

Cómo trabajar con
los proyectos EXPLORA

EXPLORA



NOVEDAD 2018
iProyectos de ciclo!

Preguntar,

aventurarse,

experimentar,

explorar...

¡Vamos a investigar!

Empieza la aventura...

¿Aún no conoces nuestros proyectos **EXPLORA**?

Motivación 100 %

Llegarás a los contenidos propios de la etapa de Infantil a través del **juego**, la **experimentación**, la **planificación** y la **comunicación**.

Un aula feliz

Tus alumnos podrán adquirir las destrezas y herramientas para ser **más competentes** y, sobre todo, **más felices**.

Libertad para ti

Contarás con **sugerencias** y **propuestas** para que trabajes con los proyectos paso a paso; pero son tan **flexibles** que podrás utilizarlos como tú quieras.

Gran variedad

18 proyectos con temáticas retadoras **¡y muy divertidas!**

Y una novedad: 2 proyectos de ciclo

¡Proyectos de ciclo!

NOVEDAD 2018

Los nuevos **proyectos de ciclo** abordan las temáticas más demandadas y motivadoras con el mismo planteamiento **EXPLORA**.









Emergencias 112
Mercado medieval



Aquí encontrarás toda la **información** de los proyectos **EXPLORA** y sus **materiales**, así como un ejemplo práctico del trabajo **fase a fase**.

¡Descubre ahora el universo EXPLORA!



Partimos de...	A través de...	Con un reto...	Contamos con...	Dónde...
<p>Potenciar la necesidad innata de explorar e investigar</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Juego y experimentación  • Planificación y proceso  • Comunicación (diálogo y difusión)  	<p>Un producto final</p> 	<p>Fases EXPLORA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comenzamos <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué está pasando? Motivarnos • ¿Qué sabemos? Activar conocimientos previos • Tenemos un plan..... Organizar el trabajo • Descubrimos <ul style="list-style-type: none"> • Buscamos información..... Acercarnos a las fuentes • Investigamos..... Descubrir las respuestas • ¡Lo conseguimos! <ul style="list-style-type: none"> • Llegamos a la meta..... Elaborar el producto y difundirlo • ¿Cómo hemos aprendido? Valorar nuestro trabajo <p>Herramientas transversales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sesiones: psicomotricidad, música y educación emocional • Talleres: de experimentación y de animación a la lectura (siempre con la explotación de un cuento y una sugerencia para involucrar a las familias) • Actividades internivel: que requieren la participación de todos los niveles • Inteligencias múltiples (IIMM): actividades tipo; perfil e identificación de las inteligencias trabajadas en cada fase • Aprendizaje cooperativo: estrategias para trabajar en equipo • Aprender a pensar: estrategias de pensamiento y metacognición; organizadores gráficos • Actividades multinivel: con propuestas de desarrollo de láminas para atender a la diversidad • Propuestas de actividades por rincones 	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alumno: láminas, carpetas de portfolio, troqueles y adhesivos  • Profesor: guía, troqueles, mural de la asamblea y de evaluación, libro informativo gigante  • Entorno digital (alumno y profesor) 

Cómo trabajar con el proyecto ¡SELVA A LA VISTA!

Ejemplo fase a fase

ESTE EJEMPLO te permitirá saber, en un recorrido rápido, cómo es el trabajo con el proyecto **¡Selva a la vista!**, fase a fase. Encontrarás el objetivo de cada uno de los bloques que componen las fases, y las actividades y/o materiales relacionados.

IMPORTANTE: Tanto las **propuestas** como el **material del proyecto** son lo suficientemente **flexibles** como para que puedas adaptarlos a tus necesidades específicas. **El recorrido que te proponemos es orientativo. ¡Trabájalo como tú quieras!**

Comenzamos

¿Qué está pasando?

