

COMUNIDADE ZOOM

Un proxecto pensado para o alumnado



**Proxecto
LOMLOE**



COMPROMETIDOS COS OBXECTIVOS
DE DESENVOLVEMENTO SUSTENTABLE



Máis
información
aquí

La Educación Primaria, grandes oportunidades de aprendizaje

La conciencia eco-social

En un contexto de grandes cambios, la **crisis climática** es uno de los principales desafíos que enfrentará el alumnado a lo largo de su vida.

Por eso, hoy es decisivo el desarrollo de una **conciencia eco-social** desde las primeras etapas, para que el alumnado aprenda qué consecuencias tienen sus acciones cotidianas y genere una empatía hacia su entorno natural y social.

Un proyecto **sólido y actualizado** debe ser capaz de formar ciudadanos críticos desde la Educación Primaria.



La transformación educativa

Frente a un nuevo paradigma educativo, con nuevas maneras de enseñar y aprender, la implantación de la LOMLOE significa **una oportunidad** para desarrollar diferentes metodologías educativas y hacerlo con el rigor necesario.

Necesitamos proyectos capaces de **adaptarse a las necesidades actuales** desde la experiencia.

En Vicens Vives tenemos la respuesta
a la nueva situación de las aulas.

¿Te apuntas?

La propuesta de valor de Vicens Vives

En Vicens Vives apostamos por contribuir en el desarrollo del marco del aprendizaje del siglo XXI con el **triple objetivo** de:

1. **Compartir** nuevas formas de enseñar y aprender, y nuevas perspectivas de cultura docente.
2. **Impulsar** una metodología competencial que acompañe a los docentes a desarrollar experiencias memorables de aprendizaje.
3. **Contextualizar** adecuadamente el uso de la tecnología en los procesos de enseñanza-aprendizaje partiendo de una correcta integración en el currículo, la didáctica y las culturas organizativas de centro.

Un ecosistema de productos, soluciones y experiencias para la transformación educativa.



Las 7 claves del proyecto

Un proyecto pensado para el alumnado

“La educación no cambia el mundo, cambia a las personas que van a cambiar el mundo.”

Paulo Freire

1. APRENDIZAJE PROFUNDO Y ACTIVO

Transmitimos conocimientos y los contextualizamos.

Situaciones de aprendizaje reales.

Retos motivadores.

Aprendizaje de servicio: incidencia en la comunidad y en la escuela.

2. ENFOQUE COMPETENCIAL

Materiales de **trabajo por competencias**.

Propuesta de **Saberes básicos** y **Saberes deseables**.

Propuestas de actividades *STEAM*, *Maker*, etc.

3. EDUCACIÓN INCLUSIVA

Metodologías activas para trabajar en el aula: *ABP*, *Flipped*, Trabajo colaborativo, Gamificación, Rutinas de pensamiento, etc.

Actividades multinivel.

Materiales para trabajar en el aula
DUA: refuerzo, ampliación, dislexia...



Un proyecto motivador,
inclusivo, sostenible,
creativo y respetuoso con
la igualdad de género
y la diversidad.

4. MATERIALES MULTIFORMATO

En **papel** y **digital** para motivar el aprendizaje.

5. EVALUACIÓN 360º

Personalización del aprendizaje:

actividades competenciales,
Autoevaluación y Actividades estrella.

6. COMPROMISO

Conciencia con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).



Educación emocional: valores positivos, pensamiento crítico, trabajo de inteligencias múltiples y creatividad.

7. COMPETENCIA DIGITAL

Integración de las **TIC** en el proyecto con los Gimnasios, la Mediateca, Biblioteca de la nube, *Tiching*, etc.



La MOCHILA DEL DOCENTE

Todos los recursos que forman el proyecto para el trabajo en el aula

RECURSOS PARA EL ALUMNADO

- **Libros de texto** para cada curso.
- **Practica**
Cuadernos de actividades de Lingua, Lengua, Matemáticas, Ciencias Sociais y Ciencias da Natureza para cada curso.
- **Cuadernos complementarios**
Cuadernos de lectura, escritura y matemáticas para cada curso.
- **Libro digital**
De todas la áreas y cursos en la plataforma digital Vicens Vives, **edubook**.



