

**inspira.**



# Guía del maestro

Un proyecto sobre las aves  
3 años | Proyecto 3

**tekman**

**Proyecto de muestra** (Incluye 7 sesiones)





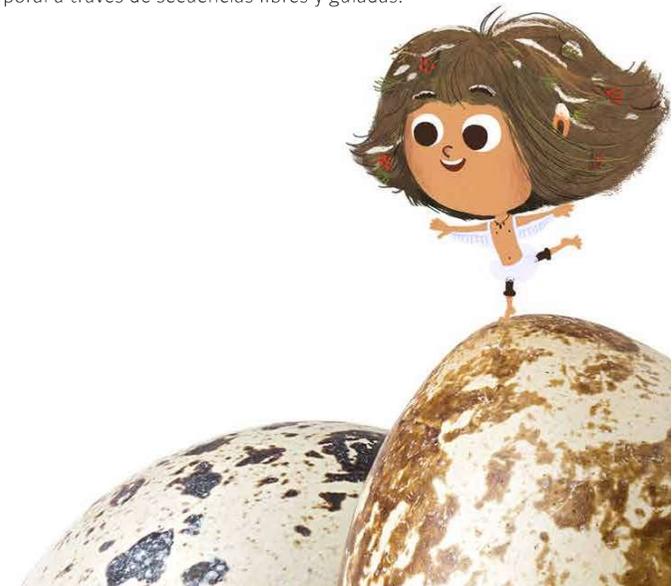
# Naturaleza, calma, belleza... ¡y aprendizaje!

¡**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.



**Alimentación**

**Evaluación**  
Diversas sesiones proponen actividades y juegos en los que es necesario utilizar la información reflejada en el mapa mental. Al hacerlo, afianzamos los aprendizajes y tomamos conciencia de ellos.



**Hábitat**

**SESIÓN 48**  
**Producto final:**  
**Ave inventada con material de reciclado.**

**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.

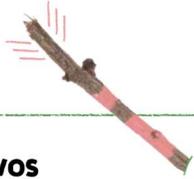


Aquí encontrarás orientaciones adicionales que te permitirán seguir creciendo como docente.

# 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.

## 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.



## 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.

## 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

---

---

---

---

---

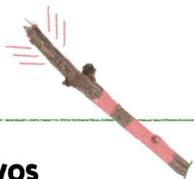
---



# 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

---

---

---

---

---

---

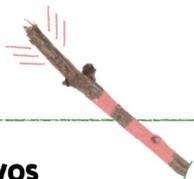
# SESIÓN 24



• Mindfulness.

## Material

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



## Objetivos

- Entrenar la conciencia corporal.

## 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

Elaine 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

---



---



---



---

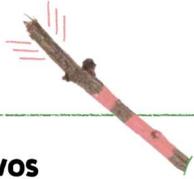


---



---

# 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.

## 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.



## 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.

## 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

---



---



---



---



---

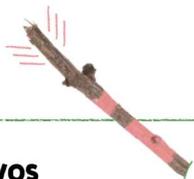


---

# 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.

## 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

---



---



---



---



---



---

## 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 pequeños 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.

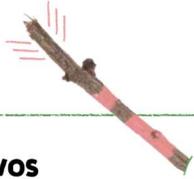


### Para acabar

5 min

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

# SESIÓN 32



## Objetivos

- Desarrollar la coordinación motriz.

## Material

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

## 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.

## 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 limpiapiipas. 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.

## Reflexión sobre la práctica

---

---

---

---

---

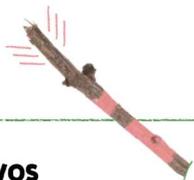
---

---

---



# 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, panderero.
- Carpeta de aprendizaje: página 10.
- Bolas de algodón y pinzas de ropa.
- Témperas de color (de textura cremosa).
- 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

---



---



---



---



---

## 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.



¿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.