Motivamos para despertar el interés en el proyecto y superar el reto

Con...	Dónde...
Dos sugerencias motivacionales para el reto: realizar el gran mapa del Amazonas	En la guía
Vídeo	En el entorno digital
Actividades de diálogo	En la guía
Lámina <i>¿Qué está pasando?</i>	En el cuaderno del alumno
Sesión psicomotricidad <i>Rayos y truenos</i>	En la guía
Sesión emocional <i>Una tormenta por dentro</i>	En la guía
Inteligencias que se trabajan Lingüístico-verbal, corporal-cinestésica, visual-espacial, naturalista, interpersonal, intrapersonal	En la guía
Aprender a pensar Estrategia <i>Dime cómo es y para qué sirve</i>	En la guía
Además Actividades multinivel, internivel y Rincones	

¿Qué sabemos?

Activamos los conocimientos previos

Con...	Dónde...
Actividades de diálogo	En la guía
Organizador gráfico (elementos conocidos y que se quieran conocer)	En la guía
Vídeo	Enlace en la guía
Lámina <i>¿Qué sabemos?</i>	En el cuaderno del alumno
Sesión música <i>Una selva de sonidos</i>	En la guía (+ audios selva en el entorno digital)
Organizador gráfico (otros temas de interés)	En la guía
Inteligencias que se trabajan Lingüístico-verbal, lógico-matemática, visual-espacial, naturalista, musical, interpersonal, intrapersonal	En la guía
Aprendizaje cooperativo Técnica <i>Piensa, forma una pareja y contesta</i>	En la guía
Además Actividades multinivel, internivel y Rincones	

Tenemos un plan

Organizamos el trabajo

Con...	Dónde...
Actividades de diálogo	En la guía
Lámina <i>Tenemos un plan</i>	En el cuaderno del alumno y en el entorno digital
Aprender a pensar Estrategia <i>Cada cosa en su lugar, con</i>	En la guía y en el organizador gráfico
Organización de equipos	Troqueles del alumno
Planificación (itinerario del proyecto)	Mural de la asamblea
Realizar calendario conjunto de aula	En la guía y en el entorno digital
Inteligencias que se trabajan Lingüístico-verbal, lógico-matemática, visual-espacial, naturalista, interpersonal, intrapersonal	En la guía
Además Actividades multinivel, internivel y Rincones	

Descubrimos

Buscamos información

Nos acercamos a las fuentes

Con...	Dónde...
Carta para las familias	El cuaderno del alumno y en el entorno digital
Actividad Lluvia de ideas	En la guía
*Actividad Exposición (para compartir lo encontrado)	En la guía
Lámina <i>He buscado información sobre...</i>	En el cuaderno del alumno
Inteligencias que se trabajan Lingüístico-verbal, lógico-matemática, visual-espacial, naturalista, interpersonal	En la guía
Aprendizaje cooperativo Técnica <i>Parejas y folio giratorio</i>	En la guía
Además Actividades multinivel, internivel y Rincones	



Participa la familia

*Actividad que se repetirá en distintos momentos de la fase *Descubrimos*

Cómo trabajar con el proyecto ¡SELVA A LA VISTA!

Ejemplo fase a fase

IMPORTANTE: En el bloque **Investigamos** de la fase **Descubrimos**, el ejemplo del recorrido de trabajo se hace con el contenido **ANIMALES**.

Descubrimos

Investigamos

Descubrimos las respuestas

ANIMALES

PLANTAS

HABITANTES

Con...	Dónde...
Mapa para ubicarnos	En el libro informativo
Imágenes de la selva (sobre el clima)	En el libro informativo
Audio <i>El libro de la selva</i>	En el entorno digital
Lámina <i>El libro de la selva</i>	En el cuaderno del alumno
Taller de animación a la lectura	En la guía
Actividad de representación (río Amazonas)	Troquel plástica del alumno
Sesión Música <i>¿Quién canta en el Amazonas?</i>	En la guía
Modelo de ficha informativa (describir cada animal)	En el entorno digital
Clasificación de animales ...	En el libro informativo
Lámina <i>La selva sonriente</i>	En el cuaderno del alumno (+ sesión emocional <i>Emoción en la selva</i> de la guía + libro informativo)
Lámina <i>¿Qué tienen?</i>	En el cuaderno del alumno
Aprender a pensar diagrama de Venn	En la guía y el entorno digital

