



SUPERMOMO

FICHA DIDÁCTICA

ELISE GRAVEL

TRAMPA
DE QUESO



LOS SUPERTRASTOS



SUPERMOMO

FICHA DIDÁCTICA

ARGUMENTO

Supermomo tiene un don muy particular: es capaz de transformar el agua en queso. ¿Qué pasa, no os parece útil? ¡Pues sí que lo es! Sobre todo cuando alguien está a punto de ahogarse... A pesar de tener un superpoder un tanto curioso, Supermomo se toma su misión muy en serio y aprovecha la ocasión para ponerse en valor y demostrar la confianza que tiene en sí mismo.

Con la serie *Los Supertrastos*, la escritora canadiense Elise Gravel nos presenta, a través de su exquisito humor absurdo, una parodia del heroísmo protagonizada por unos superhéroes fuera de lo común.

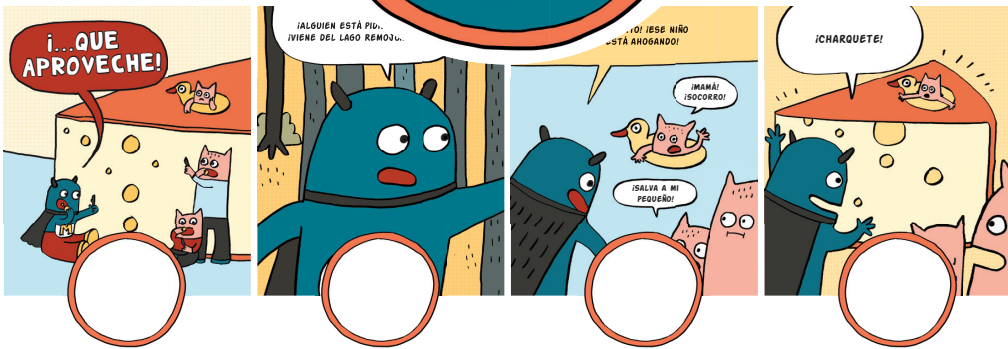
Ciclo escolar: P3, P4, P5 y ciclo inicial.

Público: A partir de 3 años y para primeros lectores.

La ficha didáctica de *Supermomo: Trampa de queso* ha sido elaborada por Juli Barrionuevo, maestro de Educación Primaria.



© El Catálogo del Cómic, S.L. Permitido su uso con fines didácticos y/o pedagógicos. Cualquier otro uso y/o forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra, con o sin fines comerciales, solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley.





ÁREAS



LENGUAJE VISUAL.
LENGUAJE MATEMÁTICO.

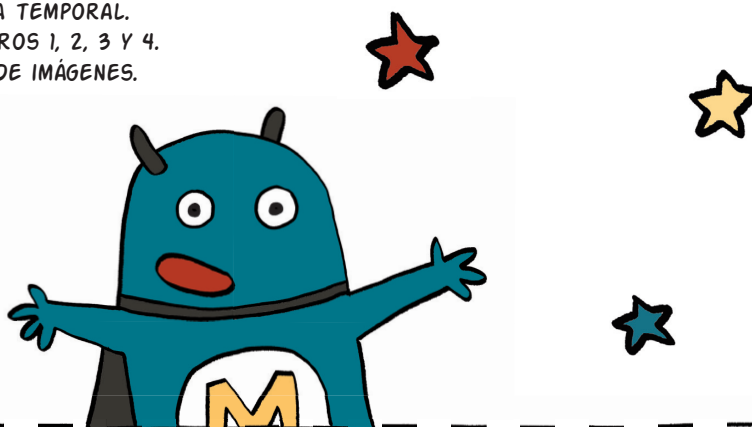
OBJETIVOS

ORDENAR Y COMPLETAR UNA
SECUENCIA TEMPORAL DE
CUATRO ESCENAS.

ASOCIAR LA GRAFÍA DE LOS
NÚMEROS 1, 2, 3 Y 4 A LA
IMAGEN CORRESPONDIENTE.

CONTENIDOS

SECUENCIA TEMPORAL.
LOS NÚMEROS 1, 2, 3 Y 4.
LECTURA DE IMÁGENES.



ÁREAS

LENGUAJE ARTÍSTICO.

