

ANIMALETA

DOSSIER DE ACTIVIDADES

Propuesta de actividades
de educación ambiental
para el profesorado de
Ciclo Infantil

SU QUINTA PATA
ega PELUDOS

Subvencionado por / Laguntzen du:
Gobierno de Navarra
Nafarroako Gobernua
AGENDA 2030

megaventura
www.megaventura.org

¿QUÉ ES EL PRESENTE DOSSIER?

El presente dossier recoge un amplio abanico de propuestas para abordar y trabajar en el aula diferentes retos vinculados a la sostenibilidad y al cuidado del medio ambiente, articulados en torno a cuatro líneas temáticas: **Patas a salvo**, centrada en la convivencia, el cuidado y la protección de los animales de compañía; **Alas al vuelo**, dedicada a la conservación de las aves y sus hábitats; **Gotas al agua**, orientada al conocimiento, cuidado y uso responsable del agua; y **Ropa otra vez**, que aborda el consumo textil, la generación de residuos y los hábitos de consumo.

A través de estas cuatro líneas se trabajan de manera integrada objetivos relacionados con la gestión forestal sostenible; la conservación, restauración, mantenimiento y uso público de los espacios naturales; la gestión de la flora y la fauna silvestre y de sus hábitats; la prevención y gestión de residuos, el cuidado del agua, el consumo responsable y la economía circular; la sensibilización frente al cambio climático; y el ahorro energético y el conocimiento de las energías renovables.

Las propuestas ofrecen diferentes posibilidades para desarrollar una situación de aprendizaje o un pequeño proyecto de varias semanas, adaptándose al nivel madurativo del alumnado. En 3-4 años se prioriza experimentar, observar, imitar, manipular y nombrar, iniciándose progresivamente en procesos como relacionar, clasificar, explicar y representar. En 5-6 años se amplía hacia investigar, formular hipótesis, argumentar, resolver pequeños problemas y revisar las propias ideas.

¿CÓMO UTILIZARLO?

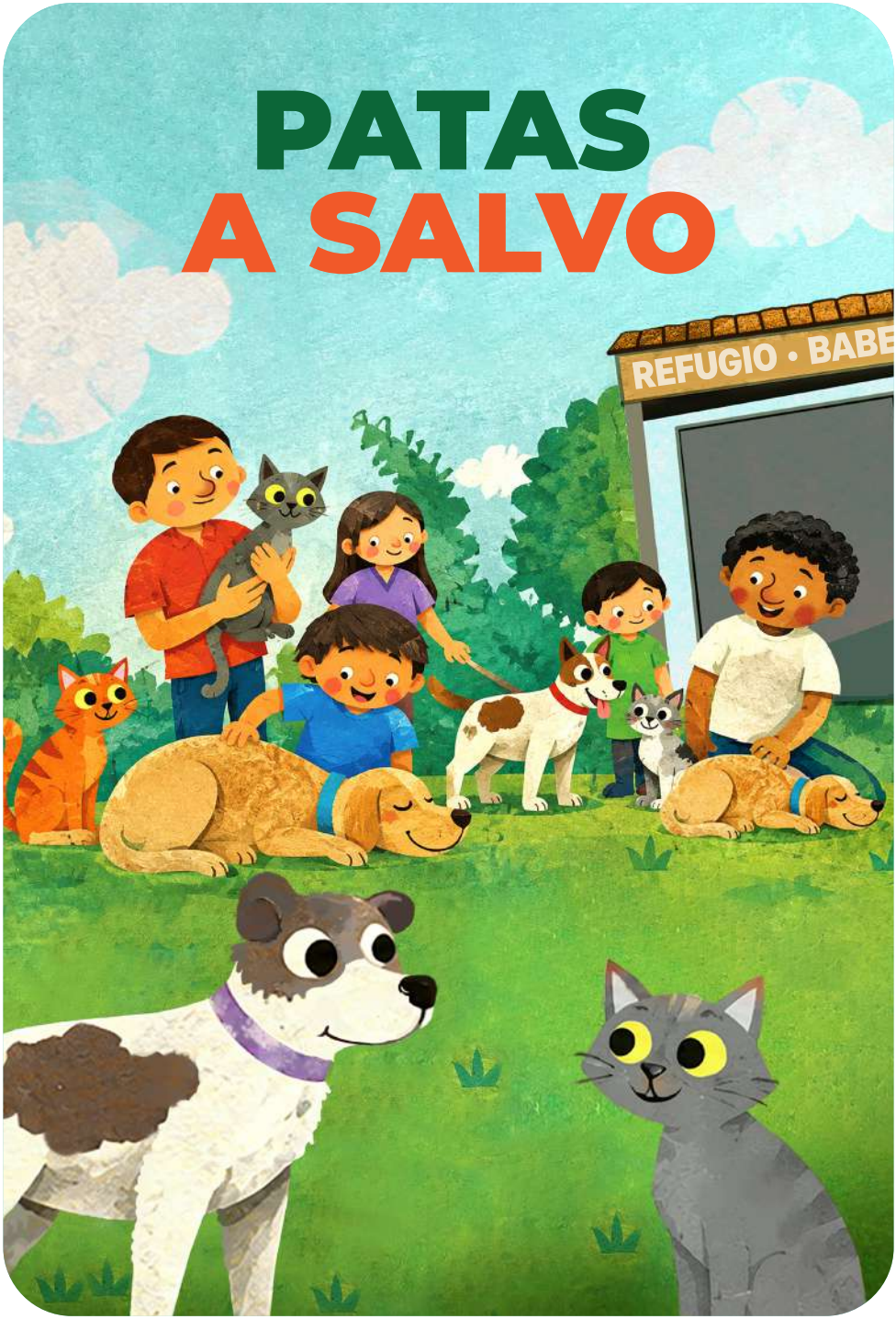
Entendiendo la vorágine del día a día en un aula, las actividades que se presentan pueden ser seleccionadas de manera independiente para su puesta en práctica o bien realizarse de manera encadenada. Parte de la curiosidad infantil y avanza progresivamente desde el conocimiento de cada tema a la investigación, reflexión, creación y participación en acciones de sensibilización orientadas a la consecución de los ODS 11 (ciudades y comunidades sostenibles), ODS 13 (acción por el clima) y ODS 15 (vida de ecosistemas terrestres). Las propuestas no se organizan como un listado de tareas aisladas, sino que quedan recogidas respondiendo a una pregunta pedagógica y permitiendo conectar experiencias de lenguaje, matemáticas, arte, música, movimiento, investigación y convivencia.

Se incorpora una lámina reto que permite presentar al alumnado cada línea temática a modo de pequeña misión; acompañándose de insignias que la persona docente puede entregar al alumnado al ir completando algunas de las propuestas elegidas; planteándose como un reconocimiento del proceso y acompañamiento de la motivación.

De manera paralela, el dossier se acompaña de material tangible y complementario para un rincón de investigación de aula adecuado a cada tema, ayudando así a mantener abiertas las posibilidades de exploración durante el aprendizaje: objetos de juego simbólico, cuentos relacionados, libros informativos, juegos de mesa, propuestas de lógico-matemáticas, tarjetas de lectoescritura autocorrectivas imprimibles y materiales de observación.

Por último, desde la web www.megaventura.org se pone a disposición del profesorado material extra para imprimir y utilizar en el aula, así como un repositorio de otros recursos utilizados en este proyecto.

PATAS A SALVO



1. La caja sorpresa

Tipo de actividad	Asamblea, exploración y clasificación
Objetivos	Activar conocimientos previos, ampliar vocabulario y convertir la curiosidad en preguntas.
Qué se necesita	Caja y dos peluches y objetos relacionados con perros, gatos y sus cuidados.
Desarrollo	La docente presenta una caja cerrada y anima al grupo a imaginar qué puede contener. El alumnado va tocando los objetos sin mirar, intentando adivinar de qué se trata. Más tarde, la docente va sacando los objetos poco a poco y permite que se exploren y nombren. Después, junto a otro amigo o amiga, deciden juntos si un objeto parece relacionado con un perro, con un gato, con ambos o con las personas. Las primeras ideas quedan recogidas en un panel de «Sabemos / Queremos saber», que se recuperará al final. Se concluye con la lectura de la lámina reto y la aceptación o no del grupo de formar parte del mismo.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué sabemos de los perros y los gatos? ¿Qué nos hace pensar eso? ¿Qué necesita un animal? ¿Qué queremos averiguar?
Adaptación 3-4 años	Manipular, señalar y nombrar; elegir entre categorías muy visibles. Explicar por qué coloca un objeto en un grupo y escuchar otras propuestas.
Adaptación 5-6 años	Formular preguntas y anticipar respuestas que podrán comprobarse durante el proyecto.
Aprendizajes que favorece	Vocabulario, curiosidad, comunicación oral, clasificación y pensamiento investigador.
Agrupamiento	Gran grupo y pequeños equipos.
Posibles variantes	Convertirlo en un mapa de preguntas del proyecto.
Observaciones para el profesorado	No corregir todas las ideas al inicio: algunas hipótesis deben permanecer abiertas. Puede acompañarse de búsqueda de información en la biblioteca de aula, vídeos y preguntas por parte del alumnado a otros niños y niñas del centro.

2. ¿Perro o gato? Semejanzas y diferencias

Tipo de actividad	Observación y comparación.
Objetivos	Observar y comparar características físicas de perros y gatos, ampliar el vocabulario relacionado con el cuerpo y comprender que algunas partes cumplen funciones determinadas.
Qué se necesita	Fotografías variadas, dos aros y tarjetas de características.
Desarrollo	Se muestran fotografías variadas de perros y gatos y se conversa sobre qué tienen en común y qué diferencias observan. Después, el alumnado completa las siluetas colocando diferentes partes del cuerpo: ojos, orejas, nariz, boca, patas, cola, bigotes… Una vez colocadas, se conversa sobre para qué puede servir cada una: las patas para desplazarse, la nariz para oler, los ojos para ver, las orejas para escuchar… Finalmente, se clasifican algunas características en «perro», «gato» o «ambos» y se revisan aquellas que hayan generado dudas.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué tienen en común? ¿Qué es diferente? ¿Dónde están las orejas? ¿Para qué sirven las patas? ¿Qué utilizamos para oler? ¿Los dos tienen bigotes? ¿Qué partes tienen los dos?
Adaptación 3-4 años	Señalar y nombrar partes principales del cuerpo. Identificar semejanzas y diferencias muy visibles.
Adaptación 5-6 años	Señalar y nombrar partes principales del cuerpo. Identificar semejanzas y diferencias muy visibles. Relacionar alguna parte con una función sencilla mediante elecciones o ejemplos: «¿Con qué olemos?»
Aprendizajes que favorece	Observación, lenguaje descriptivo, comparación y flexibilidad cognitiva.
Agrupamiento	Gran grupo y pequeños equipos.
Posibles variantes	Usar un diagrama de dos círculos para los mayores.
Observaciones para el profesorado	Evitar presentar las características como reglas absolutas, ya que existe diversidad entre individuos y razas. Priorizar la observación y el lenguaje funcional frente a la memorización de partes del cuerpo. Puede acompañarse de búsqueda de información en la biblioteca de aula, vídeos y preguntas por parte del alumnado a otros niños y niñas del centro.

3. El álbum de curiosidades

Tipo de actividad	Lenguaje e investigación.
Objetivos	Comprender y transformar información en producción colectiva.
Qué se necesita	Fotografías y datos seleccionados por la docente: - Los perros y los gatos huelen cosas que nosotros no podemos. - Los perros y los gatos escuchan sonidos que no podemos. - Los perros y los gatos pueden mover las orejas. - Los perros aprenden muchas palabras y reconocer voces. - Cuando un perro saca la lengua y jadea, le ayuda a refrescarse. - Los gatos pueden saltar muy alto comparados con su tamaño. - Los gatos tienen la lengua áspera. Les ayuda a limpiarse. - Cuando un gato ronronea, hace un sonido suave (tipo motor). - Los perros y gatos también sueñan cuando duermen.
Desarrollo	Cada día se comenta e ilustra una curiosidad. Se realizan dibujos para cada frase, apoyadas en posibles fotografías. Se forman un álbum.
Preguntas para guiar la actividad	¿Lo sabías? ¿Qué te sorprende? ¿Qué crees? ¿Por qué será áspera la lengua del gato?, ¿Para qué se lame?, ¿Los perros se limpian igual?
Adaptación 3-4 años	Elegir, señalar y representar la curiosidad con un dibujo. Explicar la curiosidad con apoyo visual.
Adaptación 5-6 años	Dictar una frase informativa y formular una nueva pregunta.
Aprendizajes que favorece	Comprensión oral, memoria, vocabulario y actitud investigadora.
Agrupamiento	Gran grupo e individual.
Posibles variantes	Convertirlo en «El libro de los descubrimientos de nuestra clase».
Observaciones para el profesorado	Cada docente puede seleccionar o añadir información sencilla y fiable, sin sobrecargar. Puede realizarse transversalmente al resto de actividades.

4. Detective de huellas

Tipo de actividad	Observación, ciencia y representación.
Objetivos	Comparar huellas, observar detalles y registrar hallazgos.
Qué se necesita	Fotografías de huellas, lupas, plastilina, harina o pintura.
Desarrollo	Se presentan diferentes huellas o animales de plástico y se explica que los animales dejan marcas al caminar (hacer el ejemplo con nuestros pies). Primeramente se compara el tamaño de su huella con la del animal. El alumnado las observa con lupas, compara tamaño y forma y busca detalles como la disposición de los dedos o la presencia visible de uñas. Después reproduce huellas con plastilina o pintura y crea pequeños recorridos de manera libre.
Preguntas para guiar la actividad	¿Son iguales? ¿Qué detalles ves? ¿Cuál parece más grande? ¿Qué pistas te hacen pensar que es de perro o de gato?
Adaptación 3-4 años	Explorar y distinguir grande/pequeño. Clasificar huellas y experimentar con la estampación.
Adaptación 5-6 años	Clasificar huellas y describir un rasgo. Experimentar con la estampación.
Aprendizajes que favorece	Observación científica, motricidad fina, expresión, comparación y representación.
Agrupamiento	Gran grupo en inicial e individual después.
Posibles variantes	Se puede dar la consigna de realizar la estampación siguiendo un patrón (serie) o realizar conteo uno a uno de huellas. Pueden realizarse también sobre líneas previas y elegir el camino largo o corto etc.
Observaciones para el profesorado	No es necesario que las huellas sean realistas ni utilizarlas para identificar con seguridad una especie. Se priorizará la exploración y el disfrute de la estampación y la noción de huella.

5. El misterio de los olores

Tipo de actividad	Experimentación sensorial.
Objetivos	Formular hipótesis, explorar el olfato y comprender que los animales utilizan sus sentidos de maneras diferentes.
Qué se necesita	Recipientes opacos con agujeros y olores seguros (por ejemplo: café, ajo, menta…)
Desarrollo	Los recipientes se exploran sin mirar. Cada niño formula una hipótesis y después se comprueba el contenido. La conversación conecta la experiencia con el olfato de perros y gatos, subrayando que el juego humano no reproduce sus capacidades reales. Los mayores pueden registrar en una tabla qué pensaban y qué descubrieron.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué crees que hay? ¿A qué te recuerda? ¿Tú podrías saber qué están cocinando en casa si no lo ves? ¿Para que ayuda a los perros y gatos el olfato?
Adaptación 3-4 años	Oler, elegir entre opciones y nombrar. Relacionar olor, objeto e hipótesis.
Adaptación 5-6 años	Registrar hipótesis y resultados sencillos.
Aprendizajes que favorece	Exploración sensorial, lenguaje científico inicial y pensamiento hipotético.
Agrupamiento	Pequeños grupos.
Posibles variantes	Crear un pequeño «laboratorio de olores» en el rincón.
Observaciones para el profesorado	Usar solo sustancias seguras y conocidas.

6. ¿Qué sonidos hacen?

Tipo de actividad	Escucha y clasificación.
Objetivos	Discriminar sonidos y comprender que el contexto ayuda a interpretarlos.
Qué se necesita	Audios adecuados de ladridos, maullidos, ronroneos, gruñidos y otros sonidos.
Desarrollo	Se escuchan sonidos sin mostrar la imagen. El alumnado propone quién podría producirlos y los coloca en perro, gato o «no estamos seguros». Después se presentan diferentes contextos para comprender que un mismo animal puede emitir sonidos distintos y que no basta con oír un sonido aislado para saber exactamente qué ocurre.
Preguntas para guiar la actividad	¿Quién crees que lo hace? ¿Todos los sonidos significan lo mismo? ¿Qué más necesitaríamos observar?
Adaptación 3-4 años	Imitar y reconocer sonidos conocidos. Clasificar y relacionar con situaciones.
Adaptación 5-6 años	Explicar por qué el contexto modifica la interpretación.
Aprendizajes que favorece	Discriminación auditiva, comunicación y pensamiento causal.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	El alumnado realiza de uno en uno el sonido y el resto de alumnado trata de adivinar cómo se siente (enfadado, hambriento…).
Observaciones para el profesorado	Evitar enseñar una onomatopeya como traducción exacta de una única emoción (puede ser de miedo, enfado…)

7. Los ojos y la luz

Tipo de actividad	Exploración sensorial.
Objetivos	Explorar cambios de luz y formular preguntas sobre la visión de perros y gatos.
Qué se necesita	Fotografías de ojos, linternas, telas translúcidas y un rincón de luz/oscuridad.
Desarrollo	El alumnado observa fotografías de ojos y explora cómo cambia un mismo objeto con diferentes condiciones de iluminación. Se pueden hacer juegos de sombras. Además, se puede jugar con la propia reacción humana a la luz y ver cómo la pupila se hace más pequeña cuando hay mucha luz y se hace más grande cuando hay poca luz. Se comenta la información: «Los animales no ven exactamente como nosotros. Los gatos y los perros pueden ver cuando hay poca luz, pero necesitan algo de luz para poder ver. Sus ojos cambian cuando hay más o menos luz. Los perros y los gatos tienen una visión diferente a la nuestra. Los gatos aprovechan mejor la poca luz y los perros distinguen los colores de otra manera.»
Preguntas para guiar la actividad	¿Ves igual con poca que con mucha luz? ¿Cómo nos ayuda la vista?
Adaptación 3-4 años	Explorar claro/oscuro, grande/pequeño.
Adaptación 5-6 años	Formular preguntas y separar observación de información.
Aprendizajes que favorece	Pensamiento científico, percepción y lenguaje.
Agrupamiento	Pequeños grupos.
Posibles variantes	Crear tarjetas de clasificación «observado / investigado».
Observaciones para el profesorado	No hacer afirmaciones simplistas del tipo «los gatos ven perfectamente en la oscuridad».

8. Bigotes y orientación

Tipo de actividad	Cuerpo y sentidos.
Objetivos	Conocer los bigotes como estructuras sensoriales y valorar el cuidado del cuerpo animal.
Qué se necesita	Fotografías de hocicos y bigotes en PDI y un recorrido seguro con materiales blandos.
Desarrollo	Se observan fotografías ampliadas de perros y gatos para localizar sus bigotes y conversar sobre su función. Después, se realiza un pequeño recorrido seguro con las manos en la espalda para experimentar cómo cambia la exploración cuando usamos menos recursos corporales. Finalmente, se explica que los bigotes son estructuras sensoriales que ayudan a los animales a obtener información del entorno y se reflexiona sobre la importancia de no tirar de ellos ni cortarlos. |
Preguntas para guiar la actividad	¿Dónde están los bigotes? ¿Qué información pueden aportar? ¿Por qué debemos respetarlos?
Adaptación 3-4 años	Localizar y nombrar. Relacionar bigotes y exploración.
Adaptación 5-6 años	Explicar que con ellos captan sensaciones y relacionarlas con el entorno.
Aprendizajes que favorece	Conocimiento corporal, sentidos y cuidado respetuoso.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Crear un retrato ampliado con diferentes estructuras sensoriales.
Observaciones para el profesorado	No utilizar privación de visión como prueba real.

9. Mesa de texturas: el pelo

Tipo de actividad	Exploración táctil y clasificación.
Objetivos	Explorar texturas, ampliar vocabulario y comprender la diversidad del pelaje.
Qué se necesita	Lana, algodón, telas suaves y ásperas y fotografías de distintos pelajes.
Desarrollo	La mesa se organiza como un pequeño laboratorio táctil. El alumnado toca materiales y busca fotografías que le recuerden a cada textura. Después clasifica por largo/corto, suave/áspero u otros criterios y crea una tabla táctil. La conversación permite explicar que el material utilizado es una representación y no un sustituto del contacto con animales reales.
Preguntas para guiar la actividad	¿Cómo se siente? ¿Todos tienen el mismo pelo? ¿Qué diferencias encontramos?
Adaptación 3-4 años	Explorar y nombrar suave/áspero. Clasificar por una característica.
Adaptación 5-6 años	Combinar dos criterios y justificar.
Aprendizajes que favorece	Percepción táctil, vocabulario y clasificación.
Agrupamiento	Pequeños grupos.
Posibles variantes	Añadir fotografías de animales con pelajes muy diversos. Relacionar el cuidado del pelaje con lo descubierto en el álbum de curiosidades: el gato se acicala con su lengua, aunque tanto perros como gatos pueden necesitar cepillado y otros cuidados por parte de las personas.
Observaciones para el profesorado	No usar pelo animal real sin control de procedencia, higiene y alergias.

10. ¿Todos comen lo mismo?

Tipo de actividad	Hipótesis, clasificación e investigación.
Objetivos	Comprender que la alimentación de los animales requiere conocimiento y responsabilidad.
Qué se necesita	Imágenes de alimentos y tarjetas de perro/gato.
Desarrollo	Se presentan alimentos y el alumnado realiza hipótesis sobre cuáles podrían ser adecuados para perros, gatos, ambos o ninguno. Después se comprueban las ideas con información seleccionada por la docente. El cierre insiste en una norma de seguridad: no debemos dar a un animal cualquier alimento que nosotros podamos comer y, ante la duda, corresponde preguntar a una persona adulta responsable.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué has pensado? ¿Qué hemos descubierto? ¿Por qué debemos preguntar antes de dar comida?
Adaptación 3-4 años	Elegir entre dos opciones. Clasificar y explicar.
Adaptación 5-6 años	Justificar cambios entre hipótesis y resultado.
Aprendizajes que favorece	Pensamiento científico, clasificación y responsabilidad.
Agrupamiento	Pequeños grupos.
Posibles variantes	Crear un menú simbólico con alimentos previamente validados.
Observaciones para el profesorado	No ofrecer alimentos reales a animales durante la actividad.

11. Agua para todos

Tipo de actividad	Experimentación y reflexión.
Objetivos	Reconocer el agua como necesidad básica y responsabilidad cotidiana.
Qué se necesita	Dos escenas con peluches, cuencos simbólicos y pictogramas.
Desarrollo	Se presentan dos escenas: un animal con agua disponible y otro con un cuenco vacío. El alumnado identifica qué falta y explica por qué es importante. Después se plantea qué haría una persona responsable si el cuenco estuviera vacío. Se crea un recordatorio visual que pueda utilizarse en el juego simbólico.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué falta? ¿Por qué es importante? ¿Qué haríamos si el cuenco estuviera vacío?
Adaptación 3-4 años	Detectar el cuenco vacío. Explicar la necesidad.
Adaptación 5-6 años	Relacionar agua, bienestar y responsabilidad.
Aprendizajes que favorece	Cuidado básico, razonamiento y responsabilidad.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Ordenar los pasos necesarios para dar agua a un animal de forma segura.
Observaciones para el profesorado	Enseñar que agua no significa ofrecer bebidas distintas (ni leche, ni zumo…)

12. ¿Cuándo descansan? Un lugar tranquilo

Tipo de actividad	Miniinvestigación.
Objetivos	Comprender que el descanso es una necesidad básica, conocer algunos hábitos de sueño de perros y gatos y reconocer qué lo favorece.
Qué se necesita	Fotografías sobre los hábitos de descanso de perros y gatos, imágenes de diferentes espacios, cajas, mantas, cestas, cojines u otros materiales para construir simbólicamente una zona de descanso.
Desarrollo	Se plantea la pregunta: «¿Duermen los perros y los gatos el mismo tiempo que nosotros? Se presentan diferentes escenas en las que un animal está descansando mientras una persona quiere jugar, hacer ruido o tocarlo. El grupo decide qué conducta es más adecuada y explica por qué. Después se muestran diferentes espacios y se conversa sobre cuál podría resultar mejor para descansar. Por equipos, construyen una pequeña zona de descanso para un peluche utilizando los materiales disponibles y revisan si ofrece tranquilidad, comodidad y posibilidad de alejarse de las molestias.
Preguntas para guiar la actividad	¿Por qué descansar es importante? ¿Qué lugar parece más tranquilo? ¿Qué podemos poner para que esté cómodo? ¿Por qué no es buena idea acercarse si está durmiendo?
Adaptación 3-4 años	Comprender tiempo de descanso y los lugares preferidos. Elegir entre molestar y esperar. Habilitar un espacio de descanso.
Adaptación 5-6 años	Comparar hábitos de descanso, resolver situaciones y justificar la decisión. Explicar qué elementos son necesarios para el descanso y por qué.
Aprendizajes que favorece	Observación, comparación, temporalidad, empatía, autocontrol y cuidado del bienestar animal.
Agrupamiento	Gran grupo y pequeños equipos.
Posibles variantes	Puede extrapolarse a la tranquilidad necesaria en el rincón de descanso de aula y plantearse el reto de mejorarlo.
Observaciones para el profesorado	No presentar una cifra única como norma para todos los animales ni hechos como reglas universales (ejemplo: a los gatos siempre les gusta dormir en lo alto). Remarcar que es mejor evitar acercarse si el animal está durmiendo.