Acceso a nuestra plataforma digital **edubook**:

- **Online** a través de la página web de edubook.



- **Offline** a través de:

Apps para tabletas
iOS y Android.



Apps de escritorio
Windows, Mac y Linux.



Nuestra plataforma digital **edubook** está integrada en:



Google Classroom



Microsoft Teams

Alexia



[clickedu]



eScholarium

RECURSOS PARA EL DOCENTE

- **Guía didáctica**

Con propuestas metodológicas y las soluciones de las actividades.

- **Programaciones multinivel de cada curso**

- **Recursos digitales**

Asociados a cada situación de aprendizaje.

- **Recursos para personalizar el aprendizaje**

Atención a la diversidad de las aulas y materiales adaptados a la dislexia.

- **Evaluación competencial Vicens Vives**
by **Additio**

- **Material de aula**

Emociona Kit, caja de Gamificación y caja *Flash* de cálculo mental.

- **Material de aula Dideco**

Escoge el material que necesitas para tu aula.



Entra en la MOCHILA DIGITAL DEL DOCENTE y consulta los materiales, para cada ciclo y área, de tu Comunidad Autónoma.



¿Cómo es el libro del alumnado?

Los libros son un **recurso abierto y flexible** para que puedas utilizarlo en función de tus necesidades y de las características de tu aula. Cada unidad de los libros sigue la siguiente **ruta didáctica**:

1

MOTIVAMOS/ACTIVAMOS

Partimos siempre de **situaciones de aprendizaje** (**¡Sítuate!**) para despertar la curiosidad del alumnado. Planteamos **retos motivadores** para que el alumnado se involucre activamente en la construcción de **un aprendizaje activo y significativo**.

2

EXPLORAMOS Y DESARROLLAMOS

Proponemos una serie de actividades relacionadas con la situación de aprendizaje para **contextualizar las competencias y los saberes básicos**. Desarrollamos los conocimientos y las emociones.

3

RESOLVEMOS EL RETO

Pasamos a la acción a partir de los **conocimientos adquiridos**. El alumnado pone en práctica sus **habilidades** para investigar, pensar, cooperar, tratar la información, autogestionarse, etc.

4

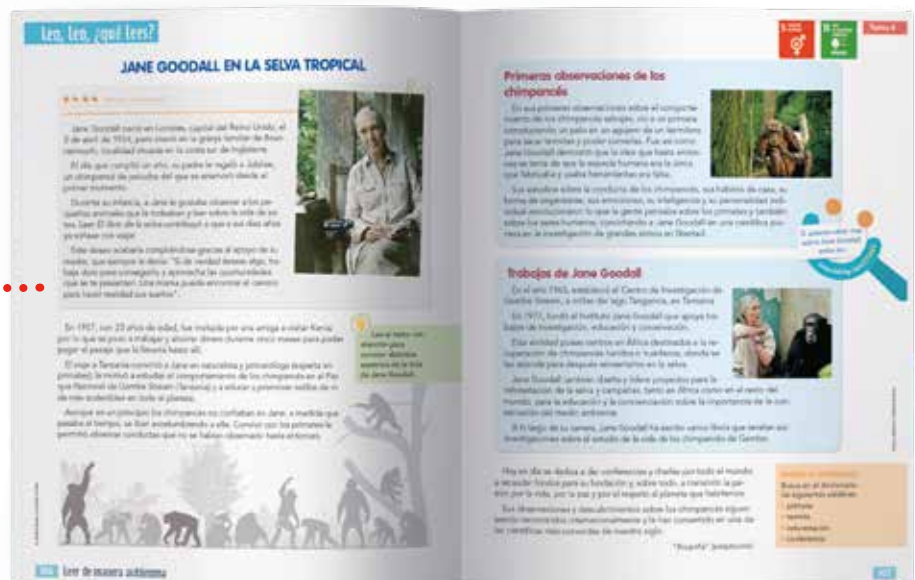
EVALUAMOS

Nueva manera de evaluar sobre el propio aprendizaje. A partir de la **autoevaluación** realizada por el alumnado, planteamos un paquete de actividades de consolidación con tres niveles de dificultad.

