

inspira.



Guía del maestro

Un proyecto sobre las aves
3 años | Proyecto 3

tekman

Proyecto de muestra (Incluye 7 sesiones)





Naturaleza, calma, belleza... ¡y aprendizaje!

¡Vaya cacao! es el segundo proyecto de Inspira 3 años, que invita a los niños a descubrir el chocolate desde su origen en la planta de cacao hasta su producción y etiquetado. A lo largo de esta investigación, experimentarán con los cinco sentidos, descubrirán la importancia de una alimentación saludable y tomarán decisiones para poder crear su producto final.

Como **producto final** los niños elaborarán una **tableta de chocolate**, elegirán el sabor y diseñarán el envoltorio y su etiquetado.

Objetivos generales

- Conocer el origen del chocolate y su producción.
- Experimentar y explorar sensorialmente las características del chocolate.
- Iniciarse en habilidades matemáticas y los cuantificadores, mediante la manipulación y el juego.
- Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, de expresión de ideas y emociones.
- Participar en propuestas de representación y expresión plástica y musical.
- Desarrollar la conciencia corporal a través de secuencias libres y guiadas.



SESIÓN 1 Provocación inicial.



Características
de las aves

Evaluación

Planificamos un mapa mental en el que se plasmarán los conocimientos que dan respuesta a las preguntas que queremos investigar.



Reproducción

Evaluación

A medida que vamos descubriendo características sobre las aves, vamos completando el mapa mental de manera que la información y los aprendizajes quedan plasmados y organizados.



Proyectos emocionantes

Cada proyecto tiene 48 sesiones que se distribuyen en 13 horas semanales durante 4 semanas. Las sesiones están repartidas en estos 6 grandes bloques:

- 10 sesiones de entorno natural.
- 8 sesiones de lenguaje matemático.
- 8 sesiones de sensibilidad y expresión musical.
- 8 sesiones de sensibilidad y expresión plástica.
- 6 sesiones de cuerpo y movimiento.
- 8 sesiones de comunicación y lenguaje.

La secuenciación de estas sesiones es flexible, de forma que el maestro puede intercambiar el orden así como complementarlas con otras actividades de su día a día.

La evaluación como experiencia de aprendizaje

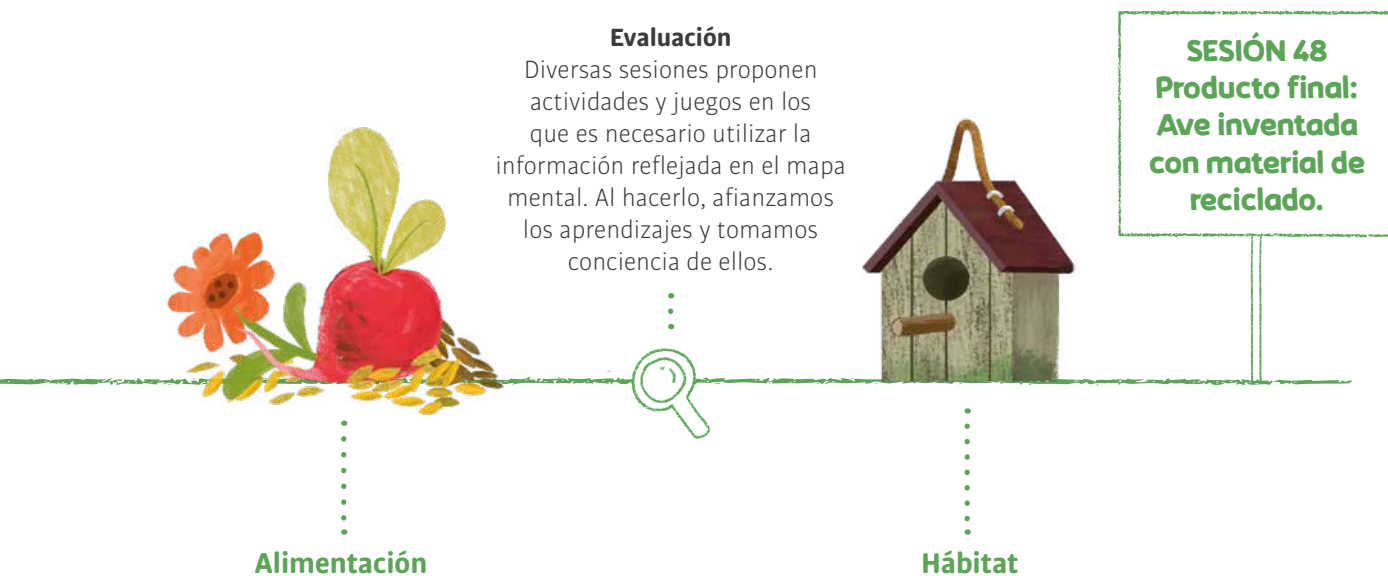
En Inspira apostamos por una **evaluación holística** en la que participan tanto el docente como el alumno. Es una evaluación basada en observar, conocer, evidenciar y poner palabras al desarrollo de cada niño, con el objetivo de **regular la enseñanza y el aprendizaje**.

Para los docentes

En cada sesión te decimos qué y cómo evaluar para que puedas realizar una evaluación continua y global.

Para los alumnos

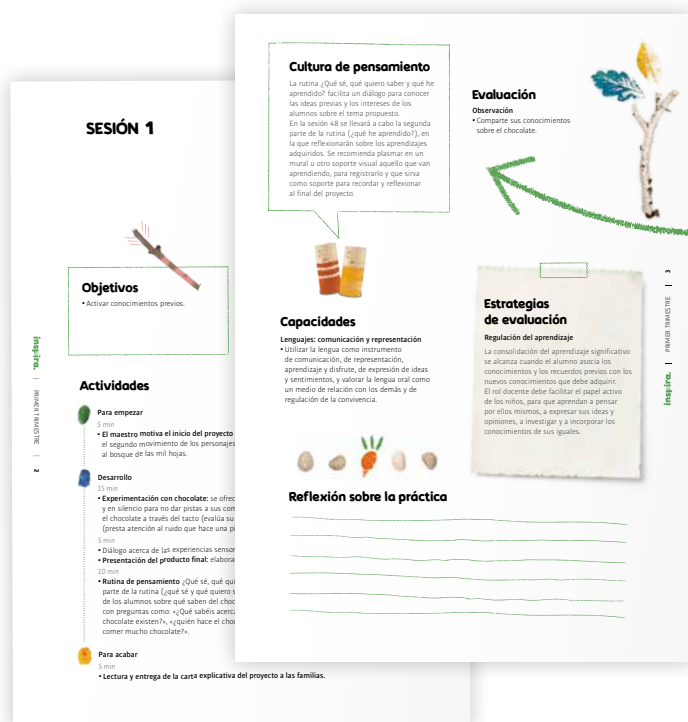
Todos los proyectos incluyen **actividades** para que los alumnos valoren y reflexionen sobre qué y cómo han aprendido. Esto les permite **participar de forma activa** en su aprendizaje, visualizar lo que han aprendido y experimentar sus dificultades como una oportunidad de superación.



Mucho más que una guía

La **Guía del maestro** contiene la descripción detallada de las actividades y del material necesario, así como toda la información pedagógica necesaria para llevar a cabo las sesiones. Esta información te permitirá adaptar las sesiones y su programación a la realidad de tu aula y de tu centro.

Además, incluye información adicional para ayudarte a crecer como maestro, con orientaciones y datos clave sobre neuroeducación, educación emocional, pedagogía verde, personalización del aprendizaje, referentes inspiradores, gestión de aula, cultura de pensamiento, expresión y sensibilidad, juego, aprendizaje cooperativo y estrategias de evaluación.



Aquí encontrarás orientaciones adicionales que te permitirán seguir creciendo como docente.

SESIÓN 1



• Cultura de pensamiento.



Objetivos

- Activar los conocimientos previos sobre la temática del proyecto.

Material

- Cilindros de madera del material del alumno.
- Plumas de aves diversas, ramitas de madera, paja y nidos.
- Audios con sonidos de aves.
- myroom > aula > Organizador gráfico Pensaba... Ahora pienso.
- Carpeta de aprendizaje: página 1.

Actividades

Para empezar

15 min

- **Exploración sensorial:** el maestro prepara previamente el espacio proporcionando materiales, texturas, colores, olores y sonidos relacionados con las aves: plumas de varios tipos, ramitas de madera, paja y nidos, además de audios con diferentes sonidos de aves, e iluminación con proyectores de luces y espejos para mostrar contrastes de colores y luces que simulen los pájaros diurnos y nocturnos, el hábitat de las aves, etc.
- Los alumnos se desplazan libremente por el espacio para descubrir, a través de los sentidos, los diferentes elementos que lo componen.

Desarrollo

5 min

- **Diálogo y reflexión acerca de la exploración sensorial:** «¿Qué os habéis encontrado?», «¿qué habéis escuchado?», «¿a qué animal creéis que pertenecen estas plumas?», etc.

10 min

- **Primera parte de la rutina de pensamiento Pensaba... Ahora pienso:** en el apartado «Pensaba» del organizador gráfico, se recogen las ideas y conocimientos previos que tienen los alumnos acerca de las aves.

Para acabar

10 min

- **Realización de la página 1 de la Carpeta de aprendizaje:** los alumnos encuentran los personajes del bosque mágico escondidos entre las plumas y los rodean.

Gestión de aula

Para agilizar la gestión temporal de la sesión, es importante preparar el espacio previamente a la llegada de los niños, con el fin de que dispongan del tiempo necesario para explorar y extraer conclusiones. La primera parte de la rutina se puede llevar a cabo en el espacio de la exploración. Así, pueden conectar más fácilmente con la temática y expresar sus ideas de una forma más concreta y contextualizada, mientras se plasman sus aportaciones en el organizador gráfico.



Evaluación

Observación

- Comparte sus conocimientos previos e ideas sobre las aves.



Cultura de pensamiento

La rutina Pensaba... Ahora pienso ayuda a los alumnos a activar y reflexionar sobre los conocimientos previos que tienen acerca de las aves, y a darse cuenta de cómo, al explorar, conocer y profundizar en la temática, estas ideas y conocimientos cambian respecto a las iniciales y por qué.

Para poder contrastar estos conocimientos, esta rutina se llevará a cabo en dos sesiones (al inicio y al final del proyecto).

Es importante, por ello, categorizar las ideas, que se pueden ampliar partiendo de las propuestas que se han facilitado:

¿Qué son las aves?, ¿cómo son?, etc.

Reflexión sobre la práctica

SESIÓN 10



• Mindfulness.



Objetivos

- Desarrollar la percepción sensorial.

Material

- Caja de aula: cartas de posturas corporales.
- Plumas.
- Tijeras y cola de barra.
- Lápices de color acuarelables.
- Agua y pinceles.
- Carpeta de aprendizaje: página 4.

Actividades



Para empezar

5 min

- **Postura corporal de la rana:** los alumnos reproducen la postura, en silencio, durante unos minutos.



Desarrollo

10 min

- **Experimentación con plumas:** el maestro muestra diferentes plumas y deja que los alumnos experimenten con ellas, las toquen, las miren con atención.
- **Diálogo sobre las plumas,** su textura, para qué les sirven a las aves (les permiten volar, desplazarse en el aire y en el agua, las protegen y las ayudan a esconderse de sus enemigos, les proporcionan colorido, protección contra el frío y el calor intenso, etc.), y sobre qué ocurre cuando las pasamos por nuestro brazo: son suaves, hacen cosquillas, etc.

20 min

- **Realización de la página 4 de la Carpeta de aprendizaje:** los alumnos rasgan las plumas y las pegan creando un *collage*. A continuación, el maestro les ofrece lápices de color acuarelables y agua para que completen y decoren libremente la composición.



Para acabar

5 min

- **Diálogo final sobre las composiciones:** los alumnos comparten sus creaciones y ponen en común las diferencias sobre los resultados obtenidos.

Neuroeducación

El aprendizaje, en las edades tempranas, se da a través de la estimulación sensorial. Por este motivo, es imprescindible generar situaciones y experiencias en las que se permita a los niños explorar sensorialmente lo máximo posible. Para ello, es importante escoger materiales naturales que ofrezcan diferentes texturas, colores naturales y tonalidades suaves, con el fin de potenciar las habilidades cognitivas y creativas de los alumnos.



Evaluación

Observación

- Explora la textura de las plumas.



Pedagogía verde

El huerto en Inspira

Se debe recordar la importancia de documentar todas las acciones que se llevan a cabo en el huerto para poder realizar un seguimiento. A partir de este momento, cada dos semanas se marcará una reunión de la comisión hortelana para compartir las experiencias o dificultades que surjan en el huerto. Si el centro lo desea, puede realizarla cada semana. Se recomienda que los alumnos de 5 años hagan de padrinos de los más pequeños, con el objetivo de desarrollar la responsabilidad individual y su cuidado.

Reflexión sobre la práctica

SESIÓN 24



• Mindfulness.



Objetivos

- Entrenar la conciencia corporal.

Material

- myroom > aula > Meditación guiada *Las olas de la respiración*.
- Barco de papel para cada alumno.
- Carpeta de aprendizaje: página 7.

Actividades



Para empezar

5 min

- **Introducción a la sesión:** «¿Os han dado un masaje alguna vez?», «¿cómo es?», «¿os gustan?».



Desarrollo

10 min

- **Masaje animal:** los alumnos buscan una pareja y se sientan en el suelo uno detrás del otro. El que recibe el masaje (el de delante) puede cerrar los ojos para poner atención en lo que siente en su espalda; el que da el masaje debe darlo imitando los pasos de distintos animales con sus manos en la espalda de su compañero. El maestro va narrando las acciones: primero viene un ratoncito (con la punta de los dedos de abajo hacia arriba o de un lado a otro de la espalda), después un canguro que salta (con dos dedos da saltitos por toda la espalda), un elefante grande (con toda la palma de la mano, muy lentamente) y, para acabar, un piojito (con los dedos dando saltitos de un lado a otro, sin prisa). Cuando terminen, se intercambian los papeles y, si el maestro lo cree adecuado, se pueden introducir más animales con pasos diferentes. El maestro anima a un diálogo: «¿Qué os ha parecido este masaje?», «¿de qué animal os han gustado más los pasos?», «¿queréis comentar algo más?».

15 min

- **Meditación guiada *Las olas de la respiración*:** para llevar a cabo la actividad, el maestro puede reproducir el audio o, si lo prefiere, puede leer los pasos de la transcripción. Los alumnos deben tumbarse bocarriba en el suelo, sin tocarse, y estar en silencio. El maestro anima a una puesta en común de las sensaciones: «¿Qué habéis notado en vuestro cuerpo al respirar?», «¿y sobre el barco de papel?», «¿alguien quiere comentar algo más?».