13. ¿Para qué sirven los dientes?

Tipo de actividad	Observación y razonamiento funcional.
Objetivos	Observar la boca de perros y gatos y relacionar forma y función.
Qué se necesita	Imágenes grandes de bocas y dientes.
Desarrollo	Se comparan fotografías de bocas de perros y gatos vs humanos. El alumnado observa tamaños y formas y formula hipótesis sobre para qué pueden servir. La docente aporta una explicación sencilla y el grupo realiza un dibujo de ambas bocas (humana vs animal). En los mayores se puede contrastar la hipótesis inicial con la información descubierta.
Preguntas para guiar la actividad	¿Son todos iguales? ¿Qué diferencias ves? ¿Por qué tendrán los dientes tan afilados?
Adaptación 3-4 años	Observar y señalar boca y dientes. Comparar grandes y pequeños.
Adaptación 5-6 años	Relacionar de manera sencilla forma y función.
Aprendizajes que favorece	Observación, vocabulario y razonamiento funcional.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Usar plastilina para construir las bocas esquemáticas, gomets (triangulares vs cuadrados) u otros materiales.
Observaciones para el profesorado	No convertir la actividad en una explicación anatómica excesiva.

14. ¿Jugar es un cuidado?

Tipo de actividad	Investigación y diálogo.
Objetivos	Comprender que actividad, juego y exploración forman parte del bienestar.
Qué se necesita	Imágenes de gatos y perros jugando.
Desarrollo	Se observan escenas y se debate si jugar sirve solo para divertir a las personas. El grupo relaciona actividad con exploración, movimiento, estimulación y bienestar.
Preguntas para guiar la actividad	¿Se divierten?¿Qué pasaría si no jugaran nunca? ¿Cómo se sentirían? ¿Jugarán el mismo tiempo de mayores que de pequeños?
Adaptación 3-4 años	Relacionar juego y bienestar.
Adaptación 5-6 años	Explicar que las necesidades de actividad varían con el tiempo.
Aprendizajes que favorece	Razonamiento, bienestar y vocabulario.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	“Si yo tuviera un perro/gato jugaría con el en…” completar la frase.
Observaciones para el profesorado	No confundir juego con provocar o forzar al animal.

15. La caja de los cuidados

Tipo de actividad	Investigación manipulativa y juego simbólico.
Objetivos	Identificar necesidades, distinguirlas de objetos accesorios y espera.
Qué se necesita	Cuenco, agua y comida simbólicas, cepillo, manta, juguete, collar, transportín y otros objetos. Imágenes de los mismos. Pegamentos.
Desarrollo	Cada objeto se presenta como una pista. El alumnado explica para qué sirve y qué necesidad cubre. Después se pregunta qué ocurriría si faltara. Finalmente se agrupan los objetos en alimentación, descanso, higiene, salud, seguridad y actividad, añadiendo necesidades que no caben en una caja, como tiempo, respeto y atención. Finalmente, cada niño o niña decora un recipiente de agua para el rincón de juego. Una vez realizado, se forman pequeños grupos y se retoma lo aprendido a través de la técnica de pegamentos al centro que busca favorecer el paso de la experiencia manipulativa a la representación gráfica.
Preguntas para guiar la actividad	¿Para qué sirve? ¿Qué necesidad cubre? ¿Lo necesita siempre o solo en determinadas situaciones?
Adaptación 3-4 años	Nombrar y asociar objeto-necesidad. Clasificar por función. Decoración libre.
Adaptación 5-6 años	Distinguir necesidades esenciales de objetos accesorios. Decoración libre.
Aprendizajes que favorece	Clasificación, lenguaje, razonamiento y bienestar.
Agrupamiento	Pequeños grupos.
Posibles variantes	Convertir la caja en un material permanente del rincón que fomente el juego simbólico a través del cuidado de las mascotas (peluches). También se pueden utilizar en en el momento de asamblea para el conteo utilizando pompones o similar.
Observaciones para el profesorado	Cuidar que el mensaje no reduzca el bienestar a una lista de objetos.

16. ¿Por qué los gatos persiguen cosas que se mueven?

Tipo de actividad	Observación de conducta.
Objetivos	Explorar atención, movimiento, juego y conductas de persecución.
Qué se necesita	Cintas, plumas o juguetes seguros para observación simbólica, imágenes y vídeos.
Desarrollo	Se observan escenas de juego y se identifica qué elementos llaman la atención, sin afirmar que todos los gatos responden igual. Se relaciona la actividad con el juego y con conductas naturales de persecución que pueden estar relacionadas con su conducta de caza. Se explica que los gatos conservan conductas naturales de caza y que, si tienen acceso al exterior, pueden perseguir y capturar pequeños animales como insectos, roedores o aves.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué se mueve? ¿Por qué puede resultar interesante?
Adaptación 3-4 años	Observar e imitar movimientos rápidos y lentos. Señalar qué objetos se mueven y cuáles permanecen quietos.
Adaptación 5-6 años	Comparar diferentes movimientos y formular hipótesis sobre por qué pueden resultar interesantes para un gato.
Aprendizajes que favorece	Atención, movimiento, observación y comprensión de la conducta.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Crear un espacio en el rincón de arte para que elaboren juegos respetuosos que podrían gustar a los gatos.
Observaciones para el profesorado	Evitar el ejemplo del juego con láseres.

17. Las orejas también hablan

Tipo de actividad	Lectura de imágenes.
Objetivos	Distinguir observación e interpretación y desarrollar empatía.
Qué se necesita	Fotografías de animales en situaciones diversas.
Desarrollo	La docente muestra imágenes y pide describir primero lo que se ve: posición de orejas, cuerpo, distancia, cola y contexto. Solo después se formulan interpretaciones posibles. El grupo representa corporalmente algunas posturas y compara situaciones parecidas, aprendiendo que una señal aislada no siempre basta para saber qué siente un animal. Después el grupo propone qué podría estar ocurriendo y qué necesitaría el animal. La docente introduce la diferencia entre «veo» y «creo». Se comparan imágenes similares en contextos diferentes para descubrir que una misma postura puede tener interpretaciones distintas.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué ves? ¿Qué crees? ¿Qué otra pista necesitamos?
Adaptación 3-4 años	Nombrar estados sencillos con apoyo visual. Relacionar señales y contexto.
Adaptación 5-6 años	Justificar hipótesis y reconocer su carácter provisional.
Aprendizajes que favorece	Empatía, comunicación no verbal y pensamiento reflexivo.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Crear un panel «Pistas que nos ayudan a observar».
Observaciones para el profesorado	Evitar atribuir una emoción únicamente por la posición de la cola o las orejas.

18. ¿A todos les gustan los abrazos?

Tipo de actividad	Dilema, reflexión y dramatización.
Objetivos	Aprender a acercarse de forma segura a perros y gatos y comprender que el afecto respetuoso incluye aceptar los límites del animal.
Qué se necesita	Peluche.
Desarrollo	Se representa el encuentro con un perro o gato desconocido. El alumnado practica parar, observar, mantener distancia y preguntar a la persona responsable antes de acercarse. Después se plantean situaciones en las que el animal se acerca, permanece tranquilo o se aleja, y se decide qué hacer en cada caso. La docente plantea si se le puede abrazar siempre que se quiera. Se destaca que podemos mostrar cariño sin tocar y que, si el animal se aleja, debemos dejarle espacio.
Preguntas para guiar la actividad	¿Podemos tocar a cualquier animal? ¿Qué hacemos antes? ¿Cómo sabemos si quiere que nos acerquemos? ¿Qué hacemos si se aleja? ¿Siempre nos gusta que nos abracen? ¿Podemos demostrar cariño sin tocar?
Adaptación 3-4 años	Recordar la secuencia básica: paro, pregunto y espero. Si se aleja, paro y dejo espacio.
Adaptación 5-6 años	Explicar cómo nuestras acciones pueden hacer que el animal se sienta seguro o incómodo.
Aprendizajes que favorece	Empatía, autorregulación y respeto de límites.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Relacionarlo con el consentimiento en las relaciones humanas, con lenguaje adaptado.
Observaciones para el profesorado	No usar animales reales para enseñar esta norma.

19. ¿Perros y gatos pueden ser amigos?

Tipo de actividad	Pregunta de investigación.
Objetivos	Superar estereotipos y comprender que la convivencia depende de individuos, experiencias y condiciones.
Qué se necesita	Fotografías y vídeos breves de convivencias diversas.
Desarrollo	La pregunta se presenta antes de mostrar ejemplos. Cada niño registra su hipótesis con un dibujo o pegatina. Después se observan situaciones variadas y se buscan condiciones que favorecen una convivencia segura: adaptación progresiva, espacios, supervisión y respeto de señales. La conclusión no es «sí» o «no», sino «depende de cada animal y de cómo se gestione la convivencia».
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué pensabas al principio? ¿Qué has observado? ¿Qué condiciones ayudan?
Adaptación 3-4 años	Expresar una opinión sencilla.
Adaptación 5-6 años	Comparar ejemplos y dar una hipótesis.
Aprendizajes que favorece	Investigación, pensamiento crítico y convivencia.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Se puede realizar “antes pensaba / ahora pienso”.
Observaciones para el profesorado	Cerrar siempre con una conclusión abierta: «Depende del animal, de la situación y de cómo nos comportemos con él»

20. El semáforo del respeto

Tipo de actividad	Clasificación y toma de decisiones.
Objetivos	Convertir situaciones cotidianas en decisiones claras de seguridad y respeto.
Qué se necesita	Círculos rojo, amarillo y verde y fotografías.
Desarrollo	La docente presenta acciones como acariciar con permiso, tirar de la cola, gritar, perseguir, dejar espacio, molestar mientras duerme o acercarse con calma. El alumnado las coloca en el semáforo y explica qué alternativa podría mejorar una acción inadecuada. Las conclusiones se transforman en normas visuales para la clase.
Preguntas para guiar la actividad	¿Esto ayuda al animal? ¿Tenemos que esperar? ¿Qué alternativa respetuosa podemos elegir?
Adaptación 3-4 años	Clasificar acciones muy claras. Explicar por qué una acción es adecuada o no.
Adaptación 5-6 años	Elegir entre acciones respetuosas y no respetuosas. Explicar una alternativa.
Aprendizajes que favorece	Argumentar desde las necesidades del animal y no solo desde el deseo humano.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Crear un semáforo portátil para dramatizaciones.
Observaciones para el profesorado	El amarillo no debe significar «podemos hacerlo»: representa detenerse, observar o consultar. La norma debe ser clara: un animal desconocido no se toca por iniciativa propia y sin haber preguntado a su propietario (en caso de tenerlo) o a una persona adulta.

21. El paseo responsable

Tipo de actividad	Exploración del entorno y juego simbólico.
Objetivos	Observar cómo compartimos los espacios con animales y reconocer algunas normas de convivencia y cuidado.
Qué se necesita	Arenero, recogedor, peluches, bolsas, papeleras y excrementos simbólicos.
Desarrollo	Antes de iniciar el paseo se plantea una comparación: "¿Los perros y los gatos necesitan salir a la calle para hacer pis y caca de la misma manera?". Se presentan un arenero y recogedor y una bolsa para recoger excrementos. Se explica que muchos gatos que viven en casa utilizan un arenero y que habitualmente cubren con arena sus deposiciones y orina. Los perros, en cambio, suelen salir acompañados al exterior para hacer sus necesidades, además de pasear, explorar, olfatear y realizar actividad física. Durante el paseo se observan lugares donde pueden pasear los animales, zonas de descanso, fuentes, papeleras, tráfico y posibles riesgos. Al volver al aula, se recrean algunas situaciones observadas mediante un juego simbólico de cuidado y convivencia.
Preguntas para guiar la actividad	¿Dónde vemos que pasean los perros? ¿Dónde pueden estar seguros? ¿Qué hacemos cuando hacen caca? ¿Por qué debemos recogerla?
Adaptación 3-4 años	Identificar espacios y participar en el juego de recoger y depositar.
Adaptación 5-6 años	Detectar situaciones de riesgo y explicar qué podemos hacer para resolverlas de forma segura y respetuosa.
Aprendizajes que favorece	Observación, autonomía, convivencia,
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Realizar el juego en el pasillo como si fuera un pequeño barrio. También se pueden introducir tarjetas con situaciones y que decidan qué harían.
Observaciones para el profesorado	Utilizar situaciones sencillas y cercanas a la experiencia infantil.

22. ¿Los animales son juguetes?

Tipo de actividad	Dilema y reflexión.
Objetivos	Diferenciar un objeto de un ser vivo y comprender la responsabilidad que implica convivir con un animal.
Qué se necesita	Caja de regalo vacía y envuelta.
Desarrollo	Se presenta una caja de regalo y se pregunta qué hacen cuando les regalan un peluche de un perro / gato. Después se hace la misma pregunta en caso de si el regalo fuese un perro o gato real: necesita alimento, agua, descanso, salud, actividad, seguridad, tiempo y respeto.
Preguntas para guiar la actividad	¿Podemos regalar o comprar un animal como un juguete? ¿Qué necesita todos los días? ¿Qué pasa cuando las personas se cansan?
Adaptación 3-4 años	Distinguir juguete y animal y nombrar necesidades. Explicar diferencias.
Adaptación 5-6 años	Argumentar por qué convivir con un animal implica responsabilidad.
Aprendizajes que favorece	Pensamiento crítico, lenguaje oral y responsabilidad.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Usar fotografías de rutinas familiares y vacaciones para profundizar o que el alumnado que tiene mascotas cuente qué hacen en caso de marcharse de vacaciones etc.
Observaciones para el profesorado	El foco está en la responsabilidad.

23. ¿Cómo han ayudado los perros?

Tipo de actividad	Conversación y clasificación.
Objetivos	Conocer algunas de las funciones que los perros han desempeñado junto a las personas y comprender que no todos realizan las mismas tareas.
Qué se necesita	Imágenes en PDI.
Desarrollo	La docente plantea una pregunta: «¿Los perros solo viven con las personas o también pueden ayudarlas?». El grupo comparte lo que sabe y la docente va introduciendo cuatro situaciones: un perro que ayuda a cuidar un rebaño, un perro guía que acompaña a una persona que no puede ver, un perro que busca personas que necesitan ayuda y un perro que vive con una familia y hace compañía.
Preguntas para guiar la actividad	¿Para qué pueden ayudar algunos perros? ¿Todos hacen el mismo trabajo? ¿Qué tendría que aprender un perro para realizar estas tareas? ¿Cuál crees que sería más difícil? ¿Y cuál ayuda a las personas a sentirse acompañadas?
Adaptación 3-4 años	Escuchar las situaciones y relacionar cada perro con una función.
Adaptación 5-6 años	Explicar qué función realiza cada perro y por qué necesita aprender y entrenarse para realizarla.
Aprendizajes que favorece	Lenguaje oral, conocimiento del entorno, empatía y comprensión de diferentes funciones sociales.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Inventar entre toda la calse una quinta función que pueda realizar un perro junto a las personas.
Observaciones para el profesorado	Presentar estas funciones como ejemplos de algunos perros y no como características de todos los perros. El objetivo es valorar la diversidad de tareas y la relación de cooperación entre los perros y las personas.

24. ¿Quién les cura cuando están enfermos?

Tipo de actividad	Investigación y juego simbólico.
Objetivos	Conocer la función de la veterinaria o el veterinario y comprender que la salud requiere atención adulta.
Qué se necesita	Kit de veterinaria de juguete.
Desarrollo	Se exploran instrumentos y se conversa sobre qué hace una persona veterinaria. Se menciona la diferencia entre acudir al veterinario con un gato (transportín) y perro (caminando). Después se representa una revisión simbólica de peluches y se ordenan acciones sencillas: recibir, observar, revisar y registrar. Se explica que las decisiones sobre medicación, vacunas o tratamientos corresponden a profesionales y personas adultas responsables.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué hace la veterinaria? ¿Por qué revisa al animal? ¿Qué hacemos si parece enfermo? ¿Cómo saben de quién es un animal?
Adaptación 3-4 años	Explorar y jugar a revisar. Representar una secuencia sencilla.
Adaptación 5-6 años	Explicar el propósito de la consulta y ordenar pasos.
Aprendizajes que favorece	Conocimiento del entorno, juego simbólico y salud.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Invitar a una profesional para una demostración si es posible.
Observaciones para el profesorado	No realizar procedimientos reales.

25. La clínica veterinaria del aula

Tipo de actividad	Juego de roles cooperativo.
Objetivos	Integrar lenguaje, cooperación y comprensión de cuidados mediante roles.
Qué se necesita	Recepción, fichas, fonendoscopios, lupas, vendas, cepillos, peluches y zona de recuperación.
Desarrollo	Se organizan pequeñas estaciones de recepción, consulta y recuperación. Los roles rotan para que todos puedan participar: recepción, veterinaria/o, cuidador/a y familia. Cada caso parte de una necesidad sencilla del peluche y el equipo debe observar, registrar y decidir qué cuidado simbólico corresponde. Al terminar, se conversa sobre qué necesitaba realmente el animal.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué necesita? ¿Qué hacemos primero? ¿Cómo sabemos que lo hemos cuidado bien?
Adaptación 3-4 años	Juego guiado con dos roles y secuencias visuales. Rotar roles y asumir pequeñas responsabilidades.
Adaptación 5-6 años	Resolver necesidades planteadas y realizar entrevistas sencillas.
Aprendizajes que favorece	Juego simbólico, cooperación, lenguaje y responsabilidad.
Agrupamiento	Pequeños equipos rotatorios.
Posibles variantes	Añadir tarjetas de «casos» elaboradas por la docente. Acudir a una clínica veterinaria cercana.
Observaciones para el profesorado	Mantener la veterinaria en el rincón simbólico.

26. ¿El aspecto nos dice cómo siente?

Tipo de actividad	Reflexión, pensamiento crítico e investigación.
Objetivos	Reconocer la diversidad entre perros y gatos y comprender que su aspecto no determina la capacidad de sentir dolor, miedo, alegría o afecto.
Qué se necesita	Fotografías variadas de perros y gatos y, opcionalmente, tarjetas de situaciones o emociones.
Desarrollo	«¿Sienten todos igual?». El grupo primero formula hipótesis. Después se conversa sobre algo fundamental: todos los perros son individuos y comparten capacidades de sentir, aunque puedan expresar sus estados de manera diferente y tener necesidades o respuestas particulares. Se compara también con los gatos y se analiza por qué no debemos juzgar el dolor o el afecto sólo por la apariencia.
Preguntas para guiar la actividad	¿Todos son iguales? ¿Podemos saber lo que sienten sólo con mirarlos? ¿Un perro grande siente menos que uno pequeño o al revés?
Adaptación 3-4 años	Agrupar por características visibles y relacionar todos los animales con la necesidad de cuidado y respeto.
Adaptación 5-6 años	Cambiar criterios de clasificación y explicar por qué el tamaño o el aspecto no permiten saber cómo se siente un animal.
Aprendizajes que favorece	Pensamiento crítico, empatía, clasificación, diversidad y bienestar animal.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Añadir la dinámica «Antes pensaba / ahora pienso».
Observaciones para el profesorado	Evitar afirmar que todos los individuos sienten o expresan exactamente lo mismo; el mensaje central es que no se debe minimizar el dolor o las necesidades por la apariencia.

27. Mural «Nuestros amigos peludos»

Tipo de actividad	Arte colectivo.
Objetivos	Sintetizar aprendizajes mediante una producción visual cooperativa.
Qué se necesita	Papel continuo, pintura, algodón, lana y materiales de textura.
Desarrollo	Se dibujan siluetas grandes de un perro y un gato y el grupo decide cómo completarlas. Unos equipos trabajan huellas, otros texturas y otros añaden alrededor elementos necesarios para el bienestar. Cada equipo presenta qué aportó y cómo se conecta con lo aprendido.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué queremos mostrar? ¿Cómo repartimos el trabajo?
Adaptación 3-4 años	Estampación y collage libre.
Adaptación 5-6 años	Llegar a acuerdos sobre la composición.
Aprendizajes que favorece	Arte, cooperación, síntesis y motricidad fina.
Agrupamiento	Pequeños equipos
Posibles variantes	Plantilla rota: recortado en 4 piezas una vez finalizado y montarlo entre el equipo dando a cada miembro una pieza.
Observaciones para el profesorado	Puede realizarse en diferentes días incorporando cada día nuevos materiales.

28. ¿Suerte? El gato negro

Tipo de actividad	Pensamiento crítico y arte.
Objetivos	Distinguir una creencia de una evidencia y cuestionar supersticiones.
Qué se necesita	Siluetas de brujas y brujos con ropa negra y lanas naranja, gris, blanca y negra.
Desarrollo	Se pregunta qué significa decir que un gato negro da mala suerte. Se recogen explicaciones y se investiga de forma sencilla el origen cultural de la creencia. Finalmente, pegar las diferentes lanas como si fuesen los pelos de gato en las siluetas de brujas.
Preguntas para guiar la actividad	¿Podemos saber que algo es verdad porque mucha gente lo repita? ¿Cambiaría el animal si fuera naranja?
Adaptación 3-4 años	Distinguir color de la idea de suerte.
Adaptación 5-6 años	Diferenciar creencia y evidencia y formular una conclusión.
Aprendizajes que favorece	Pensamiento crítico, respeto y expresión artística.
Agrupamiento	Gran grupo y parejas.
Posibles variantes	Crear una exposición.
Observaciones para el profesorado	Evitar ridiculizar creencias familiares; se trabaja el razonamiento, no a las personas. Tratar de introducir la diferencia entre creencia y verdad.

29. ¿Qué harías si…?

Tipo de actividad	Dramatización, seguridad e investigación.
Objetivos	Aprender qué hacer si se encuentra un animal perdido, escondido, enfermo… y conocer para qué sirve el lector de microchip.
Qué se necesita	Tarjetas de situaciones.
Desarrollo	Aparece un peluche «perdido» con una identificación. El grupo observa qué información contiene y representa cómo lo primero que hay que hacer es pedir ayuda a una persona adulta. Se explica que en caso de tener número de teléfono en el collar, se llamaría a esa persona y en caso de no tener identificación, se llamaría a policía municipal. Se realiza una llamada simbólica a la policía y se registra qué información sería útil comunicar (tamaño, color, localización…). El aprendizaje final es no llevarse ni manipular un animal desconocido por iniciativa propia y priorizar lo primero llamar a policía municipal. Se presenta una situación y el alumnado decide qué haría. Después puede representarla y comentar diferentes opciones. La docente guía hacia respuestas basadas en la calma, la distancia, el respeto y la búsqueda de ayuda adulta.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué información tenemos? ¿A quién pedimos ayuda? ¿Nos podemos llevar el animal? ¿Qué harías? ¿Por qué? ¿Hay otra opción?
Adaptación 3-4 años	Identificar que hay que pedir ayuda.
Adaptación 5-6 años	Explicar qué información sería útil comunicar y comparar soluciones.
Aprendizajes que favorece	Seguridad, lenguaje oral, resolución de problemas y empatía.
Agrupamiento	Pequeños grupos en docencia compartida y gran grupo.
Posibles variantes	Crear un lector de chip simbólico con cartón y pintarlo con témperas.
Observaciones para el profesorado	Adaptar el mensaje a la normativa y protocolo local. Reforzar pedir ayuda a persona adulta.

30. Adopción responsable: ¿qué significa ayudar?

Tipo de actividad	Indagación y debate.
Objetivos	Reflexionar sobre adopción, protectoras, diversidad y responsabilidad. Valorar la adopción y comprender la labor de las protectoras.
Qué se necesita	Una lámina que muestre un refugio con perros y gatos de distintas edades (cachorros, adultos…) algunos mestizos, otros tuertos o con tres patas.
Desarrollo	Observar la lámina y dialogar sobre el origen de los animales de las protectoras. Se observan animales de distintas edades, tamaños y características. Se conversa sobre si un animal adulto, mestizo, con una característica física diferente o con necesidades especiales merece menos cariño. Después se investiga qué hace una protectora y qué significa adoptar de manera responsable. Reflexionar sobre la adopción, el abandono y la importancia de valorar a todos los animales por igual.
Preguntas para guiar la actividad	¿Por qué hay tantos animales en las protectoras? ¿De dónde han salido? ¿Creéis que un perro viejito o que le falta una pata da el mismo amor que un cachorro? ¿Todos merecen cuidado? ¿Qué hace una protectora? ¿Cómo podemos ayudar sin adoptar?
Adaptación 3-4 años	Hablar de ayudar y cuidar. Comparar animales diferentes.
Adaptación 5-6 años	Reflexionar sobre la adopción de animales procedentes de protectoras y refugios, y sobre la responsabilidad de cuidar un animal durante toda su vida. Se puede dificultar las preguntas con: ¿a cuántos animales se ayuda al adoptar de un refugio? Deducción: a dos, al que se adopta y al siguiente que puede llegar.
Aprendizajes que favorece	Empatía, respeto, responsabilidad, cuidado de los animales y pensamiento crítico.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Invitar a una asociación a explicar su labor. Cada niño o niña elige un animal de la lámina y explica por qué le daría una oportunidad.
Observaciones para el profesorado	Remarcar que ayudar no siempre significa llevar un animal a casa. Evitar mostrar la adopción como una obligación o decisión que les corresponda como menores.

