

“DEL PAPEL AL CORAZÓN: LA MAGIA DEL DR. SEUSS”

PROYECTO ANUAL 2025-2026
CEIP VILLA DE QUER



ÍNDICE

1. Fundamentación
2. Justificación del Proyecto
3. Objetivos
 - 3.1 Objetivo general
 - 3.2 Objetivos específicos
4. Líneas de actuación generales: Actividades
 - 4.1 Líneas de actuación por ciclos.
 - Educación Infantil.
 - Primer ciclo
 - Segundo ciclo.
 - Tercer ciclo
 - Actividades de robótica para todo el centro
5. Metodología y Recursos.
6. Temporalización y conclusión.

1. Fundamentación del Proyecto

La lectura es un aspecto muy importante para el desarrollo lingüístico, emocional y cognitivo d. Los cuentos promueven la imaginación, el pensamiento crítico y la creatividad, además de ser una herramienta para enseñar valores y fomentar un hábito lector. Por ello, el proyecto debe enfocarse en conectar a los niños y niñas con la literatura, desarrollar sus habilidades de comprensión y expresión oral y escrita, y fomentar la colaboración.

2. Justificación del Proyecto.

Los libros del Dr. Seuss destacan por:

- Lenguaje rítmico y repetitivo → favorece la adquisición del vocabulario y la conciencia fonológica.
- Rima y juego verbal → estimula la memoria auditiva y la comprensión lectora.
- Personajes fantásticos e ilustraciones llamativas → fomentan la imaginación y la creatividad.
- Valores universales → respeto por la naturaleza (The Lorax), aceptación de la diversidad (Horton hears a Who!), la importancia del esfuerzo (Oh, the Places You'll Go!).

Este proyecto contribuye al desarrollo de competencias clave:

- Lingüística: comprensión, expresión oral y escrita.
- Social y cívica: cooperación, empatía, respeto a la diversidad.
- Cultural y artística: creación plástica y literaria.
- Aprender a aprender: motivación por la lectura y la autoexpresión.

Cuentos que se pueden trabajar:

- The Cat in the Hat (El gato garabato)
Valor: Responsabilidad, consecuencias de los actos, trabajo en equipo.
- Green Eggs and Ham (Huevos verdes con jamón)
Valor: Apertura a nuevas experiencias, curiosidad, superar prejuicios.
- Horton Hears a Who! (Horton escucha a Quién)
Valor: Respeto a los demás, empatía, la importancia de las pequeñas voces ("una persona es una persona por pequeña que sea").
- The Lorax (El Lórax)
Valor: Cuidado del medioambiente, sostenibilidad, responsabilidad social.
- How the Grinch Stole Christmas! (¡Cómo el Grinch robó la Navidad!)
Valor: Solidaridad, amistad, amor frente al materialismo.
- Oh, the Places You'll Go! (¡Oh, cuán lejos llegarás!)
Valor: Superación personal, resiliencia, confianza en uno mismo, enfrentar los retos de la vida.
- Horton Hatches the Egg (Horton empolla el huevo)
Valor: Perseverancia, paciencia, compromiso y lealtad.
- Yertle the Turtle (Yertle la Tortuga)
Valor: Humildad, respeto, crítica a la ambición desmedida y al abuso de poder.
- The Sneetches (Los Sneetches)
Valor: Igualdad, tolerancia, aceptación de la diversidad.
- Fox in Socks (El zorro con calcetines)
Valor: Juego con el lenguaje, disfrute del aprendizaje a través de la creatividad.
- Dr. Seuss's ABC
Valor: Iniciación al aprendizaje, disfrute de la lectura y la fonética.
- One Fish, Two Fish, Red Fish, Blue Fish (Un pez, dos peces, pez rojo, pez azul)
Valor: Diversidad, creatividad, aceptación de la diferencia.

3. Objetivos

3.1 Objetivo general

El objetivo principal es desarrollar en nuestro alumnado la capacidad de fomentar el amor por la lectura enseñándoles a leer de una manera divertida y entretenida, despertar la imaginación, promover el pensamiento crítico y enseñar habilidades sociales y valores importantes, como la tolerancia, el respeto al medio ambiente y la importancia de la creatividad.

3.1 Objetivos específicos

- Despertar el gusto por la lectura a través de textos lúdicos.
- Potenciar la creatividad verbal y plástica.
- Trabajar valores de convivencia y respeto.
- Mejorar la expresión oral y escrita mediante el juego con las palabras.

