

 DOSSIER COMPLETO · PROYECTO EDUCATIVO LOMLOE

Dunia y el Mar

Unidad didáctica completa de mar y océano para Educación Infantil 1–6 años. 8 rincones temáticos, 12 actividades, 4 cuentos eje verificados y evaluación competencial LOMLOE.

 1–6 años · 2 ciclos EI

 2 semanas lectivas

 LOMLOE · RD 95/2022

 DUA transversal

 Museo del Mar con familias

Índice













INTRODUCCIÓN Y MARCO PEDAGÓGICO

1.	Presentación del proyecto · Contexto pedagógico	3
2.	Marco LOMLOE · Áreas curriculares y competencias clave	4–5
3.	Los 4 cuentos eje verificados	6

ORGANIZACIÓN DEL AULA

4.	Los 8 rincones temáticos · Croquis del aula	7
5.	Planificación semanal · Horarios semana 1 y semana 2	8

LAS 12 ACTIVIDADES (FICHAS COMPLETAS)

Act. 1	 La caja de Dunia llega al aula	9
Act. 2	 La orilla de los sentidos	10
Act. 3	 ¿Qué sabemos del mar?	11
Act. 4	 El fondo que soñamos	12
Act. 5	 ¿Por qué flotan los barcos?	13
Act. 6	 Somos olas	14
Act. 7	 Criaturas del fondo	15
Act. 8	 Nuestro arrecife colectivo	16
Act. 9	 ¿Qué encontró Dunia?	17
Act. 10	 Le escribimos a Dunia	18
Act. 11	 Mi cuaderno de explorador	19
Act. 12	 El Museo del Mar	20

EVALUACIÓN Y CIERRE

6.	Rúbrica de evaluación competencial · Criterios LOMLOE	21–22
7.	Lista de cotejo individual · Hoja de observación docente	23
8.	Conclusiones pedagógicas	24
9.	Bibliografía y recursos	25
	Licencia y créditos	26

1. Presentación del proyecto

«Dunia y el Mar» nace de una convicción sencilla: **el mar no se aprende mirando fotos**. Se aprende con arena entre los dedos, con la sorpresa de una caracola que suena, con la pregunta genuina de un niño de cuatro años que quiere saber por qué los plásticos están donde antes había cangrejos. Este proyecto trae el océano al aula — no como tema de la semana, sino como ecosistema vivo que los peques pueden tocar, oler, investigar y, sobre todo, sentir como propio.

El hilo conductor es **Dunia**, una farera que cuida la costa y que un día encuentra algo preocupante en la orilla. Dunia no aparece físicamente — llega al aula a través de una carta y una caja llena de tesoros marinos. Esa presencia narrativa ausente genera en los peques algo que ninguna ficha consigue: la necesidad real de ayudar, de investigar, de comprometerse. El aprendizaje se vuelve urgente porque alguien lo necesita.

Marco metodológico

ABP — Aprendizaje Basado en Proyectos

El reto planteado por Dunia estructura las dos semanas: ¿qué daña al mar? ¿cómo podemos cuidarlo? El aprendizaje emerge de preguntas reales, no de contenidos impuestos.

DUA — Diseño Universal para el Aprendizaje

Las adaptaciones no son un anexo. Están integradas en cada una de las 12 fichas con propuestas concretas: anticipación visual, canales alternativos de expresión, materiales adaptados y refugio accesible.

Doble variante por edad

Cada actividad tiene variante 1-3 (sensorial-vivencial) y variante 3-6 (simbólica-comunicativa). No es «lo mismo más fácil»: es respetar el momento evolutivo de cada peque.

Rincones simultáneos

Los 8 rincones del aula conviven durante las dos semanas. Los peques eligen, rotan, regresan. El adulto observa, acompaña y propone — no dirige.

El personaje narrativo: Dunia, la farera

«Hola, pequeños exploradores. Me llamo Dunia y vivo en el faro que veis a lo lejos cuando vais a la playa. Cada noche enciendo la luz para que los barcos no se pierdan, y cada mañana bajo a la orilla a ver qué ha traído el mar. Esta semana encontré algo que me preocupa mucho: hay cosas que no deberían estar aquí, cosas que hacen daño a mis amigos los peces y las tortugas. Necesito vuestra ayuda para entender qué está pasando y, sobre todo, para saber cómo podemos cuidar el mar juntos. Os mando una caja con mis mejores tesoros. ¿Me ayudáis?»

— **Vuestra farera, Dunia** 

La caja-tesoro (apertura del proyecto)

La caja que Dunia envía contiene los materiales que dan vida a la primera semana. Su apertura en asamblea es el momento fundacional del proyecto – todo el conocimiento posterior parte de la pregunta que genera este primer contacto.

Conchas y caracola

De distintos tamaños, texturas y colores. La caracola grande «suena al mar».

Carta de Dunia

Escrita a mano o en papel envejecido. El sobre sellado genera intriga desde la entrada del aula.

Piedras y algas

Elementos naturales de la orilla. Las algas secas aportan olfato y textura únicos.

Mini-figuras

Un cangrejo, una tortuga, un pez pequeño de goma. Personajes del ecosistema marino.

Lupa pequeña

«El instrumento de Dunia». Los peques la usan para observar los elementos de la caja.




Fragmento de plástico

Un tapón o trozo limpio. El «intruso» que genera la pregunta central del proyecto.

2. Marco LOMLOE · RD 95/2022

«Dunia y el Mar» se alinea con el currículo básico de Educación Infantil establecido en el **Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero**. Las tres áreas curriculares se trabajan de forma integrada a lo largo de las dos semanas, con especial presencia de las competencias científica (STEM), lingüística (CCL) y ciudadana (CC).

Áreas curriculares del RD 95/2022

Área curricular	Qué trabajan los peques en «Dunia y el Mar»
 Crecimiento en Armonía	Regulación emocional ante lo desconocido y ante la problemática medioambiental. Desarrollo psicomotor fino y grueso en actividades sensoriales con agua, arena y en «Somos olas». Cuidado del propio cuerpo. Uso autónomo del Refugio como espacio de regulación.
 Descubrimiento y Exploración del Entorno	Conocimiento de la fauna marina y sus hábitats. Experimentación científica con flotabilidad y densidad. Clasificación de materiales (natural vs. artificial). Iniciación al pensamiento ecológico. Primera conciencia sobre contaminación marina y responsabilidad ambiental real.
 Comunicación y Representación de la Realidad	Comunicación oral en asambleas. Producción de la carta colectiva a Dunia. Expresión plástica con acuarela húmedo-sobre-húmedo, collage y construcción tridimensional del arrecife. Iniciación a la escritura y registro gráfico en el cuaderno explorador. Escucha activa de los 4 cuentos eje.

Competencias clave del Perfil de Salida



Competencia clave	Cómo se trabaja en el proyecto	Actividades principales
CCL · Comunicación lingüística	Escucha activa de cuentos, verbalización en asambleas, dictado y escritura emergente de la carta a Dunia, vocabulario específico del ecosistema marino.	1, 3, 10, 12
STEM · Científico-tecnológica	Experimento de flotabilidad y densidad, observación y clasificación de animales marinos, hipótesis sobre el origen de los plásticos, registro de observaciones.	5, 7, 9
CPSAA · Personal, social y aprender a aprender	Uso autónomo del Refugio, toma de decisiones en rincón libre, reflexión sobre el propio proceso en el cuaderno explorador, autorregulación.	2, 11
CC · Ciudadanía	Concienciación real sobre contaminación marina, respeto a los seres vivos del océano, implicación activa en el cuidado del entorno próximo y lejano.	9, 10, 12
CCEC · Cultural y artística	Producción del arrecife colectivo como obra de arte comunitaria, técnicas plásticas variadas, inauguración del Museo del Mar como evento cultural compartido.	4, 8, 12


Competencia clave	Cómo se trabaja en el proyecto	Actividades principales
CE · Emprendedora	Resolución del reto planteado por Dunia, organización del Museo del Mar con las familias, iniciativa y toma de decisiones en los rincones libres.	8, 11, 12
CD · Digital	Registro fotográfico del proceso por parte del adulto para documentación pedagógica. Aproximación a la idea de que las imágenes comunican y narran historias.	Transversal
CMCT · Matemática y ciencias	Clasificación por atributos (color, tamaño, forma, origen), conteo y cuantificación en actividades sensoriales, vocabulario matemático emergente.	2, 7, 9

Nota sobre adaptación autonómica: Este dossier usa exclusivamente el marco estatal (RD 95/2022), válido en toda España como referencia mínima. Cada comunidad autónoma desarrolla competencias adicionales en su decreto propio. Adaptar las referencias al decreto de tu CCAA lleva menos de 30 minutos con este dossier en mano.