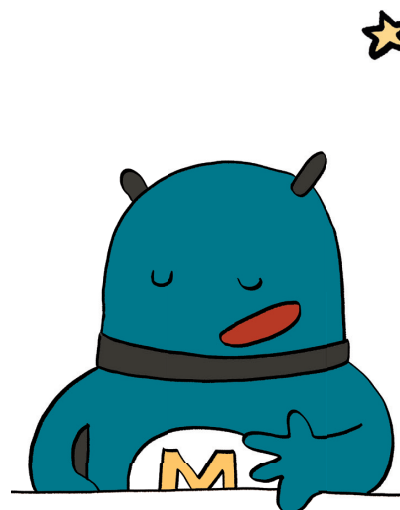
CONTENIDOS

COLOREADO CON LÁPICES DE
COLOR U OTROS MATERIALES.

OBJETIVOS

UTILIZAR LAS TÉCNICAS
DE COLOREAR.

APLICAR DIFERENTES TÉCNICAS
PARA COLOREAR Y CREAR
COMPOSICIONES ARTÍSTICAS.





¿HAS VISTO CÓMO SE DIBujan LOS SONIDOS EN MI CÓMIC?
RESIGUE LAS LÍNEAS DISCONTINUAS CON UN LÁPIZ DE COLOR Y DESPUÉS
PINTA EL CONTENIDO.

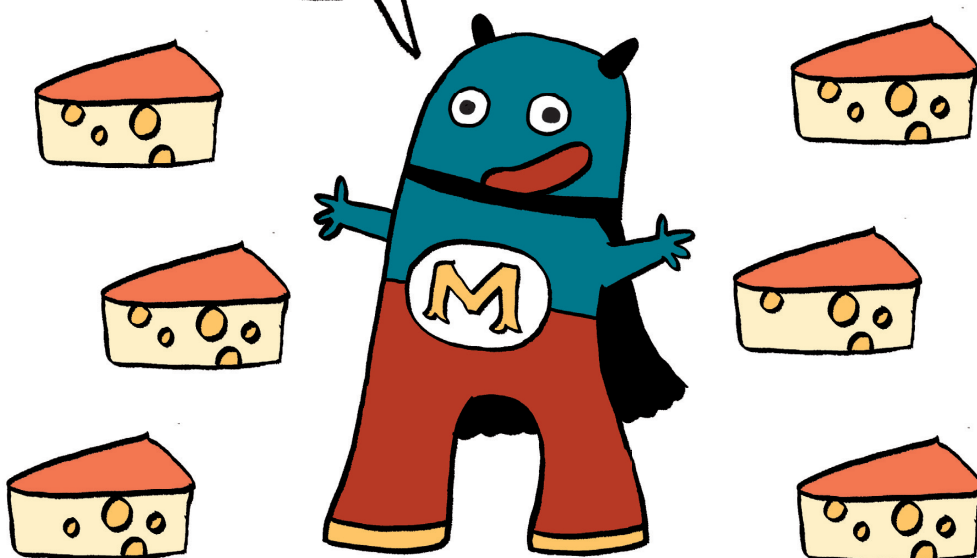
¡BOM!

¡SLAM!

¡CRAC!



ME GUSTA MUCHO EL QUESO DE LA
HISTORIA. ¿ME AYUDAS A ENCONTRAR
LOS QUESOS QUE SON IGUALES?





ÁREAS

LENGUAJE PLÁSTICO.

CONTENIDOS

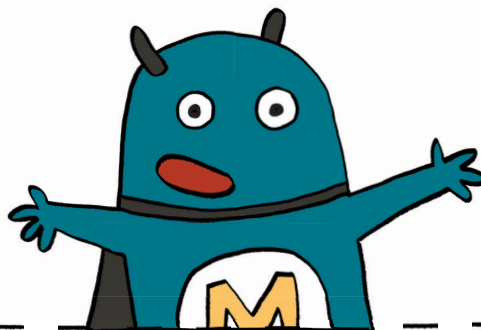
DESARROLLO MOTOR FINO.

COLOREADO CON LÁPICES DE COLOR U OTROS MATERIALES.

OBJETIVOS

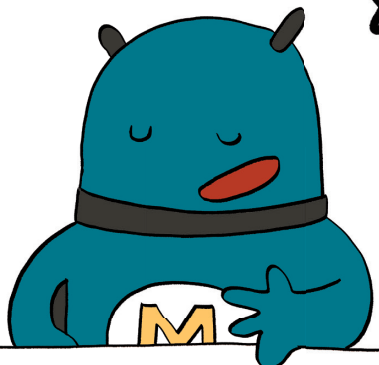
RESEGUIR UNA LÍNEA DISCONTINUA PARA DAR FORMA A UN CONTORNO.

CONOCER CÓMO SE REPRESENTAN LOS SONIDOS EN UN CÓMIC (ONOMATOPEYAS).



