

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!

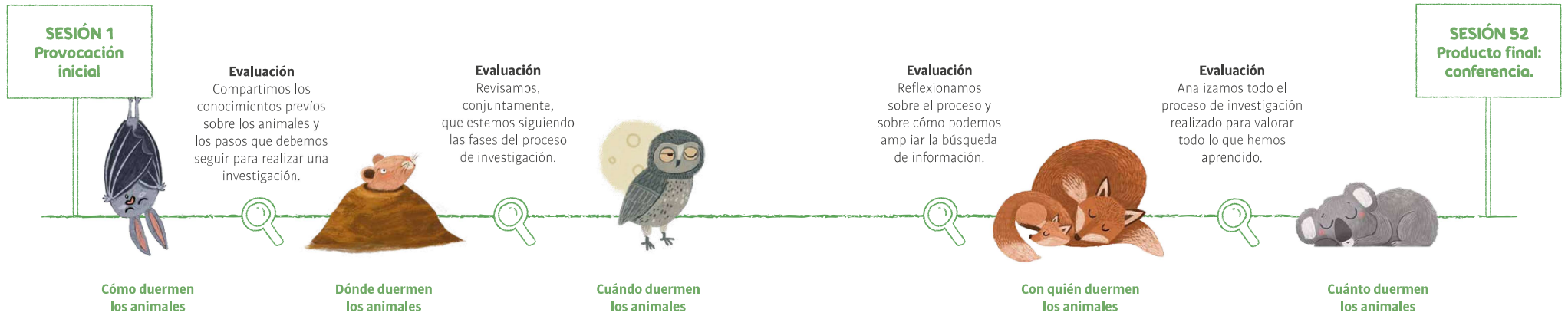
Un sueño bestial es el segundo proyecto de Inspira 4 años donde los alumnos se adentran en el mundo animal, siguiendo su interés natural en estas edades. A lo largo de esta investigación, conocen cómo, cuándo y dónde duermen algunos animales y profundizan en el mundo de las emociones y en la importancia 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.





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.

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 creatividad, juego, aprendizaje cooperativo y estrategias de evaluación.

SESIÓN 2

Objetivos
• Identificar emociones y las reacciones que les generan.

Actividades
Para empezar
• **Dilegio** (Dilegio) el maestro plantea a los alumnos, los muestra y se puede observar el lenguaje que se va creando y las emociones que se utilizan para la...
Desarrolla
• **Cartas** (Cartas) el maestro propone...
• **El mundo de Tere** (El mundo de Tere) el maestro...
Para acabar
• **Reflexión** (Reflexión) el maestro...

La fantasía en inspira
Tiene, amigos, un fin y es contribuir al arte gracias al hecho de ser y sentir un momento que nos permite...
Capacidades
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal
• Identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades y preferencias, y ser capaces de desarrollarlas, expresarlas y comunicarlas a los demás, identificando y mostrando, también, las de los otros.
Evaluación
Observación
• Comenzar cuestionando y experimentar que se genera emoción.
Educación emocional
El hecho de una de las emociones, buscar que participemos con los animales, tener un detector, los peligros y sentir una emoción que nos genera...
Reflexión sobre la práctica

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

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.

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 tus 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

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.

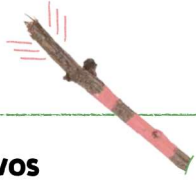
SESIÓN 17



• Mindfulness.

Material

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



Objetivos

- Practicar la numeración en un contexto lúdico.

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.



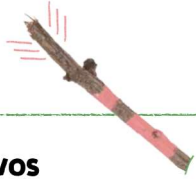
Reflexión sobre la práctica

SESIÓN 20



Material

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



Objetivos

- Desarrollar la identificación y la regulación emocional.

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



Material

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



Objetivos

- Seguir las instrucciones de un juego.

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

+	-
x	=



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.

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

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 Hydrogenesse.

Desarrollo

15 min

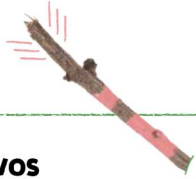
- **Presentación de las familias de instrumentos:** «¿Cuál es la diferencia entre un caballo y un poni?», «¿son de la misma familia aunque sean de diferentes tamaños?». El maestro invita a un diálogo sobre el tamaño de algunos instrumentos de cuerda, unos muy grandes y otros más pequeños. Muestra las 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).