Con...	Dónde...
Lámina <i>¿De qué están cubiertos?</i>	En el cuaderno del alumno
Aprender a pensar Mapa conceptual	En la guía
Lámina <i>La selva en arte</i>	En el cuaderno del alumno (+ presentación <i>¿Qué artista!</i> del entorno digital + libro informativo)
Láminas <i>El río Amazonas y ¡Atención, muy peligroso!</i>	En el cuaderno del alumno (+ libro informativo)
Ambientar el aula	Troqueles del alumno
Sesión emocional <i>Me siento como</i>	En la guía
Juego Adivinar animales	En la guía
Sesión psicomotricidad <i>Juegos en la jungla</i>	En la guía
Inteligencias que se trabajan Todas	En la guía
Además Actividades multinivel, internivel y Rincones	

¡Lo conseguimos!

Llegamos a la meta

Elaboramos el producto final y lo difundimos



Con...	Dónde...
Carta para las familias	En el cuaderno del alumno y en el entorno digital
Actividad de diálogo	En la guía
Lámina <i>Llegamos a la meta</i>	En el cuaderno del alumno
Sesión psicomotricidad <i>Atelier en la selva</i>	En la guía
Producto final (finalizar el gran mapa + vídeo)	En la guía
Actividad <i>Laberinto interactivo</i>	Troqueles del alumno
Actividad de diálogo	En la guía
Actividad de cierre <i>Presentación y difusión</i>	En la guía
Sesión música <i>Una selva al compás</i>	En la guía
Sesión emocional <i>Un problema, una solución</i> ...	En la guía
Foto de familia	Marco de fotos en el cuaderno del alumno
Inteligencias que se trabajan Todas	En la guía
Además Actividades multinivel, internivel	

¿Qué y cómo hemos aprendido?

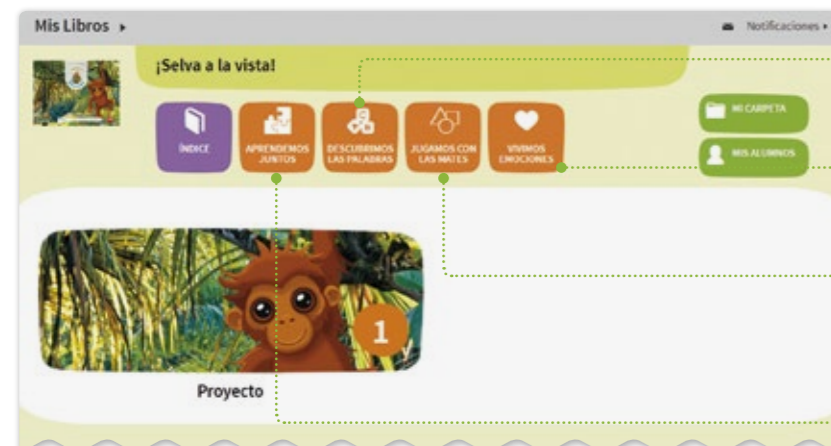
Valoramos lo que hemos aprendido

Con...	Dónde...
Lámina <i>¿Qué he aprendido?</i> (actividad de autoevaluación y metacognición)	En el cuaderno del alumno
Rutina de metacognición	En la guía
Autoevaluación colectiva	En la guía, con el mural de evaluación
Coevaluación	En la guía, con el mural de evaluación
Además Registros de observación, registros y rúbricas de evaluación (+ registros de las inteligencias múltiples)	En el entorno digital (+ cuaderno del alumno)
Evaluación didáctica	En el entorno digital

El entorno digital de EXPLORA

¡Todos los recursos, fácil acceso!