ÁREAS

LENGUAJE VISUAL.



CONTENIDOS

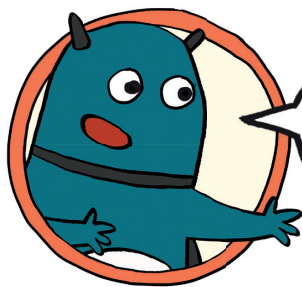
COMPARACIÓN DE OBJETOS POR SU ASPECTO.

OBJETIVOS

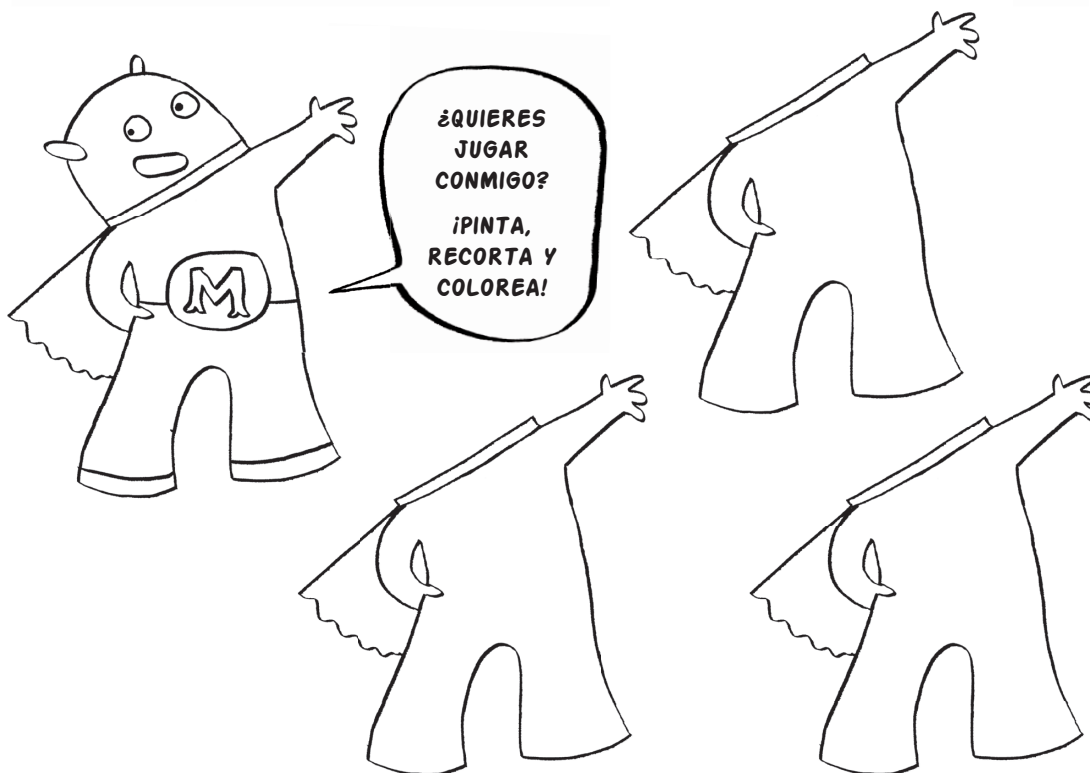
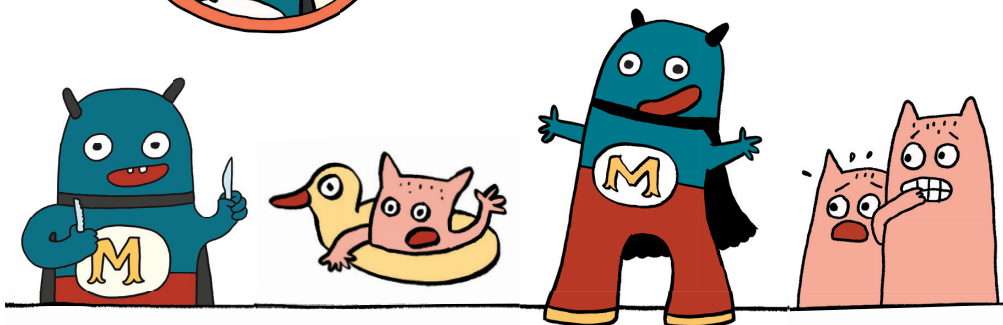
OBSERVAR ATENTAMENTE OBJETOS O DIBUJOS Y DISCRIMINAR SUS DIFERENCIAS.

