



Propuesta
didáctica

ÁFRICA



Quiero
aprender

ÍNDICE

¿Qué es Quiero aprender ?	4
¿En qué consiste el método por proyectos ?	6
¿Por qué trabajar por proyectos ?	8
Preguntas comunes, respuestas sencillas	10
Materiales para el alumno	18
Materiales para el docente y el aula	20
¿Cómo se trabaja con Quiero aprender ?	22
Otros proyectos para el Nivel 2	26
Proyecto: África	29
Programación por objetivos	30
Programación por competencias	32
Inteligencias múltiples	34

4 ETAPAS: 11 PASOS



Nos preparamos

1. Elegir un tema.....38
2. Despertar el interés.....38
3. ¿Qué necesitamos?.....40
4. Fuentes de información y recursos.....48
5. Organizamos los materiales.....52



¡Comenzamos!

6. Conocimientos previos e intereses.....56
- Organizamos las ideas.....57



¡Manos a la obra!

7. Talleres: Aprender haciendo.....	60
Taller 1: Máscaras africanas.....	62
Taller 2: El desierto y la selva.....	65
Taller 3: Música de África.....	68
Taller 4: Animales de la sabana.....	71
Dosier.....	74
8. El libro informativo.....	76
9. Descubrir una aventura.....	80
10. Cuaderno de actividades.....	88



Recordamos y valoramos

11. ¿Cómo evaluamos?.....	108
Hoja de registro individual.....	109
Rúbricas.....	110
El portfolio.....	112
Trascender la escuela.....	113
Fotocopiables.....	114

¿Qué es Quiero aprender?

Quiero aprender es una propuesta editorial para el segundo ciclo de Educación Infantil, basada en la metodología de proyectos, un método orientado a la construcción del propio aprendizaje, mediante actividades significativas de investigación, exploración y experimentación, que contempla el tratamiento de las inteligencias múltiples y de la inteligencia emocional y que incluye dinámicas sistemáticas de trabajo cooperativo.

Aprender, encontrar respuestas

Quiero aprender presenta una serie de materiales y recursos dirigidos a facilitar a los docentes la aplicación de esta metodología de una manera sencilla y con la orientación adecuada, de manera que se sientan acompañados en un proceso que, sin duda, les resultará satisfactorio.

También deseamos acompañar a los alumnos en el proceso de crecer, aprender, conocer, descubrir. En un método por proyectos, los alumnos son sin duda el centro de acción en el aula, pero además son protagonistas conscientes del aprendizaje, de un proceso que transcurre mientras investigan temas de su interés o participan en experimentos, trabajos cooperativos, actividades y juegos estimulantes.

Aprender es sinónimo de encontrar respuestas, y **Quiero aprender** facilita a los niños y las niñas situaciones en las que las preguntas surgen de manera natural y les anima a recorrer el camino hasta las respuestas. Investigando, haciendo, compartiendo y jugando.



El proceso: un camino interesante y flexible

Quiero aprender propone un recorrido flexible en el que se integran los distintos componentes del proyecto. Este recorrido, además de garantizar la correcta progresión por las sucesivas etapas del método por proyectos, facilita su adaptación a las circunstancias específicas de cada aula y nivel, al contexto físico, social, cultural y económico de cada centro.

- Para el docente, conocer este recorrido no solo le dará seguridad con respecto a la riqueza y la adecuación de la oferta que le planteamos, sino que también le dará confianza en el proceso, con lo que adquirirá seguridad para adaptar sus propias estrategias, su estilo de enseñar, a este nuevo método.
- Es muy importante destacar la relación de soporte que se establece entre los componentes del proyecto. Los contenidos, el vocabulario, los enfoques y las dinámicas que se generan en la explotación de cada recurso se consolidan, refuerzan y desarrollan con las propuestas de otros, facilitando así un enfoque constructivista, significativo y profundo del aprendizaje.
- Con respecto al nivel, en la elaboración de los distintos componentes del proyecto se ha cuidado con rigor el equilibrio entre los textos, las actividades y las propuestas de talleres, por una parte, y la curiosidad de los alumnos, las destrezas y habilidades que se han de desarrollar en cada uno de ellos, por otra.
- Este equilibrio favorece un tratamiento de los contenidos ajustado al nivel de competencia y adaptado a los intereses de cada edad, y en perfecta correlación con la dificultad y los procedimientos exigidos en las propuestas de actividades que los desarrollan.

¿En qué consiste el Método por proyectos?

El Método por proyectos es una práctica educativa de trabajo colaborativo enmarcada en una concepción constructivista que considera el aprendizaje una actividad compartida, cooperativa y comunicativa en la que los niños y niñas junto a los docentes interpretan la realidad y la cultura y les otorgan significado, construyendo, de esa forma, los conocimientos.

Se puede definir como [un plan de trabajo orientado a la investigación sobre algún tema](#) y, para ello, se desarrolla un proceso de formación fundamentado en los siguientes principios básicos (Imbernon, 1994):

Principios básicos

- **Aprender investigando:** las propuestas y situaciones de aprendizaje deben favorecer el interés por conocer, por descubrir y alentar el desarrollo de habilidades implicadas en la investigación y experimentación.
- **Conectar conocimientos previos con nuevas informaciones:** atendiendo a su raíz constructivista, un proceso de aprendizaje eficaz es aquel capaz de establecer vínculos duraderos y significativos entre los conocimientos previos y los nuevos conceptos, experiencias y aprendizajes que se van adquiriendo a lo largo del proceso.
- **Aprender mediante reflexión y resolución de situaciones problemáticas de la práctica:** se deja atrás la concepción de un alumnado con actitud pasiva ante los conocimientos; los alumnos no son meros receptores de nuevos contenidos, sino que adquieren un conocimiento más profundo de los conceptos desde la reflexión, la comprensión y la aplicación de procesos cognitivos para resolver las distintas situaciones que se les plantean.
- **Aprender en un ambiente de colaboración y de interacción:** comunicar y compartir inquietudes, resolver situaciones en común, distribuir responsabilidades y completar tareas individuales y colectivas. La cooperación con los compañeros y la interacción con las personas del entorno es parte indispensable en esta nueva concepción del proceso de aprendizaje.

Dada la edad de los alumnos a los que va dirigida nuestra propuesta, nos apoyamos también en los siguientes principios:

- **Principio de actividad:** aprender a hacer haciendo. La experimentación es el vehículo más directo para adquirir nuevos conocimientos.
- **Principio de aprendizaje autónomo:** yo soy el constructor de mis conocimientos y pregunto, cuestiono, escucho, busco información, pido ayuda, coopero con otros...
- **Principio de individualidad:** atención a las diferencias de capacidades, ritmos, intereses y necesidades de cada alumno dentro del grupo.

Para que el trabajo por proyectos sea eficaz, en primer lugar debe ser capaz de despertar y mantener la curiosidad de los alumnos. Esto se puede lograr en gran parte favoreciendo que los temas estén relacionados con lo que les preocupa e interesa, con lo que se vive en su entorno, tanto inmediato como lejano.

En este sentido, es conveniente crear un clima cómodo en el que los niños y las niñas comuniquen sus vivencias, gustos y opiniones y compartan lo que cada uno sabe sobre cada tema.

Además, para mantener el interés, el trabajo por proyectos permite ir introduciendo contenidos de diferentes áreas, de manera que resulten eficaces para ayudarles a avanzar en el estudio de la realidad, evitando establecer relaciones forzadas y sin sentido para los niños.

En cuanto a la necesaria evaluación del proceso, en el desarrollo del trabajo por proyectos no se fracasa. Se puede hablar de errores que nos ayudan a crear, reorientar la actividad, completar las propuestas, superar y resolver las dificultades, reflexionar, resolver conflictos, reconducir y ajustar el proceso constantemente.

De acuerdo con quien es considerado padre del método por proyectos, William Kilpatrick, «Un proyecto de trabajo debe ser una propuesta entusiasta de acción, capaz de motivar a los alumnos que deben realizarlo conjuntamente, pero también debe tener una dimensión práctica que permita mejorar algún aspecto de la realidad».

En este sentido, en nuestra propuesta se ofrece a los alumnos la oportunidad de que lo aprendido tenga su efecto en el entorno, les proporciona una ocasión de comprobar el valor de lo alcanzado y de cómo esto trasciende la escuela y modifica su realidad. Así, en la sección «Trascender la escuela», se sugieren actividades colectivas, propuestas de conciencia del entorno, de compromiso cívico y de interacción pacífica y solidaria con las personas que nos rodean.

¿Por qué trabajar por proyectos?

El alumno: protagonista del proceso de aprendizaje

Trabajar por proyectos nos permite establecer con los alumnos una relación personal más auténtica, segura, creativa, abierta, sincera y libre.

Dada la flexibilidad y la adaptabilidad al grupo, resulta sencillo ponerlo en práctica y permite integrar con facilidad a niños con diferentes ritmos de aprendizaje, antecedentes étnicos y culturales y niveles de habilidad.

En los proyectos se construye con la aportación de todos, se favorece la unión entre la familia y la escuela. Los niños observan, tocan, exploran, huelen, experimentan, se convierten en pequeños investigadores..., son constructores de su aprendizaje.

El proceso: aprendizaje significativo

El método por proyectos favorece la adquisición del aprendizaje a partir de situaciones significativas que favorecen la conexión duradera y eficaz entre los conocimientos previos y los nuevos conceptos que se van aprendiendo.

Pero aprender es un proceso continuo y abierto, y el método por proyectos alimenta y favorece el reajuste constante de las relaciones que se hayan establecido al introducir ideas, experiencias y conclusiones nuevas en las distintas etapas del proceso.

El desarrollo: habilidades y destrezas

A lo largo del proceso, las experiencias y situaciones de aprendizaje que se proponen contribuyen de manera decisiva a desarrollar las competencias, habilidades y destrezas de los alumnos. Las dinámicas y actividades les instan a emplear recursos diversos y a aplicar procesos cognitivos específicos en cada ocasión: atención, memorización, comparación, interpretación, clasificación, conocimiento y manejo autónomo de materiales y técnicas, comunicación, etc.

Trabajo cooperativo y habilidades sociales: relación e interacción

Cooperar consiste en asumir que la propia aportación en una tarea es indispensable para su correcta finalización y que solo con la suma de todas las aportaciones se consigue alcanzar con éxito la meta prevista.

Supone también desarrollar y poner en práctica habilidades sociales esenciales, no solo para la idónea participación en situaciones de aprendizaje, sino también para la ubicación personal en el mundo, en relación con uno mismo y con otros, dentro y fuera de la escuela.

En las propuestas de **Quiero aprender** se busca desarrollar en los alumnos las necesarias actitudes de escucha, empatía, acercamiento y respeto al otro, resolución pacífica de conflictos y confianza y seguridad en uno mismo.

Inteligencias múltiples

Desde el reconocimiento científico de la existencia de distintas inteligencias, proponemos actividades abiertas, diversas y flexibles que permitan a los alumnos desarrollarlas.

Al igual que las distintas características personales de los niños y las niñas en cada grupo, es necesario reconocer y contemplar los distintos estilos de aprendizaje. En nuestra propuesta se atienden desde una oferta amplia de actividades que ponen a los alumnos en situaciones diferentes que estimulan la aplicación de recursos y soluciones propios de cada inteligencia: movimiento, dramatización, experimentación, observación, expresión y representación, análisis, construcción, transmisión, autoconocimiento, relación, participación...

Nuevas necesidades, nuevos retos

La educación debe dar respuesta a las necesidades de las sociedades y tanto los individuos como nuestros alumnos y nuestra realidad han evolucionado de una manera ostensible en las últimas décadas.

Las emociones, el desarrollo de la personalidad, la relación con el entorno y con los demás, un ambiente y una realidad que despiertan curiosidad, interés y admiración constantes generan preguntas de forma permanente.

En esta nueva realidad, en este entorno, la escuela debe desarrollar al máximo las potencialidades de los alumnos y proporcionarles instrumentos y herramientas para desenvolverse de forma solvente y adecuada en el mundo que van a construir.

El método por proyectos se configura como un medio eficaz para proporcionar soluciones a estas nuevas demandas.

Preguntas comunes, **respuestas** sencillas

¿Cómo comenzar? ¿Cómo motivamos?

Abriéndonos de par en par a lo mágico, lo espontáneo y lo intuitivo y dejándonos arrastrar por la libertad de sentirnos niños otra vez. Abordando con ilusión el reto de una nueva manera de estar en el aula. Provocando situaciones que susciten el interés y la curiosidad de los niños: un cuento, un sobre misterioso, una visita inesperada, el hallazgo en clase de un objeto relacionado con el tema...

Recomendamos que se establezcan dos o tres elementos motivadores distintos y que se vayan presentando en el aula de modos diversos en días previos al comienzo previsto del proyecto. Esto creará una cadena de estímulos capaz de motivar y de contagiar a la mayoría del grupo, de modo que se pueda iniciar el nuevo proyecto con la máxima expectación posible.

En esta propuesta, se ofrecen cuatro dinámicas diferentes de animación en la página 39.

¿Cómo establecer y mantener los vínculos con la familia?

Favoreciendo canales de información, participación y colaboración activa que les invite y les permita involucrarse en el proceso de aprendizaje de sus hijos.

Las familias les ayudarán a plantearse preguntas y a encontrar las respuestas, a buscar y seleccionar la información, a investigar y resolver juntos; participarán con ellos en actividades lúdicas e intelectuales, presentarán nuevos recursos, y se aproximarán juntos a la obtención de nuevas nociones y conclusiones.



¿Cómo favorecer el trabajo cooperativo?

El trabajo cooperativo está en la esencia del propio proyecto cuando hacemos nuestro el lema «Yo sólo no llego al mismo sitio al que llego en cooperación con los demás». Es un aprendizaje que se va construyendo con el saber, sentir, creer, hacer... de los demás.

Las actividades propuestas propician que los alumnos cooperen en las tareas como iguales, asumiendo su responsabilidad y colaborando y ayudando a los otros. Organizar y distribuir las tareas con claridad les ayudará a sentirse responsables y compañeros.

¿Cómo se puede adaptar y enriquecer esta propuesta?

El método por proyectos es un método vivo que se nutre de las aportaciones de la familia y la comunidad y de las propias condiciones del entorno. El docente debe integrar en el proceso todo aquello que considere que puede enriquecer las situaciones de aprendizaje de sus alumnos, y adaptarlo en cada caso a sus características. Se trata de una tarea de selección y adecuación de los recursos disponibles.

Las aportaciones materiales (libros, juegos, modelos, figuras...) deben ordenarse en un espacio, también vivo, al que los alumnos accederán en muchos momentos, para consultar, clasificar, jugar, manipular, contrastar...

Por otra parte, la vía por la que los proyectos se enriquecen con más eficacia son las demandas de los alumnos, su curiosidad. Atender a sus preguntas, orientarlos para que encuentren o se acerquen a las respuestas es el medio más eficaz para lograr un aprendizaje significativo para el grupo de alumnos.

¿Cómo contribuye el método por proyectos al desarrollo de las competencias?

La forma de concebir el método por proyectos que considera al alumno como un ser activo que aprende a través de la investigación, la imitación creativa, la relación con los otros y la exploración directa con la realidad favorece de manera extraordinaria el desarrollo de la adquisición de las competencias.

Desarrollar las competencias significa trabajar en el aula para que los alumnos y las alumnas resuelvan con solvencia las situaciones complejas a las que se van enfrentando en su vida diaria y que favorecen su realización y desarrollo personal.

Cada competencia es una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan para lograr una acción eficaz.

(DeSeCo, 2003)

- **Comunicación lingüística:** comprender y disfrutar del lenguaje escrito y utilizar el código para expresar emociones, ideas y conocimientos. Dominar las posibilidades del lenguaje como instrumento de comprensión y representación de la realidad, de construcción y organización del pensamiento, de las emociones y del comportamiento.
- **Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología:** identificación, percepción, cuantificación, manipulación, clasificación, análisis, situación y comparación de las cualidades de los elementos del entorno, para conocerlos, describirlos y comprender mejor la realidad en la que viven. Utilización de los números, las operaciones básicas y las formas de expresión matemática para interpretar y producir información, profundizar en el conocimiento de la realidad y resolver problemas de la vida cotidiana.
Formulación de preguntas sobre el entorno, los sucesos y sus consecuencias y fomento de una actitud de curiosidad, investigación y búsqueda de soluciones.
- **Competencia digital:** habilidad para buscar, obtener, procesar y comunicar información y transformarla en conocimiento. Conocer las posibilidades de ocio, información y comunicación de los medios digitales a su alcance y usarlos con progresiva autonomía y solvencia en la vida cotidiana.

- **Aprender a aprender:** proceso constante de adquisición y desarrollo de habilidades, destrezas e instrumentos para comprender la realidad y resolver situaciones con solvencia. Es un proceso continuo de autoconocimiento que conduce a los alumnos a detectar sus habilidades y aprender a desarrollarlas, así como conocer los mecanismos para superar las propias limitaciones.
- **Competencias sociales y cívicas:** explorar, conocer, valorar y respetar las diferentes estructuras sociales y sus manifestaciones culturales; incorporarse y participar en la sociedad de manera pacífica, constructiva y respetando y mejorando los valores cívicos y democráticos que la sustentan. Habilidad para tomar decisiones resolver conflictos e interactuar con los demás atendiendo a las normas democráticas de relación social.
- **Sentido de iniciativa, espíritu emprendedor y autonomía:** favorecer una actitud activa de compromiso y participación, que parta del conocimiento de las propias capacidades de actuación. Implica también adquirir cierto sentido de conciencia, de valores como la responsabilidad, la autoestima, el control emocional, la capacidad de elegir, la perseverancia...
- **Conciencia y expresiones culturales:** desarrollar la capacidad de valorar y apreciar la expresión a través de la música, la danza, las artes plásticas, la dramatización, y despertar el interés y la curiosidad por emplear estos recursos en la expresión personal. Implica potenciar la creatividad, la sensibilidad, la iniciativa personal y la imaginación.

¿Con qué actividades y dinámicas se favorece el desarrollo de las competencias?

Estos son algunos ejemplos de actividades, rutinas y dinámicas habituales en las aulas de Educación Infantil que contribuyen al desarrollo de las competencias:

Competencia	Actividades
COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA	✓ Participar en la asamblea. ✓ Leer libros, ver imágenes... ✓ Aprender y recitar canciones, poemas, retahílas, adivinanzas... ✓ Escuchar narraciones y recitados. ✓ Aprender y utilizar el vocabulario que se deriva del trabajo con el proyecto. ✓ Compartir opiniones, ideas, conocimientos y experiencias. ✓ Expresar, resumir, relatar oralmente y en orden relatos, investigaciones, procesos, visitas...
COMPETENCIA MATEMÁTICA	✓ Seguir y atender al calendario, la lista de los presentes, ausentes, gráficas de tiempo... ✓ Comprender el orden lógico de los procesos, las listas de responsables, los procedimientos de juegos y actividades. ✓ Plantear hipótesis, sugerir medios de resolución de problemas, investigación... ✓ Clasificar, seriar, organizar, comparar... ✓ Resolver problemas sencillos de forma manipulativa. ✓ Utilizar los números de forma eficaz en entornos naturales y habituales (listado, cuantificación de miembros de un grupo, de elementos y materiales en un trabajo...).
CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL MEDIO FÍSICO	✓ Observar, experimentar, investigar fenómenos, sucesos, elementos... ✓ Comprender las interacciones entre elementos. ✓ Participar en visitas y salidas programadas. ✓ Mantener rutinas de ejercicio, salud, alimentación e higiene. ✓ Cuidar de plantas y animales en el aula. ✓ Formular preguntas a partir de fenómenos, investigaciones y experimentaciones observadas. ✓ Repetir investigaciones sencillas de forma individual y explicar los procesos y los resultados. ✓ Manipular los elementos del entorno y descubrir y detallar sus características.
TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y COMPETENCIA DIGITAL	✓ Conocer las partes básicas de algunos dispositivos tecnológicos (ordenador, reproductor...). ✓ Utilizar los recursos digitales disponibles en el proyecto y aprovechar sus características (canciones, versiones digitales del cuaderno, cuento, etc.). ✓ Colaborar con otros en la búsqueda de imágenes e información usando los medios a su alcance. ✓ Utilizar juegos sencillos que impliquen el uso del ratón.

SOCIAL Y CIUDADANA	✓ Participar en la asamblea: escuchar, negociar, aportar, explicar, acordar con otros, mostrar empatía... ✓ Conocer y cumplir las normas de clase con responsabilidad. ✓ Respetar las normas acordadas en la realización de los talleres, juegos o cualquier dinámica del aula. ✓ Resolver de forma cooperativa problemas matemáticos sencillos. ✓ Participar en juegos de rol. ✓ Valorar el comportamiento de los demás y el propio. ✓ Regular la conducta propia. ✓ Atender con interés, respeto y curiosidad la participación de personas relacionadas con los proyectos (profesionales, familiares, profesores, miembros de la comunidad...). ✓ Participar en actividades de compromiso social y solidaridad ciudadana.
CULTURAL Y ARTÍSTICA	✓ Observar, describir y comentar diversas manifestaciones culturales y artísticas. ✓ Expresar las emociones, ideas y opiniones que susciten las obras plásticas o las propias producciones. ✓ Utilizar diferentes técnicas, materiales y lenguajes artísticos para expresar, compartir y comunicar emociones e ideas. ✓ Conocer el patrimonio cultural. ✓ Participar en visitas a museos y exposiciones. ✓ Elaborar murales colectivos con fines artísticos. ✓ Visitar lugares destacados de la localidad. ✓ Valorar de forma positiva las propias producciones plásticas. ✓ Desarrollar la creatividad y la imaginación.
APRENDER A APRENDER	✓ Organizar, planificar y gestionar los materiales, el tiempo y el espacio en el que se realizan las actividades. ✓ Recoger, organizar, clasificar y analizar la información textual, gráfica, visual... procedente de distintas fuentes. ✓ Presentar actividades, trabajos y proyectos propios. ✓ Explicar, resumir, describir procesos, trabajos cooperativos, investigaciones, resolución de problemas... ✓ Asumir las responsabilidades que se derivan de la participación en actividades en equipo. ✓ Asumir el reto de esforzarse en el aprendizaje de nuevos contenidos y en la resolución de nuevos retos. ✓ Aprender a valorar e identificar las limitaciones y habilidades propias. ✓ Autoevaluación. ✓ Realizar actividades con participación familiar.
AUTONOMÍA, ESPÍRITU EMPRENDEDOR E INICIATIVA PERSONAL	✓ Planificar, organizar y decidir la resolución de actividades individuales y grupales. ✓ Aprender a valorar los propios progresos y los de los demás. ✓ Aceptar la responsabilidad y el reparto de tareas en las actividades en grupo. ✓ Desarrollar la iniciativa personal y la toma de decisiones en las actividades en grupo, asambleas; participación en juegos, investigaciones, talleres... ✓ Acordar soluciones de conflictos, respuestas consensuadas, normas de aula, procesos de realización de proyectos...

¿Cómo y por qué trabajar las inteligencias múltiples?

Toda persona posee distintas inteligencias, algunas más desarrolladas que otras. Partimos de la premisa de que no todos los niños aprenden de la misma manera ni al mismo tiempo, lo que es fundamental para plantear situaciones de aprendizaje adecuadas para nuestros grupos y asegurar una educación de calidad.

El método por proyectos reconoce y acepta esta diferencia al diseñar un conjunto de actividades variadas y diversas y al promover un ambiente rico en estímulos en el que se desarrollan las inteligencias descritas en la teoría de Howard Gardner.

- **Inteligencia lingüístico-verbal.** Hablar, escuchar, leer y escribir. Esencial en las relaciones basadas en la comunicación con la palabra.
- **Inteligencia lógico-matemática.** Trabajar con números y operaciones, medidas, estimaciones, esfuerzo; reflexionar sobre las causas y las consecuencias de lo que sucede, plantear y resolver problemas, planificar...
- **Inteligencia visual-espacial.** Orientación en el espacio; trayectorias, circuitos; distinguir atributos, formas, tamaños, colores, distancias...
- **Inteligencia musical.** Captar y expresar con los sonidos y sus cualidades, con la voz y los instrumentos.
- **Inteligencia naturalista.** El cuerpo humano y la naturaleza: el cielo, el paisaje, las plantas y los animales; la interacción con el entorno...
- **Inteligencia corporal-cinestésica.** Expresarnos con el cuerpo y entender lo que otros expresan; construir y transformar objetos.
- **Inteligencia interpersonal.** Entender a los demás, relacionarnos, cooperar; comprender cómo son, qué piensan y sienten los demás, qué necesitan.
- **Inteligencia intrapersonal.** Conocer quiénes somos, cuáles son nuestros puntos fuertes y débiles, cómo superarlos, cómo progresar, aprender a tomar decisiones, comprender las consecuencias de nuestros actos...

¿Qué es y por qué es necesario trabajar la inteligencia emocional?

La inteligencia emocional es la capacidad de reconocer e identificar, en uno mismo y en otros, las diferentes emociones y de regularlas de acuerdo con las distintas situaciones que se vivan.

Es importante trabajar la inteligencia emocional en Educación Infantil porque es la etapa en la que los niños forman las bases de su personalidad. Se debe favorecer que los alumnos comprendan las emociones que viven, las causas que las originan y las consecuencias que tienen, de modo que se puedan enfrentar mejor a ellas.

¿Cómo trabajar la inteligencia emocional en el aula?

Para los alumnos de Educación Infantil, el aula se ha de convertir en un entorno seguro y de confianza en el que puedan sentirse libres para expresar sus emociones, pero también será el espacio en el que aprendan a identificar las emociones de otros, y a regular y gestionar las propias...

En la propuesta didáctica se proporciona orientación constante para trabajar las emociones, tanto a partir de los relatos como en las actividades que puedan dar pie a ello a fin de aprovechar las ocasiones naturales del aula para abordar estas cuestiones. También se sugieren dinámicas para trabajar emociones concretas.

Sin embargo, no debemos olvidar que son el aula y sus rutinas habituales el entorno en el que los alumnos se relacionan entre sí, dando lugar a muestras naturales y espontáneas de emociones que en ocasiones puede ser preciso tratar de forma puntual.

Por otra parte, se puede favorecer la construcción de un clima de seguridad y de confianza en sus expresiones, mediante la realización de actividades como: el protagonista de la semana, dramatizaciones y juegos de rol, conversaciones en asamblea sobre acontecimientos en el aula y las emociones y sentimientos que estos hayan generados, identificación de gestos y posturas corporales asociados a emociones diversas...

En todo caso, el docente debe propiciar un entorno libre de prejuicios seguro y confiable para los alumnos, así como la orientación oportuna para facilitarles el reconocimiento de las emociones y estados de ánimo, la identificación de sus causas y manifestaciones, la gestión de sus consecuencias...

Materiales para el alumno

¿Qué quieres saber de...? Libro informativo

Se trata de libros pensados para ofrecer la información básica de cada tema de la manera más clara posible a fin de garantizar su comprensión y asimilación. Tienen una redacción sencilla y una cantidad de información que permite alentar y despertar nuevas curiosidades, pero que garantiza el tratamiento de los contenidos básicos contemplados en la programación.



Los libros informativos ampliarán las expectativas de los temas, el vocabulario, las relaciones entre los conceptos, y los aprendizajes previos, con nuevos aprendizajes.

Comprendo y completo una aventura sobre... Un relato

Se trata de cuentos con temas íntimamente relacionados con el núcleo del proyecto, con una escritura sencilla y, sobre todo, pensados para despertar las ganas de leer y de escribir entre los alumnos. Para ello, los textos trabajan el vocabulario en contexto, con frases sencillas y estructuras adecuadas. Además, ofrecen en cada una de sus páginas juegos y actividades para completar y personalizar sus cuentos con palabras, imágenes y experiencias propias.



En su versión digital el cuento incluye la locución de la versión extendida del texto. Escuchar esta narración al tiempo que se observan con detalle las escenas, los gestos de los personajes, los elementos y objetos con los que se relacionan favorece una mejor comprensión del relato y el aprendizaje de nuevos términos de vocabulario en su contexto.

Cuaderno de actividades

Proporciona un soporte en el que los alumnos podrán registrar sus aprendizajes, personalizar sus trabajos, representar con distintos materiales el resultado de una experiencia o un taller.

Además, ofrece una adecuada diversidad de actividades que favorecen la consolidación de los contenidos a los que ha accedido en el libro informativo, las experiencias que ha vivido y las conclusiones a las que ha llegado tras su participación en las actividades de trabajo cooperativo y en los talleres.

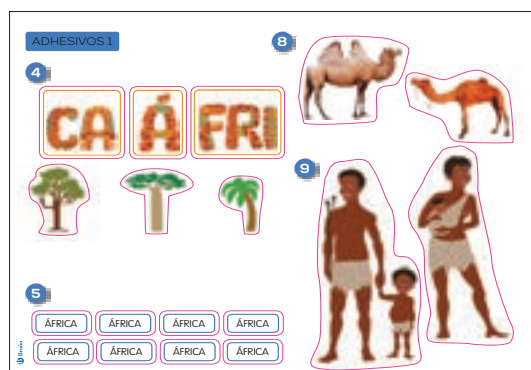
En definitiva, una vez terminado, su cuaderno será el reflejo de su aprendizaje, la confirmación de que es el auténtico protagonista del proceso. Su cuaderno se convertirá en un valioso componente, una fuente de recuerdos de lo que ha aprendido y experimentado.