Al acceder al entorno de Explora encontrarás herramientas que te ayudarán a trabajar de forma transversal en todos los proyectos.



Descubrimos las palabras

Para trabajar el lenguaje oral y la grafomotricidad

Vivimos las emociones

Para trabajar las emociones

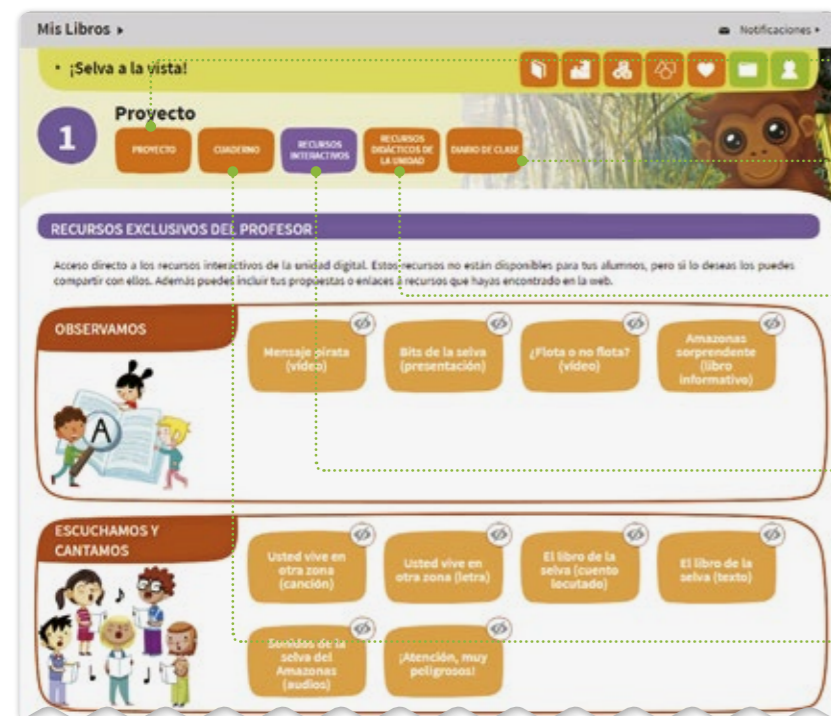
Jugamos con las mates

Para reforzar los contenidos matemáticos de forma lúdica

Aprendemos juntos

Para usar en la asamblea y con las estrategias de Aprender a pensar: mapa mental, diagrama de Venn y cronograma

En cada proyecto...



Proyecto

Encontrarás el visor de la guía didáctica

Diario de clase

Donde subir materiales realizados por tus alumnos para mostrar a las familias

Recursos didácticos

Integran propuestas y materiales para preparar la clase y evaluarla (enfoque, guías de trabajo, programación, etc.)