31. Construimos una protectora

Tipo de actividad	Construcción, juego e investigación.
Objetivos	Comprender la función de una protectora, identificar situaciones en las que un animal puede necesitar ayuda y favorecer la cooperación, la empatía y la responsabilidad.
Qué se necesita	Aula de psicomotricidad con bloques de espuma, cajas y telas, algunos cuencos, mantas…
Desarrollo	Se plantea la situación: «Han encontrado un perro solo en la calle. Ya han avisado a la policía, pero no saben quién es su dueño. ¿Qué podemos hacer ahora?». Se introduce la protectora como un lugar que puede acoger y cuidar a animales encontrados, abandonados o que necesitan protección. ¿Hay alguna protectora en las proximidades? Los equipos construyen diferentes zonas de la protectora (acogida, descanso, alimentación, cuidados y juego) y después representan qué ocurre cuando llega un animal.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué necesita cada zona? ¿Dónde descansan?
Adaptación 3-4 años	Comprender el papel de una protectora. Construir y colocar elementos sencillos.
Adaptación 5-6 años	Comprender el papel de una protectora. Planificar espacios en base a los aprendizajes previamente adquiridos.
Aprendizajes que favorece	Cooperación, planificación, creatividad y juego simbólico.
Agrupamiento	Pequeños equipos.
Posibles variantes	Puede invitarse al centro a una protectora concreta. Puede hablarse con la protectora para que el alumnado colabore en la creación de carteles de casos concretos y difusión de los mismos una vez finalizada la actividad psicomotriz.
Observaciones para el profesorado	Evitar representar el abandono de forma muy dramática o angustiante para su edad.

32. La familia que quiere adoptar

Tipo de actividad	Juego de roles y toma de decisiones.
Objetivos	Comprender que tener un animal implica cuidarlo, dedicarle tiempo y asumir responsabilidades.
Qué se necesita	Imágenes de perros y gatos.
Desarrollo	Se presenta un animal que necesita una familia y se explica qué cosas necesita para estar bien. Unos niños representan a la familia y otros al animal. Mediante el juego, deben pensar quién le dará de comer, quién lo sacará a pasear, dónde dormirá, quién lo cuidará cuando la familia no esté, etc. Después se plantean situaciones sencillas: «Nos vamos de vacaciones, ¿qué hacemos?», «Está enfermo, ¿quién le ayuda?» o «Hoy estamos cansados, ¿quién se ocupa de él?».
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué necesita? ¿Quién lo va a cuidar? ¿Dónde va a dormir? ¿Quién le dará de comer? ¿Qué hacemos cuando no estamos en casa?
Adaptación 3-4 años	Representar cuidado básico. Responder a preguntas sencillas.
Adaptación 5-6 años	Explicar por qué es importante organizarse antes de tener un animal.
Aprendizajes que favorece	Responsabilidad, lenguaje y toma de decisiones.
Agrupamiento	Pequeños equipos.
Posibles variantes	La docente les da información aleatoria. Ejemplo: este perro es ciego y no ve, os vais de vacaciones…
Observaciones para el profesorado	Utilizar situaciones cercanas y sencillas, evitar juzgar a las familias. No plantearlo como “conseguir” un animal, sino como la responsabilidad que implica.

33. Conociendo a Hachiko

Tipo de actividad	Historia y conversación.
Objetivos	Conocer la historia de Hachiko, comprender la importancia de las rutinas y los vínculos y expresar emociones a partir de una historia real.
Qué se necesita	Narración y vídeo.
Desarrollo	La docente cuenta de forma breve y adaptada la historia de Hachiko, deteniéndose en los momentos más significativos y evitando detalles difíciles para estas edades.
Preguntas para guiar la actividad	¿Quién era Hachiko? ¿Qué hacía Hachiko cada día? ¿Dónde esperaba? ¿Por qué crees que volvía a la estación? ¿Cómo crees que se sentía?
Adaptación 3-4 años	No se propone para 3-4 años por la complejidad de la historia y de las nociones temporales implicadas.
Adaptación 5-6 años	Explicar por qué Hachiko seguía esperando y expresar qué creen que pudo sentir.
Aprendizajes que favorece	Comprensión oral, secuenciación temporal, memoria, empatía y expresión de emociones.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Dramatizar.
Observaciones para el profesorado	Tener en cuenta que por las características de la edad es complejo el posicionamiento en el punto de vista de otro y las nociones temporales. Exponerla como acercamiento a una historia real en la que se reflexiona sobre los vínculos, las rutinas y las emociones

34. Conociendo a Baska

Tipo de actividad	Historia y conversación.
Objetivos	Conocer la historia de Baska, descubrir que algunos animales han acompañado y ayudado a las personas en momentos difíciles y expresar emociones y opiniones a partir de una historia real.
Qué se necesita	Narración y vídeo.
Desarrollo	La docente cuenta de forma breve y adaptada la historia de Baska, deteniéndose en los momentos más significativos y evitando detalles bélicos que puedan resultar difíciles para estas edades.
Preguntas para guiar la actividad	¿Quién era Baska? ¿Qué hacía junto a las personas? ¿Cómo crees que se sentían cuando estaban con ella?
Adaptación 3-4 años	No se propone para 3-4 años por la complejidad de la historia.
Adaptación 5-6 años	Recordar diferentes momentos de la historia, expresar cómo creen que se sentían los personajes y explicar por qué Baska fue importante.
Aprendizajes que favorece	Comprensión oral, memoria, empatía, expresión corporal y conocimiento del entorno.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Dramatizar.
Observaciones para el profesorado	Contar únicamente los aspectos de la historia adecuados para la edad. Evitar relato excesivo de angustia y centrar la actividad en el vínculo, la ayuda y el cuidado.

35. Cuento colectivo: el perro y el gato buscan una familia

Tipo de actividad	Literatura y expresión oral.
Objetivos	Crear una historia que integre respeto, necesidades y responsabilidad.
Qué se necesita	No se necesita material.
Desarrollo	La docente comienza una historia sencilla: «Un día, un perro apareció solo en un parque…». A partir de ahí, va haciendo preguntas para que el alumnado construya la historia entre todos: quién lo encuentra, qué ocurre, quién puede ayudarlo y qué necesita. La docente va incorporando las aportaciones de los niños y niñas hasta llegar a un final.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué animal aparece? ¿Qué le ha pasado?
Adaptación 3-4 años	Aportar personajes y acciones sencillas.
Adaptación 5-6 años	Organizar inicio, problema, solución y final.
Aprendizajes que favorece	Lenguaje oral, secuenciación, creatividad y valores.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	La historia puede representarse después teatralizada.
Observaciones para el profesorado	Mantener historias breves y sencillas, especialmente con 3-4 años. No buscar que la narración sea coherente o elaborada, sino favorecer la participación. Evitar que la solución sea siempre la adopción: puede ser encontrar a su familia, acudir a una persona adulta, recibir cuidados o ser acogido temporalmente, fallecimiento…

36. El baile del Miau y el Guau

Tipo de actividad	Música y expresión corporal.
Objetivos	Desarrollar escucha, ritmo, control corporal y expresión.
Qué se necesita	Pandero y música con ritmos contrastados.
Desarrollo	La docente establece dos códigos musicales: un pulso rápido para representar determinados movimientos del perro y gato (correr, jugar, saltar…) y uno más lento para movimientos suaves (esconderse, ir a descansar…). El grupo responde al cambio de ritmo con el cuerpo. Se termina con una vuelta a la calma para recordar que el movimiento también necesita descanso.
Preguntas para guiar la actividad	¿Cuándo te cansas más? ¿Qué ritmo te gusta más: rápido o lento?
Adaptación 3-4 años	Imitar movimientos básicos. Responder a cambios de ritmo.
Adaptación 5-6 años	Imitar movimientos básicos. Responder a cambios de ritmo.
Aprendizajes que favorece	Escucha, ritmo, coordinación y expresión corporal.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Introducir momentos de «quietud y descanso».
Observaciones para el profesorado	Utilizar instrucciones breves y claras y evitar sesiones demasiado largas.

37. Un día en la vida de la gatita Sisa, el gatito Olaf y el perrito Gus

Tipo de actividad	Cuento moto.
Objetivos	Secuenciar acciones, representar movimientos y reconocer necesidades felinas.
Qué se necesita	Espacio amplio y música suave opcional.
Desarrollo	La docente cuenta el cuento elegido y una vez modificado previamente en base a los movimientos que quiere introducir, el alumnado representa lo que la docente narra. Puede realizar pictogramas para facilitarla. Sisa, una gatita casera: despierta, se estira, camina por casa, bebe agua, utiliza el rascador, juega con una pelota y finalmente descansa. Olaf, un gato que vive en la calle: se despierta, escucha y observa su entorno, camina y explora, persigue un ratón, busca agua, se esconde en un lugar tranquilo y descansa. Gus, un perrito que sale a pasear: se despierta, se estira, sale acompañado, camina y olfatea, persigue una pelota que le lanzan, se mete en un charco, explora, vuelve a casa, bebe agua y descansa.
Preguntas para guiar la actividad	¿Cuándo se cansa más? ¿Por qué termina descansando?
Adaptación 3-4 años	Seguir la narración e imitar. Recordar y anticipar acciones.
Adaptación 5-6 años	Identificar necesidades y crear una escena nueva.
Aprendizajes que favorece	Movimiento, secuenciación y comprensión oral.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Los mayores pueden añadir una escena que represente otra necesidad o crear su propio cuento por parejas o pequeño grupo.
Observaciones para el profesorado	Priorizar el disfrute que el seguimiento fiel a las conductas.

38. Circuito animal

Tipo de actividad	Psicomotricidad y cooperación.
Objetivos	Trabajar coordinación, equilibrio y orientación conectando movimiento con observación animal.
Qué se necesita	Aros, colchonetas, túneles y conos.
Desarrollo	El circuito combina caminar, pasar por un túnel, seguir huellas, saltar y detenerse en una zona de descanso. Cada estación se presenta como una representación inspirada en movimientos observados, no como una obligación de imitar literalmente a un animal. Los equipos respetan turnos y los mayores pueden crear un circuito nuevo.
Preguntas para guiar la actividad	¿Cómo te has sentido? ¿Qué parte te ha parecido más difícil?
Adaptación 3-4 años	Recorrido más sencillo.
Adaptación 5-6 años	Recorrido más complejo.
Aprendizajes que favorece	Coordinación, equilibrio, orientación y cooperación.
Agrupamiento	Dos grupos. Con el fin de evitar largas colas de espera. Un equipo juega en otro espacio y rotan de actividad.
Posibles variantes	Añadir música. Cuando la música para, deben permanecer quietos.
Observaciones para el profesorado	Priorizar la seguridad motriz y no convertir el circuito en una competición.

39. Onomatopeyas, iniciales y palabras de cuidado

Tipo de actividad	Conciencia fonológica.
Objetivos	Jugar con los sonidos y las palabras relacionadas con los animales, ampliar vocabulario y acercarse progresivamente a las letras.
Qué se necesita	Imágenes de animales y objetos de cuidado, tarjetas con palabras, letras móviles y arena para realizar trazos.
Desarrollo	Se presentan imágenes de perros y gatos y se juega a imitar sus sonidos: "guau" y "miau". Después, se dicen palabras relacionadas con los animales y se escucha cómo suenan: *perro, gato, agua, comida, paseo…*. Se puede buscar en letras móviles por qué letra empieza, separar en sílabas con palmadas, escribirlas en la pizarra o arena…
Preguntas para guiar la actividad	¿Con qué sonido empieza?
Adaptación 3-4 años	Imitar sonidos, reconocer y nombrar animales e imágenes. Realizar trazos libres o intentar reproducir alguna letra con apoyo.
Adaptación 5-6 años	Identificar sonidos iniciales, relacionarlos con su grafía y formar palabras sencillas con letras móviles o escritura.
Aprendizajes que favorece	Conciencia fonológica, lenguaje oral, vocabulario y aproximación a la lectoescritura.
Agrupamiento	Pequeños grupos.
Posibles variantes	Crear un "bingo de sonidos" con imágenes: el adulto dice una palabra y los niños buscan la imagen correspondiente. Para 5-6 años pueden aparecer las palabras en algunos cartones según el momento en que se encuentre el alumnado.
Observaciones para el profesorado	Priorizar el lenguaje oral y el juego con los sonidos. Adaptar las exigencias de escritura al desarrollo individual.

40. ¿Cuántos perros y gatos tenemos?

Tipo de actividad	Gráfico y participación familiar.
Objetivos	Representar datos, comparar cantidades y vincular familia y aprendizaje.
Qué se necesita	Respuestas familiares y bloques.
Desarrollo	Las familias responden si conviven con perro, gato, ambos o ninguno. El grupo transforma las respuestas en un gráfico visual y compara las columnas. La conversación recuerda que tener un animal no es una cuestión de cantidad o de «tener más», sino una responsabilidad. Los mayores pueden formular conclusiones.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué hay más? ¿Cuántos tienen perro? ¿Cuántos tienen ambos? ¿Qué podemos concluir?
Adaptación 3-4 años	Colocar un bloque por respuesta. Comparar columnas.
Adaptación 5-6 años	Contar, comparar y formular conclusiones.
Aprendizajes que favorece	Conteo, representación de datos y participación familiar.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Realizar otra gráfica con lo que a cada alumno/a le gustaría cuando fuese mayor: perro, gato, ambos o ninguno.
Observaciones para el profesorado	Gráficos muy visuales, con pocas categorías y comparaciones sencillas: *más, menos, igual*. Con los grupos de mayores aprovechar el gráfico para contar y comparar cantidades pudiendo tratar de plasmarlo en papel con pegatinas.

41. Yo le llamaría…

Tipo de actividad	Creación y apreciación artística.
Objetivos	Conocer a Frida Kahlo, Tsuguharu Foujita o Leonor Fini y observar cómo representan animales en algunas de sus obras e iniciarse en el autorretrato como medio de expresión.
Qué se necesita	Fotografías o reproducciones de algunas obras de Frida Kahlo, Tsuguharu Foujita o Leonor Fini en las que aparezcan animales, papel, acuarelas o pinturas de cera y lápices o rotuladores.
Desarrollo	Se muestran algunas obras de Frida Kahlo, Tsuguharu Foujita o Leonor Fini y se observa cómo aparecen los animales junto a ellas. Se conversa brevemente sobre qué vemos y cómo están representados. Después, cada niño crea su propio retrato acompañado de un animal. Al terminar, piensa un nombre para el animal y lo escribe o coloca con letras. Se muestran los dibujos y explican qué animal han elegido y cómo lo cuidarían.
Preguntas para guiar la actividad	¿Dónde están? ¿Cómo los han representado? ¿Qué animal aparece contigo? ¿Cómo se llama?
Adaptación 3-4 años	Observar las obras, identificar animales y realizar un dibujo sencillo de sí mismos junto a un animal. Decir el nombre oralmente o utilizar pegatinas de letras para posicionarlas encima del nombre escrito por la docente.
Adaptación 5-6 años	Observar y comentar algunos elementos de las obras del autor elegido, realizar un autorretrato con más detalles y escribir el nombre que han elegido para el animal.
Aprendizajes que favorece	Observación, expresión artística, creatividad, motricidad fina y lenguaje oral y escrito.
Agrupamiento	Individual y gran grupo.
Posibles variantes	Crear una “galería de autorretratos”. Otra opción es que cada día de la semana se cree una historia sobre cada animal de manera conjunta.
Observaciones para el profesorado	Presentar a la persona escogida como artista, no únicamente como recurso para trabajar los animales. Seleccionar obras adecuadas para la edad y evitar interpretar de forma compleja el vínculo entre la artista y los animales. Valorar especialmente la expresión y creatividad de cada niño, evitando modelos que condicionen el dibujo.

42. Mi mascota de arcilla o masa de sal

Tipo de actividad	Escultura.
Objetivos	Explorar volumen, textura y representación.
Qué se necesita	Arcilla y témperas.
Desarrollo	Cada niño o niña modela su propio animal, experimentando libremente con la masa y añadiendo las partes que reconoce. Al terminar, puede pintarlo y decorarlo.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué animal has creado? ¿Qué partes tiene? ¿Cómo se llamaba?
Adaptación 3-4 años	Experimentar libremente con la masa, hacer una forma global y añadir algunas partes sencillas, como orejas, patas o cola. Nombrar el animal.
Adaptación 5-6 años	Representar más detalles del animal.
Aprendizajes que favorece	Motricidad fina, percepción tridimensional y expresión.
Agrupamiento	Individual y pequeño grupo.
Posibles variantes	Puede hacerse en masa de sal o plastilina.
Observaciones para el profesorado	Evitar materiales pequeños. Evitar introducir demasiadas instrucciones para permitir una creación libre.

43. Exposición

Tipo de actividad	Exposición.
Objetivos	Recordar y comunicar lo aprendido sobre las características, el cuidado y bienestar de los animales.
Qué se necesita	Producciones realizadas por el alumnado a lo largo del proyecto.
Desarrollo	Realizar una exposición junto a los retratos y otras creaciones en la que el alumnado explique a las familias u otros cursos algunos de los aprendizajes adquiridos. Si existe colaboración con una protectora, puede organizarse de manera voluntaria una recogida solidaria de materiales previamente solicitados por la protectora, como pienso, arena u otros productos. La actividad puede cerrarse reflexionando sobre otras formas de ayudar a los animales que no implican aportar objetos.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué hemos aprendido? ¿Qué necesita un animal para estar bien? ¿Qué podemos hacer para respetarlo? ¿Qué partes del cuerpo tienen? ¿Qué hemos aprendido que antes no sabíamos? ¿Hay algo curioso que te haya sorprendido? ¿Qué es lo que más te ha gustado? ¿Y lo que menos?
Adaptación 3-4 años	Participar en la preparación y decoración de la exposición, señalar y nombrar algunas producciones y expresar oralmente un aprendizaje sencillo con apoyo de la docente: «Necesitan agua», «No hay que molestarles cuando duermen», «Hay que preguntar antes de tocar».
Adaptación 5-6 años	Seleccionar algunas producciones, explicar qué representan y comunicar aprendizajes con mayor autonomía. Pueden participar como pequeños «guías» de la exposición y utilizar expresiones como «Antes pensaba… y ahora sé…»
Aprendizajes que favorece	Comunicación oral y memoria, argumentación inicial, participación y puesta en práctica de nuevos conocimientos a situación real.
Agrupamiento	Gran grupo, pequeños grupos e intervención individual.
Posibles variantes	Realizar grabación para aquellas familias que no puedan acudir.
Observaciones para el profesorado	La exposición debe funcionar como cierre y síntesis del proceso, no como una simple muestra de manualidades. En caso de hacer la recogida, ésta debe ser voluntaria, no debe implicar gasto obligatorio para las familias

ALAS AL VUELO



1. La caja sorpresa

Tipo de actividad	Asamblea, exploración y clasificación.
Objetivos	Activar conocimientos previos, ampliar vocabulario y convertir la curiosidad en preguntas.
Qué se necesita	Caja cerrada, plumas artificiales, huevo de juguete, pequeño nido artificial, semillas, prismáticos, fotografías de aves y otros objetos relacionados.
Desarrollo	La docente presenta una caja cerrada y anima al alumnado a imaginar qué puede contener. Por turnos, exploran algunos objetos mediante el tacto sin mirar e intentan adivinar qué son. Después se extraen, observan y nombran. En pequeños grupos deciden qué objetos pueden estar relacionados con las aves y explican sus ideas. Las aportaciones se recogen en un panel de «Sabemos / Queremos saber» que se recuperará al final del proyecto. Se concluye con la lectura de la lámina reto y la aceptación o no del grupo de formar parte del mismo.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué sabemos de las aves? ¿Dónde las hemos visto? ¿Todas son iguales? ¿Qué necesitan?
Adaptación 3-4 años	Manipular, señalar, nombrar objetos y realizar elecciones sencillas entre dos opciones. Expresar alguna experiencia relacionada con aves.
Adaptación 5-6 años	Formular preguntas y anticipar posibles respuestas que podrán comprobarse durante el proyecto.
Aprendizajes que favorece	Vocabulario, curiosidad, comunicación oral, clasificación y pensamiento investigador.
Agrupamiento	Gran grupo y pequeños equipos.
Posibles variantes	Convertirlo en un mapa de preguntas del proyecto.
Observaciones para el profesorado	No corregir todas las ideas al inicio: algunas hipótesis deben permanecer abiertas. Puede acompañarse de búsqueda de información en la biblioteca de aula, vídeos y preguntas por parte del alumnado a otros niños y niñas del centro.

2. ¿Por qué es un ave?

Tipo de actividad	Observación, comparación y clasificación.
Objetivos	Reconocer características generales de las aves y diferenciarlas de otros animales. Comprender que no todas las aves presentan exactamente el mismo aspecto ni todas vuelan.
Qué se necesita	Fotografías de aves diversas y de otros animales, aros y tarjetas con plumas, pico, alas, pelo, dientes, patas, huevos…
Desarrollo	Se presentan fotografías de animales diferentes y se pregunta cuáles creen que son aves. El alumnado las coloca en dos espacios: «aves» y «no aves», explicando sus decisiones. A partir de las imágenes clasificadas como aves se buscan características comunes: tienen plumas, pico y alas.
Preguntas para guiar la actividad	¿Cómo sabes que es un ave? ¿Todas vuelan? ¿Tienen pelo o plumas? ¿Tienen dientes? ¿Qué tienen en común?
Adaptación 3-4 años	Diferenciar aves de animales claramente distintos. Localizar pico, alas y plumas.
Adaptación 5-6 años	Justificar la clasificación utilizando varias características y revisar la idea inicial de que todas las aves vuelan.
Aprendizajes que favorece	Observación, clasificación, vocabulario y flexibilidad cognitiva.
Agrupamiento	Gran grupo y pequeños grupos.
Posibles variantes	Para el alumnado de 5-6 años, pueden presentarse ejemplos que puedan generar dudas, como el avestruz. Se plantea entonces: «Si no vuelan, ¿siguen siendo aves?». El grupo revisa sus primeras ideas y descubre que volar no es una característica que permita definir a todas las aves. Para finalizar, se juega a «¿Es un ave?»: la docente muestra diferentes animales y el alumnado debe decidir y explicar en qué se ha fijado.
Observaciones para el profesorado	Evitar presentar características externas variables como tamaño o color como rasgos definitorios.

3. ¿Quién vive en Navarra?

Tipo de actividad	Investigación, clasificación y conocimiento del entorno.
Objetivos	Conocer algunas aves presentes en la Comunidad Foral de Navarra y ampliar el sentimiento de pertenencia y cuidado del entorno próximo.
Qué se necesita	Fotografías de gorrión común, petirrojo, mirlo, vencejo, avión, golondrina, cigüeña blanca, ánade azulón, cardelina, focha común, buitre leonado, milano real, martín pescador y pico picapinos.
Desarrollo	Se presentan imágenes de aves que pueden observarse en Navarra y construye un mural escribiendo sus nombres. Conversar sobre si creen que las han visto y en qué lugares. No se pretende memorizar una larga lista, sino descubrir diversidad; cuáles migran…
Preguntas para guiar la actividad	¿Has visto alguna? ¿Dónde? ¿Crees que todas viven en el mismo lugar? ¿Estarán aquí todo el año?
Adaptación 3-4 años	Reconocer y nombrar algunas especies muy visuales y relacionarlas con experiencias cercanas.
Adaptación 5-6 años	Ampliar el número de especies, comparar hábitats y diferenciar algunas residentes de migratorias con apoyo visual.
Aprendizajes que favorece	Conocimiento del entorno, vocabulario, biodiversidad y clasificación.
Agrupamiento	Gran grupo y pequeños grupos.
Posibles variantes	Observar vídeos de las aves y realizar un dibujo del ave que más les ha gustado. En lugar de realizar un mural, realizar un pequeño librito viajero para invitarles a hacer salidas de observación junto a sus familias.
Observaciones para el profesorado	Seleccionar especies presentes en el entorno próximo al centro siempre que sea posible.

4. Del pirineo a la ribera

Tipo de actividad	Observación, asociación y conocimiento del entorno.
Objetivos	Descubrir que las aves de Navarra pueden encontrarse en diferentes ambientes. Reconocer algunos paisajes sencillos del entorno.
Qué se necesita	Imágenes de tres ambientes: bosque y montaña, zonas de agua y ciudad/pueblo, fotografías de aves y mapa sencillo de Navarra. Pueden utilizarse también fotografías en PDI de la Laguna de Pitillas, Urbasa…
Desarrollo	Se presentan los tres ambientes y se observan sus características. Después, la docente muestra diferentes aves y explica dónde podemos encontrarlas. El alumnado las va colocando en el paisaje correspondiente. Se descubre que algunas pueden aparecer en más de un lugar.
Preguntas para guiar la actividad	¿Cómo es este lugar? ¿Hay árboles o agua? ¿Hay edificios? ¿Dónde hemos colocado esta ave?
Adaptación 3-4 años	Trabajar con los tres ambientes y pocas aves, realizando asociaciones muy visuales con ayuda del adulto.
Adaptación 5-6 años	Incorporar más aves y permitir que formulen hipótesis antes de descubrir dónde pueden encontrarse.
Aprendizajes que favorece	Conocimiento del entorno, observación, asociación, clasificación y vocabulario.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Crear un mural.
Observaciones para el profesorado	En este momento no se busca que el alumnado explique por qué cada ave utiliza un determinado hábitat. Estas relaciones se comprenderán progresivamente al trabajar alimentación, patas, picos, nidos y necesidades de las aves.

