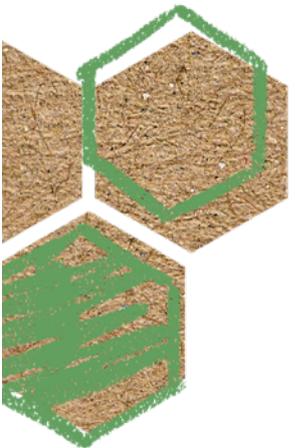




inspira.

Proyectos para educar en verde



¿Cuáles son los proyectos de Inspira?

3 años

4 años

5 años

PR 1

¡Y un rábano!



¡Chof!, ¡ñam!, ¡mmm!



Bajo mis pies



PR 2

Dulce y amargo



Un sueño bestial



Paso, paso, vuelta



PR 3

Plumas y patas



Yo, tú, nosotros



De 20 a 32



PR 4

Rojo, amarillo, azul



Formas y más formas



No planet B



PR 5

¡Fuego, fuego!



Bajo una seta



Bzzzz



PR 6

Cuéntame otro



Sombra aquí, luz allá



Fueron perdices y comieron felices



Proyecto 1: ¡Y un rábano!

ODS: 12 Producción y consumo responsables

En *¡Y un rábano!*, exploraremos sobre el huerto, los productos que se pueden plantar en él, y los expertos que se encargan de su cuidado. Al final del proyecto, los alumnos cosecharán los rabanitos que han cultivado.

Además, en este proyecto, los alumnos podrán:

- Conocer el huerto y los animales que viven en él.
- Tomar un primer contacto con las habilidades matemáticas básicas (clasificación, seriación, cuantificación, numeración y representación gráfica del número 1).
- Desarrollar la creatividad artística mediante la experimentación con elementos naturales y plásticos.
- Aproximarse al lenguaje musical con la identificación de sonidos del entorno y el disfrute de la escucha de audiciones diversas.
- Desarrollar la percepción sensorial y la conciencia corporal.
- Reconocer su nombre e iniciarse en su escritura.

Producto final: Cultivo de rábanos

Proyecto 2: Dulce y amargo

En *Dulce y amargo*, os proponemos investigar sobre el chocolate, su origen y su producción, experimentando con los sentidos. Al final del proyecto, los alumnos elaborarán su propia tableta de chocolate.

Además, en este proyecto, los alumnos podrán:

- Conocer el origen del chocolate y sus características.
- Iniciarse en habilidades matemáticas básicas.
- Experimentar con elementos naturales y plásticos.
- Aproximarse al lenguaje musical a través del ritmo y la pulsación.
- Desarrollar la conciencia y la expresión corporales.
- Reconocer el nombre de las personas de su entorno e iniciarse en su escritura.
- Leer e interpretar logotipos.

Producto final: Tableta de chocolate

Proyecto 3: Plumas y patas

En *Plumas y patas*, nos adentraremos en el mundo de las aves e investigaremos cómo son, qué comen y dónde viven. Al final del proyecto, crearemos una ave inventada con elementos de reciclaje.

Además, en este proyecto, los alumnos podrán:

- Conocer las características principales de las aves.
- Desarrollar el respeto hacia los animales y la conciencia medioambiental.
- Desarrollar habilidades matemáticas: clasificación, seriación, cuantificación, numeración (1-2) y geometría.
- Aproximarse al lenguaje plástico: línea, textura, forma y espacio.
- Explorar las cualidades del sonido: tempo y duración.
- Utilizar la lengua oral como medio de expresión y comunicación.
- Desarrollar la coordinación óculo-manual.

Producto final: Ave realizada con material reciclado



ODS: 15 Vida de ecosistemas terrestres

Proyecto 4: Rojo, amarillo, azul



En *Rojo, amarillo, azul*, investigaremos acerca del color. Al final del proyecto, crearemos un mural que recoja texturas, colores y materiales elaborados a lo largo del proyecto.

Además, en este proyecto, los alumnos podrán:

- Identificar el origen y las características de los colores presentes en el entorno.
- Experimentar con los colores.
- Desarrollar habilidades matemáticas: clasificación, comparación, cuantificación, numeración (1-2), nociones espaciales y geometría.
- Desarrollar técnicas plásticas: acuarela, pintura con esponja y pintura con las manos.
- Explorar las cualidades del sonido: altura, timbre y duración.
- Escribir el nombre propio.
- Desarrollar una correcta articulación del lenguaje.