SESIÓN 50



Objetivos

- Compartir las creaciones con sus compañeros.

Material

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

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

Carpeta de aprendizaje (Incluye 8 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

Un sueño bestial





BUSCA LOS ANIMALES DORMIDOS Y RODÉALOS.



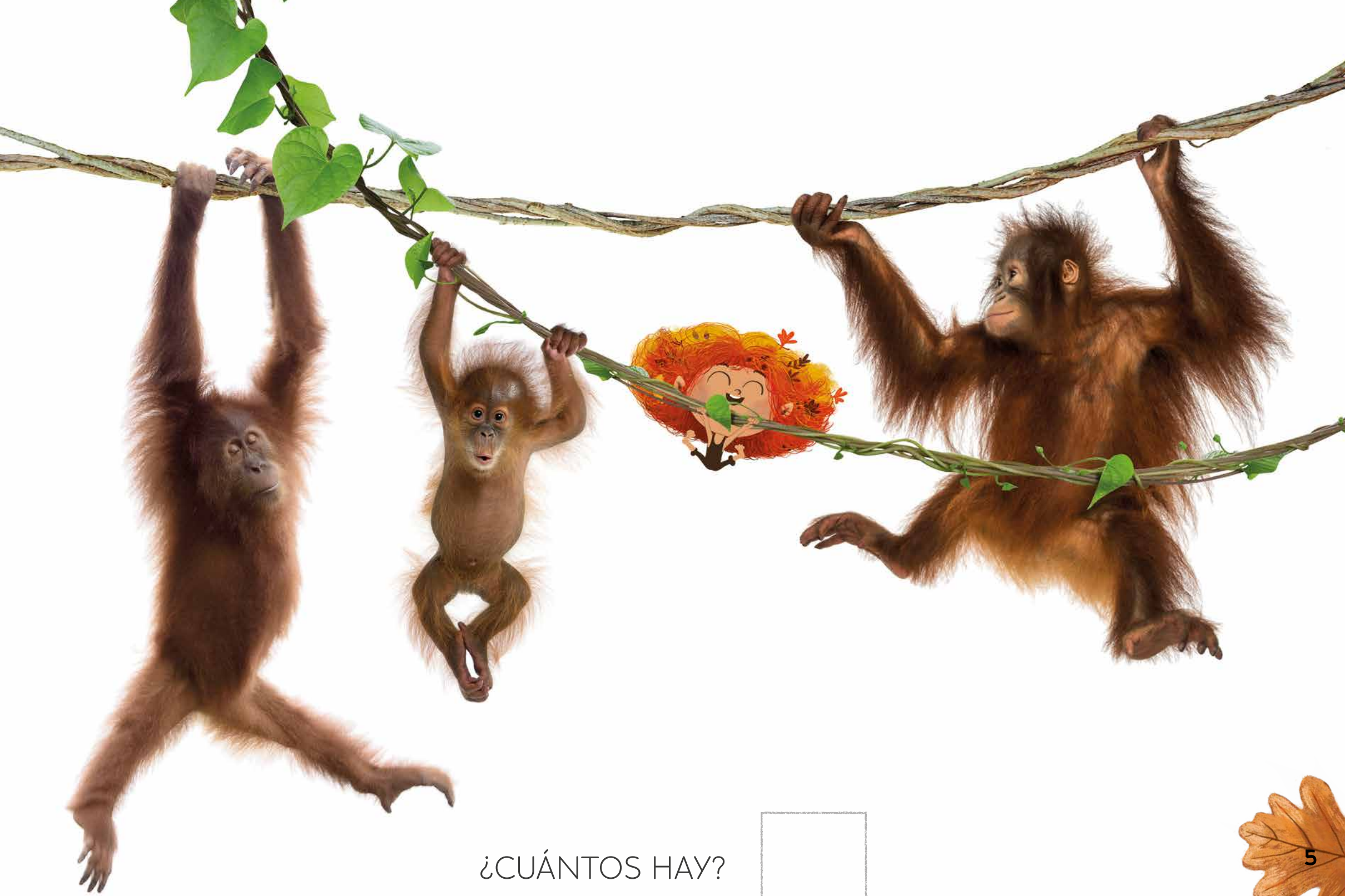
En el aula

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.