3. Los 4 cuentos eje verificados

Los cuentos eje no son decoración del proyecto: son la columna vertebral narrativa. Cada uno se trabaja en actividades concretas, se coloca en La Biblioteca Marina y el adulto los lee en asamblea en el momento indicado. Todos los títulos han sido verificados — existen, tienen el ISBN indicado y están disponibles en España.

Tipo	Título y autor	Descripción pedagógica	Editorial · Edad · Uso en el proyecto
 Lanzamiento	El pez Arcoíris Marcus Pfister	Arcoíris es el pez más hermoso del océano, pero también el más solitario hasta que aprende que compartir su belleza multiplica la alegría. Abre el proyecto con el tema de la vida marina y la generosidad. Ideal para la primera asamblea: genera conversación sobre qué seres viven en el mar y qué sienten.	Ed. Beascoa · ISBN 978-84-488-2191-3 · A partir de 3 años · Actividades 1 y 3
 Investigación	Nadarín Leo Lionni	Un pez negro pequeño que sobrevive solo y descubre que juntos, los peces pequeños pueden enfrentarse al grande. Clásico de 1963 de extraordinaria vigencia. Conecta con el trabajo cooperativo en el aula y con la idea de que hay fuerza en la comunidad. Base perfecta para la actividad de expresión corporal.	Ed. Kalandraka · ISBN 978-84-96388-60-4 · A partir de 4 años · Actividades 6 y 8
 Sensorial	La ola Suzy Lee	Álbum sin palabras. Una niña y el mar: el miedo inicial, el juego, la confianza, la sorpresa. Ilustraciones en dos tonos de acuarela de extraordinaria belleza y expresividad. Perfecto para los más pequeños (sin texto, la imagen es el relato) y para hablar de emociones ante lo desconocido. Conecta directamente con la técnica de acuarela de la actividad 4.	Ed. Bárbara Fiore · ISBN 978-84-936185-4-4 · Todas las edades · Actividades 2 y 6

Tipo	Título y autor	Descripción pedagógica	Editorial · Edad · Uso en el proyecto
 Cierre	Una casa para el cangrejo ermitaño Eric Carle	Historia acumulativa mes a mes: el cangrejo crece y cambia de concha, y cada animal marino le ayuda a decorarla. Introduce la fauna del fondo marino de forma progresiva y memorable. Ideal para la asamblea de cierre del proyecto: revisar los animales que hemos conocido, celebrar el crecimiento, despedirse del proyecto sabiendo más que antes.	Ed. Kókinos · ISBN 978-84-92750-89-4 · A partir de 3 años · Actividades 7 y 9

Sugerencias de lectura complementaria (rincón Biblioteca Marina)

- **«Ahora no, Bernardo»** — David McKee. Sobre ser escuchado.
- **«El mar»** — Emily Gravett. Álbum sensorial para 1-3 años.
- **«Pulpo»** — Elise Gravel. Humor e información científica mezclados.
- **«Azul, el color del mar»** — Diversos autores. Para 0-3 años.
- **«Tesoros del océano»** — informativo con fotografías reales. Para 4-6 años.
- **«La tortuga Camilla»** — Giovanna Zoboli. Ecología emocional.

4. Los 8 rincones temáticos

Los rincones se montan **desde el primer día del proyecto** y conviven durante las dos semanas. No son estaciones rotativas: los peques acceden libremente según su necesidad e interés. El adulto observa, documenta y, puntualmente, propone.



Materiales por rincón

Rincón	Materiales imprescindibles	Materiales opcionales
La Bahía	Alfombra azul o tela azul grande, caja-tesoro de Dunia	Proyector de medusas, colgantes de papel aluminio en el techo
La Orilla	Bandeja grande, arena (real o cinética), conchas, algas secas	Agua en recipiente pequeño, piedras del río, lupas
El Fondo del Mar	Mesa de luz, figuras de animales marinos translúcidos, papel vegetal azul/verde	Coral de silicona, plantas acuáticas artificiales, láminas del fondo
El Faro de Dunia	Lupas, prismáticos de cartón, libros de animales marinos, cuaderno de campo de Dunia	Conchas para escuchar, frasco con agua de mar, piedra imán

Rincón	Materiales imprescindibles	Materiales opcionales
Taller del Marinero	Acuarelas, papel de acuarela (o cartulina blanca gruesa), vasos de agua, pinceles variados	Pinturas de dedos, papel kraft, reciclaje limpio (tapones, redes)
Biblioteca Marina	4 cuentos eje, 3-4 libros complementarios accesibles a peques	Fichas de animales marinos, pósters del océano
Cueva del Rescate	Mezcla de objetos naturales (conchas, piedras) y plásticos limpios (tapones, bolsa), cajas de clasificación	Carteles «yo cuido el mar», papeleras separadas
El Refugio	Cojines, tela o tul azul-verde, auriculares con sonidos del mar	Libros de emociones, muñeco de trapo, linterna pequeña

5. Planificación semanal

El proyecto se desarrolla en **dos semanas lectivas (~10 jornadas)**. Las actividades estructuradas (con ficha completa) se alternan con tiempo de rincones libres. Cada jornada comienza y termina en La Bahía.

Semana 1 – Llegamos al mar

Momento	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Asamblea entrada 9:00–9:20	Act. 1 📦 Caja de Dunia	Revisión caja · preguntas	Act. 3 🗺️ ¿Qué sabemos?	Lectura: La ola	Act. 5 🚢 Flotan / no flotan
Rincones libres 9:20–10:30	Todos los rincones disponibles	Act. 2 🌊 La Orilla	Rincones libres + observación	Act. 4 🎨 Acuarela húmeda	Rincones libres
Rincones guiados 10:45–11:30	Exploración libre caja-tesoro	La Orilla + Faro Dunia	Faro Dunia + Fondo Mar	Taller Marinero + Orilla	Experimento flotabilidad + Faro
Asamblea cierre 11:30–12:00	¿Qué hemos descubierto hoy?	Compartimos olores/texturas	Mapa del saber: añadimos	Mostramos acuarelas	Hipótesis flotación: ¿por qué?

Semana 2 – Investigamos y actuamos

Momento	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Asamblea entrada 9:00–9:20	Act. 6 🌊 Somos olas	Act. 7 🔍 Criaturas fondo	Act. 9 ♻️ ¿Qué encontró Dunia?	Act. 10 ✉️ Escribimos a Dunia	Act. 12 🏛️ Museo del Mar
Rincones libres 9:20–10:30	Psicomotricidad libre	Fondo del Mar + Faro	Cueva del Rescate	Rincones libres · cartas	Preparación museo con familias
Taller colectivo 10:45–11:30	Lectura: Nadarín	Act. 8 👉 Arrecife colectivo	Cuaderno explorador: registro	Act. 11 📖 Mi cuaderno	Inauguración con familias
Asamblea cierre 11:30–12:00	¿Cómo se mueve el mar?	Animales del arrecife: ¿quiénes?	¿Por qué el plástico es un problema?	Leemos la carta en voz alta	Cierre del proyecto · celebración

ACTIVIDAD 1 · ASAMBLEA DE APERTURA



La caja de Dunia llega al aula

La Bahía

40-50 min

El pez Arcoíris

Lunes, semana 1

PROPÓSITO

Abrir el proyecto con un momento de sorpresa y misterio que genere curiosidad real. La caja de Dunia es el detonante emocional del proyecto: los peques no reciben información sobre el mar, **reciben una petición de ayuda**. Esa diferencia lo cambia todo.

