos, abuelos, a un compañero...

¿Habéis tenido miedo en alguna situación concreta? ¿Era fundado o estabais dando importancia a cosas que no tenían tanta?

Aprovechando el contenido del audiovisual y las situaciones que en este se reflejan se remarcará a los alumnos el hecho de que es muy importante denunciar casos y problemas como los que se ven en el vídeo. Nadie ha de quedarse callado si es conocedor de una situación de abuso o bullying a un compañero. Todos somos capaces de echar una mano y ayudar.



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."