Para acabar

10 min

- **Realización de la página 7 de la Carpeta de aprendizaje:** los alumnos pintan cómo suben y bajan las olas del mar.

Neuroeducación

Los masajes constituyen una actividad sensorial que provoca la desaceleración del sistema nervioso, así como la disminución del ritmo cardíaco y la presión sanguínea. Además, reducen los niveles de ciertas hormonas del estrés, como el cortisol, y, en contraposición, aumentan los de oxitocina, una hormona que ayuda a generar vínculos. Por ello, se recomienda el uso periódico de esta estrategia como herramienta de relajación.



Evaluación

Observación

- Comparte las sensaciones experimentadas durante la meditación.



Referentes que inspiran

Eline Snel, en su libro *Tranquilos y atentos como una rana* (Kairós, 2013), afirma la necesidad de los niños de meditar: «Se pensaba que no tenían necesidad de meditar, que no sufrían, no se angustiaban... Los estados de ánimo dolorosos existen en la infancia, siendo necesario evitar un doble peligro, tanto el de ignorarlos como el de sobremedicarlos... pues para ponerles remedio hay otros enfoques suaves, ecológicos y del todo eficaces: es el caso del *mindfulness*».



Reflexión sobre la práctica

SESIÓN 29



Objetivos

- Aplicar los conceptos espaciales en las actividades propuestas.

Material

- Material de psicomotricidad: aros, cuerdas, módulos, etc.
- Telas.
- Audios de aves.
- Carpeta de aprendizaje: página 8.
- Papel celofán azul.
- Tijeras y cola de barra.
- Caja de aula: Kamishibai *Las aventuras de Dalia* y Loto.

Actividades

Para empezar

10 min

- **Creación grupal de nidos:** el maestro explica a los alumnos que se convertirán en aves y, organizados en grupo, deben crear sus nidos. Podrán utilizar todos los materiales que tengan a su alcance y los nidos deberán tener un tamaño adecuado para que todo el grupo pueda situarse dentro.

Desarrollo

10 min

- **Juego corporal Aves diurnas y aves nocturnas:** cada alumno debe decidir si es un loro (ave diurna) o una lechuza (ave nocturna). Dependiendo de su elección, deberá volar de día o de noche. Cuando sea de día, las luces del espacio estarán encendidas y, cuando sea de noche, apagadas.
- El maestro reproduce sonidos de aves y realiza una narración, y los alumnos siguen las indicaciones: «Durante el día, las aves salen a volar fuera del nido y, cuando comienza a oscurecer, vuelven a su nido. ¿Dónde están las aves, dentro o fuera del nido? Es de noche y las aves nocturnas salen a volar fuera del nido; cuando comienza a amanecer, las aves nocturnas vuelven a su nido».

10 min

- **Realización de la página 8 de la Carpeta de aprendizaje:** los alumnos identifican el ave nocturna y pegan papel de celofán sobre ella para simular la noche.

Para acabar

10 min

- **La magia del cuento:** lectura del tercer cuento del Kamishibai *Las aventuras de Dalia* y Loto. El maestro crea un clima de aula adecuado para la lectura del cuento.
- Posterior diálogo acerca de la narración para asegurar la comprensión del texto.

Neuroeducación

Se puede entrenar la flexibilidad cognitiva, una de las funciones ejecutivas principales, con el juego corporal. Para ello, de forma aleatoria, se puede, por ejemplo, indicar a un alumno que se convierta en un loro, si antes era una lechuza, o al revés. De esta manera, tendrá que cambiar sus acciones y respuestas anteriores para cumplir el nuevo reto. Esta función representa un esfuerzo cognitivo clave al tener que generar nuevas acciones inhibiendo los patrones anteriormente utilizados.



Evaluación

Observación

- Se posiciona dentro o fuera del nido según corresponda.



La fantasía en Inspira

Es importante escoger el momento y el lugar apropiados para que la lectura del cuento sea un éxito. Para ello, se debe valorar la dinámica del grupo, para elegir otro momento o repetir el cuento tantas veces como se desee a lo largo del curso.

Se recomienda cuidar el espacio, la iluminación y la comodidad de los alumnos cuando escuchen la narración, que se puede personalizar usando diversos recursos (sensoriales, auditivos, visuales...).

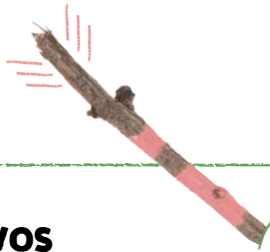


Reflexión sobre la práctica

SESIÓN 30



• Mindfulness.



Objetivos

- Explorar las posibilidades sonoras de los materiales naturales.

Material

- Vídeo *Three little birds*.
- Materiales naturales: trocitos de madera, piedras, conchas...
- Papel y colores para dibujar.
- Carpeta de aprendizaje: página 9.
- Caja de aula: cartas de posturas corporales.

Actividades



Para empezar

10 min

- **Cuento musical:** reproducción del vídeo *Three Little Birds*, de Bob Marley & The Wailers. El maestro anima a los alumnos a que imaginen un bosque en el que viven tres pájaros muy pequeñitos a los que les encanta jugar juntos. Cada mañana saludan a todo el mundo y vuelan felices entre árboles, flores y animales del bosque.



Desarrollo

15 min

- **Suena a bosque:** el maestro les ofrece materiales naturales que se encuentran en los bosques para que experimenten con ellos libremente. A continuación, cada alumno elige uno, o una parte de su cuerpo, para seguir la pulsación de la canción *Three Little Birds*.

10 min

- **Realización de la página 9 de la Carpeta de aprendizaje:** los alumnos dibujan todo aquello que les inspire la historia de los tres pajarillos mientras se vuelve a reproducir la canción.



Para acabar

5 min

- **Postura corporal del árbol:** los alumnos reproducen la postura, en silencio, durante unos minutos.

Pedagogía verde

En la actividad de percusión, si existe la posibilidad, es interesante que los alumnos puedan recoger previamente los materiales para llevar a cabo la actividad, así como dotarlos de libertad y autonomía para que observen y exploren sensorialmente las posibilidades de los elementos que la naturaleza nos ofrece. Para fomentar la preservación del planeta, hay que recordarles que solo se deben recoger aquellos elementos que la naturaleza haya desechado de forma natural.



Evaluación

Observación

- Experimenta con los sonidos a través de materiales naturales.



La fantasía en Inspira

¡Hola, amiguitos! Voy a contaros la historia de los tres pajarillos azules que conocieron nuestras amigas las golondrinas en su viaje hacia lugares cálidos. Estos tres pajarillos azules eran grandes amigos y siempre jugaban juntos, pero un día uno de ellos no volvió al nido. Sus amigos estaban muy preocupados por él y, después de buscarlo por varios lugares, lo encontraron reposando en lo alto de un árbol. Tenía un ala quebrada y no podía volar. Las golondrinas lo ayudaron a volver de nuevo al nido y, con muchos cuidados y mimos, se recuperó y pudo volver a jugar con sus amigos y volar, volar y volar. Qué bonita historia, ¿verdad? (Loto)

Reflexión sobre la práctica

SESIÓN 32



Objetivos

- Desarrollar la coordinación motriz.

Material

- Caja de aula: *memory* de aves.
- Carpeta de aprendizaje: página 14.
- Limpiapipas.
- Témpera de colores (de textura cremosa).
- Bandejas.

Actividades

Para empezar

25 min

- Presentación de los espacios manipulativos de libre circulación.
- **Juego en los espacios manipulativos de libre circulación:** los alumnos se mueven libremente según sus intereses personales y experimentan con los materiales facilitados.
 - Espacio 1: se dibujan previamente en el suelo huellas de pájaro de diferentes colores (cada color debe tener un número diferente de huellas). Los alumnos pueden saltar de una huella a otra mientras cuentan las huellas de cada color, o pueden saltar de huella en huella mientras dicen el color de cada una. Pueden saltar con los dos pies juntos, a la pata coja, etc.
 - Espacio 2: se atan telas de colores en las muñecas de los alumnos para que practiquen moviendo los brazos como si fueran pájaros mientras escuchan música inspirada en las aves.
 - Espacio 3: practican el balanceo simulando una garza (en un pie).
 - Espacio 4: practican batiendo los brazos (alas) como si fueran aves, volando en bandadas.
 - Espacio 5: un alumno interpreta un ave del *memory*, sus posturas o su sonido, y el resto debe adivinar de qué ave se trata.

Desarrollo

10 min

- **Pies de aves:** el maestro ejemplifica cómo hacer el pie de un ave con un limpiapipas. Después, proporciona un tiempo para que los alumnos libremente hagan uno por sí mismos.

Para acabar

5 min

- **Realización de la actividad de la página 14 de la Carpeta de aprendizaje:** los alumnos sumergen el pie de ave en pintura cremosa situada en las bandejas y «caminan» sobre el papel simulando las huellas que el ave ha dejado en el camino.

Personalización del aprendizaje

También se puede realizar la organización de los espacios manipulativos con alumnos de diferentes cursos, de manera que los que siempre hacen de expertos en su grupo clase puedan hacer de aprendices trabajando con niños de cursos superiores. Así, el que asume el papel de experto se esforzará para exponer y explicitar sus conocimientos y estrategias adaptándose a los compañeros, lo que comportará una profundización y reorganización de sus conocimientos.



Evaluación

Observación

- Realiza actividades de coordinación y equilibrio corporal.



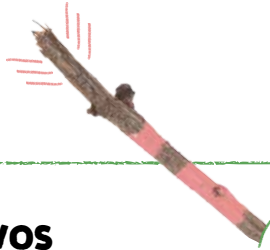
Gestión de aula

Se recomienda iniciar la sesión habiendo preparado los espacios con anterioridad y ofreciendo una ejemplificación de los materiales y de cómo realizar la actividad de cada espacio. Para dotar de autonomía a los alumnos en cuanto a las rotaciones por los diferentes espacios, se les puede proponer que sean ellos mismos quienes gestionen el tiempo destinado a cada actividad mediante un reloj o una alarma. Al finalizar la primera actividad, se recoge entre todos el espacio.



Reflexión sobre la práctica

SESIÓN 33



Objetivos

- Identificar figuras geométricas en el entorno.

Material

- Rodajas de madera del material del alumno.
- Círculos de los bloques lógicos y objetos con forma de círculo: reloj, pieza del juego simbólico, moneda, pandero.
- Carpeta de aprendizaje: página 10.
- Bolas de algodón y pinzas de ropa.
- Témperas de color (de textura cremosa).
- Bandejas.

Actividades



Para empezar

15 min

- **Observación y manipulación de objetos con forma de círculo:** el maestro facilita diversos objetos con forma de círculo, y los alumnos los exploran libremente. A continuación, genera un diálogo sobre la relación que hay entre el círculo y el nido de un ave: «¿En qué se parecen todos estos objetos?», «¿qué forma tienen?», «¿se parece a la forma que tienen los nidos de las aves?».



Desarrollo

15 min

- **Búsqueda de círculos en las instalaciones del colegio:** los alumnos, acompañados del maestro, buscan objetos que tengan forma de círculo.



Para acabar

10 min

- **Realización de la página 10 de la Carpeta de aprendizaje:** los alumnos preparan una bola de algodón sujeta en una pinza de ropa que simule un pico de ave. A continuación, identifican los círculos de la cola del pavo real y los marcan utilizando «el pico de ave» impregnado en la pintura de color proporcionada en las bandejas.

Aprendizaje cooperativo

Si la gestión del espacio lo permite, se puede realizar la búsqueda de círculos en equipos base. De esta manera, se puede consensuar con los alumnos un espacio determinado para cada equipo (huerto escolar, sala de psicomotricidad, aula, etc.). Para ello, es importante asignar funciones a cada miembro (el que vela por el cumplimiento de las normas; el que dibuja el objeto con forma de círculo, el que compartirá los objetos descubiertos con el resto de los equipos, etc.).



Evaluación

Observación

- Reconoce la forma del círculo en objetos u elementos.

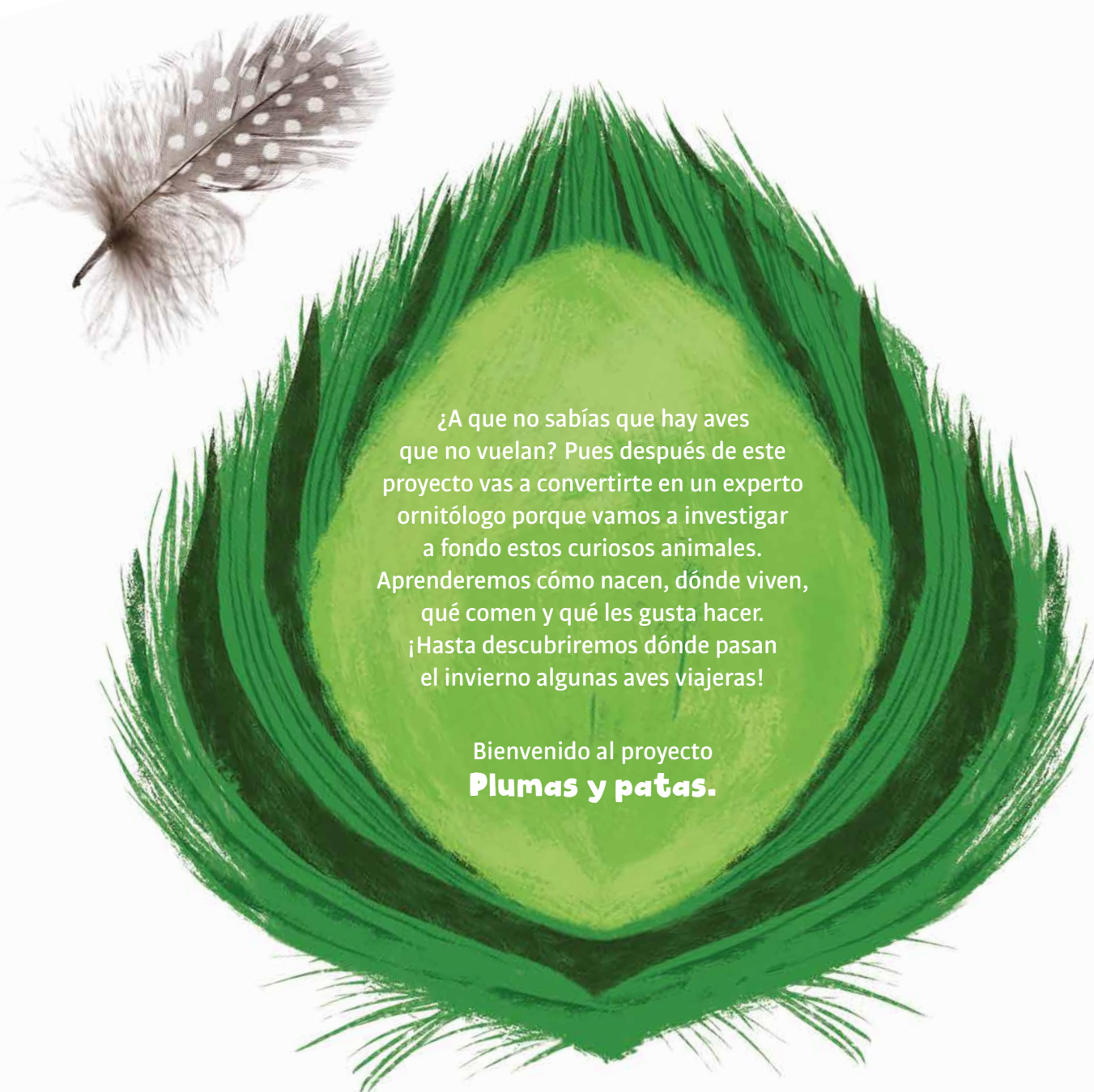


Pedagogía verde

El huerto en Inspira

Deben recogerse las observaciones de los niños y preparar, entre todos, aquello que los alumnos que forman parte de la comisión deben compartir con su aula en su próxima reunión. Es interesante que, si se ha identificado algún problema, se aporte una solución. Por ejemplo, es posible que orugas y pájaros se coman los brotes. Una posible solución que les encantará es crear un espantapájaros. Los alumnos de 3 años pueden ayudar, ya que han aprendido mucho sobre el huerto y los animales que pueden visitarlo.