Las láminas se presentan en un orden que permite hacer un seguimiento estándar del método por proyectos, pero facilitando al máximo la flexibilidad en su aplicación.

En las primeras se registran los intereses individuales y del grupo de alumnos con respecto al tema del proyecto. En las últimas, se registra lo aprendido. Con unas y otras se facilita al profesor una herramienta de valoración individual que le permite comparar y evaluar la progresión y el aprendizaje de cada alumno.

Realizar una lámina del cuaderno es un momento de trabajo individual al que preceden conversaciones, momentos de compartir, jugar y aprender juntos, descubrir, confrontar, acordar...



En los reversos, se ofrece información complementaria sobre las competencias e inteligencias que se están trabajando con los procedimientos indicados, así como algunas dinámicas de trabajo para desarrollar la inteligencia emocional.

Los cuadernos contienen páginas de adhesivos y troqueles.

Materiales para el docente y el aula

Propuesta didáctica

La propuesta didáctica es una guía de viaje para que, paso a paso, con comodidad y con confianza en el proceso de enseñanza, el docente pueda sacar el máximo partido a los componentes del proyecto. Las orientaciones y recomendaciones de la propuesta harán que los docentes se sientan en todo momento acompañados por colegas con experiencia que les proporcionarán consejos puntuales en las distintas etapas del proceso.

- Presentación del método, los componentes y el proceso de una manera clara, visual y amena.
- Reproducción de los materiales del alumno con sugerencias de aprovechamiento para cada página.
- Recursos.

Propuesta didáctica

Modelo de recorrido

A Nos preparamos

- Motivación**
 - Tipo: Colectivo
 - Material: Dinámicas, Un mensaje, Un problema, Un puzle, Una visita.
- ¿Comenzamos!**
 - Dibuja lo que se...
 - Tipo: Individual
 - Material: Cuaderno de actividades, Cuaderno Lámina 1.
 - Evaluación: Diagnóstico Individual, Evaluación Individual.
- ¿Qué sabemos de...?**
 - Tipo: Colectivo, asamblea
 - Material: Mural Organizamos las ideas, Cuaderno.
 - Evaluación: Diagnóstico, Conocimientos previos.
- ¿Qué queremos saber...?**
 - Tipo: Colectivo, asamblea, trabajo cooperativo
 - Material: Cartas a las familias, Libro informativo, Baloto, Caneón, CD Audiciones.
 - Evaluación: Todo-teca (Libros + Videos + Juegos y juguetes, Maquetas y objetos - Otros recursos).
- ¿Qué necesitamos?**
 - Tipo: Colectivo, asamblea, trabajo cooperativo
 - Material: Cartas a las familias, Libro informativo, Baloto, Caneón, CD Audiciones.
 - Evaluación: Todo-teca (Libros + Videos + Juegos y juguetes, Maquetas y objetos - Otros recursos).
- Manos a la obra!**
 - Aproximación al contenido
 - Tipo: Todo-teca
- Construcción del aprendizaje**
 - Taller 1, Taller 2, Taller 3, Taller 4
 - Material: Libro informativo, relato, canción, fotografías.

Dinámicas de animación

Sonidos de la sabana

Recibir a los alumnos en clase con una audición de música africana de tambores, muy rítmica y alegre. Cuando la música se termine, poner sonidos de un león, un elefante, las aves de la selva...

Invitar a los alumnos a pensar en qué entorno podrían escucharse estos sonidos.

Visita al zoo

Preparar con antelación una visita al zoológico o parque natural más cercano.

Repartir a los alumnos los Fotocapitales 1 y 2 para que coloreen los animales que vean y señalen los que proceden de África.

De vuelta al aula, comentar la experiencia, nombrar los animales y describirlos, comprobar cuáles son de África. Dibujar la visita y exponer.

¿De quién es esto?

Esconder en el aula una máscara, un escudo o un collar que tengan una decoración similar a la masái. Los alumnos que tengan una decoración similar a la masái. Los alumnos encontrarán estos objetos durante el desarrollo normal de las sesiones.

Animar a quien los descubra a presentarlos a los compañeros y a deducir entre todos de quién podría ser. Dejar volar su imaginación.

Pieles

Formar a los alumnos por parejas y repartirles el Fotocapital 3. Pedirles que corten las tarjetas por separado y que las mezclen boca arriba. Invitarles a formar parejas y que las relacionen con los animales correspondientes.

Comentar y comparar los colores y dibujos de las pieles y relacionarlos con los animales correspondientes.

Usar después las tarjetas para juegos de Memoria.

Lámina 19. Animales y plantas de la selva

Objetivos: Reconocer el paisaje de la selva. Relacionar los animales de la selva con sus crías. Diferenciar los animales vivíparos de los ovíparos.

Contenido: La selva: fauna y vegetación. Los animales y sus crías. Animales vivíparos (tigre, gorila) y ovíparos (coco-drillo).

Organizamos las ideas. Adhesivos 2

Desarrollar las competencias

Escribir en la pizarra los nombres de los animales de la lámina y de otros que se estimen adecuados: GORILA, COCO-DRILLO, TIGRE. Nombrarlos enunciados sus aumentativos o diminutivos, el sustantivo masculino y el femenino: gorila, gorilazo, gorilaza, gorilón, gorilota, gorilote, gorilote, gorilote. Repetir con otros animales.

Proponer una serie de palabras y descubrir cuál es la intrusa.

- gorila- coco-drillo- gallina.
- mono- llana- luna.

Adaptar el nivel y la extensión del juego a las circunstancias de cada grupo. Es un juego muy eficaz en la revisión y comprensión del vocabulario asociado por campos semánticos o contextos: sabana, selva, objetos masái, países de África, pueblos de África...

Lámina 20. Máscaras

Objetivo: Promover el trabajo de investigación mediante diferentes recursos. Desarrollar la imaginación y la creatividad.

Contenido: Las fuentes de información como medio de investigación y resolución de dudas. Técnicas plásticas básicas: colorear, recortar, pegar, decorar...

Taller 1: Máscaras africanas

Desarrollar las competencias

Quitar al rincón **Todo-teca** africana y buscar en libros, cuentos, álbumes o en Internet información sobre máscaras africanas y su utilización en rituales, danzas, ceremonias, fiestas...

Exponer la información recabada para los compañeros y, si es posible, elaborar un dossier que compartiremos con todos dejándolo en el rincón del proyecto como material de consulta.

Nombrar **situaciones** en las que se utilizan las máscaras: carnaval, teatro, máscara antigás, baile de disfraces, Halloween, fiestas, circo... Nombrar **personajes** de ficción que usen máscaras o antifaces.

Invitar a los alumnos a participar en el taller de las **máscaras africanas**, si aún no se ha puesto en marcha esta actividad.

Fotocopiables para las distintas actividades, propuestas y necesidades.



CD Audiciones

La propuesta didáctica se acompaña de un CD con la canción del proyecto «Bongo Calongo» y la narración locutada del relato «El corazón de África».



Libro digital

- Versión digital del material del alumno.
- Versión digital de la propuesta didáctica.
- Audiciones.

¿Cómo se trabaja con Quiero aprender?

Cuatro etapas paso a paso



Nos preparamos

- ▶ Elegimos el tema y despertamos o alimentamos el interés con dinámicas de animación.
- ▶ ¿Qué necesitaremos? Preparamos materiales del proyecto, invitamos a las familias a participar, planificamos visitas, actividades...
- ▶ Preparamos el espacio para la Todo-teca de África.



¡Comenzamos!

- ▶ Compartimos opiniones, conocimientos, experiencias, anécdotas... y se procede a elaborar un marco de conocimiento compartido en el aula a partir del cual se genera el trabajo.
- ▶ Trabajar por proyectos implica responder a los estímulos, acontecimientos y realidades del entorno.
- ▶ La realidad que nos rodea genera curiosidad, preguntas, conjeturas, hipótesis... En común, se acuerdan y consensúan las preguntas que se quieren resolver.
- ▶ Se diagnostican necesidades, habilidades y carencias del grupo y se anticipan medidas docentes.
- ▶ Descubrimos (visitas, entorno, comunidad, recursos de la Todo-teca...).
- ▶ Registramos los intereses del grupo, organizamos sus demandas en el mapa conceptual, elaboramos hipótesis...
- ▶ Recopilamos, seleccionamos, ordenamos y clasificamos la información (*Organizamos las ideas*, fuentes de información del entorno, medios...).



¡Manos a la obra!

- Investigamos para encontrar respuestas: talleres, Libro informativo, recursos TIC, lugares, personas).
- Realizamos los talleres en dinámicas cooperativas: experimentamos, participamos, construimos, resolvemos situaciones cotidianas.
- Trabajamos con el cuento: lectura colectiva, trabajo individual, cuento digital...
- Aprendemos la canción, dramatizamos, bailamos en grupo.
- Realizamos actividades colectivas e individuales (aula, cuaderno de actividades).
- Reflexionamos, relacionamos, organizamos, explicamos, exponemos nuestros descubrimientos y aprendizajes en el mural de **Organizamos las ideas**. Añadimos aportaciones, modificamos relaciones entre conceptos, incluimos imágenes y palabras nuevas...
- Registramos nuestro progreso (cuaderno de actividades, mural **Organizamos las ideas**, construcciones y resultado de talleres).

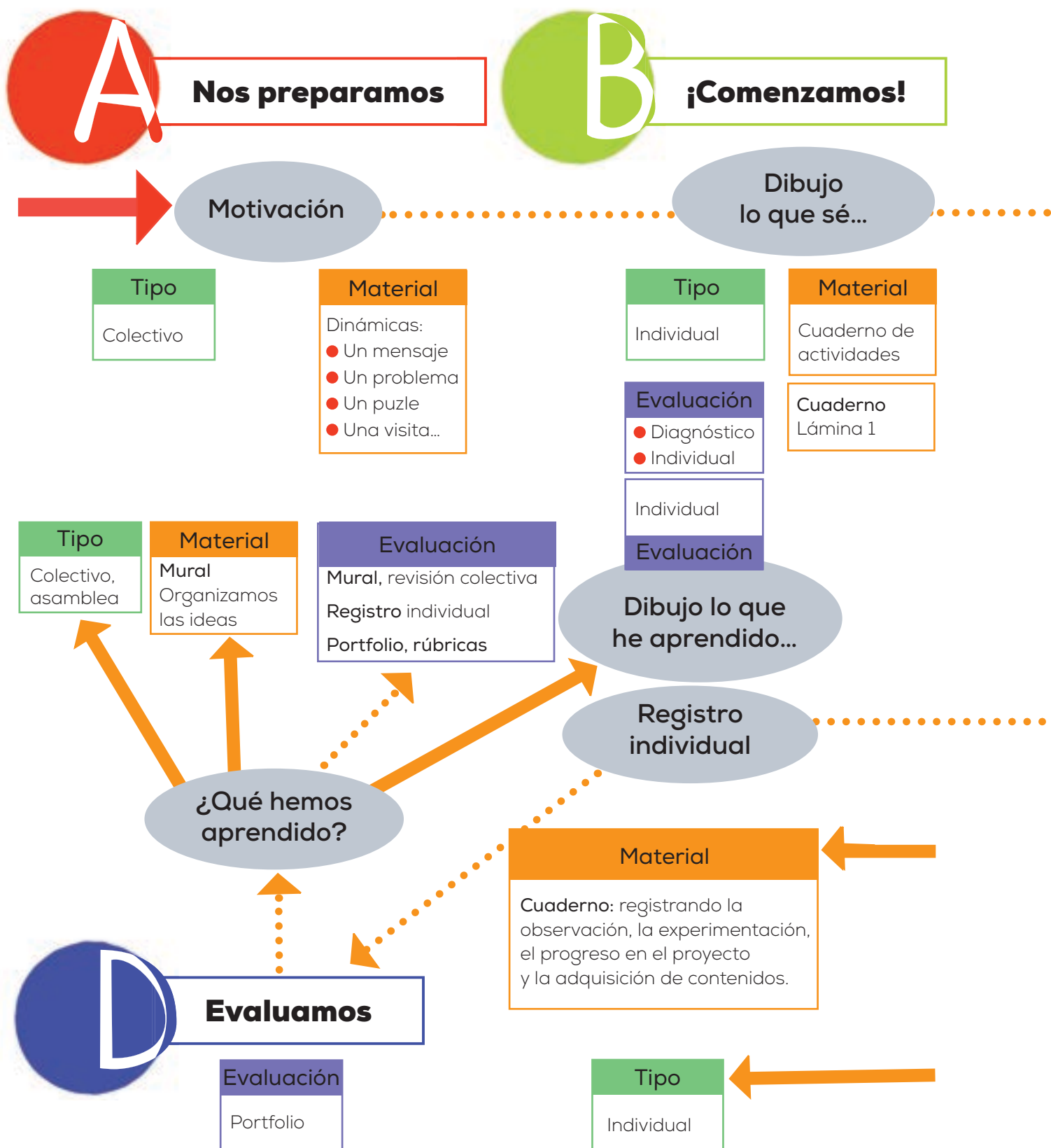


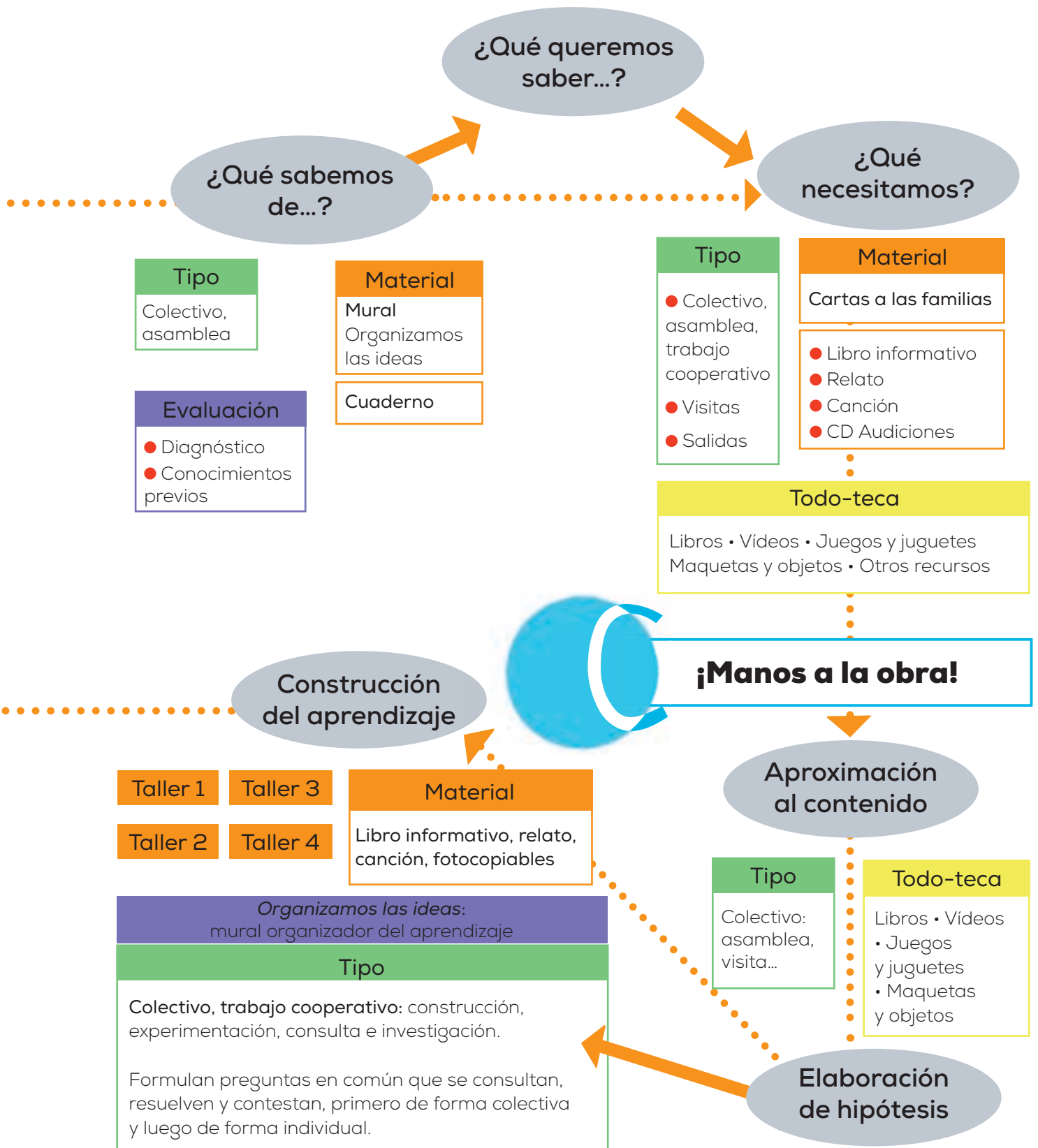
Recordamos y valoramos

- Reflexión y registro para la conclusión.
- Recordamos, evocamos, resumimos, acordamos conclusiones.
- Expresamos/Representamos (verbal, plástico, musical, dramático, tridimensional).

Y con lo aprendido... salimos de la escuela
El aprendizaje trasciende y cobra sentido en el entorno.

Modelo de recorrido





Proyectos. Temas para el nivel 2

NIVEL 2-4 AÑOS

- Proyecto 4.1 El jardín
- Proyecto 4.2 El circo
- Proyecto 4.3 África

Proyecto 4.1 El jardín



→ Comprendo y completo una aventura sobre...
El jardín: «Mariela... ¡vuela!»



→ ¿Qué quieres saber de...?
El jardín: «La vida en el jardín»
Libro informativo



→ Cuaderno de actividades: El jardín



Proyecto 4.2 El circo



→ Comprendo y completo una aventura sobre...
El circo: «Calista»



→ ¿Qué quieres saber de...?
El circo: «¡Pasen y vean!»
Libro informativo



→ Cuaderno de actividades: El circo



Nivel

2

ÁFRICA



Programación por objetivos

	OBJETIVOS	CONTENIDOS	RECURSOS	CC. BB.
Conocimiento de sí mismo y autonomía personal	Desarrollar curiosidad por conocer otras formas de vida: África.	Interés por adquirir nuevos aprendizajes.	Talleres, cuento, libro	CL, CEC, AA
	Adoptar una actitud respetuosa hacia la diversidad cultural de África.	Valoración positiva de la diversidad cultural de África.	Cuento, libro, cuaderno	CL, AA, CEC
	Desarrollar la creatividad y expresión personal.	Originalidad e imaginación en la realización de actividades.	Talleres, cuaderno	CL, AA, SIE, CEC
	Desarrollar habilidades de investigación y búsqueda de información para resolver dudas.	Búsqueda y selección de información sobre temas dados.	Talleres, libro, cuaderno	CL, CD, AA, SIE, CEC
	Expresar emociones y sentimientos a través del cuerpo.	Identificación y expresión de emociones: alegría, expectación.	Talleres, cuento	CL, AA, CSC, SIE
	Reconocer los valores que favorecen el trabajo bien hecho.	Esfuerzo, constancia y entrenamiento diario.	Talleres, cuaderno	AA, CSC, CEC
	Aceptar las pequeñas frustraciones y superar dificultades.	Participación y esfuerzo personal en el juego.	Talleres, cuento	CL, AA, CSC, CEC
	Conocer y aceptar las normas que rigen los juegos.	Valoración del trabajo en equipo y aceptación de normas.	Talleres, cuento	CL, AA, SIE, CEC
	Detectar y atender las necesidades de otros en actividades y juegos colectivos.	Actitud de ayuda y colaboración con los compañeros en trabajos cooperativos y juegos.	Talleres, cuento, cuaderno	CL, AA, CSC, SIE, CEC
Conocimiento del entorno	Descubrir aspectos básicos de otras realidades y formas de vida: África.	Interés por conocer otros países: África.	Cuento, cuaderno, talleres, libro	CL, CEC, AA
	Relacionar los paisajes de África con los pueblos y los animales que habitan en ellos.	Desierto, sabana y selva; tuareg, masái, pigmeo...; camello, gorila...	Cuento, libro, cuaderno	CL, CMCT, AA, CEC
	Diferenciar características generales del clima en África.	Climatología en la selva, el desierto y la sabana.	Libro, cuaderno	CL, CD, AA, CEC, CMCT
	Relacionar algunos animales de la selva con sus crías y reconocer si son vivíparos u ovíparos.	Animales y crías de la selva: vivíparos (tigre, gorila) y ovíparos (cocodrilo).	Libro, cuaderno	CL, CD, CEC, AA, CMCT
	Aproximarse al desierto del Kalahari y la forma de vida de los bosquimanos.	El Kalahari: bosquimanos, nómadas, cazadores, chozas.	Libro, cuaderno	CL, CD, AA, CEC, CMCT
	Nombrar y reconocer animales de la sabana.	Animales de la sabana: guepardo, león, ñu, cebra, jirafa.	Libro, cuaderno	CL, CD, CMCT, SIE, CSC, CEC
	Conocer el modo de vida de los masái: pastoreo, vida nómada...	El pueblo nómada masái: ganaderos, los pastos.	Libro, cuaderno	CL, CD, CMCT
	Comprender la importancia del agua para la vida de las personas.	El agua: escasez, búsqueda y transporte.	Libro, cuaderno	CL, CD, AA, CSC, CEC
	Identificar el baobab como el árbol más representativo de África.	El baobab y sus partes más significativas.	Libro, cuaderno	CL, AA, CEC
	Identificar las partes del cuerpo características del elefante.	El elefante africano: colmillos, trompa, cola, orejas.	Talleres, libro, cuaderno	CL, AA, SIE, CEC, CMCT

	OBJETIVOS	CONTENIDOS	RECURSOS	CC. BB.
	Conocer algunos elementos de la cultura africana: máscaras, adornos personales, instrumentos musicales.	Respeto y valoración hacia otras culturas y sus características.	Talleres, libro, cuaderno	CL, AA, SIE, CEC
	Ser conscientes de la escasez de agua en África y adoptar hábitos de consumo responsable.	Consumo responsable del agua. La importancia de los pozos en los poblados africanos.	Libro, cuaderno	CL, CMCT, AA, CEC
	Comprender y ordenar secuencias de imágenes.	Secuencia de imágenes: problema, solución, consecuencias.	Cuaderno	CL, CMCT, AA, CEC
	Conocer la función de los parques naturales y su importancia en la protección de los animales.	Los parques naturales: función. Animales en peligro de extinción.	Libro	CL, CD, AA, CSC, CEC
	Desarrollar habilidades de percepción visual. Identificar y nombrar formas planas.	Identificación de formas planas en motivos decorativos: triángulo, rectángulo, rombo.	Libro, cuaderno	CL, CD, AA, CMCT, CSC, CEC
	Utilizar los números para contar animales (números del 1 al 5).	Conteo (números del 1 al 5).	Cuaderno	CL, CD, CMCT
Lenguajes: Comunicación y representación	Leer e interpretar imágenes y palabras relacionadas con África.	Lectura e identificación de palabras significativas.	Libro, cuaderno	CL, CD, SIE, CEC, AA
	Ampliar el vocabulario relacionado con el proyecto y utilizarlo en intercambios comunicativos.	Utilización del vocabulario aprendido en situaciones de comunicación en el aula.	Libro, cuento, cuaderno, talleres	CL, SIE, AA, CSC, CEC
	Promover el trabajo de investigación mediante diferentes recursos.	Las fuentes de información como medio de investigación y consulta.	Talleres, libro, cuaderno	CL, AA, CD, CSC, SIE
	Desarrollar la imaginación y la creatividad.	Uso de técnicas plásticas como medio de expresión personal.	Talleres, cuaderno	CL, AA, SIE, CSC, CEC
	Expresar ideas y preferencias mediante lenguaje oral.	Exposición de ideas de forma clara y breve.	Cuento, libro, talleres	CL, AA, CD, CSC, CEC
	Utilizar el lenguaje oral para comprender y ser comprendido.	Comprensión de la información proporcionada sobre África.	Libro, talleres	CL, AA, CD, CSC, CEC
	Aproximarse a la cultura africana: celebración de eventos con música y danzas; el djembé.	Reconocimiento de palabras.	Libro, cuaderno, cuento	CL, AA, SIE, CEC
	Desarrollar el interés y la curiosidad por el lenguaje escrito.	Reconocimiento, lectura y repaso de palabras clave.	Libro, cuento, talleres	CL, AA, CEC
	Reconocer ritmos africanos y aprender una coreografía sencilla.	Coreografías, ritmos y danzas africanas.	Talleres, cuento	CL, AA, SIE, CEC
	Comprender, reproducir y recrear algunos textos de tradición cultural.	Textos orales de tradición cultural: poesía, adivinanzas, leyenda, cuento...	Talleres, libro, cuaderno	CL, AA, SIE, CSC
	Conocer motivos decorativos propios de los pueblos africanos y aplicarlos en producciones propias.	Interés por conocer y reproducir algunos elementos decorativos de carácter étnico.	Talleres, libro, cuaderno	CL, AA, CEC
	Comprender la importancia de las danzas y la música en la vida cotidiana.	Instrumentos musicales africanos, danzas, máscaras, collares...	Libro, cuaderno, cuento	CL, AA, CEC
	Participar en actividades de comunicación oral.	Comprensión de textos orales de tradición cultural: cuento «El corazón de África».	Cuento, libro, cuaderno	CL, AA, CEC, SIE

Programación por competencias

COMPETENCIA CLAVE	INDICADORES DE DESEMPEÑO
COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	✓ Utilizar el lenguaje oral para expresar y comunicar hechos, ideas, sentimientos... ✓ Compartir nociones, experiencias y conocimientos previos sobre África. ✓ Adoptar una actitud activa en las conversaciones y respetar turnos de escucha. ✓ Intervenir en los debates y conversaciones de forma espontánea. ✓ Comprender y contestar las preguntas realizadas relacionadas con el proyecto. ✓ Exponer de forma clara y precisa hechos y situaciones referentes al tema. ✓ Nombrar elementos significativos del desierto: jaima, tuareg, camello, oasis. ✓ Segmentar palabras y contar el número de sílabas. ✓ Reconocer y comprender palabras significativas: África, desierto, sabana, masái. ✓ Comentar el estilo de vida y las costumbres del pueblo masái. ✓ Reconocer los nombres de algunos animales africanos. ✓ Aprender textos de tradición cultural: relatos, adivinanzas y retahílas. ✓ Escuchar y comprender el argumento del cuento «El corazón de África». ✓ Aproximarse al uso de la lengua escrita. ✓ Repasar, completar y escribir algunas palabras clave del proyecto. ✓ Leer e interpretar imágenes y símbolos. ✓ Verbalizar lo aprendido sobre África. ✓ Utilizar las distintas formas de representación: expresión dramática, corporal, musical. ✓ Interpretar y verbalizar la información del libro informativo de África.
COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	✓ Expresar los conocimientos previos sobre África: situación geográfica, paisajes, animales, tradiciones, pueblos y culturas, etc. ✓ Identificar el continente africano y conocer su situación con respecto a España. ✓ Asociar personas, animales y objetos con el continente africano. ✓ Identificar y diferenciar algunas características de distintos pueblos africanos: tuaregs, masáis, bosquimanos, samburus. ✓ Diferenciar el clima del desierto, la sabana y la selva tropical. ✓ Relacionar algunos animales africanos con el entorno en el que viven: desierto, sabana, selva. ✓ Conocer y describir las características básicas del desierto, la sabana y la selva. ✓ Interpretar y completar tablas. ✓ Identificar las partes del baobab: tronco, ramas, hojas, flor y fruto. ✓ Identificar y valorar la originalidad de la decoración de las casas de Burkina Faso. ✓ Nombrar y describir los rasgos principales del elefante africano. ✓ Identificar y conocer algunos accidentes geográficos destacados: el Kilimanjaro, el lago Victoria, el río Nilo... ✓ Utilizar los números para cuantificar elementos y resolver problemas sencillos. ✓ Completar simetrías. ✓ Formular hipótesis. ✓ Resolver puzles, continuar series, ordenar secuencias temporales.