RECONOCER LAS FIGURAS IGUALES DE UN CONJUNTO.





¡LA HISTORIA HA SIDO EMOCIONANTE!
 ¡HAN PASADO MUCHAS COSAS! UNE
 LOS EMOTICONOS CON LAS IMÁGENES.





ÁREAS

LAS EMOCIONES.



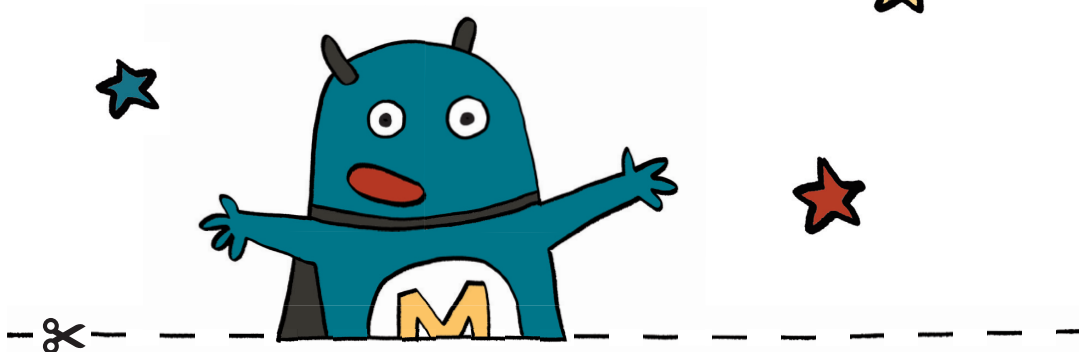
OBJETIVOS

RECONOCER LAS EMOCIONES BÁSICAS.

RELACIONAR EMOCIONES BÁSICAS CON LAS ACCIONES CORRESPONDIENTES.

CONTENIDOS

CONOCIMIENTO DE LAS PROPIAS EMOCIONES.



ÁREAS

LENGUAJE PLÁSTICO.
PSICOMOTRICIDAD FINA.



CONTENIDOS

ESCOGER COLORES.

PRECISIÓN DEL TRAZO EN ESPACIOS GRÁFICOS MÁS PEQUEÑOS.

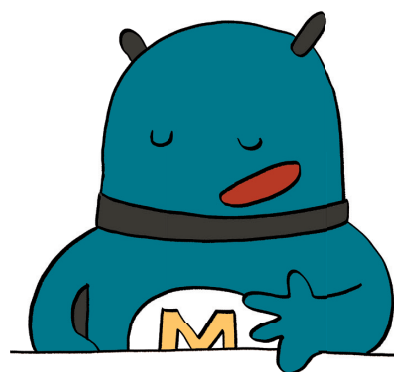
PRECISIÓN EN EL RECORTE.