4. Líneas de actuación: Actividades

4.1 Líneas de actuación por ciclos

ED INFANTIL:

Segundo Ciclo Infantil:

Lenguaje y lectoescritura

Libro sugerido: *"El Gato Ensombreado"*

Actividades:

- **Rimas locas:** crear nuevas palabras que rimen con objetos de clase ("gato-sombrero-plato-caballero").
- **Libro de rimas:** cada niño ilustra una palabra rimada y se arma un "libro de rimas de la clase".
- **Lectura dramatizada:** los niños actúan partes del cuento con gorros y accesorios.

Expresión artística

Libro sugerido: *"Green Eggs and Ham / Huevos verdes con jamón"*

Actividades:

- **Pintura de comida imaginaria:** usar témperas o collage para inventar platos de colores imposibles.
- **Sombreros de Seuss:** crear sombreros altos y rayados con cartulina roja y blanca.
- **Collage de personajes:** mezclar partes de animales y crear seres "a lo Seuss".

Lógica y matemáticas

Libro sugerido: *"One Fish, Two Fish, Red Fish, Blue Fish"*

Actividades:

- **Contar peces:** clasificar y contar peces de colores recortados.
- **Pesca numérica:** con cañas imantadas, pescar peces con números y realizar pequeñas sumas o comparaciones.
- **Series y patrones:** formar secuencias de colores o tamaños con los peces.

Valores y convivencia

Libro sugerido: *"The Lorax"*

Actividades:

- **Sembrar una semilla:** reflexionar sobre el cuidado del medio ambiente.
- **Cuento debate:** hablar sobre "¿cómo podemos cuidar nuestro planeta?".
- **Mural del bosque:** pintar un gran árbol y agregarle hojas con mensajes de cuidado ambiental.

Psicomotricidad y juego

Libro sugerido: *"Hop on Pop"*

Actividades:



- **Salto de rimas:** cada vez que se diga una palabra que rime, los niños deben saltar o moverse.
- **Camino de palabras:** recorrer un circuito donde en cada estación hay una palabra rimada o una acción (saltar, girar, gatear...).
- **Canción Seuss:** inventar una pequeña canción con palabras absurdas.

Proyecto "Semana Seuss"

Organiza una semana temática:

- Día de los peces de colores
- Ida del sombrero loco
- Ida de los huevos verdes
- Día del Lorax (medio ambiente)
- Día de los personajes Seuss (disfraces y dramatizaciones)

● **ED PRIMARIA:**

Primer ciclo de Primaria (6-8 años):

Lectura y comprensión

- **Lectura en voz alta** de cuentos como *El Gato Ensombrerado* o *¡Cómo el Grinch robó la Navidad!* y luego conversar sobre qué aprendieron.
- **Preguntas de reflexión:** ¿Qué personaje te gustó más? ¿Qué enseñanza nos deja la historia?

Lenguaje y escritura

- **Inventar rimas:** los niños crean frases cortas con rima al estilo de Dr. Seuss.
- **Crear un personaje nuevo** con nombre gracioso y características inventadas.
- **Mini-libro Seussiano:** cada niño escribe e ilustra una página con rimas y dibujos.

Arte y manualidades

- **Máscaras o sombreros del Gato Ensombrerado** con cartulina y colores.
- **Dibujar y colorear** a sus personajes favoritos.
- **Mural colaborativo:** una gran cartulina donde entre todos dibujan un "mundo Seuss".
- **El mural de los disparates:** en un gran papel, el alumnado dibuja escenas absurdas inspiradas en el estilo del autor.
- Visionado de películas.
- Decoración del centro: puertas, pasillos...

Juego dramático y expresión corporal

- **Teatro de rimas:** dramatizar una escena de un cuento.
- **Juego de roles:** actuar como el Grinch, el Lorax o el Gato.
- **Lectura rítmica:** leer fragmentos en grupo con gestos o ritmo musical.

Valores y reflexión

- **Cuidemos la naturaleza con el Lorax:** charla breve sobre cómo proteger árboles, agua y animales.
- **Actividad del corazón:** inspirada en el Grinch, dibujar un corazón y escribir dentro acciones para ser amables.
- **Árbol de los valores:** después de leer un cuento, escribir en hojas de papel valores encontrados (amistad, respeto, imaginación) y pegarlos en un mural en forma de árbol.
- **Círculo de los sueños:** tras leer *Oh, the Places You'll Go!* o similar, cada niño comparte un sueño o meta personal.
- **El guardián de la naturaleza:** inventar personajes que protejan el medioambiente, inspirados en *The Lorax*.