Reflexión sobre la práctica



¿A que no sabías que hay aves
que no vuelan? Pues después de este
proyecto vas a convertirte en un experto
ornitólogo porque vamos a investigar
a fondo estos curiosos animales.
Aprenderemos cómo nacen, dónde viven,
qué comen y qué les gusta hacer.
¡Hasta descubriremos dónde pasan
el invierno algunas aves viajeras!

Bienvenido al proyecto
Plumas y patas.



inspira.

Plumas y patas

Un proyecto sobre las aves
3 años | Proyecto 3

tekman

Carpeta de aprendizaje (Incluye 7 actividades de muestra)







Creatividad sin límites

Inspira propone una **metodología** basada en la manipulación y en la exploración como formas de descubrimiento. Todas las sesiones son **experienciales** para que los niños descubran el mundo desde el asombro y aprendan **jugando, tocando, ensuciando y admirando** lo que les rodea.

Solo algunas sesiones incorporan una actividad para que los alumnos puedan **plasmear sus conocimientos, ideas y sensaciones** en la Carpeta de aprendizaje. Son un complemento final de la sesión y no pueden entenderse sin las actividades realizadas previamente en el aula. Hay una Carpeta de aprendizaje para cada proyecto del curso, cuyas hojas son extraíbles y convertibles en el formato que quieras.

Todas las páginas están diseñadas para fomentar tanto el **aprendizaje** como la **imaginación**. Se proponen juegos visuales con diferentes elementos orgánicos para conectar al niño con la naturaleza. La **fotografía** les permite reconocer el entorno fácilmente y la **ilustración** les estimula y potencia su creatividad innata. El blanco es un componente fundamental para dar espacio a la expresividad del alumno.



Bienvenido al proyecto

Plumas y patas





ENCUENTRA A LOTO, KOI Y TARO Y RODÉALOS.



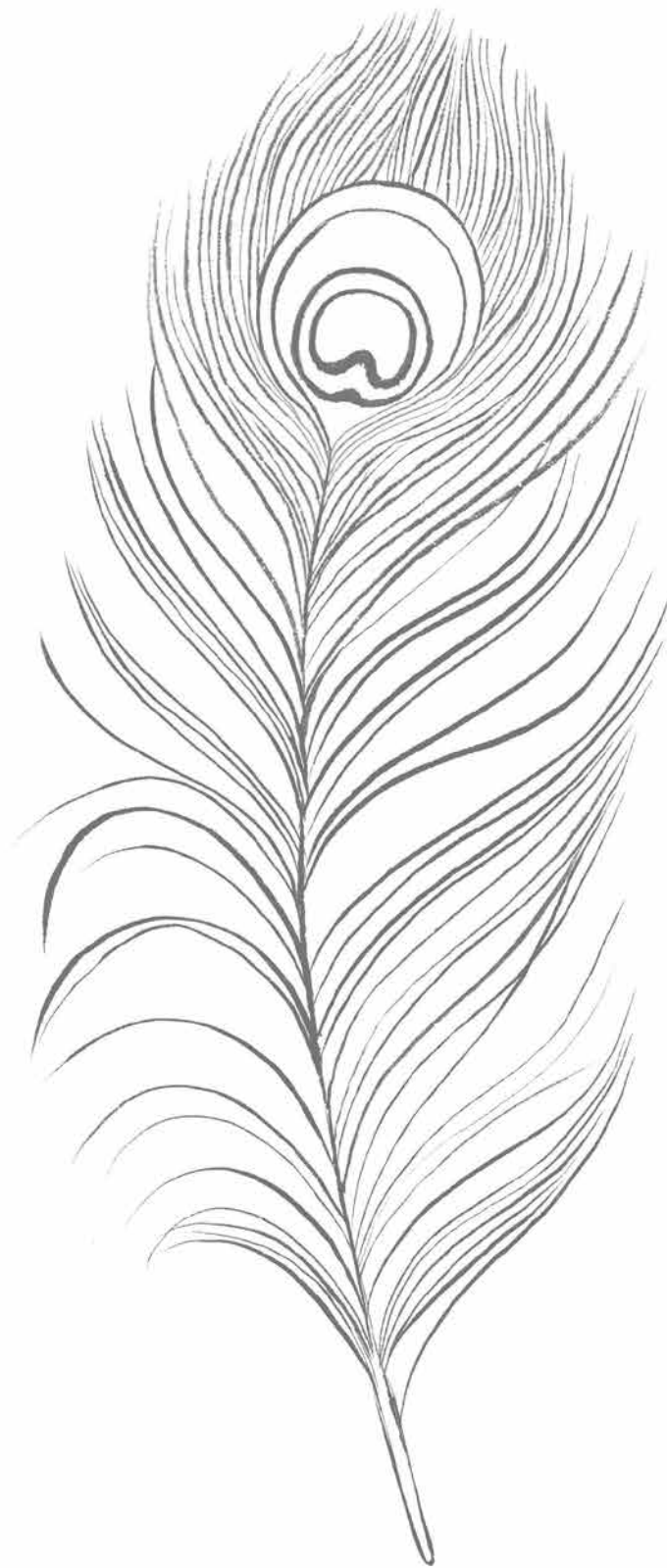
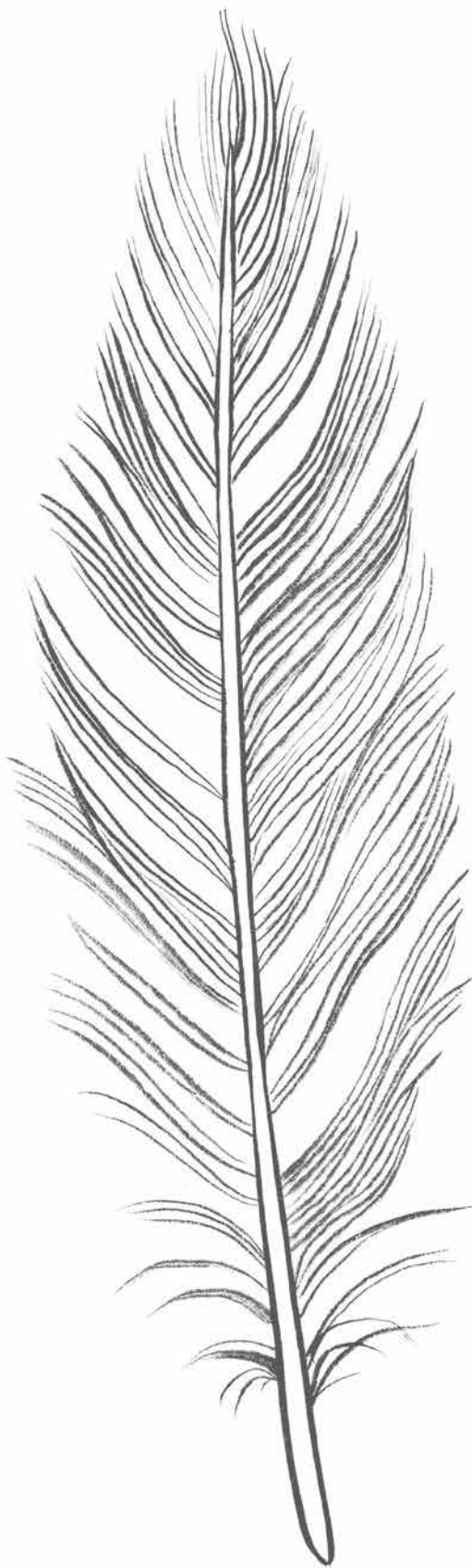
En el aula

En esta sesión, los alumnos han descubierto qué saben acerca de las aves y sus características.



En casa

Animaos a investigar sobre los hábitats, la alimentación y el comportamiento de las aves.





RASGA LAS PLUMAS Y PÉGALAS EN EL COLLAGE.



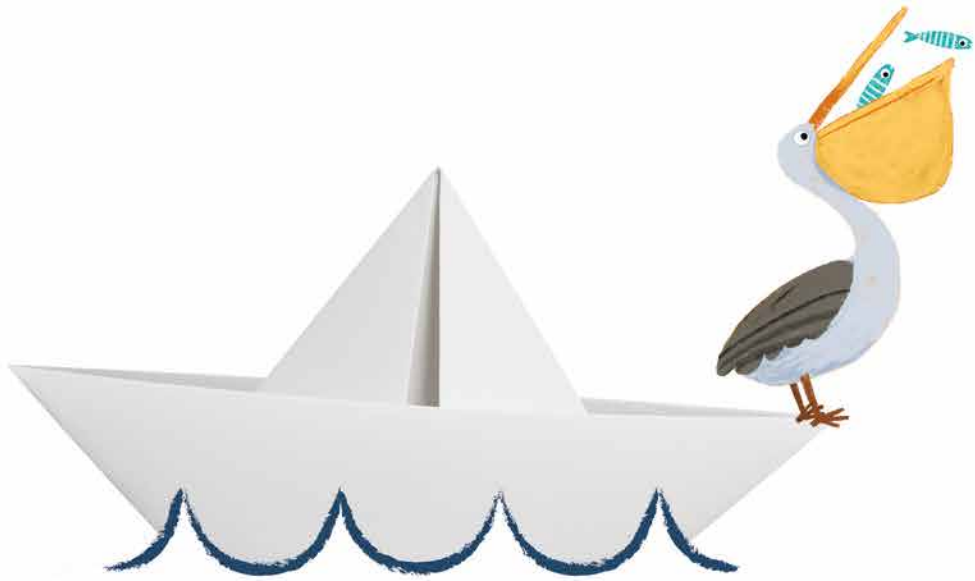
En el aula

En esta sesión, los alumnos han explorado las posibilidades de expresión de las acuarelas.



En casa

Jugad a buscar en casa texturas parecidas a las que habéis descubierto hoy.





¿TE HAS FIJADO EN CÓMO SUBEN Y BAJAN
LAS OLAS DEL MAR? PÍNTALAS.



En el aula

En esta sesión, los alumnos han experimentado con los masajes y han descubierto los movimientos del cuerpo al respirar como las olas del mar.



En casa

Prueba a hacerle un masaje a alguien de tu familia.





IDENTIFICA EL AVE NOCTURNA Y PEGA PAPEL DE CELOFÁN
SOBRE ELLA PARA SIMULAR LA NOCHE.



En el aula

En esta sesión, los alumnos han descubierto que hay aves que duermen por la noche y aves que duermen de día.



En casa

Explicad a vuestra familia qué actividades os gusta hacer de día y cuáles cuando oscurece.





DIBUJA LO QUE HAS IMAGINADO MIENTRAS
ESCUCHABAS LA HISTORIA.



En el aula

En esta sesión, los alumnos han experimentado la percusión con elementos naturales.



En casa

Buscad en casa materiales con los que podáis hacer percusión. ¡Será divertido!





IDENTIFICA LOS CÍRCULOS DE LA COLA DEL PAVO REAL.
DESPUÉS, MÁRCALOS.



En el aula

En esta sesión, los alumnos han identificado el círculo en su entorno inmediato.



En casa

Seguro que hay elementos circulares en el camino del colegio a casa. Jugad a encontrarlos y a enumerarlos.





SIMULA LAS HUELLAS QUE UN AVE HA DEJADO EN EL CAMINO.



En el aula

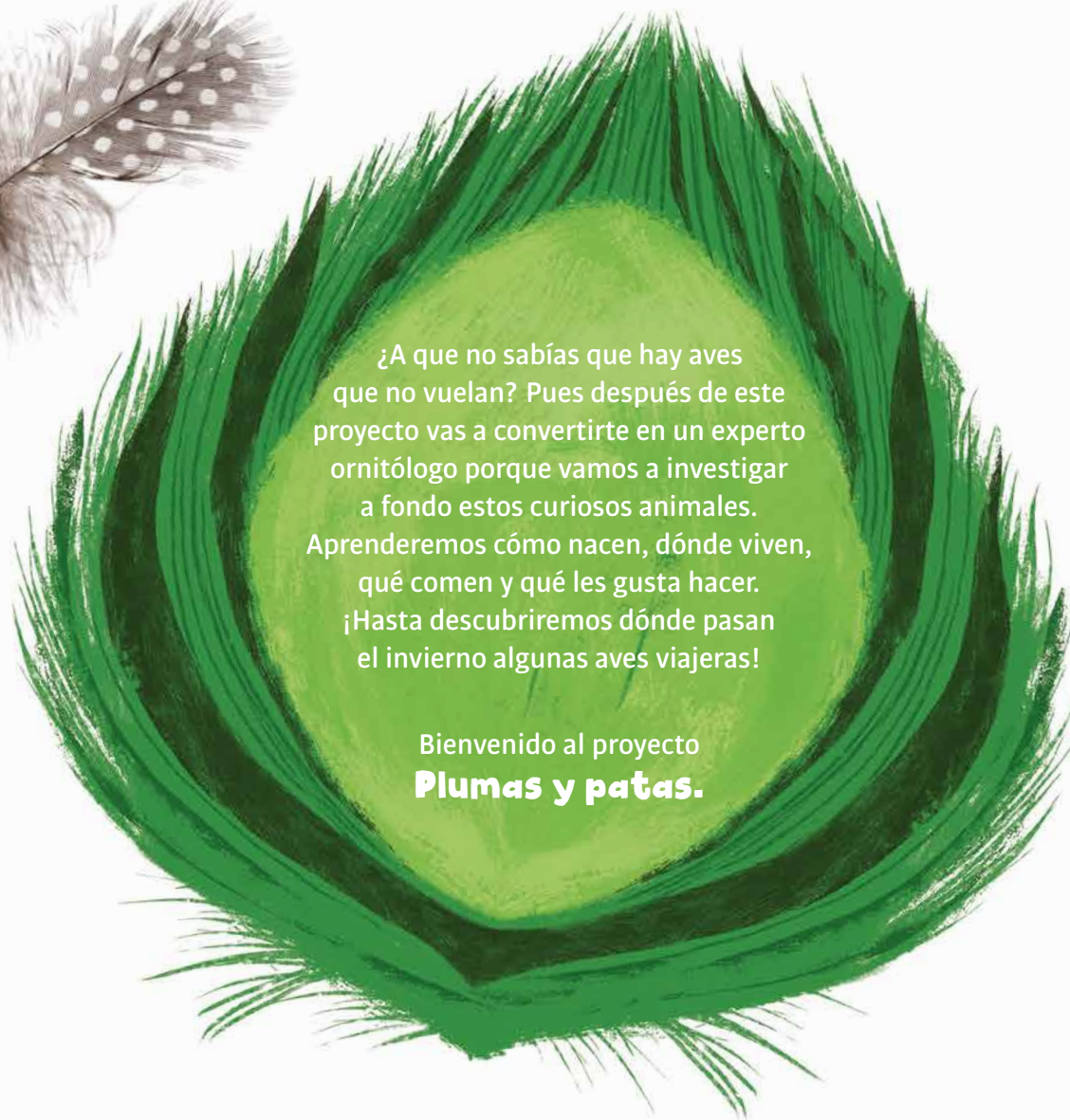
En esta sesión, los alumnos han ejercitado la prensión para reproducir las pisadas de un ave.



