

PROYECTO: LA NAVE

COLEGIO MONTSERRAT

EDUCACIÓN INFANTIL

3 AÑOS

1. JUSTIFICACIÓN:

Una vez terminado el periodo de adaptación al nuevo colegio (proyecto Amigos), es el momento de iniciarnos en nuestro primer proyecto de juego y de trabajo.

El proyecto LA NAVE, nos va a permitir conocer y familiarizarnos con los nuevos espacios del colegio (clase, W.C., pasillo, Corralito, biblioteca...) y con los materiales y recursos del centro témperas, periódicos, papeles diferentes, telas, aros, música...)

La estructura del proyecto LA NAVE, incluye "pequeños proyectos" de corta duración, 1 día, 2 días.

Nos permite a su vez que los niños puedan imaginarse como astronautas, marcianos,.....ya que el proyecto es de simulación y está muy ligado al juego simbólico y dramático, así como al elemento fantástico y misterioso.

Iniciamos todos juntos un proyecto donde investigaremos, experimentaremos, juguemos, disfrutemos, aprendamos, etc.

Partiendo de sus intereses ellos propondrán a dónde viajaremos y los adultos podremos observar su grado de implicación, participación, motivación, etc. En otras ocasiones será el adulto el que proponga el lugar al que viajar.

Afianzaremos también las rutinas a lo largo del proyecto (los viajes se inician y terminan de la misma forma, etc.) y observaremos su comportamiento ante ellas.

2. TEMPORALIZACIÓN:

Primer trimestre, de mediados de octubre a mediados de noviembre.

3. OBJETIVOS POR ÁREAS.

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

- Conocer el nombre de los amigos de la clase.
- Establecer una relación positiva con el adulto y con los otros niños Utilizar el W.C.: antes de ir al recreo, antes y después de dormir la siesta
- Subirse las mangas ante de lavarse las manos.
- Habitarse a lavarse las manos antes de comer y después de una actividad en la que se hayan manchado.
- Expresar necesidades básicas: mocos, caca, pis.
- Descubrir las posibilidades de movimiento de su cuerpo: movimiento -parada.
- Participar en actividades colectivas. Aprender canciones, sobre naves, planetas, etc

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

- Desplazarse autónomamente por la clase y las dependencias del colegio más habituales (W.C, pasillo, patio, otras clases.)
- Conocer la Tierra, el Sol, la Luna, las Estrellas.
- Conocer diferentes materiales y objetos del ámbito escolar: juguetes, aros, telas, ceras, etc.
- Conocer diferentes naves.
- Conocer los colores primarios.
- Conocer formas planas (círculo, triángulo, cuadrado).

LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN.

- Utilizar el lenguaje de forma espontánea.
- Utilizar frases sencillas.
- Comunicar necesidades mediante el lenguaje oral y con apoyos de señales extralingüísticas.

- Utilizar las propiedades sonoras de su cuerpo.
- Descubrir las posibilidades de movimiento de su cuerpo
- Disfrutar escuchando cuentos, historias, narraciones.
- Aprender canciones

4. CONTENIDOS:

Conceptuales:

- Las rutinas
- Hábitos de higiene.
- Movimientos y posturas de cuerpo.
- Los espacios habituales.
- Los colores primarios
- Las formas planas
- Cuentos y canciones

Procedimentales:

- Participación en las tareas diarias
- Realización autónoma de algunos hábitos de higiene.
- Puesta en práctica de los hábitos antes y después de comer.
- Orientación en espacios habituales.
- Uso del lenguaje en cualquier situación
- Identificar, el sol, la luna, la tierra.

Actitudinales:

- Actitud positiva ante las manifestaciones de afecto de los adultos y demás niños
- Aceptación de la rutinas
- Colaborar en la recogida de la clase.

- Actitud positiva respecto al uso correcto de objetos y juguetes.
- Interés por participar en actividades grupales.
- Interés por participar en juegos propuestos.
- Gusto por escuchar y mirar los cuentos que lee el adulto
- Interés por participar en actividades de expresión corporal.

COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN EN EL PROYECTO

En este proyecto, pasada la adaptación, ya es difícil discriminar sobre que tipos de competencias no se trabajan. De hecho pensamos que se trabajan todas. La competencia lingüística y matemática indiscutiblemente se trabajan en la construcción de la nave cuando dibujamos los planetas, cuando transmitimos los conocimientos en el corro sobre lo que conocemos de la nave y del espacio. La competencia social y del entorno porque vamos percibiendo el gusto por observar, por aprender, por investigar. La competencia digital porque comenzamos a utilizar los tablet pc en los rincones y a hacer ejercicios en la pizarra digital. Artística, iniciativa personal y aprender a aprender, son competencias que están presentes en el desarrollo de este proyecto porque comenzamos a transmitir las estructuras del conocimiento que más tarde se emplearán en los próximos meses y en los próximos cursos. Pintamos la nave los planetas, el mural. Desarrollamos la autonomía e iniciativa personal para que el niño vaya desarrollando sus intereses.

5. ACTIVIDADES:

Todos los días viajamos con la nave, cada día a un planeta distinto; se puede repetir el planeta al que se viaja si ellos lo piden.

Actividades iniciales:

- En el corro hablamos, dialogamos: como se viaja al espacio dónde está que hay (recogida de ideas previas)
- Decidimos que queremos viajar en una nave y que debemos construir.
- Entre todos coloreamos una nave grande, la colgamos del techo.
- Coloreamos un marciano, se coloca en la puerta.

Actividades de desarrollo:

- Hacemos un móvil: con cuatro planetas, cada planeta es el planeta de uno de los colores primarios y para conocerlo tiene el símbolo de los colores utilizados en la canción de los colores. Verde (una hoja), Azul (una nube), Rojo (una flor), Amarillo (el sol).
- Decidimos cómo va a ser la nave, el despegue, el viaje, se aterriza en un planeta, el regreso a la nave:

_ El **despegue**: lo hacemos de diferentes formas:

- * Sentados en la alfombra con las manos cogidas y las piernas estiradas.
- * Se cubre la nave (los niños) con una sábana. En la otra clase no.
- * Se hace la cuenta atrás (5, 4, 3, 2, 1, 0).
- * Se retira la sábana y despegamos.
- * Se hace el despegue mediante el sonido y movimiento de cohete.
- * Se canta la canción de “mi nave es.....” y despegar.

_ El **viaje por el espacio**: Mientras volamos, la *profe* describe el viaje, contando las inclemencias del tiempo y las aventuras, (vamos deprisa, despacio, hace frío, calor, chocamos con una nube, esquivamos a otra nave, caen piedras, giramos...) los niños van realizando las acciones que se describen con movimientos.

_ **Aterrizamos en un planeta**: después de haber aterrizado, la *profe* sola, acompañada por un niño, o por un par de exploradores salen a inspeccionar el planeta. Recogen una muestra (variara según la misión que haya que cumplir en ese planeta) y vuelve a la nave a contar al resto de la clase la misión que hay que realizar. Para salir de la nave todos los niños tienen que pasar por la puerta (un aro). Después de realizar la misión vuelven a la nave, tienen que entrar por la puerta con la muestra recogida.

_ **Regreso a la nave**: Cuando todos vuelven a estar dentro de la nave, se hace el viaje de vuelta, en el que se puede repetir todo el proceso del viaje de ida pero en sentido inverso. Se aterriza en la clase.

Imaginamos a dónde podemos viajar, qué planetas o lugares podemos visitar.

- Hacernos un casco de astronauta.
- Realizar un mural en el pasillo.
- Realizar viajes a distintos planetas.
- Recoger muestras.
- Jugar.
- Imaginar cómo es el planeta visitado: se puede respirar o se necesita botella de oxígeno, tiene piedras grandes o es llano, tiene agua o no...
- Realizar alguna actividad en el planeta visitado.
- En el corro pensamos entre todos el planeta al que vamos a viajar, comentamos las cosas que hemos encontrado, lo que nos ha gustado, también llevamos al corro algún objeto que hemos descubierto en el planeta visitado y hacemos algún comentario, para qué sirve, de qué color es, etc.
- Actividades de diferentes destrezas: recortar, colorear, punzar...
- Actividades psicomotrices

Actividades finales:

- Recordar y comentar los viajes que se han hecho.
- Ver que nos gusta y que no.
- Decidimos construirnos cada uno de los niños un juguete con material de desecho (inicio del proyecto JUGUETES).

PLANETAS VISITADOS:

Los planetas visitados.