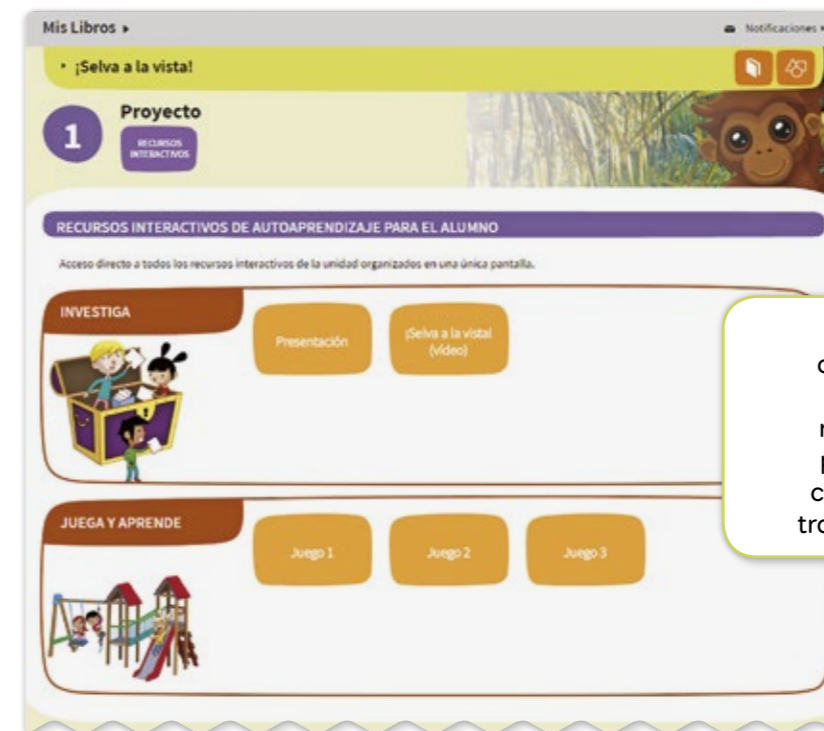
Recursos interactivos

Con carácter motivacional como bits, presentaciones, cuentos, canciones, experimentos... para apoyar tu trabajo en el aula

Cuaderno

Láminas en formato digital para que puedas proyectar en el aula con recursos interactivos asociados

Para las familias



Las familias tendrán acceso a un **video**, una **presentación** y tres **juegos interactivos** relacionados con el proyecto, para activar el conocimiento, centrar la atención y continuar trabajando de forma más lúdica.

Los materiales EXPLORA

Tan flexibles que podrás usarlos como tú quieras

Alumno

Cuadernos del alumno

Troqueles

Carpetas portfolio



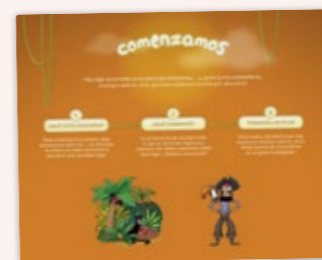
Las láminas siguen el orden del desarrollo del proyecto.
En la guía encontrarás las indicaciones necesarias para trabajar con ellas al hilo de cada fase o de manera independiente.
¡Úsalas según tu criterio; no están numeradas!



Lámina de plástica, dinámica emocional, actividad colectiva, juego cooperativo, ambientación y organización del aula.
¡Completa y amplía de manera lúdica el trabajo del proyecto!



Para clasificar y recopilar las evidencias de aprendizaje del alumno. Se corresponden con las fases del proyecto.
¡Haz un seguimiento del desarrollo del niño y su aprendizaje!



Profesor

Guía

Libro informativo

Murales y troqueles



Con secciones claramente definidas:

- Desarrollo del proyecto
- Explotación de las láminas
- Sesiones, talleres y rincones
- Actividades internivel

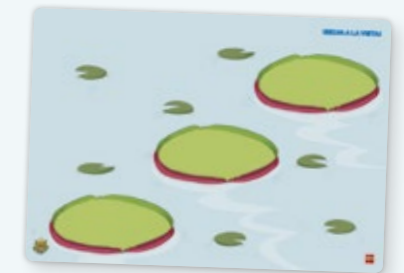
Y sugerencias de ambientación para el aula y el centro.
¡Clara, práctica y flexible!



Un libro de gran formato con contenidos interesantes y fotografías sorprendentes que apoyará el trabajo en el aula.
¡Despierta la curiosidad de tus alumnos!



- **Mural de la asamblea** con troqueles
 - **Mural de evaluación** (autoevaluación colectiva y coevaluación)
 - **Troqueles** para organizar los equipos
- ¡Podrás usarlos en distintos momentos del proyecto!**





Proyectos de ciclo ¡NOVEDAD 2018!

Las temáticas
más demandadas
y motivadoras
con el mismo
planteamiento
EXPLORA.