En casa

Realizad una caminata por el barrio, por el bosque... para observar aves y sus nidos.





¿A que no sabías que hay aves
que no vuelan? Pues después de este
proyecto vas a convertirte en un experto
ornitólogo porque vamos a investigar
a fondo estos curiosos animales.
Aprenderemos cómo nacen, dónde viven,
qué comen y qué les gusta hacer.
¡Hasta descubriremos dónde pasan
el invierno algunas aves viajeras!

Bienvenido al proyecto
Plumas y patas.

inspira.



Guía del maestro

Un proyecto sobre el sueño
4 años | Proyecto 2

tekman

Proyecto de muestra (Incluye 7 sesiones)





Naturaleza, calma, belleza... ¡y aprendizaje!

Un sueño bestial es el segundo proyecto de Inspira 4 años donde los alumnos se adentran en el mundo animal, siguiendo su interés natural en estas edades. A lo largo de esta investigación, conocen cómo, cuándo y dónde duermen algunos animales y profundizan en el mundo de las emociones y en la importancia del descanso. También aprenden a comunicar sus ideas para poder crear su producto final.

Como **producto final** los niños se convierten en *Expertos en sueño animal* y realizan una conferencia en la que, de forma cooperativa, explican a compañeros de otros cursos todo lo que han aprendido del sueño de algunos animales que han conocido a fondo a lo largo del proyecto.

Objetivos generales

- Conocer los hábitos de sueño de diferentes animales.
- Discriminar los nidos o madrigueras en los que duermen los animales.
- Iniciarse en habilidades matemáticas (clasificación, seriación y numeración).
- Utilizar la lengua como fuente de conocimiento e instrumento de expresión de ideas y emociones.
- Participar en propuestas de representación y expresión plástica y musical.
- Desarrollar la conciencia corporal y la atención plena a través de secuencias libres y guiadas.



SESIÓN 1 Provocación inicial

Evaluación
Compartimos los conocimientos previos sobre los animales y los pasos que debemos seguir para realizar una investigación.

Evaluación
Revisamos, conjuntamente, que estemos siguiendo las fases del proceso de investigación.

Cómo duermen los animales

Dónde duermen los animales

Cuándo duermen los animales

Proyectos emocionantes

Cada proyecto tiene 48 sesiones que se distribuyen en 13 horas semanales durante 4 semanas. Las sesiones están repartidas en estos 6 grandes bloques:

- 14 sesiones de entorno natural.
- 10 sesiones de lenguaje matemático.
- 8 sesiones de sensibilidad y expresión musical.
- 8 sesiones de sensibilidad y expresión plástica.
- 6 sesiones de cuerpo y movimiento.
- 10 sesiones de comunicación y lenguaje.

La evaluación como experiencia de aprendizaje

En Inspira apostamos por una **evaluación holística** en la que participan tanto el docente como el alumno. Es una evaluación basada en observar, conocer, evidenciar y poner palabras al desarrollo de cada niño, con el objetivo de **regular la enseñanza y el aprendizaje**.

Para los docentes

En cada sesión te decimos qué y cómo evaluar para que puedas realizar una evaluación continua y global.

Para los alumnos

Todos los proyectos incluyen **actividades** para que los alumnos valoren y reflexionen sobre qué y cómo han aprendido. Esto les permite **participar de forma activa** en su aprendizaje, visualizar lo que han aprendido y experimentar sus dificultades como una oportunidad de superación.

SESIÓN 52 Producto final: conferencia.

Evaluación

Reflexionamos sobre el proceso y sobre cómo podemos ampliar la búsqueda de información.

Evaluación

Analizamos todo el proceso de investigación realizado para valorar todo lo que hemos aprendido.



Con quién duermen los animales



Cuánto duermen los animales

Mucho más que una guía

La **Guía del maestro** contiene la descripción detallada de las actividades y del material necesario, así como toda la información pedagógica necesaria para llevar a cabo las sesiones. Esta información te permitirá adaptar las sesiones y su programación a la realidad de tu aula y de tu centro.

Además, incluye información adicional para ayudarte a crecer como maestro, con orientaciones y datos clave sobre neuroeducación, educación emocional, pedagogía verde, personalización del aprendizaje, referentes inspiradores, gestión de aula, cultura de pensamiento, expresión y sensibilidad, juego, aprendizaje cooperativo y estrategias de evaluación.

4 AÑOS

inspira.

Aquí encontrarás orientaciones adicionales que te permitirán seguir creciendo como docente.

SESIÓN 2

Objetivos

- Identificar emociones y las situaciones que las generan.

Actividades

Para empezar
5 min
Objeto inicial: el maestro anima a un dúo de niños, les encanta salir a pasear, con capacidad de los gatos para ver de noche ese poder. El maestro propone a los alumnos y los materiales que se utilizarán para la sesión.

Desarrollo
25 min
Gatos nocturnos: el maestro proporciona (plástico transparente), apaga las luces e invita al necesario, puede alumbrar mínimamente las luces y los niños comparten que han creaciones a oscuras.
25 min
El miedo de Taro: el maestro lee el cuento «¿qué sentimos ante el?» y «¿qué podemos hacer para dejar de tener?» se deben respetar los medios de los alumnos.

Para acabar
5 min
Postura corporal del león: los alumnos hacen de posturas corporales.

La fantasía en Inspira

(fotos, amigos) Soy Taro y os acompañaré en este proyecto tan bonito. Os voy a explicar un secreto: antes me daban mucho miedo la oscuridad y la noche. «¿A vosotros os ha pasado alguna vez?»
Dalia me pidió que escribiera o dibujara aquello que me daba miedo y pensaba por qué. Cuando lo dibujé, se lo enseñé a Dalia y ella me dijo: «¡bárrala contra los ojos y, con toda tu fuerza, repite tus miedos!» (¿A vosotros qué cosas os dan miedo?) ¿me las explicáis y solemos juntos?

Capacidades

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal
• Identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades o preferencias, y ser capaces de denominarlos, expresarlos y comunicarlos a los demás, identificando y respetando, también, los de los otros.

Educación emocional

El miedo es una de las emociones básicas que compartimos con los animales. Permite detectar los peligros y actuar ante una amenaza para garantizar la supervivencia. Si no se identifica y se regula, puede derivar en trastornos emocionales protagonizados por el estrés y la ansiedad. Por ello, es importante ayudar a los alumnos a identificar esta emoción a través de la actividad propuesta. Expresar y compartir aquello que les da miedo les ayudará a entender la emoción y a adquirir estrategias para regularla. Además, permitirá al maestro conocerlos mejor.

Reflexión sobre la práctica

Evaluación

Observación
• Comparte situaciones y experiencias que le generan miedo.

SESIÓN 4



• Cultura de pensamiento.



Objetivos

- Identificar conocimientos previos sobre la temática propuesta.

Material

- Caja de aula: tarjetas proceso de investigación.
- Papel de embalar o cartulina.
- Carpeta de aprendizaje: página 1.

Actividades

Para empezar

10 min

- **Presentación de la actividad:** el maestro anima a un diálogo para que los alumnos compartan con sus compañeros los animales que conocen. El maestro anota la información aportada por los niños en un lugar visible del aula.

Desarrollo

15 min

- **Realización de la rutina ¿Qué te hace decir eso?** Los alumnos reflexionan y argumentan acerca de si los animales duermen igual que los seres humanos y de qué manera creen que lo hacen. El maestro recoge estas aportaciones de los alumnos y las anota también en un lugar visible del aula: «¿Creéis que los animales que conocéis duermen igual que dormimos nosotros?», «¿cómo lo sabéis?», «¿alguno de vosotros tiene mascota y la ha visto dormir?».

5 min

- **Muestra del proceso de investigación** a los alumnos para desarrollar la autonomía en la preparación de la conferencia (informarse, experimentar y exponer). Los dos primeros pasos de este proceso se llevarán a cabo en cada sesión en la que se hable de un animal y, el último, en el momento de preparar y exponer el producto final. Es recomendable plasmar sus aportaciones y aprendizajes en algún lugar visible del aula para que los alumnos tengan acceso a él a lo largo del proyecto.

Para acabar

10 min

- **Realización de la página 1 de la Carpeta de aprendizaje:** los niños deben encontrar los animales dormidos en la ilustración.

Estrategias de evaluación

Regulación del aprendizaje

Comprender las fases de un proceso de investigación y asociarlas con las actividades que se llevarán a cabo ayuda a los alumnos no solo a ser conscientes de su proceso de aprendizaje, sino también a estructurar su pensamiento y las acciones.



Evaluación

Observación

- Comparte sus ideas y conocimientos sobre el sueño.



Cultura de pensamiento

La rutina ¿Qué te hace decir eso? ayuda a los alumnos a describir sus conocimientos o ideas sobre un tema y argumentar el porqué de estos. Posibilita además compartir conocimientos entre iguales y respetar diferentes ideas y perspectivas. Esta rutina resulta muy útil para introducir un tema y recopilar información con la que se trabajará a lo largo de un proyecto.

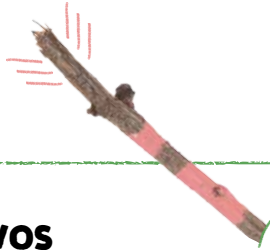


Reflexión sobre la práctica

SESIÓN 17

+	-
x	=

• Mindfulness.



Objetivos

- Practicar la numeración en un contexto lúdico.

Material

- Caja de aula: cartas de posturas corporales.
- myroom > PDI > Memory flashcards.
- Instrumento (pandero, triángulo, claves de madera, silbato...).
- Carpeta de aprendizaje: página 5.

Actividades

Para empezar

5 min

- **Postura corporal del león:** los alumnos reproducen esta postura a partir de la imagen de la carta de postura corporal.

Desarrollo

25 min

- **Juego Escondite de orangutanes:** como los orangutanes duermen en los árboles de la selva, el maestro propone a los niños jugar al escondite de orangutanes. Uno de los alumnos hace de explorador y, el resto, de orangutanes. El explorador cierra los ojos y cuenta hasta 10 para que los orangutanes se vayan a dormir escondidos entre los árboles. Una vez escondidos, el explorador debe encontrar tantos orangutanes como pueda en un tiempo determinado (el maestro puede marcar el final del tiempo usando algún instrumento). Cuando se acaba el tiempo, el explorador cuenta cuántos orangutanes ha encontrado en su expedición. Después se elige otro explorador y se inicia el juego de nuevo.

5 min

- **Memory:** los alumnos juegan al memory con las flashcards presentadas, todos juntos con la PDI.

Para acabar

10 min

- **Realización de la página 5 de la Carpeta de aprendizaje:** los alumnos cuentan los orangutanes que aparecen en la imagen y escriben el número correspondiente.

Gestión de aula

El *memory* con las *flashcards* permite que los alumnos se inicien en el conocimiento de algunas palabras en lengua extranjera relacionadas con el proyecto.

El objetivo es aprender disfrutando de otras lenguas a través de las actividades propuestas. Se recomienda el uso de un atributo (sombrero, varita, gafas, etc.) para contextualizar al alumno en un intercambio lingüístico.



Evaluación

Observación

- Cuenta los orangutanes encontrados.



Personalización del aprendizaje

Al Escondite de orangutanes se puede jugar en el exterior si se dispone de algún espacio adecuado para esconderse, o se puede organizar un espacio con elementos psicomotrices que simule la selva. El maestro, teniendo en cuenta las características de su grupo clase, marcará el tiempo que dura la expedición, que podrá adaptar si necesita que sea más dinámico o más tranquilo.



Reflexión sobre la práctica

SESIÓN 20



Objetivos

- Desarrollar la identificación y la regulación emocional.

Material

- Cuento ¡Despierta! y mims del material del alumno.
- Carpeta de aprendizaje: páginas 6 y 7.
- myroom > aula > Juego del koala.

Actividades

Para empezar

10 min

- **Diálogo para activar los conocimientos previos de los alumnos sobre los koalas:** «¿Habéis visto alguna vez un koala?», «¿cómo es?», «¿dónde vive?». Los niños observan las características del sueño del koala en las páginas 6-7 del cuento ¡Despierta! y, posteriormente, las ponen en común.

Desarrollo

10 min

- **Preparación del material para el juego del koala:** cada alumno personaliza con rotuladores su mim, que hará la función de ficha en el juego de mesa.
- Por equipos, los alumnos recortan y montan el dado de la página 6 de la **Carpeta de aprendizaje**. Si el maestro lo cree conveniente, puede preparar él tantos dados como equipos tenga en su aula.

5 min

- **Demostración del juego del koala:** el maestro dirige la atención al tablero de juego de la página 7 de la **Carpeta de aprendizaje** e indica las cinco acciones que se pueden encontrar:
 - Unas Zzz que representan al koala dormido: quien caiga en esa casilla pierde un turno.
 - Tres huellas de koala: quien caiga en esa casilla debe avanzar 3 casillas.
 - Dos huellas de koala: quien caiga en esa casilla debe avanzar 2 casillas.
 - Una huella de koala: quien caiga en esa casilla debe avanzar 1 casilla.
 - Gotas de lluvia: quien caiga en esa casilla debe bailar como un koala, cuyo pelaje es impermeable.

