

# Papanú

En clase  
sí se juega



## Proyecto Educación Infantil

**Una nueva forma de educar**

Autor del proyecto MIGUEL ÁNGEL SALVADOR  
Proyecto registrado con número: 2310015454902

# ¿Para qué sirve el proyecto “En clase sí se juega” de Papanú?

**Papanú**  
En clase  
sí se juega



Proyecto Educación Infantil

El proyecto ayuda a desarrollar la creatividad del alumno mediante su atención, a contribuir al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de los niños y niñas y a hacer efectivo el principio de igualdad de oportunidades, atendiendo a la diversidad existente en los centros educativos.

## Objetivos del proyecto

El objetivo principal del proyecto es el desarrollo de la atención en los niños, una capacidad fundamental para el procesamiento cognitivo. Es importante adquirir esta habilidad para poder llevar a cabo los demás aprendizajes con normalidad. Según estudios en psicología infantil, la atención se puede definir como la habilidad mental de generar y mantener un estado de activación que permite procesar la información que llega por medio de los sentidos, los estímulos externos como los sonidos, imágenes, así como los estímulos internos físicos o procesos mentales. Por tanto, para cualquier proceso cognitivo, es necesaria la activación de la atención o mecanismos atencionales.

El proyecto Papanú contribuye a facilitar el procesamiento de la información y crear los estímulos necesarios para la realización de actividades.

También propiciamos un acercamiento a experiencias de iniciación temprana relacionadas con la lectura y la escritura, con el fomento de habilidades numéricas elementales, utilizando la expresión musical y visual.

Entre los principios pedagógicos del proyecto que guían la práctica docente en el aula se encuentran el juego, la experimentación, el descubrimiento del entorno y seres vivos que lo conforman, la educación, el respeto así como la educación para la salud.



# ¿A quién va dirigido?

El proyecto va dirigido a las Escuelas de Educación Infantil, pues consideramos que es una etapa única y con identidad propia que persigue una misma intencionalidad educativa para los niños y niñas de 0 a 6 años.

El desarrollo del proyecto se identifica para los alumnos entre 1 a 5 años.

## Metodología

En las últimas décadas han emergido variadas metodologías para la educación infantil, siguiendo diversos principios de educación emocional. Desde el proyecto "En clase sí se juega" esta metodología se centra en el propio alumno.

### Método Papanú

- ▶ El desarrollo creativo a partir de la repetición visual y auditiva con actividades artísticas como la pintura, música y el movimiento.
- ▶ El docente guía, participa, orienta e integra las TIC interactivas del método.

La metodología Papanú es una técnica de enseñanza que fomenta sobre todo el grupo cooperativo entre los alumnos. Esta pedagogía está basada en la repetición, es decir, mediante la repetición visual y manual, conseguiremos que sean autónomos a la hora de ir realizando y adquiriendo los conocimientos a lo largo del propio proceso educativo. Esta metodología fomenta el desarrollo cognitivo, emocional y autónomo entre los alumnos para asimilar dichos conceptos. En este caso, el docente es el encargado de ir observando a los niños y niñas en todo momento para ir introduciendo los conocimientos que precisen en cada una de las diferentes etapas educativas, fomentando en cada una de ellas las materias de arte, música y trabajos más artesanales y manipulativos.

Así, en la etapa infantil, el proyecto Papanú incluye el juego como motor para el aprendizaje, creando así capacidades, como la creatividad, la curiosidad, el espacio o el juego, y centrándose en las emociones, el conocimiento y la psicomotricidad.

**Papanú**  
En clase  
sí se juega



Proyecto Educación Infantil



# ¿Qué ventajas tiene el método Papanú?

**Papanú**  
En clase  
sí se juega



Proyecto Educación Infantil

La ventaja principal del proyecto es encontrar en el alumno su mayor capacidad y potenciar así su aprendizaje más idóneo. El método abarca todas las dimensiones del conocimiento educativo en la edad temprana.

Así pues, el proyecto fomenta que los alumnos partan de sus intereses respetando los ritmos del desarrollo cognitivo.

## Desarrollo de las actividades

- ▶ Música (reconocimiento de sonidos musicales).
- ▶ Sonido del entorno (reconocimiento de sonidos del entorno, coche, puerta, cafetera y más).
- ▶ Desarrollar las habilidades de lectura y escritura.
- ▶ Desarrollar habilidades numéricas elementales.
- ▶ Expresión musical y visual.
- ▶ Conocer el cuerpo y respetar las diferencias.
- ▶ Adquirir autonomía en sus actividades diarias.
- ▶ Conocer el entorno familiar.
- ▶ Conocer el entorno social.
- ▶ Reconocer las emociones.