COMPETENCIA DIGITAL	✓ Utilizar los recursos digitales disponibles en el proyecto y aprovechar sus características (canciones, versiones digitales del cuaderno, cuento, etc.). ✓ Saber cómo encender y apagar el ordenador, cómo cambiar de ventana con el uso del ratón y cómo ejecutar aplicaciones conocidas. ✓ Colaborar en la búsqueda de información usando los medios a su alcance: lago Victoria, máscaras, música y tradiciones africanas. ✓ Disfrutar del visionado de documentales sobre África adecuados para la edad e interpretar la información básica que proporcionan.
APRENDER A APRENDER	✓ Recoger, organizar, clasificar y analizar la información textual, gráfica, visual... procedente de distintas fuentes. ✓ Comprender las ideas, nociones y experiencias que comparten los compañeros. ✓ Organizar y gestionar los materiales, el tiempo y el espacio en la realización de actividades individuales y colectivas. ✓ Explicar, resumir y describir procedimientos aplicados en trabajos cooperativos. ✓ Exponer hipótesis y elaborar conclusiones a partir de los resultados en equipo. ✓ Participar en la resolución colectiva de actividades y problemas sencillos y saber explicar el proceso y los resultados. ✓ Asumir las responsabilidades que se derivan de la participación en equipos. ✓ Valorar e identificar las limitaciones y habilidades propias. ✓ Verificar los contenidos aprendidos. ✓ Mostrar interés en realizar visitas, salidas y excursiones. ✓ Valorar las oportunidades de aprender de otros (visitas, entrevistas...).
COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	✓ Respetar las normas acordadas en la realización de los talleres y juegos. ✓ Tomar conciencia de las necesidades de los animales y desarrollar actitudes de cuidado, respeto y atención. ✓ Comprender y respetar la diversidad cultural, geográfica y étnica de África. ✓ Conocer y valorar la importancia del agua en algunas regiones de África: pozos, transporte de agua, escasez. ✓ Comparar la situación de los pueblos con escasez de agua con la propia situación y reconocer la importancia del agua en la vida cotidiana. ✓ Reflexionar sobre el consumo responsable del agua y participar en actividades dirigidas a conocer modos de ahorro de agua en la vida diaria. ✓ Valorar el desarrollo de las actividades realizadas durante el proyecto.
SENTIDO DE INICIATIVA, ESPÍRITU EMPRENDEDOR Y AUTONOMÍA	✓ Utilizar recursos para expresar ideas, experiencias y sentimientos. ✓ Desarrollar el pensamiento creativo, el ingenio personal y la originalidad. ✓ Reconocer emociones propias y ajenas, y reaccionar ante ellas. ✓ Utilizar diferentes formas de representación: corporal, plástica y musical. ✓ Mostrar iniciativa y capacidad de decisión y reacción.
CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES	✓ Progresar en el uso de técnicas plásticas en producciones artísticas propias. ✓ Identificar algunas manifestaciones de la pluralidad cultural y artística de África: máscara, música, danzas, tatuajes... ✓ Reconocer muestras de la técnica artística de teñido «batik». ✓ Representar plásticamente objetos propios de África: máscaras, instrumentos... ✓ Utilizar el propio cuerpo, el lenguaje, la música y el arte para comunicar sus emociones, vivencias y sentimientos.

Inteligencias múltiples

Entre las actividades, juegos y propuestas que se ofrecen en los diversos materiales a lo largo del proyecto, se destacan en este cuadro aquellas que de una manera más clara contribuyen al desarrollo de las inteligencias múltiples.

INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA	✓ Formular preguntas. ✓ Formular hipótesis. ✓ Buscar información sobre el continente africano: paisajes, clima, pueblos y culturas, flora y fauna, parques naturales. ✓ Expresar conocimientos y experiencias relacionadas con los temas del proyecto. ✓ Debatir ideas, llegar a acuerdos. ✓ Presentar e intercambiar información. ✓ Lectura global de palabras conocidas. ✓ Relacionar palabras significativas con las imágenes que las representan. ✓ Leer pictogramas e interpretar símbolos. ✓ Participar en juegos de lenguaje: recitar, improvisar... ✓ Escuchar y comprender narraciones, explicaciones, tanto en viva voz como en medios de reproducción mecánica. ✓ Resolver actividades relacionadas con los personajes, las acciones y los objetos del relato. ✓ Comprender y relatar narraciones sencillas. ✓ Dramatizar e improvisar diálogos de personajes.
INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA	✓ Observar las propiedades de los objetos que integran la Todo-teca de África, y los que se utilizan en los talleres y juegos. ✓ Clasificar, ordenar, comparar y seriar objetos. ✓ Componer puzzles en equipo y de forma individual. ✓ Explorar las características de las formas planas. ✓ Utilizar los números para cuantificar elementos y para resolver problemas sencillos. ✓ Formular hipótesis sobre lo que sucederá en las investigaciones.
INTELIGENCIA CORPORAL-CINESTÉSICA	✓ Manipular objetos para realizar construcciones. ✓ Usar con control y precisión diferentes útiles plásticos. ✓ Participar en construcciones en equipo, recorridos, juegos de imitación... ✓ Dramatizar los movimientos de personajes y objetos.
INTELIGENCIA VISUAL-ESPACIAL	✓ Contribuir en la configuración del mural de aula <i>Organizamos las ideas</i>. ✓ Comprender la información de libros de imágenes y otros soportes (murales, carteles...). ✓ Participar en las salidas presenciales o virtuales a museos. ✓ Elaborar murales. ✓ Utilizar técnicas básicas: dibujo, pintura, construcción, modelado, estampado, rasgado...

INTELIGENCIA MUSICAL	✓ Mostrar interés por conocer las características de los instrumentos musicales y las posibilidades del propio cuerpo (ritmos, percusiones, vocalizaciones...). ✓ Disfrutar de las audiciones musicales. ✓ Moverse libremente siguiendo el ritmo de melodías diversas. ✓ Escuchar, cantar y dramatizar canciones. ✓ Participar en la creación de danzas y coreografías sencillas.
INTELIGENCIA NATURALISTA	✓ Investigar sobre África: su clima y sus paisajes; los animales y las plantas más característicos; los pueblos indígenas y sus estilos de vida, etc. ✓ Realizar excursiones y visitas al aire libre y a museos, recintos o espacios relacionados con el proyecto. ✓ Participar en actividades al aire libre (visitas, juegos...).
INTELIGENCIA INTERPERSONAL	✓ Participar activamente en la asamblea. ✓ Prestar atención a las aportaciones de los demás... ✓ Reflexionar en grupo. ✓ Llegar a acuerdos, proponer, negociar... ✓ Valorar las aportaciones de los otros. ✓ Respetar las opiniones de los demás. ✓ Colaborar y ayudar a los demás en las actividades y en los talleres. ✓ Proponer soluciones para los problemas que puedan surgir en el grupo. ✓ Valorar la participación propia y de los demás en las actividades en grupo.
INTELIGENCIA INTRAPERSONAL	✓ Expresar con seguridad y confianza opiniones, ideas, necesidades y emociones. ✓ Valorar positivamente lo que sabe hacer cada uno y lo que aporta en los trabajos colectivos. ✓ Reconocer los propios progresos y esforzarse en superar las limitaciones o dificultades. ✓ Planificar y organizar recursos para solucionar problemas relacionados con las emociones.



NOS PREPARAMOS

MOTIVAR

DESPERTAR
EL INTERÉS

SUSCITAR
PREGUNTAS

GENERAR
CURIOSIDAD

1

Elegir un tema

¿POR QUÉ ÁFRICA?

El continente africano permite presentar a los alumnos la vida de pueblos con una cultura y un estilo de vida muy diferentes, lo que los convierte en un tema de gran interés.

Además, los variados paisajes, la flora y la fauna tan especiales resultan muy atractivos. África es diversidad cultural y biológica, es música y danza, es color..., todos ellos aspectos de una vida que descubrirán con entusiasmo.

Despertar el interés

2

Ofrecemos algunas sugerencias para despertar la curiosidad de los alumnos por África, fomentando la formulación de preguntas y animando al grupo a compartir sus conocimientos e inquietudes sobre distintos aspectos.

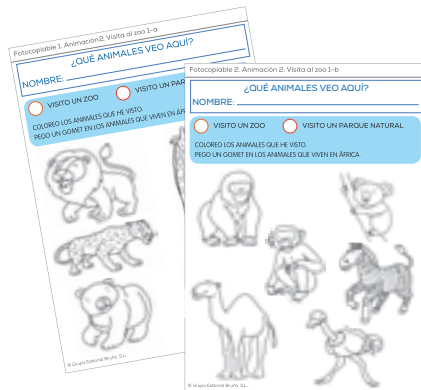
Para un resultado óptimo, recomendamos realizar estas propuestas con anterioridad.

Dinámicas de animación

Sonidos de la sabana

Recibir a los alumnos en clase con una audición de música africana de tambores, muy rítmica y alegre. Cuando la música se termine, poner sonidos de un león, un elefante, las aves de la selva...

Invitar a los alumnos a pensar en qué entorno podrían escucharse estos sonidos.



Visita al zoo

Preparar con antelación una visita al zoológico o parque natural más cercano.

Repartir a los alumnos los Fotocopiales 1 y 2 para que colorean los animales que vean y señalen los que proceden de África.

De vuelta al aula, comentar la experiencia, nombrar los animales y describirlos, comprobar cuáles son de África. Dibujar la visita y exponer.

➡ Fotocopiales 1 y 2

¿De quién es esto?

Esconder en el aula una máscara, un escudo o un collar que tengan una decoración similar a la masái. Los alumnos encontrarán estos objetos durante el desarrollo normal de las sesiones.

Animar a quien los descubra a presentarlos a los compañeros y a deducir entre todos de quién podría ser. Dejar volar su imaginación.



Pieles

Formar a los alumnos por parejas y repartirles el Fotocopiable 3. Pedirles que corten las tarjetas por separado y que las mezclen boca arriba. Invitarles a formar parejas posibles: animal-piel; animal-número.

Comentar y comparar los colores y dibujos de las pieles y relacionarlos con los animales correspondientes.

Usar después las tarjetas para juegos de Memory.

➡ Fotocopiable 3

¿Qué necesitamos? Materiales del proyecto

3

Estos recursos fomentarán que tus alumnos descubran, investiguen, realicen, reflexionen, compartan, observen, comparen...

Son materiales diseñados para estimular y facilitar el aprendizaje.

Están concebidos como elementos coordinados, de forma que los descubrimientos que se realizan con uno se refuerzan y consolidan con otro.

Esta coherencia garantiza el éxito del proyecto.

Organizamos las ideas

Registrar, ordenar, relacionar y clasificar la información

El mural del aula *Organizamos las ideas* es un material vivo que se va modificando, corrigiendo, ajustando y ampliando a medida que los alumnos tienen un mayor conocimiento del tema que trabajan en el proyecto y de cuantos otros aspectos hayan querido investigar.

Se inicia con unas etiquetas con las palabras básicas y algunas imágenes.

- ▶ África: el continente. 54 países con culturas diferentes.
- ▶ Paisajes: desiertos, sabana, selva.
- ▶ Flora y fauna de los ecosistemas básicos.
- ▶ Pueblos y tribus: tuaregs, masáis, samburus, pigmeos, bosquimanos...
- ▶ Cultura y tradiciones: música, telas batik.
- ▶ Los parques naturales y reservas.
- ▶ Africanos famosos.

ORGANIZAMOS LAS IDEAS



SURICATA



MASÁI

Fotocopiable 4. Organizamos las ideas

Palabras e imágenes para el mural del aula
ORGANIZAMOS LAS IDEAS

ÁFRICA

DESIERTO

SÁHARA

KALAHARI

SABANA

SELVA

© Grupo Editorial Bruño, S.L.

MASAI

HIPOPÓTAMO

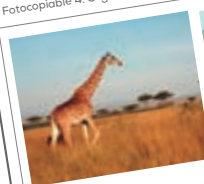
© Grupo Editorial Bruño, S.L.

SURICATA

TIGRE

© Grupo Editorial Bruño, S.L.

Fotocopiable 4. Organizamos las ideas



© Grupo Editorial Bruño, S.L.

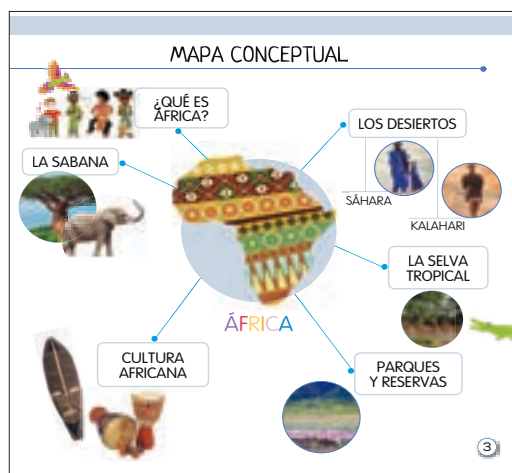
Fotocopiable 4. Organizamos las ideas



© Grupo Editorial Bruño, S.L.

El libro informativo

Búsqueda de información. Consulta



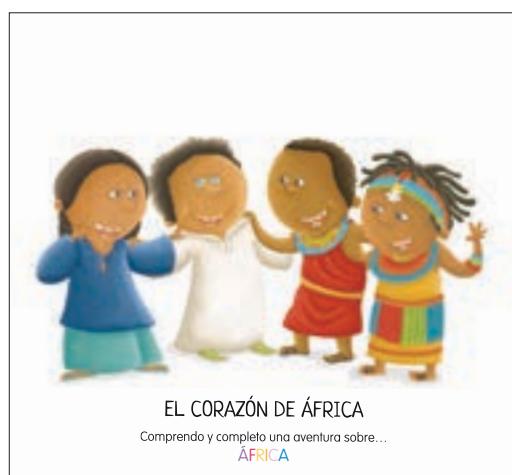
La información básica, ordenada y adecuada al nivel e intereses de los alumnos sobre el gran continente.

Los alumnos descubrirán algunos aspectos básicos sobre África relacionados con los pueblos, paisajes, clima, animales y plantas y algunos elementos culturales.

- ▶ ¿Qué es África?
- ▶ Los desiertos: Sáhara, Kalahari.
- ▶ La sabana.
- ▶ La selva tropical.
- ▶ Tradiciones africanas.
- ▶ Parques naturales.
- ▶ Africanos de Nobel.

Una aventura para leer y comprender

Lectura, vocabulario y comprensión. Un relato



Una noche Amir escucha un sonido, más con el corazón que con sus oídos. Decidido, recorre África para descubrir qué es y de dónde procede. En su viaje conocerá a otros niños de África que viven en lugares muy diferentes.

La representación de la diversidad cultural y biológica de África, desde un enfoque de emociones compartidas, permitirá a los alumnos asomarse al mundo de la empatía, la comprensión, la tolerancia y el respeto.

Amir quiere descubrir qué es el corazón de África:

- ▶ ¿Lo descubrirá?
- ▶ ¿Qué podrá ser?

Los talleres

Experimentación, construcción. Trabajo cooperativo



- ✓ **Máscaras africanas**
Creación y decoración de máscaras con motivos étnicos propios del continente africano.
- ✓ **El desierto y la selva**
Elaboración de dos maquetas que pondrán de manifiesto el contraste entre estos dos ecosistemas.
- ✓ **Música de África**
Confección de instrumentos de percusión caseros.
- ✓ **Animales de la sabana**
Elaboración de un animal propio de la sabana.

El cuaderno de actividades

Trabajo individual. Registro del propio aprendizaje



- Láminas de registro del desarrollo del proyecto.
- Láminas de trabajo con contenidos y procedimientos reflejados en la programación.
- Láminas portfolio, que facilitan al docente la labor de evaluación.
- Páginas de troqueles y adhesivos.
- Láminas de uso libre.

CD Audiciones



Incluye la narración locutada del relato «El corazón de África» y la canción del proyecto «Bongo Calongo», cuya letra se reproduce a continuación.

Canción Bongo Calongo

Bongo, Bongo, Calongo.
Bongo, Bongo, Calongo.

Un viaje a África
quiero yo hacer;
este gran continente
voy a conocer.

Sus grandes desiertos
recorreré en camello;
luego, en la Sabana
veré ñus y jirafas.

Y con los pigmeos
me esconderé en la selva;
juntos cazaremos
con arcos y con flechas.

Bongo, Bongo, Calongo.
Bongo, Bongo, Calongo.

Un viaje a África
quiero yo hacer;
este gran continente
voy a conocer.

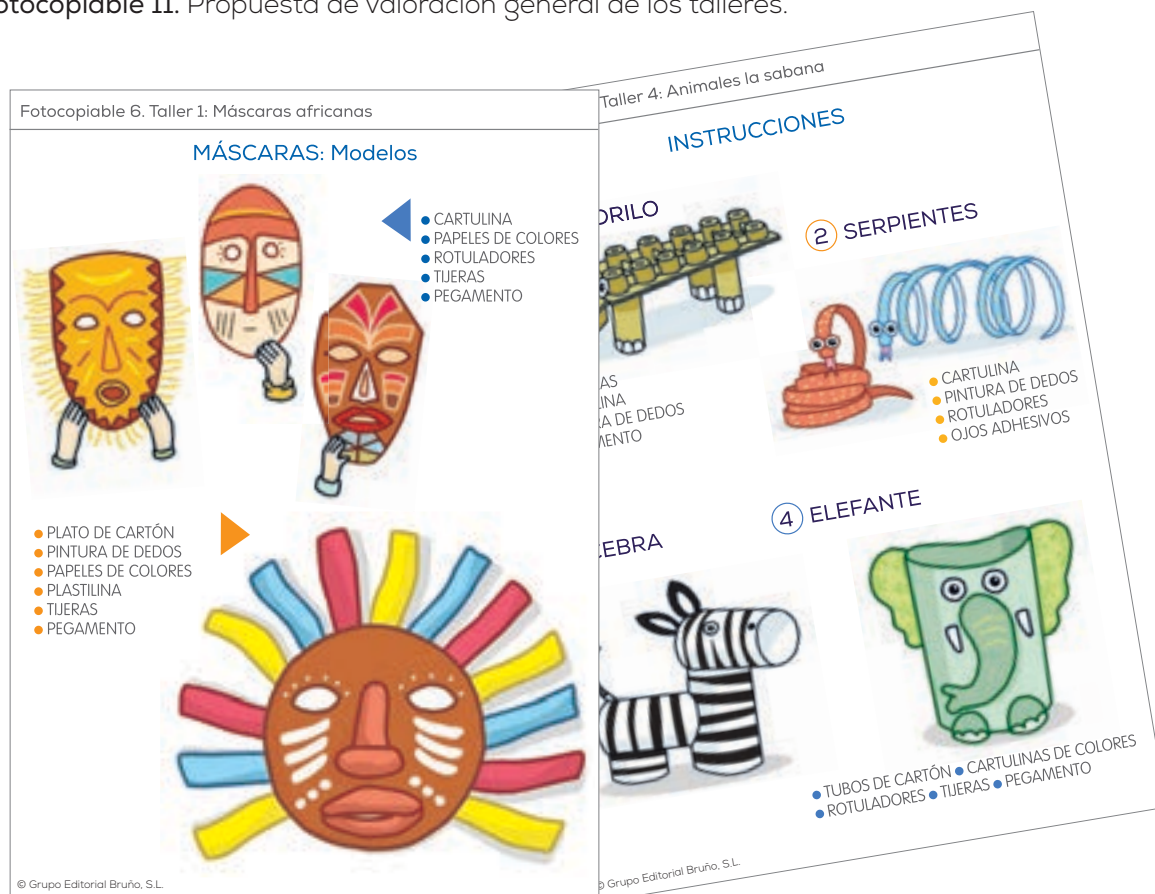
Bongo, Bongo, Calongo.
Bongo, Bongo, Calongo...



Recursos para el docente. Fotocopiables

Para el profesor, se ofrece también una serie de fotocopiables, opcionales, elaborados para facilitar algunas de las tareas docentes de las distintas etapas de desarrollo del proyecto.

- **Fotocopiable 1.** Dinámica de animación 2: Visita al zoo 1-a ¿Qué animales veo aquí?
- **Fotocopiable 2.** Dinámica de animación 2: Visita al zoo 1-b ¿Qué animales veo aquí?
- **Fotocopiable 3.** Dinámica de animación 4: Animales y pieles.
- **Fotocopiable 4.** Organizamos las ideas: etiquetas con palabras e imágenes para el mural del aula.
- **Fotocopiable 5.** Cartas a las familias.
- **Fotocopiable 6.** Taller 1: Máscaras africanas. Modelos.
- **Fotocopiable 7.** Taller 1: Máscaras africanas. Hoja de registro.
- **Fotocopiable 8.** Taller 3: Música de África. Instrumentos musicales.
- **Fotocopiable 9.** Taller 3: Música de África. Hoja de registro.
- **Fotocopiable 10.** Taller 4: Animales de la sabana. Instrucciones.
- **Fotocopiable 11.** Propuesta de valoración general de los talleres.



Inteligencia emocional

Propuestas sobre la marcha en el cuaderno de actividades

Lámina

4

Danzar libremente expresando las emociones que sugieren los ritmos africanos

- ▶ Visionar vídeos de danzas africanas y animar a los alumnos a describir los gestos y expresiones de las personas que bailan, sus movimientos, los colores y adornos de sus ropas, los instrumentos que utilizan...
- ▶ Reproducir algunas canciones y ritmos africanos e invitar a los alumnos a imitar los movimientos de las danzas que han observado. Por ejemplo, las que se sugieren en Recursos (página 49 de esta Propuesta didáctica): *Si si kumbale*, *En mi tribu...*
- ▶ Agrupar a los alumnos por equipos y proponerles que elijan una canción y que inventen entre todos una coreografía sencilla que exprese las emociones que les transmita.

Lámina

20

Identificar y representar plásticamente y mediante gestos y movimientos los rasgos que transmiten diferentes emociones.

- ▶ Con la ayuda de la pizarra digital, mostrar imágenes de máscaras africanas de diferentes culturas y animar a los alumnos a describir su tamaño, sus formas y colores, el material con el que están hechas... Invitarles luego a describir e imitar las expresiones que representan.
- ▶ Con las imágenes expuestas, indicarles que elijan alguna que les resulte más simpática y les anime a reír. Imitar su gesto y moverse como si la llevaran puesta.
- ▶ Luego, pedirles que señalen alguna que les parezca enfadada o que les asuste, y animarles a moverse por el aula libremente como si la llevaran.
- ▶ Invitarles a crear máscaras con cartulinas, dibujando rostros que expresen distintas emociones y coloreándolas y decorándolas imitando los motivos y colores africanos.
- ▶ Exhibirlas, intercambiarlas y usarlas para dramatizaciones sencillas.

Lámina

28

Desarrollar una actitud de empatía y solidaridad ante las necesidades de otros.

- ▶ Recordar lo aprendido sobre la dificultad de conseguir agua en algunas regiones de África y la importancia de disponer de pozos.
- ▶ Invitarles a reflexionar sobre cómo utilizan el agua en su vida diaria y para qué. Pedirles que expliquen y dramatizen los gestos de abrir el grifo, coger una botella de agua de la nevera, usar la manguera para regar, la lavadora o la ducha. Compartir sus experiencias jugando con el agua en el jardín, en la piscina...
- ▶ Pedirles que se imaginen que son niños y niñas de un poblado en una región con mucha sequía. ¿Qué necesitáis? ¿Quién os puede ayudar? ¿Cómo?
- ▶ Preguntarles: ¿Os gustaría ayudar? ¿Cómo creéis que podríais hacerlo? Por grupos, animarles a crear carteles con distintas intenciones: unos para representar la necesidad de agua de algunas zonas del mundo, otros carteles para recoger las soluciones (depósitos, pozos...) y otros carteles para invitar a los demás a ayudar.

Dinámicas de aula para tratar las emociones

Propuesta: Descubriendo máscaras

Objetivos:

- ▶ Observar modelos diferentes de máscaras y relacionar sus rostros con distintas emociones.
- ▶ Relacionar los gestos y expresiones faciales con distintas emociones, y estas con situaciones hipotéticas o reales.
- ▶ Expresar oralmente en situación de intercambio comunicativo qué emociones le inspiran los gestos y expresiones de las distintas máscaras.
- ▶ Imaginar y describir situaciones cotidianas que puedan tener relación con las emociones identificadas.
- ▶ Elaborar una máscara con una expresión decidida voluntariamente.

Recursos:

- ▶ Juego: Modelos de máscaras muy coloridas:
<http://www.cincopatas.com/agencia/mascaras.html>
- ▶ *Viaje a África*. Cuento animado para niños de 5 años. Ed. Vicens Vives:
https://www.youtube.com/watch?v=Q_BYxMvr3kc
- ▶ *La leyenda de Bamako*. Kidskioske. Una leyenda llena de emociones:
<https://www.youtube.com/watch?v=7p0-6VIKwps>
- ▶ *Panda y la cabaña de cartón*. Canal Panda España. Máscaras africanas. Taller para hacer máscaras de cartón y trabajar el lenguaje oral (rimas):
<https://www.youtube.com/watch?v=ZT0jjYyJfXo>
- ▶ Taller: Máscara con un plato de cartón y papel:
<http://www.jugarycolorear.com/2010/02/manualidades-para-ninos-mascara.html>

Desarrollo:

- ▶ Visionar el cuento «Viaje a África» o «La leyenda de Bamako» e invitar a los niños a identificar las emociones presentes en sus protagonistas. Animar al grupo a poner los gestos que correspondan con esas emociones, exagerando todo lo que puedan las expresiones.
- ▶ Proponer a los alumnos que, mirándose en un espejo, realicen los gestos propuestos: miedo, sorpresa, alegría, tristeza... Llamar su atención sobre la posición de las cejas, la expresión de los ojos y la boca. Luego, pedirles que busquen en los libros de la Todo-teca rostros de personas o personajes que representen con claridad esas emociones.
- ▶ Observar imágenes de máscaras africanas e identificar sus gestos. Relacionarlos con las expresiones que han ensayado e invitarles a expresar qué emociones transmiten. Imitar los gestos de las máscaras por turno e invitar a los alumnos a asociar la máscara (y la emoción que representa) con una situación cotidiana, con expresiones sencillas como: Esta máscara enfadada es perfecta para cuando... Esta máscara horripilante me recuerda a... Esta máscara feliz es genial para...
- ▶ Favorecer el intercambio espontáneo y la libre expresión de emociones, procurando que los alumnos asocien gestos concretos con sus propios sentimientos en situaciones cotidianas. No forzar a los niños que puedan ser susceptibles o muy sensibles.

Fuentes de información y recursos

4

Las características geográficas, sociales, económicas y culturales del entorno en el que se encuentra la escuela de Educación Infantil condicionan los recursos disponibles, así como las relaciones con la comunidad, especialmente con las familias.



Lugares para explorar y descubrir

El entorno como fuente de información y experiencias

Según las circunstancias y la ubicación de la escuela, algunos de los establecimientos cuya visita se recomienda son: museos etnológicos, exhibiciones artísticas y musicales, parque zoológico, museo natural de ciencias, embajadas de países africanos, Casa de África, ONG y asociaciones culturales que desarrollen proyectos en África.

Personas con las que compartir

Aficionados, expertos, curiosos

- **Visitas.** Se puede invitar a personas de la comunidad a que compartan sus conocimientos relacionados con alguno de los aspectos del tema (paisaje, clima, riqueza cultural, danzas, máscaras, tradiciones tribales, safaris fotográficos, turismo en África, pueblos y países...).
- **Entrevistas, encuestas.** Los alumnos pueden obtener información sobre distintos aspectos del proyecto elaborando entrevistas o encuestas entre la comunidad escolar.

Libros para consultar, disfrutar y aprender

Libros de información, de relatos, antologías...

- *Wangari y los árboles de la paz*. Jeanette WINTER. Ed. Ekake Europa.
- *Juegos de África*. Ed. Desnivel.
- *Akissi: ataque gatuno*. Marguerite ABOUET. Ed. SM.
- *Mis cuentos africanos*. Nelson MANDELA. Ed. Siruela.
- *El león Kandinga*. Boniface OFOGO. Ed. Kalandraka.
- *Canciones infantiles y nanas del baobab*. Ed. Kókinos.
- *El paseo del elefante*. Hirotaka NAKANO. Ed. Lata de Sal.
- *El león que no sabía escribir*. Martin BALTSCHKEIT. Ed. Lóquez.
- *Elmer*. David MCKEE. Ed. Beascoa.
- *Witika, hija de los leones*. Blanca ÁLVAREZ, Carmen GARCÍA IGLESIAS. Ed. Edelvives.

Internet: enlaces para ver, escuchar y jugar

- *África cuestión de vida; África, cuestión bebida*. Cuentos y unidades didácticas para Ed. Infantil. Redes (red de entidades para el desarrollo solidario):
http://www.fundacionproclade.org/sites/default/files/documentos/Infantil_UUDD_africa.pdf
- *Sira y el pájaro negro*. Manos Unidas:
<https://www.youtube.com/watch?v=SKEnUqB9AuY>
- *La pequeña caperucita africana*. Intermón-Oxfam:
<https://www.youtube.com/watch?v=Zj9rKgakF48>
- *Zarafa*. Rémi BEZANÇON, Prima Linea Productions, 2012 (Francia).
- *Kirikou y la bruja*: <https://www.youtube.com/watch?v=D79XS7TuPJ8>
- Leyenda del baobab: www.jardiland.es/blog/las-leyendas-milenarias-del-baobab/
- *Azur y Asmar*. Michel OCELOT. Nord-Ouest.
- *Malaika, la princesa*. Lizardo CARVAJAL. LuaBooks. SAS:
<https://www.youtube.com/watch?v=T0uJrBGUKbU>
- *Viaje a África*. Vicens-Vives. Vídeo en https://www.youtube.com/watch?v=Q_BYxMvr3kc
- Técnica del batik: https://www.manosmaravillosas.com/index.php/Otrosmateriales_209/Cera-fria-para-Batik-y-retenciones-en-tela-y-seda_5925

Canciones

- *Si si kumbale* (canción popular africana):
<https://www.youtube.com/watch?v=mp9Cxxh7XTY>
- *SI MA MA KA* (Tradicional del Ghana):
<http://www.mariajesusmusica.com/inicio/si-ma-ma-ka-cancin-africana-con-coreografa>
- *En mi tribu*. María COSTUMERO.
<http://www.musicaeduca.es/recursos-aula/nuestras-canciones/canciones-miteclado/1162-en-mi-tribu-cancion-para-trabajar-la-musica-africana>

Cartas a las familias

Una invitación, un vínculo

Las ventajas de la colaboración con las familias para el aprendizaje de los alumnos son indiscutibles en términos de equilibrio emocional, de apoyo al proceso, de acompañamiento a los niños en el proceso de crecer y aprender...