Para acabar

15 min

- **El juego del koala por equipos:** los niños juegan al juego de mesa por equipos. Gana el primero que llegue a la meta avanzando casillas, dependiendo de la cantidad que aparezca en el dado, y teniendo en cuenta los símbolos que aparecen en cada casilla del tablero.

Gestión de aula

Para llevar a cabo el juego del koala es imprescindible ejemplificar con una ronda la dinámica del juego. Además, es importante recordar no solo las normas del juego, sino también las de convivencia para que este momento resulte divertido y evitar, así, conflictos o malentendidos que pueden ser previstos con anterioridad. Para gestionar y mediar entre los jugadores, se puede escoger a determinados voluntarios que lleven a cabo este rol.



Evaluación

Observación

- Identifica las respuestas emocionales generadas en el juego.

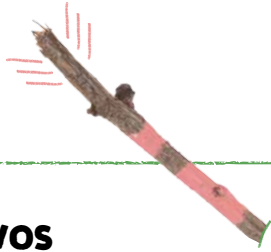


Educación emocional

Perder en un juego puede generar frustración en algunos alumnos, una experiencia emocional que se presenta cuando un deseo o un objetivo no se llega a cumplir. La frustración no regulada implica experimentar emociones negativas, como la rabia o la tristeza. Por ello, es importante que, si se da el caso, se ayude a los alumnos a explicar la situación y expresar qué sienten, así como a reflexionar sobre la importancia de saber ganar, perder o equivocarse en cualquier situación de la vida cotidiana.

Reflexión sobre la práctica

SESIÓN 28



Objetivos

- Seguir las instrucciones de un juego.

Material

- Pelota blanda o globo.
- Carpeta de aprendizaje: página 22.

Actividades



Para empezar

5 min

- **Discriminación de palabras que riman:** los alumnos levantan el pulgar si las palabras que dice el maestro riman y lo bajan si no riman. Por ejemplo: «¿Conejo rima con espejo?», «¿mariposa rima con avestruz?».



Desarrollo

20 min

- **Juego Cadena de rimas:** comienza el juego cuando el maestro propone una palabra, por ejemplo *pato*, y lanza una pelota blanda o un globo a algún alumno. El niño dice una palabra que rime con *pato* (por ejemplo, *gato*) y devuelve la pelota al maestro. El juego continúa hasta que no se encuentren más palabras para rimar, momento en que vuelve a empezar, pero con una palabra diferente. La dinámica debe ser rápida para que los alumnos no pierdan el interés mientras esperan su turno.



Para acabar

15 min

- **Realización de la actividad de la página 22 de la Carpeta de aprendizaje:** los alumnos identifican y relacionan palabras que riman.

El juego

Los juegos lingüísticos, como la Cadena de rimas, constituyen herramientas pedagógicas de extraordinaria relevancia, ya que permiten el desarrollo de la comunicación tanto de forma oral como escrita, así como la participación activa de todos los alumnos. Brindan, además, la ventaja de poder combinar su práctica con el humor y el entretenimiento.



Evaluación

Observación.

- Comprende la dinámica del juego.



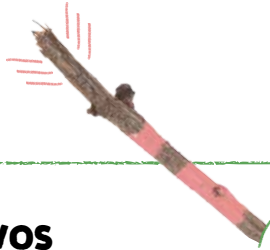
Personalización del aprendizaje

Atendiendo a los diferentes niveles madurativos del aula, se pueden efectuar adaptaciones de la actividad. A aquellos alumnos que muestren menos autonomía en la identificación de palabras que riman, se les pueden mostrar previamente diferentes imágenes o dibujos cuyas palabras rimen entre ellas. A aquellos alumnos que manifiesten facilidad en aportar palabras que riman, se les pueden proponer palabras más complejas, para aumentar la dificultad.



Reflexión sobre la práctica

SESIÓN 31



Objetivos

- Utilizar los conceptos *largo*, *corto*, *grande* y *pequeño*.

Material

- Caja de aula: Kamishibai *Las aventuras de Dalia y Loto*.
- myroom > PDI > Juego Animaladas.
- Carpeta de aprendizaje: página 9.

Actividades

Para empezar

15 min

- **La magia del cuento:** lectura del segundo cuento del Kamishibai *Las aventuras de Dalia y Loto*.
- Diálogo acerca de la narración para asegurar la comprensión del texto: «¿Dónde van a buscar al oso?», «al no encontrarlo allí, ¿se rinden o siguen buscando?», «¿en qué lugares buscan?», «¿dónde está el oso?», «nosotros, cuando algo no nos sale como esperábamos, ¿también lo seguimos intentando?», «¿alguien quiere compartir alguna cosa que intenta e intenta hasta que lo consigue?».

Desarrollo

15 min

- **Juego Animaladas en la PDI:** los niños juegan con las partes del cuerpo de los animales para crear seres inventados. El maestro debe motivar la descripción de cada animal inventado usando los conceptos matemáticos *largo*, *corto*, *grande* y *pequeño*; por ejemplo: «Este animal tiene la cabeza pequeña, el cuerpo grande y dos patas largas».

Para acabar

10 min

- **Realización de la página 9 de la Carpeta de aprendizaje:** los niños rodean de un color todos los elementos largos que observan en la imagen y, de otro color, los elementos cortos.

Fantasia en Inspira

Es importante escoger el momento y el lugar apropiados para que la lectura del cuento sea un éxito. Por ello, se debe valorar la dinámica del grupo, para elegir otro momento o repetir el cuento tantas veces como se desee a lo largo del curso.

Se recomienda cuidar el espacio, la iluminación y la comodidad de los alumnos cuando escuchen la narración, que se puede personalizar usando diversos recursos (sensoriales, auditivos, visuales...).



Evaluación

Observación

- Utiliza las nociones de longitud y tamaño.



Pedagogía verde

Según estudios de la Universidad Europea de Madrid, junto con investigadores ópticos, la posibilidad del aumento de la miopía en niños está relacionada con el número de horas que pasan delante de una pantalla.

Este hecho se ha convertido en un problema mundial de salud pública, y cada vez son más los expertos que recomiendan pasear y realizar actividades en la naturaleza, por sus múltiples beneficios para prevenir la miopía o su incremento.

Reflexión sobre la práctica

SESIÓN 32



Objetivos

- Conocer instrumentos de cuerda.

Material

- Spotify: lista de reproducción *Sensibilidad y expresión musical Inspira 4 años: Caballos y ponis; Let me see the colts.*
- myroom > aula > Imágenes arco e instrumentos de cuerda.
- Carpeta de aprendizaje: página 10.

Actividades

Para empezar

10 min

- **¿Caballo o poni?** Los alumnos eligen si quieren ser caballos o ponis y cabalgan igual que lo hacen estos animales, con una pierna delante de la otra, siguiendo la pulsación de la canción *Caballos y ponis*, de Hidrogenesse.

Desarrollo

15 min

- **Presentación de las familias de instrumentos:** «¿Cuál es la diferencia entre un caballo y un poni?», «¿son de la misma familia aunque sean de diferentes tamaños?». El maestro invita a un diálogo sobre el tamaño de algunos instrumentos de cuerda, unos muy grandes y otros más pequeños. Muestra las imágenes de cuatro instrumentos de la familia de cuerda: violín (el más pequeño), viola, violonchelo y contrabajo (el más grande), para que los niños los observen con atención. Posteriormente, muestra la imagen de un arco, que está fabricado con crines de caballo tensadas, y anima a los alumnos a deducir que pueden utilizar este elemento para tocar los instrumentos que han visto antes. Si es posible, el maestro trae un arco a clase para que los niños lo puedan tocar.
- El maestro elige a cuatro niños de diferentes estaturas, como los instrumentos, para representarlos: el más bajito será el violín; el siguiente, una viola; el siguiente, un violonchelo, y el más alto, un contrabajo. Cuando el maestro lo indique, dirán el nombre del instrumento que representan.

Para acabar

15 min

- **Realización de la página 10 de la Carpeta de aprendizaje:** los alumnos pintan el caballo y el poni mientras escuchan *Let me see the colts*, de Smog, una canción que cuenta la historia de un hombre al que le encanta observar a los caballos, sobre todo cuando están durmiendo (de pie).

Gestión de aula

En esta sesión, se puede invitar a un alumno o miembro de la comunidad educativa a que toque alguno de los instrumentos presentados para disfrutar de su sonido en directo. Es interesante también que, si algún familiar toca un instrumento, de cuerda o de otra familia, grabe un vídeo o un audio tocándolo. De esta manera, se amplía el conocimiento sobre los instrumentos y, además, se establece un vínculo afectivo con las familias a través de la música.



Evaluación

Observación

- Distingue un instrumento por sus características.



Referentes que inspiran

Arno Stern afirma que «El adulto tiene el poder para destruir el juego espontáneo del niño. Y abusa de él, voluntaria o inconscientemente, con la idea de hacerlo por su propio bien. Y en cambio le causa un perjuicio, la mayoría de las veces irreparable. Los niños deberían tener el derecho de vivir la formulación en el juego de pintar». Teniendo en cuenta la esencia del mensaje de Stern, en la actividad final es importante no comparar los resultados según lo que se considera perfecto, ya que se deben valorar y respetar las diferentes creaciones y composiciones.

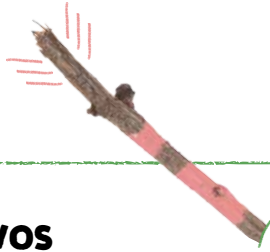
Reflexión sobre la práctica

SESIÓN 50



Material

- Carpeta de aprendizaje: página 16.
- Lápices o ceras de colores.



Objetivos

- Compartir las creaciones con sus compañeros.

Actividades



Para empezar

5 min

- **Presentación de la actividad:** los alumnos observan la página 16 de la **Carpeta de aprendizaje** y dialogan sobre lo que consideran que se debe realizar en la actividad propuesta.



Desarrollo

25 min

- **Realización de la página 16 de la Carpeta de aprendizaje:** los alumnos dibujan a los animales dormidos en sus ubicaciones correspondientes.



Para acabar

10 min

- **Puesta en común:** el maestro invita a aquellos alumnos que lo deseen a compartir con el resto de sus compañeros los animales que han dibujando y dónde los han situado.

Gestión de aula

Previamente a la realización de la actividad de la **Carpeta de aprendizaje**, se puede acudir a la biblioteca del centro o del aula para observar cuentos de animales. De esta manera, si lo necesitan, pueden ayudarse de forma autónoma a través de las ilustraciones de los cuentos. Es importante no dar directrices o emitir un juicio de valor sobre sus dibujos, ya que se encuentran en una etapa de experimentación con los trazos y están desarrollando su creatividad.



Evaluación

Observación

- Muestra seguridad al compartir su creación.



La fantasía en Inspira

¡Hola, amigos! ¿Sabéis qué me ha pasado esta mañana? Mientras creaba mis bolas preferidas, he visto encima de un árbol un búho durmiendo a pleno sol. He subido al árbol decidido a despertarle, para que no se perdiera un día tan soleado y bonito. Pero se ha enfadado un poco conmigo porque resulta que los búhos duermen de día y están despiertos por la noche. ¡Yo no lo sabía! Esta noche voy a intentar quedarme despierto para observar qué hace. ¿Vosotros habéis visto alguna vez un animal por la noche? ¿Cuál? (Taro)

Reflexión sobre la práctica



Los animales tienen formas de dormir muy curiosas: algunos duermen solos, otros acompañados, unos de día, otros de noche, unos de pie, otros boca abajo... En este proyecto también descubriremos por qué dormimos, prepararemos la cama a un orangután y jugaremos a ser jirafas en la sabana. ¿Te lo explicamos a ritmo de nana?

Bienvenido al proyecto
Un sueño bestial.



inspira.

Un sueño bestial

Un proyecto sobre el sueño de los animales
4 años | Proyecto 2

tekman







Creatividad sin límites

Inspira propone una **metodología** basada en la manipulación y en la exploración como formas de descubrimiento. Todas las sesiones son **experienciales** para que los niños descubran el mundo desde el asombro y aprendan **jugando, tocando, ensuciando y admirando** lo que les rodea.

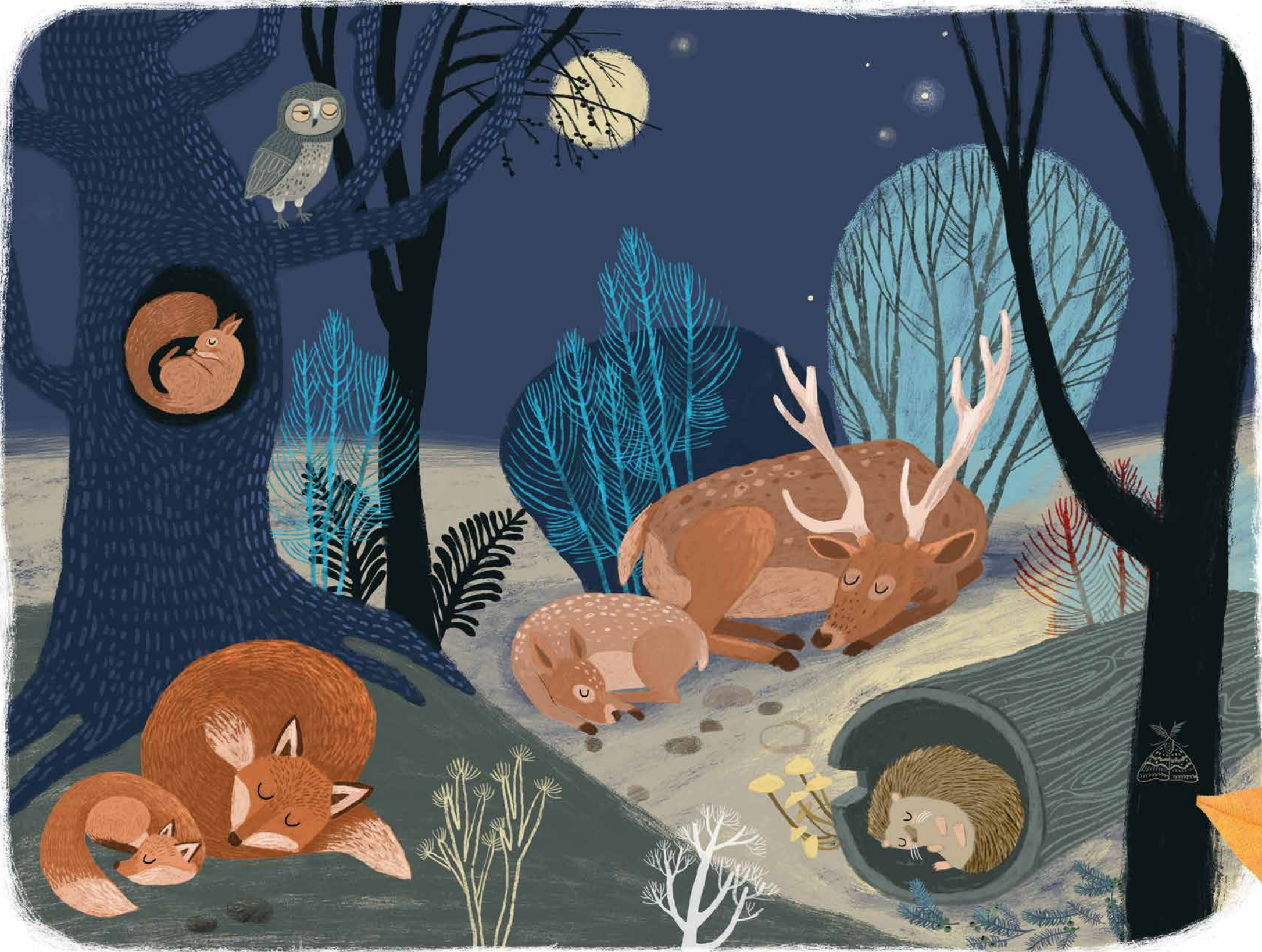
Solo algunas sesiones incorporan una actividad para que los alumnos puedan **plasmear sus conocimientos, ideas y sensaciones** en la Carpeta de aprendizaje. Son un complemento final de la sesión y no pueden entenderse sin las actividades realizadas previamente en el aula. Hay una Carpeta de aprendizaje para cada proyecto del curso, cuyas hojas son extraíbles y convertibles en el formato que quieras.