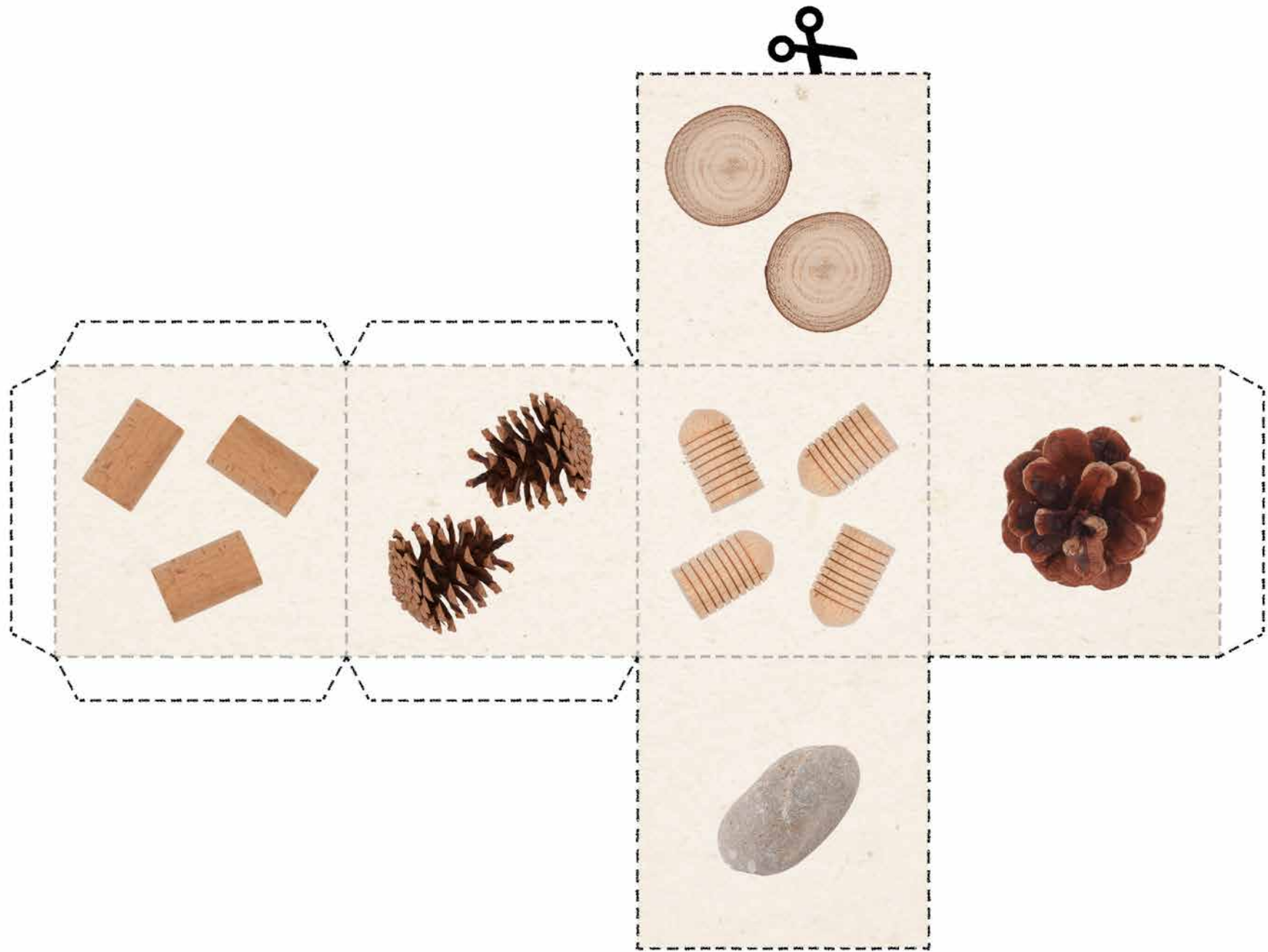
En el aula

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



En casa

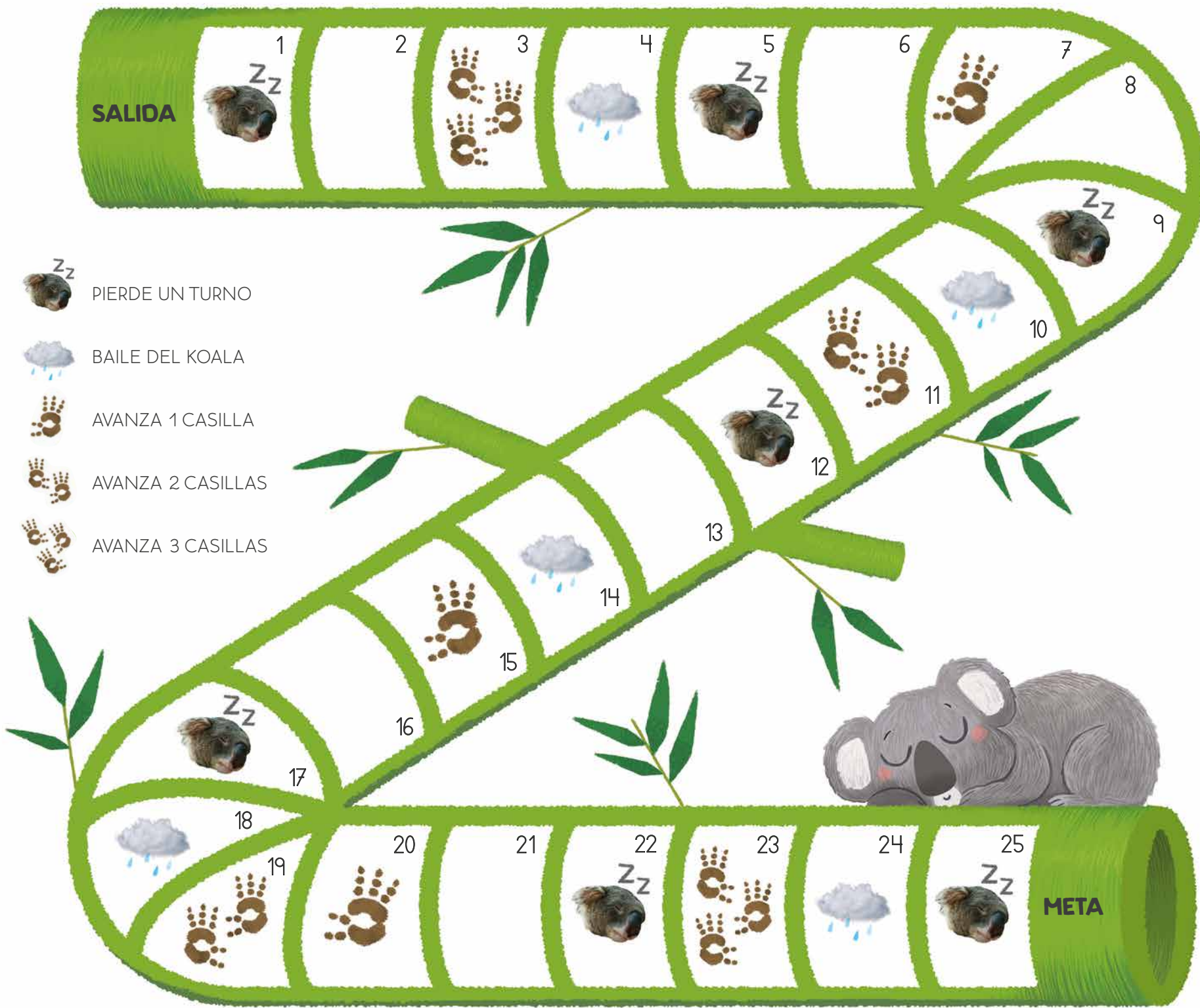
Jugad a ser orangutanes.





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





-  PIERDE UN TURNO
-  BAILE DEL KOALA
-  AVANZA 1 CASILLA
-  AVANZA 2 CASILLAS
-  AVANZA 3 CASILLAS





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.