En el método por proyectos, esta colaboración se hace extensiva a las actividades dentro y fuera del aula.

Las familias pueden aportar recursos muy útiles: información, experiencias, charlas, exhibición de elementos, juegos, imágenes, objetos; pero también pueden colaborar y participar en las visitas y excursiones, en la decoración del aula...

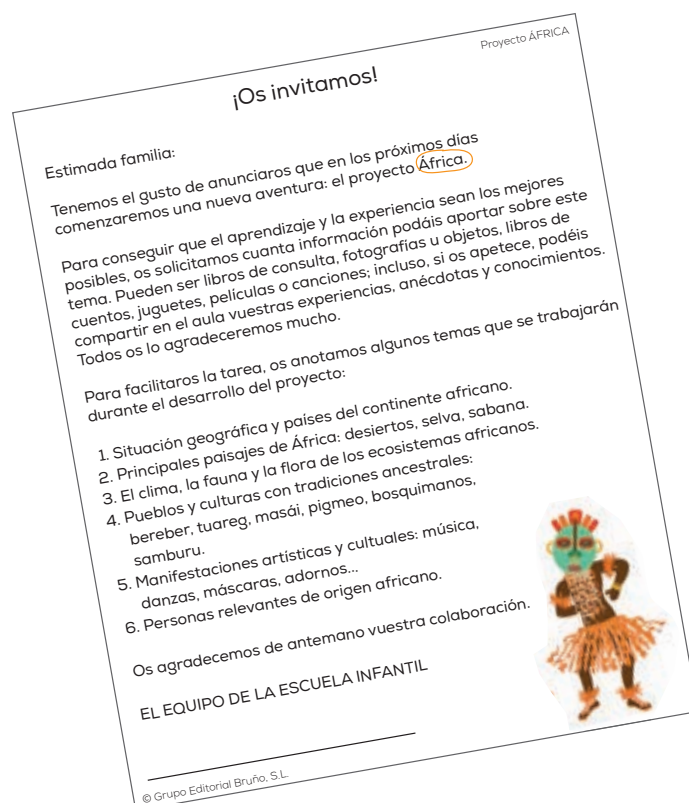
Por supuesto, será el profesor, el grupo de alumnos y el propio desarrollo del proyecto los que determinen el tipo y la duración de esta colaboración.

A fin de facilitar la comunicación con las familias, se ofrecen tres cartas modelo fotocopiables con distintos propósitos. El profesor las usará según su criterio y sus necesidades.

Carta de presentación

Se solicita la colaboración de las familias en la recopilación de recursos relacionados con el tema del proyecto.

Se ha de enviar con tiempo suficiente de antelación para disponerlos, clasificarlos en el lugar más adecuado de la Todo-teca y establecer su inclusión en el proyecto.



Cartas de solicitud puntual

Se solicita la ayuda de las familias para alguna actividad en concreto que el alumno deberá aportar al aula en los dos o tres días siguientes.

Necesitamos vuestra ayuda para...

Estimada familia:
¿Podríais ayudarnos? Sería estupendo si pudierais

Muchas gracias por vuestra colaboración.

_____ EL EQUIPO DE LA ESCUELA INFANTIL

© Grupo Editorial Bruño, S.L.



Queremos saber...

Estimada familia:
Los niños y las niñas de la clase nos vamos a poner de acuerdo sobre las cosas que queremos saber de África. Para elegir las que más nos llaman la atención, vamos a hacer una lista con nuestras inquietudes.

Vosotros nos podéis ayudar manteniendo una conversación con vuestras hijas e hijos y anotando al menos una idea sobre lo que suscita su interés y curiosidad. Entregad esta lista al tutor o tutora para que podamos comentarlo en la asamblea.

Muchas gracias por vuestra colaboración.

_____ EL EQUIPO DE LA ESCUELA INFANTIL

© Grupo Editorial Bruño, S.L.



¡Gracias!

Estimada familia:
El equipo educativo de la Escuela Infantil _____

desea expresar su agradecimiento por vuestra colaboración y por el trabajo realizado en el proyecto África.

Con vuestra participación habéis enriquecido el proyecto y gracias a vuestras aportaciones que hemos compartido en el aula, tanto los alumnos como los profesores, hemos ampliado nuestros conocimientos y construido nuevos aprendizajes.

Los trabajos que habéis hecho en común en casa constituyen oportunidades excepcionales para que vuestros hijos e hijas comprendan, experimenten, expresen y, sobre todo, compartan después con sus compañeros de aula experiencias de aprendizaje muy valiosas para su desarrollo cognitivo y emocional.

Recibid un cordial saludo.

EL EQUIPO DE LA ESCUELA INFANTIL

© Grupo Editorial Bruño, S.L.



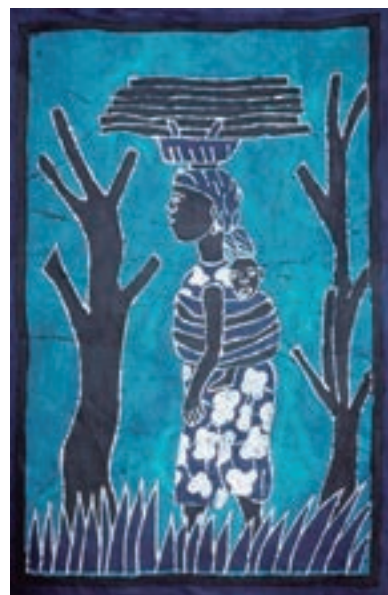
Carta de agradecimiento

Además de dar las gracias por la colaboración, se resume lo aprendido y se felicita a los alumnos por lo que han conseguido.

5

Crear la
Todo-teca de África.
Habilitar un espacio
en el aula para presentar
y clasificar los recursos
de todo tipo asociados
con el tema
del proyecto.

Organizamos los materiales



La Todo-teca de África El Rincón del Proyecto

La Todo-teca de África es el lugar al que los alumnos acuden libremente para organizar y planificar sus juegos, manipular y consultar los recursos, solos o en compañía de otros.

Se trata de un espacio en el aula en el que se presenta, ordenado y clasificado, todo el material del proyecto «África», aportado por las familias, por el aula o por el propio centro.

- Este espacio es un lugar vivo, dinámico, en el que se recogen aportaciones a lo largo de un periodo de tiempo.
- A medida que se van recopilando libros, objetos o cualquier otro elemento, presentarlos y acordar con el grupo dónde colocarlos y por qué.
- Cuando son los propios alumnos los que aportan recursos procedentes de la colaboración de sus familias, animarlos a que los presenten a sus compañeros, describiendo y explicando qué es y para qué sirve cada uno de ellos.
- El paso por el rincón con distintos propósitos debe ser parte de la rutina de los alumnos: consultar, disfrutar, compartir, recordar, manipular, jugar, observar...

Diversidad de estímulos y estilos de aprendizaje

La diversidad de los recursos aporta riqueza de estímulos y favorece la observación de hechos y elementos desde múltiples realidades y perspectivas.

Por otra parte, el acceso y la manipulación de distintos materiales favorecen un tratamiento adecuado de los distintos estilos de aprendizaje y se facilita el trabajo de las diferentes competencias.

Normas y objetivos

Uso

Es un rincón de actividad libre que no debe tener trabajos, turnos o tareas regladas. Sin embargo, sí conviene acordar normas de utilización y definir sus objetivos.

Normas

- ✓ El máximo número de alumnos que pueden estar en la Todo-teca es de 8.
- ✓ El máximo tiempo de permanencia es de 20 minutos.
- ✓ Todos los alumnos se comprometen a respetar el material, a usarlo con cuidado y a dejar ordenado el lugar al acabar.

Objetivos

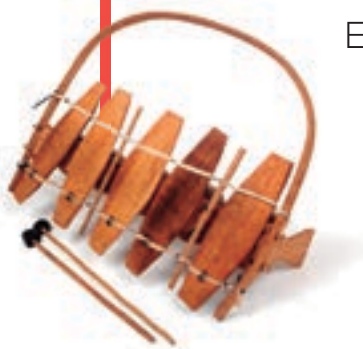
- ✓ Favorecer el desarrollo de la autonomía, la creatividad y la imaginación.
- ✓ Fomentar el trabajo cooperativo y la relación con otros.
- ✓ Propiciar situaciones para el intercambio y la relación con otros y regular el propio comportamiento.
- ✓ Desarrollar actitudes y hábitos de respeto y cuidado del material.
- ✓ Comprender, respetar y cumplir las normas.

¡ATENCIÓN!

El material debe ser asequible para los niños y cumplir las condiciones de seguridad.

Conviene presentarlo de manera ordenada para identificarlo fácilmente.

Es imprescindible arreglar el material deteriorado.





¡COMENZAMOS!

EXPRESAMOS

ELABORAMOS
HIPÓTESIS

INQUIETUDES

DECIDIR QUÉ
PREGUNTAMOS

TRAZAR
UNA RUTA

6

Conocimientos **previos** e intereses

COMPARTIR, EXPRESAR...

En esta primera fase el grupo comparte lo que sabe, se aproxima a la definición de los nuevos conceptos en común y decide en consenso qué quiere aprender.

Conviene fomentar la participación, la expresión verbal y el intercambio de datos, opiniones, gustos...

Es un tiempo para consensuar, respetar ¡y escuchar!

Hago un dibujo sobre África. **Lámina 1**

Los alumnos hacen un dibujo sobre África en la Lámina 1 de sus Cuadernos. Comparar el dibujo del principio con el del final del proyecto permite a los alumnos valorar y felicitarse por lo que han aprendido. Se puede usar esta lámina como instrumento de evaluación.

¿Qué sabemos de África? **Lámina 2. Organizamos las ideas**

Asamblea. Sentados en semicírculo, invitar a los alumnos a conversar sobre África. Sus experiencias y reacciones a las actividades de animación les permitirán partir de unas vivencias comunes, que les han proporcionado sensaciones e ideas previas a partir de las cuales pueden formular hipótesis, ajustar sus nociones, generar iniciativas, etc.

¿Qué queremos saber? **Lámina 3. Organizamos las ideas**

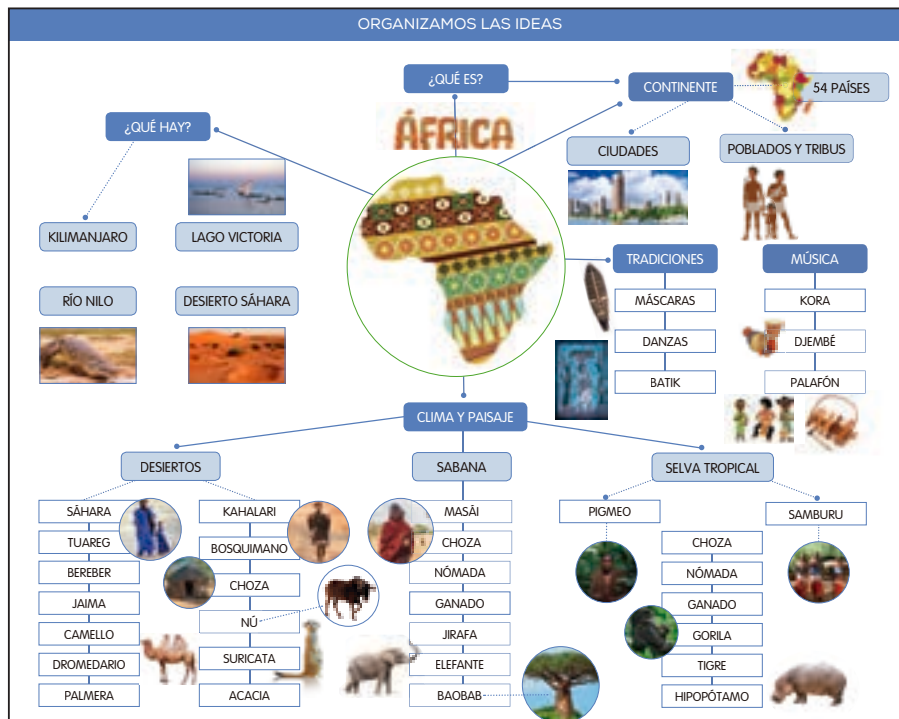
La pluralidad y la pertinencia de las propuestas dependen de las aportaciones que hayan realizado la fase anterior.

Asamblea. Los alumnos han de elegir una cantidad accesible de preguntas para responder y de cuestiones por descubrir. Acordar las que tengan más adeptos, aquellas que aprovechen mejor los recursos del entorno, las que faciliten conocer bien lo esencial o les propongan nuevas líneas de búsqueda...

- Usa el índice del libro informativo como guión de trabajo.
- Recoge las aportaciones de las familias (Carta a las familias).
- Ayúdalos a elegir y a enunciar lo que quieren saber.

Organizamos las ideas

Dada la naturaleza de este mapa conceptual y de la información que recoge, no hay un único mapa correcto o posible. Se trata de un **instrumento dinámico de recogida y organización de la información** que cada grupo selecciona, ordena y expone a lo largo de un proceso que nunca es igual.



Esta es una orientación que muestra sus posibilidades, la riqueza y variedad de conceptos y de relaciones que se establecen entre ellos.

Gestionar las asambleas

Durante el desarrollo de estos intercambios, conviene seguir estas indicaciones:

- No se emiten juicios de valor sobre las respuestas; todas son aceptadas y respetadas.
- No se descartan sus hipótesis; se discuten y se registran.
- Se anima a los alumnos a definir y describir los elementos, objetos, personajes o lugares que mencionan.
- Se invita a los alumnos a compartir sus opiniones y a expresarlas de forma verbal o mediante dramatizaciones, canciones, etc.
- Se suscita el interés sobre aspectos que no surgen en la asamblea.
- Se inicia el desarrollo del mapa conceptual, colocando en el centro la imagen y la expresión «ÁFRICA», y presentando las imágenes de los elementos que se hayan mencionado: tribus, selva, jirafa...

Al término de las asambleas, se seleccionan las ideas y se anotan. Después el profesor las fotocopia y las reparte entre los alumnos para que las peguen, cuando proceda, en sus **Láminas 2 y 3**.



¡MANOS A LA OBRA!

CONSTRUIMOS

JUGAMOS

INVESTIGAMOS

CONOCEMOS

APRENDEMOS

COOPERAMOS

DESCUBRIMOS

RESOLVEMOS

7

Talleres: Aprender haciendo

Los talleres invitan a observar la realidad y resolver las situaciones que se presentan empleando para ello recursos, técnicas, materiales, procesos cognitivos y destrezas diversas.

La realización de las propuestas de estos talleres contribuye al desarrollo de las inteligencias múltiples, y trabaja de una manera eficaz las distintas competencias.

1

Máscaras africanas

Los alumnos tendrán la oportunidad de elegir con qué materiales quieren hacer sus máscaras y de decorarlas a su gusto, con modelos inspirados en los africanos.

Cuando las tengan preparadas, aprenderán un poema (o una canción) que recitarán y bailarán en corro con sus máscaras.

Será toda una celebración africana.

Láminas 14, 20, 21, 22 y 27

→ Fotocopiables 6 y 7
Modelos de máscaras.
Hoja de registro.

2

El desierto y la selva

Los alumnos, organizados en dos grandes equipos, participarán en una actividad colectiva de construcción de un desierto y una selva en miniatura. Pero para ello, tendrán que investigar, acordar, negociar, construir...

Láminas 4, 7, 8, 9, 10, 18, 19, 23, 26 y 28

3

Música de África

A partir de los modelos de instrumentos africanos, los alumnos se aproximarán a nociones como «percusión» y «ritmo». También conocerán cómo se clasifican los instrumentos en una orquesta y experimentarán con la producción de sonidos con distintas partes del cuerpo.

Láminas 14 y 21

→ **Fotocopiables 8 y 9**
Instrumentos musicales.
Hoja de registro

→ **Fotocopiable 10**

4

Animales de la sabana

Tras una investigación colectiva y la observación de características de la sabana y de los animales que la habitan, los alumnos, individualmente, elegirán qué especie animal quieren conocer mejor y elaborarán un ejemplar libremente con materiales de reciclaje a su disposición.

Láminas 5, 10, 12, 13, 15, 16, 18, 23 y 25

TRABAJO COOPERATIVO

Los talleres propuestos promueven el trabajo cooperativo y persiguen, entre otros, los siguientes objetivos:

- Participar de forma activa en actividades y juegos para lograr fines comunes.
- Acordar y consensuar procesos y resultados.
- Relacionarse con otros en entornos lúdicos y de trabajo.
- Comprometerse y responsabilizarse de la participación individual.

Taller 1

Máscaras africanas

Programación	
OBJETIVOS	● Construir una máscara africana con materiales diversos. ● Comprender los usos tradicionales de las máscaras en los distintos pueblos de África: adorno, protección, danzas... ● Identificar los materiales con los que se hacen algunas máscaras en África: pieles, madera. ● Aprender y recitar un poema africano. ● Aprender y bailar una coreografía sencilla. ● Relacionar los rostros de las máscaras con estados de ánimo y emociones. ● Utilizar y manipular diferentes materiales para la realización de una máscara. ● Utilizar técnicas plásticas diversas para aumentar las posibilidades expresivas. ● Participar de forma activa en la realización de talleres. ● Ampliar el vocabulario relacionado con la unidad. ● Mejorar la coordinación óculo-manual. ● Valorar y respetar las producciones propias y las de los demás ● Comprender instrucciones sencillas con apoyo visual y gráfico. ● Conocer y reproducir textos orales.
CONTENIDOS	● Utilización de las máscaras en África en danzas y rituales. ● Gestos y expresiones faciales: máscaras para asustar, máscaras para proteger... ● Identificación de materiales diversos empleados en la confección de una máscara. ● Elaboración de una máscara utilizando técnicas y materiales plásticos básicos. ● Desarrollo de la imaginación y creatividad. ● Adquisición de destrezas y habilidades manuales: coloreado, pegado, decorado... ● Memorización del recitado y baile africano.
COMPETENCIAS	● Comunicación lingüística. ● Aprender a aprender. ● Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. ● Competencias sociales y cívicas. ● Conciencia y expresión cultural.
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	● Inteligencia lingüístico-verbal. ● Inteligencia visual-espacial. ● Inteligencia interpersonal. ● Inteligencia intrapersonal. ● Inteligencia naturalista.

Propuesta de desarrollo

Materiales

- Cartulinas, platos de cartón.
- Papel de periódico, revistas, papel pinocho, etc.
- Gometes, hojas secas, plumas, palillos...
- Pintura de dedos de diferentes colores, ceras, rotuladores.
- Punzones, pegamento, brochas y pinceles.
- Cintas, rafia, cuerdas, gomas elásticas.
- Fotocopiables 6 y 7: Modelos de máscaras y Hoja de registro individual.

Motivación

- Invitarles a compartir sus opiniones y expresar sus gustos acerca del uso de las máscaras, su aspecto, su origen.
- Proyectar imágenes en la pizarra de distintas danzas africanas y rituales o ceremonias en las que se utilicen máscaras.
- Observar y describir la diversidad de máscaras: los dibujos y motivos, los colores utilizados, lo que representan, los materiales utilizados...
- Establecer una conversación acerca del papel tan importante que desempeñan las máscaras en ceremonias tradicionales, danzas de teatro, en ritos relacionados con la vida cotidiana: ritos agrarios, funerarios, festivos e iniciáticos.
- Elaborar una lista de personajes ficticios que utilizan máscaras: el Zorro, Superman, Spiderman, Batman...

Desarrollo

PASO 1: ELEGIR LA MÁSCARA Y FORMAR GRUPOS

- Repartir el Fotocopiable 6 a todos los alumnos e invitarles a describir los modelos de máscaras.
- Elegir la máscara del fotocopiable que quieren elaborar.
- Agrupar a los alumnos según la máscara que vayan a hacer.

PASO 2: PLANIFICAR LA TAREA

- Invitarles a descubrir qué elementos o materiales necesitan para confeccionar su máscara.
- Presentar a los niños los materiales necesarios y colocarlos sobre una superficie amplia al alcance de todos.

PASO 3: ACORDAR LAS NORMAS

- Acordar las normas de los rincones:
 - ▮ Utilizar los materiales de forma adecuada.
 - ▮ Distribuir las tareas y responsabilidades del trabajo asignado.
 - ▮ Pedir ayuda o colaborar con los compañeros cuando sea necesario.
 - ▮ Dejar todo limpio y ordenado.

PASO 4: ELABORAR LAS MÁSCARAS

- Dibujar el contorno de la máscara en cartulina (o en platos de cartón) y recortar. Perforar dos orificios laterales.
- Dibujar los orificios de los ojos y picarlos.
- Pintar con pintura de dedos y dejar secar.
- Completar la máscara y decorarla con pinturas, gomets, papeles, palillos, hojas secas, plumas... Dejar secar.
- Anudar una cinta elástica o lazo en dos orificios laterales.

PASO 5: PRESENTAMOS EL TRABAJO

- Sentados en semicírculo, cada uno presenta su trabajo y comenta sus experiencias durante el proceso de confección: las dificultades que se ha encontrado y cómo las ha resuelto, su preferencia por algunos materiales, el grado de interés y satisfacción que le ha proporcionado el taller, la ayuda de los compañeros...
- Pedir a cada alumno que dibuje o escriba en su Hoja de registro (Fotocopiable 7) los materiales que ha utilizado en la elaboración de su máscara. Luego, animarles a dibujarse con ella en el espacio provisto para ello.
- En círculo, aprender y recitar «O Benuno», canción de origen nigeriano:

A: O Benuno,
o Benuno,
o ie ie
o ie ie.
O Benuno,
O Benuno,
o ie benuno ie
o ie benuno ie.

B: Uelé, uelé
malum bamba lané.
Uelé, uelé
malum bamba lané.

C: O che vi nimbá
bor sumnó lumblí.

B: Uelé, uelé
malum bamba lané.
Uelé, uelé
malum bamba lané.

- Opcionalmente, escuchar la canción y aprender a cantarla. Dividir al grupo en tres equipos (A, B y C), que se encargarán de aprender y cantar una de las partes.
- Recitarlo o cantarlo, al tiempo que se realiza una sencilla danza en círculo, con su máscara puesta.
- Enlace para canción:
<http://bemoleo.blogspot.com.es/2012/04/canciones-de-3-o-benuno.html>

Evaluación

- Invitar a los alumnos a recordar los pasos seguidos para realizar cada encargo y valorar su participación, expresar la satisfacción por el trabajo realizado, compartir los resultados de sus experiencias, establecer vínculos entre lo realizado en el taller y otras actividades del aula.
- Por último, animarlos a expresar su opinión sobre lo que han aprendido, cómo se han sentido participando en el taller y si les ha gustado la experiencia o no.

Taller 2

El desierto y la selva

Programación	
OBJETIVOS	● Descubrir fuentes de información gráfica, visual, sonora y textual que aporten datos sobre la sabana y la selva tropical africana. ● Argumentar, negociar y acordar en grupo qué se quiere hacer, con qué propósito, qué se va a necesitar y dónde se puede encontrar. ● Representar en dioramas o pequeñas maquetas dos paisajes contrastados de África: el desierto y la selva tropical. ● Desarrollar una actitud responsable en la ejecución de las tareas asignadas. ● Participar con interés y compromiso en las dinámicas de trabajo cooperativo. ● Manipular diferentes materiales plásticos, de reciclaje o reutilizados. ● Adquirir y usar con corrección un vocabulario básico del proyecto. ● Valorar el esfuerzo, la constancia y el trabajo bien hecho.
CONTENIDOS	● Búsqueda y selección de información sobre dos ecosistemas africanos. ● Identificación y comparación de paisajes: desierto y selva tropical. ● Comparación de las características de la flora y fauna del desierto y de la selva. ● Tribus y viviendas del desierto: tuaregs, bereberes, jaima. ● Vocabulario relacionado con la flora y la fauna de los desiertos africanos: cactus, palmera, oasis; camello, dromedario, escorpión, culebra... ● Tribus y viviendas de la selva: pigmeos, samburus, choza. ● Vocabulario relacionado con la flora y la fauna de la selva tropical africana: helechos, lianas, nenúfar, palmera cocotera, cedro; gorila, elefante, cocodrilo, serpiente (pitón, mamba...), hormigas, termitas... ● Cooperación y participación en la realización de maquetas. ● Valoración del trabajo en equipo.
COMPETENCIAS	● Competencia digital. ● Competencias sociales y cívicas. ● Competencia lingüística. ● Aprender a aprender. ● Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. ● Competencia matemática.
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	● Inteligencia lingüístico-verbal. ● Inteligencia lógico-matemática. ● Inteligencia visual-espacial. ● Inteligencia interpersonal. ● Inteligencia intrapersonal. ● Inteligencia naturalista.

Propuesta de desarrollo

Materiales

DESIERTO

- Caja o bandeja grandes, mesa o espacio libre para base de la maqueta.
- Papel de embalar marrón, arena, sal, piedras, palos, palillos...
- Papeles de colores, telas...
- Pintura de dedos, ceras, rotuladores, tizas, plastilina, esponjas, brochas, pinceles...
- Punzón, tijeras, pegamento.
- Animales de juguete propios del desierto: camellos, dromedarios, serpientes...
- Muñecos para vestirlos de tuareg.

SELVA

- Caja o bandeja grandes, mesa o espacio libre para base de la maqueta.
- Papel de embalar, ramas, hojas, piedras, musgo artificial, palos, palillos...
- Papeles de colores, telas...
- Pintura de dedos, ceras, tizas, rotuladores, esponjas, brochas, pinceles...
- Punzón, tijeras, pegamento.
- Animales de juguete propios de la selva: monos, tigres, cocodrilos...
- Muñecos para vestirlos de pigmeos.

Motivación

- Proyectar en la pizarra digital documentales sobre la selva y el desierto.
- Acudir al rincón de la Todo-teca africana, libros, cuentos, libro informativo, fotografías... y observar las diferencias del desierto y su forma de vida en contraste con la selva africana.
- Mostrar a los niños imágenes de diferentes maquetas e inducirles a explicar qué es una maqueta, qué función tiene, qué representan, si han visto alguna vez una maqueta y dónde...
- Buscar entre todos la definición de maqueta (reproducción de un paisaje, monumento, objeto o edificio, en tamaño reducido) y animarles a participar en la realización de dos diferentes: dos paisajes de África, el desierto y la selva.
- Acordar entre todos qué viviendas, personas, vegetación o especies animales van a aparecer en cada maqueta y elaborar dos listas.

Desarrollo

PASO 1: FORMAR DOS GRUPOS DE TRABAJO

- Invitar a los alumnos a elegir qué maqueta quieren realizar y formar dos grupos de trabajo.
- Asignar las distintas tareas a los miembros de cada grupo: paisaje, vivienda, vegetación, tribu...
- Invitar a los alumnos a verbalizar qué hará cada uno y con qué materiales.
- Cada grupo selecciona y sitúa el material que va a utilizar en un lugar de fácil acceso para todos.

PASO 2: ACORDAR LAS NORMAS

- Utilizar los materiales de forma adecuada.
- Distribuir las tareas y responsabilidades del trabajo asignado.
- Pedir ayuda o colaborar con los compañeros cuando sea necesario.
- Dejar todo limpio y ordenado.

PASO 3: TRABAJO COOPERATIVO

- Cubrir dos mesas con papel de embalar que serán la base de cada maqueta.
- Estas son algunas sugerencias de realización de los distintos componentes:
 - Vestir a los muñecos con papeles o telas de color azul para que representen a los tuaregs del desierto.
 - Poner un taparrabos a los muñecos que representan a los pigmeos de la selva.
 - Fabricar jaimas del desierto con telas, papeles, palos, palillos.
 - Fabricar chozas de la selva con cartulina, plastilina, palillos, paja, palos.
 - Realizar palmeras con rollos de papel de cocina pintados de color marrón, elaborar hojas con cartulina o papeles de color verde y pegarlas en la parte superior del tronco.
 - Realizar de la misma manera los árboles y vegetación propios de la selva.
 - Modelar cactus y nenúfares con plastilina. Añadir palillos a los cactus y bolitas de papel seda a los nenúfares.
 - Representar los ríos de la selva y el oasis del desierto con papel celofán azul o tiza teñida de color azul frotada en sal.

PASO 4: CARTELES Y EXPOSICIÓN

- Realizar un cartel para cada maqueta con las palabras «desierto» y «selva».
- Según el nivel del grupo, invitarles a escribir etiquetas con los nombres de todos los elementos que deseen rotular.
- Al finalizar el trabajo cada equipo hará una exposición ante sus compañeros sobre el modo de vida en el desierto y en la selva.
- Verbalizar las experiencias sobre el proceso de construcción de las maquetas, las dificultades que se han encontrado y cómo se han resuelto, el compromiso y la aportación de todos los miembros de los equipos.

Evaluación

- Invitar a los alumnos a valorar su participación en el taller, expresar su satisfacción por el cumplimiento de la tarea y felicitar al grupo por el trabajo realizado.