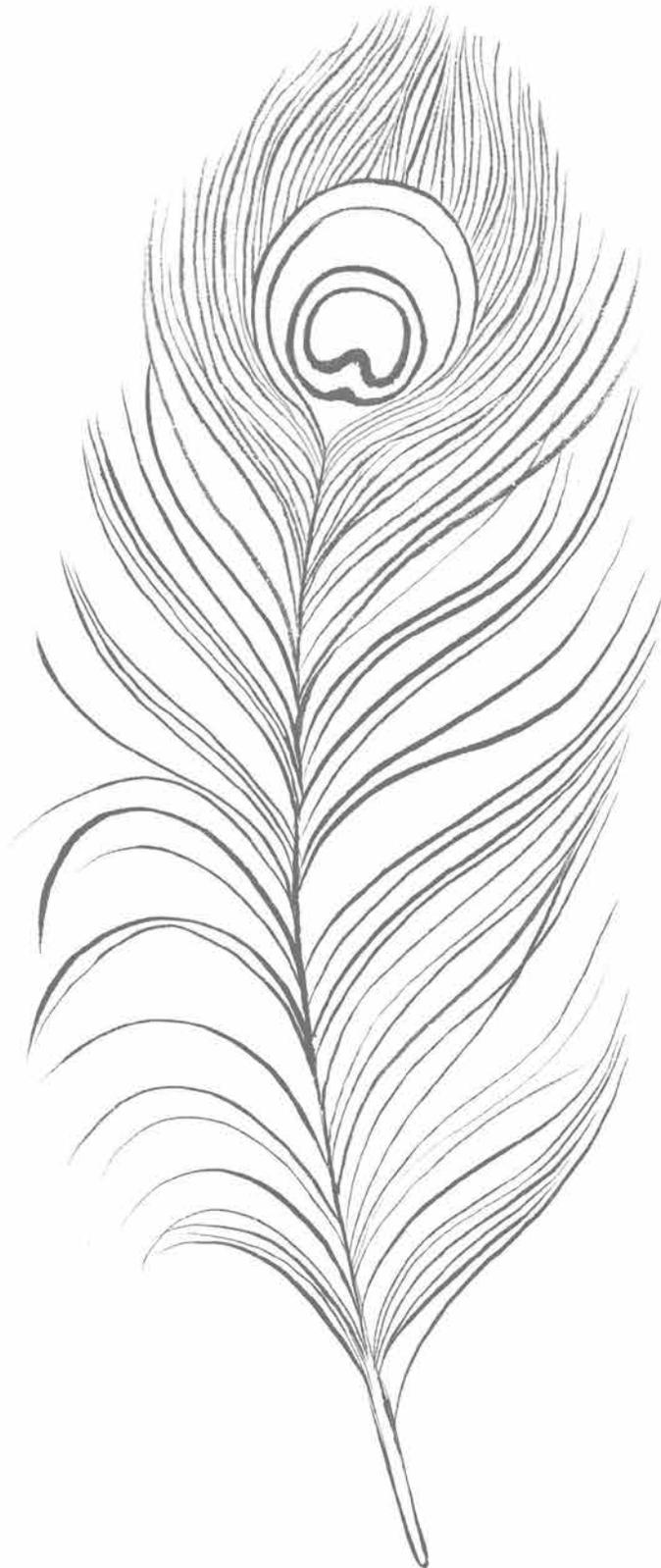
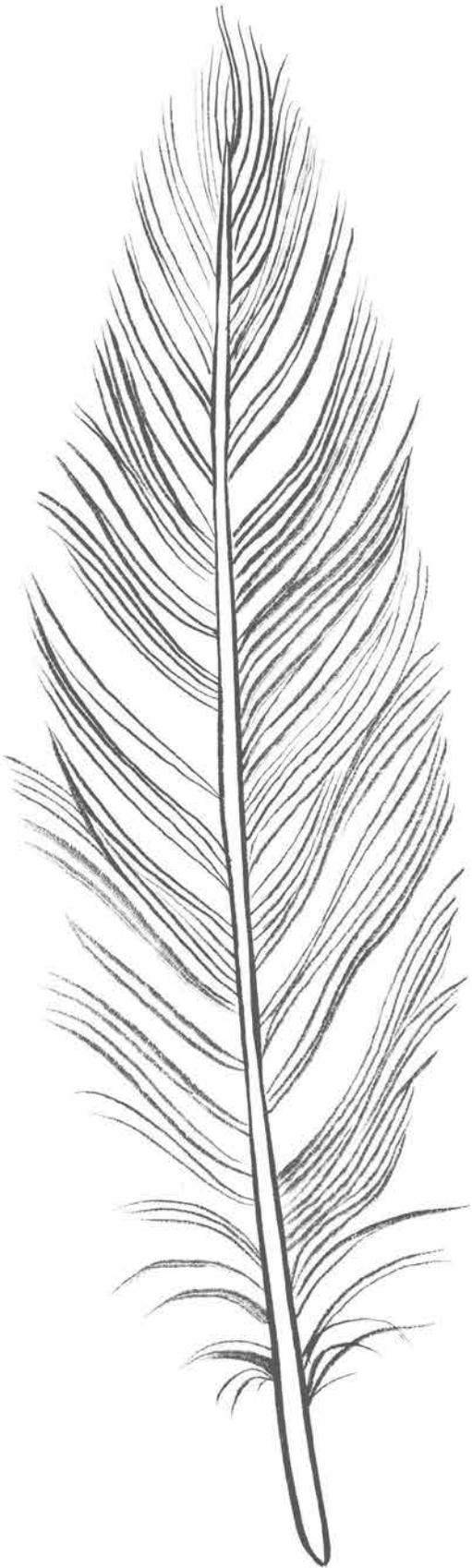
### **En el aula**