Dado que cada día hemos viajado a un planeta distinto, y sería demasiado largo especificar todos, hemos optado por hacer una muestra más o menos significativa de los distintos planetas visitados. Hemos elegido uno de psicomotricidad: arrugar papel y jugar con él; otro de destreza y control manual: colorear; otro de música y movimiento: el planeta de música y baile; otro de juego simbólico: el planeta del País de Nunca Jamás; otro de vocabulario: el planeta de las cosas. Y por último uno de reconocimiento de los colores primarios.

El planeta de las cosas.

Cada niño recoge una muestra (juguetes de la clase, objetos) que lleva a la nave. Sentados en la nave, cada niño, con su muestra, cuenta cómo se llama y para qué sirve. Llegan a la clase y juegan con los amigos con lo que se han encontrado (bolos, coches, plasti, papeles,...)

El planeta de los colores.

Sobre las mesas hay objetos de los 4 colores primarios (uno para cada uno). Salen de la nave en grupos de 6 para buscar algo del color que le indica la *profe*. Regresan con un objeto en la mano. Ya en la nave (corro) cada uno dice el color del objeto que ha traído y lo coloca en el centro de la alfombra, clasificándolo en 4 grupos, por el color. Cada niño coloca su objeto en el sitio que corresponde.

El planeta de las bolas de papel.

Sobre las mesas hay hojas de papel de periódico partidas por la mitad. La *profe* regresa a la nave con la muestra y plantea qué es lo que se puede hacer con él; deciden hacer bolas de papel. Todos hacen bolas de papel que van metiendo en una caja grande. Para regresar a la nave, todos tienen que llevar una bola de papel. Juego dirigido en la alfombra: pasar las bolas, rodarlas, tirarlas a lo alto... Juego libre: juegan con todas las bolas que han hecho. Recogemos las bolas entre todos.

Planeta de las naves.

Sobre las mesas hay pinturas de ceras y fichas con el dibujo de una nave.
Trabajo individual: colorear la nave siguiendo las pautas que da la *profe*.

El planeta de música y baile.

A partir del cuento “La maga de la risa”, decidimos viajar al planeta de la música y el baile.

Escuchamos música tranquila, sentados en el suelo, mientras el volumen sube o baja.
Cambio de música y a bailar.

El planeta del País de Nunca Jamás.

Propuesto por ellos.

Organizan el barco del Capitán Garfio con las sillas de la clase.

Salen en busca del cocodrilo.

Aparece el cocodrilo Felipín (mascota de la clase), que es bueno, da un beso a los niños y los convierte en el animal o personaje que ellos desean.

Juegan a los personajes en los que se han convertido.

ACTIVIDADES REALIZADAS EN LOS RINCONES QUE DESARROLLAN EL PROYECTO.

Los rincones facilitan el ritmo individual de aprendizaje y la intervención personalizada del educador. Los rincones implican una diversificación de juegos y actividades y por lo tanto de espacios y materiales.

Desarrollan la autonomía de los niños en el sentido de configurar su estructura de pensamiento: el niño elige el rincón.

Si o hace con un amigo o solo.

Sabe lo que le queda por hacer.

Se realizan evaluaciones más individualizadas y por lo tanto mejor seguimiento y trabajo de apoyos necesarios.

Primera semana: planteamos hacer 4 rincones:

Utilizamos cuatro colores de pinzas.

El primer día cada uno se coloca en el rincón en el que está puesta la pinza del color de la suya; los días siguientes pueden elegir, sin repetir rincón; a algunos se les olvida o prefieren repetir, intentamos que eso no ocurra.

-Cocinitas: Además de los cacharros de cocina, pueden utilizar la plastilina para hacer comiditas. En este rincón pueden funcionar más o menos solos. Juegan bastante bien.

-Collares: sobre la mesa en la que lo van a realizar se colocan las cuerdas con un nudo para que las bolas no se salgan y las bolas. Sólo necesitan ayuda para atarse el collar cuando lo han terminado.

-Construcciones: Juegan solos, sólo enseñan el trabajo realizado, bastante creativos, les gusta bastante.

-Pintura: utilizamos por primera vez la témpera, sólo el color azul. Para poner la pintura utilizamos tarrinas de natillas que son más bajas y pensamos que no se volcarán.