Taller 3

Música de África

Programación	
OBJETIVOS	● Mostrar curiosidad, interés y respeto por otras formas y expresiones culturales. ● Identificar algunos instrumentos musicales africanos y aprender sus nombres. ● Reconocer ritmos africanos. ● Participar en actividades colectivas. ● Despertar el interés por conocer la organización de una orquesta. ● Utilizar y manipular diferentes técnicas y materiales para la realización de instrumentos. ● Adquirir un vocabulario básico y técnico relacionado con el proyecto. ● Valorar el esfuerzo, la constancia y el trabajo bien hecho. ● Utilizar diferentes técnicas plásticas.
CONTENIDOS	● Instrumentos musicales: djembé, kalimba, palafón, kora, cuerno... ● Instrumentos de percusión: golpear. El ritmo. ● Instrumentos de viento: soplar. ● Actitud de respeto e interés hacia las canciones tradicionales africanas. ● Valoración del trabajo bien hecho. ● Desarrollo de habilidades y destrezas: coloreado, recortado, pegado...
COMPETENCIAS	● Comunicación lingüística. ● Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. ● Competencias sociales y cívicas. ● Conciencia y expresión cultural. ● Aprender a aprender.
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	● Inteligencia lingüístico-verbal. ● Inteligencia corporal-cinestésica. ● Inteligencia visual-espacial. ● Inteligencia lógico-matemática. ● Inteligencia interpersonal. ● Inteligencia intrapersonal. ● Inteligencia naturalista.

Propuesta de desarrollo

Materiales

- Materiales de reciclaje y reutilización: cajas de cartón, botes y botellas de plástico vacíos y limpios, vasos de plástico, briks, cajas de quesitos, recipientes de cartón o plástico que no tengan riesgo ni piezas pequeñas que se puedan desprender o puedan cortar o arañar.
- Cucharas de palo, palos depresores, pajitas, cuerda, lanas, cordón, gomas elásticas, limpiapipas...
- Semillas, arroz, lentejas, trigo, garbanzos, grava, arena, piedrecitas...
- Pintura de dedos, ceras, rotuladores.
- Papeles de distintas texturas: pinocho, charol, seda, metalizado, restos de papeles de regalo, cartulinas de colores.
- Purpurinas, pompones, lentejuelas.
- Gometes.
- Brochas y pinceles
- Pegamentos, tijeras.
- Fotocopiable 8: Instrumentos musicales. Fotocopiable 9: Hoja de registro.

Motivación

- Animar a los niños a descubrir con qué partes de su cuerpo podrían simular un instrumento musical: palmadas, patadas, pitos; sonidos con los labios, con la lengua, con los mofletes, soplar...
- Recibir en el aula la visita del profesor de música para que les muestre diferentes instrumentos musicales y los manipulen. Observar cómo producen sonido cada uno de los instrumentos y clasificarlos según sean de viento, cuerda o percusión.
- Proyectar en la pizarra digital un fragmento de un concierto. Observar la colocación de los músicos que se agrupan por familias según los instrumentos que tocan. Destacar al director, nombrar a los músicos según el instrumento que tocan (violinista, pianista, guitarrista...).
- Elaborar listas de instrumentos musicales según sean de viento, cuerda o de percusión.
- Formar una pequeña orquesta en el aula con instrumentos musicales o con diferentes objetos de la clase (cajas, botes, rotuladores, papeles...).
- Acompañar el ritmo de una pieza musical o una canción conocida por los niños con los instrumentos.
- Invitarles a visionar algún vídeo de canciones y danzas africanas. Animarles a imitar esos ritmos con sus instrumentos, palmadas, voces...

Desarrollo

PASO 1: PLANIFICAR LA TAREA

- Repartir a los grupos el Fotocopiable 8, invitarles a que elijan qué instrumento desean construir y pedirles que descubran y planifiquen qué elementos o materiales necesitan para confeccionarlo.
- Presentar a los niños los materiales necesarios y colocarlos sobre una superficie amplia al alcance de todos.

PASO 2: ACORDAR LAS NORMAS

- Invitar al grupo a acordar las normas básicas del uso del material:
 - Utilizar el material adecuadamente.
 - Limpiar y ordenar los materiales después de su utilización.
 - Distribuir las tareas y responsabilidades del trabajo asignado.
 - Pedir ayuda o colaborar con los compañeros cuando sea necesario.
 - Ser responsables del trabajo reconociendo que el resultado final está en relación con el esfuerzo.

PASO 3: MANOS A LA OBRA

- Pintar la superficie del instrumento elegido (cajas, rollos de papel, botellas, vasos...) y dejar secar.
- Añadir los elementos necesarios en cada caso para completar cada instrumento, solicitando ayuda o prestándola a otros, si fuera necesario.
- Probar los instrumentos y valorar sus sonidos.
- Decorar los instrumentos con ceras, papeles, gomets, lanas, cuerdas, etc., inspirados por el estilo africano.
- Repartir el Fotocopiable 9 a los alumnos y pedirles que dibujen los instrumentos que han elaborado, indicando qué tipo de instrumento es y con qué materiales lo han confeccionado. Luego, permitirles comparar y compartir sus instrumentos y valorar los trabajos realizados.

PASO 4: ¡EN ACCIÓN!

- Improvisar una canción para acompañarla con los instrumentos. Se puede aprovechar alguna melodía sencilla y adaptar la letra como convengan:
https://www.youtube.com/watch?v=t_OaYHE5CzY.
 - Si yo pongo mi (instrumento/sonajero/tambor...) para arriba
mi (instrumento/sonajero/tambor...) toca el cielo.
 - Si yo pongo mi (instrumento/sonajero/tambor...) para abajo
Mi (instrumento/sonajero/tambor...) toca el suelo.
 - Arriba, arriba el cielo.
 - Abajo, abajo el suelo.
 - Mi (instrumento/sonajero/tambor...) dice adiós
 - Y ya deja de sonar.

Evaluación

- Invitar a los alumnos a valorar su participación en el taller, expresar su satisfacción por el cumplimiento de la tarea y felicitar al grupo por el trabajo realizado.

Taller 4

Animales de la sabana

Programación	
OBJETIVOS	● Conocer mejor el entorno natural de la sabana: vegetación, temperatura, ubicación en el continente africano. ● Reconocer algunos animales de la sabana y sus características. ● Utilizar y manipular diferentes materiales para la realización de animales. ● Utilizar técnicas plásticas diversas para aumentar sus posibilidades expresivas. ● Desarrollar la imaginación y la creatividad en actividades colectivas e individuales. ● Participar de forma activa en la realización de talleres. ● Colaborar en dinámicas colectivas y estar atento a las necesidades de los otros. ● Ampliar el vocabulario relacionado con el proyecto. ● Mejorar la coordinación visual-manual. ● Valorar y respetar las producciones propias y las de los demás ● Comprender instrucciones sencillas con apoyo visual y gráfico.
CONTENIDOS	● La sabana: vegetación, clima y fauna. ● Animales de la sabana: rasgos principales. ● Utilización de técnicas y materiales plásticos básicos. ● Confección de figuras de animales con diversos materiales. ● Desarrollo de la imaginación y la creatividad. ● Adquisición de destrezas y habilidades manuales: coloreado, pegado, decorado...
COMPETENCIAS	● Comunicación lingüística. ● Competencia matemática. ● Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. ● Competencias sociales y cívicas. ● Aprender a aprender.
INTELIGENCIAS MÚLTIPLES	● Inteligencia lingüístico-verbal. ● Inteligencia lógico-matemática. ● Inteligencia visual-espacial. ● Inteligencia naturalista. ● Inteligencia interpersonal. ● Inteligencia intrapersonal.

Propuesta de desarrollo

Materiales

- Materiales de reciclaje y reutilización: hueveras, rollos de papel higiénico o de cocina, corchos de botella, cartulinas, papeles reciclados, gomets...
- Algodón, telas, lanas.
- Pintura de dedos, ceras, rotuladores.
- Pegamento, tijeras.
- Fotocopiable 10: Animales de la sabana.

Motivación

- Invitar a los alumnos a nombrar los animales que relacionen con África: elefante, jirafa, león, hiena, ñu, gacela, hipopótamo, rinoceronte, gorila, cocodrilo...
- Animarles a expresarse libremente y a compartir con los compañeros sus conocimientos sobre los animales que viven en África.
- Anotar en la pizarra algunos de ellos, presentar imágenes o dibujarlos.
- Pedir a los alumnos que describan y nombren sus rasgos más destacados: trompa, colmillos, cuello, melena, dientes, cuerno, piel a rayas... Llamar su atención sobre los colores y coberturas de su piel (plumas, escamas...); la cantidad de extremidades, cómo se desplazan, cómo se alimentan, dónde viven; si son aves, mamíferos..., si son terrestres o acuáticos, etc.
- Enriquecer la situación de aprendizaje activando los conocimientos previos de los alumnos y el vocabulario asociado.
- Invitar a los alumnos a escuchar sonidos relacionados con los animales de África e imitar sus voces, sus movimientos y sus posturas, etc.
- Pedir a los alumnos que elijan un animal de la sabana de entre los que se han presentado.
- De acuerdo con el nivel del grupo, invitarlos a elaborar listas con sus nombres escritos, o bien, listas con dibujos que los representen, junto al hábitat en el que viven.
- Favorecer el intercambio de ideas y de información y animar al grupo a resolver sus dudas consultando libros de la Todo-teca africana.
- Proyectar en la pizarra digital algún documental relacionado con los animales salvajes o los parques naturales de África.

Desarrollo

PASO 1: ELEGIR LA TAREA Y FORMAR GRUPOS DE TRABAJO

- Repartir el Fotocopiable 10 e interpretar entre todos las indicaciones para elaborar los animales. Invitarles a decidir qué animal desea realizar cada alumno.
- Formar grupos con los niños que desean hacer animales iguales.

PASO 2: PLANIFICAR LA TAREA

- Invitarles a descubrir qué elementos o materiales necesitan para confeccionar su animal.
- Presentar a los niños los materiales necesarios y colocarlos sobre una superficie amplia al alcance de todos.

PASO 3: ACORDAR LAS NORMAS

- Utilizar los materiales de forma adecuada.
- Distribuir las tareas y responsabilidades del trabajo asignado.
- Pedir ayuda o colaborar con los compañeros cuando sea necesario.
- Dejar todo limpio y ordenado.

PASO 4: MANOS A LA OBRA

- Pintar la base de cada animal (hueveras, rollos de papel higiénico...) con pintura de dedos y dejar secar.
- Picar o recortar en cartulinas o papeles las diferentes partes que componen cada animal (orejas, ojos, bigotes, bocas, lengua, cuernos...).
- Completar el animal pegando sobre el cuerpo las partes que han picado o recortado.
- Animar a los alumnos a personalizar sus animales añadiendo otros materiales para completarlos y decorarlos: lanas, telas, algodón, gomets...

PASO 5: EXPOSICIÓN

- En un trozo grande de papel continuo realizar entre todos el dibujo de un paisaje de la sabana, utilizando los materiales que nos han sobrado.
- Situar luego en el paisaje los animales que los alumnos han realizado.
- Exponer el dibujo en un lugar visible de la clase a la altura de los alumnos para que puedan manipularlo y acudir a él cuando lo deseen.

Evaluación

- Invitar a los alumnos a recordar los pasos seguidos para realizar cada encargo y valorar su participación, expresar la satisfacción por el trabajo realizado, compartir los resultados de sus experiencias, establecer vínculos entre lo realizado en el taller y otras actividades del aula.
- Por último, animarlos a expresar su opinión sobre lo que han aprendido, cómo se han sentido participando en el taller y si les ha gustado la experiencia o no.

Dossier. Información y curiosidades

Taller 1. Máscaras africanas

Máscaras de cine muy famosas

A lo largo de la historia de la literatura y el cine han sido muchos los personajes de ficción que han usado una máscara.

Si bien en la cultura africana las máscaras representan dioses o protegen a quien las lleva y se utilizan en ceremonias y rituales, en el cine, las máscaras protegen la identidad del villano o del héroe.

Algunos héroes enmascarados muy famosos: el Zorro, Spiderman, Batman...

Aunque también hay máscaras muy reconocidas de películas de miedo, como Scream, Hannibal...



Taller 2. El desierto y la selva

Tippi Benjamin Okanti

Esta niña francesa nació en Namibia, donde sus padres trabajaban como fotógrafos naturalistas.

Durante 10 años Tippi vivió en África, entre bosquimanos y animales salvajes. Su relación con los animales sorprendió incluso a los bosquimanos, que pensaban que era capaz de comunicarse con ellos.

En su libro de reciente aparición, *Tippi: Mi libro de África*, relata cómo se crio con su hermano elefante, o con su mejor amigo el guepardo.

En la actualidad, Tippi vive en Francia y ha estudiado cine.

Taller 3. Música de África

El tambor

El tambor fue el primer instrumento musical que hizo el ser humano, aunque otros estudios aseguran que fue la flauta.

Entre los distintos pueblos y tribus, los tambores se usaban con frecuencia en múltiples ocasiones. Su redoble reunía a los individuos de la tribu para la guerra; servía, a veces, para los bailarines y los cantantes, y desempeñaba un papel muy importante en las ceremonias religiosas.

Entre las antiguas civilizaciones, existían varias clases de tambores: los egipcios usaban un tipo pequeño; los chinos usaban uno grande parecido a nuestro bombo; el tambor favorito de los hebreos parece que fue una especie de pandereta.



Taller 4. Animales de la sabana

¿Sabías que...?

La jirafa es muda porque no tiene cuerdas vocales.

El hipopótamo corre más rápido que un hombre.

El cocodrilo tiene un cerebro del tamaño del dedo pulgar de una persona.

Las hormigas nunca duermen.

El elefante es el animal terrestre más grande del mundo.

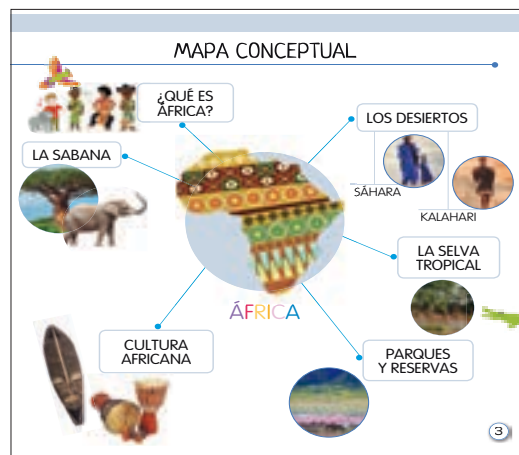
El avestruz tiene los ojos del tamaño de una pelota de tenis y son más grandes que su cerebro.



8

El libro informativo ¿Qué quieres saber de...?

Presenta
el libro informativo
a los alumnos
para consultar y acceder
de una manera sencilla
y ordenada a
la información básica
que demandan.



El mapa conceptual sirve de índice para que, además de identificar gráficamente los temas que van a consultar, los alumnos puedan relacionarlos con los contenidos del mural del aula que están iniciando: Organizamos las ideas.



¿Qué es África?

Objetivo: Contribuir a que los niños descubran otro continente y nuevas formas de vida.

Contenido: Interés por conocer otros continentes, países y realidades: África.

➔ **Organizamos las ideas**
Definición

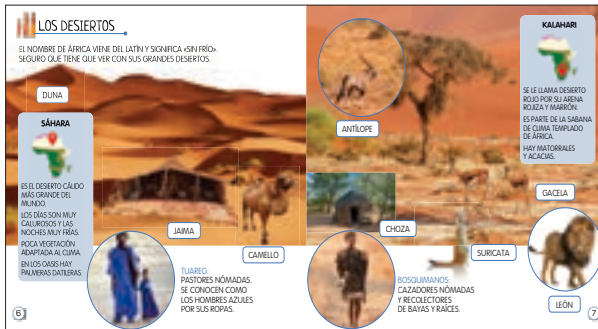
Sugerencias

Mostrar en la pizarra digital imágenes del continente africano y observar los distintos paisajes (desierto, sabana, selva). Indicar los principales elementos geográficos (río Nilo, isla Madagascar, lago Victoria, monte Kilimanjaro...). Señalar por turnos algunos de estos elementos.

Comparar África con Europa y relacionar la idea de continente con los países que lo forman. Llamar la atención de los alumnos sobre que, al igual que en Europa hay muchos países con culturas y tradiciones diferentes, ocurre lo mismo en todos los continentes. Explicarles que África está formada por 54 países, la mayoría de ellos mucho más grandes que España.

Animarles a compartir sus conocimientos y experiencias relacionados con los elementos del paisaje o con cualquiera de las actividades presentes en la escena.

Láminas 4, 5, 6, 7, 22, 24 y 25



Organizamos las ideas

Taller 2: El desierto y la selva

Sugerencias

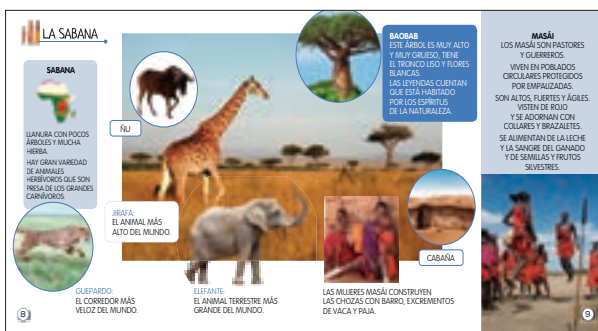
Presentar la doble página y explorar las similitudes entre la vegetación, fauna y pueblos del desierto del Sáhara y del desierto de Kalahari.

Hallar después las diferencias entre las poblaciones de tuaregs y bosquimanos, ambos nómadas.

Comparar sus viviendas y explicar las características, diferencias y similitudes entre el modo de vida de ambos desiertos.

Nombrar los colores con los que visten y el tipo de prendas.

Láminas 4, 7, 8, 9 y 28



Organizamos las ideas

Taller 4: Animales de la sabana

Sugerencias

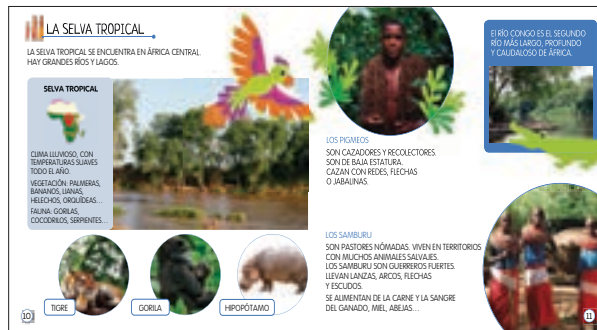
Observar y reconocer imágenes de diferentes animales de la sabana. Nombrarlos, observar sus características, escribir el nombre, colorearlos y hacer asociaciones de imágenes y palabras.

Hacer un mural alusivo a la sabana africana. Pintar con acuarela el fondo del mural, recortar trozos de tela de color rojo rectangulares y pegarlos sobre el fondo.

Sobre las telas dibujar en color negro las cabezas, brazos y pies de los masáis. Con rotuladores dibujar algún animal de la sabana.

Llamar la atención de los alumnos sobre el uso del color rojo en el pueblo masái.

Láminas 4, 7, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 24 y 28



La selva tropical

Objetivo: Conocer el paisaje, los animales y los pueblos de la selva tropical africana. Respetar otras culturas y estilos de vida.

Contenido: Características de la selva. Animales y tribus: costumbres y modo de vida. Los pigmeos. Los samburus.

➔ **Organizamos las ideas**
Taller 2: El desierto y la selva

Sugerencias

Localiza en el mapa la extensión que ocupa la selva tropical africana. Observar el color con el que se representa. Recordar la ubicación de los desiertos y de la sabana entre todos. Nombrar los colores con los que se visualizan en el mapa.

Dividir la clase en tres equipos que presentarán las características y el vocabulario del desierto, la sabana y la selva. Pueden hacerlo vestidos como tuaregs, masáis y pigmeos.

Láminas 4, 7, 17, 18, 19, 22, 23 y 24



Cultura africana

Objetivo: Conocer las funciones, características y utilización que tienen las máscaras, collares y adornos personales. Observar la importancia de las danzas y la música en la vida cotidiana.

Contenido: Respeto y valoración hacia otras culturas y sus características. Cultura africana: instrumentos musicales, máscaras, collares, danzas...

➔ **Organizamos las ideas**
Talleres 1 y 3
Carta a las familias

Sugerencias

Día de África. Con ayuda de las familias, caracterizar a los niños con peinados, pintura de cara, aderezos, vestimenta... de tipo africano. Procurar que estén representadas las distintas tribus (tuaregs, masáis, bosquimanos, himbas...).

A continuación, reunidos alrededor de un gran fuego simulado, los niños se presentan y realizan alguna actividad conjunta: tomar té y tortas; escuchar relatos, leyendas o cuentos africanos; danzar con una música africana de fondo... Comentar la función del círculo de la amistad de los pigmeos y su gusto por relatar y escuchar historias sentados en él.

Si se ha llevado a cabo, intervenir con los instrumentos y las máscaras elaborados en los talleres. Recitar O banuno.

Láminas 15, 20, 21 y 27



Conversar con los alumnos sobre los parques naturales que conocen. Invitarles a pensar sobre cómo las actividades humanas (construcción de ciudades y carreteras, tala de árboles, explotación de recursos naturales...) puede afectar hasta el punto de amenazar a pueblos y ecosistemas enteros. Invitarles a compartir opiniones y experiencias.

Láminas 4, 6, 7, 10, 12, 18, 19 y 23



Ampliar la información sobre Nelson Mandela y Wangari Maathai, opcionalmente, con búsquedas asistidas en Internet en relación con la importancia de sus hechos y sus palabras. En ambos casos se puede recomendar la consulta y lectura de algunos fragmentos de los libros *Mis cuentos africanos*, de Nelson Mandela y *Árboles de paz*, de Maathai.

Láminas 6, 15, 16, 17, 24 y 26

Contenido: La lucha por la igualdad de derechos de todas las personas; la protección del medio ambiente.

9

Descubrir una aventura

Este relato acerca a los alumnos a la diversidad cultural de un continente desconocido para ellos. Además de la riqueza biológica, existe una multitud de pueblos con culturas y tradiciones diferentes.

En el mundo actual, tan necesitado de empatía y comprensión, los alumnos conocerán a Amir, un niño bereber que recorrerá África de norte a sur buscando el origen de un sonido que escuchó con el corazón: el corazón de África.

En su aventura comprenderá que el corazón de África está en los animales, en los paisajes y en la mirada y el corazón de todos los que la aman.

Un cuento ideal para trabajar la empatía, la tolerancia y el respeto.

¿DE QUÉ IRÁ
LA HISTORIA?



Portada Presentamos...

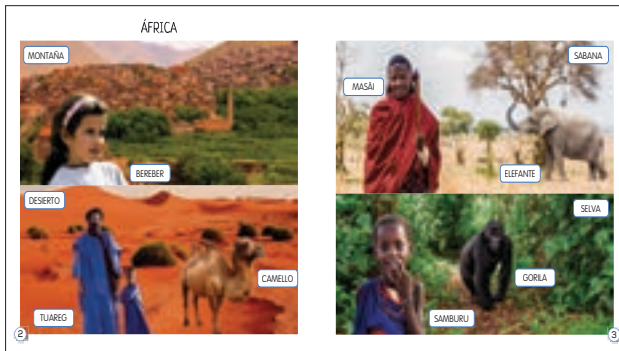
Desde la portada, los alumnos se identificarán con un pequeño niño bereber con grandes ojos ávidos por descubrir el mundo. La presencia de otros niños africanos junto al protagonista y el título animarán a los alumnos a imaginar de qué puede ir el cuento, dónde transcurrirá, qué podría ocurrirle a Amir...

A partir de las actividades que se hayan llevado a cabo y de las visitas, experiencias e investigaciones realizadas, animar a los alumnos a crear una lista conjunta de palabras e ideas que podrían aparecer en el relato. Además de activar todos estos términos y nociones relacionadas con África que harán más significativo el aprendizaje y facilitarán la comprensión, al terminar el relato, los alumnos podrán confirmar sus hipótesis y corregir la lista, eliminando o añadiendo los términos que se considere necesario.

ACTIVAMOS
NOCIONES,
VOCABULARIO,
EXPERIENCIAS

Vocabulario

Explorar antes de leer



Mediante fotografías se presentan los términos más significativos del texto. Esta presentación favorece la relación palabra-imagen y la percepción global de las palabras esenciales.

Conocer los términos antes de la lectura facilitará la comprensión general del texto.

Invitar a los alumnos a reconocer, nombrar, describir y definir los nuevos términos así como a dibujarlos, identificarlos en imágenes u objetos, usarlos en frases sencillas, pareados...

Lectura colectiva

Conocer la historia

COMENTAMOS
LA NARRACIÓN,
IMAGINAMOS,
INTERPRETAMOS,
COMPRENDEMOS

Realizar una primera lectura o mostrarles el cuento digital.

En una segunda lectura, favorecer la formulación de preguntas sobre el personaje, las ilustraciones de las escenas o los sucesos que relatan.

Las preguntas son una señal inequívoca de curiosidad; se pueden resolver por el docente o por los compañeros.

Algunas respuestas o preguntas pueden generar debate; será interesante y muy conveniente animar a los niños a expresar su opinión en un contexto de respeto.

Lectura individual

El placer de «leer»

Una vez que los alumnos han escuchado el relato, resuelto sus dudas y satisfecho su curiosidad, es el momento de que utilicen la versión digital de la aventura de forma autónoma y de que realicen las propuestas de su ejemplar de «El corazón de África».

Animarles a completar las actividades, a valorar los resultados, a sentirse satisfechos por personalizar su cuento y conocer mejor, poco a poco, ese gran continente que descubre el protagonista.

El corazón de África

Texto completo

Amir contemplaba la luna desde su ventana cuando, de pronto, un ruido retumbó en sus oídos y en su pecho. ¡BUM, BUM! Sobresaltado, corrió hacia su abuelo. «¿Cómo?», se extrañó al verlo dormir. «¿Es que no lo ha oído?», y lo llamó.

–Abuelo, ¿qué ha sido ese ruido?

–Es el corazón de África –balbuceó el anciano.

–¿De África? –preguntó Amir, pero su abuelo no contestó porque volvía a estar dormido.

Amir ya no pensaba en dormir. ¡El corazón de África! El pequeño Amir, impaciente por saber qué era aquello, cogió algo de comer, una calabaza con agua y salió en busca de aquel sonido.

Amir caminó durante días, dejó atrás su montaña y cruzó el desierto y, cuando apenas le quedaba agua, vio un oasis a lo lejos. Junto a un pozo, una niña tuareg acariciaba a un camello. Amir pensó que un animal tan grande seguro que tenía dentro el corazón de África.

–Hola, soy Amir. Estoy buscando el corazón de África. ¿Crees que estará ahí dentro? –preguntó a la niña señalando al camello.

–Hola, soy Kella. Mi camello tiene un corazón muy grande, cierto, pero no creo que sea el corazón que estás buscando.

Amir apoyó su cara contra el camello y oyó «Pum-pum, pum-pum», y, aunque sonaba fuerte, no era, ni de lejos, el sonido que escuchó aquella noche.

Amir se despidió de Kella, que le dio unos dátiles para el camino.

Sin dejar de caminar un solo día, Amir dejó atrás las dunas del desierto y entró en la sabana. A lo lejos, vio una manada de elefantes y caminó hacia ellos, seguro de poder encontrar el corazón de África dentro de un animal tan grande. Antes de llegar, un niño masái lo saludó.

–¡Hola! Soy Muriki. ¿Dónde vas?

–Hola, soy Amir. Estoy buscando el corazón de África. ¿Crees que estará dentro de ese elefante?

–Amir –contestó el niño–. El elefante tiene sin duda un corazón muy grande, pero no creo que sea lo que estás buscando.

Amir se acercó al elefante y, antes incluso de tocarlo, ya pudo sentir su corazón: «PON-PON, PON-PON». Y, aunque era un corazón fuerte, no era ni de lejos el sonido de aquella noche.

Amir aceptó un odre con leche que le ofreció Muriki y siguió su camino.

Los días pasaban. Amir había dejado atrás la sabana y avanzaba ahora entre los arbustos de la selva. De pronto, oyó un sonido abrumador y corrió pensando que, por fin, vería el corazón de África. Pero solo encontró una catarata que volcaba el agua en un lago, haciendo un ruido tal que apenas se escuchaba otra

cosa. ¡BRUMMMM! En la orilla, una niña jugaba con el gorila más grande que Amir hubiera visto jamás.

–Hola, ¿quién eres? Soy Mara, del pueblo samburu.

–Hola, Mara. Soy Amir, del pueblo bereber. ¿Puedo escuchar su corazón?

La niña asintió y Amir pegó su cara al pecho del animal y escuchó un gran latido, enorme, fuerte, rítmico: ¡PAM PAM, PAM PAM! Pero aquel sonido no era ni de lejos el que escuchó aquella noche.

–¡Vaya! –dijo decepcionado–. Pensaba que por fin había encontrado el corazón de África. Tendré que seguir buscando.

–¿Por qué no vienes a mi poblado? Quizá mi abuelo pueda ayudarte –le ofreció Mara.

Y Amir, que estaba muy cansado, pensó que era una buena idea y la siguió. En el poblado, Mara condujo a Amir hasta un baobab bajo el que descansaba su abuelo.

–Abuelo, Amir viene de muy lejos buscando el corazón de África. ¿Podrías ayudarlo tú?