Todas las páginas están diseñadas para fomentar tanto el **aprendizaje** como la **imaginación**. Se proponen juegos visuales con diferentes elementos orgánicos para conectar al niño con la naturaleza. La **fotografía** les permite reconocer el entorno fácilmente y la **ilustración** les estimula y potencia su creatividad innata. El blanco es un componente fundamental para dar espacio a la expresividad del alumno.



Bienvenido al proyecto

Un sueño bestial





BUSCA LOS ANIMALES DORMIDOS Y RODÉALOS.



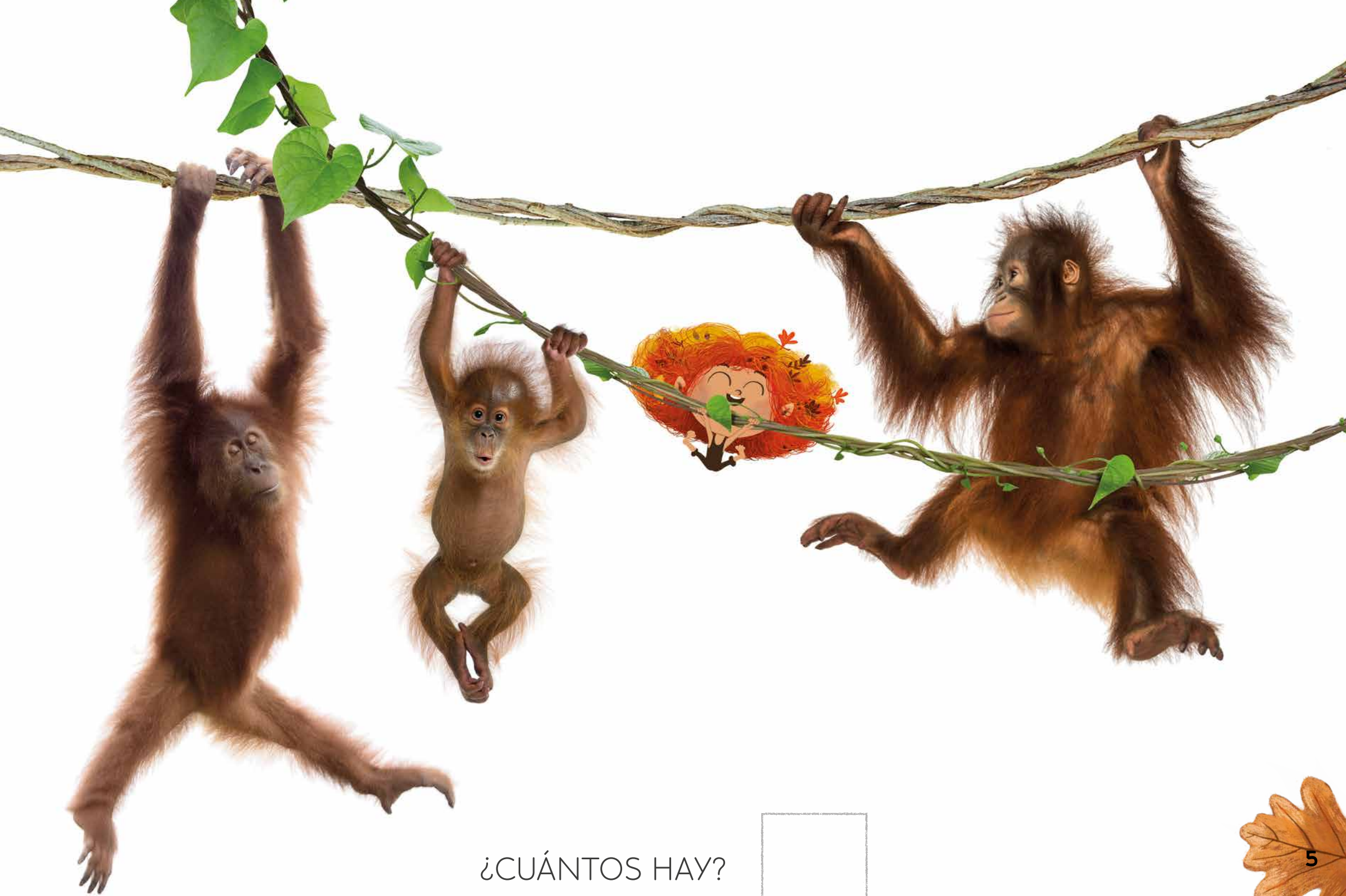
En el aula

En esta sesión, los alumnos han iniciado su investigación acerca del sueño de los animales.



En casa

¿Cuál es vuestro animal preferido? Investigad cómo duerme.



¿CUÁNTOS HAY?





CUENTA LOS ORANGUTANES Y ANOTA
EL NÚMERO CORRESPONDIENTE.



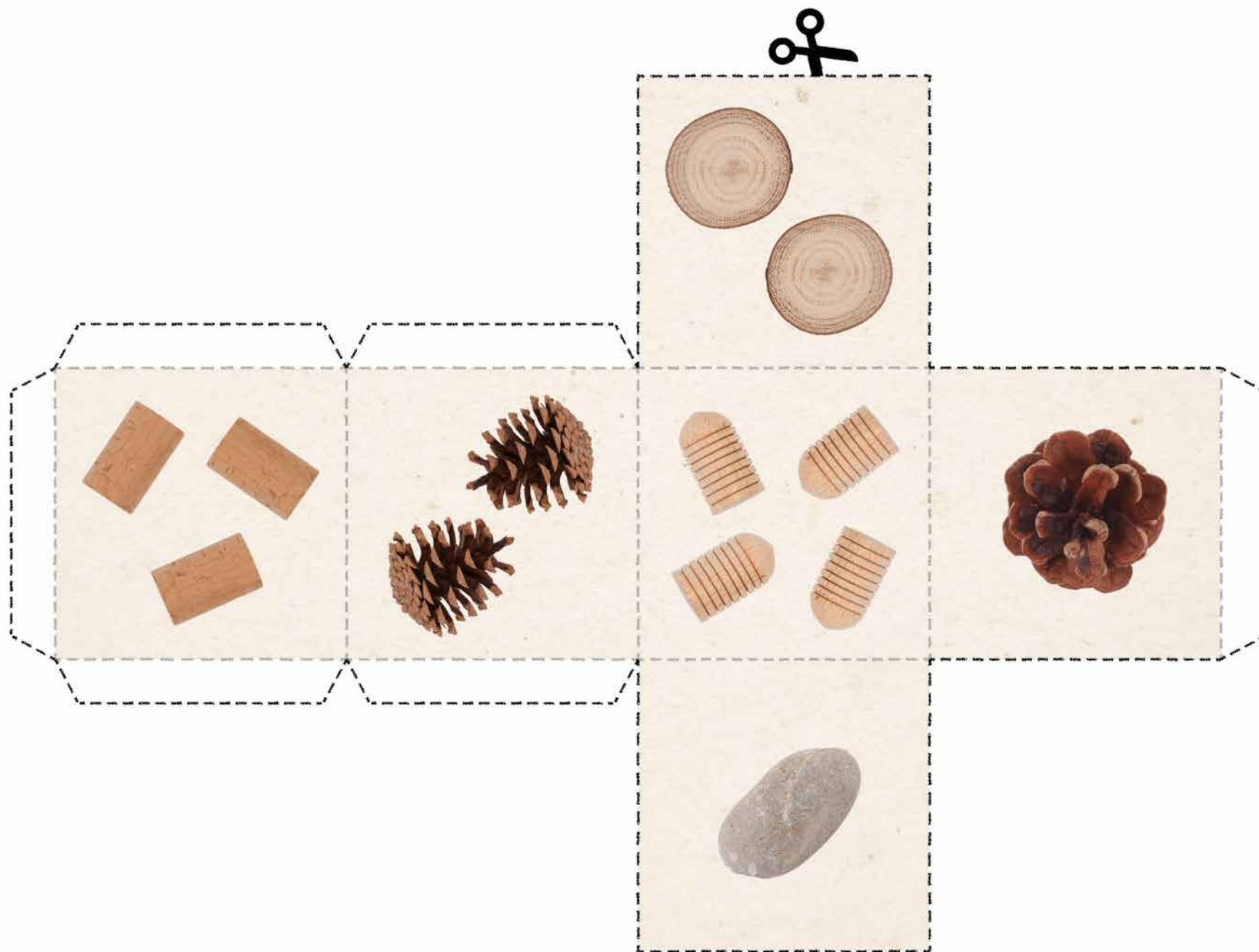
En el aula

En esta sesión, los alumnos han utilizado los números
mientras jugaban al escondite de orangutanes.



En casa

Jugad a ser orangutanes.





RECORTA Y MONTA EL DADO.
¡YA PUEDES JUGAR AL JUEGO DEL KOALA!







JUEGA, CON TU EQUIPO, AL JUEGO DEL KOALA.
PARA AVANZAR, UTILIZA EL DADO QUE HAS CREADO.



En el aula

En esta sesión, los alumnos han investigado las características del sueño del koala.



En casa

Explicad a vuestra familia el juego del koala y jugad todos juntos.



PATO



OVEJA



GA



ABE



HURÓN



CONEJO



LE



CANGRE





COLOCA LAS PEGATINAS PARA COMPLETAR
PALABRAS QUE RIMAN.



En el aula

En esta sesión, los alumnos han identificado palabras que riman.



En casa

Disfrutad cantando canciones rimadas. Hay muchas: *Debajo de un botón, Caracol saca tus cuernos al sol*, etc. ¿Conocéis alguna otra?





IDENTIFICA Y RODEA DE DOS COLORES DIFERENTES
LAS PARTES LARGAS Y CORTAS DEL CUERPO DE ESTOS ANIMALES.



En el aula

En esta sesión, los alumnos han identificado las características físicas de los animales usando los conceptos *largo* y *corto*.



En casa

Existen libros que permiten combinar diferentes partes del cuerpo de algunos animales y crear así seres fantásticos.
¿Os apetece buscar alguno en la biblioteca?





PINTA EL CABALLO Y EL PONI DORMIDOS
MIENTRAS ESCUCHAS LA CANCIÓN.



En el aula

En esta sesión, los alumnos han descubierto instrumentos de cuerda:
el violín, la viola, el violonchelo y el contrabajo.



En casa

Se pueden hacer instrumentos de cuerda con material reciclado.
¿Os animáis a crear alguno con vuestra familia?





¿DÓNDE DUERMEN LOS ANIMALES?
DIBÚJALOS EN EL LUGAR QUE LES CORRESPONDA.



En el aula

En esta sesión, los alumnos han asociado animales con el lugar donde duermen.



En casa

Explicad a vuestra familia qué animales habéis dibujado y dónde duermen.





Los animales tienen formas de dormir muy curiosas: algunos duermen solos, otros acompañados, unos de día, otros de noche, unos de pie, otros boca abajo... En este proyecto también descubriremos por qué dormimos, prepararemos la cama a un orangután y jugaremos a ser jirafas en la sabana. ¿Te lo explicamos a ritmo de nana?

Bienvenido al proyecto
Un sueño bestial.

inspira.



Guía del maestro

Un proyecto sobre el subsuelo
5 años | Proyecto 1

tekman

Proyecto de muestra (Incluye 7 sesiones)





Naturaleza, calma, belleza... ¡y aprendizaje!

Bajo mis pies es el primer proyecto de Inspira 5 años, que invita a los alumnos a descubrir qué elementos y capas forman el subsuelo. La experimentación con los elementos naturales les facilita conocer el mundo vegetal y animal que hay debajo de sus pies de manera vivencial.

Como **producto final**, a lo largo del proyecto los alumnos van elaborando un **terrario** donde podrán observar las capas de la tierra y los elementos que la componen. Los alumnos harán una presentación del producto final para las familias en el aula.

Objetivos generales

- Experimentar y explorar elementos de la naturaleza de forma activa.
- Conocer el hábitat vegetal y animal del subsuelo.
- Iniciarse en las habilidades matemáticas básicas a partir de la observación, la descripción, la manipulación y el juego.
- Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, expresión de ideas, emociones y sentimientos.
- Participar en actividades de representación y expresión plástica y musical.
- Desarrollar la gestión y la conciencia corporal a través de secuencias libres y guiadas.



SESIÓN 1 Provocación inicial

Evaluación
Compartimos los
conocimientos previos
sobre el subsuelo
mediante un dibujo.



Evaluación
Conocemos los
pasos para realizar
una investigación
de campo.



El topo

Las raíces

Agua del subsuelo

Proyectos emocionantes

Cada proyecto tiene 52 sesiones que se distribuyen en 13 horas semanales durante 4 semanas. Las sesiones están repartidas en estos 6 grandes bloques:

- 10 sesiones de entorno natural.
- 10 sesiones de lenguaje matemático.
- 8 sesiones de sensibilidad y expresión musical.
- 8 sesiones de sensibilidad y expresión plástica.
- 6 sesiones de cuerpo y movimiento.
- 10 sesiones de comunicación y lenguaje.

La evaluación como experiencia de aprendizaje

En Inspira apostamos por una **evaluación holística** en la que participan tanto el docente como el alumno. Es una evaluación basada en observar, conocer, evidenciar y poner palabras al desarrollo de cada niño, con el objetivo de **regular la enseñanza y el aprendizaje**.

Para los docentes

En cada sesión te decimos qué y cómo evaluar para que puedas realizar una evaluación continua y global.