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.



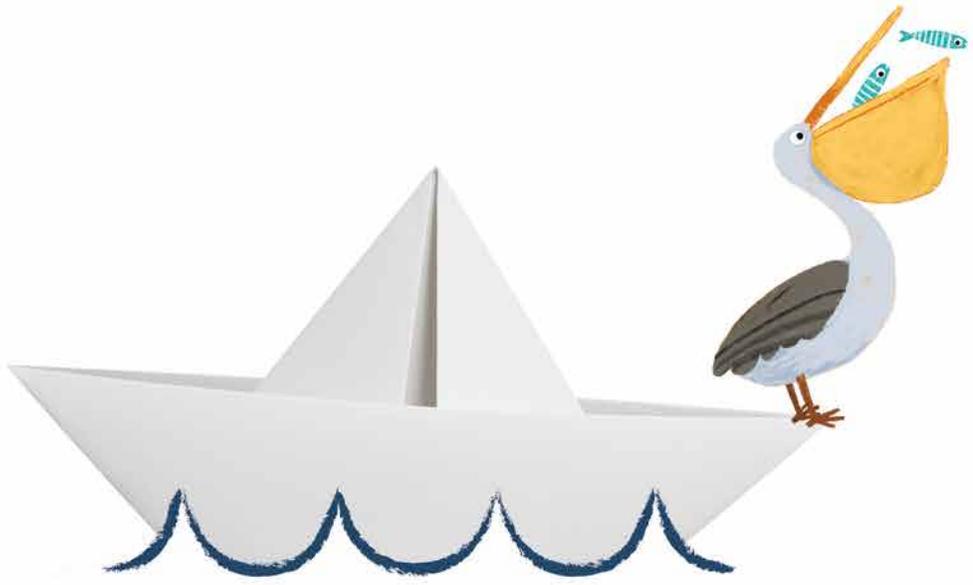
### **En el aula**

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**