Pintaremos con el dedo. En una de las clases la pintura es libre, en la otra se les hace un círculo y tienen que pintar dentro del círculo con estampación de dedo. Este rincón necesita de un adulto, tanto para contarles cómo hay que hacerlo, como para retirarles el trabajo antes de que lo estropeen.

Segunda semana:

-Cocinitas: sigue funcionando muy bien, sin apenas ayuda del adulto.

Rasgar papel: Hay que enseñarles a rasgar papel. Para que les resulte más fácil, utilizamos papel de periódico ya cortado en tiras. Aunque el primer día les sale peor, los demás días, ya sea por imitación o porque nosotras planteamos mejor la actividad desde el principio lo hacen mejor.

-Pintura: Utilizamos el color rojo. En una clase, la actividad consiste en rellenar con las huellas del dedo un redondo; en la otra, rellenar un camino ya dibujado.

-Construcciones: Funcionan solos y sin problemas.

En una clase, para que todos los niños pasen por todos los rincones, establecen un sistema de turnos. Por orden de lista, los 6 primeros van a un rincón determinado, y así de 6 en 6 niños, al día siguiente, esos mismos niños, pasan a otro rincón, y así durante los 4 días.

Ventajas: los niños pasan por todos los rincones. Como conocen al grupo, se despistan menos.

Inconvenientes: no se ven las preferencias de los chicos.

Tercera semana:

- Pintura: Seguimos utilizando la t mpera, utilizamos el color verde. Nos planteamos colorear la copa de un  rbol ya dibujado.
- Rasgar papel: Seguimos utilizando el papel de peri dico cortado en tiras, pero nos planteamos pegar los trozos de papel el tronco del mismo  rbol utilizado en el rinc n de pintura.
- Plastilina: Nos planteamos que sea libre, para poder atender m s a los otros rincones que requieren de m s atenci n por nuestra parte.
- Coche: Con un circuito realizado sobre una alfombra con los caminos trazados y utilizando el suelo en lugar de la mesa.

Cuarta semana.

- Pintura: Seguimos coloreando con el dedo. Utilizamos el color amarillo, hacemos un sol, ya dibujado de antemano; los ni os deben repasar los rayos y colorear por dentro el redondo.
Es la primera vez que introducimos una l nea a seguir (los rayos de sol)
- Plastilina: Hacer bolas.
- Construcciones: Sigue siendo un rinc n libre, sin que sea necesaria la presencia del adulto.
- Cocinas: Rinc n tambi n libre, y en el que pueden trabajar pr cticamente solos.

Quinta semana

- Pintura de t mpera: Utilizaci n de dos colores, rojo y verde. Se divide una hoja en dos partes con una l nea doble para evitar que se mezclen los colores.
- Pegar papeles de dos colores:  dem que en la pintura.
- Nos disfrazamos con las telas y jugamos con ellas.
- Jugamos con las construcciones.

Sexta semana.

- Pintura: dos colores, azul y amarillo. Seguimos utilizando los dedos como herramienta. El papel est  dividido por dos l neas verticales un poco separadas entre ellas para que las posibilidades de mezcla de los dos colores sea menor.
- Arcilla: Es la primera vez que utilizamos este material. La pauta es la utilizaci n del barro de forma libre.

-Marionetas: aunque los niños, de forma libre, y también de forma dirigida, ya las han utilizado, es la primera vez que las van a utilizar en un rincón.

-Pegar trozos de papel ya cortados. Utilizando dos colores y al igual que en pintura, dándoles el papel ya dividido con una doble línea y en dos partes iguales.

6. RECURSOS:

CUENTOS:

El marciano Mariano.

El planeta amigo (amistad y colaboración).

A que sabe la luna (espíritu colaborativo).

Pequecohete (colaborativo y amistad).

Las nubes revoltosas.

El viaje de Laura a las estrellas.

CANCIONES:

La nave

Los colores

Yo conocí un planeta.

Vuela la luna.

El sol

La luna

Un globo, dos globos, tres globos...

El niño robot.

MATERIALES:

Folios, lapiceros, diferentes pinturas, bloques lógicos, juguetes, telas, clase, pasillo, patio.

7. CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Conocer el nombre de los amigos.
- Incorporarse a las rutinas.
- Realizar hábitos de higiene
- Participar en las actividades grupales.
- Reconocer los colores
- Enterarse de las órdenes. (1 orden)
- Conocer formas planas sencillas (círculo, triángulo, cuadrado)