

Cómo trabajar con  
**los proyectos**  
**EXPLORA**



**EXPLORA**



¿Te imaginas una nueva manera de enseñar donde tus alumnos sean protagonistas de su propio aprendizaje? ¿Quieres que se comprometan con la sociedad y el entorno? ¿Te gustaría que sus familias se implicaran en este proceso?

**SM Proyectos** es una propuesta global de **Aprendizaje basado en proyectos** cuyo objetivo es el desarrollo de personas competentes, creativas y comprometidas con su entorno.

**SM Proyectos** nace de la experiencia y de la práctica en centros de Infantil y Primaria.

## SM Proyectos en nueve claves



Compromiso social



Estrategias de pensamiento



Gestión del aula



Rol activo del alumno, autonomía



Motivación y reto



Flexibilidad y personalización de itinerarios



Cooperación eficaz



Evaluación formativa y seguimiento



Tecnología al servicio del aprendizaje



# ¡Empieza la aventura **EXPLORA!**

## Motivación 100 %

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

## 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.

## Un aula feliz

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

## Gran variedad

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

**Y, además, 3 proyectos de ciclo.**



Preguntar

Aventurarse

Experimentar

Explorar

# Cómo trabajar con EXPLORA

## Recorrido general

### Partimos de...

Potenciar la necesidad innata de explorar e investigar



### A través de...

- Juego y experimentación



- Planificación y proceso



- Comunicación (diálogo y difusión)



### Con un reto...

Un producto final



## Contamos con...

### Fases EXPLORA

#### Comenzamos

- ¿Qué está pasando? ..... Motivarnos
- ¿Qué sabemos? ..... Activar conocimientos previos
- Tenemos un plan..... Organizar el trabajo

#### Descubrimos

- Buscamos información..... Acercarnos a las fuentes
- Investigamos..... Descubrir las respuestas

#### ¡Lo conseguimos!

- Llegamos a la meta..... Elaborar el producto y difundirlo
- ¿Cómo hemos aprendido? Valorar nuestro trabajo

### Herramientas transversales

- **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.**

## Dónde...

### Materiales

- **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

### Comenzamos

#### ¿Qué está pasando?

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

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

#### ¿Qué sabemos?

Activamos los conocimientos previos

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

**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!**



## Descubrimos

### Tenemos un plan

Organizamos el trabajo

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

### Buscamos información

Nos acercamos a las fuentes

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

### 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**  
*El libro de la selva* ..... En el entorno digital
- **Lámina**  
*El libro de la selva* ..... 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** *¿Quién canta  
en el Amazonas?* ..... En la guía
- **Modelo de ficha informativa**  
(describir cada animal) ..... En el entorno digital
- **Clasificación de animales** ..... En el libro informativo
- **Lámina**  
*La selva sonriente* ..... En el cuaderno del alumno  
(+ sesión emocional *Emoción en la selva* de la guía + libro informativo)
- **Lámina**  
*¿Qué tienen?* ..... En el cuaderno del alumno
- **Aprender a pensar**  
diagrama de Venn ..... En la guía y el entorno digital