Para los alumnos

Todos los proyectos incluyen **actividades** para que los alumnos valoren y reflexionen sobre qué y cómo han aprendido. Esto les permite **participar de forma activa** en su aprendizaje, visualizar lo que han aprendido y experimentar sus dificultades como una oportunidad de superación.

SESIÓN 52 Exposición del producto final: el terrario

Evaluación

Utilizamos los pasos de investigación de campo para tomar conciencia del proceso.

Evaluación

Comparamos el dibujo inicial con el final para evidenciar el aprendizaje.



Las lombrices



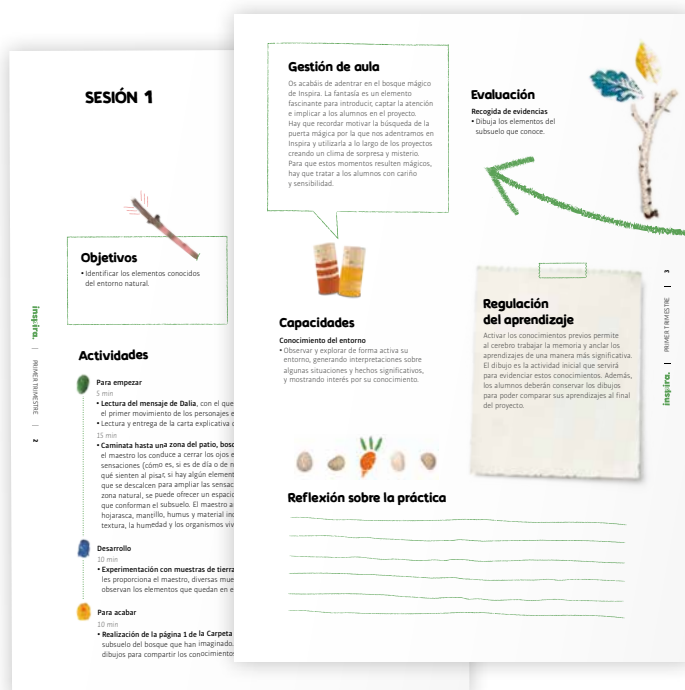
Los fósiles



El hormiguero

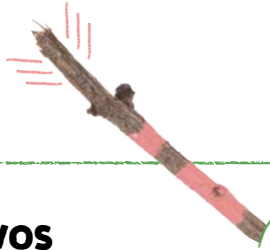
Mucho más que una guía

La **Guía del maestro** contiene la descripción detallada de las actividades y del material necesario, así como toda la información pedagógica, para llevar a cabo las sesiones de manera ordenada. Además, incluye información adicional para ayudarte a **crecer como maestro**, con orientaciones y datos clave sobre neuroeducación, educación emocional, pedagogía verde, personalización del aprendizaje, referentes inspiradores, gestión de aula, cultura de pensamiento, expresión y sensibilidad, juego, aprendizaje cooperativo y regulación del aprendizaje.



Aquí encontrarás orientaciones adicionales que te permitirán seguir creciendo como docente.

SESIÓN 2



Objetivos

- Experimentar las posibilidades del trabajo en positivo y en negativo a partir de un formato texturizado.

Material

- Cuento *Muchos túneles y un problema* del material del alumno.
- Carpeta de aprendizaje: página 2.
- Ceras blancas y negras.

Actividades



Para empezar

5 min

- **Lectura del cuento *Muchos túneles y un problema*:** el maestro muestra las páginas 2-3 y lee en voz alta el texto correspondiente en la página 16. Después comprueba si han entendido el relato.

5 min

- **Presentación de la creación de un terrario:** el maestro anima a los alumnos a dialogar sobre la creación que se llevará a cabo durante algunas semanas, un terrario de aula que represente las diferentes capas del subsuelo y que contemple el proceso de investigación.



Desarrollo

5 min

- **Lluvia de ideas acerca de la existencia o no de luz en el subsuelo:** «¿Creéis que hay luz bajo tierra?», «¿de qué color pintarías la oscuridad?», «¿cómo os sentís cuando estáis a oscuras?».

15 min

- **Realización de la página 2 de la Carpeta de aprendizaje:** los niños deben experimentar y dibujar libremente con ceras blancas y negras sobre las diferentes texturas que representan las capas del subsuelo.



Para acabar

10 min

- **Reflexión final:** «¿Os habéis fijado en lo que pasa cuando pintáis con cera blanca sobre blanco?», «¿qué ocurre cuando pintáis con cera negra sobre negro?», «¿y si pintáis con cera blanca sobre negro o al revés?».

Referentes que inspiran

Según el profesor de Arte e investigador Elliot Eisner, las actividades artísticas que se trabajan de manera transversal y libre enseñan a los niños que los problemas reales pueden tener más de una solución posible, y que la imaginación es una poderosa herramienta en la resolución de conflictos y en la toma de decisiones.



Evaluación

Observación

- Debate las posibilidades del trabajo en positivo (negro sobre blanco) y en negativo (blanco sobre negro).



Pedagogía verde

El huerto en Inspira

Siguiendo la secuenciación de *El huerto* en Inspira, esta semana el grupo aula debe proponer un espacio para ubicar el huerto en la escuela. Además, se debe escoger a uno o a dos representantes de aula, que formarán la comisión hortelana junto a los alumnos de 3 y 4 años. Ellos serán los encargados de compartir con otros cursos y con dirección la propuesta de ubicación del huerto. Para ello, es interesante pasear por la escuela y observar las características de las zonas para determinar cuál es la mejor.



Reflexión sobre la práctica

SESIÓN 6



Objetivos

- Representar una melodía con el cuerpo.

Material

- Spotify: lista de reproducción *Sensibilidad y expresión musical Inspira 5 años*: *What I like most in the world*; *Segundo movimiento del concierto La Primavera*.
- Carpeta de aprendizaje: página 4.

Actividades

Para empezar

15 min

- Reproducción y escucha de la canción *What I like most in the world*, de Oh!Cake & the Cookie: la canción habla sobre las cosas que nos gustan mucho, como subir montañas con amigos, jugar en la hierba, correr junto a un perro...
- **Conversación sobre los espacios naturales preferidos de los alumnos:** «¿Cómo es vuestro lugar de la naturaleza favorito?», «¿es un bosque, un campo?», «¿es un camino con un riachuelo o una playa de arena?».

Desarrollo

15 min

- Reproducción del segundo movimiento del concierto *La Primavera*, de Antonio Vivaldi.
- **Segunda reproducción de la pieza musical, en relación con los espacios naturales preferidos de los alumnos.** El maestro anima a los alumnos a que, mientras escuchan la pieza musical, imaginen cómo es en primavera su lugar favorito de la naturaleza: «¿Podéis imaginar la llegada de la primavera a vuestro lugar preferido de la naturaleza?». A continuación, les propone preguntas: «¿Cambia la primavera algún elemento del paisaje?», «hay un perro, ¿podéis oírlo ladrar?», «¿sabéis que las violas son los instrumentos que producen estos ladridos?», «¿podéis imaginar que la música que oímos es el sonido de las plantas y los árboles?».
- Representación corporal de la melodía del violín a través del movimiento de un pañuelo.

Para acabar

10 min

- Representación gráfica de los ladridos del perro y de la melodía del violín en la página 4 de la Carpeta de aprendizaje.

Neuroeducación

David Bueno, doctor en Biología y profesor de Genética en la Universidad de Barcelona, defiende el protagonismo de la música en las escuelas. Gracias a la neurociencia se ha podido afirmar que la música favorece la plasticidad neuronal igual que lo hace la psicomotricidad. Además, despierta emociones y fomenta el desarrollo empático para reconocer emociones en otras personas.



Evaluación

Observación

- Expresa a través del cuerpo las sensaciones que le transmite una melodía.



Personalización del aprendizaje

Es importante fomentar la participación y la expresión de aquello que los alumnos imaginan tras la escucha del segundo movimiento de *La Primavera*, en relación con su espacio natural preferido. Se puede proponer que lo hagan a través de lenguajes diversos, como las palabras, los gestos o el dibujo.

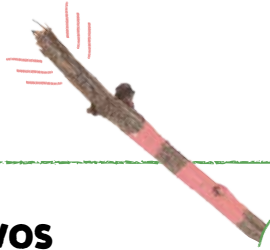


Reflexión sobre la práctica

SESIÓN 12

+	-
×	=

- Aprendizaje cooperativo.



Objetivos

- Emplear instrumentos de medida.

Material

- Raíces comestibles (jengibre, zanahoria, rábanos o chirivías) y no comestibles.
- Cintas métricas y elementos naturales.
- Carpeta de aprendizaje: página 5.

Actividades

Para empezar

15 min

- **Clasificación de elementos:** el maestro proporciona a cada grupo algunas raíces para que experimenten con ellas. Después les pide que las clasifiquen en función de si son «más cortas» o «más largas» y que expliquen cómo han llegado a sus conclusiones.
- **Diálogo sobre la medición:** el maestro coloca algunas raíces cerca de los alumnos y otras más lejos, les pregunta si pueden medir de la misma manera la distancia que hay hasta ellas, e inicia un diálogo acerca de para qué sirve medir y sobre las diferentes formas (convencionales y no convencionales) que conocen para medir longitudes (pies, palmos, piedras, palos, centímetro, metro, etc.).

Desarrollo

10 min

- **Actividad de libre circulación:** en parejas, los alumnos se mueven por la clase para medir diferentes objetos, primero con elementos naturales y, después, con una cinta métrica.

Para acabar

10 min

- **Realización de la página 5 de la Carpeta de aprendizaje:** los alumnos anotan cuánto miden las raíces e identifican las que se pueden comer.

5 min

- Reflexión sobre las actividades realizadas.

Gestión de aula

Antes de que los alumnos realicen la página 5 de la **Carpeta de aprendizaje**, se puede llevar a cabo, a modo de ejemplo, la medición de raíces reales en gran grupo. Así, se puede orientar a los alumnos sobre cómo utilizar la cinta métrica, aunque el objetivo de la página no sea que identifiquen de forma exacta la medida de las raíces, sino aproximarlos al uso de instrumentos de medida y que comprendan la importancia de medir en diferentes situaciones de la vida.



Evaluación

Observación

- Utiliza la cinta métrica en la realización de mediciones.



Aprendizaje cooperativo

Para la creación de los equipos base, que se formarán en el segundo proyecto, las actividades realizadas en pequeños grupos o en parejas ofrecen la posibilidad de valorar el nivel de interacción y cohesión de los futuros miembros de un equipo.

El maestro puede registrar estas valoraciones con el fin de tenerlas en cuenta para la futura creación.



Reflexión sobre la práctica

SESIÓN 21



Objetivos

- Desarrollar la escucha activa.

Material

- myroom > PDI > Adivinanza
«Paseo por la tierra».
- Carpeta de aprendizaje: página 18.

Actividades



Para empezar

5 min

- Lectura en voz alta de la adivinanza «Paseo por la tierra».
- **Diálogo sobre el vocabulario y resolución de la adivinanza en la PDI.**



Desarrollo

15 min

- **Búsqueda de lombrices en un espacio natural:** los alumnos deben observar con mucha atención y seleccionar los detalles más importantes.
- Diálogo que permita describir, de manera detallada y ordenada, cómo son las lombrices. El maestro debe guiar a los alumnos con preguntas: «¿Cómo son?», «¿qué forma tienen?», «¿de qué color son?», «¿cómo se mueven?», «¿de qué se alimentan?», «¿cómo respiran?», «¿tienen boca, ojos y orejas?», «¿dónde viven?», «¿por qué salen a la superficie durante la lluvia?», «¿por qué nunca las vemos por la superficie?»

5 min

- **Juego del movimiento de la lombriz:** los alumnos se deslizan serpenteando por el suelo, contrayendo y relajando los músculos.

10 min

- **Realización de la actividad de la página 18 de la Carpeta de aprendizaje:** los alumnos escriben la solución de la adivinanza.



Para acabar

5 min

- **Repetición grupal en voz alta de la adivinanza.**

Pedagogía verde

Los árboles y las ramas caídas suelen ser habitados por diferentes animales: gusanos, hormigas, ciempiés, etc. Es un buen momento para transmitir a los alumnos la importancia de respetar a los animales y su hábitat. Si resulta difícil descubrirlos, se puede poner un poco de melaza o miel en el tronco de un árbol para invitar a los animales a un banquete y poder así observarlos.



Evaluación

Observación

- Escucha las aportaciones de sus compañeros.



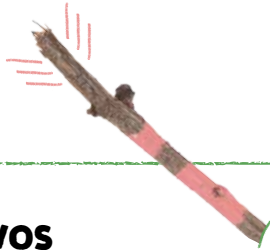
Personalización del aprendizaje

La adivinanza es un recurso lingüístico que, por su presentación y rima, motiva a los niños a reproducirla y adivinarla. Ofrece además múltiples beneficios en el proceso de aprendizaje de los alumnos. La repetición y la memorización, que dan paso al desarrollo de la memoria, son aspectos que se deben trabajar, aunque serán ineficientes si antes de la presentación de la adivinanza no se genera expectación, o bien si su repetición es aburrida y descontextualizada.



Reflexión sobre la práctica

SESIÓN 39



Objetivos

- Iniciarse en la autoevaluación.

Material

- Caja sensorial con arena del material del alumno.
- Fósiles y objetos varios o fotografías de fósiles y objetos varios.
- Pinceles.
- Carné de investigador.
- Carpeta de aprendizaje: página 11.

Actividades



Para empezar

10 min

- Recordatorio de los contenidos trabajados anteriormente: «¿Qué son los fósiles?», «¿dónde los podemos encontrar?», «¿quién es la persona que estudia los fósiles?».
- **Explicación del taller de paleontología:** por parejas o por grupos, el maestro reparte la caja sensorial, en la que habrá escondidos diferentes elementos en la arena. Como buenos paleontólogos, en algunas descubrirán un fósil y, en otras, elementos no fósiles. Se recupera el carné de investigador para que los alumnos lo utilicen durante el taller y lo consulten siempre que lo necesiten.



Desarrollo

20 min

- **Taller de paleontología:** se reparten las cajas y los alumnos investigan los elementos que hay en ellas. Después realizan la clasificación de los elementos fósiles y no fósiles encontrados, que argumentan.
- Autoevaluación y puesta en común: los alumnos completan la segunda fila del carné de investigador, autoevalúan los pasos que han realizado durante la investigación y, posteriormente, comparten sus respuestas.



Para acabar

10 min

- **Realización de la actividad de la página 11 de la Carpeta de aprendizaje:** los alumnos rodean los fósiles.

Estrategias de evaluación

Regulación del aprendizaje

Otro aspecto clave para aprender a autorregularse consiste en tener la oportunidad de volver a repetir un proceso utilizando los pasos aprendidos previamente. Por ello en esta sesión se retoma el carnet con las acciones del buen investigador antes, durante y después de la actividad, para que, durante el taller, puedan seguir las acciones y, después de este, autoevaluarse.