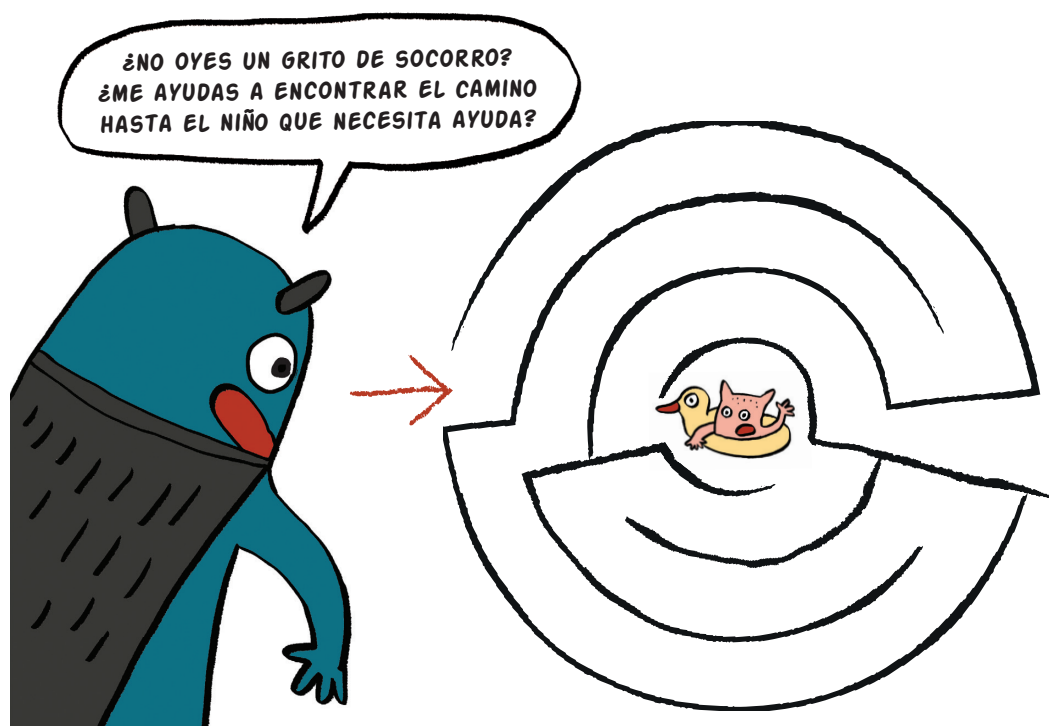
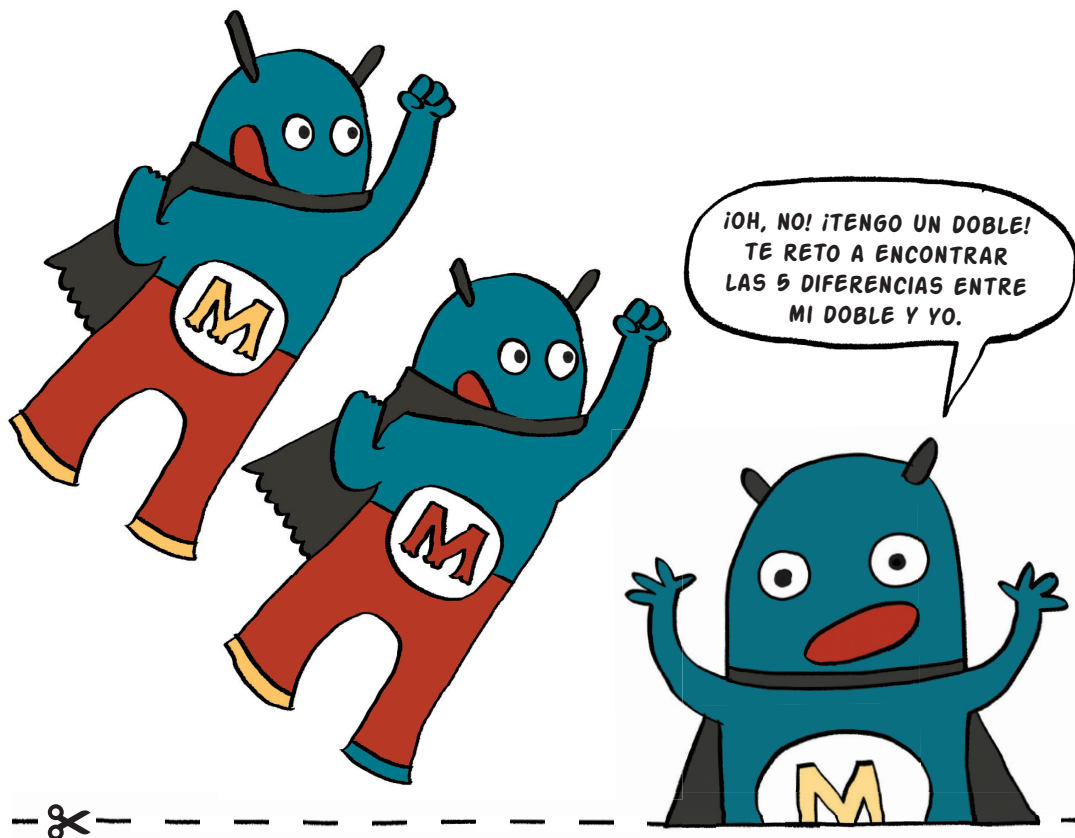
OBJETIVOS

DISFRUTAR DE LA EXPRESIÓN PLÁSTICA.

APLICAR HABILIDADES MOTRICES: COORDINACIÓN MOTRIZ Y VISUAL, DOMINIO Y PRECISIÓN DEL TRAZO.

APLICAR DIFERENTES TÉCNICAS PARA COLOREAR Y CREAR COMPOSICIONES ARTÍSTICAS.







ÁREAS

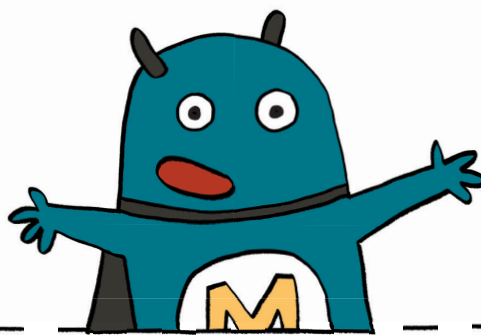
LENGUAJE PLÁSTICO.
ATENCIÓN VISUAL.