#### Con...

#### Dónde...

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



Participa  
la familia





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

## ¡Lo conseguimos!

### Llegamos a la meta

Elaboramos el producto final y lo difundimos



Participa la familia

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

### ¿Qué y cómo hemos aprendido?

Valoramos lo que hemos aprendido

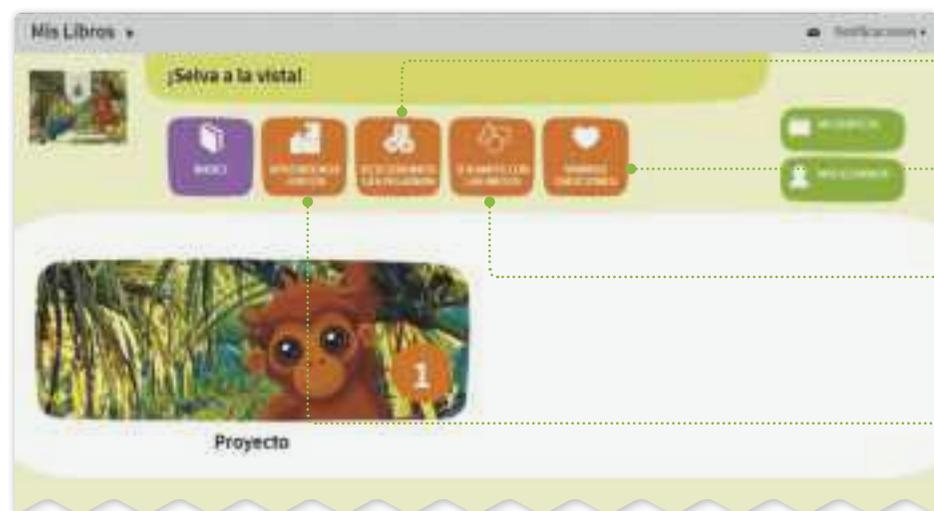
Con...	Dónde...
<b>Lámina</b> <i>¿Qué he aprendido?</i> (actividad de autoevaluación y metacognición) .....	En el cuaderno del alumno
<b>Rutina de metacognición</b> .....	En la guía
<b>Autoevaluación colectiva</b> .....	En la guía, con el mural de evaluación
<b>Coevaluación</b> .....	En la guía, con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