# Actividades:

Papanú  
En clase  
sí se juega



Proyecto Educación Infantil

Actividad	Trabajo	Apoyo	Objetivo
FOMENTAR LA CREATIVIDAD	Fichas donde faltan detalles importantes y colores.	Video con explicación.	Desarrollar la visión espacial y la creatividad.
CONTINUACIÓN DEL SONIDO	Se proyecta un sonido durante un tiempo y al mutearse, el alumno tendrá que continuarlo.	Video con sonidos musicales y del entorno.	Conocimiento de sonidos musicales y armónicos, sonidos del entorno. Ayuda a la identificación de peligros mediante el sonido. Aumenta el desarrollo cognitivo y la creatividad.
HABILIDADES DE LÉCTURA Y NUMÉRICAS	Fichas de números y vocales faltando parte de la figura.	Video y fichas interactivas con explicación y soluciones.	Conocer e identificar la figura. Escucha y visualiza el número ó la vocal.
CONSTRUIR EL ENTORNO	Fichas recortables e interactivas (según edad) para construir bosques, ciudades, parques, salones, cocina, baño y dormitorio.	Ficha interactiva de construcción de escenarios. También se realizan con miembros familiares.	Conocer el entorno e identificar objetos y familia.



# Actividades:

**Papanú**  
En clase  
sí se juega



Proyecto Educación Infantil

Actividad	Trabajo	Apoyo	Objetivo
CONOCER EL CUERPO HUMANO Y LAS DIFERENCIAS	Fichas para colorear el cuerpo humano. Fichas con zonas punteadas para completar.	Ficha interactiva para reconocer y completar la figura humana. Ejemplo: falta un miembro, identificar y solucionar.	Conocer el cuerpo humano y las diferencias. Respetar desde el conocimiento a los demás.
HÁBITOS DIARIOS	Fichas de colorear con hábitos diarios como, cepillarse los dientes, el baño, el peinado, almuerzo, siesta, decir te quiero (afecto).	Fichas interactivas correcto-no correcto. Ejemplo: no me cepillo – me tengo que cepillar (con dibujo identificativo).	Aprender mediante repetición las tareas de rutina diaria.
VAMOS A COMUNICARNOS (LAS EMOCIONES)	Fichas para identificar el estado emocional mediante la expresión facial o el gesto.	Ficha interactiva identificando las emociones, molesto, enfadado, triste y feliz.	Ayudar a identificar los problemas y a gestionar de manera más eficaz las emociones como la ira, la tristeza, y otras.
DIGO NO ó SI (Saber contestar)	Fichas interactivas de contestación. Fichas para colorear la galleta correcta.	Fichas interactivas (con apoyo de la maestra).	Fomentar la autonomía y el pensamiento crítico.

# Carácter oficial

El proyecto Papanú no está incluido dentro del ámbito de la formación oficial dirigida por las comunidades autónomas. Se trata por tanto de un proyecto complementario, dirigido a la adquisición de determinadas competencias, habilidades o aptitudes del alumno, pudiendo ser complementario con el modelo educativo implantado en la escuela infantil.

La titulación al alumno al finalizar el periodo lectivo no es oficial, sino un mero reconocimiento a la participación en la educación grupal en clase.

**Papanú**  
En clase  
sí se juega



Proyecto Educación Infantil

## Soporte

- ▶ Plataforma web con apartado educativo:
  - Fichas interactivas.
  - Videos educativos de trabajo en aula.
  - Videos musicales educativos con música original.
  - Videos conceptos básicos de educación infantil.
  - Fichas descargables desde web.
  - Recortables descargables desde web.
- ▶ Libro-método de lectoescritura basado en logopedia (sinfonos de difícil pronunciación). Unidad por aula.
- ▶ Póster ABECEDARIO tamaño A3 en color. Unidad por aula.
- ▶ Medalla del cumpleaños (recortable)(descargable desde web).
- ▶ Tarjetas Papanú con código QR para el alumno.
- ▶ Visita del personaje a la escuela. Photocall y actuación 2 temas. (Solo una actuación anual no entrando en fiesta fin de curso ó fiesta de navidad).
- ▶ Descuentos para alumnos y familiares en los teatros en directo de Papanú.



# Papanú

Proyecto Educación Infantil

## Contacto

[entinmusic@papanu.es](mailto:entinmusic@papanu.es)

+34 644 877 460

+34 919 354 662 - +34 693 941 043