OBJETIVOS

OBSERVAR E IDENTIFICAR
DIFERENCIAS ENTRE DOS
ELEMENTOS.

CONTENIDOS

DIFERENCIACIÓN DE COLORES,
FORMAS, POSICIONES...

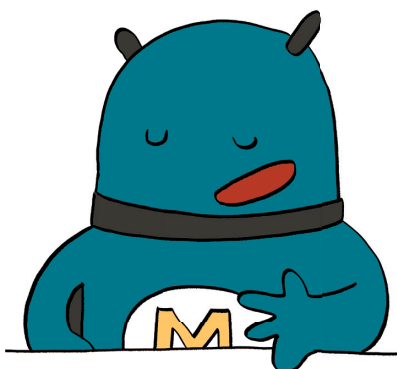


ÁREAS

AUTOCONOCIMIENTO.
LENGUAJE PLÁSTICO.

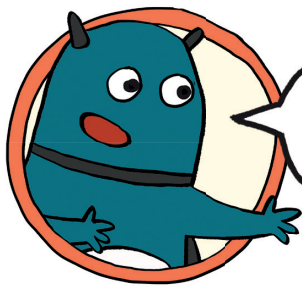
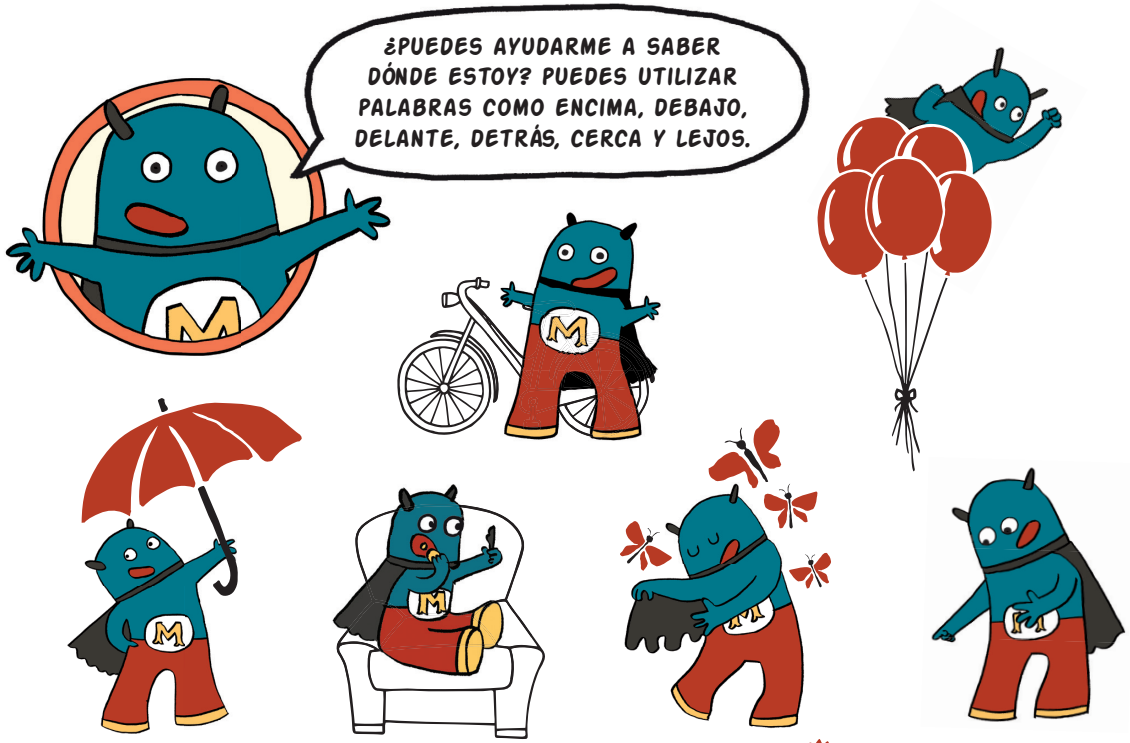
CONTENIDOS

COORDINACIÓN ÓCULO-MANUAL.
PRECISIÓN DEL TRAZO EN
ESPACIOS GRÁFICOS MÁS
PEQUEÑOS.



OBJETIVOS

EJERCITAR LA COORDINACIÓN.
APLICAR HABILIDADES MOTRICES:
COORDINACIÓN MOTRIZ Y VISUAL,
DOMINIO Y PRECISIÓN DEL TRAZO.