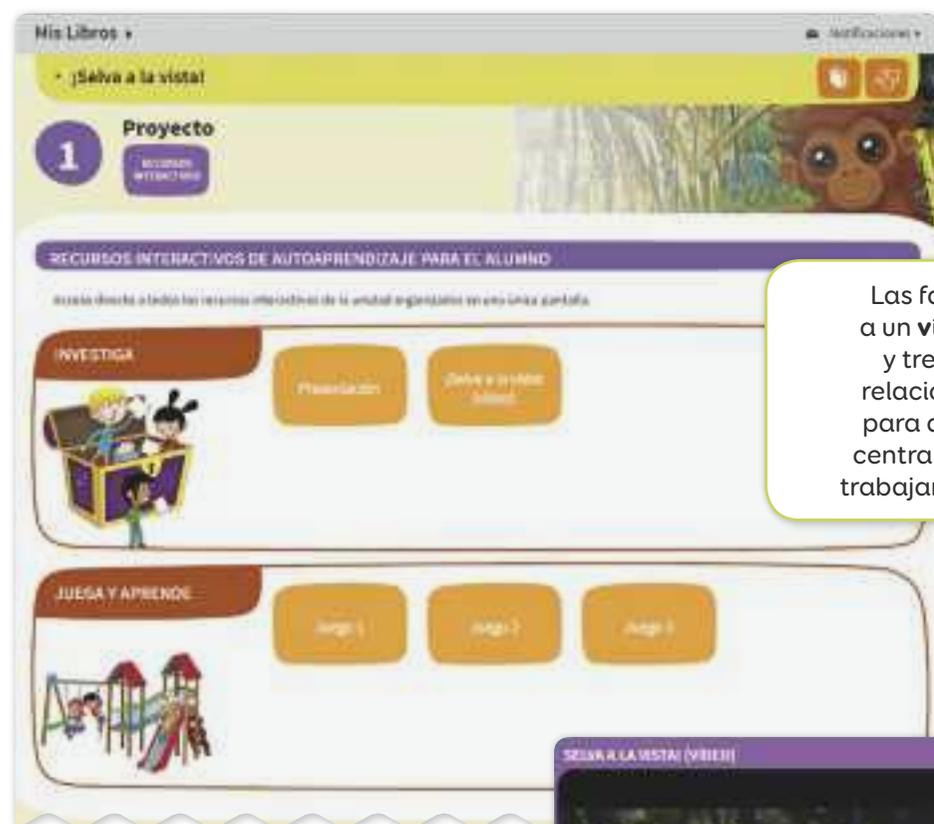
### Recursos interactivos

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

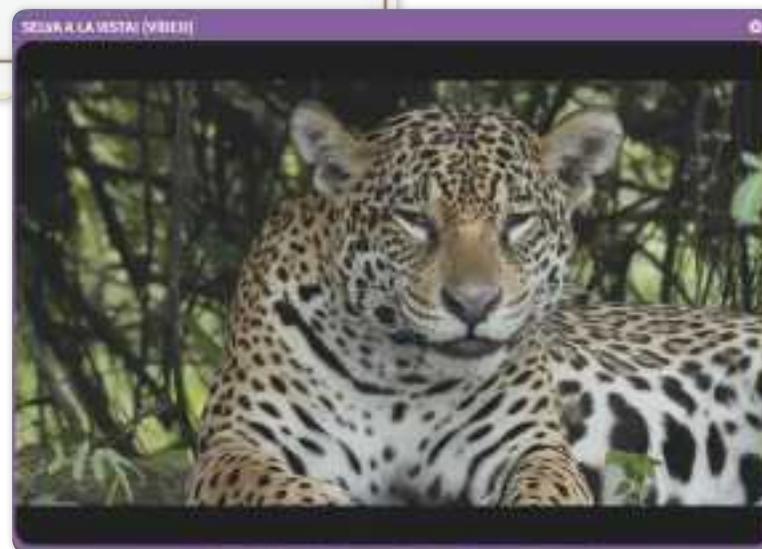
### Cuaderno

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

## Para las familias



Las familias tendrán acceso a un **vídeo**, 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

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!**



### Troqueles

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



### Carpetas portfolio

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!**



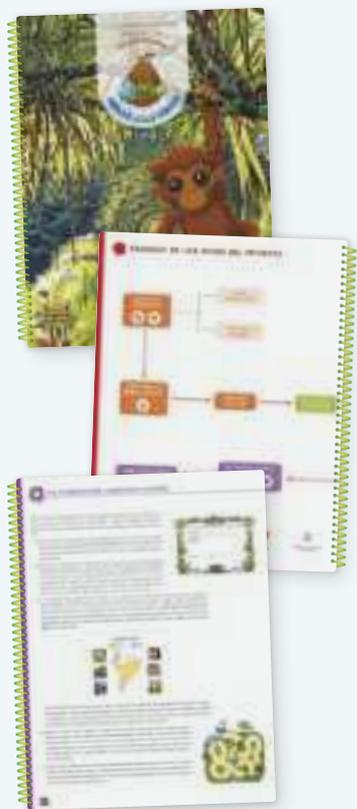
## Profesor

### Guía

- 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!**



### Libro informativo

Un libro de gran formato con contenidos interesantes y fotografías sorprendentes que apoyará el trabajo en el aula.

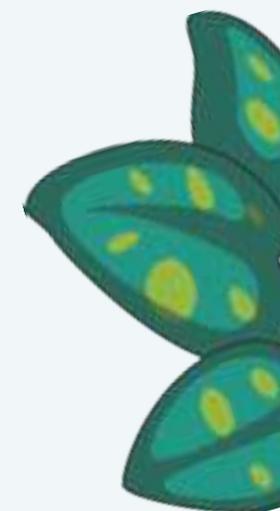
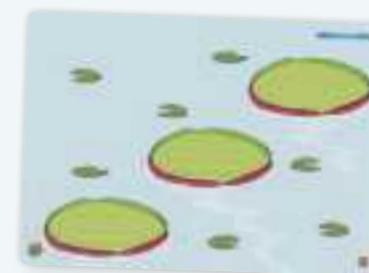
**¡Despierta la curiosidad de tus alumnos!**



### Murales y troqueles



- **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!**





¡Conoce toda  
la oferta **EXPLORA!**



# Los proyectos EXPLORA

El universo **Explora** se compone de **21 proyectos** más **9 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.



## Nivel 1

TODOS AL COLE

VEN A MI FIESTA

¡DESIERTO A LA VISTA!