Los tesoros de aprendizaje en la Comunidad Zoom

Comunidad Zoom es un proyecto educativo conectado **con la sociedad** y con la **realidad actual**. Por eso, propone al alumnado aprendizajes de valor en la educación para el medio ambiente, la salud, la convivencia democrática o la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, entre muchos otros temas transversales.

Experiencias para trabajar la **igualdad de género**.

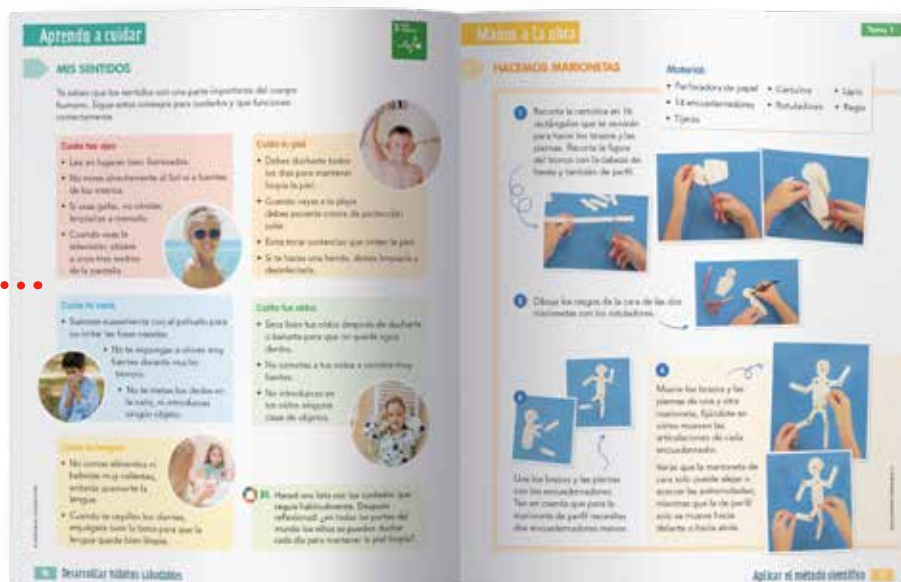


Experiencias para trabajar la competencia de aprender a aprender.



Experiencias para trabajar las vocaciones STEAM.

Experiencias *Maker* para trabajar un aprendizaje vivencial y manipulativo.