Segundo ciclo de Primaria (8-10 años):

Lectura y comprensión

- Leer cuentos del Doctor Seuss
- Aprenderse rimas de sus cuentos.
- Debates sobre los mensajes de sus obras, sobre los personajes...Comprender problemas matemáticos donde aparezcan personajes del autor.

Lenguaje y escritura

- Hacer un trabajo de investigación sobre la vida y obra del Doctor Seuss
- En el cuaderno creativo, inventar cuentos con diferentes personajes de su obra.
- Inventar un personaje siguiendo el estilo del autor y describirlo. Compartir con el grupo.
- Aprendizaje de vocabulario.
- Entonación en la lectura.
- Inventar rimas con el vocabulario de los cuentos.
- Ordenar alfabéticamente nombres de personajes de los cuentos

Arte y manualidades

- Actividades plásticas, con diferentes materiales, relacionadas con el tema: recortar, modelar, colorear..., (careta, murales, sombrero para el lectómetro...).
- Visionado de películas de los cuentos del autor.
- Talleres con las familias.
- Decoración de pasillo y exposición de los trabajos.
- Creatividad para elaborar y dibujar un personaje nuevo, siguiendo el estilo del autor. Podrán utilizar diferentes materiales.
- Decorar el aula en Navidad con motivos de los cuentos del autor.

Juego dramático y expresión corporal

- Interpretación de diferentes personajes de los cuentos.
- Realización de una pequeña obra de teatro de alguna de sus obras.
- Realización de títeres de los personajes de una de sus obras y puesta en escena.
- Disfrazarnos en Carnaval como un personaje de los cuentos del autor y uno inventado siguiendo el patrón del autor.

Valores y reflexión: A través de sus obras aprenderemos:

- Cuidar el Medioambiente.
- Aceptación de uno mismo.
- Importancia de la diversidad.
- Recordar a los compañeros/as, a través de un regalo conjunto, elaborando un libro de mensajes individuales cuya portada sea un personaje de un cuento del autor.

Tercer ciclo de Primaria (10-12 años):

Línea de tiempo de Dr. Seuss

- investiga los hitos de la vida de Seuss: nacimiento, obras importantes, fechas de publicación. Luego construyen una línea de tiempo visual con imágenes y datos.

Club de lectura / "Círculo Seuss"

- Dividir la clase en grupos; cada grupo lee uno de los libros de Dr. Seuss (o fragmentos) y luego hace una presentación: resumen, tema central, palabras que les llamaron la atención.

Escribir al estilo de Seuss

- Introduce cómo Dr. Seuss usaba rimas, ritmo y repetición. Pide al alumnado que escriba un poema corto "al estilo de Seuss" sobre un tema que les interese (la escuela, naturaleza, amistad).

Juego de rimas

- El alumnado genera listas de palabras que rimen con palabras de alguno de los textos (por ejemplo "cat", "hat", "mat", etc.). Se pueden hacer "torneos de rima" por parejas.

Teatro / dramatización

- Escoger escenas de libros (fragmentos) para que el alumnado las represente. Puede hacer disfraces simples, títeres, decorar el escenario.

Crear personajes "al estilo Seuss"

- Pide que diseñen un personaje nuevo: nombre extraño, apariencia, rasgos, peculiaridades. Luego que hagan una mini-historia con ese personaje

Proyecto de arte (ilustraciones, collages, murales)

- Que el alumnado recree escenas de los libros mediante acuarelas, collage, recortes, etc. También pueden ilustrar su propio texto "Seussiano".

Debate / reflexión sobre mensajes

- Algunos de los libros de Seuss tienen mensajes sobre ecología (por ejemplo, *The Lorax*), igualdad, diversidad (*The Sneetches*). Hacer una lectura guiada de esos libros y luego organiza un debate o reflexión grupal: ¿qué mensaje transmite? ¿Cómo se aplica hoy?

Juego de "seguid instrucciones" estilo Seuss

- Inspirado en "500 Hats of Bartholomew Cubbins", dar al alumnado instrucciones absurdas o poéticas ("pinta un sombrero naranja, salta en un pie, dibuja un pez verde, etc.") para que sigan a ritmo.

Actividad científica "Oobleck"



- En *Bartholomew and the Oobleck*, se menciona una sustancia llamada “oobleck”. Puedes usar una receta (maicena + agua) para hacer una masa viscosa y explorar sus propiedades: ¿es líquido o sólido?