5. El gigante de los cielos

Tipo de actividad	Investigación.
Objetivos	Conocer el buitre leonado, observar su gran tamaño y descubrir algunas de sus características.
Qué se necesita	Fotografías y vídeos del buitre leonado y PDI para mostrar su tamaño de forma aproximada.
Desarrollo	Se observa una imagen o vídeo de un buitre leonado y se conversa sobre su tamaño, sus grandes alas y su forma de volar. Se explica de manera sencilla que se alimenta de animales que ya han muerto y que, de esta forma, ayuda a mantener limpio el campo.
Preguntas para guiar la actividad	¿Es grande o pequeño? ¿Cómo son sus alas? ¿Cómo vuela? ¿Qué come? ¿Cómo ayuda a mantener limpio el campo?
Adaptación 3-4 años	Observar tamaño, alas y vuelo; representar corporalmente el planeo.
Adaptación 5-6 años	Añadir su alimentación y comprender de forma sencilla por qué es útil en la naturaleza.
Aprendizajes que favorece	Conocimiento de las aves de Navarra, observación, vocabulario y respeto.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Comparar su silueta con la de aves pequeñas.
Observaciones para el profesorado	Evitar presentar al buitre como un animal «sucio» o peligroso. Utilizar lenguaje natural al explicar su alimentación.

6. Componemos un buitre

Tipo de actividad	Conocimiento corporal y representación.
Objetivos	Identificar las principales partes externas del cuerpo de un ave y relacionar algunas con funciones sencillas.
Qué se necesita	Gran silueta de ave, piezas desmontables de pico, alas, patas, cola, ojos y plumas y velcro..
Desarrollo	Se presenta una silueta incompleta y el alumnado va colocando las diferentes partes. Cada vez que incorpora una pieza se conversa sobre dónde está y para qué puede servir: alas para desplazarse por el aire en muchas especies, pico para recoger o manipular alimento, patas para apoyarse o desplazarse, plumas para cubrir el cuerpo… Finalmente realizan un dibujo.
Preguntas para guiar la actividad	¿Dónde colocamos el pico? ¿Cuántas alas tiene? ¿Para qué pueden servir las patas? ¿Qué habrá debajo de su cuerpo?
Adaptación 3-4 años	Colocar y nombrar las partes principales con apoyo visual.
Adaptación 5-6 años	Relacionar partes con funciones.
Aprendizajes que favorece	Esquema corporal, vocabulario, observación y razonamiento funcional.
Agrupamiento	Gran grupo e individual.
Posibles variantes	Construir posteriormente aves con piezas geométricas. También pueden verse radiografías y realizar el esqueleto con plastilina.
Observaciones para el profesorado	Hablar de funciones de manera sencilla.

7. El laboratorio de las plumas

Tipo de actividad	Exploración sensorial, ciencia y clasificación.
Objetivos	Observar la diversidad de las plumas y descubrir que pueden tener diferentes tamaños, formas y funciones.
Qué se necesita	Plumas artificiales o materiales de procedencia segura, fotografías ampliadas, lupas y bandejas de clasificación.
Desarrollo	El aula se convierte en un pequeño laboratorio. El alumnado observa las plumas con y sin lupa, las toca y compara características como tamaño, suavidad, forma o color. Después las agrupa según diferentes criterios y se conversa sobre cómo ayudan a cubrir y proteger el cuerpo y, en muchas aves, a volar.
Preguntas para guiar la actividad	¿Son todas iguales? ¿Cuál es más larga? ¿Cuál parece más suave?
Adaptación 3-4 años	Explorar y nombrar grande/pequeño, largo/corto, suave y clasificar por un criterio.
Adaptación 5-6 años	Comparar utilizando dos criterios y formular hipótesis.
Aprendizajes que favorece	Exploración sensorial, lenguaje descriptivo, clasificación y observación científica.
Agrupamiento	Pequeños grupos.
Posibles variantes	Estampación de plumas.
Observaciones para el profesorado	En caso de conseguir plumas reales asegurar que estén correctamente higienizadas.

8. ¡Hala, qué ala!

Tipo de actividad	Observación, comparación y psicomotricidad.
Objetivos	Observar que las alas pueden tener diferentes tamaños y experimentar distintas formas de moverse de las aves.
Qué se necesita	Fotografías de diferentes aves, música y espacio de psicomotricidad.
Desarrollo	Se observan aves con alas de distintos tamaños. Después, el alumnado se convierte en aves e imita diferentes movimientos: aletear, planear, caminar, saltar, nadar y posarse.
Preguntas para guiar la actividad	¿Son todas las alas iguales? ¿Todas vuelan igual? ¿Las aves solo se desplazan volando?
Adaptación 3-4 años	Comparar alas grandes y pequeñas e imitar movimientos sencillos.
Adaptación 5-6 años	Describir diferencias y encadenar varias acciones.
Aprendizajes que favorece	Observación, comparación, motricidad, coordinación y expresión corporal.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Crear un pequeño circuito de vuelo u ordenar siluetas de alas de menor a mayor.
Observaciones para el profesorado	No se busca memorizar tipos de alas, sino descubrir su diversidad y las distintas formas de desplazamiento.

9. Y pico

Tipo de actividad	Experimentación manipulativa, comparación y asociación.
Objetivos	Descubrir que las aves tienen picos diferentes y relacionarlos de forma sencilla con los alimentos que consumen.
Qué se necesita	Fotografías de aves y alimentos (semillas, frutos, insectos, peces, carroña…), recipientes y utensilios que simulen distintos picos, como pinzas, cucharas o palillos.
Desarrollo	Se observan picos largos, cortos, anchos, finos o curvos y se formulan hipótesis sobre su función. Después diferentes utensilios representan simbólicamente picos y el alumnado prueba cuáles resultan más útiles para recoger distintos objetos o alimentos. Finalmente, se relacionan algunas aves con alimentos característicos y se descubre que no todas comen lo mismo y que sus picos les ayudan a conseguir distintos tipos de alimento.
Preguntas para guiar la actividad	¿Son todos los picos iguales? ¿Con cuál crees que es más fácil coger semillas? ¿Por qué habrá picos diferentes?
Adaptación 3-4 años	Comparar dos o tres picos y experimentar con dos utensilios diferentes.
Adaptación 5-6 años	Comparar varios picos, anticipar qué utensilio funcionará mejor y comprobar la hipótesis.
Aprendizajes que favorece	Observación, motricidad fina, experimentación y razonamiento funcional.
Agrupamiento	Gran grupo y pequeños grupos.
Posibles variantes	Registrar con gomets qué utensilio ha resultado más eficaz para cada material. Crear con plastilina o arcilla el “menú” de diferentes aves.
Observaciones para el profesorado	Los utensilios son una representación. Evitar asociaciones rígidas de un tipo de pico con un único alimento.

10. Patas para cada lugar

Tipo de actividad	Observación y razonamiento funcional.
Objetivos	Observar que las aves tienen patas diferentes y descubrir que les ayudan a moverse y agarrarse.
Qué se necesita	Fotografías ampliadas de patas de pato, gorrión y ave rapaz, junto con imágenes de las aves completas.
Desarrollo	Se observan fotografías de diferentes patas y se buscan diferencias. Después se descubre a qué ave pertenece cada una y para qué le pueden servir: nadar, caminar o agarrarse.
Preguntas para guiar la actividad	¿Son todas las patas iguales? ¿Cuál puede ayudar a nadar? ¿Cuál sirve para agarrarse?
Adaptación 3-4 años	Comparar dos tipos de patas muy diferentes, como las del pato y el gorrión, y asociarlas con una acción.
Adaptación 5-6 años	Comparar dos o tres tipos y justificar hipótesis sobre función y hábitat.
Aprendizajes que favorece	Observación, comparación, vocabulario y razonamiento.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Realizar estampaciones de patas simbólicas y clasificarlas. Realizar símiles: ¿qué nos ponemos las personas en los pies para nadar más rápido? ¿y para sujetarnos en la nieve?
Observaciones para el profesorado	No es necesario aprender nombres de tipos de patas. Lo importante es descubrir que no todas son iguales y que sus diferencias les ayudan a realizar distintas acciones.

11. ¿Cómo nace un ave?

Tipo de actividad	Observación, secuenciación temporal e investigación.
Objetivos	Comprender el proceso de crecimiento de un ave y ordenarlo siguiendo una secuencia temporal.
Qué se necesita	Imágenes de diferentes momentos del desarrollo de un ave: huevo, nacimiento, polluelo, crecimiento y ave adulta
Desarrollo	La docente presenta las imágenes desordenadas y plantea un reto: «Estas fotografías cuentan la historia de un ave, pero se han mezclado. ¿Podemos descubrir qué ocurrió primero?». El alumnado observa, conversa y trata de ordenarlas. Una vez construida la secuencia, se recorre conjuntamente utilizando expresiones temporales y se ve un vídeo del crecimiento de un ave. Para finalizar pueden pegar individualmente las imágenes siguiendo el orden correcto o hacerlo en folio giratorio.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué imagen debería ir primero? ¿Por qué? ¿Qué sucede después? ¿Qué sale del huevo? ¿Qué cosas van cambiando mientras crece?
Adaptación 3-4 años	Utilizar únicamente tres momentos claramente diferenciados: huevo → polluelo → ave adulta
Adaptación 5-6 años	Utilizar cuatro o cinco momentos del desarrollo.
Aprendizajes que favorece	Secuenciación temporal, observación de cambios y razonamiento lógico
Agrupamiento	Gran grupo y pequeños equipos o individual.
Posibles variantes	Crear una rueda giratoria del crecimiento de un ave o un pequeño libro acordeón.
Observaciones para el profesorado	Conviene explicar que no todos los polluelos son iguales. Puede acompañarse de imágenes de distintos tipos de aves.

12. El misterio de los huevos

Tipo de actividad	Observación, matemáticas y clasificación.
Objetivos	Descubrir diversidad de tamaños, colores y formas de huevos y desarrollar comparación, seriación y conteo.
Qué se necesita	Fotografías de diferentes huevos o huevos elaborados con plastilina de tamaños y colores variados.
Desarrollo	Se presentan huevos simbólicos de distintas características. El alumnado los observa, clasifica, ordena de menor a mayor y cuenta. Se comparan fotografías de huevos reales de diferentes aves y se conversa sobre su diversidad.
Preguntas para guiar la actividad	¿Cuál es más grande? ¿Cómo podríamos ordenarlos? ¿Todas las aves ponen huevos iguales?
Adaptación 3-4 años	Comparar grande/pequeño, agrupar por color y realizar conteos pequeños.
Adaptación 5-6 años	Ordenar series, combinar dos criterios y realizar hipótesis de a qué ave creen que pueden corresponder.
Aprendizajes que favorece	Pensamiento lógico-matemático, observación, seriación y clasificación.
Agrupamiento	Pequeños grupos e individual.
Posibles variantes	Jugar a “Encuentra su pareja”, buscando huevos iguales escondidos en el aula por tamaño, color o dibujo.
Observaciones para el profesorado	Explicar al alumnado que jamás se deben retirar huevos de nidos de aves silvestres.

13. ¿Todos los nidos son iguales?

Tipo de actividad	Observación e investigación.
Objetivos	Descubrir la diversidad de lugares y estructuras utilizadas por las aves para reproducirse. Comprender que no todas construyen el típico nido en forma de cuenco.
Qué se necesita	Fotografías de nidos en copa, cavidades de árboles, huecos de edificios, suelo y paredes rocosas.
Desarrollo	Se muestran fotografías de diferentes nidos sin indicar inicialmente qué ave los utiliza. El alumnado busca semejanzas y diferencias y los clasifica según dónde están: árbol, suelo, edificio, roca… Se introduce la idea de que las aves utilizan lugares muy variados para poner huevos y criar.
Preguntas para guiar la actividad	¿Cuál se parece al nido que imaginabas? ¿Todos están en árboles? ¿Cuál está en el suelo? ¿Qué lugar parece protegido?
Adaptación 3-4 años	Diferenciar dos o tres tipos muy visibles y asociarlos con árbol, suelo o edificio.
Adaptación 5-6 años	Comparar y formular hipótesis sobre por qué se elige cada lugar y forma.
Aprendizajes que favorece	Observación, clasificación, lenguaje y conocimiento del medio.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Si yo fuera un ave… elección y justificación de qué nido elegirían.
Observaciones para el profesorado	Evitar decir que el nido es «la casa donde vive siempre el pájaro» ya que su función está vinculada principalmente a la reproducción y cría.

14. ¿Será fácil hacer un nido?

Tipo de actividad	Construcción, experimentación y trabajo en equipo.
Objetivos	Explorar materiales, construir un nido simbólico y responsabilidad compartida.
Qué se necesita	Ramitas caídas, hojas secas, barro, recipientes, huevos simbólicos…
Desarrollo	En equipos, el alumnado construye un nido capaz de sostener huevos simbólicos. Los roles pueden ser buscar materiales, transportarlos, colocarlos y comprobar la estabilidad. Después prueban la construcción y realizan cambios si es necesario.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué materiales necesitamos? ¿Se sostiene? ¿Qué podemos cambiar? ¿Cómo nos ayudamos?
Adaptación 3-4 años	Equipos pequeños de 3 niños/as máximo y una base de recipiente para facilitar la construcción.
Adaptación 5-6 años	Equipos de máximo 4 niños/as. Planificar antes de construir a través del diálogo y llegar a acuerdos.
Aprendizajes que favorece	Cooperación, motricidad fina, resolución de problemas y creatividad.
Agrupamiento	Pequeños equipos.
Posibles variantes	Mostrar al resto de compañeros y compañeras el nido realizado y explicar dónde han tenido más dificultades etc.
Observaciones para el profesorado	No se busca reproducir fielmente un nido natural. Acompañar en la búsqueda de acuerdos.

15. Un nido enorme

Tipo de actividad	Observación, medida y construcción.
Objetivos	Comparar tamaños, descubrir grandes plataformas de nidificación y trabajar medida y cooperación.
Qué se necesita	Si hay nidos de cigüeña en las proximidades al centro, acudir a verlos. Si no: fotografía de cigüeñas y sus nidos en PDI, cuerdas, bloques y materiales de construcción.
Desarrollo	Se observa un gran nido de cigüeña. El grupo intenta representar en el suelo su gran tamaño utilizando una cuerda. Después trata de construirlo de manera colectiva. Una vez finalizados, se baila alrededor del nido. Cuando la música para, todo el equipo tiene que entrar a descansar al nido.
Preguntas para guiar la actividad	¿Es igual que el nido de un pájaro pequeño? ¿Cuál ocupa más espacio?
Adaptación 3-4 años	Comparar grande/pequeño y participar en una construcción colectiva.
Adaptación 5-6 años	Realizar estimaciones y mediciones no convencionales y explicar diferencias entre tipos de nido.
Aprendizajes que favorece	Medida, comparación, cooperación y conocimiento animal.
Agrupamiento	Pequeños equipos.
Posibles variantes	Dejar los nidos que han realizado y jugar con los aros como si fueran nidos.
Observaciones para el profesorado	No es necesario utilizar dimensiones reales exactas; interesa comprender las grandes diferencias de escala.

16. Aviones, golondrinas y vencejos: vecinos del colegio

Tipo de actividad	Observación del entorno, investigación y educación ambiental.
Objetivos	Conocer algunas aves que conviven con nosotros, descubrir su alimentación y comprender la importancia de respetar sus nidos.
Qué se necesita	Fotografías de aviones, golondrinas y vencejos y de sus nidos, cartulinas oscuras, punzones, almohadillas y linternas.
Desarrollo	Se presentan imágenes de aviones comunes, golondrinas y vencejos y se conversa sobre dónde pueden encontrarse. Se observan sus grandes similitudes y también sus sutiles diferencias (la golondrina tiene garganta anaranjada, cola larga y abierta y nidos de barro abiertos; el avión común, vientre blanco, cola corta y nidos de barro casi cerrados bajo aleros; el vencejo, plumaje oscuro, alas largas y nidos ocultos en huecos de edificios…).Se realiza una salida por el entorno del colegio para observar posibles nidos en los edificios. De vuelta al aula, se descubre que estas aves capturan insectos durante el vuelo, incluidos mosquitos, y se reflexiona sobre la importancia de proteger sus nidos. Finalmente, se pican siluetas de aves sobre cartulina y se proyectan sus sombras con linternas.
Preguntas para guiar la actividad	¿Dónde viven estas aves? ¿Qué comen? ¿Cómo atrapan los insectos? ¿Qué ocurriría si destruyéramos sus nidos? ¿Cómo podemos cuidarlas?
Adaptación 3-4 años	Observar nidos, hablar de características grosso modo.
Adaptación 5-6 años	Comparar las tres aves y sus nidos, picar y relacionar su alimentación con los insectos.
Aprendizajes que favorece	Observación, conocimiento del entorno, conciencia ambiental y motricidad fina.
Agrupamiento	Gran grupo e individual.
Posibles variantes	Crear un teatro de sombras en el que las aves vuelan, capturan insectos y regresan a sus nidos.
Observaciones para el profesorado	Explicar que no todas construyen nidos visibles. Observar siempre desde la distancia, sin molestar a las aves ni alterar sus nidos, que están protegidos.

17. ¿Para qué cantan?

Tipo de actividad	Observación del entorno, investigación y educación ambiental.
Objetivos	Descubrir que las aves utilizan sonidos para comunicarse y experimentar con distintas cualidades del sonido.
Qué se necesita	Grabaciones de cantos y llamadas de aves, altavoces e instrumentos musicales sencillos.
Desarrollo	Se escuchan grabaciones de diferentes aves y se pregunta por qué creen que cantan. Se descubre que utilizan sonidos para anunciar su presencia, defender su territorio, atraer a otras aves o avisar de peligros. Después se juega a explorar sonidos agudos y graves, largos y cortos, fuertes y suaves, utilizando la voz y diferentes instrumentos. Finalmente, cada niño o niña crea un pequeño canto combinando estas cualidades.
Preguntas para guiar la actividad	¿Por qué cantan las aves? ¿Todos los cantos son iguales? ¿Cuál suena más agudo o grave? ¿Podemos hacer sonidos largos y cortos? ¿Cómo podemos avisar de algo sin hablar?
Adaptación 3-4 años	Escuchar diferentes cantos e imitar sonidos agudos y graves, largos y cortos.
Adaptación 5-6 años	Explorar diferentes cualidades del sonido y combinarlas para crear pequeñas secuencias sonoras.
Aprendizajes que favorece	Discriminación auditiva, atención, creatividad, comunicación y expresión musical.
Agrupamiento	Gran grupo e individual.
Posibles variantes	Inventar un cuento sonoro sobre las aves, incorporando diferentes cantos y sonidos a medida que avanza la historia.
Observaciones para el profesorado	Explicar que no todos los sonidos tienen la misma función.

18. Orquesta

Tipo de actividad	Música, movimiento y atención.
Objetivos	Desarrollar atención, inhibición, coordinación y respuesta a cambios musicales.
Qué se necesita	Pandero, música o instrumentos sencillos.
Desarrollo	Una persona dirige simbólicamente la bandada. Un ritmo rápido significa aletear, un sonido mantenido planear, un golpe fuerte posarse y el silencio permanecer quieto. Cuando el grupo domina los códigos, algunos niños y niñas pasan a ejercer de directores.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué hacemos si suena fuerte? ¿Y si va rápido?
Adaptación 3-4 años	Utilizar solo dos consignas: movimiento y quietud.
Adaptación 5-6 años	Incorporar cuatro códigos y permitir que el alumnado invente y dirija.
Aprendizajes que favorece	Atención auditiva, ritmo, autorregulación, motricidad y liderazgo compartido.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Incorporar desplazamientos por niveles: suelo, medio y alto.
Observaciones para el profesorado	Rotar la función de director/a para favorecer la participación.

19. Viajeros con alas

Tipo de actividad	Psicomotricidad e investigación.
Objetivos	Descubrir que algunas aves viajan de un lugar a otro cuando cambian las estaciones.
Qué se necesita	Música, imágenes de aves y material utilizado habitualmente para identificar las estaciones
Desarrollo	El alumnado se convierte en aves. Cuando llega el frío, algunas «viajan» de un extremo del aula a otro buscando un lugar donde encontrar alimento y descansar. Otras aves permanecen en el mismo lugar.
Preguntas para guiar la actividad	¿Todas las aves viajan? ¿Cuándo pueden viajar? ¿Qué necesitarán durante el viaje?
Adaptación 3-4 años	Comprender mediante el movimiento que algunas aves viajan y otras se quedan.
Adaptación 5-6 años	Introducir la palabra migración y relacionarla de forma sencilla con los cambios de estación y la búsqueda de alimento.
Aprendizajes que favorece	Temporalidad, movimiento, orientación espacial y conocimiento de ciclos naturales.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Realizar un pequeño recorrido con paradas para “descansar y buscar alimento”.
Observaciones para el profesorado	Explicar de forma sencilla que las que migran no hacen los mismos viajes.

20. El viaje se complica

Tipo de actividad	Resolución de problemas y cuento motor.
Objetivos	Comprender de forma vivencial que algunas aves realizan largos viajes y pueden encontrar dificultades. Buscar soluciones sencillas para ayudarlas.
Qué se necesita	Espacio amplio, aros, telas, conos, imágenes de árboles, agua, basura y edificios.
Desarrollo	La docente narra la historia de una bandada que comienza un largo viaje y el alumnado se convierte en las aves. Durante el cuento deben volar, descansar, buscar agua o alimento y superar diferentes dificultades. La narración se detiene ante cada problema para que sean ellos quienes propongan una solución: «Las aves están cansadas y no encuentran árboles, ¿qué podemos hacer?», «Han llegado a un lugar lleno de basura, ¿cómo podemos ayudarlas?». Las soluciones se representan y el viaje continúa hasta llegar a su destino.
Preguntas para guiar la actividad	¿Dónde puede descansar? ¿Dónde puede encontrar agua? ¿Qué pueden hacer?
Adaptación 3-4 años	Narrar una historia breve con dos o tres situaciones muy sencillas y ofrecer opciones cuando necesiten ayuda para encontrar una solución.
Adaptación 5-6 años	Incorporar más situaciones y dejar que el alumnado proponga y represente sus propias soluciones.
Aprendizajes que favorece	Expresión corporal, imaginación, resolución de problemas, cooperación y respeto.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Dejar que cada vez un alumno/a invente un nuevo problema para el viaje y que el resto del grupo encuentre una solución.
Observaciones para el profesorado	Mantener un enfoque de posibilidad y ayuda, priorizando la participación y la búsqueda de soluciones frente a explicar problemas ambientales complejos; evitando presentar la migración como una sucesión angustiosa de peligros.

21. Prismáticos al patio

Tipo de actividad	Observación directa del entorno.
Objetivos	Observar aves de manera respetuosa, desarrollar atención y descubrir la biodiversidad próxima.
Qué se necesita	Prismáticos infantiles si se dispone de ellos, marcos de cartón, tablillas y pictogramas.
Desarrollo	Se realiza una salida breve al patio o entorno cercano. Antes de salir se acuerdan tres normas (además de las habituales en una salida): mirar desde cierta distancia, hablar bajo y no perseguir ni tocar animales. Se observan aves y se describen tamaño, colores, desplazamiento, lugar donde se encuentran y conducta. No es necesario identificarlas.
Preguntas para guiar la actividad	¿Dónde la has visto? ¿Está sola o acompañada? ¿Qué crees que está haciendo?
Adaptación 3-4 años	Localizar aves y describir mediante palabras básicas o gestos lo que hacen.
Adaptación 5-6 años	Describir y realizar hipótesis.
Aprendizajes que favorece	Observación científica, atención, respeto por la fauna y conocimiento del entorno.
Agrupamiento	Gran grupo con pequeños equipos de observación (junto a apoyo de otras docentes).
Posibles variantes	Realizar unae puede esperar en un parque con los ojos cerrados y tratar de escucharlos.
Observaciones para el profesorado	Dada la complejidad de silencio con grupos numerosos y de la edad, la identificación es secundaria frente a aprender a observar.

22. Nuestro primer censo de aves

Tipo de actividad	Observación y lógico-matemática.
Objetivos	Registrar observaciones, realizar conteos y comparar cantidades.
Qué se necesita	Tabla visual, fotografías o pictogramas, gomets y lápices.
Desarrollo	Al volver al aula después de la observación del patio o entorno, el grupo registra cuántas aves ha visto. Puede utilizar categorías sencillas: pequeñas/grandes o algunas especies conocidas. Cada observación se representa mediante un gomet y posteriormente se comparan los resultados. Realizar la plantilla en base a las aves trabajadas.
Preguntas para guiar la actividad	¿Cuántas hemos visto? ¿De cuál vimos más? ¿De cuál menos? ¿Hemos visto la misma cantidad?
Adaptación 3-4 años	Conteo de pequeñas cantidades y comparación visual más/menos con policubos.
Adaptación 5-6 años	Elaborar un gráfico sencillo.
Aprendizajes que favorece	Conteo, representación de datos, comparación y observación.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Si no se observan aves, utilizar fotografías de aves escondidas previamente por el patio. El alumnado las busca y, al volver al aula, registra cuántas ha encontrado de cada tipo
Observaciones para el profesorado	La ausencia de aves también puede convertirse en una observación: ¿por qué creemos que hoy no hemos visto ninguna? Puede hablarse de forma sencilla del ruido, la presencia de muchas personas o el momento del día. Aclararles que el hecho de que no se vean no significa que no vivan ahí.