ESPACIO

La Bahía (asamblea central, alfombra azul). La caja aparece en el centro antes de que lleguen los peques.

DURACIÓN Y FASES

Descubrimiento: 10 min · **Lectura carta:** 5 min ·
Exploración caja: 20 min · **Asamblea cierre:** 10 min

VARIANTE 1-3 AÑOS · SENSORIAL-VIVENCIAL

El tesoro del mar que puedo tocar

El adulto abre la caja con teatralidad y deja que los bebés y más pequeños se acerquen a tocar, oler y explorar cada objeto libremente. La caracola que «suena» genera fascinación inmediata. No hay instrucciones — solo presencia del adulto nombrando lo que los peques observan: «qué suave esta concha», «huele a mar», «¡mira, hay un cangrejo pequeño!». El fragmento de plástico también se toca y el adulto planta la pregunta con voz de extrañeza, no de alarma: «¿y esto? ¿de dónde habrá salido?»

VARIANTE 3-6 AÑOS · SIMBÓLICA-COMUNICATIVA

La carta de la farera y el misterio de la caja

El adulto lee la carta de Dunia con voz pausada, con peso. Después, los peques pasan los objetos de mano en mano haciendo predicciones antes de verlos: «¿qué notáis que tiene esto?», «¿a qué huele?», «¿por qué habrá un plástico aquí?». Se dibuja el primer mapa del saber en papel kraft: qué sabemos ya del mar, qué nos preguntamos, qué queremos descubrir. El cuaderno de campo de Dunia (en blanco) se coloca en el Faro como «el cuaderno donde ella anota todo — como nosotros».

CUENTO EJE CONECTADO

El pez Arcoíris (Marcus Pfister) — Se lee en la asamblea de cierre del mismo día. Después de descubrir los animales de la caja, la pregunta «¿cómo son los peces del mar de verdad?» conecta naturalmente con la historia de Arcoíris. Los peques de 4-6 años pueden relacionar el plástico encontrado con el peligro para los peces.

ADAPTACIONES DUA

- **Anticipación visual:** la caja aparece desde la entrada del aula — los peques la ven al llegar. No hay sorpresa brusca para quienes necesitan anticipar.
- **Participación alternativa:** quienes no quieran tocar los objetos pueden observar desde la distancia o desde el Refugio. El adulto narra en voz alta lo que pasa.
- **Arena cinética como alternativa:** para peques con hipersensibilidad táctil, la arena cinética (textura más controlada) sustituye a la arena real.
- **Carta en pictogramas:** preparar versión con pictogramas ARASAAC de la carta de Dunia para peques con dificultades de comprensión oral.

ACTIVIDAD 2 · SENSORIAL



La orilla de los sentidos

La Orilla

30-45 min

La ola

Martes, semana 1

PROPÓSITO

Activar los cinco sentidos en contacto con materiales del ecosistema costero. Antes de hablar del mar, los peques lo sienten. Esta actividad construye el vocabulario sensorial que usarán durante todo el proyecto: rugoso, suave, húmedo, frío, salado, que suena.

ESPACIO

La Orilla. Bandeja grande (60×40 cm mínimo) con arena, conchas variadas, algas secas, piedras y opcional: recipiente pequeño con agua.

DURACIÓN Y FASES

Exploración libre: 20 min · **Puesta en común sensorial:** 10 min · **Registro (3-6):** 10 min

VARIANTE 1-3 AÑOS · SENSORIAL-VIVENCIAL

Manos en la arena, sin prisa

Los peques más pequeños acceden libremente a la bandeja de La Orilla durante el tiempo de rincones. El adulto no guía — acompaña con lenguaje: «estás enterrando las manos», «esa concha es muy pesada para ti», «¿notas qué frío?». Si hay agua disponible, el juego de hundir y sacar objetos ocupa un tiempo largo y muy valioso. La actividad termina cuando el peque lo decide. No hay producto final obligatorio.

VARIANTE 3-6 AÑOS · SIMBÓLICA-COMUNICATIVA

El registro de la orilla

Tras la exploración libre (15 min), el adulto propone: «En el cuaderno de campo de Dunia ella anota todo lo que encuentra. ¿Y vosotros?». Los peques usan su propio cuaderno-explorador para registrar lo que han sentido: dibujo libre, escritura emergente o dictado al adulto. Preguntas que enriquecen sin dirigir: «¿cómo le describirías esta concha a alguien que nunca la ha tocado?», «¿a qué te recuerda este olor?». Se comparten los registros en la asamblea de cierre.

CUENTO EJE CONECTADO

La ola (Suzy Lee) — Se lee la tarde anterior o la mañana de este día. La niña del álbum hace exactamente lo que los peques harán: acercarse al mar con cautela y dejarse sorprender. Las ilustraciones sin palabras son un espejo de la experiencia sensorial que viene.

ADAPTACIONES DUA

- **Arena cinética:** alternativa táctil para peques con hipersensibilidad. Misma experiencia, textura más predecible y controlable.
- **Acceso progresivo:** quienes necesiten más tiempo para acercarse pueden observar desde fuera de la bandeja. No hay presión de tocar.
- **Pictogramas en la bandeja:** tarjetas con imagen de cada elemento (concha, arena, alga, piedra) como apoyo al vocabulario receptivo.
- **Registro alternativo:** el cuaderno puede sustituirse por una grabación de voz o por señalar pictogramas de sensaciones (frío/caliente, suave/rugoso, me gusta/no me gusta).

ACTIVIDAD 3 · ASAMBLEA DE CONOCIMIENTOS PREVIOS



¿Qué sabemos del mar?

La Bahía

25–35 min

El pez Arcoíris

Miércoles, semana 1

PROPÓSITO

Activar y visibilizar los conocimientos previos del grupo. El mapa del saber en papel kraft no es una evaluación — es un punto de partida compartido que crecerá durante las dos semanas. Al final del proyecto, los peques podrán ver físicamente cuánto han aprendido comparando el antes y el después.

ESPACIO Y MATERIALES

La Bahía. Papel kraft grande (mínimo 100×70 cm) dividido en 3 columnas: «Ya sabemos», «Nos preguntamos», «Queremos descubrir».

DURACIÓN Y FASES

Activación oral: 10 min · **Registro en el mapa:** 15 min · **Primer «¿y el plástico?»:** 5 min

VARIANTE 1–3 AÑOS · SENSORIAL-VIVENCIAL

Los objetos hablan por nosotros

En lugar del mapa escrito, los peques pequeños seleccionan objetos de la caja-tesoro y los colocan sobre una tela azul en el centro. El adulto los organiza mientras nombra: «tú has puesto la concha — ¡sabemos que en el mar hay conchas!». La columna «nos preguntamos» se llena de preguntas que formula el adulto en voz alta partiendo de lo que hacen los peques: «¿de qué color es el mar por dentro?».

VARIANTE 3–6 AÑOS · SIMBÓLICA-COMUNICATIVA

El mapa del saber del grupo

Los peques dictan o escriben en el papel kraft. El adulto actúa como escriba para quien lo necesite. Las tres columnas del mapa del saber se completan con las aportaciones del grupo: animales conocidos, experiencias de playa, preguntas sobre el plástico encontrado, curiosidades sobre los barcos y los faros. Se guarda expuesto en el aula durante todo el proyecto — al final se añadirá una cuarta columna: «Ahora ya sabemos».

CUENTO EJE CONECTADO

El pez Arcoíris (Marcus Pfister) — Los peques de 4–6 años pueden identificar en la asamblea qué animales del cuento conocen ya y cuáles son nuevos para ellos. «¿Sabíais que en el mar hay peces que brillan?» abre la columna «nos preguntamos».