Juego de medición / matemáticas inspiradas en Seuss

- Por ejemplo, medir pies del alumnado como en *The Foot Book*, ordenar tamaños crecientes/descendentes, hacer gráficas del número de objetos en “One Fish, Two Fish, Red Fish, Blue Fish”

Presentación digital

- Que cada grupo o alumno presente lo que ha aprendido: qué libro le gustó, su personaje favorito, su propio poema, su dibujo

Rompecabezas / laberintos / actividades imprimibles

- Utilizar recursos imprimibles con laberintos, sopa de letras, actividades de rima, etc., con temática Seuss Brightly+2peanut butter fish lessons+2

Día “Seuss” en el cole

- puede venir con gorros locos (como *The Cat in the Hat*)

Actividades de robótica para todo el centro

Robot "Lorax": Crearemos un robot que pueda seguir una línea o realizar una tarea simple, representando la lucha del Lorax por los árboles.

"Un pez, dos peces, un pez rojo, un pez azul": Programaremos un robot para identificar y clasificar peces de diferentes colores (o formas) a través de un tapete.

"¡Oh, los lugares a los que irás!": Usaremos un kit de robótica para crear un robot que pueda seguir una ruta o navegar por un laberinto, representando el viaje de un personaje a través de diferentes mundos.

5. METODOLOGÍA Y RECURSOS

Partimos de una metodología activa, participativa, experimental y vivencial. En todo momento entendemos que, para el desarrollo del proyecto, la significatividad de lo propuesta radica el éxito de la respuesta que podamos obtener y, en este sentido, sentimos que tenemos que acompañarles con alegría, dedicación e ilusión.

Se incentivará el aprendizaje por proyectos de manera cooperativa y colaborativa internivelar, la investigación mediante medios digitales y de forma segura por parte d con las adecuadas medidas de inclusión y de atención a la diversidad, respetando los diferentes ritmos de aprendizaje, proporcionando un clima de convivencia y respeto a las diferencias individuales, fomentando el hábito lector, ofreciendo la apertura del centro mediante la participación de los distintos sectores de la Comunidad Educativa (AMPA, familias e instituciones,...) y dando publicidad a las actividades realizadas mediante la página web y el blog del centro.

Fomentamos los diferentes tipos de agrupamiento para incentivar las relaciones entre, interciclos y entre etapas.

Señalar que, tanto las actividades complementarias como las visitas (fuera y dentro de nuestro propio centro), tienen el objetivo de multiplicar los objetivos propuestos mediante la vivenciación y cercanía con algunas manifestaciones artísticas.

Con el uso de los ordenadores, así como con los paneles digitales del aula, y el material de robótica queremos desarrollar en nuestro alumnado la capacidad de avanzar en los diferentes cambios tecnológicos, usando estos como un recurso más en las áreas del currículo, como medida de aprendizaje o refuerzo y como instrumento de trabajo de investigación.

Los recursos personales van a constituir una gran fuente de trabajo, la participación de familias es esencial en el desarrollo del mismo. Es nuestra intención que sea un proyecto enormemente dinámico y activo en el que abramos las puertas a la divulgación de la literatura de este autor.

5.1. Materiales

Recursos materiales:

1. Cuentos del autor por aulas.
2. Cartulinas grandes de colores
3. Cajas de folios blancos y de colores, cartulinas grandes metalizadas y pequeñas de colores.
4. Papel continuo de varios colores y medidas.
5. Papel pinocho, de seda y celofán.
6. Pinturas, ceras, rotuladores permanentes, pegamentos.
7. Goma Eva de varios colores y con brillo.
8. Blíster de hojas para plastificar carteles.



9. Encuadernadores para los trabajos d.
10. Pinceles de diferentes tamaños y para distintas texturas.
11. Pinturas de colores y pinceles.
12. Materiales diversos para la realización de antifaces
13. Papel de colores para la decoración

6. TEMPORALIZACIÓN Y CONCLUSIÓN

El Proyecto tendrá una duración aproximada de cinco meses, comenzando en el mes de enero y finalizando en el mes de junio.

En el ciclo de educación Infantil se desarrollará durante el segundo trimestre.

La actividad y la investigación - acción de nuestros niños y niñas es absolutamente fundamental en su aprendizaje, todo lo que pasa por sus manos se convierte en un aprendizaje potente e infinito porque pasa por la emoción y la acción dando como resultado un objeto único. Por ello hemos programado diversos talleres como idea inicial que podremos ir concretando o variando en los diferentes ciclos o etapas según las necesidades y las preferencias de nuestro alumnado.