Situacións de aprendizaxe de Lingua Galega e Literatura

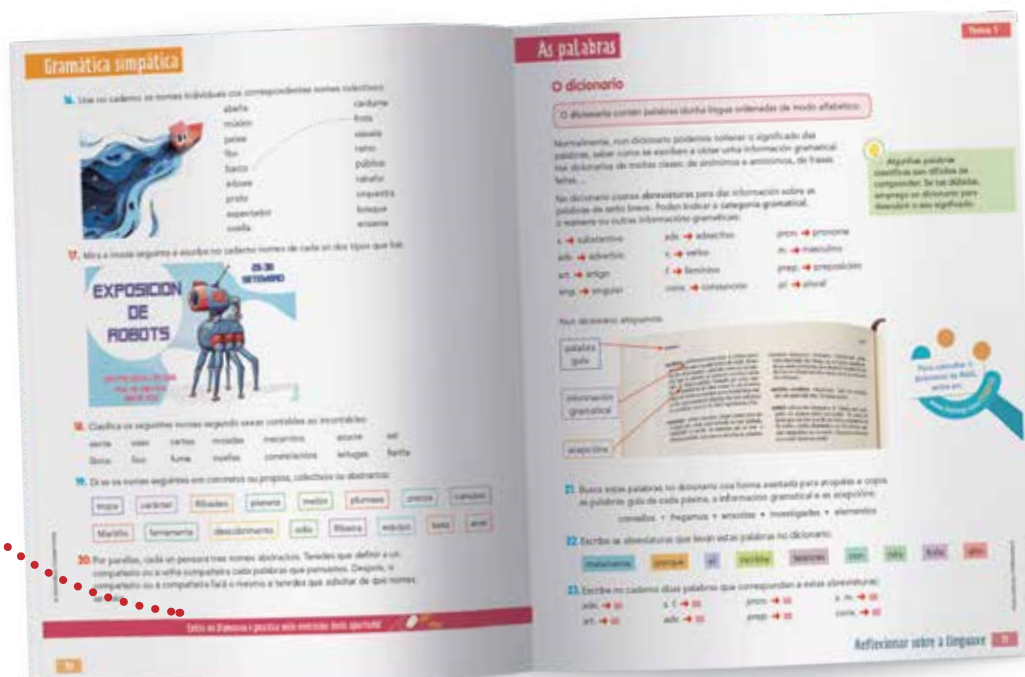
1 MOTIVAMOS/ACTIVAMOS



Traballo con rutinas e destrezas de pensamento en todas as situacións de aprendizaxe.

2 EXPLORAMOS E DESENVOLVEMOS

Integración das TIC ao longo da unidade: biblioteca na nube, ximnasio, mediateca, ditados...



3

RESOLVEMOS O RETO

Resolvemos o reto

Crea a tua propia enciclopedia en formato dixital dos dez inventos que cambian o mundo. Engade o nome científico do invento, os inventores, nel como o país e a súa data de desenvolvemento. Pódesho substituír por máis inventos.

Preguntas guía

1. Que inventos califican? Onde poderías atopar máis?
2. Escríbenos igual ao nome propio e en pasado?
3. Crea que é importante coñecer algúns inventos históricos?

Actividades guía

1. Crea unha lista de dez inventos que cambian o mundo. A continuación, escribidos en orde cronolóxica.
 - Se non sabes como se escriben o nome do inventor ou inventos, axúdalo durante a investigación.
 - Revisa que todos os nomes comencen e propoñan estes ben escritos.
 - Busca información sobre os inventores e inventos e o ano no que se desenvolveron os inventos.

Recursos guía

1. Entra en www.tutoring.com/766755, le a información e responde as preguntas.
 - a. Heches algún invento que che sorprenda? Por que?
 - b. Que invento tes coñecido e por que crees que é importante?
 - c. Cal faces outros inventos galegos? Cales?

Solucións

2. Crea a tua propia enciclopedia en formato dixital dos dez inventos que cambian o mundo e clasifícalos por orde cronolóxica.
3. En parafusos, escribe sobre problemas que se solucionaron coa aparición doutros dez novos inventos e escribe por que.
4. Debate sobre problemas mundiais precisa solución e parafusos que podían inventos e poderían solucionar.

Seleccionar información / Producir textos escritos

Nos diferentes apartados indícanse as competencias específicas da área que se traballa.

4

AVALIAMOS

Reflexiona e contesta

Que sabes?

Escríbe tres ideas que che parecen importantes sobre o que se estudia neste tema e represéntasas a través dun debuxo. Logo reflexiona.

Que che resulta máis doado escribir ou debuxar?

Que consideras que aprendiches neste tema e agora dominas con seguridade? Completa coa lista de "Aprender a..." incluída no inicio do tema.

Cree que o aprendiches todo? Ordena os teu cadernos de nota a menos os túos coñecementos.

Como o aprendiches?

Que aprendiches máis rápido e que che saíu máis?

Como crees que o aprendiches? Reflexiona no teu caderno.

☐ Repetición moitas veces dos materiais

☐ Pensando debuxos, esquemas e resumos.