ADAPTACIONES DUA

- **Selección de imágenes:** tarjetas con fotografías de animales y elementos marinos para peques que necesitan apoyo visual para expresar lo que saben.
- **Participación no oral:** señalar, colocar, elegir entre dos opciones son formas válidas de contribuir al mapa del saber.
- **Tiempo de procesamiento:** no presionar respuestas inmediatas. Algunos peques necesitan escuchar primero y contribuir después.
- **Apoyo PT/AL:** el Faro de Dunia, próximo, permite que PT trabaje con grupo reducido usando materiales de clasificación y observación mientras la asamblea avanza.

ACTIVIDAD 4 · ARTE / EXPRESIÓN PLÁSTICA



El fondo que soñamos

Taller del Marinero

35-45 min

La ola

Jueves, semana 1

PROPÓSITO

Explorar la técnica de acuarela húmedo-sobre-húmedo para crear fondos oceánicos. La magia de ver cómo los colores se difunden solos en el papel mojado es en sí mismo un descubrimiento científico y estético. Cada obra es única — esa imprevisibilidad es parte del aprendizaje.

ESPACIO Y MATERIALES

Taller del Marinero. Papel de acuarela o cartulina gruesa, acuarelas, pinceles de varios tamaños, vasos de agua, esponjas para mojar el papel.

DURACIÓN Y FASES

Preparación (mojar papel): 5 min · **Pintura libre:** 20-25 min · **Secado y puesta en común:** 10 min

VARIANTE 1-3 AÑOS · SENSORIAL-VIVENCIAL

Pintar con el cuerpo

El adulto moja el papel con esponja grande. Los peques pequeños usan directamente los dedos para extender la acuarela sobre el papel húmedo, observando cómo el color se mueve solo. No hay instrucciones de qué pintar — solo la experiencia sensorial del color que fluye. La paleta se limita a azules, turquesas y verdes para mantener la conexión con el mar sin imponer.

VARIANTE 3-6 AÑOS · SIMBÓLICA-COMUNICATIVA

El fondo marino imaginado

Los peques mojan su propio papel antes de empezar (acción intencional, no rutinaria). Trabajan con pinceles variados probando qué pasa al aplicar mucha agua, poca agua, colores encima de colores. El adulto no indica qué pintar pero propone antes: «cerrad los ojos un momento — ¿cómo imagináis el fondo del mar? ¿qué colores tiene?». Al final, cada peque nombra su obra y el grupo adivina qué ve en ella. Las obras se usan después para el arrecife colectivo.

CUENTO EJE CONECTADO

La ola (Suzy Lee) — Las ilustraciones de Suzy Lee usan exactamente esta técnica: acuarela con fondos difuminados. Mostrar el libro antes de pintar funciona como fuente de inspiración visual, no como modelo a copiar.

ADAPTACIONES DUA

- **Pintura de dedos como alternativa:** para peques que no toleran el pincel, la pintura de dedos sobre papel húmedo produce resultados similares con mayor control táctil.
- **Babi solo si se quiere:** proponer el delantal, no imponerlo. Algunos peques con hipersensibilidad a la ropa manchada prefieren trabajar con babi; otros no.
- **Papel en el suelo:** alternativa a la mesa para peques que trabajan mejor en posición horizontal o que necesitan más espacio de movimiento.
- **Sin obligación de nombrar la obra:** la puesta en común es una invitación, no una exigencia. «¿Quién quiere enseñar su obra?» en lugar de pasar por todos.

ACTIVIDAD 5 · CIENCIA / EXPERIMENTO



¿Por qué flotan los barcos?

El Faro de Dunia

40-50 min

Una casa para el cangrejo

Viernes, semana 1

PROPÓSITO

Iniciar el pensamiento científico mediante la metodología de hipótesis-prueba-conclusión. Los peques no aprenden el concepto de «flotabilidad» — aprenden que pueden **hacerse preguntas, probarlas y obtener respuestas reales**. El barco de papel al final es la aplicación práctica del descubrimiento.

ESPACIO Y MATERIALES

El Faro de Dunia. Palangana grande con agua, objetos variados (corcho, piedra, metal, madera, plástico, esponja, papel, folio doblado). Tarjetas «flota/no flota».

DURACIÓN Y FASES

Hipótesis (asamblea): 10 min · **Experimentación:** 20 min · **Construcción barco papel:** 10 min · **Conclusión:** 5 min

VARIANTE 1-3 AÑOS · SENSORIAL-VIVENCIAL

Meter y sacar, hundir y flotar

Los peques más pequeños tienen acceso a la palangana con agua y una selección de objetos que flotan claramente (corcho, esponja, plástico ligero) y que se hunden (piedra, metal). No hay explicación previa — solo experiencia directa con el agua. El adulto nombra lo que ocurre: «se ha ido al fondo», «está nadando arriba del agua como un barco». La sorpresa y la repetición son el aprendizaje.

VARIANTE 3-6 AÑOS · SIMBÓLICA-COMUNICATIVA

El método científico de Dunia

Antes de meter cada objeto, los peques predicen: «¿flotará o se hundirá? ¿por qué?». Las predicciones se registran en el cuaderno explorador con dibujo o símbolo. Tras la experimentación, se comprueba qué ocurrió y se discute: «¿por qué esta piedra se hunde y este corcho no?». El barco de papel origami (el adulto dobla, los peques observan el proceso y repiten) es el desafío final: «¿podemos hacer algo que flote aunque sea de papel?»

CUENTO EJE CONECTADO

Una casa para el cangrejo ermitaño (Eric Carle) — El cangrejo vive en el fondo del mar: ¿cómo se mueve el agua alrededor de él? La pregunta sobre la flotabilidad conecta con el hábitat del cangrejo y sus vecinos del fondo.

ADAPTACIONES DUA

- **Participación sin mojarse:** algunos peques evitan el agua. Pueden participar prediciendo con tarjetas y observando a los compañeros sin tocar la palangana.
- **Registro alternativo:** en lugar de dibujar, pueden señalar tarjetas fotográficas con «flota» (barco) o «se hunde» (ancla).
- **Grupos pequeños:** esta actividad funciona mejor en grupos de 4-5 peques con un adulto. El resto accede a la palangana en turnos durante el tiempo de rincones.
- **Materiales adaptados:** para peques con poca fuerza o control fino, objetos grandes y fáciles de agarrar (corcho grande, esponja grande).

ACTIVIDAD 6 · PSICOMOTRICIDAD / EXPRESIÓN CORPORAL



Somos olas

Espacio central del aula

25-35 min

Nadarín + La ola

Lunes, semana 2

PROPÓSITO

Conocer el océano a través del cuerpo: su movimiento, sus ritmos, sus criaturas. La expresión corporal no es «baile libre» — es una forma de conocimiento que el cuerpo tiene y que la ficha no puede transmitir. Mover el cuerpo como una ola, como un pulpo, como una tortuga nadadoras ancla el conocimiento de forma que permanece.

ESPACIO Y MATERIALES

Centro del aula despejado, alfombra azul retirada al lado. Música instrumental del mar (sonidos reales o piezas como «Acuario» de Saint-Saëns). Telas azules y verdes grandes opcionales.

DURACIÓN Y FASES

Activación y llegada al mar: 5 min · **Olas, corrientes y criaturas:** 20 min · **Vuelta a la calma en el fondo:** 5 min

VARIANTE 1-3 AÑOS · SENSORIAL-VIVENCIAL

El mar se mueve, yo me muevo

Los peques más pequeños se mueven libremente con telas azules y verdes que el adulto ondea a su alrededor. El sonido del mar marca el ritmo — cuando la música es suave, el movimiento se hace lento; cuando hay «olas», el adulto agita las telas. El cuerpo responde al entorno, no a instrucciones. La exploración de moverse por el suelo como «el fondo del mar» (reptando) es especialmente accesible para bebés y caminadores.

VARIANTE 3-6 AÑOS · SIMBÓLICA-COMUNICATIVA

Somos la corriente, somos el pez

El adulto propone consignas corporales progresivas: «somos olas pequeñas... ahora una gran ola... somos un pez que nada en grupo (como Nadarín)... somos una tortuga que sube a respirar... somos el pulpo con ocho brazos...». Los peques proponen sus propias criaturas al final: «¿qué animal marino quieres ser?». Se finaliza tumbados en el suelo como «el fondo marino en calma», con música suave y respiración consciente — transición natural hacia la asamblea de cierre.