El abuelo observó sorprendido al niño, le tomó la mano y miró en lo profundo de sus ojos azules.

–Has llegado a tu destino, Amir. Aquí lo encontrarás –le dijo.

Amir rio feliz... ¡Había llegado! ¡Por fin lo había conseguido! Y preguntó:

–¿Dónde está? Dime, por favor, dónde está –rogó muy nervioso al anciano.

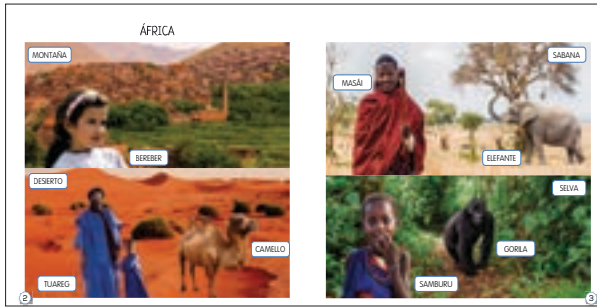
Antes de que el abuelo de Mara pudiera contestar, las mujeres empezaron a cantar y a danzar, y los hombres golpearon a la vez un gigantesco tambor. ¡TAM TAM, POM POM, TUM TUM! ¡TAM TAM, POM POM, TUM TUM! –Cierra los ojos, Amir, y escucha con esto –le dijo el anciano poniéndole la mano en el corazón.

Amir cerró los ojos y notó que su corazón latía al ritmo del tambor, al ritmo de la danza, al ritmo del corazón del elefante, de la jirafa y del camello; y escuchó, también, el corazón de su abuelo, tan lejos ahora de él. Amir abrió los ojos y miró desconcertado al anciano, que le explicó:

–Solo unos pocos escuchan alguna vez el corazón de África, Amir. Solo los que la conocen bien y la guardan en su corazón. Como tú. Ahora, escucharás este sonido cada vez que lo desees. Al cerrar los ojos, el latido de África te recordará sus paisajes y sus pueblos. Sus colores y danzas siempre irán contigo.

Y a la luz de la luna, arropado por el ritmo de los tambores, Amir se sintió muy feliz.

Amir volvió a su montaña, donde vivió muchos años. Cuando era ya un anciano, una noche su nieta le despertó preguntándole, inquieta: «¡Abuelo, abuelo! ¿Dónde está el corazón de África?» ¿Qué creéis que pasó después?



Páginas 2-3. Vocabulario

Objetivo: Identificar y diferenciar cuatro paisajes diferentes de África y asociarlos a alguno de los pueblos que los habitan.

Contenido: La montaña, el desierto, la sabana y la selva tropical. Los bereberes, los tuaregs, los masáis y los samburus. Animales emblemáticos de estos parajes: camello, elefante, gorila.

Propuestas

Describir los paisajes y hablar de los colores que predominan en cada uno, de las prendas de vestir de las personas de las fotografías y de las características de los animales de cada ecosistema.

Invitar a los alumnos a trazar cuadrados y colorearlos con los tonos de estos paisajes y prendas: marrón y blanco; naranja y azul; amarillo y rojo; verde y morado. **Experimentar** libremente con los colores y sus mezclas y compartir cuál es el color que más le gusta a cada uno.



MIENTRAS MIRABA LA LUNA, UN RUIDO SOBRESALTÓ AL PEQUEÑO AMIR.
 –ABUELO, ¿QUÉ HA SIDO ESE RUIDO?
 –ES EL CORAZÓN DE ÁFRICA –CONTESTÓ EL ABUELO.
 «EL CORAZÓN DE ÁFRICA», PENSÓ.
 Y SALIÓ EN BUSCA DE AQUEL SONIDO.

Páginas 4-5

Objetivo: Presentar al protagonista y el lugar donde comienza la acción. Reconocer la onomatopeya de un ruido.

Contenido: La casa bereber. Los personajes: Amir y el abuelo. Las onomatopeyas y los recursos gráficos de cómic que nos ayudan a representarlas.

Propuestas

Nombrar objetos del entorno cotidiano que hagan ruido y clasificarlos en sonidos agradables y ruidos desagradables.

Imitar los sonidos de objetos, instrumentos o animales e invitar a los compañeros a averiguar de qué se trata.

Preguntar: ¿Cómo suena tu corazón? *Pum pum.*

➔ Identificar al protagonista y el sonido que da origen a su aventura.



AMIR CAMINÓ DURANTE DÍAS. EN UN OASIS UNA NIÑA ACARICIABA A UN CAMELLO.

–SOY AMIR Y BUSCO EL CORAZÓN DE ÁFRICA. ¿ESTARÁ AHÍ DENTRO?

–EL CAMELLO TIENE UN CORAZÓN MUY GRANDE, PERO NO ES EL QUE BUSCAS –DIJO KELLA.

Páginas 6-7

Objetivo: Presentar el desierto del Sahara y a los tuareg, el oasis, el camello, los dátiles (palmera).

Contenido: El desierto del Sahara: oasis, dátiles, camello, tuareg.

Propuestas

Invitar a los alumnos a **explicar** cómo son los oasis y qué se puede encontrar en ellos. **Conversar** sobre la vida nómada de los tuaregs y sus prendas azules.

Preguntar: ¿Qué acumula el camello en sus jorobas?

Compartir: ¿Has probado los dátiles? ¿Qué otras palmeras conoces que den frutos distintos? Coco, plátano.

➔ Identificar el nombre de la niña tuareg y del animal propio del desierto.



CUANDO ENTRÓ EN LA SABANA, AMIR VIO UNA MANADA DE ELEFANTES.

–SOY MURIKI. ¿DÓNDE VAS? –DIJO EL NIÑO MASÁI.

–ESTOY BUSCANDO EL CORAZÓN DE ÁFRICA. QUIZÁ ESTÉ EN ESTE ELEFANTE.

Páginas 8-9

Objetivo: Identificar en una imagen las características de la sabana. Reconocer el elefante y nombrar sus rasgos más destacados. Relacionar a los masáis con la sabana africana. Reflexionar sobre la importancia del agua.

Contenido: La sabana: masáis, acacias, baobab, elefante. Prendas masáis, adornos.

Propuestas

Describir al elefante y nombrar otros animales que vivan en la sabana. ¿De qué se alimenta el elefante? Señalar la hierba y las acacias. **Explicar** que los elefantes, además de hierba y ramas de árboles, comen hojas, cortezas, frutos y raíces.

Relacionar el odre de agua del niño masái con el oasis. Hablar de la necesidad de agua en África, de los pozos y de la dificultad de llevar agua a las casas.

Comparar esta realidad con la propia y **valorar** el uso responsable de un bien tan preciado.

➔ Relacionar al masái y al elefante con la sabana.



EN LA SELVA AMIR LLEGÓ A UNA CATARATA.
EN LA ORILLA UNA NIÑA JUGABA CON UN GORILA.
AMIR ESCUCHÓ SU CORAZÓN, PERO NO ERA
EL QUE ESTABA BUSCANDO.
–VEN A MI POBLADO –DIJO MARA.

Páginas 10-11

Objetivo: Reconocer en una imagen las características de la selva tropical: vegetación, presencia del agua, animales.

Contenido: La selva tropical: vegetación y fauna. Cataratas. El pueblo samburu.

Propuestas

Preguntar: ¿Qué relatos y personajes conoces que ocurran en la selva? Comparar esta selva tropical africana con otras (Amazonas, por ejemplo).

Explicar lo que se conoce sobre los gorilas y su estilo de vida. Recordar a Dian Fossey.

Conversar sobre el tamaño de los grandes animales de África: elefante, rinoceronte, hipopótamo, ñu, jirafa, gorila.

➔ Asociar a la niña samburu y al gorila con la selva.



EN EL POBLADO, EL ABUELO DE MARA MIRÓ
A LOS OJOS A AMIR Y LE DIJO:
–HAS LLEGADO A TU DESTINO, AMIR.
AQUÍ ENCONTRARÁS EL CORAZÓN DE ÁFRICA.
–¿DÓNDE? ¿DÓNDE? –PREGUNTÓ NERVIOSO.
MIENTRAS, TODOS DANZABAN Y TOCABAN
EL TAMBOR.

Páginas 12-13

Objetivo: Aproximarse a la cultura africana: celebración de eventos con música y danzas; el djembé.

Contenido: Las ceremonias africanas, máscaras, danzas, collares, tambores...

Propuestas

Con los tambores y otros instrumentos musicales que se hayan fabricado en el taller, **improvisar** una ceremonia como la de la escena.

Escenificar la ilustración y dramatizar los diálogos, primero con las palabras y luego solo con gestos.

Conversar sobre el parecido entre el sonido del tambor y los latidos de un corazón.

Imitar los sonidos de los objetos que se proponen en la escena.

➔ Reconocer globalmente palabras significativas del relato: danza, tambor.



Páginas 14-15

Objetivo: Conocer y comparar la estructura social de los pueblos: los ancianos.

Contenido: Emociones: descubrimiento, empatía, comprensión.

–ESCUCHA CON EL CORAZÓN, AMIR –DIJO EL ANCIANO.
AMIR CERRÓ LOS OJOS Y SINTIÓ LA MÚSICA, LA DANZA, EL CORAZÓN DEL GORILA, DEL ELEFANTE, DEL CAMELLO, Y... ¡EL CORAZÓN DE SU ABUELO! ¡TAN LEJOS...!

Propuestas

Comentar que el anciano comprende que Amir es un niño de buen corazón y que su largo camino le ha servido para conocer y amar África, con todas sus distintas realidades.

Anticiparse al desenlace del relato, invitando a los alumnos a explicar qué ha ocurrido hasta este momento en el relato y qué podría ocurrir después.

Invitarlos a **dibujar** otros finales posibles.

➡ Comprender el orden de los acontecimientos esenciales del relato.





Página 16

Objetivo: Comprender el desenlace del relato. Identificar los sentimientos de Amir (alegría, expectación).

Contenido: El desenlace del cuento. Identificación de emociones.

AMIR VOLVIÓ A SU MONTAÑA JUNTO A SU FAMILIA.

CUANDO FUE ANCIANO, UNA NOCHE, SU NIETA LE DESPERTÓ:

—ABUELO, ABUELO... ¿DÓNDE ESTÁ EL CORAZON DE ÁFRICA?

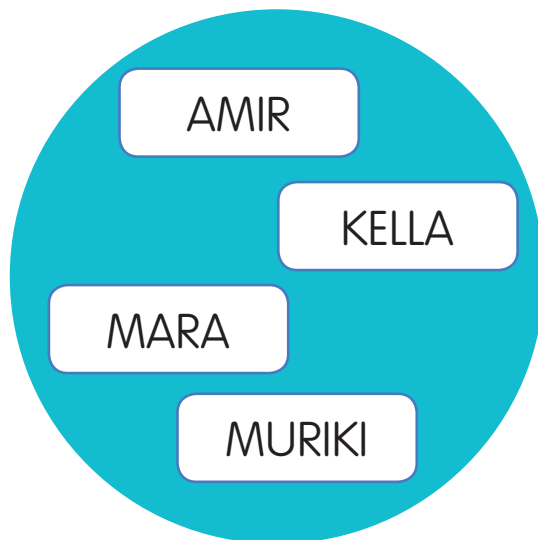
Propuestas

Compartir las opiniones sobre el personaje, el final y cómo el cuento presenta una estructura circular que lleva hacia el comienzo, como si se reanudara la historia.

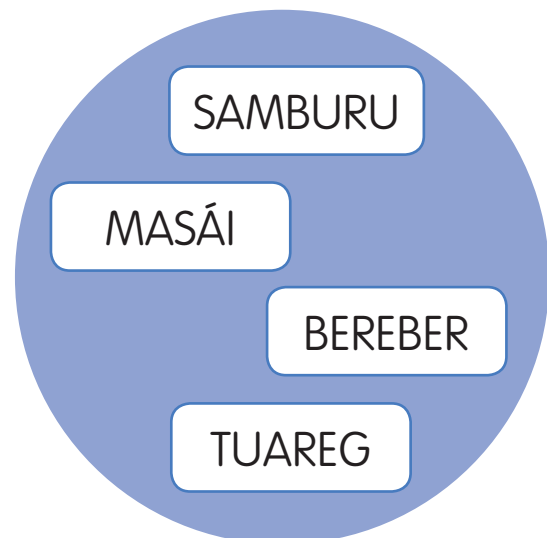
Animar la imaginación de los alumnos e invitarles a imaginar qué ocurrirá después.

¿Repetirá la nieta de Amir la aventura de su abuelo?

➔ Comprender el momento de la vida del personaje en el que se produce el final del relato. Intuir la estructura cíclica de la narración.



Relacionar cada **personaje** con su nombre propio y con el nombre de su pueblo.



10

Resolver... El cuaderno de actividades

El cuaderno de actividades es un material de uso individual y, por tanto, personalizado. Además de que hay actividades con múltiples soluciones posibles, se sugiere la libre elección de los materiales para realizar algunas, lo que acentúa la sensación de lograr un trabajo personal, correcto y satisfactorio.

Una vez acabado, el cuaderno proporciona ocasiones para repasar, recordar, contrastar y valorar resultados.

Registrar un proceso

Tras las actividades colectivas, los juegos, los talleres y las tareas de aprendizaje colaborativo, llega el momento, en determinadas sesiones, de que el alumno se enfrente a la realización de una tarea individual.

Se proponen actividades muy variadas para que los alumnos las encuentren atractivas, pero también accesibles.

Las actividades son el medio más eficaz para consolidar el aprendizaje y, para ello, es necesario que el alumno quiera realizarlas y sienta que es capaz de ello, valorando positivamente su propio progreso.

Tipología de actividades

► Láminas de registro del proyecto

Las láminas 1, 2, 3, 28 y 29 favorecen la identificación, el registro y la valoración de los conocimientos previos y los adquiridos por los alumnos en dos momentos del desarrollo del proyecto: antes de empezar y al terminar.

Al compararlas, los alumnos y el docente tendrán la oportunidad de comprender lo que han descubierto y aprendido, y de evaluar el proceso general y el progreso individual.

► Actividades relacionadas con otros componentes del proyecto

Algunas actividades ofrecen una oportunidad de registrar lo que han aprendido o lo que han descubierto en los distintos componentes del proyecto (libro informativo, talleres). Se trata de una ocasión de resolver de forma individual lo que ya han aprendido con los compañeros. Son actividades de registro, de consolidación que, sin embargo, aportan una valiosa información al docente acerca del progreso individual de sus alumnos y acerca del interés que las actividades han generado.

► Actividades complementarias

Se ofrecen varias actividades complementarias que profundizan en el tema del proyecto y que se pueden asignar en cualquier momento y orden. Son propuestas adaptadas al currículo.

► Láminas portfolio

Selección de láminas que pueden orientar al profesor en la realización de la tarea de evaluación individual. Presentan actividades sobre contenidos básicos relacionados con el proyecto.

► Láminas de uso libre

El profesor podrá dirigir a los alumnos a estas láminas de uso libre para realizar actividades sobre otros temas que hayan surgido durante el desarrollo del proyecto, con propuestas relacionadas con visitas, excursiones o cualquier otro motivo especial.

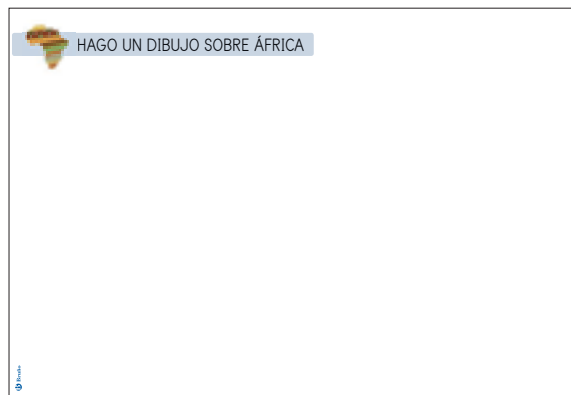


Lámina 1. Hago un dibujo sobre África

Objetivo: Representar gráficamente las ideas previas que se tienen sobre África.

Contenido: Ideas previas sobre África.

Desarrollar las competencias

Colocar a los niños en una posición de **reposo** y **relajación** (tumbados en el suelo, sentados, con la cabeza apoyada sobre la mesa...). Poner una música rítmica, pero melodiosa, de origen africano, e invitarles a imaginar que están en África.

Acabado el tiempo para **imaginar**, pedirles que dibujen algo sobre África, sin hacer más indicaciones. Los niños elegirán los materiales y colores que quieran utilizar.

Una vez realizados, presentar individualmente los dibujos y dar oportunidad a cada alumno de explicar qué ha representado.



Lámina 2. ¿Qué sabemos de África?

Objetivo: Indagar los conocimientos previos sobre la vida de los africanos y expresarlos oralmente. Desarrollar las habilidades comunicativas.

Contenido: Ideas previas sobre África. Vocabulario específico.

→ Organizamos las ideas

Desarrollar las competencias

Sentados en asamblea, indagar los conocimientos previos que nuestros alumnos tienen sobre África provocando un **torbellino de ideas**.

En este momento el profesor recoge las ideas de todos sin hacer valoraciones o correcciones. Todas las ideas son válidas hasta que se comprueben.

Lo interesante de esta actividad es el **debate espontáneo** que se origina y las **hipótesis** que quedan formuladas.

El profesor escribe una **lista** con todas las aportaciones del grupo, que podrá fotocopiar para que cada alumno pegue una copia en esta lámina.

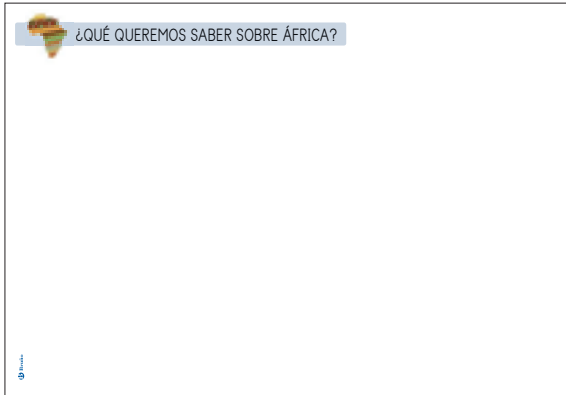


Lámina 3.

¿Qué queremos saber sobre África?

Objetivo: Expresar intereses personales en relación con un tema: África.

Contenido: Relación de intereses del grupo o clase sobre África.

➡ **Organizamos las ideas.** Carta a las familias

Desarrollar las competencias

Entregar a los niños la carta en la que solicitamos la **colaboración familiar** para dar respuesta a sus inquietudes. Explicar el contenido de la carta.

Con las respuestas recibidas, acordar entre todos los temas que suscitan un interés mayoritario entre el grupo; fotocopiar y entregar a cada alumno para pegar en la lámina.

Exponer el mural **Organizamos las ideas** en un lugar visible y a la altura de los niños para ir completándolo, ajustándolo o ampliándolo durante el desarrollo del proyecto.



Lámina 4. África, un gran continente

Objetivo: Desarrollar habilidades de investigación y búsqueda de información para resolver dudas. Situar el continente africano en un mapa. Identificar el nombre del continente: África. Situar África y España.

Contenido: Ubicación de España y África. Situación en el mapa del continente africano. Reconocimiento y formación del nombre «ÁFRICA».

➡ **Organizamos las ideas.** Adhesivos 1

Desarrollar las competencias

Con ayuda de la pizarra digital, un globo terráqueo o un atlas, **situar** África y España en el **mapa** y llamar la atención del grupo acerca de su posición y su distancia. **Comparar** su tamaño. **Conversar** sobre los medios de transporte que podemos utilizar para llegar a África.

Buscar imágenes de África en el Libro informativo, en los libros del aula y en la **Todo-teca africana**. Comparar el desierto con la selva y las llanuras. Llamar la atención sobre el río Nilo.

Observar los rasgos de las letras que componen la palabra África. Colocar los adhesivos en su lugar correspondiente para formar el nombre del continente.

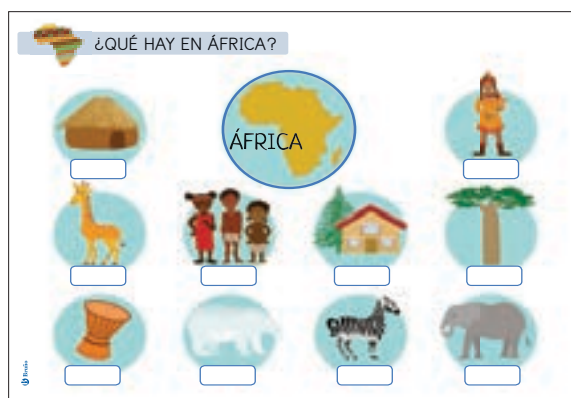


Lámina 5. ¿Qué hay en África?

Objetivo: Valorar las diferencias entre culturas y mostrar curiosidad y sensibilidad por sus peculiaridades.

Contenido: Personas, animales y elementos relacionados con el continente africano.

➡ Adhesivos 1. *Organizamos las ideas*

Desarrollar las competencias

Mostrar en la pizarra digital **imágenes** de viviendas, animales u objetos relacionadas con África, intercaladas con otras que no lo son. Cada vez que vean una imagen de África, invitar a los niños a levantarse y cantar «Waka Waka (Esto es África)», conocida canción de Shakira.

Identificar el contorno del continente africano. Dibujar el continente en un cartón tan grande como se pueda. Colorearlo de forma colectiva con los colores y técnicas que los alumnos elijan.



Lámina 6. Los pueblos de África

Objetivo: Comparar la realidad social de África: la ciudad y el poblado. Conocer que África está formada por 54 países.

Contenido: Investigación sobre las ciudades y los poblados en África. Conocer algunos nombres de países y sus banderas.

➡ Cartas a las familias

Desarrollar las competencias

Investigar y localizar imágenes de **ciudades** africanas muy pobladas: El Cairo, Nairobi... Buscar luego imágenes de poblados de tribus africanas que viven según sus antiguas tradiciones. **Comparar** y conversar sobre las diferencias.

Nombrar y **escribir** los nombres de algunos países: Marruecos, Argelia, Tanzania, Uganda, Kenia, Sudáfrica, Etiopía... **Buscar** las banderas de los países que se hayan nombrado. Repartir un papel a cada uno e invitarles a colorear las banderas.

Luego, colocar las banderas sobre el continente cuya realización se sugería en la lámina 5, a modo de mural.

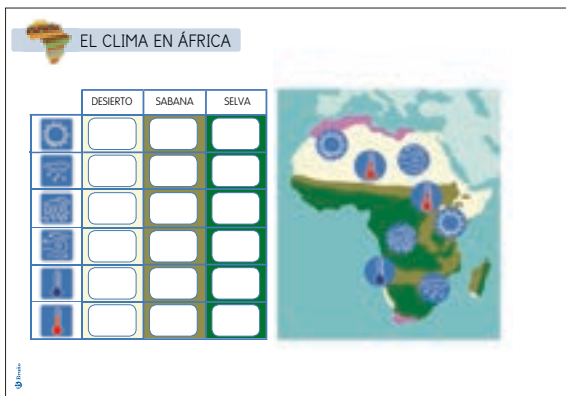


Lámina 7. El clima en África

Objetivos: Diferenciar las condiciones climatológicas básicas del continente africano.

Contenido: Climatología en la selva, desierto y sabana.

➡ **Organizamos las ideas.** Cartas a las familias

Desarrollar las competencias

Pedir a los niños que **observen** en el libro informativo imágenes de la selva, sabana y desierto. Encontrar las **diferencias** entre estos paisajes. Entre todos **investigar** la influencia que tiene el clima en la configuración y modo de vida de cada ecosistema.

Elaborar entre todos 5 **símbolos** meteorológicos sencillos que indiquen sol, viento, lluvia, calor y frío (similares a los que se proponen en la tabla de la lámina).

Crear tres espacios diferentes y separados entre sí en el aula y colocar a la vista de los niños los carteles de SELVA / SABANA / DESIERTO. El profesor va mostrando los símbolos que han elaborado, y los niños se sitúan en el entorno donde se produzcan estos fenómenos meteorológicos.



Lámina 8. En el desierto del Sáhara

Objetivo: Reconocer el paisaje del desierto y su modo de vida.

Contenido: El desierto: tuareg, jaima, oasis, dromedario y camello.

➡ **Adhesivos 1. Taller 2:** El desierto y la selva

Desarrollar las competencias

En el patio del colegio invitar a los alumnos a **reproducir** un paisaje del desierto en un espacio preparado para ello: crear dunas con la arena, vegetación con ramas, hojas y palos, un oasis delimitado con piedras, agua y palmeras... Jugar en este espacio con los animales de la clase o con otros modelados por ellos mismos con plastilina.

Con trozos de telas, sábanas, pliegos decorados de papel continuo... convertir las mesas de la clase en jaimas. Entregar a los niños trozos grandes de papel pinocho de color azul, trozos grandes de tela azul, toallas azules, pañuelos de color azul... para **vestirse** como los **tuaregs**.

Dramatizar situaciones de la vida de esta tribu nómada: tomar té en las jaimas, relatar historias tum-bados sobre almohadones, pastorear, dormir...



Lámina 9. Los bosquimanos del Kalahari

Objetivo: Relacionar el desierto del Kalahari con los bosquimanos y conocer su forma de vida.

Contenido: El Kalahari: estilo de vida de los bosquimanos (chozas, comunidad).

➔ Adhesivos 1. **Taller 2:** El desierto y la selva

Desarrollar las competencias

Indagar e **investigar** el modo de vida del pueblo bosquimano, sus costumbres de tribu nómada dedicada a la caza; las mujeres recolectan frutos, raíces y cortezas de árboles; los niños escuchan historias narradas por sus mayores; los hombres cazan, con arcos y flechas, liebres, babuinos, búfalos; viven en chozas que construyen las mujeres.

Conversar sobre lo que se ha aprendido de los bosquimanos y dramatizar algunas rutinas de su forma de vida:

- Cazadores: con arcos y flechas (grupo de cazadores y de animales).
- Recolectoras: frutos, raíces, cortezas... (salen en grupo a recolectar).
- Niños: sentados en corro, escuchan historias alrededor del fuego. Narrar relatos tradicionales africanos, ambientados con música adecuada.



Lámina 10. El elefante africano

Objetivo: Conocer algunas características del elefante africano.

Contenido: El elefante africano: colmillos, trompa, cola, orejas. Alimentación herbívora: hojas, hierba, corteza, frutos, raíces...

Desarrollar las competencias

Nombrar y **describir** las partes del cuerpo del elefante. Explicarles que son mamíferos y herbívoros y contarles cómo utilizan su trompa para alcanzar todo tipo de alimentos: frutos, raíces... Pedirles que nombren a otros **animales herbívoros**: gacela, jirafa, ñu, gorila...

Aprender el poema «Los elefantes», de María Alonso Santamaría.

<http://www.encuentos.com/poemas/los-elefantes/>

Comentar la poesía y trabajar los conceptos que aparecen: delante-detrás, grande-pequeño, entre...; descubrir los sentimientos que se describen: preocupación, susto, espanto, cariño, mimo...

Explicar el significado de algunas palabras y expresiones (manada, estar acorralado, senda de elefantes...).



Lámina 11. Kirikú

Objetivos: Conocer el protagonista de una película sobre África, adecuada para trabajar valores. Situar espacialmente las piezas para componer el puzzle.

Contenido: Habilidad y visión espacial. Identificación del protagonista de una historia que presenta a un África enigmática, mágica.

→ Troqueles 1. Adhesivos 2

Desarrollar las competencias

Narrar o **visionar** la película de animación «Kirikú y la bruja». Justificar **las acciones del personaje, y valorar la conducta de la bruja y de las mujeres del poblado**. Compartir emociones y sentimientos que despierte el relato. Trabajar otros aspectos presentes de acuerdo con el nivel de madurez del grupo: injusticia, tiranía, exclusión, solidaridad, compromiso, amor...

Crear puzzles en la clase: entregar a los niños fotocopias con dibujos variados para que los coloreen. Pedirles que los recorten en 4 piezas grandes y componer de nuevo la escena. Intercambiarlos con sus compañeros. También se pueden realizar con imágenes de revistas o folletos.

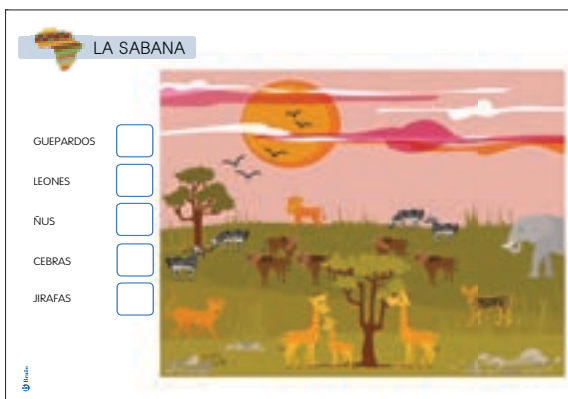


Lámina 12. La sabana

Objetivo: Relacionar la sabana con algunos de los animales que la habitan. Nombrar y reconocer animales de la sabana. Utilizar los números para contar animales (números del 1 al 5).

Contenido: Animales de la sabana: guepardo, león, ñu, cebra, jirafa. Conteo (números del 1 al 5).