Emergencias 112
Mercado medieval

Los proyectos EXPLORA



El universo **Explora** se compone de **18 proyectos** más **2 novedades de ciclo**. Cada uno de ellos acercará a tus alumnos, de una forma lúdica y motivadora, a uno de los **ejes de contenido** propios de la etapa de Infantil.



		Eje de contenidos	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3	
MI AMIGO, EL MONSTRUO	(V) (G) (C)	Unos divertidos MONSTRUOS invaden nuestro entorno...	El entorno cercano	TODOS AL COLE (El colegio)	BIENVENIDO A MI CASA (La casa)	AL OTRO LADO DE LA CALLE (La calle)
UN DÍA MÁGICO	(V)	Tres MAGOS con quienes pasaremos un día muy especial...	Cultura y tradiciones	VEN A MI FIESTA (Fiestas familiares)	UNA ENTRADA, POR FAVOR (Ocio y espectáculos)	¡CUÁNTAS ATRACCIONES! (Ferias y fiestas populares)
SOMOS PIRATAS	(V) (G) (E) (C)	Unos increíbles PIRATAS nos ayudarán a descubrir lugares recónditos...	Paisajes del mundo	¡DESIERTO A LA VISTA! (El Sahara)	¡SELVA A LA VISTA! (La selva del Amazonas)	¡POLO A LA VISTA! (El Polo Norte)
SUPERREPORTEROS ON-LINE	(V)	Con los SUPERHÉROES periodistas nos pondremos al día de la actualidad en el mundo...	El entorno lejano	TENGO UN MENSAJE (Los medios de comunicación)	OLIMPIADAS, ¡QUÉ GRAN NOTICIA! (Los Juegos Olímpicos)	EL MUNDO EN MI DEDO (Culturas del mundo)
EXPLORADORES DEL TIEMPO	(V) (G) (E)	Tres grandes GENIOS nos acompañarán en un viaje en el tiempo...	El paso del tiempo	EN LAS CAVERNAS (La Prehistoria)	¡QUÉ INVENTO! (Los inventos)	DE VACACIONES A MARTE (El espacio)
GNOMOS TRAS LA HUELLA	(V) (E) (C)	Tres GNOMOS nos ayudarán a descubrir el sorprendente mundo animal...	El mundo animal	CACHORROS (Introducción a los animales: domésticos y salvajes)	BICHOS (Animales del suelo y de las plantas)	BURBUJAS (Animales marinos)



		Eje de contenidos	3 años	4 años	5 años	
EMERGENCIAS 112		La DOCTORA SOCORRO nos enseñará primeros auxilios...	Los primeros auxilios y el cuerpo humano	Prevención de accidentes en el cole	Prevención de accidentes en casa	Prevención de accidentes en la calle
MERCADO MEDIEVAL		Organizaremos un mercado medieval junto al JUGLAR MENDO...	La Edad Media	La vida en otras épocas	La vida en otras épocas	La vida en otras épocas

Disponible también en valenciano (V), gallego (G), euskera (E), catalán (C)

Síntesis proyectos EXPLORA

MI AMIGO, EL MONSTRUO

Todos al cole

Ha llegado un monstruo al cole y es nuestro nuevo compañero de clase. Seguro que hay que enseñarle cómo funciona el cole, qué debe traer en su mochila, dónde están los juguetes y los lugares importantes (como el aseo, el patio o el comedor), y, sobre todo, ¡cuántos amigos hay!

Bienvenido a mi casa

Nuestro amigo monstruo acaba de llegar a la ciudad, y aún no sabe dónde vivirá. ¿Y si le ayudamos a encontrar la mejor casa donde pueda vivir?

Al otro lado de la calle

Nuestro monstruo está deseando ir a la biblioteca de la ciudad, pero como acaba de llegar aún no conoce el camino. ¡Vamos a ayudarlo a llegar!

UN DÍA MÁGICO

Ven a mi fiesta

Soy la maga Pizpireta y hago conjuros con mi varita bien sujeta. Una fiesta tengo que organizar, pero mi varita estropeada está, y sin mi libro de hechizos no voy a ser capaz.