Producto final: Mural de arte abstracto

Proyecto 5: ¡Fuego, fuego!



En *¡Fuego, fuego!*, investigaremos acerca de la prehistoria. Al final del proyecto, crearemos un museo viviente en el que plasmaremos los aprendizajes adquiridos a lo largo del proyecto.

Además, en este proyecto, los alumnos podrán:

- Conocer las características principales de la prehistoria (formas de vida, etapas, descubrimientos, animales...).
- Desarrollar habilidades matemáticas: clasificación, seriación, cuantificación, numeración (1-3), nociones espaciales y geometría.
- Aproximarse al lenguaje plástico: forma y espacio.
- Explorar las cualidades del sonido: timbre y duración.
- Expresarse corporal y musicalmente.
- Identificar palabras conocidas del entorno.
- Iniciarse en la escritura con seguridad y autonomía.

Producto final: Museo viviente

Proyecto 6: Cuéntame otro



En *Cuéntame otro*, nos adentraremos en el universo de los cuentos. Al final del proyecto, crearemos un cuento entre todos.

Además, en este proyecto, los alumnos podrán:

- Conocer las características y los tipos de narración oral que existen.
- Analizar las palabras y las emociones que nos provocan.
- Desarrollar habilidades matemáticas: clasificación, seriación, cuantificación, numeración (1-3) y geometría.
- Aproximarse al lenguaje plástico: textura, forma y espacio.
- Experimentar con el lenguaje musical.
- Desarrollar habilidades narrativas y comunicativas.

Producto final: Cuento colaborativo

Proyecto 1: ¡Chof!, ¡ñam!, ¡mmm!



ODS: 12 Producción y consumo responsables

En *¡Chof!, ¡ñam!, ¡mmm!*, investigaremos sobre la producción de un alimento, desde el huerto hasta la mesa. Al final del proyecto, los alumnos tendrán la oportunidad de filmar un vídeo documental sobre esta cadena de producción.

Además, en este proyecto, los alumnos podrán:

- Conocer el proceso de las frutas y las verduras, desde su germinación hasta que llegan a nuestra mesa.
- Identificar algunas profesiones que participan en el proceso de elaboración y adquisición de los alimentos.
- Valorar la consolidación de habilidades matemáticas del curso anterior: clasificación, seriación, numeración (1-4) y geometría (círculo, cuadrado y triángulo).
- Experimentar con diversas técnicas plásticas: estampación, collage y recortado.
- Aproximar a los alumnos al lenguaje musical a través del timbre.
- Desarrollar la atención y la memoria.
- Clasificar palabras (por el número de sílabas, por la letra inicial, por el número de letras, por su longitud, etc.).
- Leer y participar en la escritura de un menú.

Producto final: Vídeo documental

Proyecto 2: Un sueño bestial



ODS: 15 Vida de ecosistemas terrestres

En *Un sueño bestial*, conoceremos los hábitos de sueño de diferentes animales y los relacionaremos con nuestras experiencias personales. Al final del proyecto, los alumnos participarán en una conferencia como grandes expertos sobre el tema.

Además, en este proyecto, los alumnos podrán:

- Conocer los hábitos y características del sueño de diferentes animales.
- Usar un libro como fuente de información.
- Desarrollar la conciencia de respeto y amor hacia los seres vivos.
- Desarrollar habilidades matemáticas: clasificación, seriación, numeración (1-4), cuantificadores, medidas de longitud y realización de gráficas sencillas.
- Experimentar con diversas técnicas y elementos del lenguaje plástico: color, textura y forma.
- Identificar diversos aspectos del lenguaje musical: ritmo, duración y altura.
- Trabajar la rima a partir de la lectura e interpretación de poemas.

Producto final: Conferencia de expertos en sueño animal

Proyecto 3: Yo, tú, nosotros



En *Yo, tú, nosotros*, reflexionaremos acerca de nosotros mismos, identificaremos nuestras características y ajustaremos nuestro autoconcepto. Observaremos también a los que nos rodean y los diferentes grupos de nuestro entorno de los que formamos parte. Al terminar el proyecto, recogeremos todo lo aprendido en un *lapbook*.

Además, en este proyecto, los alumnos podrán:

- Conocer las características principales de uno mismo.
- Aceptar las diferencias de los otros con una actitud positiva y respetuosa.
- Desarrollar habilidades matemáticas: clasificación, seriación, cuantificación, numeración (1-5) y nociones espaciales básicas.
- Experimentar con diversas técnicas plásticas.
- Explorar las cualidades del sonido: intensidad y timbre.
- Participar en situaciones comunicativas.
- Practicar la coordinación óculo-manual.