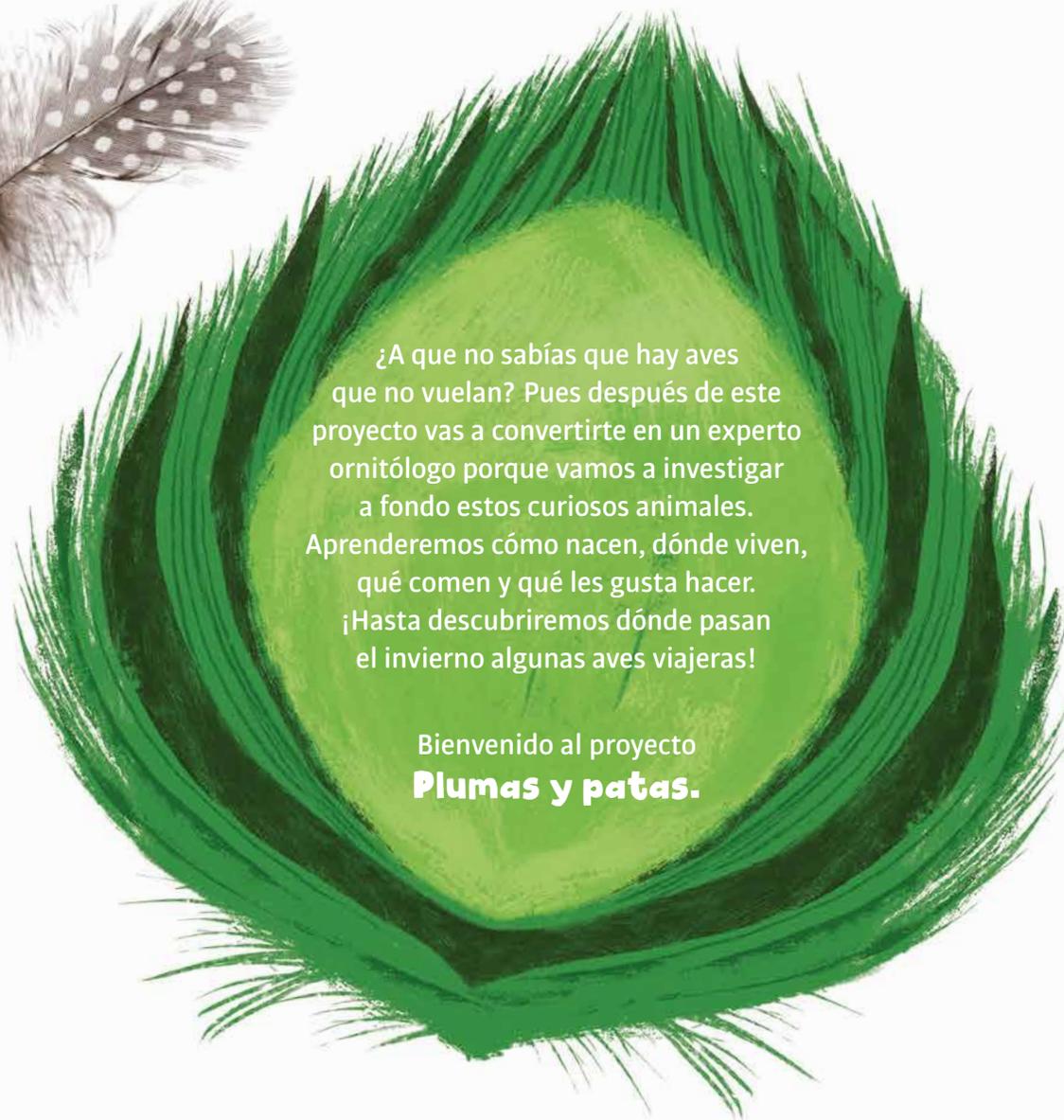
En esta sesión, los alumnos han ejercitado la prensión para reproducir las pisadas de un ave.



### **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.**