Una entrada, por favor

Soy la maga Magic. Se me está ocurriendo una idea: ¿por qué no montamos entre todos unos grandes espectáculos en el colegio? Unos en los que haya cine, teatro, música y danza, además de magia y, ¿por qué no?, acrobacias.

¡Cuántas atracciones!

Juntos tendremos que organizar las mejores fiestas mágicas del colegio. Para ello será necesario conocer cómo se celebran, con actividades festivas, con atracciones, y con mucha tradición festiva, danza y música.

SOMOS PIRATAS

¡Desierto a la vista!

¡Vaya, tenemos un mensaje pirata directo del desierto del Sahara! Hace mucho calor y... no saben dónde resguardarse. Tendremos entre todos que conocer más sobre el desierto para ayudarles a sofocar el calor. ¡Adelante con un buen plan de rescate!

¡Selva a la vista!

¡Los piratas necesitan ayuda! Vamos a la selva para rescatarlos. Necesitamos explorar y descubrir cómo son los animales allí, ¡incluso las plantas! Además, ¡nos han contado que hay poblados indígenas! ¿Cómo serán?

¡Polo a la vista!

Los piratas están en el Polo Norte y han encontrado un tesoro, claro, ¡congelado! Ahora tienen que volver a casa. ¿Quizá podamos entre todos hacer una buena lista de consejos e ideas para que nuestros amigos los piratas puedan volver a casa?

SUPERREPORTEROS ON-LINE

Tengo un mensaje

Con Superpapel, el superreportero, investigaréis sobre los medios de comunicación (como la radio o la televisión), y haréis un programa de televisión para contarlo todo, ¡todo!

Olimpiadas, ¡qué gran noticia!

¿Y si celebramos unas olimpiadas en la escuela como en Tokio 2020? Nuestro amigo SuperOlimpic estará con vosotros para ayudaros con los deportes que no conozcáis. ¿Qué me decís? ¿Os gustaría?

El mundo en mi dedo

Con la compañía de Supertravel, elaboraremos un proyecto lapbook gigante sobre las culturas del mundo, y un vídeo con consejos para viajar por el mundo y conocer culturas.

EXPLORADORES DEL TIEMPO

En las cavernas

Como si de un viaje en el tiempo se tratara, rumbo al tiempo de las cavernas, organizaremos un museo de Prehistoria donde exponer los restos que encontremos durante el proyecto.

¡Qué invento!

A través de una caja en el desván llena de inventos antiguos, montaremos nuestra propia feria de inventos para exponerlos y mostrar todo aquello que sabemos de ellos.

De vacaciones a Marte

A nuestra exploradora astronoma le encanta mirar el cielo con su telescopio, y se le ha ocurrido hacer un planetario donde reflejar lo maravilloso del mundo estelar. ¿Os apetece?

GNOMOS TRAS LA HUELLA

Cachorros

Me gustaría vivir con algún animal en mi casa y que me hiciera compañía. Pero ¿cuál de todos ellos? ¿Podría ser cualquiera? ¿Me podéis ayudar a elegir mi mascota ideal?

Bichos

Nuestro amigo el gnomo se ha ido a vivir a un pequeño jardín. Cuando ha ido a buscar a sus vecinos los bichos no los ha encontrado, cree que se han perdido. ¿Les ayudamos a volver a casa?

Burbujas

El mundo submarino está lleno de tesoros espectaculares, animales sorprendentes, plantas alucinantes, especies increíbles... Pero ¿qué está pasando ahora en el mar?

EXPLORACICLO

Emergencias 112

La doctora Socorro viene a clase para explicarnos su trabajo. Cuando alguien tiene una urgencia médica llama al 112 y enseguida acude ella. Tiene un nuevo maletín y está vacío. ¿Podemos ayudar a la doctora a llenar su maletín para tenerlo preparado ante cualquier emergencia?