☐ Pensando asociando coas ideas coas outras

☐ Pensando en palabras e frases que se relacionan

Fai o teu plan!

Que coñeces do tema aínda que searan coñecidos?

De que forma poderías aprender?

Define e organiza por escrito o tempo e as accións que realizarás para mellorar a túa aprendizaxe.

Podes elaborar o teu plan en forma de vídeo incluído na túa lista de actividades que se propoñen facer.

A partir da autoavaliación realizada, propónse ao alumnado un paquete de actividades que se estrutura en tres niveis de dificultade, diferenciados por cores.

Actividades estrelas

Que lemos?

1. Volve ler o texto e elixire un esquema que responda as preguntas.
 - Que son Ángela Ruiz Robles e Margaret Hamilton?
 - Onde traballaban Ángela e Margaret?
 - Que solucións encontraron para solucionar os seus problemas?
2. Crea un vídeo sobre a vida de Ángela Ruiz Robles.
3. Crea un vídeo sobre a vida de Margaret Hamilton.
4. Crea un vídeo sobre a vida de Ángela Ruiz Robles e Margaret Hamilton.
5. Crea un vídeo sobre a vida de Ángela Ruiz Robles e Margaret Hamilton.

Gramática simpática

1. Escríbe dúas mensaxes consecutivas que fagan referencia a unha persoa persoalmente e falando en pasado.
2. Escríbe no teu caderno os substantivos desta lista.
 - car • libro • libro • libro
 - libro • libro • libro
3. Escríbe no teu caderno os verbos desta lista.
 - car • libro • libro
 - libro • libro • libro
4. Escríbe no teu caderno os adjetivos desta lista.
 - car • libro • libro
 - libro • libro • libro
5. Escríbe no teu caderno os adverbios desta lista.
 - car • libro • libro
 - libro • libro • libro

As palabras

1. Escríbe as abreviaturas que aparecen no documento para estas palabras.
 - car • libro • libro
 - libro • libro • libro
2. Escríbe as abreviaturas que aparecen no documento para estas palabras.
 - car • libro • libro
 - libro • libro • libro
3. Escríbe as abreviaturas que aparecen no documento para estas palabras.
 - car • libro • libro
 - libro • libro • libro
4. Escríbe as abreviaturas que aparecen no documento para estas palabras.
 - car • libro • libro
 - libro • libro • libro
5. Escríbe as abreviaturas que aparecen no documento para estas palabras.
 - car • libro • libro
 - libro • libro • libro

Ortografía

1. Copia estas palabras e súbelle a súa forma.
 - car • libro • libro
 - libro • libro • libro
2. Copia estas palabras e súbelle a súa forma.
 - car • libro • libro
 - libro • libro • libro
3. Copia estas palabras e súbelle a súa forma.
 - car • libro • libro
 - libro • libro • libro
4. Copia estas palabras e súbelle a súa forma.
 - car • libro • libro
 - libro • libro • libro
5. Copia estas palabras e súbelle a súa forma.
 - car • libro • libro
 - libro • libro • libro

Parolamos

1. Que significa esta palabra?
 - car • libro • libro
 - libro • libro • libro
2. Que función ten un computador ou ordenador?
3. Que función ten un computador ou ordenador?
4. Que función ten un computador ou ordenador?
5. Que función ten un computador ou ordenador?

Literatura e cultura

1. Que tres autores literarios coñeces neste tema?
2. A que autores literarios coñeces neste tema?
3. A que autores literarios coñeces neste tema?
4. A que autores literarios coñeces neste tema?
5. A que autores literarios coñeces neste tema?