→ **Organizamos las ideas. Taller 4:** Animales de la sabana. **Portfolio**

Desarrollar las competencias

Animales: cazadores y presas. Invitar a los alumnos a diferenciar los depredadores de las presas entre los animales de la sabana. Asignar la característica de herbívoro y carnívoro a cada uno.

Cazadores de números: formar grupos de cuatro alumnos y pedirles que «salgan de excursión» por la escuela con un lápiz y un cuaderno. Cada grupo tendrá que encontrar números, cazarlos y copiarlos en el cuaderno. En el aula, se comparten las "presas" y se explica dónde se cazaron y qué función tienen: numerar aulas, códigos en cajas, buzón...

Aprender retahílas de sorteo del tipo: En la casa de don Gato solo cuentan hasta 4... (1, 2, 3 y 4). En la casa de Pinocho solo cuentan hasta 8... (1, 2... y 8). En la casa del ciempiés sólo cuentan hasta 10... (1, 2, 3, 4... y 10). Animar a los niños a inventar otras retahílas.



→ Organizamos las ideas

Lámina 13. Los masáis

Objetivo: Conocer el modo de vida de algunos pueblos africanos: los masáis. Comprender la actividad principal de pastoreo nómada de los hombres masáis. Valorar la función de las mujeres en el poblado (casas, familia). Comprender la importancia del agua para la vida del ser humano.

Contenido: El pueblo nómada masái: ganaderos, los pastos. El agua, búsqueda y transporte.

Desarrollar las competencias

Invitar a los alumnos a ver algunos libros sobre la sabana y los masáis de la **Todo-teca** africana, o visionar algún corto de animación o documental de los que se sugieren en los recursos.

Conversar y **compartir** lo que saben y lo que han averiguado en sus **investigaciones** y búsqueda: quiénes son los masáis, dónde viven, cómo se llaman sus casas, cómo se construyen, cuál es la posición de los ancianos, de qué se ocupan las mujeres, quiénes son los guerreros, a qué se dedican, cómo son sus ropas, cómo se adornan, qué hacen para celebrar...

Invitar a los alumnos a **dibujar** por grupos distintos elementos: escudo y lanza, choza y vaca, pozo y mujer, collares... Exponerlos en un mural rotulado «LOS MASÁIS».



→ Adhesivos 2

Lámina 14. Vestidos para danzar

Objetivo: Iniciarse en el conocimiento de las tradiciones y cultura de algunas tribus africanas.

Contenido: Manifestaciones artísticas: indumentaria, danzas, abalorios... Respeto e interés por tradiciones y culturas diferentes y otras expresiones artísticas: música, danza.

Desarrollar las competencias

Collares masáis. Modelo 1. Teñir con pintura de dedos de diferentes colores macarrones o bolitas de arcilla perforadas. Cuando estén secos, entregar dos cordones a cada pareja de alumnos y pedirles que ensarten macarrones o bolitas en ellos. Anudarlos alrededor del cuello.

Modelo 2. Recortar el centro de un plato de cartón y dejar el marco abierto. Decorar con motivos similares a los modelos que conocen propios de los masáis. Se pueden hacer tan grandes y tantos como se quiera a imitación de este pueblo africano.

Improvisar una sencilla historia para dramatizarla: cada mañana la tribu masái al despertar saluda al sol (balanceo de brazos arriba). Desayunan sangre de buey mezclada con leche (escenificar la acción de beber). Visten sus trajes rojos y se colocan sus collares, brazaletes y otros adornos (escenificar la acción de vestirse). Cogen sus lanzas y salen a cazar (escenificar la acción de cazar). Al anochecer regresan al poblado y antes de irse a dormir danzan para saludar a la luna (movimientos con todo el cuerpo).

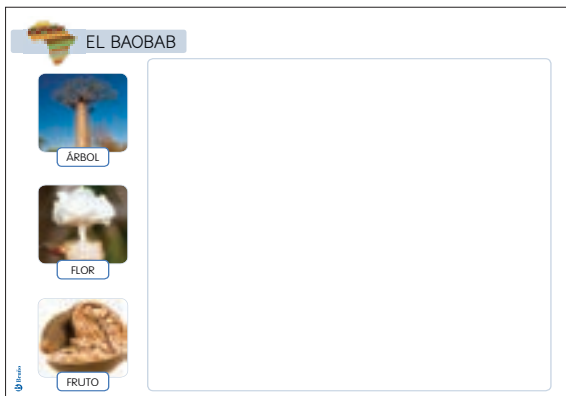


Lámina 15. El baobab

Objetivos: Conocer las características del árbol más representativo de África.

Contenido: El baobab y sus partes más significativas.

→ Organizamos las ideas

Desarrollar las competencias

Dialogar con los niños acerca de la importancia de los árboles para el mantenimiento de la vida de los animales y de las personas. Nombrar animales que viven en los árboles, que anidan en ellos o que se alimentan de ellos. **Conversar** sobre los productos que tenemos de los árboles: madera, frutos, corcho, extractos medicinales... Reflexionar sobre su importancia en la calidad del aire que respiramos. Invitar a los alumnos a valorar la función de los árboles y a pensar: ¿Qué pasaría si no tuviéramos árboles?

Elaborar baobabs con rollos de papel de cocina, con plastilina y con los materiales que estén a su disposición. Añadir frutos y dibujar flores en papeles aparte, recortarlas y pegarlas en el árbol. Conversar sobre la utilidad que tienen y qué se elabora con el fruto.

Conocer la leyenda del baobab, comentarla y dramatizarla (Recursos, página 49).

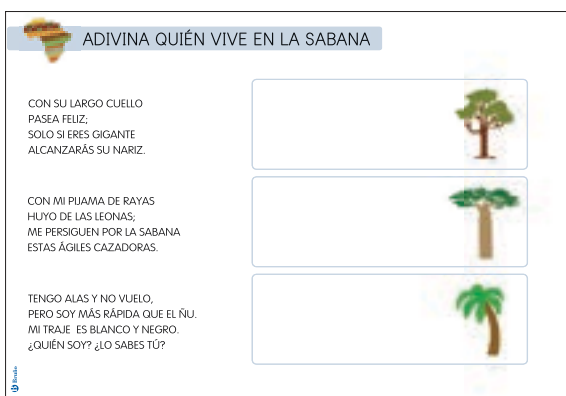


Lámina 16.

Adivina quién vive en la sabana

Objetivo: Comprender y reproducir algunos textos de tradición cultural.

Contenido: Textos orales de tradición cultural: adivinanzas.

→ Taller 4: Animales de la sabana

Desarrollar las competencias

Una vez resueltas las **adivinanzas** de la Lámina 16, animar a los alumnos a crear otras nuevas sobre animales, objetos, plantas o personas africanas que ya conozcan mejor.

- Tengo una trompa gigante; soy un... (elefante).
- Soy de color negro y no me gusta el lila porque soy un... (gorila).
- Soy más veloz que el dardo y me llamo... (leopardo).
- Corre tanto que parece que vuela; su nombre es... (la gacela).

África imaginaria. Inventar nombres divertidos de animales imaginarios combinando dos animales de África que se conozcan: **hipopodrilo, jirafante, tigrafa, goridrilo**... Animarles a dibujarlos o crearlos usando fotos y aplicando la técnica del collage. Hacer una exposición de «África imaginaria». Cada alumno tendrá que explicar qué nombres han elegido para crear el nuevo.



Lámina 17. Batik

Objetivo: Profundizar en el conocimiento de las tradiciones y cultura africana. Dibujar formas simétricas a otras dadas con respecto a un eje.

Contenido: Manifestaciones artísticas: batik. Reconocimiento de la simetría.

Desarrollar las competencias

Explicar a los niños que la técnica batik se utiliza para colorear tejidos, que consiste en aplicar capas de cera sobre las regiones de tela que no se desea teñir.

Invitar a los niños a teñir telas con esta técnica, sustituyendo, si se cree conveniente, la cera por plastilina, (consultar la sección Recursos, página 49).

- Sobre un trozo de tela blanca aplicar y aplastar formas creadas con plastilina, hasta que se adhieran bien, sobre las zonas de la tela que no deseamos teñir.
- A continuación, con pintura de dedos mezclada con cola blanca y diluida en agua, cubrir con diferentes colores el resto de la tela.
- Dejar secar y retirar la plastilina (o la cera). Exponer los lienzos en la clase.

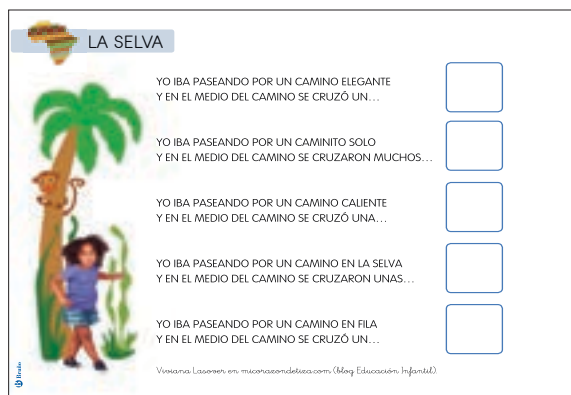


Lámina 18. La selva

Objetivo: Comprender, reproducir y recrear algunos textos de tradición cultural. Comprender ideas globales y completar textos con imágenes que sustituyen palabras.

Contenido: Textos orales de tradición cultural: poesía. Pictogramas de animales. Comprensión y completado con imágenes de frases con estructuras sintácticas sencillas.

Desarrollar las competencias

Recitar la poesía imitando los desplazamientos y onomatopeyas de los animales que se nombran en ella: reptar como serpientes, saltar como monos, galopar como cebras, caminar como elefantes...

Entre todos, **inventar** estrofas nuevas, permitiendo variaciones sobre la estructura sintáctica inicial:

*Yo iba paseando por el monte,
y en medio del camino se cruzó un... bisonte.*

*Yo iba paseando con mucha pena
y en medio del camino se cruzó una... hiena.*



Lámina 19. Animales y plantas de la selva

Objetivos: Reconocer el paisaje de la selva.
Relacionar los animales de la selva con sus crías.
Diferenciar los animales vivíparos de los ovíparos.

Contenido: La selva: fauna y vegetación.
Los animales y sus crías. Animales vivíparos (tigre, gorila) y ovíparos (cocodrilo).

➔ Adhesivos 2. *Organizamos las ideas*

Desarrollar las competencias

Escribir en la pizarra los nombres de los animales de la lámina y de otros que se estimen adecuados: GORILA, COCODRILO, TIGRE. Nombrarlos enunciando sus aumentativos o diminutivos, el sustantivo masculino y el femenino: gorila, gorilazo, gorilaza, gorilón, gorilona, gorilita, gorilín, gorilote, gorililla... Repetir con otros animales.

Proponer una serie de palabras y descubrir cuál es la intrusa:

- gorila - cocodrilo - gallina.
- mono - liana - duna.

Adaptar el nivel y la extensión del juego a las circunstancias de cada grupo. Es un juego muy eficaz en la revisión y comprensión del vocabulario asociado por campos semánticos o contextos: sabana, selva, objetos masái, países de África, pueblos de África...



Lámina 20. Máscaras

Objetivo: Promover el trabajo de investigación mediante diferentes recursos. Desarrollar la imaginación y la creatividad.

Contenido: Las fuentes de información como medio de investigación y resolución de dudas. Técnicas plásticas básicas: colorear, recortar, pegar, decorar...

➔ Taller 1: Máscaras africanas

Desarrollar las competencias

Acudir al rincón **Todo-teca** africana y buscar en libros, cuentos, álbumes o en Internet información sobre las máscaras africanas y su utilización en rituales, danzas, ceremonias, fiestas...

Exponer la información recabada para los compañeros y, si es posible, elaborar un dossier que compartiremos con todos dejándolo en el rincón del proyecto como material de consulta.

Nombrar **situaciones** en las que se utilizan las máscaras: carnaval, teatro, máscara antigás, baile de disfraces, Halloween, fiestas, circo... Nombrar **personajes** de ficción que usen máscaras o antifaces.

Invitar a los alumnos a participar en el taller de las **máscaras africanas**, si aún no se ha puesto en marcha esta actividad.



Lámina 21. Música y danza

Objetivo: Identificar y nombrar algunos instrumentos africanos.

Contenido: Instrumentos musicales: djembé, maracas, cuerno, palafón, kora.

➔ Adhesivos 2. *Organizamos las ideas*

Desarrollar las competencias

¡Batucada! Repartir cajas, botellas de plástico, platos, botes... y preparar una batucada tocando primero libremente y después acompañando con una canción del repertorio, siguiendo el ritmo con nuestros improvisados instrumentos.

Ritmos corporales. Al son de una melodía africana, los niños seguirán el ritmo de la música percutiendo manos, pies, puños, mofletes... A continuación, percutirán con las manos en distintos partes del cuerpo (en los muslos, hombros, tripa, en el culete...).

Visualizar algún vídeo de danzas y coreografías sencillas e invitarles a ejecutarlas o a improvisar otras danzas al estilo africano.



Lámina 22.

Las casas de Burkina Faso

Objetivo: Conocer algunas tradiciones africanas; decoración de casas en Burkina Faso. Desarrollar habilidades de percepción visual. Identificar formas planas: triángulo, rectángulo, rombo...

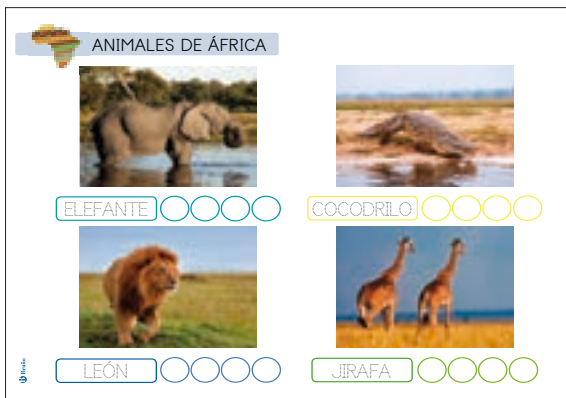
Contenido: La decoración con pintura de las casas de Burkina Faso. Identificación de motivos y de formas planas.

Desarrollar las competencias

Investigación por colores. Animar a los alumnos a descubrir los colores y los motivos decorativos que se utilizan en distintas partes de África para decorar las casas. En los países del norte de África es muy habitual el uso del color azul. Mostrar a los alumnos algunas imágenes en la pizarra digital. Se pueden comparar con las viviendas típicas de algunas regiones de España: Andalucía, los pueblos blancos, los pueblos negros de Guadalajara...

Mostrar **imágenes** en la pizarra digital de casas de Burkina Faso y comentar su decoración: en blanco y negro, motivos geométricos, bandas verticales con repeticiones...

Entregar a cada niño una cartulina negra e invitarle a **crear** con blanco o con otro color un motivo decorativo o una casa africana.



Portfolio

Desarrollar las competencias

Nombrar y escribir en la pizarra los nombres de los animales que recuerden de los que han aprendido hasta ahora. Copiarlos en tarjetas. Añadir los que se considere oportuno al mural del aula **Organiza-mos las ideas**.

Invitar a los niños a leer los nombres. Por turno uno señala o muestra las tarjetas y los demás las leen, acompañando cada sílaba con una palmada.

- **Clasificar** los nombres según tengan dos, tres, cuatro o más sílabas.
- **Buscar** otros nombres de animales que tengan tantas sílabas como se indica.
- Nombrar animales e invitar a los alumnos a mostrar una tarjeta con el **número** de sílabas que tiene.



Lámina 24. El lago Victoria

Objetivo: Conocer la importancia del lago Victoria en la vida de África.

Contenido: El lago Victoria: la pesca. Los países que lo comparten.

Desarrollar las competencias

En la pizarra digital, invitar a los alumnos a **describir** la imagen de la lámina. Invitarles a explicar qué es la pesca, cómo creen que viven los pescadores de ese lago.

Explicar que el lago Victoria es el lago tropical más grande del mundo y el segundo lago más grande de agua dulce. En sus aguas hay muchas especies de peces. Diversas tribus viven en pueblos formados en sus orillas. En las proximidades del lago Victoria hay minas de diamantes y de oro, y en sus alrededores se cultiva café, té, algodón y plátanos.

«**De Tanzania ha venido un barco cargado de...**»: invitar a los alumnos a participar en este juego de enumeración, solicitando distintos elementos: medios de transporte que pueden navegar en un lago: barcos, barcas, motos de agua, piraguas, barcos de vela...; deportes que se pueden practicar en el agua: piragüismo, esquí acuático, natación, submarinismo...; animales que podemos encontrar bebiendo o bañándose en las orillas de un lago: lobos, zorros, ñus, cebras, leones, hipopótamos...



Lámina 25. El Kilimanjaro

Objetivos: Conocer que el monte Kilimanjaro es el punto más alto del continente africano.

Contenido: El Kilimanjaro, espacio natural: flora y fauna.

→ Carta a las familias

Desarrollar las competencias

Proyectar en la pizarra imágenes o vídeos del Kilimanjaro, de sus cráteres, del parque natural, de los animales que lo pueblan, de las tribus próximas.

Explicar que el Kilimanjaro está formado por tres volcanes y que su cumbre está cubierta de nieve. Comparar con el Teide, que es el pico más alto de España, también es un volcán y también hay nieve en su cumbre.

Conversar sobre la importancia de los parques naturales para defender y proteger la vida salvaje.

Identificar las acacias y los leones como parte de ese paisaje natural.

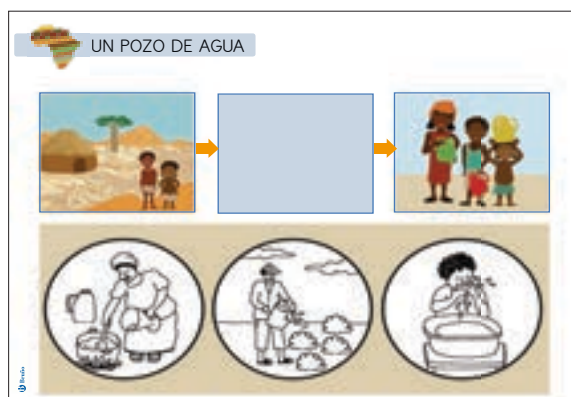


Lámina 26. Un pozo de agua

Objetivos: Concienciar a los alumnos respecto al problema de la escasez de agua en África y fomentar el consumo responsable del agua. Comprender una secuencia de imágenes y ponerlas en orden. Identificar los usos del agua.

Contenido: Consumo responsable del agua. Secuencia de imágenes. La importancia de los pozos en los poblados africanos. Los usos del agua.

→ Troqueles. Portfolio

Desarrollar las competencias

Tratar el tema de la **importancia** del agua en nuestra vida. En la pizarra escribir las cosas que hacemos cada día con el agua. Imaginar que nos restringen el agua y anotar a qué usos podríamos renunciar. Enunciar modos de no malgastar el agua.

Proyectar o recordar la película de **Kirikú** y comparar la vida del poblado con o sin agua. Recordar por qué faltaba el agua en el pueblo de **Kirikú** y cómo soluciona el valiente niño ese problema.

Recordar «El corazón de África» y conversar sobre cómo está presente el agua en el desierto, en la sabana y en la selva, y cómo el agua condiciona la existencia de vida.

Visionar **vídeos** de la perforación de un pozo en África y cómo la obtención de agua facilita la vida cotidiana de muchas personas: el aseo, la higiene, la alimentación, los cultivos, el ganado...



Lámina 27. Diseño mi collar

Objetivos: Desarrollar habilidades manuales y dominar técnicas plásticas: recortado, dibujado, pintura. Conocer motivos decorativos africanos y aplicarlos en producciones propias.

Contenido: Respeto y curiosidad ante la cultura africana. Creación de un collar samburu dibujando, coloreando o pegando bolitas de papel o plastilina.

Desarrollar las competencias

Buscar en los recursos de la Todo-teca africana imágenes de brazaletes, collares u otros adornos del pueblo samburu. Valorar la diversidad de colores.

Invitar a los alumnos a **trazar** formas geométricas sencillas: cuadrados, rombos y triángulos, y **realizar** grecas y motivos decorativos libremente en el collar.

Colorear con rotuladores o bien pegando bolitas de papeles o plastilina de colores.

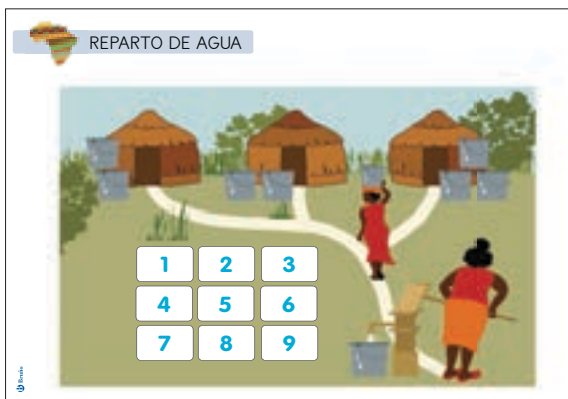


Lámina 28. Reparto de agua

Objetivos: Comprender la importancia del agua en la vida cotidiana de todas las personas. Utilizar los números para cuantificar.

Contenido: Numeración y conteo. Concienciación de la importancia del agua en la vida cotidiana.

➡ Portfolio

Desarrollar las competencias

Recordar qué **iniciativas** se han compartido en sesiones anteriores para reducir el consumo excesivo del agua y qué acciones son necesarias en muchos lugares de África para contar con agua.

Explicar que la calidad del agua de muchos pozos a menudo no es la adecuada y es origen de muchas enfermedades y muertes entre los niños africanos. Nombrar algunas ONG que trabajan por conseguir agua de calidad para todos los poblados.

Invitar a los alumnos a **inventar problemas** sencillos de conteo, numeración o suma (si procede) en situaciones posibles o imaginadas de África.

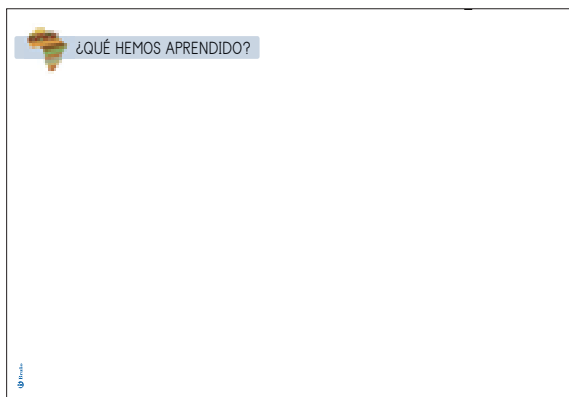


Lámina 29. ¿Qué hemos aprendido?

Objetivos: Tomar conciencia de los propios aprendizajes sobre África y expresarlos verbalmente.

Contenido: Expresión verbal de los aprendizajes realizados.

→ Organizamos las ideas

Desarrollar las competencias

Alrededor del mapa conceptual **conversar** acerca de lo que saben ahora sobre África.

Llamar su atención sobre cuánto han aprendido y descubierto juntos y comentar qué aspectos les han gustado, sorprendido o divertido más.

Repasar y dramatizar las canciones, poesías, adivinanzas, cuentos y demás recursos que han aprendido durante el desarrollo del proyecto.



Lámina 30. Dibujo un paisaje de África

Objetivos: Verificar los contenidos aprendidos. Establecer una comparación con el dibujo realizado en la Lámina 1. Observar y comentar las diferencias.

Contenido: Representación gráfica de un paisaje africano.

Desarrollar las competencias

Colocar a los niños en el suelo, en situación de **reposo y relajación**, e invitarles a recordar lo que han investigado y aprendido sobre África.

A continuación, al son de una melodía africana, invitarles a **reflejar** mediante un dibujo libre todo lo que ahora saben.

Realizados los dibujos sobre África, animarles a compararlos con los que realizaron al comienzo del proyecto (Lámina 1); observar las diferencias y comentar su evolución.

Cada niño **muestra** su dibujo al resto de los niños y les explica lo que ha dibujado y por qué.

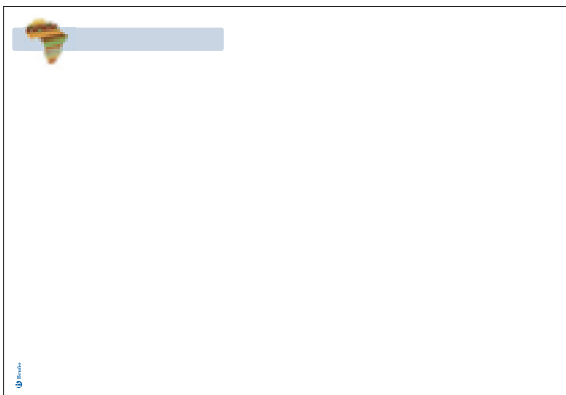


Lámina 31. Lámina de uso libre

Objetivos:

Contenido:

Notas

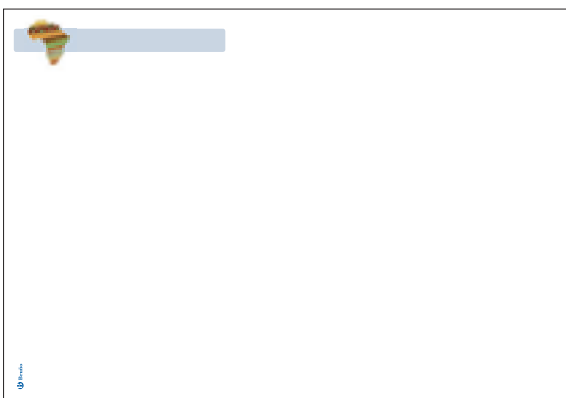


Lámina 32. Lámina de uso libre

Objetivos:

Contenido:

Notas



RECORDAMOS Y VALORAMOS

EVALUAMOS

REFLEXIONAMOS

REPASAMOS

RELACIONAMOS

CONSEGUIMOS

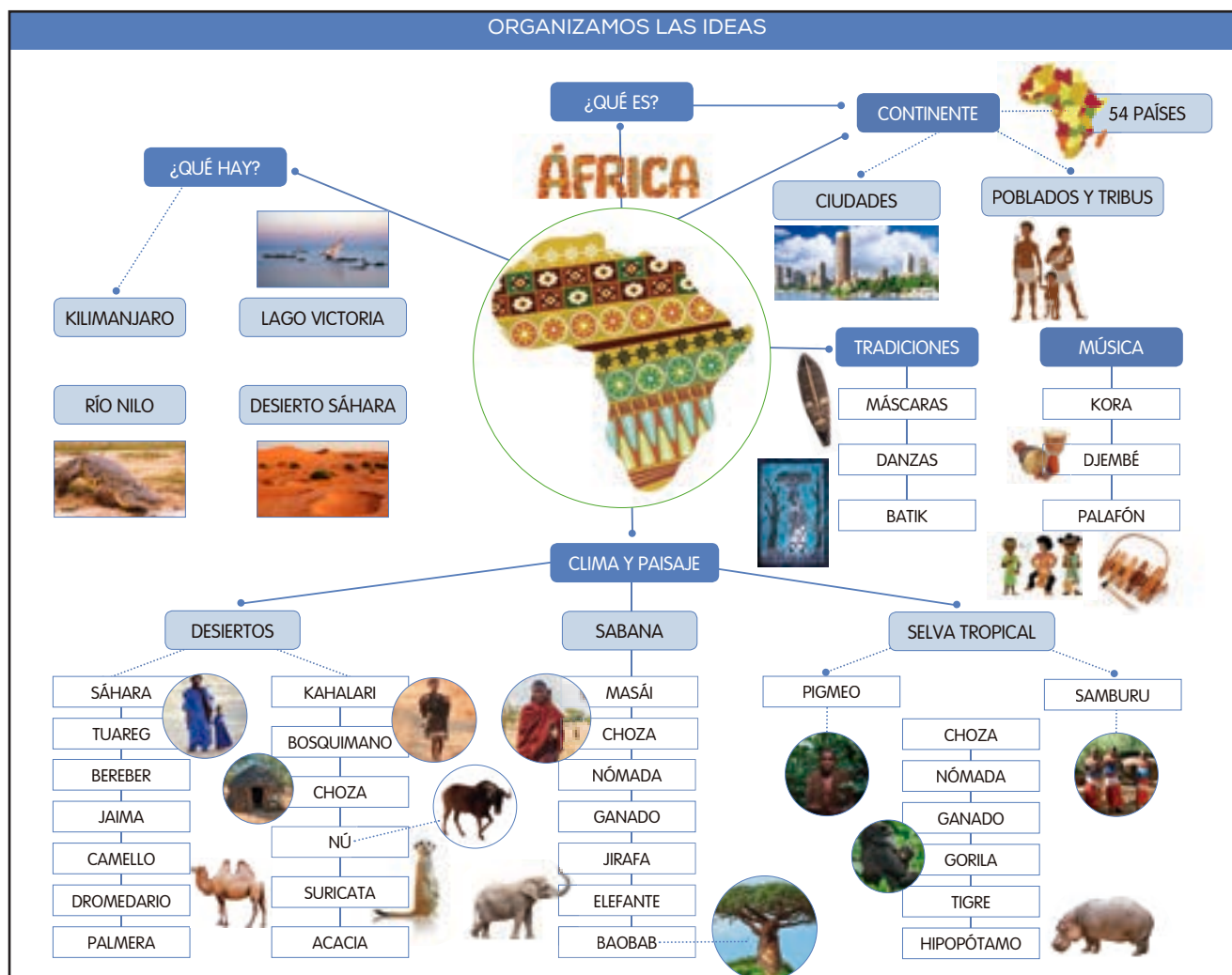
11

¿Cómo evaluamos?