Mercado medieval

Mendo es un juglar entusiasta, le encanta su profesión, y su máxima preocupación es llegar con su música al mayor número de personas. Pero ¿cuál es el mejor sitio para que Mendo deleite con su música? ¿Y si organizamos un mercado medieval?

Literatura infantil

Descubre las lecturas que ayudarán a potenciar la capacidad de investigar de tus alumnos y a fomentar el placer de la lectura desde la primera etapa, en un ambiente de aprendizaje constante.

Para 3 años

Un gato en el colegio

Un cuento sobre un gatito que es la mascota del colegio.

PVP: 10,00 €
Cód. 150946



Imprenta Rima

Mi primer imaginario de animales del mundo

Paisajes, animales y plantas de las diferentes regiones del mundo.

PVP: 12,95 €
Cód. 173486



Mayúsculas

Alex ayuda con el perro

Un libro para aprender a cuidar a las mascotas.

PVP: 8,65 €
Cód. 152094



Actividades A Mayúsculas

Para 4 años

La jirafa es mía

Un precioso álbum ilustrado que demuestra que, con amor, cualquier lenguaje vale.

PVP: 12,95 €
Cód. 173020



Imprenta

Lolo, un conejo diferente

Un cuento que enseña que ser diferente no es malo.

PVP: 10,95 €
Cód. 147020



Actividades A Imprenta

Los insectos

Un libro sobre insectos con magníficas ilustraciones realistas.

PVP: 10,00 €
Cód. 150975



Imprenta

Para 5 años

El fantasma Fran

Un álbum ilustrado sobre la importancia de ser amable para tener amigos.

PVP: 12,95 €
Cód. 173252



Imprenta

Cosas que me gustan de jugar

Un libro para aprender los hábitos cotidianos.

PVP: 9,95 €
Cód. 132231

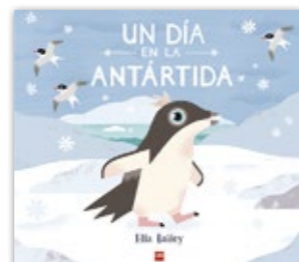


Actividades A Imprenta

Un día en la Antártida

Un bonito libro para descubrir la Antártida.

PVP: 12,95 €
Cód. 173499



Imprenta

Conoce las lecturas recomendadas para los nuevos proyectos

Emergencias 112

Mercado medieval

Pollito Pol juega a ser veterinario

Una historia sobre un médico que cura animales heridos.

PVP: 8,00 €
Cód. 158776



Imprenta

Marquitos, caballero

Un cuento sobre un caballero con mucha imaginación.

PVP: 6,50 €
Cód. 121278



Mayúsculas

El cuerpo humano

Un libro para comprender cómo funciona nuestro cuerpo.

PVP: 19,00 €
Cód. 155904



Imprenta

Castillos y caballeros

Un libro perfecto para descubrir la vida en la época medieval.

PVP: 13,50 €
Cód. 141499

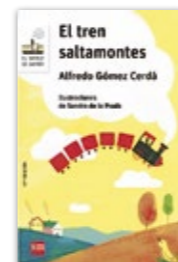


Imprenta

El tren saltamontes

Una historia que trata la superación de dificultades.

PVP: 8,00 €
Cód. 172118



Actividades A Imprenta

La vida en el pasado

Un libro para conocer la vida cotidiana de los antepasados.

PVP: 13,50 €
Cód. 170911



Imprenta

Algunas de las lecturas disponen de taller de animación a la lectura, que convierte la experiencia lectora en algo divertido y enriquecedor.

Actividades A

Descúbrelas en www.literaturasm.com en la ficha de cada libro.



Empieza la aventura...





ATENCIÓN AL CLIENTE
TEL.: 902 12 13 23 / 912 080 403
clientes@grupo-sm.com
www.grupo-sm.com

187800



8 435240 576954