23. El martín pescador busca un río limpio

Tipo de actividad	Investigación y educación ambiental
Objetivos	Conocer al martín pescador y comprender que necesita un río cuidado para vivir.
Qué se necesita	Fotografía del martín pescador y dos fotografías de ríos: uno bien conservado y otro deteriorado.
Desarrollo	Se presenta al martín pescador y se explica que está buscando un río donde vivir. El alumnado observa y compara las dos fotografías y decide cuál elegiría. Entre todos comentan qué diferencias encuentran y qué podrían hacer las personas para mejorar el río deteriorado.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué diferencias veis entre los dos ríos? ¿En cuál viviría mejor el martín pescador? ¿Por qué? ¿Qué podríamos hacer para cuidar el otro río?
Adaptación 3-4 años	Observar diferencias sencillas entre ambos ríos y elegir en cuál creen que estaría mejor el ave.
Adaptación 5-6 años	Explicar por qué han elegido un río y proponer algunas formas sencillas de cuidar el otro.
Aprendizajes que favorece	Observación, comparación, expresión oral y cuidado medioambiental.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Imaginar qué ocurriría si cada vez hubiera menos agua en el río.
Observaciones para el profesorado	Evitar reducir la calidad de un río únicamente a la presencia visible de basura; explicar que también importan el agua, la vegetación y la tranquilidad del entorno.

24. El bosque desaparece y lo reconstruimos

Tipo de actividad	Observación, juego simbólico y educación ambiental.
Objetivos	Comprender que las aves necesitan los árboles y que, si desaparecen, tienen menos lugares donde vivir, descansar y hacer sus nidos.
Qué se necesita	Dos fotografías: un bosque con muchos árboles y otro con pocos árboles o afectado por la tala, espacio amplio y aros para representar los nidos.
Desarrollo	Primero se observan las dos fotografías y se comentan sus diferencias. Después, parte del alumnado representa los árboles y otra parte las aves. Las aves vuelan por el «bosque» y buscan árboles para descansar o colocar sus nidos. Poco a poco algunos árboles se sientan y «desaparecen», por lo que cada vez quedan menos lugares para las aves. Al finalizar, se vuelven a observar las fotografías y se conversa sobre lo ocurrido y cómo podemos cuidar los bosques.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué diferencias hay entre los dos bosques? ¿Dónde estarán mejor las aves? ¿Qué pasa cuando desaparecen los árboles? ¿Qué podemos hacer para cuidar el bosque?
Adaptación 3-4 años	Comparar visualmente los dos bosques y realizar un juego breve en el que desaparezcan pocos árboles.
Adaptación 5-6 años	Observar qué ocurre a medida que desaparecen más árboles y proponer soluciones para ayudar a las aves y cuidar el bosque.
Aprendizajes que favorece	Observación, causa-consecuencia, resolución de problemas y expresión corporal.
Agrupamiento	Gran grupo y equipos de 3-4.
Posibles variantes	Proponer el reto de fotografíar lugares de la localidad en los que puedan verse los cambios.
Observaciones para el profesorado	Diferenciar pérdida de hábitat de una gestión forestal responsable. Explicar que en algunas ocasiones las talas son necesarias (para papel, chimeneas…) y profundizar en que el problema radica en la cantidad. La idea principal es que observen que si desaparecen todos los árboles, las aves tienen menos lugares donde vivir.

25. ¿Por qué la noche debe ser oscura?

Tipo de actividad	Experimentación y educación ambiental.
Objetivos	Descubrir que la oscuridad también forma parte de la noche y conocer que algunas aves necesitan noches con poca luz porque puede confundirlas.
Qué se necesita	Aula que pueda oscurecerse y estrellas.
Desarrollo	Se oscurece el aula creando un cielo nocturno y el alumnado observa las pequeñas estrellas colocadas previamente. Después se van encendiendo varias linternas y se comprueba que las estrellas se ven cada vez menos. Se vuelven a apagar y se recupera la noche. Finalmente, se conversa con el alumnado y la docente, de forma breve y sencilla, dirige a la relación con las aves y su desorientación. Se pregunta sobre luces necesarias e innecesarias (farolas, carteles de tiendas…) y se trata de enfatizar el concepto clave: reducir iluminación innecesaria y utilizarla de manera adecuada. A partir de la experiencia, se explica de forma sencilla que en la naturaleza también hay aves que viven o viajan de noche y que demasiada luz cambia su noche y puede confundirlas.
Preguntas para guiar la actividad	¿Cuándo vemos mejor nuestras estrellas? ¿Qué ha pasado cuando hemos encendido muchas luces? ¿Cómo podemos recuperar nuestra noche?
Adaptación 3-4 años	Experimentar el contraste: con mucha luz / con poca luz y ver cuándo se ven mejor las estrellas.
Adaptación 5-6 años	Experimentar el contraste: con mucha luz / con poca luz y dar hipótesis sobre qué puede ocurrir.
Aprendizajes que favorece	Pensamiento científico, ahorro energético, sostenibilidad y causa-consecuencia.
Agrupamiento	Pequeños grupos.
Posibles variantes	¿Qué más animales salen por la noche y pueden necesitar la oscuridad?
Observaciones para el profesorado	No esperar que el alumnado comprenda cómo afecta exactamente la contaminación lumínica a las aves. Partir de algo que sí pueden observar directamente: demasiada luz hace que no parezca de noche.

26. Aves que necesitan especial protección

Tipo de actividad	Juego de búsqueda, observación y sensibilización ambiental.
Objetivos	Comprender de forma visual y manipulativa que de algunas aves hay muchas y de otras quedan pocas, por lo que necesitan especial protección. Conocer algunas aves protegidas de Navarra.
Qué se necesita	Pequeñas tarjetas con fotografías de aves: muchos gorriones y palomas y muy pocas tarjetas de avutarda común, águila perdicera, cernícalo primilla y quebrantahuesos.
Desarrollo	Antes de comenzar, se esconden las tarjetas por el aula. El alumnado se convierte en «explorador de aves» y busca todas las que pueda encontrar. Después se reúnen y se agrupan las que son iguales. Al observar los grupos descubrirán que de algunas hay muchas y de otras solo una o dos. Se presentan las cuatro aves de las que han aparecido pocas y se explica que en Navarra necesitan especial protección. Entre todos se conversa sobre qué significa protegerlas y cuidar los lugares donde viven.
Preguntas para guiar la actividad	¿Hay la misma cantidad? ¿De qué aves hemos encontrado muchas? ¿De cuáles hay muy poquitas? ¿Ha sido fácil encontrarlas? ¿Sabéis cómo se llaman? ¿Qué podemos hacer para cuidar a las aves que quedan pocas?
Adaptación 3-4 años	Utilizar menos tipos de aves y centrarse en la comparación visual muchas/pocas. Presentar dos o tres de las aves protegidas.
Adaptación 5-6 años	Utilizar las cuatro especies y contar cuántas tarjetas han encontrado de cada una. Introducir de forma sencilla que son aves que necesitan especial protección.
Aprendizajes que favorece	Observación, clasificación, comparación de cantidades, conocimiento de aves de Navarra y respeto.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Realizar hipótesis de por qué creen que están en peligro y hacer una pequeña iinvestigación por equipos o en el hogar junto a la ayuda de las familias.
Observaciones para el profesorado	Evitar mensajes alarmistas. La idea principal es que de algunas aves quedan menos y por eso necesitan que las cuidemos especialmente.

27. ¿Cómo podemos ayudar?

Tipo de actividad	Conversación guiada y resolución de problemas.
Objetivos	Aprender formas sencillas de cuidar a las aves y los lugares donde viven. Conocer el papel del Guarderío Forestal y saber pedir ayuda.
Qué se necesita	No se necesita material.
Desarrollo	La docente plantea, una a una, diferentes situaciones y deja que el alumnado proponga primero qué haría. Encontramos basura en el campo → la recogemos con ayuda de un adulto y la depositamos en el lugar adecuado. Encontramos un nido → lo observamos desde lejos, sin tocarlo ni molestar. Vemos a alguien molestando a las aves → no intervenimos; avisamos. Encontramos un ave en el suelo → no la cogemos ni nos la llevamos; avisamos a una persona adulta. Si parece herida o necesita ayuda, el adulto puede contactar con el Guarderío Forestal, que sabrá cómo actuar. Dar una pauta sencilla: Observo – No toco – Aviso a una persona adulta.
Preguntas para guiar la actividad	¿Podemos tocar un nido? ¿Qué hacemos con la basura? ¿Qué hacemos si encontramos un ave en el suelo? ¿Quién puede ayudarnos?
Adaptación 3-4 años	Trabajar tres situaciones sencillas y reforzar la pauta.
Adaptación 5-6 años	Trabajar todas las situaciones, dejar que propongan primero sus soluciones y conocer la función del Guarderío Forestal.
Aprendizajes que favorece	Resolución de problemas, cuidado de las aves y sus entornos, petición de ayuda y conocimiento del Guarderío Forestal.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Se puede intentar solicitar la visita de charla formativa por parte del Guarderío Forestal de la demarcación correspondiente a la localidad.
Observaciones para el profesorado	No transmitir que toda ave que está en el suelo necesita ser rescatada. Puede tratarse, por ejemplo, de un joven que está aprendiendo a desenvolverse o de aves que crían en el suelo.

28. El Centro de Ilundain

Tipo de actividad	Investigación, juego simbólico y conocimiento del entorno.
Objetivos	Conocer el Centro de Recuperación de Fauna Silvestre de Ilundain y comprender de forma sencilla cómo se atiende y recupera a un ave.
Qué se necesita	Fotografías o vídeo breve del Centro de Ilundain u otro centro de recuperación, aves de juguete o fotografías, vendas, gasas, cajas, batas y material de veterinario de juguete. Radiografías y mesa de luz.
Desarrollo	Se recuerda qué debemos hacer si encontramos un ave silvestre que parece herida y se presenta el Centro de Recuperación de Fauna Silvestre de Ilundáin, explicando que allí trabajan profesionales que atienden animales silvestres. Se observan imágenes de algunas de sus instalaciones y se reconstruye de forma sencilla el proceso: llega el animal → lo observan y averiguan qué le ocurre → lo cuidan y tratan → se recupera → cuando está preparado, puede volver a la naturaleza. se transforma un rincón del aula en un pequeño centro de recuperación. El alumnado recibe aves simbólicas, observa sus radiografías, decide y registra sus cuidados y acompaña su recuperación hasta una liberación simbólica.
Preguntas para guiar la actividad	¿Por qué no podemos llevarnos un ave silvestre a casa? ¿Qué ocurrirá cuando vuelva a estar preparada?
Adaptación 3-4 años	Realizar un juego simbólico sencillo: recibir al ave, observarla, cuidarla y devolverla simbólicamente a la naturaleza. Utilizar radiografías muy claras.
Adaptación 5-6 años	Seguir diferentes casos sencillos, observar radiografías y formular hipótesis sobre qué puede ocurrir.
Aprendizajes que favorece	Resolución de problemas, cuidado de las aves y sus entornos, petición de ayuda y conocimiento del centro de recuperación.
Agrupamiento	Gran grupo y pequeños grupos.
Posibles variantes	Crear sencillas fichas de ingreso con fotografía/dibujo del ave, qué le ocurre y los cuidados que recibe.
Observaciones para el profesorado	Diferenciar claramente este centro de una clínica veterinaria de animales domésticos. Reforzar que el alumnado no debe recoger ni tratar por su cuenta a un animal silvestre herido.

29. Basura que vuela, peligro que queda

Tipo de actividad	Educación ambiental, clasificación y resolución de problemas.
Objetivos	Aprender a no abandonar residuos y comprender que la basura puede perjudicar a las aves y a los lugares donde viven. Saber que no debemos recoger cualquier residuo que encontremos sin consultar a una persona adulta.
Qué se necesita	Residuos limpios y seguros preparados por el profesorado y recipientes o papeleras para depositarlos. Fotografías de aves con basura.
Desarrollo	El profesorado coloca por el aula algunos residuos limpios y se plantea: "¿Qué ha pasado aquí?". El alumnado identifica que no deberían estar en el suelo y los deposita en el lugar adecuado. Después se plantea otra situación: "¿Y si encontramos basura en la calle, en el parque o en el campo y no sabemos qué es?". Se establece la diferencia: "si es nuestra basura, nunca la dejamos en el suelo; si encontramos algo y no es nuestro, no lo tocamos y avisamos a una persona adulta".
Preguntas para guiar la actividad	¿Debería estar esto aquí? ¿Dónde tendría que ir? ¿Debemos coger cualquier cosa que encontremos en la calle? ¿Qué podemos hacer? ¿Qué puede pasar a las aves si la basura se queda tirada por ahí?
Adaptación 3-4 años	Trabajar dos pautas: "Mi basura va a la papelera" y "Si encuentro algo que no conozco, aviso a una persona adulta".
Adaptación 5-6 años	Trabajar dos pautas: "Mi basura va a la papelera" y "Si encuentro algo que no conozco, aviso a una persona adulta" y reflexionar sobre evitar generar basura innecesaria.
Aprendizajes que favorece	Gestión de residuos, responsabilidad y cuidado del entorno.
Agrupamiento	Pequeños grupos.
Posibles variantes	Plantear un juego oral de situaciones: «Se me cae el envoltorio de la merienda», «veo una botella en el parque», «encuentro un cristal en el suelo»… y decidir entre todos qué harían.
Observaciones para el profesorado	Utilizar únicamente materiales seguros. Reforzar que el alumnado debe responsabilizarse de sus propios residuos, pero no manipular objetos desconocidos.

30. ¿Ayuda o perjudica?

Tipo de actividad	Clasificación, convivencia y pensamiento crítico.
Objetivos	Identificar comportamientos humanos que favorecen o perjudican a las aves y justificar decisiones sencillas.
Qué se necesita	Tarjetas con acciones y un semáforo verde, amarillo y rojo.
Desarrollo	Se presentan situaciones: observar a distancia, perseguir un ave, tocar un nido, tirar basura, mantener vegetación, hacer ruido cerca de una zona de cría, encender todas las luces de casa a la ves… El alumnado coloca cada acción en verde, amarillo o rojo y propone alternativas.
Preguntas para guiar la actividad	¿Esto ayuda? ¿Podría molestar? ¿Qué podríamos hacer de otra manera?
Adaptación 3-4 años	Clasificar acciones muy claras en «ayuda / no ayuda».
Adaptación 5-6 años	Incorporar situaciones ambiguas en amarillo y argumentar cuándo necesitamos observar, preguntar o informarnos.
Aprendizajes que favorece	Responsabilidad ambiental, argumentación y convivencia.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Utilizar las tarjetas en dramatizaciones.
Observaciones para el profesorado	El amarillo debe representar «detenernos y pensar», no una conducta automáticamente aceptable.

31. Un patio amigo de las aves

Tipo de actividad	Exploración del entorno y educación ambiental.
Objetivos	Aplicar lo aprendido sobre el cuidado de las aves y descubrir qué podemos hacer para mejorar nuestro patio.
Qué se necesita	No se necesita material.
Desarrollo	Se recuerda brevemente lo aprendido sobre lo que necesitan las aves y se plantea el reto: "Ahora que sabemos cómo cuidarlas, ¿qué podemos hacer en nuestro patio?". Se recorre el patio observando el espacio, no buscando aves: si hay árboles y plantas, lugares tranquilos, basura o elementos que puedan molestarlas. Al finalizar, el alumnado propone pequeñas acciones para mejorarlo: mantenerlo limpio, cuidar las plantas, no perseguir a las aves y respetar sus nidos.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué cosas de nuestro patio son buenas para las aves? ¿Qué podríamos mejorar? ¿Qué podemos hacer nosotros para cuidarlas?
Adaptación 3-4 años	Buscar tres elementos concretos: árboles, agua y basura.
Adaptación 5-6 años	Observar diferentes elementos del patio y proponer algunas mejoras explicando por qué pueden ayudar a las aves.
Aprendizajes que favorece	Investigación, sostenibilidad y conocimiento del centro.
Agrupamiento	Pequeños grupos y gran grupo.
Posibles variantes	Elegir entre todo el grupo un compromiso para el patio y tratar de llevarlo a la práctica. Repetir la observación después de realizar la mejora y comparar.
Observaciones para el profesorado	Aquí no se pretende encontrar ni contar aves, sino analizar el patio con lo que ya han aprendido y pensar cómo pueden cuidarlo o mejorarlo. Cualquier instalación o modificación física debe ser valorada y responder a seguridad, mantenimiento e idoneidad ecológica.

32. Agua cuidada

Tipo de actividad	Observación y cuidado responsable.
Objetivos	Recordar que las aves necesitan agua y aprender que, si les ofrecemos un lugar para beber, debemos mantenerlo limpio y cuidado.
Qué se necesita	Dos recipientes poco profundos: uno con agua limpia y otro con agua que simule estar sucia.
Desarrollo	Se presentan los dos recipientes y se plantea: "Unas aves tienen sed, ¿de cuál deberían beber?". El alumnado observa y elige. Después se pregunta qué ocurriría si dejamos el agua durante mucho tiempo sin cuidarla. Puede realizarse y retomar la actividad al tiempo o de manera más continua. Entre todos se descubren unas pautas sencillas: poner agua limpia, cambiarla con frecuencia y mantener limpio el recipiente, siempre con ayuda de una persona adulta.
Preguntas para guiar la actividad	¿Cuál elegiríais para las aves? ¿Por qué? ¿Qué tenemos que hacer si el agua se ensucia? ¿Basta con poner agua y olvidarnos de ella?
Adaptación 3-4 años	Diferenciar agua limpia/sucia y aprender que debemos cambiar el agua cuando se ensucia.
Adaptación 5-6 años	Comprender que un punto de agua necesita cuidados y explicar qué habría que hacer para mantenerlo limpio.
Aprendizajes que favorece	Necesidades de las aves, responsabilidad y cuidado ambiental.
Agrupamiento	Pequeños grupos.
Posibles variantes	Ordenar tarjetas con la seriación de revisión de un bebedero simbólico. Por otro lado, si el centro dispone de un lugar adecuado, observar dónde podría colocarse un pequeño recipiente con agua y conversar sobre quién creen que tendría que encargarse de cuidarlo y por qué (en 5-6 años).
Observaciones para el profesorado	No transmitir simplemente "hay que poner agua a las aves". La idea es que, si se ofrece, debe hacerse de forma adecuada y una persona adulta debe responsabilizarse de su limpieza y mantenimiento.

33. Aves y personas

Tipo de actividad	Investigación, asociación y pensamiento crítico.
Objetivos	Conocer algunas formas en las que las personas se han relacionado con las aves y comprender que los animales necesitan cuidados y respeto.
Qué se necesita	Fotografías de una paloma mensajera, un ave de cetrería y una gallina. Vídeos de youtube sobre cetrería, gallinas… o enviados por familias en caso de tener. Objetos relacionados si se dispone de ellos: carta, guante de cetrería, huevos…
Desarrollo	Se presentan las imágenes de las aves y los objetos por separado. En pequeños grupos, el alumnado intenta relacionar cada ave con un objeto y explica sus ideas. Después se descubren las relaciones: las palomas mensajeras se han utilizado para llevar mensajes; algunas aves rapaces se entrenan en la cetrería; las gallinas se crían, entre otros motivos, por sus huevos o carne. Para terminar, se recuerda que, aunque nuestra relación con cada una sea diferente, todas son seres vivos con necesidades y se conversa brevemente sobre los cuidados y el respeto que necesitan.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué ave vemos? ¿Con qué objeto la juntarías? ¿Qué hacía este ave? Si un ave nos ayuda, ¿tenemos que cuidarla también? ¿Cómo?
Adaptación 3-4 años	Relacionar cada ave con la función que las personas le dan y nombrar alguna necesidad básica: agua, comida, descanso o espacio.
Adaptación 5-6 años	Formular hipótesis sobre las relaciones y explicar de forma sencilla por qué las personas deben cuidar y respetar a los animales con los que trabajan.
Aprendizajes que favorece	Conocimiento del entorno, asociación, observación, lenguaje oral y pensamiento crítico.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Introducir los objetos en una caja o bolsa y descubrir las parejas progresivamente y dar sus hipótesis previo al visionado de vídeos.
Observaciones para el profesorado	Evitar transmitir que cualquier persona puede tener una rapaz. Evitar presentar la actividad como un juicio moral cerrado de “bueno” o “malo” y centrar la conversación en las necesidades del ave, su bienestar y la responsabilidad humana de cuidado y respeto de necesidades.

34. ¿Es un buen lugar?

Tipo de actividad	Pensamiento crítico, observación y diálogo.
Objetivos	Reflexionar sobre las necesidades de las aves y expresar opiniones sencillas a partir de lo aprendido.
Qué se necesita	Dos imágenes: un ave en un entorno donde pueda desplazarse y realizar comportamientos propios de su especie y un ave dentro de una jaula.
Desarrollo	Se observan las dos imágenes sin decir cuál es “mejor”. La docente pregunta qué puede hacer el ave en cada lugar: ¿puede volar?, ¿moverse?, ¿buscar alimento?, ¿relacionarse con otras aves?, ¿refugiarse? A partir de sus respuestas se conversa sobre qué necesitan las aves para vivir bien y si una jaula permite satisfacer todas esas necesidades.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué puede hacer el ave en cada lugar? ¿Qué cosas necesita un ave? ¿Puede hacerlas dentro de la jaula? ¿Cómo sería un buen lugar para ella? ¿Qué pensáis?
Adaptación 3-4 años	Observar ambas imágenes y comparar acciones sencillas: volar, moverse, comer, esconderse o estar con otras aves.
Adaptación 5-6 años	Pensar qué necesita el ave, comparar ambos espacios y explicar de manera sencilla su opinión.
Aprendizajes que favorece	Observación, pensamiento crítico, expresión oral, respeto y conocimiento de las necesidades de los animales.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Mostrar diferentes espacios y preguntar “¿Qué puede hacer aquí un ave?”, evitando reducir la reflexión únicamente a jaula sí/jaula no.
Observaciones para el profesorado	No anticipar la respuesta ni transmitir sentimiento de culpabilidad al alumnado cuyas familias tengan aves en casa. Partir de las necesidades del animal y permitir que el alumnado llegue a sus propias conclusiones. Evitar humanizar al ave preguntando únicamente si está “triste” o “feliz”; es preferible hablar de lo que necesita y de los comportamientos que puede o no realizar.

35. Las palomas de Picasso

Tipo de actividad	Arte, observación y creación.
Objetivos	Acercarse a la representación artística de las aves y desarrollar la creatividad a través del dibujo.
Qué se necesita	Reproducciones seleccionadas de palomas realizadas por Pablo Picasso en PDI, papel, ceras, carboncillo o rotuladores.
Desarrollo	Se observan algunas palomas dibujadas por Picasso y se buscan las partes que permiten reconocer que son aves: cuerpo, alas, pico, patas… Se descubre que no hace falta dibujar muchos detalles para representar un ave. Después, cada niño o niña crea su propia ave utilizando líneas y formas sencillas.
Preguntas para guiar la actividad	¿Cómo sabemos que es un ave? ¿Qué partes reconocemos? ¿Podemos dibujar un ave utilizando pocas líneas?
Adaptación 3-4 años	Reconocer algunas partes del ave y realizar un dibujo libre inspirado en las obras observadas.
Adaptación 5-6 años	Comparar varias palomas de Picasso y crear su propia ave utilizando formas y trazos sencillos.
Aprendizajes que favorece	Observación, creatividad, expresión plástica y acercamiento al arte.
Agrupamiento	Gran grupo e individual.
Posibles variantes	Crear un gran mural colectivo. Pueden mostrarse también las obras de Edie y Charley Harper y realizar la composición ofreciendo al alumnado formas geométricas, de manera que se realice un collage y se trabajen a su vez nociones matemáticas.
Observaciones para el profesorado	La propuesta debe centrarse en observar y crear. Se debe favorecer una creación personal y libre, no en copiar fielmente la obra ni memorizar información biográfica.

36. Las aves de Elizabeth Gould

Tipo de actividad	Arte, ciencia y observación.
Objetivos	Conocer a una mujer ilustradora vinculada a la representación científica de aves y diferenciar dibujo artístico y dibujo de observación.
Qué se necesita	Reproducciones de ilustraciones de aves de Elizabeth Gould en PDI, lupas, lápices y acuarelas.
Desarrollo	Se explica de forma sencilla que Elizabeth Gould observaba aves y realizaba ilustraciones muy detalladas para ayudar a mostrar cómo eran. Se compara una ilustración con una fotografía y se buscan colores, pico, plumas, patas y postura. Se imprimen algunas sencillas y el alumnado elige una de ellas. El alumnado realiza un dibujo de observación fijándose especialmente en dos o tres detalles.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué detalles observó la ilustradora? ¿Qué colores ves? ¿En qué se parece el dibujo a una fotografía? ¿En qué es diferente?
Adaptación 3-4 años	Elegir una fotografía y representar libremente sus colores y forma general.
Adaptación 5-6 años	Elegir varios detalles que quieren representar y comparar posteriormente su dibujo con el modelo observado.
Aprendizajes que favorece	Arte, observación científica, atención al detalle y conocimiento de referentes femeninos.
Agrupamiento	Gran grupo e individual.
Posibles variantes	Crear un «cuaderno de ilustradores de aves» de la clase.
Observaciones para el profesorado	No valorar el realismo del resultado. El objetivo es aprender a mirar detenidamente antes de representar. Es necesario acompañar al alumnado para ayudar a guíar en la observación.