CUENTO EJE CONECTADO

Nadarín (Leo Lionni) — Leer el cuento antes de la actividad y después pedirles que «sean» Nadarín: solo, asustado, y después en grupo formando el pez grande. La escena del banco de peces que se mueven juntos es perfecta para la dinámica grupal de la variante 3-6.

ADAPTACIONES DUA

- **Participación desde el borde:** peques con dificultades motoras o sensoriales pueden participar desde una posición fija, ondeando una tela con los brazos o marcando el ritmo.
- **Sin obligación de imitar:** las consignas son invitaciones, no órdenes. «¿Quién quiere ser una ola?» en lugar de «todos vamos a ser olas».
- **Refugio accesible:** si la estimulación auditiva o el movimiento grupal es excesivo, el Refugio está disponible sin necesidad de pedirlo.
- **Adaptar espacio para silla de ruedas o andador:** despejando el centro suficiente y proponiendo movimientos accesibles desde la silla (brazos-olas, cabeza-pez).

ACTIVIDAD 7 · SENSORIAL / MESA DE LUZ



Criaturas del fondo

El Fondo del Mar

30-40 min

Una casa para el cangrejo

Martes, semana 2

PROPÓSITO

Explorar la diversidad de fauna marina a través de la mesa de luz. Las figuras translúcidas sobre el panel luminoso crean un efecto visual que reproduce la sensación del fondo marino con luz filtrada. Esta actividad trabaja observación científica, clasificación y vocabulario específico de los animales del mar.

ESPACIO Y MATERIALES

Mesa de luz (azul). Figuras de animales marinos translúcidos (pulpo, medusa, tortuga, delfín, tiburón, cangrejo, estrella de mar, caballito). Algas de papel vegetal, coral de silicona. Tarjetas de hábitat.

DURACIÓN Y FASES

Exploración libre con luz: 15 min · **Clasificación por hábitat:** 10 min · **Asamblea nombrar/preguntar:** 10 min

VARIANTE 1-3 AÑOS · SENSORIAL-VIVENCIAL

El brillo del fondo

La mesa de luz está disponible durante el tiempo de rincones libres. Los peques más pequeños manipulan las figuras translúcidas sobre el panel luminoso: las colocan, las mueven, las superponen, las levantan para ver cómo cambia la luz. El adulto nombra los animales al pasarlos a los peques: «mira, un pulpo — tiene muchísimas patas». Sin taxonomía, sin clasificación obligatoria — solo el placer visual y táctil.

VARIANTE 3-6 AÑOS · SIMBÓLICA-COMUNICATIVA

El fondo del mar tiene capas

El adulto divide la mesa en zonas con papel vegetal: «agua superficial» (arriba), «zona media», «fondo oscuro» (abajo). Los peques clasifican los animales según dónde creen que viven, argumentando su elección. Se admiten errores productivos: «¿seguro que la medusa vive en el fondo? ¿lo comprobamos en el libro de Dunia?». Los peques de 5-6 años pueden hacer mapas del fondo en su cuaderno explorador después de la actividad.

CUENTO EJE CONECTADO

Una casa para el cangrejo ermitaño (Eric Carle) — El cangrejo va conociendo sus vecinos del fondo a lo largo del cuento. Después de la mesa de luz, los peques pueden identificar en el libro cuáles de los animales del cuento han visto en la actividad.

ADAPTACIONES DUA

- **Figuras de distintos tamaños:** incluir figuras grandes (fáciles de agarrar) para peques con poca precisión de pinza.
- **Reducir número de animales:** para peques que se sobreestimulan, comenzar con 3-4 figuras y ampliar progresivamente.
- **Tarjetas de nombre con imagen:** apoyo visual para la clasificación y el vocabulario receptivo.
- **PT en este rincón:** la mesa de luz es ideal para trabajo de PT con clasificación, discriminación visual y desarrollo de la pinza. Coordinación previa con el equipo de apoyo.

ACTIVIDAD 8 · ARTE COLECTIVO



Nuestro arrecife colectivo

Taller del Marinero

45-60 min

Nadarín

Martes, semana 2

PROPÓSITO

Crear la obra colectiva que formará el centro del Museo del Mar. Este arrecife no es decoración — es el producto visible de todo lo que el grupo ha aprendido sobre el fondo marino. Trabajar juntos en una obra común desarrolla la competencia cooperativa y el sentido de pertenencia al grupo.

ESPACIO Y MATERIALES

Papel kraft grande (toda la mesa, o en el suelo).
Pinturas de dedos, acuarelas, papel de colores, telas, reciclaje limpio (tapones de colores, redes, papel de burbuja), cola blanca, tijeras.

DURACIÓN Y FASES

Asamblea de planificación: 10 min · **Trabajo individual en el colectivo:** 35-40 min · **Revisión y nombramiento:** 10 min

VARIANTE 1-3 AÑOS · SENSORIAL-VIVENCIAL

Mis manos en el arrecife

Los peques más pequeños aportan al arrecife colectivo con estampación de manos y pies en pintura azul, turquesa y verde sobre el papel kraft. Sus huellas son literalmente el fondo del mar. El adulto complementa pegando las algas de papel que hayan hecho en otros momentos y añadiendo las figuras que los peques señalen. «¿Dónde quieres poner el cangrejo?» es suficiente participación para esta edad.

VARIANTE 3-6 AÑOS · SIMBÓLICA-COMUNICATIVA

Construimos el arrecife de la clase

En asamblea previa, los peques planifican qué tendrá el arrecife: «¿qué animales ponemos? ¿dónde van las algas? ¿el arrecife tiene colores o es oscuro?». Cada peque trabaja en su zona del papel kraft con materiales mixtos. Se añaden los fondos de acuarela de la actividad 4 como capas del fondo. Las huellas de manos de los más pequeños forman parte del conjunto. El resultado se titula colectivamente: «¿cómo se llama nuestro arrecife?»

CUENTO EJE CONECTADO

Nadarín (Leo Lionni) — Los peces que se organizan para ser el pez grande son exactamente la metáfora de este trabajo colectivo: cada parte individual contribuye a una obra que ninguno podría hacer solo. Leer el final de Nadarín justo antes de empezar la actividad.

ADAPTACIONES DUA

- **Zona propia garantizada:** señalar una zona del papel para cada peque con su nombre — nadie invade el espacio de otro, reduciendo conflictos y angustia.
- **Herramientas adaptadas:** rodillos de pintura (más fáciles que pinceles), esponjas de diferentes formas, estampadores de animales marinos.
- **Sin obligación de mancharse:** el babi está disponible pero no es obligatorio. Quien no quiera mancharse puede recortar figuras o pegar elementos secos.
- **Participación distribuida en el tiempo:** no hace falta que todos estén al mismo tiempo. El arrecife se puede enriquecer durante varios días.

ACTIVIDAD 9 · CIENCIA / EDUCACIÓN AMBIENTAL



¿Qué encontró Dunia?

La Cueva del Rescate

35-45 min

Una casa para el cangrejo

Miércoles, semana 2

PROPÓSITO

Primera conversación real sobre contaminación marina, anclada en la emoción del proyecto (Dunia nos necesita) y en la experiencia concreta de clasificar. Los peques no reciben información — investigan ellos mismos qué elementos son naturales y cuáles no deberían estar en la orilla. La conciencia ambiental surge de la experiencia, no del discurso adulto.

ESPACIO Y MATERIALES

La Cueva del Rescate. Mezcla preparada de elementos naturales limpios (conchas, algas, piedras, ramitas, arena) y plásticos limpios (tapones, bolsa, pajita, red de plástico). Dos cajas grandes: «del mar» / «no es del mar».