Situaciones de aprendizaje de Lengua Castellana y Literatura

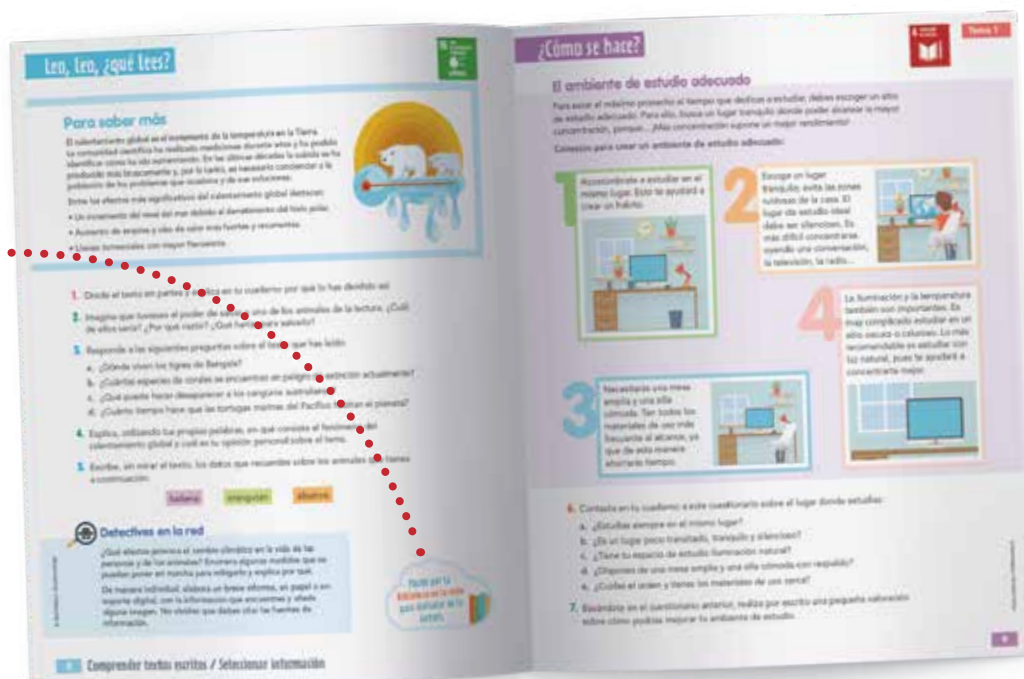
1 MOTIVAMOS/ACTIVAMOS



Trabajo con rutinas y destrezas de pensamiento en todas las situaciones de aprendizaje.

2 EXPLORAMOS Y DESARROLLAMOS

Integración de las TIC a lo largo de la unidad: biblioteca en la nube, gimnasios, mediateca, dictados...



3

RESOLVEMOS EL RETO

Resolvemos el reto

Crea tu propia diccionario de diez animales en peligro de extinción en formato digital. Ayuda al país en proximidad de cada animal, aprende a escribir en lenguaje de signos y, por último, clasifícalos según la categoría que les corresponde.

Preguntas guía

- ¿Conoces el orden alfabético de memoria? ¿Por qué es tan importante saberlo?
- ¿Se escriben igual los nombres comunes y los propios?
- ¿Crees que es importante la lengua de signos? ¿Por qué?

Actividades guía

- Crea una foto de diez animales que estén en peligro de extinción y sus países. A continuación, escríbelos en orden alfabético.
 - Ayúdase del diccionario si no sabes cómo se escribe el nombre de algún animal o país.
 - Revisa que todos los nombres comunes y propios estén bien escritos.
 - Aprende a decir los nombres de los diez animales en lenguaje de signos.

Recursos guía

- En grupos entrad en el enlace www.bcling.com/771617 para conseguir la información y contestad a las preguntas:
 - ¿Hay algún animal que no haya llamado la atención? ¿Por qué?
 - ¿Cuál creéis que no estaba en peligro de extinción y al que lo está?

Soluciones

- Crea tu diccionario en formato digital con los diez animales en peligro de extinción y clasifícalos según la categoría que les corresponde.
- En parejas, enumerad cuatro problemas que precisan la deseseración de las especies y escribid la posible solución.
- Discutid y poned en práctica qué haríais si pudiérais evitar la extinción de estos animales. Escríbid vuestras conclusiones.