¡CUANDO CORRO, DETRÁS DE MÍ SE FORMA UNA CENEFA MUY BONITA! ¿ME AYUDAS A RESEGUIRLA Y PINTARLA?





ÁREAS



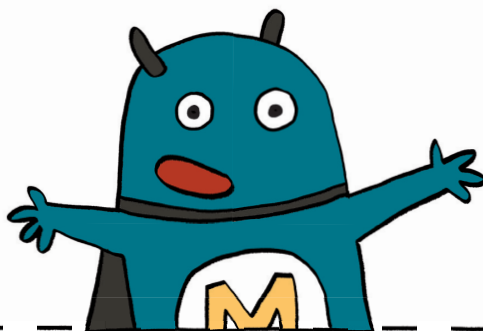
DESCUBRIMIENTO DEL ENTORNO.

OBJETIVOS

DISTINGUIR ENTRE: DELANTE, DETRÁS, ARRIBA, ABAJO, CERCA Y LEJOS.

CONTENIDOS

APLICACIÓN DE LAS NOCIONES: DELANTE, DETRÁS, ARRIBA, ABAJO, CERCA Y LEJOS.



ÁREAS

LENGUAJE MATEMÁTICO.
LENGUAJE PLÁSTICO.



CONTENIDOS

REALIZACIÓN DE CENEFAS CON DIFERENTES TRAZOS.

COLOREADO CON LÁPICES DE COLOR U OTROS MATERIALES.

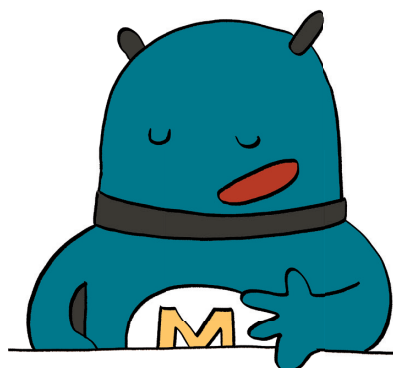


OBJETIVOS

REALIZAR EL TRAZO DE DIFERENTES CENEFAS CON TRAZO LINEAL E INCLINADO.

COLOREAR LA CENEFA CON LÁPICES U OTROS MATERIALES.

DESARROLLAR LA PSICOMOTRICIDAD FINA.



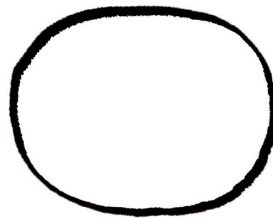
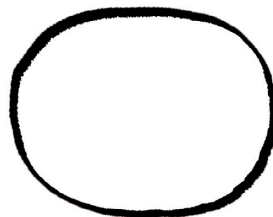


¡ESTOY PREPARANDO UNA FIESTA! SIGUE LAS LÍNEAS PARA FORMAR MI NOMBRE: SUPERMOMO.



¿TE GUSTA EL SÍMBOLO DE MI TRAJE? COMO ME LLAMO SUPERMOMO, ES UNA M.

¿CÓMO TE LLAMAS TÚ? ¡CREA TU PROPIO SÍMBOLO CON LA LETRA DE TU NOMBRE Y OTRO INVENTADO!





ÁREAS

LENGUAJE ESCRITO.



OBJETIVOS

UNIR SILÁBICAMENTE UNA PALABRA.

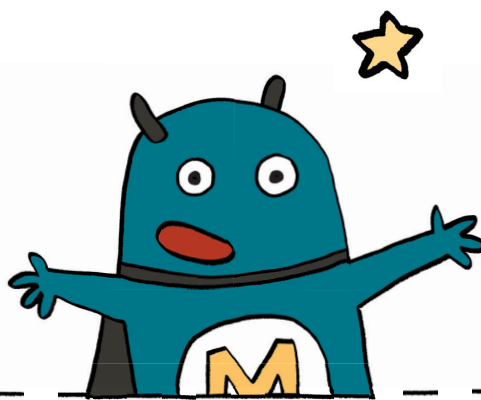
INTRODUCIR LAS REGLAS DE CONSTRUCCIÓN DE PALABRAS.

IDENTIFICAR LAS LETRAS TRABAJADAS.

CONTENIDOS

CONSTRUCCIÓN DE PALABRAS.

IDENTIFICACIÓN DE LAS LETRAS TRABAJADAS.



ÁREAS

LENGUAJE VERBAL.
LENGUAJE PLÁSTICO.