DURACIÓN Y FASES

Presentación del dilema de Dunia: 5 min ·
Clasificación en grupos: 20 min · **Puesta en común y debate:** 15 min

VARIANTE 1-3 AÑOS · SENSORIAL-VIVENCIAL

Esto sí, esto no

El adulto coloca dos cajas con imágenes claras: una con una concha (natural) y otra con un tapón (basura). Los peques más pequeños clasifican cogiendo un elemento y colocándolo en una u otra caja, con apoyo del adulto: «¿esto es de la playa? ¿lo ha puesto el mar ahí?». Sin explicaciones largas — la acción motora de separar ya instala la idea de que «hay cosas que no deberían estar».

VARIANTE 3-6 AÑOS · SIMBÓLICA-COMUNICATIVA

Detectives de la orilla

Los peques trabajan en grupos de 3-4 como «detectives del mar de Dunia». Clasifican todos los elementos y después debaten los casos dudosos: «¿y una ramita? ¿es natural o la dejó alguien?». El adulto recoge en un cartel grande las conclusiones: qué encontró Dunia, por qué es un problema, qué podemos hacer nosotros. El fragmento de plástico de la caja inicial (actividad 1) aparece ahora — ¿en qué caja va? La conexión emocional con el inicio del proyecto cierra el argumento.

CUENTO EJE CONECTADO

Una casa para el cangrejo ermitaño (Eric Carle) — Si el cangrejo busca una nueva concha para vivir y solo encuentra plásticos, ¿qué pasaría? Esta pregunta hipotética conecta la ciencia de la clasificación con la empatía hacia los animales del cuento.

ADAPTACIONES DUA

- **Solo materiales limpios y seguros:** todos los plásticos de la actividad están lavados y son inocuos. Sin bordes cortantes.
- **Tarjetas de apoyo:** imágenes fotográficas de playa limpia vs. playa con basura como referencia visual para la clasificación.
- **Sin debate obligatorio:** clasificar sin justificar es participación válida para peques con dificultades de expresión oral.
- **Tono de curiosidad, no de alarma:** el adulto mantiene tono de investigador, no de predicador. El objetivo es entender, no angustiar.

ACTIVIDAD 10 · LENGUAJE / ESCRITURA EMERGENTE



Le escribimos a Dunia

La Bahía

35-45 min

El pez Arcoíris

Jueves, semana 2

PROPÓSITO

Producir un texto funcional con destinatario real: la respuesta a la carta de Dunia. Escribir para alguien que lo necesita transforma la escritura emergente en comunicación auténtica. Los peques no practican «caligrafía» — cuentan lo que saben y prometen lo que harán. Es el acto comunicativo más significativo del proyecto.

ESPACIO Y MATERIALES

La Bahía para la carta colectiva, mesas del aula para cartas individuales. Papel envejecido o papel de cartas, bolígrafos, lápices de colores, sobre.

DURACIÓN Y FASES

Qué queremos decirle (asamblea): 10 min · **Carta colectiva dictada:** 15 min · **Cartas individuales o dibujos:** 15 min

VARIANTE 1-3 AÑOS · SENSORIAL-VIVENCIAL**Mi dibujo para Dunia**

Los peques de 1-3 años hacen un dibujo libre para Dunia: «dibuja lo que más te ha gustado del mar». El adulto escribe al pie del dibujo lo que el peque le dicta o señala: «Mateo dice que esto es un pulpo» o simplemente «Para Dunia, de Mateo». Los dibujos se incluyen en el sobre que se «envía» a Dunia al final del proyecto. Ver que su dibujo va dentro de un sobre y se cierra con cinta es un acto de escritura a su medida.

VARIANTE 3-6 AÑOS · SIMBÓLICA-COMUNICATIVA**La carta del grupo y la carta de cada uno**

Primero, la carta colectiva: el adulto actúa como escriba mientras los peques dictan el contenido. La estructura guiada: «Querida Dunia, hemos aprendido que... / Hemos descubierto que el problema es... / Prometemos que nosotros vamos a...». Después, cada peque escribe o dicta su carta individual con dibujo. Los que ya escriben usan escritura emergente sin corrección. Las cartas se doblan, se meten en un sobre y se «envían» a Dunia — el sobre se colocará en el Faro de Dunia o se entregará en el Museo del Mar a las familias.

CUENTO EJE CONECTADO

El pez Arcoíris (Marcus Pfister) — Arcoíris aprende que compartir genera comunidad. La carta a Dunia es exactamente eso: compartir lo aprendido con alguien que lo necesita. «Como Arcoíris compartió sus escamas, nosotros compartimos lo que sabemos».

ADAPTACIONES DUA

- **Múltiples formas de expresión:** carta escrita, carta dictada, dibujo con pie escrito por el adulto, secuencia de pictogramas, grabación de voz. Todas son cartas válidas.
- **Estructura visual:** plantilla sencilla con «Querida Dunia,» impreso al inicio para peques que necesitan un punto de partida concreto.
- **Sin corrección:** la escritura emergente no se corrige nunca. Si el peque quiere saber cómo se escribe una palabra, el adulto la escribe al lado sin señalar el error.
- **El sobre como motivación:** el acto de doblar, meter y cerrar el sobre tiene un valor motivacional alto para peques con pocas ganas de escribir.

ACTIVIDAD 11 · REGISTRO / METACOGNICIÓN

**Mi cuaderno de explorador**

Todo el aula

30-40 min (+ uso transversal)

Cuaderno de Dunia como modelo

Jueves, semana 2

PROPÓSITO

El cuaderno de explorador es el artefacto personal del proyecto: la evidencia visible del aprendizaje individual de cada peque. No es un dossier de fichas para rellenar — es un cuaderno vivo que se construye durante todo el proyecto y que los peques se llevan a casa al final. Funciona también como puente con las familias: cada tarde puede ir a casa y volver al aula.

MATERIALES

Cuadernos A5 o folios grapados (también válido). Lápices de colores, pegamento, sellos de animales marinos, etiquetas adhesivas. El cuaderno de campo de Dunia como modelo.

DURACIÓN Y USO

Decoración portada y estructura: 20 min ·

Completar con lo que ya hemos hecho: 15 min · **Uso transversal:** durante todo el proyecto

VARIANTE 1-3 AÑOS · SENSORIAL-VIVENCIAL**Mi libro del mar**

Los peques de 1-3 años tienen un «libro del mar» muy sencillo: 4-5 páginas con papel grueso. En la portada, el adulto escribe el nombre y el peque estampa su huella de la mano. En las páginas interiores, hay espacio para dibujo libre y pegado de elementos del proyecto (fotografías del proceso, una concha pequeña pegada, un trozo de papel de la actividad de acuarela). El libro se completa con el adulto, no de forma autónoma.

VARIANTE 3-6 AÑOS · SIMBÓLICA-COMUNICATIVA**El cuaderno de campo del explorador**

Los peques de 3-6 años usan su cuaderno como los científicos usan su cuaderno de campo: para anotar lo que observan, dibujar lo que descubren, hacer preguntas que aún no tienen respuesta. La portada se diseña libremente. Las páginas interiores pueden incluir: dibujos de los animales de la mesa de luz, pegado de papel de la actividad de acuarela recortado, registro del experimento de flotación, dibujo de la carta a Dunia. Al final del proyecto, los peques comparten su cuaderno con las familias en el Museo del Mar.

CUENTO EJE CONECTADO

El cuaderno de campo de Dunia (objeto del aula, no libro publicado) — El cuaderno de Dunia que está en el Faro desde el inicio actúa como modelo. «Dunia anota todo lo que descubre — como vosotros». Antes de empezar la actividad, hojear juntos el cuaderno de Dunia (el adulto lo prepara con anotaciones y dibujos del mar).

ADAPTACIONES DUA

- **Formato flexible:** el cuaderno puede ser vertical u horizontal, de más o menos páginas, con más o menos estructura interna según las necesidades del peque.
- **Sin páginas obligatorias:** no hay un «esto hay que completar». El cuaderno es del peque y el peque decide qué pone.
- **Sello como herramienta de participación:** los sellos de animales marinos permiten «escribir» en el cuaderno sin necesitar control del lápiz — muy inclusivo.
- **Fotocopia del proceso:** el adulto puede imprimir pequeñas fotos del proceso del peque para que las pegue en su cuaderno si no puede dibujar.