37. Land art: aves y nidos del bosque

Tipo de actividad	Arte, naturaleza y creación efímera.
Objetivos	Crear composiciones artísticas con elementos naturales respetando el entorno y experimentar con formas, texturas y composición.
Qué se necesita	Hojas caídas, pequeñas ramas del suelo, piedras, semillas caídas y espacio exterior.
Desarrollo	En parejas crean la silueta de un ave, una pluma, un gran nido… utilizando únicamente elementos encontrados en el suelo. Las obras se fotografían y los materiales pueden quedar en el entorno o devolverse al exterior.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué materiales encontramos en el suelo? ¿Qué podemos utilizar para hacer las alas, el pico o el nido?
Adaptación 3-4 años	Composiciones sencillas dentro de una silueta previamente marcada.
Adaptación 5-6 años	Decidir en pareja una figura, seleccionar materiales y realizar la composición.
Aprendizajes que favorece	Expresión artística, creatividad, cooperación, texturas y respeto por la naturaleza.
Agrupamiento	Parejas.
Posibles variantes	Crear una exposición fotográfica de las obras efímeras.
Observaciones para el profesorado	Utilizar únicamente elementos caídos y abundantes. Revisar previamente que sean seguros y fomentar una creación libre, evitando modelos que el alumnado tenga que copiar.

38. Binomio fantástico

Tipo de actividad	Literatura, creatividad y expresión oral.
Objetivos	Desarrollar la imaginación y la expresión oral creando una pequeña historia a partir de dos elementos inesperados.
Qué se necesita	Imágenes de diferentes aves y objetos cotidianos.
Desarrollo	Inspirándose en el "binomio fantástico" de Gianni Rodari, cada niño o niña escoge al azar una bolsa un ave y de otra bolsa un objeto: por ejemplo, *un vencejo y una maleta*, *una cigüeña y una llave* o *un gorrión y un paraguas*. A partir de esa combinación inventa una pequeña historia: ¿qué hace el ave con ese objeto?, ¿qué le ocurre? y ¿cómo termina? La docente acompaña con preguntas cuando sea necesario. Después pueden dibujar una escena de su historia.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué ave te ha tocado? ¿Qué objeto ha encontrado? ¿Qué puede hacer con él? ¿Qué ocurre después? ¿Cómo termina la historia?
Adaptación 3-4 años	Crear una historia muy breve con ayuda de preguntas de la docente.
Adaptación 5-6 años	Inventar una pequeña historia con inicio, algo que sucede y un final.
Aprendizajes que favorece	Expresión oral, imaginación, creatividad y secuenciación.
Agrupamiento	Pequeños grupos.
Posibles variantes	Cada pequeño grupo realiza la historia con los dos mismos elementos y luego se cuentan las historias que han creado. También puede añadirse una tercera tarjeta.
Observaciones para el profesorado	La actividad está inspirada en el binomio fantástico de Gianni Rodari. Dar libertad a las historias, aunque sean disparatadas o imposibles, y ayudar con preguntas sin dirigir excesivamente la creación.

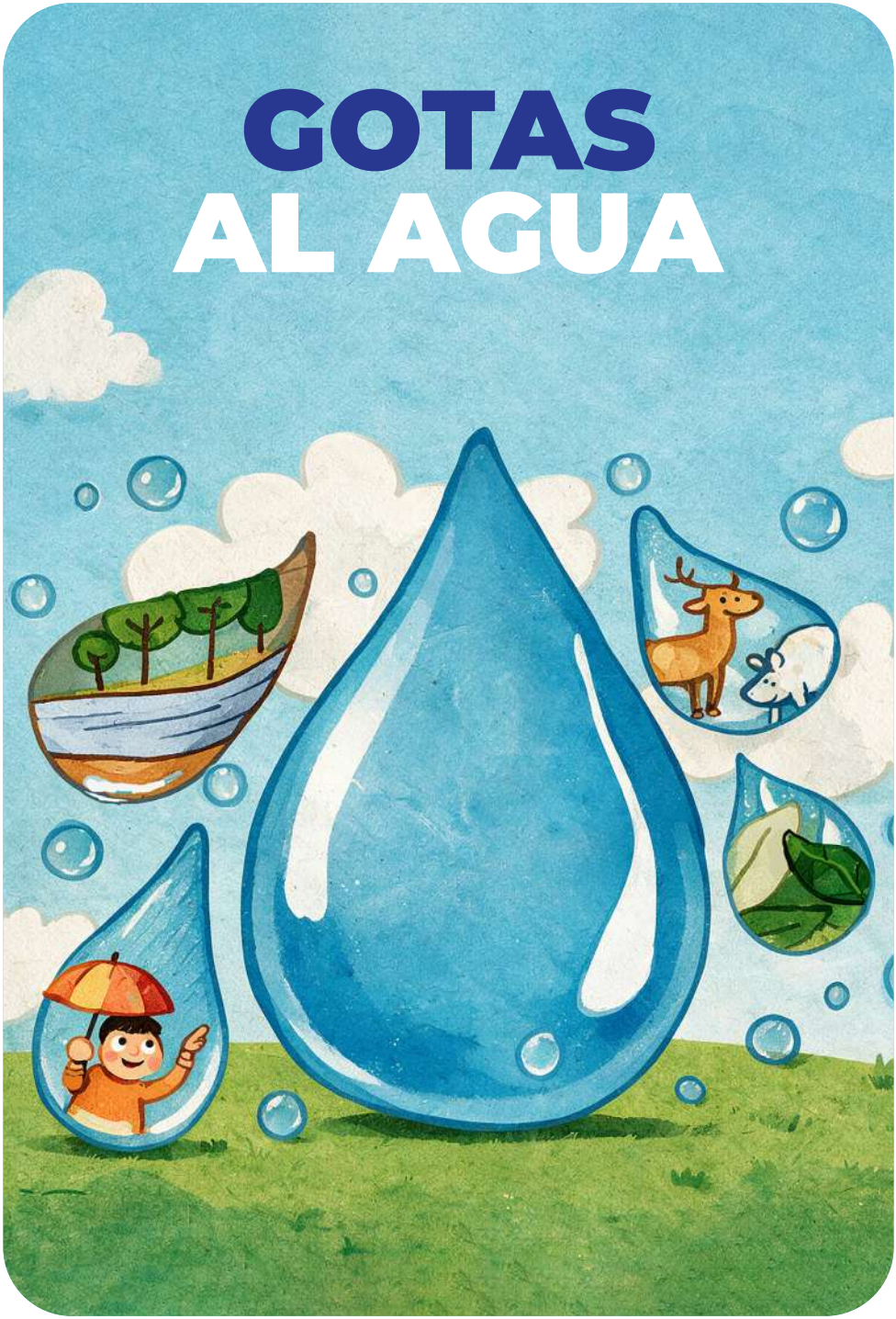
39. El ave inexistente

Tipo de actividad	Literatura, expresión oral y educación ambiental.
Objetivos	Crear un ave imaginaria y describir algunas de sus características utilizando libremente lo aprendido sobre las aves
Qué se necesita	Papel, pinturas, rotuladores…
Desarrollo	Cada niño o niña imagina un ave que no existe y la dibuja libremente. Decide cómo son sus alas, pico, patas, plumas y colores y después inventa un nombre para ella. También puede imaginar dónde vive, qué come o cómo es su nido. Finalmente presenta su nueva ave al resto del grupo.
Preguntas para guiar la actividad	¿Cómo se llama? ¿Cómo es? ¿Cómo son sus alas, pico o patas? ¿Dónde vive? ¿Qué come? ¿Cómo es su nido? ¿Tiene algo especial?
Adaptación 3-4 años	Dibujar libremente un ave fantástica, inventar su nombre y contar algunas características con ayuda de la docente.
Adaptación 5-6 años	Crear el ave con un poco más detalle e inventar su nombre, dónde vive, qué come y alguna característica especial.
Aprendizajes que favorece	Creatividad y expresión plástica y oral.
Agrupamiento	Individual y gran grupo.
Posibles variantes	Reunir todas las creaciones en “El libro de las aves que no existen”, incluyendo el dibujo, el nombre y una pequeña descripción dictada por cada niño o niña.
Observaciones para el profesorado	No exigir que las características del ave sean reales o coherentes entre sí. El objetivo es crear e imaginar utilizando libremente elementos que han conocido durante el proyecto. Pueden escribir el nombre o las características en función del momento evolutivo en que se encuentren.

40. Campaña «Alas al vuelo»

Tipo de actividad	Síntesis, expresión artística y sensibilización.
Objetivos	Recordar algunos aprendizajes sobre las aves y compartir formas sencillas de cuidarlas.
Qué se necesita	Cartulinas, fotografías, dibujos elaborados durante el proyecto, materiales plásticos y panel inicial “Sabemos / Queremos saber”.
Desarrollo	Se recupera el panel de la primera actividad y se recuerdan algunas de las preguntas que surgieron: ¿qué sabemos ahora sobre las aves? Entre todos comentan lo que han descubierto. Después, cada niño o niña realiza un dibujo sobre algo que haya aprendido o una forma de cuidar a las aves. El alumnado o la docente recoge sus frases y, con todas las producciones, se crea una exposición abierta titulada “Alas al vuelo” para compartir con otras clases o las familias.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué hemos aprendido sobre las aves? ¿Qué es lo que más te ha gustado descubrir? ¿Qué podemos hacer para cuidarlas? ¿Qué te gustaría contar a otras personas?
Adaptación 3-4 años	Recordar algunos descubrimientos con ayuda de imágenes y expresar lo aprendido con ayuda de preguntas abiertas.
Adaptación 5-6 años	Elegir algo aprendido y acompañarlo de una frase breve.
Aprendizajes que favorece	Recuerdo de aprendizajes, expresión oral y artística, comunicación y cuidado de las aves.
Agrupamiento	Individual y gran grupo.
Posibles variantes	Realizar un vídeo con mensajes breves.
Observaciones para el profesorado	No buscar que el alumnado recuerde todos los contenidos, sino que pueda expresar algún descubrimiento significativo realizado durante el proyecto.

GOTAS AL AGUA



1. La caja sorpresa: comienza una nueva aventura

Tipo de actividad	Motivación y exploración de ideas previas.
Objetivos	Despertar la curiosidad e identificar situaciones cotidianas relacionadas con el agua.
Qué se necesita	Caja, esponja, botella vacía, hielo en un recipiente, concha, paraguas pequeño e imágenes de agua.
Desarrollo	Se abre una caja con objetos relacionados con el agua. El alumnado los observa, toca y comenta qué pueden tener en común. Se inicia un mural con «¿Qué sabemos?» y «¿Qué queremos descubrir?».
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué tienen en común? ¿Dónde encontramos agua? ¿Para qué la usamos? ¿Qué os gustaría descubrir?
Adaptación 3-4 años	Utilizar pocos objetos muy claros y favorecer respuestas mediante lenguaje oral en lugar de señalamiento.
Adaptación 5-6 años	Formular hipótesis sencillas y dictar al adulto preguntas para investigar durante el proyecto.
Aprendizajes que favorece	Curiosidad, lenguaje oral, observación, conexión con experiencias previas e iniciación a la investigación.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Añadir una fotografía de un paisaje de Navarra con agua sin decir inicialmente cuál es.
Observaciones para el profesorado	Recoger las ideas iniciales sin corregirlas todas en el momento; se recuperarán al final del proyecto.

2. ¿Dónde se esconde el agua?

Tipo de actividad	Observación, clasificación y conversación.
Objetivos	Reconocer que encontramos agua en muchos lugares y formas en el entorno.
Qué se necesita	Fotografías de mar, río, laguna, embalse, lluvia, nieve, fuente, grifo y charco; incluir ejemplos de Navarra en las posibles.
Desarrollo	Se observan fotografías y se buscan lugares en los que aparece agua. Se agrupan libremente y se conversa sobre diferencias sencillas: agua que corre, acumulada, que cae del cielo o que utilizamos.
Preguntas para guiar la actividad	¿Dónde veis agua? ¿Está siempre en el mismo sitio? ¿Se mueve? ¿Habéis visto un lugar así?
Adaptación 3-4 años	Trabajar con cuatro o cinco imágenes muy contrastadas y nombrar dónde está el agua.
Adaptación 5-6 años	Proponer criterios sencillos para agrupar las imágenes y explicar alguna decisión.
Aprendizajes que favorece	Observación, clasificación, vocabulario, expresión oral y conocimiento del entorno.
Agrupamiento	Gran grupo y pequeños grupos.
Posibles variantes	Incorporar fotografías cercanas del pueblo, del río o de espacios conocidos.
Observaciones para el profesorado	No buscar definiciones formales; se pretende ampliar la idea de dónde encontramos agua.

3. Laboratorio del agua

Tipo de actividad	Experimentación y exploración sensorial.
Objetivos	Descubrir propiedades sencillas del agua mediante la manipulación.
Qué se necesita	Recipientes transparentes, jarras pequeñas, cuentagotas, cucharas, embudos, esponjas y bandejas.
Desarrollo	Se organizan estaciones para trasvasar, hacer gotas, mojar y escurrir esponjas y observar cómo el agua adopta la forma del recipiente. Al final se comparten descubrimientos.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué pasa al cambiar el agua de recipiente? ¿Podemos coger una gota? ¿Qué hace la esponja?
Adaptación 3-4 años	Ofrecer dos estaciones sencillas y mucho tiempo de manipulación acompañada.
Adaptación 5-6 años	Antes de probar, anticipar qué creen que ocurrirá en alguna estación y comprobarlo.
Aprendizajes que favorece	Experimentación, coordinación, vocabulario, comparación, anticipación y pensamiento científico inicial.
Agrupamiento	Pequeños grupos.
Posibles variantes	Realizar parte en el exterior y reutilizar después el agua para regar.
Observaciones para el profesorado	No teñir el agua de colores.

4. Agua dulce, agua salada

Tipo de actividad	Experimentación y conocimiento del entorno.
Objetivos	Descubrir que no toda el agua contiene la misma cantidad de sal y diferenciar inicialmente agua dulce y salada.
Qué se necesita	Dos recipientes con agua, sal, cucharas e imágenes de río y mar.
Desarrollo	Se añade sal a un recipiente y se observa qué ocurre al remover. Después se relacionan imágenes con agua dulce o salada: el mar tiene mucha sal y la mayor parte de ríos y lagunas contienen agua dulce.
Preguntas para guiar la actividad	¿Dónde ha ido la sal? ¿Toda el agua es igual? ¿El agua del río tiene tanta sal como la del mar?
Adaptación 3-4 años	Observar cómo la sal deja de verse y distinguir «agua del mar» y «agua de río».
Adaptación 5-6 años	Relacionar varias imágenes con agua dulce o salada.
Aprendizajes que favorece	Experimentación, observación, clasificación, vocabulario y conocimiento del medio.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	
Observaciones para el profesorado	Explicar que «dulce» aquí significa que contiene muy poca sal, no que tiene azúcar.

5. ¿Flota o se hunde?

Tipo de actividad	Experimentación y pensamiento científico.
Objetivos	Anticipar, comprobar y comparar qué ocurre al introducir distintos objetos en el agua.
Qué se necesita	Recipiente transparente con agua y objetos seguros de distintos materiales.
Desarrollo	Antes de introducir cada objeto, el alumnado anticipa si flotará o se hundirá. Se comprueba y se colocan los objetos o sus imágenes en dos grupos.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué crees que ocurrirá? ¿Ha pasado lo que pensabas? ¿Todos los objetos grandes se hunden?
Adaptación 3-4 años	Elegir entre dos opciones visuales: «arriba/flota» y «abajo/se hunde».
Adaptación 5-6 años	Registrar con dibujos o símbolos algunas predicciones y resultados.
Aprendizajes que favorece	Hipótesis, observación, clasificación, comparación y revisión de ideas.
Agrupamiento	Pequeño grupo o gran grupo.
Posibles variantes	Utilizar después lo descubierto para construir un pequeño barco por parejas. Se prueba y, si se hunde o vuelca, se modifica hasta intentar conseguir que flote.
Observaciones para el profesorado	Priorizar pensar-probar-observar.

6. Hielo, agua y otra vez agua

Tipo de actividad	Experimentación.
Objetivos	Observar de forma vivencial algunos cambios del agua.
Qué se necesita	Cubitos de hielo, recipientes y agua.
Desarrollo	Se toca y observa el hielo y se formulan hipótesis sobre qué ocurrirá al dejarlo en el aula. Se observa posteriormente y se compara.
Preguntas para guiar la actividad	¿Cómo está? ¿Qué está ocurriendo? ¿Dónde está ahora el hielo?
Adaptación 3-4 años	Centrarse en frío, sólido y derretirse.
Adaptación 5-6 años	Relacionar hielo y agua como el mismo material en estados diferentes.
Aprendizajes que favorece	Observación, cambio y temporalidad.
Agrupamiento	Pequeños grupos.
Posibles variantes	Dejar hielo en lugares con distinta temperatura y comparar. Otra posibilidad es congelar algún juguete en hielo y que tengan que conseguir sacarlo.
Observaciones para el profesorado	Permitir la libre manipulación.

7. El viaje de una gota

Tipo de actividad	Narración, ciencia y expresión corporal.
Objetivos	Observar de forma sencilla algunos cambios y movimientos del agua en la naturaleza
Qué se necesita	Imágenes de sol, nube, lluvia, río y mar. Una bolsa transparente de zip y un radiador.
Desarrollo	Primeramente se deja la bolsa transparente con agua al lado de una ventana soleada y no se explica nada al respecto. Se le pide al alumnado con el paso del tiempo que explique qué cree que ocurre. Más tarde, mediante la historia de una gota se representa su viaje: está en el agua, sube, forma parte de una nube, cae con la lluvia y vuelve a desplazarse.
Preguntas para guiar la actividad	¿Dónde estaba la gota? ¿Qué ocurrió después? ¿Dónde puede terminar?
Adaptación 3-4 años	Secuencia breve: agua-nube-lluvia.
Adaptación 5-6 años	Ordenar imágenes sencillas del viaje de la gota y contarlo con sus propias palabras.
Aprendizajes que favorece	Secuenciación, ciclos naturales y expresión corporal.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Crear una secuencia de imágenes.
Observaciones para el profesorado	Evitar convertir el ciclo del agua en un esquema para memorizar.

8. ¿Cómo corre el agua?

Tipo de actividad	Experimentación y concienciación ambiental.
Objetivos	Observar por dónde corre el agua y descubrir cómo la vegetación ayuda a sujetar y proteger el suelo.
Qué se necesita	Dos botellas grandes cortadas longitudinalmente, tierra, pequeñas plantas con raíces o césped, agua, dos recipientes transparentes y una bandeja con tierra para representar un cauce.
Desarrollo	Primero se vierte agua en una bandeja inclinada con tierra y se observa cómo sigue un pequeño cauce. Después se preparan dos botellas iguales: una solo con tierra y otra con tierra y plantas. Se vierte la misma cantidad de agua en ambas y se recoge la que sale en recipientes transparentes. Se comparan los resultados: en la botella sin vegetación se desprende más tierra y el agua sale más turbia; donde hay plantas, las raíces ayudan a sujetar el suelo y se pierde menos tierra. Se relaciona con lo que puede ocurrir cuando se talan muchos árboles y el suelo queda desprotegido.
Preguntas para guiar la actividad	¿Por dónde ha corrido el agua? ¿Sale igual de las dos botellas? ¿En cuál ha caído más tierra? ¿Dónde está el agua más turbia? ¿Qué podría pasar si desaparecen muchos árboles?
Adaptación 3-4 años	Observar y comparar las dos botellas: con plantas/sin plantas, agua más limpia/más turbia, más tierra/menos tierra.
Adaptación 5-6 años	Realizar una predicción antes de echar el agua y explicar después, a partir de lo observado, qué han hecho las raíces y qué podría ocurrir si desaparece la vegetación.
Aprendizajes que favorece	Experimentación, comparación, causa-efecto, formulación de hipótesis, conocimiento del medio y concienciación ambiental.
Agrupamiento	Pequeños grupos y puesta en común en gran grupo.
Posibles variantes	Dejar reposar los dos recipientes con el agua recogida y observar después cuánta tierra se ha depositado en el fondo de cada uno.
Observaciones para el profesorado	Preparar las botellas con antelación y procurar que ambas reciban una cantidad similar de agua para facilitar la comparación. Bata con comprender que las raíces ayudan a sujetar la tierra y, si desaparece la vegetación, el agua puede arrastrar más suelo.

9. El mapa azul de Navarra: descubrimos el Nacedero del Urederra.

Tipo de actividad	Investigación y conocimiento del entorno.
Objetivos	Descubrir que en Navarra encontramos agua en lugares diferentes. Conocer el Nacedero del Urederra y comprender de forma sencilla que un río tiene un lugar donde comienza.
Qué se necesita	Mapa sencillo de Navarra, fotografías del río de la localidad en la que nos encontremos, Laguna de Pitillas, algún embalse y Nacedero del Urederra.
Desarrollo	Se presenta un gran mapa de Navarra y varias fotografías de lugares con agua. Se observan y sitúan de forma aproximada, descubriendo que no toda el agua que vemos forma el mismo paisaje: hay ríos, lagunas, embalses… Una de las imágenes se reserva como misterio: el Nacedero del Urederra. Se observa ampliada o mediante un pequeño vídeo y se pregunta de dónde puede salir tanta agua. Tras escuchar sus hipótesis, se descubre que es el lugar donde nace el río Urederra. Su fotografía queda colocada en el mapa y este se mantiene en el aula para incorporar los lugares que se vayan conociendo durante el proyecto.
Preguntas para guiar la actividad	¿Dónde vemos agua? ¿Todos estos lugares son iguales? ¿Qué creéis que es este lugar? ¿De dónde puede salir tanta agua? ¿Qué pasará con ese agua después?
Adaptación 3-4 años	Trabajar con pocas fotografías y situarlas aproximadamente. Centrar el Urederra en la idea sencilla: “Aquí comienza un río”.
Adaptación 5-6 años	Comparar los distintos lugares representados y formular hipótesis sobre el Nacedero antes de descubrir qué es.
Aprendizajes que favorece	Conocimiento de Navarra, observación, formulación de hipótesis, paisaje, representación espacial y vocabulario relacionado con el agua.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Mantener el “mapa azul de Navarra” durante todo el proyecto e ir incorporando fotografías, dibujos o símbolos de nuevos lugares.
Observaciones para el profesorado	No se pretende memorizar nombres, localizaciones ni recorridos. El mapa funciona como apoyo visual para descubrir la diversidad de espacios con agua de Navarra.

10. Detectives en la laguna de Pitillas

Tipo de actividad	Investigación, observación y lógico-matemática.
Objetivos	Conocer la Laguna de Pitillas como espacio natural de Navarra. Observar algunos seres vivos que encontramos en ella y realizar conteos y comparaciones sencillas.
Qué se necesita	Fotografías amplias de la Laguna de Pitillas, pictogramas, gomets y tabla visual sencilla.
Desarrollo	Se recupera del Mapa azul de Navarra la fotografía de Pitillas: «Ya sabemos dónde está; ahora vamos a descubrir qué encontramos allí». Primero se observa el paisaje: agua, vegetación y animales. Se conversa sobre cómo ese lugar ofrece a muchos animales agua, alimento, refugio o descanso, recuperando las aves conocidas en *Alas al vuelo*. Después comienza el reto de detectives: en fotografías preparadas para la actividad buscan y cuentan elementos concretos y claramente visibles, por ejemplo aves y otros animales. Registran los resultados con gomets y realizan comparaciones sencillas.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué encontramos en la laguna? ¿Reconocéis alguna de estas aves? ¿Cuántas aves encontramos en esta fotografía? ¿Hay más aves aquí o aquí? ¿Dónde hay menos? ¿Por qué creéis que vienen animales a este lugar?
Adaptación 3-4 años	Buscar uno o dos tipos de elementos muy visibles y contar cantidades pequeñas, acompañando el conteo con señalamiento.
Adaptación 5-6 años	Buscar dos o tres elementos, registrar las cantidades con gomets o marcas y comparar más, menos o igual. Formular hipótesis sencillas sobre para qué necesitan la laguna algunos animales.
Aprendizajes que favorece	Observación, conteo, comparación, biodiversidad, conocimiento de Navarra y conexión con aprendizajes anteriores.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Realizar la salida de manera presencial en caso de ser factible por cercanía.
Observaciones para el profesorado	No centrarla únicamente en el conteo, sino en las reflexiones compartidas e hipótesis.

11. ¿Río, laguna o embalse?

Tipo de actividad	Observación, clasificación e investigación.
Objetivos	Reconocer diferencias sencillas entre río, laguna y embalse. Comprender que un embalse permite almacenar agua para diferentes usos.
Qué se necesita	Fotografías de ejemplos navarros y bloques o piezas de construcción.
Desarrollo	Se comparan fotografías de ríos, lagunas y embalses de Navarra observando diferencias sencillas. Al llegar al embalse, se observa la presa y se plantea para qué puede servir. Con bloques se representa de forma sencilla cómo una presa permite retener y almacenar mucha agua para poder utilizarla.
Preguntas para guiar la actividad	¿El agua corre o está reunida? ¿Vemos alguna construcción? ¿Qué hace esa pared? ¿Para qué podemos guardar agua?
Adaptación 3-4 años	Comparar imágenes muy diferentes y comprender la idea básica de que en un embalse se guarda mucha agua.
Adaptación 5-6 años	Clasificar fotografías de río, laguna y embalse y explicar alguna diferencia observable. Relacionar la presa con la acumulación de agua.
Aprendizajes que favorece	Observación, clasificación, paisaje, causa-efecto y usos del agua.
Agrupamiento	Gran grupo y pequeño grupo.
Posibles variantes	Incorporar las imágenes al «Mapa azul de Navarra» y relacionar los espacios con posibles actividades (pasear, observar animales, bañarse, pescar…); recordando que no todas están permitidas en todos los lugares.
Observaciones para el profesorado	Utilizar ejemplos claros de Navarra, como Itoiz o Alloz para los embalses. Priorizar observar diferencias.