Reconocer la diversidad lingüística / Reflexionar sobre el lenguaje

En todos los diferentes apartados se indican las competencias específicas del área que se trabajan.

4

EVALUAMOS

Reflexiona e contesta

Que sabes?

Escríbe tres ideas que creas importantes sobre a que se aprende más fácil y a que se aprende más difícil. Luego reflexiona.

Que te resulte más difícil escribir o deletrear?

Que consideras que aprendes más fácil o a que aprendes más difícil? Compara con los de "Aprender a..." incluye en cada uno de los temas.

Crea que o aprendes más? Ordena los tres de mayor a menor o los tres de menor a mayor.

Como se aprenden?

Que aprendes más fácil o a que aprendes más difícil? Como creas que se aprenden? Reflexiona en los tres de menor a mayor.

Fal o teu plan!

Que cosas de la vida que creas que se aprenden más fácil o a que aprendes más difícil? De que forma aprendes a aprender?

Define a aprender por escrito o tiempo o a que aprendes más fácil o a que aprendes más difícil. Puedes elaborar a tu plan en forma de lista o de un día a actividades que te propusieras hacer.

A partir de la autoevaluación realizada se le propone al alumnado un paquete de actividades según su proceso de aprendizaje en tres niveles de dificultad.

Actividades estrella

Leo, leo, ¿qué lees?

- Escríbe los tres mensajes comunicativos que hayas aprendido a leer y a escribir en los tres de menor a mayor.
- Escríbe los tres mensajes comunicativos que hayas aprendido a leer y a escribir en los tres de menor a mayor.
- Escríbe los tres mensajes comunicativos que hayas aprendido a leer y a escribir en los tres de menor a mayor.

Gramática simpática

- Escríbe los tres mensajes comunicativos que hayas aprendido a leer y a escribir en los tres de menor a mayor.
- Escríbe los tres mensajes comunicativos que hayas aprendido a leer y a escribir en los tres de menor a mayor.
- Escríbe los tres mensajes comunicativos que hayas aprendido a leer y a escribir en los tres de menor a mayor.

Las palabras

- Escríbe los tres mensajes comunicativos que hayas aprendido a leer y a escribir en los tres de menor a mayor.
- Escríbe los tres mensajes comunicativos que hayas aprendido a leer y a escribir en los tres de menor a mayor.
- Escríbe los tres mensajes comunicativos que hayas aprendido a leer y a escribir en los tres de menor a mayor.

Ortografía

- Escríbe los tres mensajes comunicativos que hayas aprendido a leer y a escribir en los tres de menor a mayor.
- Escríbe los tres mensajes comunicativos que hayas aprendido a leer y a escribir en los tres de menor a mayor.
- Escríbe los tres mensajes comunicativos que hayas aprendido a leer y a escribir en los tres de menor a mayor.

Darle a la lengua

- Escríbe los tres mensajes comunicativos que hayas aprendido a leer y a escribir en los tres de menor a mayor.
- Escríbe los tres mensajes comunicativos que hayas aprendido a leer y a escribir en los tres de menor a mayor.
- Escríbe los tres mensajes comunicativos que hayas aprendido a leer y a escribir en los tres de menor a mayor.