ACTIVIDAD 12 · PRODUCTO FINAL CON FAMILIAS



El Museo del Mar

Todo el aula

60–90 min

Todos los cuentos eje

Viernes, semana 2

PROPÓSITO

Celebrar el aprendizaje del grupo ante las familias mediante la inauguración del Museo del Mar. Los peques actúan como **guías del museo** — explican las obras, muestran sus cuadernos, leen (o dictan) su carta a Dunia. El museo transforma el aula en un espacio público y convierte el proceso de aprendizaje en un producto visible y celebrado.

PREPARACIÓN PREVIA

El aula se transforma: arrecife colectivo expuesto, cuadernos de explorador en mesas, cartas a Dunia en el Faro, rincones abiertos para visita, murales en paredes. Nota a familias con 3–4 días de antelación.

ESTRUCTURA DEL EVENTO

Bienvenida en La Bahía: 10 min · **Visita guiada (peques como guías):** 30 min · **Lectura carta a Dunia:** 10 min · **Celebración:** 15 min

VARIANTE 1–3 AÑOS · SENSORIAL-VIVENCIAL

El museo que yo también hice

Los peques de 1–3 años son actores del museo aunque no puedan ser guías verbales: su libro del mar está expuesto, sus huellas de manos están en el arrecife, ellos forman parte de la asamblea de bienvenida. Las familias visitan su rincón, ven las huellas, ven el libro — y el adulto les cuenta lo que el bebé vivió en cada momento. La participación familiar en los rincones sensoriales (tocar la arena, ver las figuras de la mesa de luz) da a las familias una experiencia directa del aprendizaje sensorial.

VARIANTE 3–6 AÑOS · SIMBÓLICA-COMUNICATIVA

Los peques son los guías

Cada peque (o pareja de peques) tiene asignada una «sala» del museo: el arrecife colectivo, la Cueva del Rescate, la mesa de luz, el rincón de las cartas. Cuando las familias pasan, los peques explican lo que hicieron allí. El adulto no interviene — solo da seguridad de fondo. La asamblea de bienvenida empieza con un peque leyendo (o el grupo recitando) la carta colectiva a Dunia. Al final, se cuenta la historia del plástico encontrado en la caja: qué era, qué significaba, qué han aprendido.

CUENTO EJE CONECTADO

Los **4 cuentos eje** están expuestos en la Biblioteca Marina con marcadores en las páginas que se trabajaron. Las familias pueden hojearlos durante la visita. El cuaderno de Dunia, ahora con anotaciones del grupo añadidas durante el proyecto, se deja abierto en el Faro.

ADAPTACIONES DUA

- **Nota previa a familias:** informar de la estructura del evento con antelación para que las familias de peques que necesitan anticipación puedan prepararlos.
- **Rol de guía opcional:** ningún peque está obligado a hablar en público. Puede acompañar a su familiar en la visita sin ser guía.
- **El Refugio abierto durante el evento:** para peques que necesiten desregularse de la estimulación de tener muchos adultos en el aula.
- **Documentación alternativa:** si una familia no puede asistir, preparar un vídeo corto del museo y de los peques como guías para compartir con ella.

6. Rúbrica de evaluación competencial

La evaluación en Educación Infantil es **continua, global y formativa**. Esta rúbrica recoge los indicadores observables durante el proyecto, organizados por área curricular y competencia clave. Se usa como herramienta de observación del docente – no como calificación. La escala es: **Inicio** · **En proceso** · **Logrado**

Área: Crecimiento en Armonía

Indicador observable	Inicio	En proceso	Logrado
Usa el Refugio de forma autónoma cuando lo necesita	Necesita que el adulto lo lleve	Va al Refugio con sugerencia del adulto	Identifica su necesidad y va sin mediación
Expresa emociones ante los materiales del proyecto (sorpresa, miedo, alegría)	No verbaliza ni muestra respuesta clara	Muestra respuesta pero no la nombra	Nombra la emoción o la señala con picto
Participa en actividad corporal «Somos olas» respetando el espacio de los compañeros	No participa o genera conflicto de espacio	Participa con apoyo del adulto	Participa activamente respetando el espacio
Cuida los materiales del aula (conchas, figuras de mesa de luz)	Manipula sin cuidado, rompe o extravía	Cuida con recordatorio verbal	Cuida espontáneamente y devuelve al lugar

Área: Descubrimiento y Exploración del Entorno

Indicador observable	Inicio	En proceso	Logrado
Clasifica elementos naturales vs. no naturales (Act. 9)	No clasifica o lo hace al azar	Clasifica con apoyo visual o verbal	Clasifica de forma autónoma y argumenta
Formula hipótesis sobre flotabilidad antes de experimentar (Act. 5)	No predice o repite lo que dice un compañero	Predice con apoyo del adulto	Predice y verifica de forma autónoma
Nombra 3 o más animales marinos con vocabulario específico	No nombra o usa términos genéricos («bicho»)	Nombra 1-2 con apoyo	Nombra 3+ con vocabulario preciso
Relaciona el plástico en la orilla con el daño a los seres vivos	No establece conexión	Establece conexión con andamiaje	Establece conexión y propone solución

Área: Comunicación y Representación de la Realidad

Indicador observable	Inicio	En proceso	Logrado
Participa oralmente en las asambleas (responde, aporta, pregunta)	No participa o con monosílabos	Participa cuando se le pregunta directamente	Participa espontáneamente con frases elaboradas
Usa técnicas plásticas de acuarela húmedo-sobre-húmedo (Act. 4)	No aplica la técnica o rechaza el material	Aplica la técnica con instrucción	Aplica la técnica con intencionalidad propia

Indicador observable	Inicio	En proceso	Logrado
Produce texto funcional (carta a Dunia) en cualquier formato	No produce texto ni dibujo significativo	Produce con apoyo constante del adulto	Produce de forma autónoma en su nivel
Explica su proceso o su obra a compañeros o familias (Museo del Mar)	No explica o se niega	Explica con preguntas del adulto	Explica espontáneamente con detalle

7. Lista de cotejo individual

Hoja de observación individual para el registro rápido del docente durante el proyecto. Para cada indicador: marcar **S** (sí / logrado), **P** (en proceso) o **N** (no observado aún). *Fecha de observación en el espacio junto al indicador.*

Alumno/a: _____ Grupo: _____ Fecha inicio: _____

Participación y actitud ante el aprendizaje

- Muestra interés y curiosidad ante los materiales del proyecto
- Elige rincones de forma autónoma sin necesitar dirección constante del adulto
- Mantiene la atención durante las asambleas (tiempo esperado para su edad)
- Trabaja en actividades colectivas respetando la aportación de los compañeros

Habilidades cognitivas

- Identifica diferencias entre materiales naturales y artificiales (Act. 9)
- Formula predicciones antes de experimentar (Act. 5 – flotabilidad)
- Clasifica animales marinos por atributos (hábitat, forma, tamaño)
- Establece relación causa-efecto (plástico → daño a los animales)
- Recuerda y nombra información del proyecto entre sesiones (memoria)

Comunicación y lenguaje

- Usa vocabulario específico del mar (nombres de animales, partes del ecosistema)
- Participa en conversaciones de asamblea con frases completas (3-6 años)
- Produce texto escrito emergente o dicta al adulto de forma coherente
- Explica su proceso o producto artístico a otra persona

Desarrollo emocional y social

- Identifica y nombra al menos una emoción durante el proyecto
- Usa el Refugio de forma autónoma cuando lo necesita
- Muestra empatía hacia los seres vivos del mar mencionados en el proyecto
- Comparte materiales y espacio sin conflicto en actividades colectivas

Observaciones y notas:

8. Conclusiones pedagógicas

«Dunia y el Mar» es un proyecto que funciona porque articula tres elementos que raramente se dan juntos en la práctica del aula: **urgencia narrativa** (alguien nos necesita), **experiencia sensorial directa** (el mar en las manos) y **acción con sentido** (clasificar los plásticos, escribir la carta, construir el museo). Cuando los tres elementos coinciden, el aprendizaje no necesita motivación externa — se sostiene solo.