12. ¡Agua salada sin mar!

Tipo de actividad	Investigación, experimentación y conocimiento de Navarra.
Objetivos	Descubrir que en Navarra también existe agua salada y conocer Salinas de Oro.
Qué se necesita	Fotografías de Salinas de Oro, agua, sal y recipientes.
Desarrollo	Se plantea el misterio: «Navarra no tiene mar, pero aquí encontramos agua salada. ¿Cómo puede ser?». Se observan imágenes de Salinas de Oro y se recupera lo descubierto anteriormente sobre el agua y la sal, relacionándolo con este lugar de Navarra.
Preguntas para guiar la actividad	¿Es un mar? ¿Dónde está la sal? ¿Cómo puede haber agua salada lejos del mar?
Adaptación 3-4 años	Realizar únicamente en 5 años.
Adaptación 5-6 años	Centrarse en la sorpresa de encontrar agua salada lejos del mar y formular hipótesis sencillas.
Aprendizajes que favorece	Conocimiento de Navarra, salinidad, investigación y curiosidad científica.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Observar qué queda en un recipiente con agua salada cuando el agua se evapora. En caso de localizarse cerca de Salinas de Oro, realizar la salida de manera presencial.
Observaciones para el profesorado	Mantener una explicación sencilla.

13. Un río lleno de vida

Tipo de actividad	Investigación y manipulación.
Objetivos	Descubrir que los ríos y sus alrededores son espacios en los que viven numerosos seres vivos.
Qué se necesita	Mesa de experimentación con representación de un río y figuras de peces, anfibios, insectos, aves y vegetación.
Desarrollo	Se fomenta el juego libre en esta mesa y más tarde se conversa sobre por qué pueden necesitar del río.
Preguntas para guiar la actividad	¿Quién vive dentro del agua? ¿Quién vive cerca? ¿Para qué pueden necesitar el río?
Adaptación 3-4 años	Colocar pocos seres vivos diferenciando «dentro» y «cerca» del agua.
Adaptación 5-6 años	Formular hipótesis sencillas sobre dónde colocar cada ser vivo y qué puede necesitar del río.
Aprendizajes que favorece	Biodiversidad, orientación espacial, observación y relación entre seres vivos y entorno.
Agrupamiento	Pequeños grupos.
Posibles variantes	Puede realizarse en folio giratorio pegando cada animal en su lugar correspondiente.
Observaciones para el profesorado	No exigir memorizar especies.

14. El cangrejo que llegó; ¿podemos soltar animales en el río?

Tipo de actividad	Cuento, pensamiento crítico y educación ambiental.
Objetivos	Comprender de forma sencilla que no debemos trasladar o abandonar animales en la naturaleza por nuestra cuenta.
Qué se necesita	Imágenes o figuras de un cangrejo y una mascota acuática; río simbólico.
Desarrollo	Se cuenta la siguiente historia: "Había una vez un siluro que vivía muy lejos. Un día, unas personas lo llevaron a un río donde nunca había vivido. Allí encontró mucha comida y comenzó a comerse algunos de los peces que vivían en ese río. Tiempo después, una familia ya no podía cuidar a su tortuga de Florida. —¡Podemos soltarla en el río! —dijo alguien. Pero recordaron lo que había ocurrido con el siluro…" El alumnado piensa qué podría ocurrir y busca alternativas con ayuda adulta: ¿Qué pasaría si…?
Preguntas para guiar la actividad	¿Vivía aquí desde siempre? ¿Cómo pudo llegar? ¿Podemos soltar una mascota en el río? ¿A quién podemos pedir ayuda?
Adaptación 3-4 años	Comprender la idea sencilla "no podemos dejar un animal en cualquier lugar" y elegir entre pocas opciones.
Adaptación 5-6 años	Relacionar la llegada de animales por acción humana con posibles problemas y proponer una alternativa responsable.
Aprendizajes que favorece	Biodiversidad, responsabilidad, pensamiento crítico y resolución de problemas.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Realizar marionetas y representar la historia. Se puede conversar sobre la situación de otros animales autóctonos e invasores, sin profundizar en la memorización de sus nombres o características; dando como indicación que en caso de encontrar uno de ellos es necesario avisar a Guarderío de Medio Ambiente.
Observaciones para el profesorado	No reducir a presentar a los animales introducidos como "malos". El problema no es el animal, sino que las personas lo hayan llevado o liberado en un ecosistema al que no pertenecía.

15. ¿Qué le ha pasado a nuestro río?

Tipo de actividad	Observación, manipulación y educación ambiental.
Objetivos	Comprender que algunas acciones humanas pueden ensuciar y deteriorar los ecosistemas acuáticos.
Qué se necesita	Dos ríos simbólicos (tela larga azul) y residuos limpios preparados.
Desarrollo	Se comparan dos representaciones: un río cuidado y otro con residuos. El alumnado busca qué elementos no deberían estar allí, piensa cómo pueden afectar a los seres vivos.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué ha ocurrido? ¿Debería estar esto aquí? ¿A quién puede perjudicar? ¿Cómo podemos cuidarlo?
Adaptación 3-4 años	Detectar y retirar elementos que no pertenecen al río.
Adaptación 5-6 años	Proponer causas, consecuencias sencillas y posibles soluciones.
Aprendizajes que favorece	Observación, causa-efecto, responsabilidad y cuidado ambiental.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Puede realizarse de manera individual a través de una ficha y “gomets al centro”, teniendo que colocar un gomet en aquello que aparece en el río y no debería estar. Crear entre todos un cartel con acciones para cuidar el río.
Observaciones para el profesorado	Utilizar exclusivamente materiales limpios, grandes y seguros.

16. Parece limpia… ¿podemos beberla?

Tipo de actividad	Experimentación y observación.
Objetivos	Descubrir que podemos quitar algunas cosas visibles del agua, pero que eso no significa que podamos beberla.
Qué se necesita	Agua, tierra, hojas pequeñas, dos recipientes transparentes y un colador fino.
Desarrollo	El alumnado prepara agua con tierra y pequeñas hojas. La observan y la pasan por un colador o tela. Después comparan el agua de antes y la de después: ¿qué se ha quedado en el filtro?, ¿qué ha pasado con el agua? Aunque parezca más limpia, se explica de forma sencilla que no podemos beberla, porque puede tener suciedad que nuestros ojos no ven.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué ha quedado atrapado? ¿Ha pasado todo? ¿El agua está igual que antes? ¿Podemos beberla ahora?
Adaptación 3-4 años	Observar el cambio y descubrir qué cosas se han quedado en el filtro.
Adaptación 5-6 años	Anticipar qué creen que atravesará el filtro y comprobar después su hipótesis.
Aprendizajes que favorece	Experimentación, observación, comparación y formulación de hipótesis.
Agrupamiento	Pequeños grupos.
Posibles variantes	Probar primero con un colador de agujeros grandes y después con uno muy fino. ¿Pasa lo mismo?
Observaciones para el profesorado	No es necesario hablar de microorganismos, basta con explicar que puede haber suciedad tan pequeña que no podemos verla.

17. ¡Oh oh!

Tipo de actividad	Observación, investigación y educación ambiental.
Objetivos	Descubrir que los residuos que llegan a la naturaleza pueden causar problemas a diferentes animales.
Qué se necesita	Imágenes adecuadas a la edad: un ave enganchada en una bolsa, un pez atrapado en anillas de plástico, un animal junto a residuos…
Desarrollo	Se muestran las imágenes una a una. Primero observan libremente y después buscan qué le ha ocurrido al animal y qué objeto ha causado el problema. Se observa cómo un residuo puede quedar alrededor de un animal y dificultar su movimiento, ser confundido con alimento... Finalmente se colocan junto a cada imagen algunos residuos limpios similares y se piensa dónde deberían haberse tirado para que eso no ocurriera.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué veis? ¿Qué le ha pasado al animal? ¿Qué objeto ha provocado el problema? ¿Debería estar ahí? ¿Dónde tendría que estar?
Adaptación 3-4 años	Observar la situación y proponer una acción sencilla para evitarla.
Adaptación 5-6 años	Relacionar residuo, consecuencia y prevención.
Aprendizajes que favorece	Causa-efecto, resolución de problemas, empatía y respeto.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Proponer a las familias una actividad al aire libre en la que el alumnado pueda fotografiar aquellos residuos que encuentre donde no deben estar. Cada niño/a presenta la imagen.
Observaciones para el profesorado	El foco está en descubrir que un objeto que tiramos puede convertirse en un peligro para otros seres vivos.

18. ¿Cuánta agua sale del grifo?

Tipo de actividad	Experimentación y lógico-matemática.
Objetivos	Visualizar cuánta agua puede salir de un grifo en poco tiempo y relacionarlo con el desperdicio.
Qué se necesita	Grifo, recipiente transparente y reloj de arena.
Desarrollo	Se predice si durante unos pocos segundos saldrá poca o mucha agua y se recoge en un recipiente. Se observa la cantidad y se plantea qué ocurriría si el grifo permaneciera abierto mientras no necesitamos el agua.
Preguntas para guiar la actividad	¿Pensabais que saldría tanta? ¿Qué ocurriría si lo dejamos abierto más tiempo? ¿Cuándo podemos cerrarlo?
Adaptación 3-4 años	Comparar visualmente poca/mucha agua.
Adaptación 5-6 años	Realizar predicciones y comparar visualmente la cantidad recogida en dos intervalos breves.
Aprendizajes que favorece	Estimación, comparación, cantidad y consumo responsable.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Representar la cantidad recogida utilizando recipientes iguales tratando de que realicen los trasvases de manera lo más autónoma posible.
Observaciones para el profesorado	Utilizar intervalos breves y reutilizar después el agua recogida.

19. El agua que podemos salvar

Tipo de actividad	Experimentación, manipulación y concienciación.
Objetivos	Comprobar de forma visual que podemos realizar una misma acción utilizando menos agua.
Qué se necesita	Dos recipientes transparentes, agua y material simbólico para representar un grifo y el lavado de manos.
Desarrollo	Se representan dos lavados de manos. En el primero, el «grifo» continúa echando agua mientras nos enjabonamos; en el segundo, se detiene durante el enjabonado y vuelve a abrirse para aclarar. El agua utilizada se recoge en dos recipientes y se comparan las cantidades.
Preguntas para guiar la actividad	¿Dónde hemos utilizado más agua? ¿Nos hemos lavado las manos en los dos casos? ¿Qué agua podríamos ahorrar?
Adaptación 3-4 años	Comparar directamente los dos recipientes: más/menos.
Adaptación 5-6 años	Anticipar qué situación utilizará más agua, comprobarlo y explicar qué podemos cambiar sin dejar de lavarnos.
Aprendizajes que favorece	Comparación, causa-efecto, hábitos cotidianos y consumo responsable.
Agrupamiento	Gran grupo y pequeños grupos.
Posibles variantes	Ampliar la reflexión en 5 años a baño vs ducha y a cepillado de dientes.
Observaciones para el profesorado	No buscar cifras ni litros. Interesa que la diferencia sea visible y relacionarla con una acción cotidiana.

20. Detectives de las gotas

Tipo de actividad	Investigación del entorno y participación.
Objetivos	Descubrir dónde se utiliza agua en el colegio y detectar posibles situaciones de desperdicio.
Qué se necesita	Cámara fotográfica.
Desarrollo	Se recorre el centro buscando grifos, cisternas, fuentes o zonas de riego. El alumnado observa para qué se utiliza el agua y si detecta alguna situación que pueda mejorarse, como un grifo que gotea. Después se comparten los descubrimientos.
Preguntas para guiar la actividad	¿Dónde utilizamos agua? ¿Para qué? ¿Hay alguna que se esté desperdiciando? ¿Qué podríamos hacer?
Adaptación 3-4 años	Buscar y señalar lugares del colegio donde se utiliza agua.
Adaptación 5-6 años	Registrar con dibujos o fotos uno o dos usos del agua y proponer una mejora sencilla.
Aprendizajes que favorece	Investigación, observación, responsabilidad y conocimiento del entorno cercano.
Agrupamiento	Pequeños grupos.
Posibles variantes	Comunicar al centro una propuesta sencilla si se detecta una situación real.
Observaciones para el profesorado	No anticipar los hallazgos. Favorecer que el alumnado observe y saque sus propias conclusiones. Fotografiar lo descubierto para comentarlo posteriormente en el aula.

21. ¿Qué ocurre si deja de llover?

Tipo de actividad	Observación, experimentación y educación ambiental.
Objetivos	Comprender de manera sencilla qué significa que pase mucho tiempo sin llover y algunas de sus consecuencias.
Qué se necesita	Fotografías de paisajes con diferente disponibilidad de agua, tierra seca y húmeda y pequeñas plantas o elementos naturales.
Desarrollo	Se comparan imágenes y se manipula tierra seca y húmeda. Se plantea qué puede ocurrir cuando pasa mucho tiempo sin llover y se piensa en las necesidades de plantas, animales y personas.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué diferencias notáis? ¿Qué ocurre si pasa mucho tiempo sin llover? ¿Quién necesita esa agua?
Adaptación 3-4 años	Comparar tierra húmeda/seca y relacionar la falta de agua con plantas y animales.
Adaptación 5-6 años	Explicar con apoyo visual una o dos consecuencias sencillas de que pase mucho tiempo sin llover.
Aprendizajes que favorece	Observación, comparación, causa-efecto, sequía y necesidades de los seres vivos.
Agrupamiento	Gran grupo y pequeños grupos.
Posibles variantes	Regar dos pequeñas plantas de forma diferente y observar cambios durante varios días.
Observaciones para el profesorado	Evitar mensajes catastrofistas y centrar la actividad en relaciones sencillas de causa y efecto.

22. Tenemos pocas gotas: ¿cómo las repartimos?

Tipo de actividad	Pensamiento crítico, matemáticas y aprendizaje cooperativo.
Objetivos	Descubrir que personas, animales y plantas necesitan agua y tomar decisiones sencillas cuando no hay suficiente para todo.
Qué se necesita	Gotas grandes de cartulina e imágenes de diferentes usos: beber, animales, plantas, lavarse y jugar con agua.
Desarrollo	Cada equipo recibe varias imágenes y menos gotas que opciones. Deben decidir entre todos dónde colocar sus gotas. Al compartir los repartos, se descubre que el agua no solo la necesitamos las personas: también animales y plantas dependen de ella. Se conversa sobre qué necesidades son más importantes y qué usos podrían esperar cuando hay poca agua.
Preguntas para guiar la actividad	¿Hay agua para todo? ¿Quién necesita agua? ¿Solo las personas? ¿Dónde pondríais primero una gota? ¿Qué podría esperar? ¿Todos hemos decidido igual?
Adaptación 3-4 años	Utilizar tres imágenes muy claras y dos gotas. Decidir con acompañamiento del adulto dónde colocarlas.
Adaptación 5-6 años	Presentar cuatro o cinco opciones y menos gotas que imágenes. Acordar el reparto y explicar alguna decisión.
Aprendizajes que favorece	Pensamiento crítico, toma de decisiones, cooperación, necesidades de los seres vivos y uso responsable del agua.
Agrupamiento	Pequeños grupos.
Posibles variantes	Retirar una gota: “Ahora tenemos todavía menos agua. ¿Cambiaríais algo?”
Observaciones para el profesorado	No existe un único reparto correcto. Interesa escuchar cómo justifican sus decisiones y ayudarles a diferenciar, de forma sencilla, entre necesidades y usos que pueden esperar; además de descubrir que el agua es necesaria para más seres vivos.

23. La orquesta del agua

Tipo de actividad	Música, escucha y creación.
Objetivos	Explorar diferentes sonidos relacionados con el agua y crear una pequeña historia sonora colectiva.
Qué se necesita	Audios de lluvia, río, gotas, cascada, tormenta y olas; instrumentos sencillos y objetos sonoros.
Desarrollo	Se escuchan diferentes sonidos del agua intentando descubrir qué puede estar sonando. Después se experimenta cómo reproducirlos con el cuerpo, la voz, instrumentos u objetos. Entre todo el grupo se crea una pequeña historia sonora: "había una vez… comienzan a caer gotas, llueve con más fuerza, el agua corre, llega una tormenta… y vuelve la calma".
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué creéis que suena? ¿Es fuerte o suave? ¿Cómo podríamos imitarlo? ¿Qué sonido podría venir después?
Adaptación 3-4 años	Reconocer e imitar dos o tres sonidos claramente diferentes.
Adaptación 5-6 años	Elegir y ordenar sonidos para crear una secuencia y dirigir algún momento de la interpretación.
Aprendizajes que favorece	Escucha, discriminación auditiva, expresión musical, creatividad, secuenciación y cooperación.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Grabar la composición y escuchar después "nuestra historia del agua".
Observaciones para el profesorado	Priorizar la exploración sonora.

24. Vasos musicales

Tipo de actividad	Música, experimentación y lógico-matemática.
Objetivos	Comparar cantidades de agua y descubrir que producen sonidos diferentes.
Qué se necesita	Vasos iguales de plástico rígido transparente, agua y cucharas de madera.
Desarrollo	Se observan y ordenan los recipientes de menos a más agua. Después se escuchan los sonidos producidos de forma segura y se crea una pequeña secuencia.
Preguntas para guiar la actividad	¿Cuál tiene más agua? ¿Suenan todas igual? ¿Qué ocurre si cambiamos la cantidad?
Adaptación 3-4 años	Comparar tres recipientes claramente diferentes.
Adaptación 5-6 años	Ordenar cuatro recipientes de menos a más y reproducir un patrón sonoro sencillo.
Aprendizajes que favorece	Cantidad, seriación, escucha, experimentación y patrones.
Agrupamiento	Pequeños grupos.
Posibles variantes	Repetir secuencias de dos o tres sonidos.
Observaciones para el profesorado	Utilizar recipientes resistentes y una forma de producir sonido adecuada y segura.

25. Monet: colores sobre el agua

Tipo de actividad	Arte, observación y experimentación plástica.
Objetivos	Observar diferentes formas de representar el agua y experimentar con colores y reflejos.
Qué se necesita	Reproducciones seleccionadas de obras de Monet con agua, papel y témperas o acuarelas.
Desarrollo	Se observan obras con agua y se buscan colores, reflejos y formas. Después cada niño o niña crea su propia superficie de agua experimentando libremente, sin copiar una obra concreta.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué colores aparecen en el agua? ¿A qué te recuerda?
Adaptación 3-4 años	Experimentar libremente con manchas, mezclas y colores.
Adaptación 5-6 años	Observar reflejos y elegir de forma intencionada algunos colores y trazos.
Aprendizajes que favorece	Arte, color, observación, experimentación y creatividad.
Agrupamiento	Gran grupo e individual.
Posibles variantes	Pintar sobre papel ligeramente humedecido.
Observaciones para el profesorado	Evitar fichas destinadas a reproducir una obra. El objetivo es observar y crear.

26. Yayoi - a gotas

Tipo de actividad	Experimentación artística y creación colectiva.
Objetivos	Experimentar con gotas de agua y color y descubrir los efectos que producen al caer, juntarse y desplazarse.
Qué se necesita	Papel continuo, cuentagotas o pipetas, agua y témperas muy diluidas o acuarelas líquidas.
Desarrollo	Se presenta brevemente a Yayoi Kusama y se observa cómo utiliza muchos puntos en sus creaciones. Sobre un gran papel, el alumnado experimenta libremente dejando caer gotas de diferentes tamaños y colores con pipetas. Pueden observar qué ocurre cuando caen juntas, se mezclan o inclinan ligeramente el papel para hacerlas desplazarse. Entre todos crean una gran composición de gotas.
Preguntas para guiar la actividad	¿Todas las gotas son iguales? ¿Qué ocurre cuando se juntan? ¿Y si inclinamos el papel? ¿Podemos hacer una gota grande juntando otras pequeñas?
Adaptación 3-4 años	Experimentar libremente dejando caer, juntando y desplazando gotas.
Adaptación 5-6 años	Anticipar qué ocurrirá al juntar colores o modificar la inclinación del papel y comprobarlo.
Aprendizajes que favorece	Experimentación, creatividad, motricidad fina, color, observación y causa-efecto.
Agrupamiento	Pequeños grupos o individual.
Posibles variantes	Probar sobre papel seco y papel previamente humedecido y observar si las gotas se ven igual.
Observaciones para el profesorado	No se pretende reproducir una obra de Kusama. La artista sirve como punto de partida para investigar y crear libremente mediante puntos y gotas.

27. Georgia - Flores de colores

Tipo de actividad	Experimentación artística, observación y creatividad.
Objetivos	Descubrir de forma visual que las plantas absorben agua y utilizar el resultado de la experiencia como punto de partida para una creación artística.
Qué se necesita	Flores blancas (claveles o similares), recipientes transparentes, agua, colorante alimentario, papel y materiales plásticos.
Desarrollo	Se observan algunas pinturas de flores de Georgia O'Keeffe, fijándose en sus formas y colores. Después se colocan flores blancas en recipientes con agua teñida de diferentes colores y se hacen hipótesis: "¿Qué creéis que pasará?". Durante los días siguientes se observan los cambios. Finalmente, cada niño y niña crea libremente una flor inspirándose en los colores, manchas y formas que descubre en las flores transformadas. Finalmente, colorear una flor (ofrecer diferentes estilos de flores).
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué creéis que hará el agua? ¿Ha cambiado en algo la flor? ¿Cómo ha llegado el color hasta los pétalos? ¿Todas han cambiado igual?
Adaptación 3-4 años	Observar el antes y el después y experimentar posteriormente con los colores descubiertos. Pintar con témperas.
Adaptación 5-6 años	Formular una hipótesis inicial, observar los cambios durante varios días y explicar qué creen que ha sucedido. Pintar con acuarelas.
Aprendizajes que favorece	Experimentación, observación, paso del tiempo, creatividad, color y relación entre agua y plantas.
Agrupamiento	Gran grupo e individual.
Posibles variantes	Dividir longitudinalmente el tallo de una de las flores entre dos recipientes de distinto color (preparado por la docente) y observar qué sucede.
Observaciones para el profesorado	No se pretende copiar las flores de O'Keeffe. Sus obras sirven para observar la naturaleza con atención y comenzar una experiencia creativa.

28. Nuestro gran río: ¿qué hemos aprendido?

Tipo de actividad	Síntesis, creación colectiva y lenguaje oral.
Objetivos	Recordar de forma sencilla algunas experiencias y descubrimientos realizados durante el proyecto.
Qué se necesita	Gran río de papel, fotografías de las actividades realizadas, dibujos o pequeños elementos utilizados durante el proyecto.
Desarrollo	Se coloca un gran río vacío en el suelo o la pared. Se van mostrando fotografías y recuerdos de las actividades realizadas: experimentos, lugares de Navarra, animales, ahorro de agua, creaciones artísticas… El alumnado recuerda qué hizo o descubrió y va colocando cada elemento alrededor del río. Poco a poco, el río se llena con los recuerdos del proyecto.
Preguntas para guiar la actividad	¿Os acordáis de esto? ¿Qué hicimos? ¿Qué descubrimos? ¿Qué fue lo que más os sorprendió? ¿Qué sabemos ahora sobre el agua?
Adaptación 3-4 años	Elegir una fotografía o elemento, recordar qué hicieron y colocarlo en el mural con ayuda del adulto.
Adaptación 5-6 años	Elegir un recuerdo y explicar brevemente al grupo qué descubrieron en aquella actividad.
Aprendizajes que favorece	Memoria, síntesis, lenguaje oral y metacognición.
Agrupamiento	Gran grupo.
Posibles variantes	Cada niño o niña elige su descubrimiento favorito del proyecto y realiza un pequeño dibujo para explicarlo al llegar a casa.
Observaciones para el profesorado	Priorizar recordar experiencias vividas frente a comprobar contenidos.

29. El papel mágico

Tipo de actividad	Participación, experimentación y cuidado del entorno.
Objetivos	Descubrir que las semillas necesitan agua para desarrollarse y participar en su cuidado utilizando el agua responsablemente.
Qué se necesita	Trozos de papel con semillas, tierra, macetas o espacio de plantación, pequeñas palas y regaderas.
Desarrollo	Como cierre del proyecto, cada niño o niña recibe un trozo de papel con semillas en su interior. Se les dice que es un papel especial y muy diferente al que utilizan de normal. Se observa y se plantea el reto: "Aquí dentro hay semillas, pero ¿qué necesitarán para empezar a crecer?". Se coloca el cartón en tierra siguiendo las indicaciones del material y se realiza el primer riego. Durante los días siguientes se observa la tierra antes de decidir si es necesario volver a regar y se siguen los cambios que van apareciendo.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué habrá dentro de este papel? ¿Qué necesitan las semillas? ¿Qué ocurrirá cuando añadamos agua? ¿Necesitarán agua todos los días? ¿Cómo podemos saber si debemos volver a regar?
Adaptación 3-4 años	Manipular el papel, participar en la plantación y el riego y observar los cambios que aparecen.
Adaptación 5-6 años	Formular hipótesis sobre qué ocurrirá al plantar y regar el papel y participar en las decisiones posteriores sobre el riego.
Aprendizajes que favorece	Experimentación, observación, cuidado de los seres vivos, paso del tiempo, responsabilidad y uso responsable del agua.
Agrupamiento	Gran grupo e individual.
Posibles variantes	Realizar fotografías periódicas y ordenarlas posteriormente para observar cómo ha cambiado la planta con el paso del tiempo.
Observaciones para el profesorado	Evitar convertir el riego en una rutina automática: observar primero la tierra y decidir después si necesita agua.

