EPISODIO 05

SUPER JELLY LEAGUE

Sinopsis

- Bello y Goomo juegan disfrazados de sus héroes Jammboman y Sidekickman. Ongo y Mina se unen a ellos y todos acaban discutiendo. Pero una verdadera aventura les une: salvar a Rita.

Valores educativos

- Este episodio presenta el valor de la cooperación y lo hace por medio de la colaboración de los cinco protagonistas. El episodio habla también de las reglas, importantes también a estas edades. Éstas se legitiman por estar consensuadas por todos no por ser impuestas.

Contenidos didácticos

- El juego, es clave para el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños de estas edades y se trata de un elemento central de la historia. Para los niños jugar es una manera de vivir y con el juego exploran el mundo exterior, el mundo de las personas y las cosas y también sus propios pensamientos y emociones. En este episodio vemos cómo los niños dotan de vida y personalidad a objetos inanimados, algo muy propio de estas edades y relacionado con el pensamiento mágico.

- A esta edad los juegos de representar papeles son muy populares y entre ellos el de representar superhéroes tiene especial protagonismo. Tales juegos reflejan la preocupación del niño por las relaciones entre personas en diversas circunstancias, algo necesario en el proceso de maduración.

- A lo largo del episodio, los espectadores viven con sus protagonistas un tránsito de gran importancia educativa: el paso de un juego inicial competitivo a un juego colectivo en el que la cooperación es necesaria para conseguir el objetivo.

- Otro elemento de gran importancia para los espectadores de esta edad es la inclusión de los más pequeños (representados por Rita) en los juegos de los más mayores. Rita necesita reafirmarse al sentirse más pequeña o no lo bastante valorada. Esta necesidad de destacar haciendo algo “de mayores” la lleva a una acción de riesgo, no medida desde la razón sino desde el impulso.

Actividades en familia

Estas actividades reforzarán la transmisión de los valores educativos y los contenidos didácticos presentes en el episodio.

- **ACTIVIDAD 1**
  Mi personaje favorito. Cada niño participante en el juego elegirá su superhéroe o personaje favorito para transformarse en él. Se buscarán los elementos necesarios para dicha transformación: pinturas de maquillaje, telas, objetos… Intentaremos que no sea un disfraz ya realizado o comprado, sino que trataremos de dedicar tiempo e imaginación a la transformación y a hacerlo en familia. Después se jugará a plasmar en fotografías esa transformación tomando distintos momentos, para potenciar aspectos diferentes del personaje: rostro y maquillaje, objetos que utiliza en sus acciones, vestuario…
- **ACTIVIDAD 2**
  Acciones y personajes. Cada niño planteará cinco acciones asociadas con su personaje. Primero se verbalizarán dichas acciones, después se realizarán con el cuerpo y los objetos como juego dramático. La secuencia de acciones se representará en el mismo orden, estructurando de ese modo un hilo narrativo.
- **ACTIVIDAD 3**
  Mi comic. Los niños, ayudados por los adultos, realizarán dibujos en formato comic en el que su superhéroe o personaje aparezca en cinco viñetas secuenciadas realizando las acciones fijadas en la actividad anterior.
- **ACTIVIDAD 4**
  La pelota mágica. Los participantes en el juego elegirán un objeto cercano a los niños (ejemplo una pelota) para transformarla en otras cosas de manera mágica. Por ejemplo: si esta pelota en vez de pelota fuera… una piruleta, una silla, una tripa con un bebé dentro, un sol, una bomba… Con cada idea de transformación

mágica se podrá jugar una pequeña situación dramática para representar con el cuerpo y la palabra.

- **ACTIVIDAD 5**
  Mi casa suena. Todo suena… si lo tocas. Los jugadores probarán a buscar sonidos de las cosas que hay en la casa. Se lanzarán varias propuestas para favorecer la exploración sonora por parte de los niños: el mismo objeto puede sonar de distintas formas; las cosas que suenan están lejos o cerca; están paradas o se mueven; suenan “gordo” o “fino”; ¿hay los mismos sonidos a distintas horas?

- **ACTIVIDAD 6**
  Imito los sonidos. Después, se jugará a imitar los sonidos que se han encontrado entre los objetos de la casa: como por ejemplo lavadora, reloj, sartén, sillas moviéndose, teléfono, aspiradora, televisión…