Qué hace que este proyecto funcione

El personaje narrativo ausente

Dunia no aparece, y eso es exactamente lo que la hace poderosa. Una persona real en el aula rompería la magia. Una carta mantiene la ilusión durante dos semanas y genera en los peques la responsabilidad de estar a la altura de quien confía en ellos.

Los rincones como ecosistema paralelo

Los 8 rincones no son la actividad — son el contexto permanente en el que las actividades estructuradas tienen sentido. Un peque que ha pasado 20 minutos en La Orilla llega a la asamblea sobre clasificación con un bagaje sensorial que ninguna explicación podría haberle dado.

La doble variante no divide: incluye

Trabajar con grupos mixtos (1-3 y 3-6) en la misma actividad no es un reto logístico — es una oportunidad pedagógica. Los pequeños aprenden por observación e imitación; los mayores consolidan al explicar y compartir.

El producto final como celebración real

El Museo del Mar no es una exposición de trabajos en una pared. Es un evento en el que los peques son los protagonistas activos. Las familias vienen a aprender de ellos — y eso los peques lo saben y lo sienten.

Momentos clave que no se deben prescindir

Momento	Por qué es imprescindible
La apertura de la caja (Act. 1)	Es el detonante emocional de todo lo demás. Si se hace sin teatralidad — como una actividad más — el proyecto pierde su motor narrativo.
El mapa del saber (Act. 3)	Visibilizar los conocimientos previos es la base de la evaluación formativa y del respeto al punto de partida de cada peque.
El experimento de flotación (Act. 5)	Es el único momento del proyecto con metodología científica explícita (hipótesis-prueba-conclusión). No puede simplificarse a «probamos cosas en agua».
La clasificación natural/plástico (Act. 9)	Sin esta actividad, la conciencia ambiental queda en lo decorativo. Aquí los peques entienden el problema con sus propias manos.
La carta a Dunia (Act. 10)	Es el cierre narrativo del proyecto. Sin la carta, el hilo conductor de Dunia queda incompleto.

Momento	Por qué es imprescindible
El Museo del Mar con familias (Act. 12)	Sin el producto final compartido, el aprendizaje permanece en el aula. Con él, los peques se convierten en educadores — y eso transforma la confianza en sí mismos.

Posibles dificultades y cómo resolverlas

«Los peques no se interesan por Dunia»

La carta debe leerse con tiempo, con pausa, con emoción real del adulto. Si el adulto no la cree, los peques tampoco. Preparar la lectura como si fuera teatro: voz, mirada, silencio antes de abrir el sobre.

«La arena ensucia demasiado»

Arena cinética sobre un hule grande bajo la bandeja. Al final del tiempo de rincones, los peques ayudan a recoger — eso es también aprendizaje.

«Las familias no pueden venir al Museo»

Grabación de vídeo corta (3-5 min) del evento que se comparte por el canal habitual del aula. El cuaderno explorador se lleva a casa esa tarde.

«No tenemos mesa de luz»

Las figuras translúcidas funcionan también sobre una ventana soleada, sobre papel vegetal pegado al cristal o sobre una tablet con pantalla blanca. La alternativa es válida.

9. Bibliografía y recursos

Marco normativo

- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. *BOE núm. 28, de 2 de febrero de 2022.*
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). *BOE núm. 340, de 30 de diciembre de 2020.*

Cuentos eje del proyecto (verificados)

- Pfister, M. (1992). *El pez Arcoíris*. Beascoa. ISBN 978-84-488-2191-3.
- Lionni, L. (1963). *Nadarín*. Kalandraka. ISBN 978-84-96388-60-4.
- Lee, S. (2008). *La ola*. Bárbara Fiore Editora. ISBN 978-84-936185-4-4.
- Carle, E. (1987). *Una casa para el cangrejo ermitaño*. Kókinos. ISBN 978-84-92750-89-4.

Referencias pedagógicas

- Kilpatrick, W.H. (1918). The Project Method. *Teachers College Record*, 19(4), 319-335. Texto fundacional del aprendizaje por proyectos.
- Cast (2018). *Universal Design for Learning Guidelines version 2.2*. Recuperado de <http://udlguidelines.cast.org>
- Rinaldi, C. (2006). *In Dialogue with Reggio Emilia: Listening, Researching and Learning*. Routledge.
- Vygotski, L.S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.
- Tonucci, F. (1995). *Con ojos de niño*. Barcanova.

Recursos de aula recomendados

Material	Uso en el proyecto	Fuente
Figuras de animales marinos translúcidos	Mesa de luz · Act. 7	Amazon, tiendas especializadas El
Arena cinética (azul o arena natural)	La Orilla · Acts. 2, 9	Amazon, jugueterías
Set de conchas naturales variadas	La Orilla, caja-tesoro · Acts. 1, 2	Tiendas de manualidades, colección propia
Acuarelas infantiles lavables	Taller del Marinero · Act. 4	Giotto Be-Bè, Amazon
Mesa de luz LED RGB (60×40 cm)	El Fondo del Mar · Act. 7	Amazon (ASIN B0CKLKZP5N verificado)
Lupas infantiles de colores	El Faro de Dunia · Act. 5	Amazon, tiendas educativas
Cuadernos kraft A5 o folios grapados	Cuaderno explorador · Acts. 2, 5, 10, 11	Papelerías, Amazon
Papel kraft en rollo	Mapa del saber, arrecife · Acts. 3, 8	Papelerías, Amazon

Recursos digitales para el docente

- **ARASAAC** (arasaac.org) – Sistema Aumentativo y Alternativo de Comunicación. Pictogramas gratuitos para apoyos visuales.
- **Biodiversidad Virtual** (biodiversidad virtual.org) – Fotografías de fauna marina española de libre uso para el aula.
- **Océanos de WWF** (wwf.es/nuestro-trabajo/océanos) – Recursos educativos sobre contaminación marina adaptados a El.
- **losmundosdenoa.com** – Actividades, proyectos y recursos del blog de Mar Lorente para Educación Infantil.

«Dunia y el Mar» – Lo que incluye este dossier

Has descargado el dossier completo del proyecto. Aquí tienes un resumen de todo lo que contiene:

- ✓ Contexto pedagógico y marco metodológico (ABP + DUA + doble variante)
- ✓ Marco LOMLOE completo: 3 áreas curriculares + 8 competencias clave (RD 95/2022)
- ✓ 4 cuentos eje verificados con ISBN y propuesta de uso en el proyecto
- ✓ 8 rincones temáticos con materiales detallados + croquis del aula
- ✓ Planificación semanal: horarios de semana 1 y semana 2
- ✓ 12 fichas de actividad completas (propósito, variante 1-3, variante 3-6, DUA, cuento eje)
- ✓ Rúbrica de evaluación competencial (3 áreas, escala 3 niveles)
- ✓ Lista de cotejo individual imprimible con espacio para observaciones
- ✓ Conclusiones pedagógicas y resolución de dificultades
- ✓ Bibliografía completa y recursos de aula verificados

¿Quieres más proyectos completos como este?

losmundosdenoa.com/proyecto-infantil/

Licencia Creative Commons BY-NC-ND 4.0

✓ Puedes

- ✓ Descargar y usar en tu aula
- ✓ Compartir el enlace de descarga
- ✓ Adaptar el proyecto a tu grupo
- ✓ Usarlo en formación docente citando la fuente

✗ No puedes

- ✗ Vender este dossier o partes de él
- ✗ Publicar versiones modificadas
- ✗ Retirar la atribución a la autora
- ✗ Distribuirlo en plataformas de venta

© 2026 Mar Lorente Martínez · Los Mundos de Noa, S.L. · Albacete · Curso 2025/2026
Este dossier está protegido por la licencia CC BY-NC-ND 4.0 · creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/