Evaluación

Observación

- Participa en el proceso de autoevaluación.



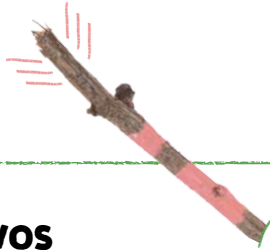
Gestión de aula

Para finalizar el taller, es interesante clasificar los elementos descubiertos según sean o no fósiles, y ponerlos en común para que puedan explicar por qué, por ejemplo, un determinado elemento es o no un fósil. Al finalizar la página de la **Carpeta de aprendizaje**, se recomienda poner en común los elementos que han rodeado para reforzar o consolidar los conocimientos trabajados sobre los fósiles.



Reflexión sobre la práctica

SESIÓN 40



Objetivos

- Plasmar los conocimientos en diversos formatos.

Material

- Cuento *Muchos túneles y un problema* del material del alumno.
- Carpeta de aprendizaje: página 12.
- myroom > aula > Imagen partes de una hormiga.
- Plastilina.

Actividades



Para empezar

10 min

- **Lectura del cuento *Muchos túneles y un problema*:** el maestro muestra las páginas 6-7 del cuento y lee en voz alta el texto correspondiente en la página 16. Después anima a los alumnos a recordar su historia y los personajes que aparecen en él.



Desarrollo

10 min

- **Visualización de la imagen del hormiguero de la página 12 de la Carpeta de aprendizaje y presentación de la hormiga:** «¿Sabéis cómo es una hormiga?», «¿cuántas partes tiene su cuerpo?», «¿podríais dibujar una hormiga?».
- Comparación del dibujo de los alumnos con la imagen de la hormiga para que vean las partes del cuerpo, el número de patas y el número de antenas.

10 min

- **Realización de la actividad de la página 12 de la Carpeta de aprendizaje:** los alumnos trazan el camino que debe realizar la hormiga para llegar a la superficie.



Para acabar

10 min

- **Actividad con plastilina:** los alumnos confeccionan hormigas de plastilina para insertar dentro del terrario.
- Recordatorio a las familias de la exposición del producto final en la sesión 52.

Pedagogía verde

El huerto en Inspira

Cuando el equipo directivo, o el departamento correspondiente, apruebe la propuesta de ubicación y tipología de huerto escolar presentada la semana anterior, será necesario convocar una reunión de comisión hortelana para transmitir la decisión a los representantes hortelanos de cada curso, los cuales serán los responsables de comunicar a sus compañeros de clase la decisión final sobre la ubicación y tipología del huerto.



Evaluación

Observación

- Transmite sus conocimientos a través del modelaje de la hormiga.



Personalización del aprendizaje

Se puede utilizar el soporte visual para acompañar tareas que requieran mayor apoyo, lo que facilitará un modelo a los alumnos para realizar, posteriormente, la tarea de manera autónoma. En este caso, una opción es proyectar la ficha del alumno para realizar el laberinto de manera grupal.

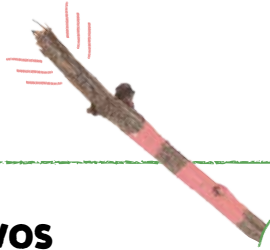


Reflexión sobre la práctica

SESIÓN 51

+	-
x	=

• Mindfulness.



Objetivos

- Practicar el razonamiento lógico.

Material

- Caja de aula: cartas de posturas corporales.
- Material del alumno.
- Carpeta de aprendizaje: página 16.
- Plastilina.

Actividades



Para empezar

5 min

- Secuencia de posturas corporales del gato y la vaca.



Desarrollo

20 min

- **Presentación y demostración de cómo jugar al sudoku:** el maestro introduce las reglas para la resolución de un sudoku; partiendo de los elementos ya dispuestos en el tablero, hay que completar las casillas vacías con el resto de los elementos, sin que se repitan en una misma fila, columna o región de 2×2 . Para que los alumnos comprendan la dinámica del juego, el maestro plantea algunos sudokus para que los resuelvan grupalmente.



Para acabar

15 min

- **Realización de la actividad de la página 16 de la Carpeta de aprendizaje:** los alumnos pegan los adhesivos en las celdas en blanco, de tal forma que cada fila, columna y región de 2×2 no tenga elementos repetidos.

Gestión de aula

Para la realización de la página de la **Carpeta de aprendizaje**, se recomienda observar si es necesario agrupar a los alumnos en parejas o pequeños grupos para que, entre ellos, se ayuden. Es importante que todos los miembros se impliquen de una u otra forma para fomentar la participación de todos.



Evaluación

Observación

- Identifica los elementos que faltan para completar una fila o una columna.



Personalización del aprendizaje

Jugar previamente a los sudokus en gran formato facilita que los alumnos comprendan la dinámica del juego. Para que todos puedan visualizarla, es recomendable ejemplificarla en gran formato: en el suelo, en la pizarra, con diversos materiales, etc. Para resolver el sudoku se puede optar por agrupar a los alumnos en parejas. Es posible que algunos de ellos presenten mayor dificultad para realizarlo. Por ello, es importante que, al finalizar la actividad, se pongan en común las estrategias utilizadas para resolverlo.



Reflexión sobre la práctica



En este proyecto experimentaremos con la naturaleza
para descubrir lo que pasa en el subsuelo.
¿Sabías que bajo nuestros pies hay un mundo
fascinante? Leeremos cuentos sobre topos
y lombrices, pintaremos con barro y crearemos
nuestro propio terrario de aula.

Bienvenido al proyecto
Bajo mis pies.





inspira.

Bajo mis pies

Un proyecto sobre el subsuelo
5 años | Proyecto 1

tekman

Carpeta de aprendizaje (Incluye 7 actividades de muestra)







Creatividad sin límites

Inspira propone una **metodología** basada en la manipulación y en la exploración como formas de descubrimiento. Todas las sesiones son **experienciales** para que los niños descubran el mundo desde el asombro y aprendan **jugando, tocando, ensuciando y admirando** lo que les rodea.

Solo algunas sesiones incorporan una actividad para que los alumnos puedan **plasmear sus conocimientos, ideas y sensaciones** en la Carpeta de aprendizaje. Son un complemento final de la sesión y no pueden entenderse sin las actividades realizadas previamente en el aula. Hay una Carpeta de aprendizaje para cada proyecto del curso, cuyas hojas son extraíbles y convertibles en el formato que quieras.

Todas las páginas están diseñadas para fomentar tanto el **aprendizaje** como la **imaginación**. Se proponen juegos visuales con diferentes elementos orgánicos para conectar al niño con la naturaleza. La **fotografía** les permite reconocer el entorno fácilmente y la **ilustración** les estimula y potencia su creatividad innata. El blanco es un componente fundamental para dar espacio a la expresividad del alumno.



Bienvenido al proyecto

Bajo mis pies





DIBUJA LIBREMENTE CON CERAS BLANCAS Y NEGRAS
SOBRE LAS DIFERENTES CAPAS DEL SUBSUELO.



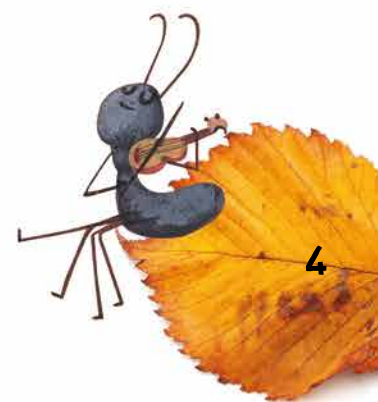
En el aula

En esta sesión, los alumnos han experimentado las posibilidades del trabajo en positivo (negro sobre blanco) y en negativo (blanco sobre negro) a partir de un formato texturizado.



En casa

Jugad a identificar los objetos blancos y los objetos negros que tengáis en casa. ¿De qué color hay más?





DIBUJA LIBREMENTE LOS LADRIDOS DEL PERRO
Y LA MELODÍA DEL VIOLÍN QUE HAS ESCUCHADO.



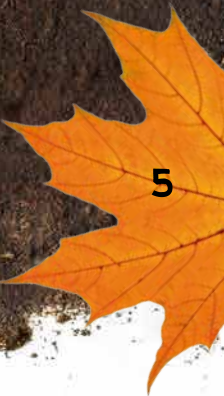
En el aula

En esta sesión, los alumnos han escuchado una serie de piezas musicales clásicas y contemporáneas que evocan la naturaleza y han representado con el cuerpo sus melodías.



En casa

Probad a dibujar los sonidos de la naturaleza.





ANOTA CUÁNTO MIDEN LAS RAÍCES. A CONTINUACIÓN,
PIENSA EN CUÁLES SON COMESTIBLES Y CUÁLES NO LO SON.



En el aula

En esta sesión, los alumnos han practicado el concepto de medida y han utilizado la cinta métrica para medir diferentes objetos.



En casa

Practicad la medida en casa midiendo diferentes objetos con una regla o un metro. ¿Hay algo que no podáis medir?





RODEA LOS ELEMENTOS FÓSILES.



En el aula

En esta sesión, los alumnos han identificado elementos fósiles en un taller de paleontología.



En casa

Si tenéis la posibilidad, visitad un museo en el que podáis observar distintos fósiles. ¿Cómo son?





AYUDA A LA HORMIGA A ENCONTRAR LA SALIDA DEL LABERINTO.



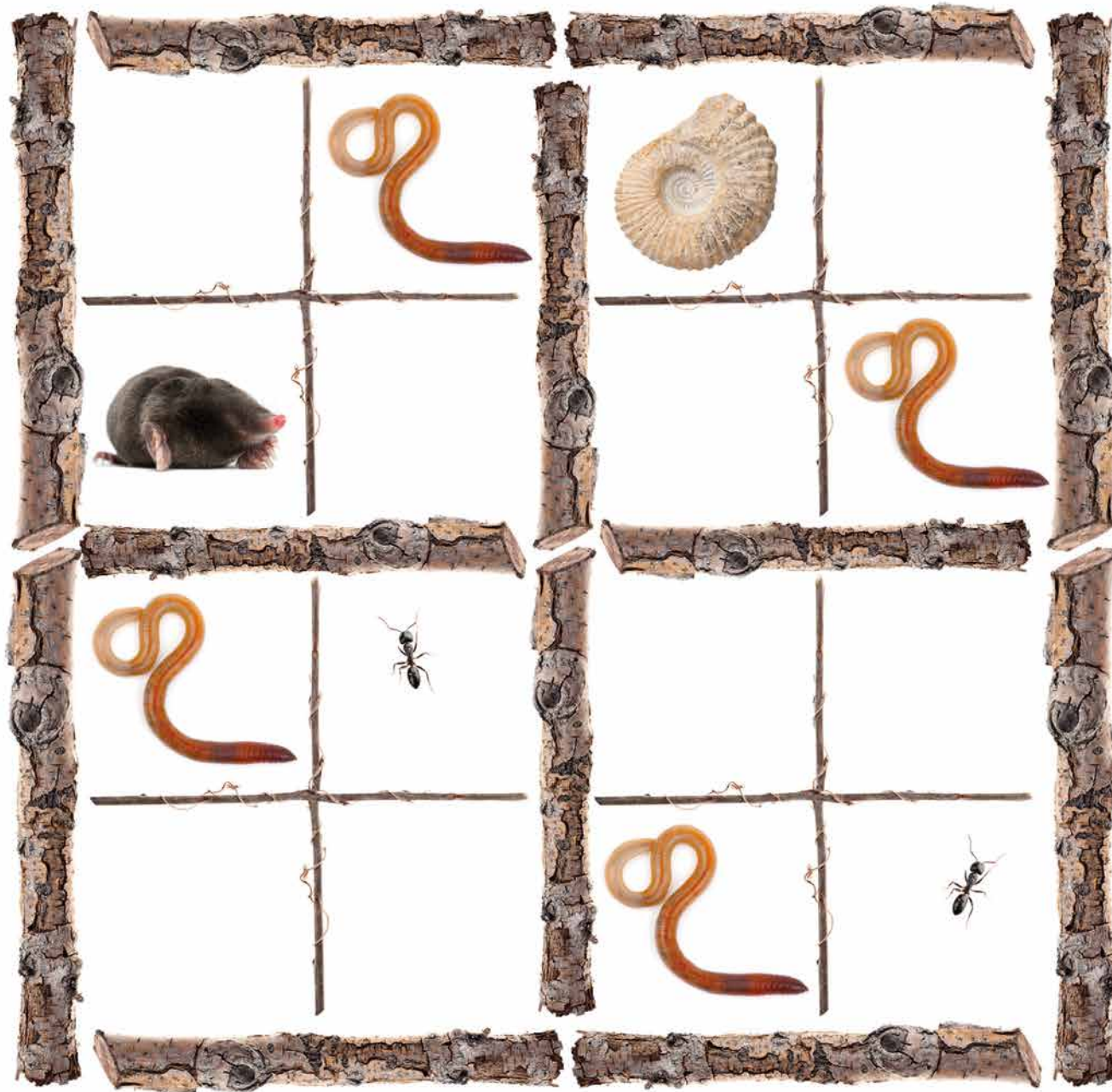
En el aula

En esta sesión, los alumnos han conocido las características de las hormigas y han desarrollado el pensamiento lógico-matemático.



En casa

Visitad un laberinto en familia y probad a perderos y a encontraros por él. ¿Es fácil o difícil?





RESUELVE EL SUDOKU UTILIZANDO LAS PEGATINAS.



En el aula

En esta sesión, los alumnos han jugado a resolver un sudoku a través de la lógica.



En casa

A los sudokus también se puede jugar en familia.
¿Os animáis?

PASEO POR LA TIERRA

GILDA HEGARTY

MI CUERPO ES MUY LARGO Y ROSA,
ME ARRASTRO COMO UN GUSANO,
¡NO TE PIENSES OTRA COSA!
QUE NO SOY COMO UN MARCIANO.

SI ARRASTRÁNDOME ME ENCUENTRAS
POR ESTA MOJADA TIERRA,
HAZTE BIEN A UN LADO MIENTRAS
YO PASEO POR LA SIERRA.





ESCRIBE LA SOLUCIÓN DE LA ADIVINANZA.



En el aula

En esta sesión, los alumnos han desarrollado la sensibilidad literaria, la escucha y la comprensión oral.



En casa

Leed la adivinanza en familia. ¿Qué es?





En este proyecto experimentaremos con la naturaleza
para descubrir lo que pasa en el subsuelo.
¿Sabías que bajo nuestros pies hay un mundo
fascinante? Leeremos cuentos sobre topos
y lombrices, pintaremos con barro y crearemos
nuestro propio terrario de aula.

Bienvenido al proyecto

Bajo mis pies.