ROPA OTRA VEZ



1. La caja sorpresa: ¿qué habrá dentro?

Tipo de actividad	Exploración, asamblea y pensamiento inicial.
Objetivos	Descubrir prendas y tejidos diferentes y activar conocimientos previos.
Qué se necesita	Caja y prendas variadas.
Desarrollo	Cada niño y niña toca o saca una prenda, la describe y el grupo las agrupa según criterios que surjan (color, parte del cuerpo…). Se recoge qué sabemos y qué queremos descubrir.
Preguntas para guiar la actividad	¿Cómo es? ¿Cómo se siente? ¿Es gruesa o fina? ¿Cuándo la usaríamos?
Adaptación 3-4 años	Manipular, nombrar y comparar dos prendas.
Adaptación 5-6 años	Proponer criterios de clasificación y justificar elecciones.
Aprendizajes que favorece	Lenguaje, percepción táctil, clasificación y curiosidad.
Agrupamiento	Gran grupo y pequeños equipos.
Posibles variantes	Ir colgándolas en cuerdas para trabajar al mismo tiempo la motricidad fina.
Observaciones para el profesorado	Usar materiales seguros y agradables al tacto.

2. Tamaños

Tipo de actividad	Observación, clasificación y cooperación.
Objetivos	Relacionar prendas con su uso y comprender que una prenda puede dejar de servir cuando cambia nuestra talla o necesidad.
Qué se necesita	Prendas o fotografías de distintas tallas y usos.
Desarrollo	Los equipos relacionan prendas con situaciones o personas de diferentes tamaños y hablan de qué ocurre cuando ya no nos sirven.
Preguntas para guiar la actividad	¿Para quién podría ser? ¿Por qué ya no nos sirve? ¿Qué podríamos hacer con ella?
Adaptación 3-4 años	Clasificar por tamaño (grande, mediana y pequeña).
Adaptación 5-6 años	Explicar criterios y pensar en alternativas para una prenda que ya no se usa.
Aprendizajes que favorece	Clasificación, autonomía, lenguaje y reutilización.
Agrupamiento	Pequeños equipos.
Posibles variantes	Realizar la actividad con ropa de muñecos, del centro, docente…
Observaciones para el profesorado	Hablar de tallas dando visibilidad y normalidad a todo tipo de cuerpos.

3. ¿Qué elegirías?

Tipo de actividad	Experimentación sensorial y clasificación.
Objetivos	Reconocer cualidades táctiles y ampliar vocabulario sensorial.
Qué se necesita	Retales de algodón, lana, polar, vaquero, terciopelo, impermeable, etc. Tarjetas de lluvia, frío, calor, deporte, dormir, etc.
Desarrollo	Exploran los tejidos y los agrupan como suaves, rugosos, finos, y gruesos. Más tarde, se les da una tarjeta con una situación y deben elegir qué prenda elegirían y por qué.
Preguntas para guiar la actividad	¿Cuál es más suave? ¿Cuál raspa? ¿Cuál es más gruesa? ¿Se estira?
Adaptación 3-4 años	Elegir y agrupar por una cualidad sencilla. Asociar con una situación clara.
Adaptación 5-6 años	Comparar por una cualidad sencilla y asociar con una o más condiciones (lluvia, aire…)
Aprendizajes que favorece	Percepción, vocabulario, clasificación, expresión oral y razonamiento.
Agrupamiento	Pequeños equipos.
Posibles variantes	Crear un juego de emparejar por texturas que requiera de la utilización de un antifaz.
Observaciones para el profesorado	Priorizar la exploración. Puede haber más de una respuesta válida.

4. ¿De dónde viene mi ropa?

Tipo de actividad	Exploración, conocimiento del entorno y clasificación.
Objetivos	Descubrir que los tejidos pueden tener diferentes orígenes y relacionar algunos materiales textiles con su procedencia.
Qué se necesita	Una imagen de una planta de algodón, de una oveja y de una máquina.
Desarrollo	La docente presenta diferentes materiales sin explicar inicialmente su procedencia: algodón, lana y varios retales. Se manipulan y se plantean hipótesis: "¿De dónde creéis que puede salir esto?". Después se muestran las fotografías de la planta del algodón y de la oveja y se establecen las relaciones. Finalmente se introduce de manera sencilla que también existen tejidos que las personas fabrican transformando otros materiales. Los equipos clasifican algunas muestras en los tres grupos.
Preguntas para guiar la actividad	¿La ropa crece en los árboles? ¿De dónde sale el algodón? ¿Y la lana? ¿Todas las telas empiezan igual?
Adaptación 3-4 años	Conocer fundamentalmente que hay ropa que viene de las plantas y otra animal.
Adaptación 5-6 años	Incorporar la tercera categoría (fabricado).
Aprendizajes que favorece	Conocimiento del entorno, clasificación, establecimiento de relaciones, vocabulario y pensamiento científico inicial.
Agrupamiento	Gran grupo y pequeños equipos.
Posibles variantes	
Observaciones para el profesorado	No es necesario diferenciar de manera real, interesa comprender que no todas las telas proceden del mismo lugar.

5. ¿Y si llueve?

Tipo de actividad	Experimento científico.
Objetivos	Explorar qué tejidos dejan pasar el agua y cuáles la retienen.
Qué se necesita	Retales, recipientes, pequeñas cantidades de agua y bandejas.
Desarrollo	Antes de probar, predicen. Colocan el tejido sobre un recipiente, vierten agua y observan si atraviesa, se queda o resbala.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué pensabas? ¿Qué ha pasado?
Adaptación 3-4 años	Comparar dos tejidos.
Adaptación 5-6 años	Predecir, comprobar y explicar resultados.
Aprendizajes que favorece	Hipótesis, observación, causa-efecto y vocabulario científico.
Agrupamiento	Pequeños equipos.
Posibles variantes	Probar el mismo tejido doblado y sin doblar.
Observaciones para el profesorado	Usar poca agua y evitar resbalones.

6. El taller de sastres y modistas

Tipo de actividad	Conocimiento del entorno, juego simbólico, autonomía y creatividad.
Objetivos	Conocer de manera sencilla el trabajo de sastres y modistas y comprender que hombres y mujeres pueden diseñar, confeccionar y arreglar ropa.
Qué se necesita	Muñecos o maniquíes infantiles, retales grandes de tela, cintas métricas blandas, lazos, velcro, pinzas de tender, imágenes de sastres y modistas diversos, prendas sencillas y materiales de juego simbólico.
Desarrollo	Se conversa sobre quién hace y arregla la ropa. Se muestran imágenes de hombres y mujeres trabajando como sastres o modistas y se observan algunas de sus herramientas. Después, el aula se convierte en un pequeño taller. Unos niños y niñas pueden ser clientes y otros/as sastres o modistas. Los clientes plantean necesidades sencillas: (tengo frío, me gustaría tener un vestido…) En el taller miden, eligen telas, prueban, envuelven, anudan o sujetan con velcro para crear prendas sin necesidad de coser realmente. Los roles van cambiando.
Preguntas para guiar la actividad	¿Quién puede hacer ropa? ¿Qué necesita saber antes de empezar? Necesitamos hacer una prenda nueva o podemos arreglar una que ya existe?
Adaptación 3-4 años	Juego simbólico centrado en medir de forma informal, elegir telas y representar los papeles de cliente y profesional con ayuda adulta.
Adaptación 5-6 años	Juego simbólico tomando alguna medida, simular decidir qué material conviene…
Aprendizajes que favorece	Conocimiento de profesiones, igualdad, lenguaje oral, juego simbólico, planificación, creatividad, autonomía y resolución de problemas.
Agrupamiento	Pequeños grupos o rincón de aula.
Posibles variantes	Establecerlo como rincón fijo del aula. En caso de haber algún sastre o modista cerca, puede realizarse una salida.
Observaciones para el profesorado	

7. Diseñamos por un día

Tipo de actividad	Dibujo, diseño, creatividad y planificación.
Objetivos	Utilizar el dibujo para imaginar una prenda antes de crearla; relacionar color, forma y función.
Qué se necesita	Siluetas sencillas de personas diversas impresas en papel, folios, ceras, lápices o rotuladores, tarjetas con situaciones: lluvia, frío, calor, fiesta, dormir, jugar, etc.
Desarrollo	Se plantea que antes de confeccionar una prenda podemos imaginarla y dibujarla. Cada niño o niña recibe una situación o elige para quién quiere diseñar. Primero piensa qué necesitaría esa persona o muñeco y realiza un dibujo libre de la prenda. Puede completar el diseño pegando uno o dos pequeños retales para indicar qué textura o tejido escogería. Después algunos diseños pasan al rincón de sastres y modistas para intentar recrearlos con telas sobre un muñeco.
Preguntas para guiar la actividad	¿Para quién es tu ropa? ¿Cuándo se la pondría? ¿Por qué has elegido esa forma o ese color?
Adaptación 3-4 años	Dibujar libremente una prenda sobre una silueta grande.
Adaptación 5-6 años	Realizar un boceto sencillo teniendo en cuenta una necesidad concreta y explicar por qué. Si se vincula al taller, intentar trasladar parte del dibujo a una creación textil.
Aprendizajes que favorece	Expresión, creatividad, planificación, lenguaje y relación entre representación y realidad.
Agrupamiento	Individual con puesta en común.
Posibles variantes	Crear un pequeño libro de diseños del aula, diseñar una prenda para un personaje de cuento, ver prendas de ropa de diferentes países…
Observaciones para el profesorado	No valorar el dibujo por su realismo. El interés está en que el dibujo sirva para imaginar, comunicar y planificar. Evitar modelos estéticos cerrados o prendas asociadas a un género concreto.

8. ¿Qué hacemos con esta prenda?

Tipo de actividad	Observación, cuidado y vida práctica.
Objetivos	Identificar pequeños problemas y pensar qué puede hacerse.
Qué se necesita	Prendas limpias con pequeños desperfectos o manchas simuladas. Barreños, agua, jabón, cartulinas con prendas de ropa dibujada, lana y agujas de plástico.
Desarrollo	Los equipos observan prendas que necesitan ayuda y deciden qué hacer. Más tarde, se organizan dos espacios (uno de limpieza y otro de arreglos) en los que participa el alumnado cosiendo cartulinas con lana y agujas de plástico o limpiando la ropa en los barreños.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué le ha pasado? ¿Podemos solucionarlo?
Adaptación 3-4 años	Identificar el problema y elegir entre dos opciones (coser o lavar). Juego simbólico. Únicamente agua.
Adaptación 5-6 años	Identificar el problema, proponer soluciones y explicar por qué. Juego simbólico. Agua y jabón.
Aprendizajes que favorece	Resolución de problemas, autonomía y cuidado.
Agrupamiento	Gran grupo, pequeño grupo e individual.
Posibles variantes	Crear tarjetas de lavar/arreglar.
Observaciones para el profesorado	

9. Cada cosa en su sitio

Tipo de actividad	Organización, autonomía y cooperación.
Objetivos	Comprender que guardar correctamente la ropa ayuda a conservarla y encontrarla.
Qué se necesita	Perchas, cestas, cajas y prendas, gorros, chaquetas, manoplas…
Desarrollo	Los equipos organizan un espacio con prendas mezcladas y comprueban si después es fácil encontrar cada cosa.
Preguntas para guiar la actividad	¿Dónde la pondrías? ¿Por qué?
Adaptación 3-4 años	Colocar en su espacio elegido.
Adaptación 5-6 años	Colocar en su espacio elegido.
Aprendizajes que favorece	Autonomía, organización, responsabilidad y cooperación.
Agrupamiento	Equipos pequeños.
Posibles variantes	Elaborar los carteles para señalizar dónde va cada prenda.
Observaciones para el profesorado	

10. Dobla que te dobla

Tipo de actividad	Cooperación y autonomía.
Objetivos	Aprender a doblar prendas sencillas mediante un reto compartido.
Qué se necesita	Toallas pequeñas, camisetas o prendas fáciles.
Desarrollo	En cada equipo, uno alisa, otro dobla y otro comprueba; después cambian de función.
Preguntas para guiar la actividad	¿Cómo podemos hacerlo entre todos?
Adaptación 3-4 años	Imitar un doblado sencillo con ayuda adulta.
Adaptación 5-6 años	Imitar un doblado sencillo sin ayuda adulta.
Aprendizajes que favorece	Cooperación, coordinación y autonomía.
Agrupamiento	Pequeños equipos.
Posibles variantes	Contar cuántas prendas han ordenado, sin competir por velocidad.
Observaciones para el profesorado	El objetivo es cooperar.

11. El armario que no puede cerrar

Tipo de actividad	Pensamiento crítico, clasificación y reflexión.
Objetivos	Reflexionar sobre la diferencia entre tener muchas prendas y necesitar muchas prendas.
Qué se necesita	Armario o caja grande y muchas prendas limpias o imagines de ropa.
Desarrollo	Se llena un armario hasta que no cierra. El grupo decide qué necesita quedarse, qué puede reutilizarse y qué puede tener otra vida en otro aula.
Preguntas para guiar la actividad	¿Necesitamos toda esta ropa? ¿Hay prendas repetidas? ¿Qué hacemos con las que no usamos?
Adaptación 3-4 años	Separar en usamos/podemos reutilizar.
Adaptación 5-6 años	Detectar repeticiones y proponer alternativas.
Aprendizajes que favorece	Pensamiento crítico, consumo responsable y comunicación.
Agrupamiento	Gran grupo y equipos.
Posibles variantes	Puede realizarse con la ropa de los muñecos del rincón de la casita.
Observaciones para el profesorado	

12. ¿Dónde termina tanta ropa?

Tipo de actividad	Observación, pensamiento crítico y reflexión.
Objetivos	Observar las consecuencias de acumular y tirar ropa, comprendiendo que no desaparece al desecharla
Qué se necesita	De 2 a 4 fotografías, previamente seleccionadas, de acumulaciones reales de ropa desechada (ejemplo: la isla de ropa de Chile).
Desarrollo	Se muestra una fotografía sin explicar qué representa y se invita a observarla (¿Qué veis?). Se descubre que son prendas y se reflexiona sobre cómo han llegado allí. Después, se coloca una camiseta en el corro y se pregunta: ¿Qué podemos hacer para evitar que termine en una montaña como esa? Las propuestas se representan con tarjetas.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué veis? ¿Hay poca o mucha ropa? ¿Creéis que toda está rota? ¿Dónde va una camiseta cuando ya no la queremos? ¿Qué podríamos hacer en vez de tirarla?
Adaptación 3-4 años	Centrarse en la observación mucha / poca y escoger alternativa sencilla dada por la docente: seguir usando, arreglar o pasar a otra persona.
Adaptación 5-6 años	Formular hipótesis sobre cómo se ha acumulado tanta ropa y buscar posibilidades para evitar que una prenda termine tirada.
Aprendizajes que favorece	Observación, pensamiento crítico, conciencia ambiental, lenguaje, formulación de hipótesis y reutilización.
Agrupamiento	Gran grupo y pequeños equipos.
Posibles variantes	Comparar una fotografía de una acumulación de ropa con otra de prendas ordenadas para reutilización o intercambio y buscar diferencias. Si las familias quieren colaborar, hacer un trueque de ropa.
Observaciones para el profesorado	El objetivo no es provocar culpa, sino la reflexión.

13. La segunda oportunidad

Tipo de actividad	Creación artística y cooperación.
Objetivos	Transformar prendas que no les gustaban.
Qué se necesita	Camisetas viejas limpias y rotuladores textiles.
Desarrollo	En gran grupo, se dan ideas sobre qué dibujos podrían aparecer en una camiseta. Finalmente, cada niño y niña realiza pinturas en tu camiseta y colorea las mismas.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué podemos hacer para que nos guste un poco más?
Adaptación 3-4 años	Pintar la camiseta.
Adaptación 5-6 años	Pintar la camiseta y explicar el proceso.
Aprendizajes que favorece	Creatividad y reutilización.
Agrupamiento	Gran grupo e individual
Posibles variantes	Exposición de camisetas.
Observaciones para el profesorado	Fomentar la libre expresión.

14. Un cuadro sin marco – El Anatsui

Tipo de actividad	Arte, exploración y creación colectiva.
Objetivos	Explorar composición, textura y color con retales.
Qué se necesita	Retales, tiras de tela, cordones y cartón.
Desarrollo	Se presentan las obras de El Anatsui; las cuales están realizadas con materiales de desecho. Más tarde, cada equipo compone una pieza combinando retales de diferentes colores y texturas; después se unen las piezas en una instalación común para decorar alguna pared del aula.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué pasa al juntar tejidos diferentes? ¿Os parece que queda bonito?
Adaptación 3-4 años	Elegir y pegar.
Adaptación 5-6 años	Elegir y pegar tratando de aportar su gusto estético.
Aprendizajes que favorece	Expresión artística, percepción y cooperación.
Agrupamiento	Equipos + puesta en común.
Posibles variantes	Crear un mantel o tapete para un rincón del aula (pegando los retales en una superficie grande de tela en lugar de cartón).
Observaciones para el profesorado	Inspiración artística sin copiar una obra concreta.

15. Tejemos como Anni Albers

Tipo de actividad	Arte, exploración textil y cooperación.
Objetivos	Descubrir que la tela también puede utilizarse para crear obras y experimentar.
Qué se necesita	Imágenes seleccionadas de obras textiles de Anni Albers, bastidores sencillos de cartón, tiras anchas de tela, cintas y lanas gruesas.
Desarrollo	Se observan algunas obras y se presta atención a algo muy concreto: los hilos y tiras pasan por encima y por debajo y forman composiciones. En pequeños equipos se ofrece un bastidor de cartón previamente preparado y cada niño o niña incorpora tiras de diferentes colores y texturas. La obra pertenece a todo el equipo.
Preguntas para guiar la actividad	¿Qué materiales veis? ¿Encontráis líneas? ¿Se repiten colores? ¿Qué ocurre si pasamos una tira por encima y otra por debajo?
Adaptación 3-4 años	Únicamente en 5-6 años.
Adaptación 5-6 años	Entrelazar tiras anchas en una estructura muy sencilla y previamente preparada, con ayuda cuando sea necesario.
Aprendizajes que favorece	Expresión artística y motricidad fina.
Agrupamiento	Individual.
Posibles variantes	Realizar en pequeños equipos de manera rotativa.
Observaciones para el profesorado	No se pretende reproducir una pieza concreta ni realizar explicaciones complejas.

16. Aurelia Muñoz: telas que flotan

Tipo de actividad	Arte textil, exploración espacial y creación colectiva.
Objetivos	Descubrir que la tela también puede utilizarse para crear obras y participar en una obra colectiva destinada al hall del centro.
Qué se necesita	Fotografías seleccionadas de obras textiles de Aurelia Muñoz, cuerdas gruesas, pegamento de barra y retales pequeños de telas de diferentes colores y texturas.
Desarrollo	Se observan varias obras de Aurelia Muñoz y se conversa sobre cómo algunas piezas textiles cuelgan, se pliegan, ocupan espacio y cambian según desde dónde se miran. Después, el profesorado prepara una estructura segura con cuerdas. El alumnado va incorporando retales doblándolos sobre las cuerdas, superponiéndolos y combinando colores, longitudes y texturas. Cada equipo interviene una parte y todas las aportaciones forman una única instalación para el hall del centro que colocará la docente.
Preguntas para guiar la actividad	¿La obra está pegada a una pared u ocupa espacio? ¿Cambia la obra cuando nos movemos alrededor?
Adaptación 3-4 años	Elegir y doblar retales.
Adaptación 5-6 años	Elegir y doblar retales. Además, observar el resultado y realizar cambios si lo consideran necesario.
Aprendizajes que favorece	Expresión artística, percepción visual y táctil, nociones espaciales y creatividad.
Agrupamiento	Parejas.
Posibles variantes	
Observaciones para el profesorado	La obra de Aurelia Muñoz se utiliza como inspiración, no para copiar una pieza concreta.

17. Las telas bailan

Tipo de actividad	Música, exploración y creación colectiva.
Objetivos	Disfrutar de la expresión libre a través de la danza con telas finas tipo pañuelos.
Qué se necesita	Música clásica y pañuelos.
Desarrollo	La docente entrega al alumnado pañuelos de colores. Les da como única pauta bailar utilizando el pañuelo.
Preguntas para guiar la actividad	¿Os recordaba a algo?
Adaptación 3-4 años	Libre expresión. La docente puede realizar un ejemplo previo.
Adaptación 5-6 años	Libre expresión.
Aprendizajes que favorece	Escucha, música, coordinación y cooperación.
Agrupamiento	Equipos y gran grupo.
Posibles variantes	Añadir indicaciones para moverse con las telas. Cuando la música suene fuerte la movemos muy alto, cuando suene suave cerquita del suelo y agachados…
Observaciones para el profesorado	Revisar piezas pequeñas desprendibles.

18. La ropa también suena

Tipo de actividad	Música, experimentación sonora y creación cooperativa.
Objetivos	Descubrir las posibilidades sonoras de prendas y elementos textiles.
Qué se necesita	Cremalleras grandes, velcro bien fijado, telas finas y gruesas, cintas clips y otros materiales textiles que produzcan sonidos.
Desarrollo	Sin utilizar instrumentos musicales, se plantea el reto: ¿Podemos hacer música solamente con cosas relacionadas con la ropa?. El alumnado investiga distintas acciones: frotar una tela, agitarla, abrir una cremallera, separar Velcro… Cada equipo escoge un sonido. Después, la docente actúa como directora y va dando entrada a los equipos hasta crear una pequeña orquesta textil.
Preguntas para guiar la actividad	¿Todas las telas suenan igual? ¿Qué sonido es más fuerte? ¿Podemos hacer silencio?
Adaptación 3-4 años	Explorar libremente los sonidos y reproducir secuencias muy sencillas, por ejemplo: sonido, silencio, sonido.
Adaptación 5-6 años	Realizar el sonido, reproducIr patrones rítmicos y asumir por turnos el papel de director o directora.
Aprendizajes que favorece	Escucha, discriminación auditiva y espera.
Agrupamiento	Pequeños equipos y gran grupo.
Posibles variantes	Cerrar los ojos, realizar un sonido y el resto adivinan con qué se ha realizado.
Observaciones para el profesorado	Evitar cremalleras muy pequeñas, botones u otras piezas pequeñas que puedan desprenderse.

19. ¿Toallita, papel o bayeta?

Tipo de actividad	Experimentación y consumo responsable.
Objetivos	Comprender la necesidad de reducir la cantidad de toallitas utilizadas.
Qué se necesita	Toallita de demostración, bayeta, papel, agua y superficie lavable (mesa).
Desarrollo	Se ensucian 3 mesas del aula. Por ejemplo, después de haber hecho una sesión de arte con pintura témpera. A un equipo se le dan toallitas, a otro papel y a otro una bayeta. Se les pide que, por favor, limpien las mesas únicamente con lo que se les ha dado. Finalmente, todo el alumnado se sienta en corro y se formulan preguntas.
Preguntas para guiar la actividad	¿Ha quedado limpia vuestra mesa? ¿Qué habéis hecho con las toallitas? ¿Y con el papel? ¿Y con la bayeta? ¿Pueden volver a utilizarse?
Adaptación 3-4 años	Distinguir usar y tirar frente a usar, lavar y reutilizar.
Adaptación 5-6 años	Comparar y explicar por qué es mejor utilizar la bayeta.
Aprendizajes que favorece	Experimentación, comparación y consumo responsable.
Agrupamiento	Pequeños equipos y gran grupo.
Posibles variantes	Elegir 2 responsables diarios que se encarguen de la limpieza de mesas con 2 balletas diferentes.
Observaciones para el profesorado	No ofrecer productos específicos de limpieza.

20. La ropa perdida vuelve a casa

Tipo de actividad	Participación, cooperación y responsabilidad colectiva.
Objetivos	Conocer el punto de ropa perdida del centro en el que las prendas pueden ser recuperadas por sus dueños.
Qué se necesita	Prendas perdidas previamente.
Desarrollo	Se realiza una salida dentro del propio colegio a ver el punto de recogida de ropa perdida donde la docente presenta prendas sin dueño claro. Se acuerda una rutina para llevar allí las prendas encontradas. Se remarca la importancia de que lleven el nombre colgado. Al volver al aula, pueden hacerse etiquetas con su nombre para colocar en sus mochilas.
Preguntas para guiar la actividad	¿Cuánta ropa se pierde? ¿Cómo podemos ayudar a que vuelva a su dueño? ¿Dónde la dejamos?
Adaptación 3-4 años	Reconocer el punto de ropa perdida.
Adaptación 5-6 años	Comprender el funcionamiento del punto de ropa perdida y la importancia del nombre.
Aprendizajes que favorece	Responsabilidad, cooperación, autonomía y participación.
Agrupamiento	Gran grupo
Posibles variantes	Tratar de promover que el alumnado de 3ºCiclo del centro gestione el rincón de ropa perdida y de manera semanal, el alumnado de infantil pueda ayudarles.
Observaciones para el profesorado	La recogida de prendas se realiza con supervisión adulta al finalizar el patio.