Producto final: *Lapbook*

Proyecto 4: Formas y más formas



En *Formas y más formas*, descubriremos las líneas y formas presentes en el entorno. Al final del proyecto, inauguraremos un museo de las formas, donde se mostrarán producciones o fotografías que plasmarán los aprendizajes adquiridos a lo largo del proyecto.

Además, en este proyecto, los alumnos podrán:

- Identificar líneas y formas geométricas.
- Establecer correspondencias entre elementos naturales y arquitectónicos con líneas y formas geométricas.
- Desarrollar habilidades matemáticas: clasificación, seriación, cuantificación, numeración (1-5), orientación espacial, lógica y geometría.
- Aproximarse al lenguaje plástico: textura, forma y espacio.
- Explorar las cualidades del sonido: timbre y duración.
- Desarrollar la expresión oral.
- Identificar las letras de su nombre.
- Desarrollar la conciencia fonológica.

Producto final: Exposición artística

Proyecto 5: Bajo una seta



En *Bajo una seta*, nos adentraremos en los bosques para descubrir qué se esconde en ellos. Al final del proyecto, construiremos una casita para las hadas y los duendes; quizá nos vengan a visitar...

Además, en este proyecto, los alumnos podrán:

- Observar y explorar elementos del bosque.
- Conocer elementos de la fantasía a partir del entorno.
- Desarrollar habilidades matemáticas: clasificación, seriación, cuantificadores básicos, numeración (1-6) y nociones espaciales básicas.
- Aproximarse al lenguaje plástico: textura, forma y espacio.
- Explorar las cualidades del sonido: timbre y duración.
- Desarrollar la expresión corporal.
- Iniciarse en el lenguaje escrito.
- Iniciarse en la lectura de palabras y frases.

Producto final: Casa para hadas

Proyecto 6: Sombra aquí, luz allá



En *Sombra aquí, luz allá*, investigaremos acerca de la luz. Al final del proyecto, organizaremos un espectáculo lumínico en el que plasmaremos los aprendizajes adquiridos a lo largo del proyecto.

Además, en este proyecto, los alumnos podrán:

- Conocer diferentes tipos de luz y su interacción con diversos materiales del entorno.
- Reflexionar acerca de diferentes maneras de ver el mundo.
- Desarrollar habilidades matemáticas: clasificación, seriación, numeración (1-6), nociones espaciales básicas e iniciación al uso de las operaciones básicas (añadir y quitar).
- Aproximarse al lenguaje plástico: color, textura, forma y espacio.
- Explorar las cualidades del sonido: altura y duración.
- Desarrollar la expresión corporal y musical.
- Desarrollar la conciencia fonológica.
- Iniciarse en la escritura y en el análisis de la lengua.
- Participar en situaciones comunicativas.

Producto final: Espectáculo lumínico

Proyecto 1: Bajo mis pies

En *Bajo mis pies*, exploraremos el mundo vegetal y animal que hay en el subsuelo. A lo largo del proyecto, construiremos un terrario para el aula que represente las diferentes capas del subsuelo y que contemple el proceso de investigación llevado a cabo.

Además, en este proyecto, los alumnos podrán:

- Conocer el hábitat vegetal y animal del subsuelo.
- Experimentar sensorialmente con elementos naturales.
- Desarrollar habilidades matemáticas: clasificación, seriación, medición, numeración (1-7) y nociones espaciales.
- Aproximarse al lenguaje plástico: color, textura, forma y espacio.
- Explorar las posibilidades sonoras de uno mismo y de los elementos del entorno.
- Iniciarse en la lectura de frases.

Producto final: Terrario

Proyecto 2: Paso, paso, vuelta

En *Paso, paso, vuelta*, experimentaremos con el lenguaje corporal y tomaremos conciencia de cómo se relaciona con nuestras emociones. Al final del proyecto, los alumnos crearán su propia coreografía.

Además, en este proyecto, los alumnos podrán:

- Adquirir una conciencia corporal global y segmentada cada vez más ajustada.
- Utilizar el lenguaje corporal como medio de expresión.
- Conocer manifestaciones artísticas de otras culturas.
- Desarrollar habilidades matemáticas: números ordinales, nociones espaciales, seriación, numeración (1-7) y simetrías.
- Percibir las cualidades sensoriales de elementos del entorno (peso, equilibrio, movimiento, gravedad y luz).
- Conocer los elementos característicos del cómic.