Mural del proyecto:
Organizamos las ideas

El progreso y las modificaciones (correcciones y añadidos) que ha sufrido el mapa de ideas a lo largo del desarrollo del proyecto dibujan el proceso de aprendizaje que ha seguido el grupo y las respuestas que ha encontrado.

Los momentos en que se trabaja sobre el mapa ofrecen la oportunidad de recordar y valorar lo que ya saben y de reflexionar sobre la relación que las nuevas aportaciones establecen con lo aprendido.





HOJA DE REGISTRO INDIVIDUAL

Alumno/a: _____

EVALUACIÓN INDIVIDUAL			
Área	Satisfactorio	En proceso	Iniciado
CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL			
Manifiesta interés por conocer aspectos culturales de África.			
Es capaz de expresar sentimientos a través del cuerpo: danza, dramatizaciones, gestos...			
Resuelve con solvencia puzles, laberintos y problemas sencillos.			
Muestra capacidad en tareas de investigación y selección de información sobre temas concretos.			
Realiza con progresiva autonomía las tareas diarias.			
Desarrolla habilidades de cooperación, ayuda y colaboración.			
Planifica sus acciones para resolver sus tareas.			
Verbaliza los aprendizajes básicos adquiridos con ayuda de mapas conceptuales y apoyos visuales, textuales y gráficos.			
Muestra mayor control en tareas que exigen un dominio visual y de coordinación.			
CONOCIMIENTO DEL ENTORNO			
Sitúa en un mapa el continente africano.			
Identifica algunos puntos geográficos de interés: Kilimanjaro, lago Victoria, desierto del Sáhara...			
Comprende la diferencia de estilos de vida entre las ciudades desarrolladas y los poblados con tradiciones ancestrales.			
Conoce las diferencias entre desierto, sabana y selva.			
Conoce algunas especies de la flora y fauna africanas y señala algunas de sus características básicas.			
Reconoce a los pueblos masái, tuareg y bosquimano.			
Realiza operaciones lógico-matemáticas: conteo, secuencias y formas planas.			
Conoce la realidad de la escasez de agua en algunos lugares de África e identifica la necesidad de pozos que la suministren.			
Identifica algunas manifestaciones culturales y artísticas de África: máscaras, instrumentos...			
COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN			
Lee e interpreta palabras significativas relacionadas con la información presentada sobre el continente africano.			
Comprende las intenciones y mensajes de otros niños y adultos.			
Utiliza el vocabulario aprendido para verbalizar sus aprendizajes, expresar opiniones e ideas, describir escenas y situaciones.			
Realiza producciones plásticas utilizando técnicas y materiales diversos: coloreado, recortado, decorado...			
Aprende poesías, cuentos y canciones nuevas.			
Disfruta realizando bailes y coreografías colectivas.			
Reconoce y nombra instrumentos musicales.			

RÚBRICAS

Instrumento de evaluación

INDICADORES DE EVALUACIÓN				
	Estándares de aprendizaje	Conseguido	En proceso	No conseguido
COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	● Expone de forma oral ideas sobre África, sus paisajes y pueblos.			
	● Interviene en las conversaciones de forma espontánea y voluntaria.			
	● Comprende el significado de símbolos (el tiempo).			
	● Utiliza el lenguaje oral para relatar hechos, opiniones y observaciones.			
	● Conoce, comprende y utiliza el vocabulario trabajado en el proyecto.			
	● Reconoce y escribe algunas palabras significativas del proyecto: África.			
	● Segmenta algunas palabras en sílabas: África, nombres de animales.			
	● Describe aspectos del estilo de vida de algunos pueblos de África: tuareg, masái, bosquimano, samburu.			
	● Aprende textos orales de tradición cultural: poesías, adivinanzas.			
	● Escucha y comprende el argumento del cuento «El corazón de África».			
	● Identifica los protagonistas y las emociones presentes en el relato.			
	● Completa estrofas con imágenes manteniendo la rima.			
	● Relaciona palabras significativas con sus imágenes.			
	● Interpreta la información visual básica del libro informativo.			
	● Muestra interés por completar palabras, murales, hojas de registro...			
	● Utiliza las distintas formas de representación: expresión dramática, corporal, verbal, plástica, en actividades colectivas y juegos.			
COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA	● Conoce la realidad geográfica y étnica de África.			
	● Conoce e identifica algunos puntos geográficos destacados: Kilimanjaro, lago Victoria, río Nilo; ciudades pobladas y pueblos...			
	● Diferencia los ecosistemas, conoce los elementos básicos sobre su clima, fauna y vegetación.			
	● Relaciona los animales de África con sus ecosistemas.			
	● Identifica los rasgos peculiares de las formas de vida de los pueblos de África: nomadismo, caza, pesca, viviendas, música, máscaras...			
	● Conoce aproximadamente la situación de los desiertos, la sabana y la selva tropical en el continente africano.			
	● Identifica y recrea elementos simétricos en la decoración de un batik.			
	● Diferencia las partes básicas de una planta: el baobab.			
	● Completa una tabla de doble entrada para comparar climas.			
	● Interpreta, ordena y completa secuencias temporales.			
	● Utiliza los números para contar elementos.			
	● Descarta el elemento que no pertenece a un grupo.			
	● Resuelve problemas sencillos de la vida cotidiana.			
	● Realiza y expresa hipótesis y conjeturas.			

INDICADORES DE EVALUACIÓN				
	Estándares de aprendizaje	Conseguido	En proceso	No conseguido
COMPETENCIA DIGITAL	● Utiliza los recursos informáticos disponibles para recabar información y resolver las tareas del proyecto.			
	● Extrae información del visionado de videos relacionados con África.			
	● Disfruta con el visionado de cuentos, danzas e imágenes sobre África, así como de sus canciones y melodías.			
	● Comprende las instrucciones de documentos o videos de Internet para realizar trabajos plásticos.			
APRENDER A APRENDER	● Valorar lo aprendido y lo aplica en situaciones de la vida cotidiana.			
	● Explica, resume, describe procesos, trabajos cooperativos, investigaciones...			
	● Asume las responsabilidades que se derivan de la participación en actividades en equipo.			
	● Valora e identifica las limitaciones y las habilidades propias.			
	● Participa en conversaciones sobre resultados de trabajos colectivos.			
COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS	● Disfruta y participa de los juegos y actividades en grupo.			
	● Valora la diversidad cultural como un elemento enriquecedor.			
	● Se interesa por las tradiciones y manifestaciones artísticas de África.			
	● Respeta las normas acordadas en la realización de los talleres, juegos o cualquier dinámica del aula.			
	● Reconoce comportamientos responsables en relación con el agua.			
	● Muestra interés por los entornos naturales y valora su función en relación con la protección de los animales y las plantas.			
SENTIDO DE INICIATIVA, ESPÍRITU EMPRENDEDOR Y AUTONOMÍA	● Muestra iniciativa y capacidad de decisión.			
	● Muestra interés por el estilo de vida de los pueblos de África, y por sus tradiciones y necesidades.			
	● Reconoce las emociones propias y ajenas y reacciona ante ellas.			
	● Progresa en la utilización de materiales y técnicas plásticas.			
	● Produce trazos cada vez más precisos.			
	● Resuelve puzzles, secuencias y laberintos.			
CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES	● Utiliza diversas técnicas plásticas básicas como medio de expresión personal: colorear, pegar, desprender troqueles, rasgar...			
	● Participa en danzas, canciones y dramatizaciones relacionadas con África.			
	● Colabora en la realización de murales, máscaras... con sentido estético.			
	● Utiliza su propio cuerpo, el lenguaje, la música y el arte para comunicar sus emociones, vivencias y sentimientos.			

Fecha	Nombre	Curso	Grupo

El portfolio Instrumento de evaluación

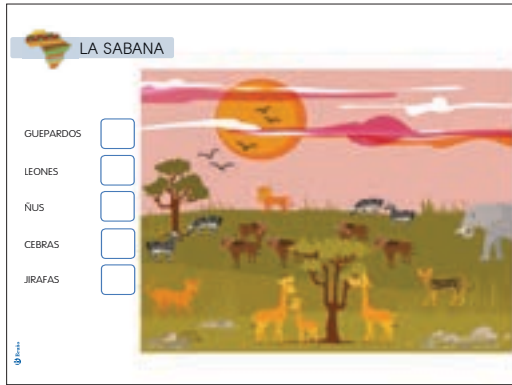


Lámina 12. Identifica los animales propios de la sabana.

- Identifica los animales propios de la sabana y reconoce sus nombres.
- Utiliza los números del 1 al 5 para contar elementos.
- Escribe el número que corresponde a una cantidad.

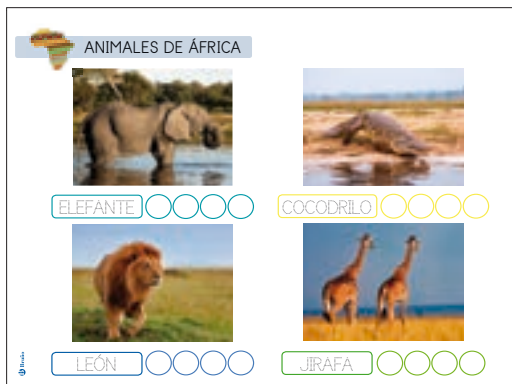


Lámina 23. Diferencia la cantidad de sílabas que forman algunas palabras significativas.

- Conoce los nombres de algunos animales africanos y los relaciona con sus imágenes.
- Separa las sílabas que forman una palabra.
- Cuantifica el número de sílabas que forman una palabra conocida.



Lámina 26. Comprende y explica una secuencia de acontecimientos.

- Identifica el problema de una situación representada en una imagen y las consecuencias de una actuación.
- Relata una secuencia de hechos y deduce qué parte falta.
- Identifica los usos cotidianos del agua.
- Comprende la necesidad de agua de los seres humanos.
- Compara el estilo de vida propio con el de otros colectivos.



Lámina 28. Resuelve problemas cotidianos sencillos.

- Comprende la rutina de búsqueda de agua de las familias africanas.
- Conoce el papel de las mujeres y niñas en la tarea de obtener agua.
- Resuelve problemas matemáticos sencillos.
- Conoce los números del 1 al 9.

Trascender la escuela

¿Qué hacer con lo que hemos aprendido?

Cada aprendizaje, cada progreso y conquista, modifica lo que somos, nos construye, nos abre los ojos a cosas nuevas y nos invita a reflexionar sobre ellas.

Las siguientes propuestas son invitaciones y sugerencias para que los alumnos acepten otros desafíos y nuevas oportunidades de comprobar cómo cada cosa que aprenden tiene sentido en su vida diaria.

Emigrantes

Averiguar cuántos compañeros del centro tienen familiares procedentes de países africanos y hacer una lista con los países y sus banderas. Representarlos en un mural y escribir: Bienvenidos.

- ¿Qué podemos aprender de los niños que vienen de otros países?

Danzas y música. ¡Fusiónate!

Organizar una tarde musical e invitar a artistas locales o profesores de música, padres o familiares a escenificar o compartir coreografías, melodías o canciones africanas.

Mostrarles luego a las visitas los poemas, canciones e instrumentos que se han elaborado y aprendido durante el proyecto.

- La música es una expresión cultural de la identidad de un pueblo, de su historia y de sus costumbres. ¿Qué tipo de música procede de África?
¿Con qué tipo de música se identifica cada uno?

Exposición y resumen

Invitar a las familias al aula. Una vez reunidos, varios alumnos harán de presentadores y cada uno se ocupará de explicar cómo han ido trabajando.

Pueden mostrar el mural *Organizamos las ideas* y los trabajos expuestos.

- Se puede preparar una dramatización sencilla del cuento «El corazón de África» y terminar cantando y danzando la canción «Bongo Calongo».

El agua es vida

Consultar en ONG o instituciones del Estado que estén desarrollando proyectos de ayuda en África relacionados con el agua.

- Dar a conocer la información y participar en la medida que se pueda en alguno de los proyectos.

Fotocopiable 1. Animación 2: Visita al zoo 1-a

¿QUÉ ANIMALES VEO AQUÍ?

NOMBRE: _____



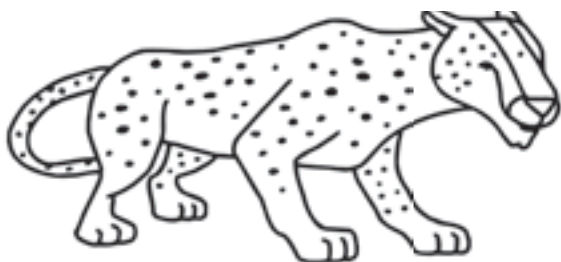
VISITO UN ZOO



VISITO UN PARQUE NATURAL

COLOREO LOS ANIMALES QUE HE VISTO.

PEGO UN GOMET EN LOS ANIMALES QUE VIVEN EN ÁFRICA.



¿QUÉ ANIMALES VEO AQUÍ?

NOMBRE: _____



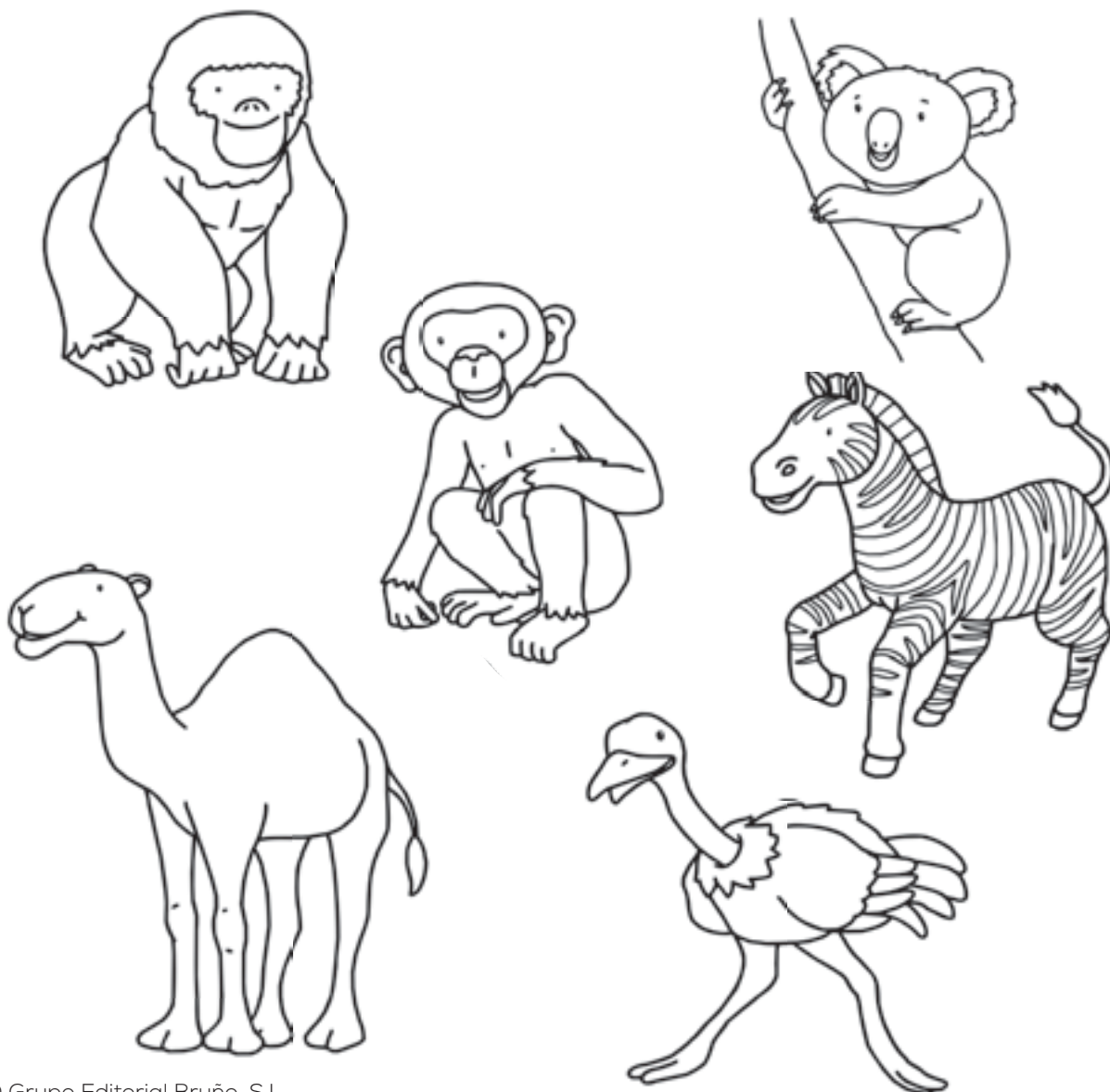
VISITO UN ZOO



VISITO UN PARQUE NATURAL

COLOREO LOS ANIMALES QUE HE VISTO.

PEGO UN GOMET EN LOS ANIMALES QUE VIVEN EN ÁFRICA.



Fotocopiable 3. Animación 4: Animales y pieles

Forma parejas

CORTA POR LAS LÍNEAS DE PUNTOS



Fotocopiable 4. Organizamos las ideas

Palabras e imágenes para el mural del aula
ORGANIZAMOS LAS IDEAS

ÁFRICA

DESIERTO

SÁHARA

KALAHARI

SABANA

SELVA

Fotocopiable 4. Organizamos las ideas

TUAREG

CAMELLO

DROMEDARIO

OASIS

JAIMA

PALMERA

CHOZA

BAOBAB

BOSQUIMANO

GACELA

JIRAFRA

LEÓN

Fotocopiable 4. Organizamos las ideas

SURICATA

GUEPARDO

ELEFANTE

ÑU

MASÁI

HIPOPÓTAMO

COCODRILO

PIGMEO

SAMBURU

ACACIA

GORILA

TIGRE

Fotocopiable 4. Organizamos las ideas

BEREBER

NILO

KILIMANJARO

DJEMBÉ

KORA

PALAFÓN

Fotocopiable 4. Organizamos las ideas



Fotocopiable 4. Organizamos las ideas



Fotocopiable 4. Organizamos las ideas



Fotocopiable 4. Organizamos las ideas



¡Os invitamos!

Estimada familia:

Tenemos el gusto de anunciaros que en los próximos días comenzaremos una nueva aventura: el proyecto África.

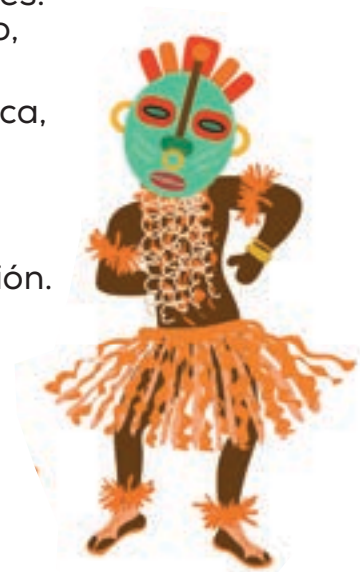
Para conseguir que el aprendizaje y la experiencia sean los mejores posibles, os solicitamos cuanta información podáis aportar sobre este tema. Pueden ser libros de consulta, fotografías u objetos, libros de cuentos, juguetes, películas o canciones; incluso, si os apetece, podéis compartir en el aula vuestras experiencias, anécdotas y conocimientos. Todos os lo agradeceremos mucho.

Para facilitaros la tarea, os anotamos algunos temas que se trabajarán durante el desarrollo del proyecto:

1. Situación geográfica y países del continente africano.
2. Principales paisajes de África: desiertos, selva, sabana.
3. El clima, la fauna y la flora de los ecosistemas africanos.
4. Pueblos y culturas con tradiciones ancestrales: bereber, tuareg, masái, pigmeo, bosquimano, samburu.
5. Manifestaciones artísticas y culturales: música, danzas, máscaras, adornos...
6. Personas relevantes de origen africano.

Os agradecemos de antemano vuestra colaboración.

EL EQUIPO DE LA ESCUELA INFANTIL



Fotocopiable 5. Cartas a las familias

Queremos saber...



Estimada familia:

Los niños y las niñas de la clase nos vamos a poner de acuerdo sobre las cosas que queremos saber de África. Para elegir las que más nos llaman la atención, vamos a hacer una lista con nuestras inquietudes.

Vosotros nos podéis ayudar manteniendo una conversación con vuestras hijas e hijos y anotando al menos una idea sobre lo que suscita su interés y curiosidad. Entregad esta lista al tutor o tutora para que podamos comentarlo en la asamblea.

Muchas gracias por vuestra colaboración.

_____ EL EQUIPO DE LA ESCUELA INFANTIL

© Grupo Editorial Bruño, S.L.

Necesitamos vuestra ayuda para...



Estimada familia:

¿Podríais ayudarnos? Sería estupendo si pudierais

Muchas gracias por vuestra colaboración.

_____ EL EQUIPO DE LA ESCUELA INFANTIL

© Grupo Editorial Bruño, S.L.

¡Gracias!

Estimada familia:

El equipo educativo de la Escuela Infantil _____

desea expresar su agradecimiento por vuestra colaboración y por el trabajo realizado en el proyecto África.

Con vuestra participación habéis enriquecido el proyecto y gracias a vuestras aportaciones que hemos compartido en el aula, tanto los alumnos como los profesores, hemos ampliado nuestros conocimientos y construido nuevos aprendizajes.

Los trabajos que habéis hecho en común en casa constituyen oportunidades excepcionales para que vuestros hijos e hijas comprendan, experimenten, expresen y, sobre todo, compartan después con sus compañeros de aula experiencias de aprendizaje muy valiosas para su desarrollo cognitivo y emocional.

Recibid un cordial saludo.

EL EQUIPO DE LA ESCUELA INFANTIL



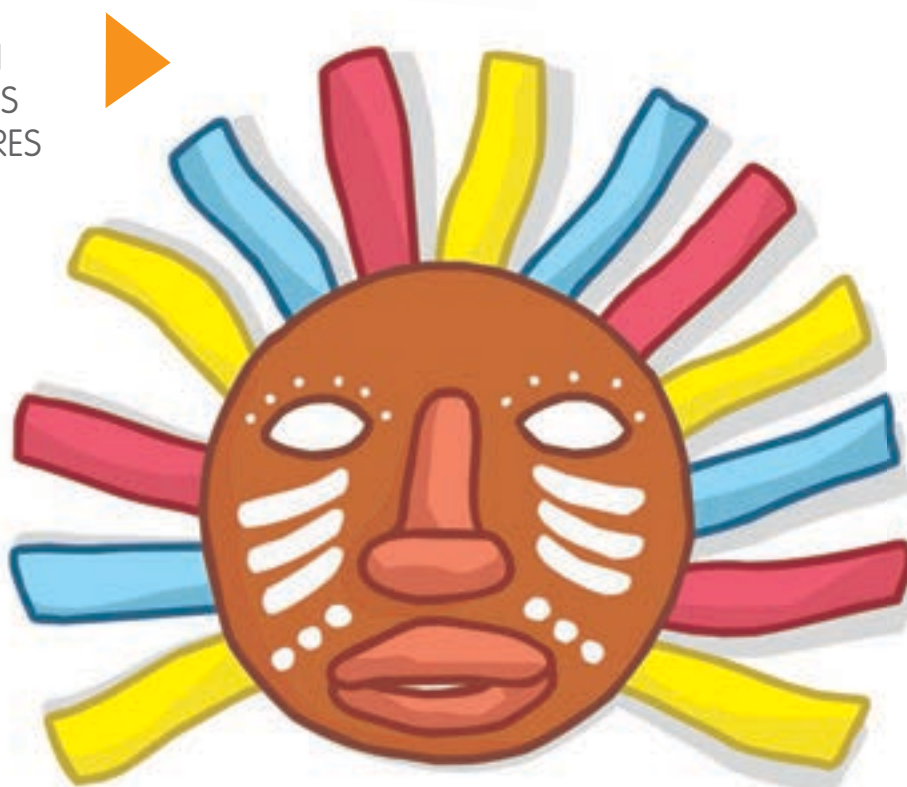
Fotocopiable 6. Taller 1: Máscaras africanas

MÁSCARAS: Modelos



- CARTULINA
- PAPELES DE COLORES
- ROTULADORES
- TIJERAS
- PEGAMENTO

- PLATO DE CARTÓN
- PINTURA DE DEDOS
- PAPELES DE COLORES
- PLASTILINA
- TIJERAS
- PEGAMENTO



HOJA DE REGISTRO

PARA HACER MI MÁSCARA HE USADO...

¡Y ASÍ ME HA QUEDADO!

Fotocopiable 8. Taller 3: Música de África

INSTRUMENTOS MUSICALES



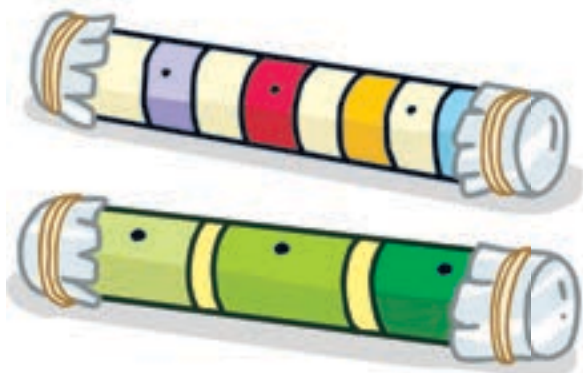
TAMBORES

- BOTE LIMPIO SIN BORDES
- GLOBOS
- GOMAS ELÁSTICAS



SONAJERO

- CAJA DE QUESITOS
- CINTAS Y CUENTAS
- PAPELES DE COLORES
- TIJERAS
- PEGAMENTO



PALO DE LLUVIA

- TUBO LARGO DE CARTÓN
- PUNZÓN
- LEGUMBRES O GRAVILLA
- GOMAS ELÁSTICAS
- PAPELES DE COLORES
- TIJERAS

HOJA DE REGISTRO

NOMBRE: _____

DIBUJO MI INSTRUMENTO MUSICAL AFRICANO.

☐

DE VIENTO

☐

DE CUERDA

☐

DE PERCUSIÓN

ESTOS SON LOS MATERIALES QUE HE USADO.



Fotocopiable 10. Taller 4: Animales la sabana

INSTRUCCIONES

1 COCODRILO



- HUEVERAS
- CARTULINA
- PINTURA DE DEDOS
- PEGAMENTO

2 SERPIENTES



- CARTULINA
- PINTURA DE DEDOS
- ROTULADORES
- OJOS ADHESIVOS

3 CEBRA



4 ELEFANTE



- TUBOS DE CARTÓN
- CARTULINAS DE COLORES
- ROTULADORES
- TIJERAS
- PEGAMENTO

Fotocopiable 11. Propuesta de valoración general de los talleres

TALLER: _____

Motivación y planificación	Muy adecuado	Adecuado	Poco adecuado
La motivación ha sido la adecuada.			
La experiencia despertó y mantuvo el interés del grupo.			
Los alumnos comprendieron y respetaron las normas del taller.			
El agrupamiento de los alumnos ha sido idóneo para las necesidades del taller.			
La selección de los materiales y los procesos establecidos está ajustada a su grado de habilidad y de competencia.			
Desarrollo y ejecución	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Los grupos utilizaron los materiales de forma adecuada.			
Los pasos del taller estaban bien secuenciados.			
Los alumnos se han comunicado entre sí y han resuelto las dificultades de forma autónoma.			
Han adquirido hábitos de respeto, limpieza y orden.			
Los procedimientos y tareas implicados resultaron adecuados al nivel de los alumnos.			
Los alumnos pudieron personalizar de forma creativa sus trabajos.			
Han aprendido a trabajar en grupo.			
Resultados y evaluación	Muy satisfactorio	Satisfactorio	Poco satisfactorio
Lo realizado en los talleres ha sido de utilidad en el desarrollo del proyecto.			
El resultado del taller ha cumplido las expectativas.			
Tanto el proceso como el resultado del taller han mantenido el interés de los alumnos.			
El resultado del taller o alguno de los procesos implicados han generado nuevas expectativas y despertado otras curiosidades en los alumnos.			

Observaciones

Dirección del proyecto editorial
Jesús Hinojal

Autoras

Rosa M.ª Aparicio Nogués, Carmen Mancha García Rosado y Rosa Ramos Domínguez

Asesoría pedagógica

Laura Coll

Ilustración del cuaderno de actividades y del libro informativo

Alma Larroca

Ilustración del cuento

Ana Sáez

Coordinación del proyecto editorial

Estrella Marinas

Edición y realización editorial

Demipage

Coordinación de diseño

Cristóbal Gutiérrez

Diseño de cubiertas

Red Monster

(algunas ilustraciones que aparecen en cubiertas se deben a Freepik.com)

Este material corresponde al segundo ciclo de Educación infantil, y forma parte del proyecto *África*, 4 años, del Grupo Editorial Bruño, S. L.

© del texto: Rosa M.ª Aparicio Nogués, Carmen Mancha García Rosado y Rosa Ramos Domínguez, 2016

© de esta edición: Grupo Editorial Bruño, S. L., 2016
Juan Ignacio Luca de Tena, 15
28027 Madrid

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com; 917 021 970 / 932 720 447).