TENGO UN MENSAJE

EN LAS CAVERNAS

CACHORROS

ECOHUERTO

## Nivel 1

EMERGENCIAS 112

MERCADO MEDIEVAL

CHIQICHEF

## Nivel 2

BIENVENIDO A MI CASA

UNA ENTRADA, POR FAVOR

¡SELVA A LA VISTA!

OLIMPIADAS,  
¡QUÉ GRAN NOTICIA!

¡QUÉ INVENTO!

BICHOS

LA RUTA DE LOS DINOSAURIOS

## Nivel 2

EMERGENCIAS 112

MERCADO MEDIEVAL

CHIQICHEF

## Nivel 3

AL OTRO LADO DE LA CALLE

¡CUÁNTAS ATRACCIONES!

¡POLO A LA VISTA!

EL MUNDO  
EN MI DEDO

DE VACACIONES A MARTE

BURBUJAS

ROBOTS

## Nivel 3

EMERGENCIAS 112

MERCADO MEDIEVAL

CHIQICHEF



# Síntesis de los proyectos

## EXPLORA CICLO

Los proyectos EXPLORA CICLO abordan las temáticas más demandadas y motivadoras con el mismo enfoque metodológico de EXPLORA nivel.



### MERCADO MEDIEVAL



Mendo es un juglar entusiasta. Le encanta su profesión, y su máximo deseo 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?

### 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. El nuevo maletín que lleva aún está vacío. ¿Podemos ayudar a la doctora a llenar su maletín para tenerlo preparado ante cualquier emergencia?

### CHIUICHEF



El chef Romero ha empezado a trabajar de cocinero en un pequeño restaurante. Y se va a presentar a un concurso de cocina en el que se premiarán los mejores platos: los más originales, más ricos y con el menú más equilibrado. Está hecho un lío.  
¿Tendrá todos los ingredientes necesarios? ¿Lo cocinará de la manera adecuada?  
¿Será un menú sano y equilibrado?  
¿Le podemos ayudar a preparar el menú ganador?

# Síntesis proyectos

## EXPLORA

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
<b>Todos al cole</b>	<b>Bienvenido a mi casa</b>	<b>Al otro lado de la calle</b>
Ha llegado un nuevo compañero a clase. Es un monstruo. Seguro que hay que enseñarle cómo funciona el cole, qué debe traer en su mochila, dónde están los juguetes y los lugares importantes (el aseo, el patio o el comedor), y, sobre todo, ¡cuántos amigos hay!	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?	Nuestro amigo monstruo está deseando ir a la biblioteca, pero como es nuevo en la ciudad aún no conoce el camino. ¡Vamos a ayudarlo a llegar!

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
<b>Ven a mi fiesta</b>	<b>Una entrada, por favor</b>	<b>¡Cuántas atracciones!</b>
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.	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.	Juntos tendremos que organizar las mejores fiestas mágicas del colegio. Para ello será necesario conocer cómo se celebran, para que haya muchas atracciones, y actividades donde no falten la danza y la música.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
<b>¡Desierto a la vista!</b>	<b>¡Selva a la vista!</b>	<b>¡Polo a la vista!</b>
¡Vaya, nos ha llegado 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!	¡Los piratas necesitan ayuda! Tendremos que ir 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?	Los piratas, en el Polo Norte, han encontrado un tesoro, claro, ¡congelado! Ahora tienen que volver a casa y no saben cómo. ¿Por qué no hacemos entre todos una buena lista de consejos e ideas para que nuestros amigos los piratas puedan regresar?

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
<b>Tengo un mensaje</b>	<b>Olimpiadas, ¡qué gran noticia!</b>	<b>El mundo en mi dedo</b>
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!	¿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?	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 otras culturas.

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
<b>En las cavernas</b>	<b>¡Qué invento!</b>	<b>De vacaciones a Marte</b>
Haremos un viaje al tiempo de las cavernas, y organizaremos un museo de Prehistoria donde exponer los restos que encontremos durante el proyecto.	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.	A nuestra exploradora astronóma 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 ayudarla?