Producto final: Coreografía



ODS: 3 Salud y bienestar

Proyecto 3: De 20 a 32

En *De 20 a 32*, investigaremos acerca de los dientes. Al final del proyecto, construiremos la maqueta gigante de una boca en la que plasmaremos todos los aprendizajes adquiridos a lo largo del proyecto.

Además, en este proyecto, los alumnos podrán:

- Conocer las características principales de los dientes, tanto de los humanos como de algunos animales (tipo, número y funciones).
- Consolidar hábitos para una buena salud bucodental.
- Desarrollar habilidades matemáticas: clasificación, seriación, cuantificación, numeración (1-8), iniciación a la resolución de problemas y ordenaciones temporales.
- Aproximarse al lenguaje plástico: textura, forma y espacio.
- Explorar las cualidades del sonido: timbre y duración.
- Desarrollar la coordinación bucofonatoria.
- Iniciarse en la lectura en letra ligada.

Producto final: Maqueta de una boca

Proyecto 4: No planet B



ODS: 11 Ciudades y comunidades sostenibles

En *No planet B*, observaremos el entorno y la gestión de residuos para tomar conciencia de la importancia del reciclaje y del cuidado del medio ambiente. Al final del proyecto, daremos una nueva vida a los materiales reciclados y los usaremos como elementos para la creación de una obra de arte con la intención de transmitir un mensaje ecologista.

Además, en este proyecto, los alumnos podrán:

- Observar y analizar de manera crítica su entorno.
- Desarrollar actitudes de respeto y cuidado para la conservación del medio natural.
- Desarrollar habilidades matemáticas: agrupación, utilización de instrumentos de medida, cuantificación, numeración (1-8), iniciación a la suma y a la resta y geometría (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo y óvalo).
- Usar el lenguaje plástico como medio de expresión: arte sostenible.
- Explorar las cualidades del sonido: timbre y duración.
- Crear e interpretar textos literarios.
- Desarrollar habilidades comunicativas.

Producto final: Obra de arte sostenible

Proyecto 5: Bzzzz



ODS: 13 Acción por el clima

En *Bzzzz*, investigaremos acerca de las abejas. Al final del proyecto, crearemos un jardín de flores para nuestras pequeñas amigas.

Además, en este proyecto, los alumnos podrán:

- Conocer las características, el hábitat y la función de las abejas en el ecosistema.
- Desarrollar actitudes de cooperación con el entorno para favorecer la vida y cuidar el medio ambiente.
- Desarrollar habilidades matemáticas: clasificación, seriación, cuantificadores básicos, numeración (1-9), nociones espaciales, geometría y lógica.
- Aproximarse al lenguaje plástico: color, línea y forma.
- Explorar las cualidades del sonido: intensidad, duración, timbre y altura.
- Desarrollar la lectura y la escritura.
- Realizar análisis de la lengua: conciencia fonológica, silábica, campos semánticos y género.

Producto final: Jardín de flores para abejas

Proyecto 6: Fueron perdices y comieron felices



En *Fueron perdices y comieron felices*, analizaremos los cuentos clásicos que conocemos y descubriremos técnicas de escritura creativa. Al final del proyecto, cada equipo inventará un cuento cooperativo.

Además, en este proyecto, los alumnos podrán:

- Valorar textos literarios y de tradición cultural.
- Analizar roles y personajes presentes en los cuentos tradicionales.
- Desarrollar habilidades matemáticas: cuantificación, numeración (1-10), resolución de problemas, operaciones matemáticas y ordenaciones temporales.
- Aproximarse al lenguaje plástico: color y forma.
- Explorar las cualidades del sonido: intensidad, timbre y duración.
- Explicar cuentos a sus compañeros utilizando diversas técnicas.
- Desarrollar la escucha activa y el respeto hacia la lengua oral.

Producto final: Cuento cooperativo

En **Tekman Education** diseñamos programas educativos de **Infantil, Primaria y Secundaria** para escuelas y centros que apuestan por la **innovación educativa** y la calidad de la enseñanza.

Trabajamos para que disfrutes de la experiencia de acompañar a tus alumnos a través del **aprendizaje significativo** y útil.

El desarrollo de la **cultura de pensamiento**, la **educación emocional** y la adaptación a la **era digital** son la base de todas nuestras soluciones educativas.

¿Quieres más información sobre Inspira?

Contacta con nosotros



www.tekmaneducation.com