

**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.

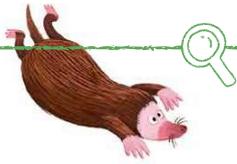
## Objetivos generales

- 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.



El topo

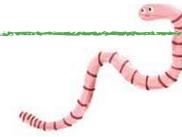


Las raíces

**Evaluación**  
Conocemos los pasos para realizar una investigación de campo.



Agua del subsuelo



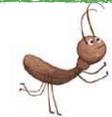
Las lombrices

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



Los fósiles

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



El hormiguero

## SESIÓN 52 Exposición del producto final: el terrario

## 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.

## 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



### Material

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

### Objetivos

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



### 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



## 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.



## Objetivos

- Representar una melodía con el cuerpo.

## 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.

## 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.

## 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 expectativa, o bien si su repetición es aburrida y descontextualizada.



## Reflexión sobre la práctica

---

---

---

---

---

---

## 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.

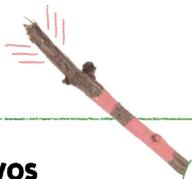


### Para acabar

5 min

- Repetición grupal en voz alta de la adivinanza.

# 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.

## 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



## Material

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



## Objetivos

- Plasmar los conocimientos en diversos formatos.

## 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?», «¿podrías 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



• Mindfulness.

## Material

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

## Objetivos

- Practicar el razonamiento lógico.

## 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  $2 \times 2$ . 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  $2 \times 2$  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.



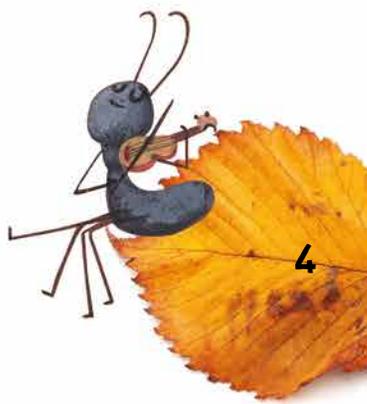
### **En el aula**

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.



[Empty speech bubble]

[Empty speech bubble]

[Empty speech bubble]

[Empty speech bubble]



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.



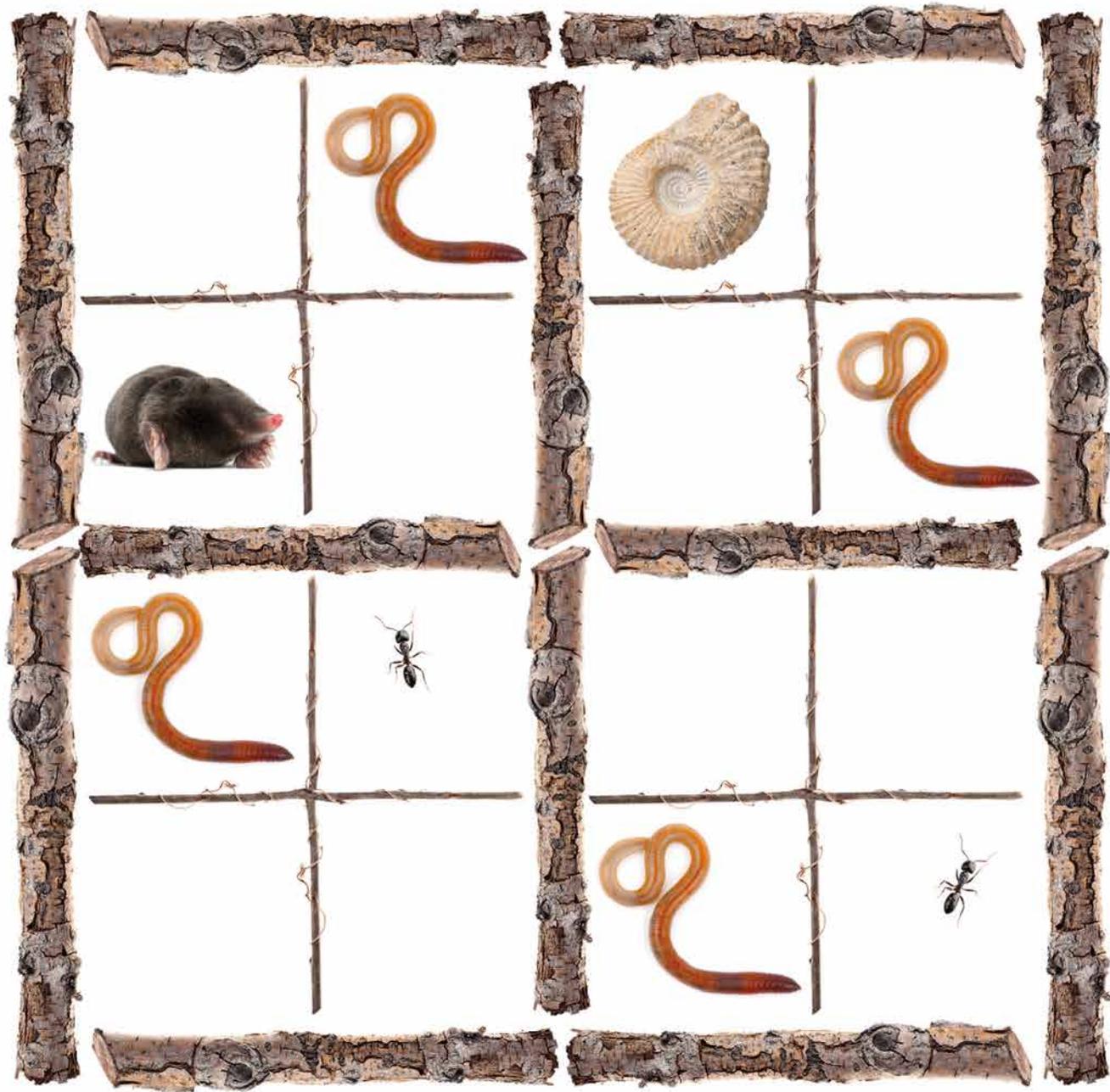
### **En el aula**

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.**