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
<b>Cachorros</b>	<b>Bichos</b>	<b>Burbujas</b>
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?	Nuestro amigo el gnomo se ha ido a vivir a un pequeño jardín. Para su sorpresa, lo ha encontrado vacío. Cree que sus vecinos los bichos se han perdido. ¿Les ayudamos a volver a casa?	El mundo submarino está lleno de tesoros espectaculares, animales sorprendentes, plantas alucinantes, especies increíbles... Pero ¿qué está pasando ahora en el mar?

Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
<b>Ecohuerto</b>	<b>La ruta de los dinosaurios</b>	<b>Robots</b>
La abeja Lenteja se ha perdido mientras buscaba un lugar soleado, sin frío ni calor. Nos pide ayuda para encontrarlo. Lo necesita para plantar algo muy especial: ¡unas semillas!	El explorador Tino se ha encontrado una mochila. Dentro hay un pincel y un mapa. Nos pide ayuda para hallar a su dueño, devolvérsela y preguntarle a qué se dedica.	El robot Rob ayuda a los humanos ingenieros a inventar otros robots. Han creado tantos diferentes que no se les ocurren más ideas. ¿Le ayudamos a construir el robot más original?

# Literatura infantil

Descubre las lecturas que ayudarán a potenciar la capacidad de investigar de tus alumnos y a fomentar el placer de leer 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

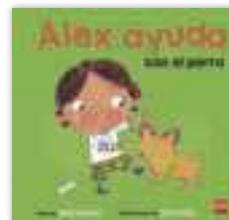


Mayúsculas

## 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

#### Mi cuerpo

Un libro con preguntas, juegos y explicaciones sencillas sobre cómo funciona el cuerpo y cómo cuidarlo.

PVP: 12,95 €  
Cód. 198070



Imprenta

#### Mi día a día

Un libro sobre los hábitos que ayuda a fomentar la autonomía de los niños. Con 24 viñetas móviles.

PVP: 14,00 €  
Cód. 189558

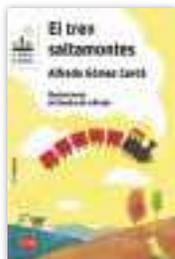


Imprenta

#### El tren saltamontes

Una historia que trata la superación de dificultades.

PVP: 8,00 €  
Cód. 172118



Actividades  
A

Imprenta

### Mercado medieval

#### Marquitos, caballero

Un cuento sobre un caballero con mucha imaginación.

PVP: 6,50 €  
Cód. 121278

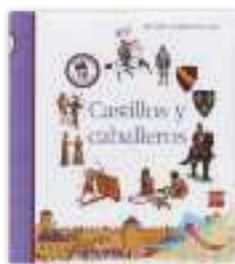


Mayúsculas

#### Castillos y caballeros

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

PVP: 13,50 €  
Cód. 141499



Imprenta

#### La vida en el pasado

Un libro para conocer la vida cotidiana de los antepasados.

PVP: 13,50 €  
Cód. 170911



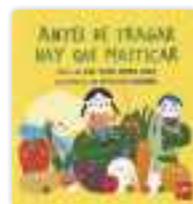
Imprenta

### Chiquichef

#### Antes de tragar hay que masticar

Un libro para que los más pequeños aprendan que antes de tragar hay que masticar bien la comida.

PVP: 8,95 €  
Cód. 178727



Rima  
Mayúsculas

#### El vampiro Edelmiro

Un divertido cuento para animar a los niños a probar alimentos nuevos y comer sano y variado.

PVP: 12,95 €  
Cód. 188419

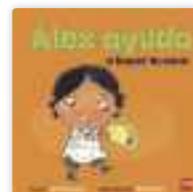


Rima  
Mayúsculas

#### Álex ayuda a hacer la cena

En este título de la colección Álex ayuda a su padre a preparar la cena.

PVP: 8,95 €  
Cód. 152089



Mayúsculas

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](http://www.literaturasm.com) en la ficha de cada libro.

**Empieza la aventura...**





Más información en  
[smconectados.com/proyectos-explora](https://smconectados.com/proyectos-explora)



Más información en  
[smconectados.com/proyectos-explora](http://smconectados.com/proyectos-explora)