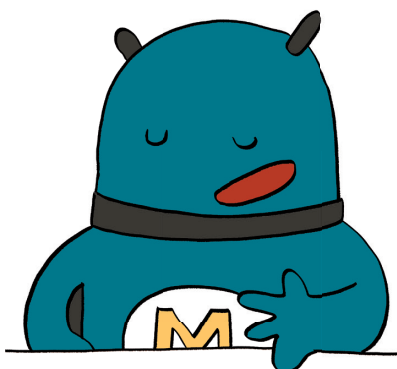


CONTENIDOS

IDENTIFICACIÓN DE LA INICIAL DEL NOMBRE PROPIO.

DOMINIO DEL TRAZO EN LAS LETRAS TRABAJADAS.

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD.



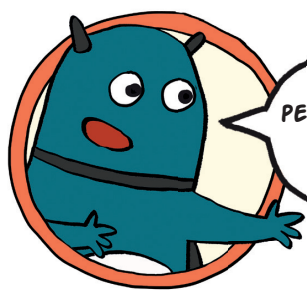
OBJETIVOS

IDENTIFICAR Y REPRODUCIR GRÁFICAMENTE LA INICIAL DEL NOMBRE PROPIO.

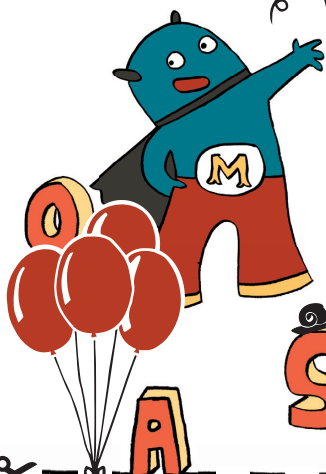
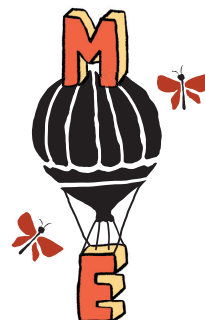
APLICAR HABILIDADES MOTRICES: COORDINACIÓN MOTRIZ Y VISUAL, DOMINIO Y PRECISIÓN DEL TRAZO.

POTENCIAR LA CREATIVIDAD.

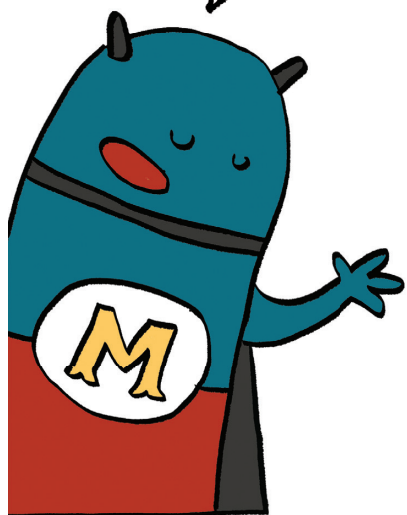




¡ME LLAMO **SUPERMOMO** Y HE PERDIDO LAS LETRAS DE MI NOMBRE! ¡AYÚDAME A ENCONTRARLAS! CUANDO LAS LEAS, RODÉALAS.



¿ME AYUDAS? PINTA UNA LÍNEA QUE UNA EL NOMBRE CON SU DIBUJO.



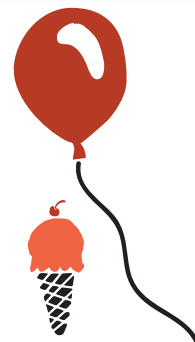
CARACOL

GLOBO

QUESO

BOTA

HELADO





ÁREAS

LENQUAJE VERBAL.

CONTENIDOS

RECONOCIMIENTO DE LAS VOCALES Y DE S, P Y M.

AGRUPACIÓN DE LETRAS PARA FORMAR PALABRAS.

OBJETIVOS

REPRODUCIR ORALMENTE VOCALES Y S, P Y M.

INTRODUCIR LAS REGLAS DE CONSTRUCCIÓN DE PALABRAS COMBINANDO SONIDOS/LETRAS.



ÁREAS

LENQUAJE VERBAL.

OBJETIVOS

RELACIONAR PALABRAS CON SUS REPRESENTACIONES GRÁFICAS.

RELACIONAR A TRAVÉS DEL RECONOCIMIENTO GRÁFICO O SONORO.

CONTENIDOS

RECONOCIMIENTO DE PALABRAS A TRAVÉS DE SUS LETRAS Y SONIDOS.