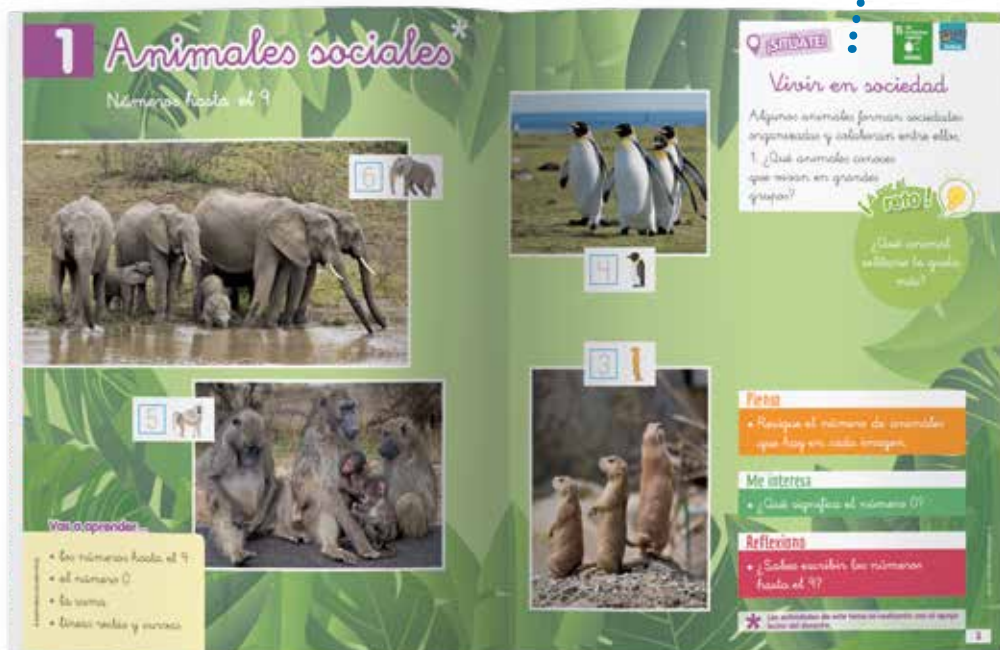
Literatura y cultura

- Escríbe los tres mensajes comunicativos que hayas aprendido a leer y a escribir en los tres de menor a mayor.
- Escríbe los tres mensajes comunicativos que hayas aprendido a leer y a escribir en los tres de menor a mayor.
- Escríbe los tres mensajes comunicativos que hayas aprendido a leer y a escribir en los tres de menor a mayor.

Situaciones de aprendizaje de Matemáticas

1 MOTIVAMOS/ACTIVAMOS

Activamos los conocimientos del alumnado.



2 EXPLORAMOS Y DESARROLLAMOS

Se proponen series de operaciones para trabajar la agilidad en el cálculo mental.



3 RESOLVEMOS EL RETO

Resolvemos el reto

Pregunta guía: ¿Todos los animales viven en grupos?

Actividades guía:

- ¿Qué animales reconoces en las imágenes?
- ¿En qué imagen hay menos animales?
- ¿En qué imagen hay más animales?

4. Cuenta y escribe:
Hay  Hay  Hay 

5. ¿Cómo explicarías cuántos animales hay en la imagen 3? Conéntalo con la clase.

Solución:

4. Rodea el animal solitario que más te gusta:

  
leopardo koala perezoso

  
oso panda rojo rinoceronte tortuga del desierto

Encuentra la actividad que más te guste en el Taller de los retos.

El “Taller de los retos” en primero y segundo plantea actividades de ampliación con recortables y enlaces a Internet.

4 EVALUAMOS

Ya sé...

- ¿Cuántos objetos tapa cada libreta?
- Une los números en orden.
- Repasa con rojo la recta y con azul la curva.
- Suma:

Valora el nivel de dificultad que has tenido al hacer cada actividad. Luego, marca las actividades según correspondiera.

Muy bien **¡Bastante bien!**

Propuestas de reflexión sobre el propio aprendizaje.

¿Cuántos animales hay?

1. Completa la serie decreciente:

9 6 5

2. Cuenta y completa:

3 y 6 son y son

3. Suma:

2 + =

3. Repasa las líneas rectas y curvas:

 recta  curva

Establecer conexiones / Interpretar problemas de la vida cotidiana

Situacións de aprendizaxe de Ciencias Sociais

1 MOTIVAMOS/ACTIVAMOS

También versión en inglés para el bilingüismo.



Enfoque por competencias desde o inicio de cada unidade.

2 EXPLORAMOS E DESENVOLVEMOS

En Sabíalo?
amplíase a información sobre os contidos do tema.



RESOLVEMOS O RETO

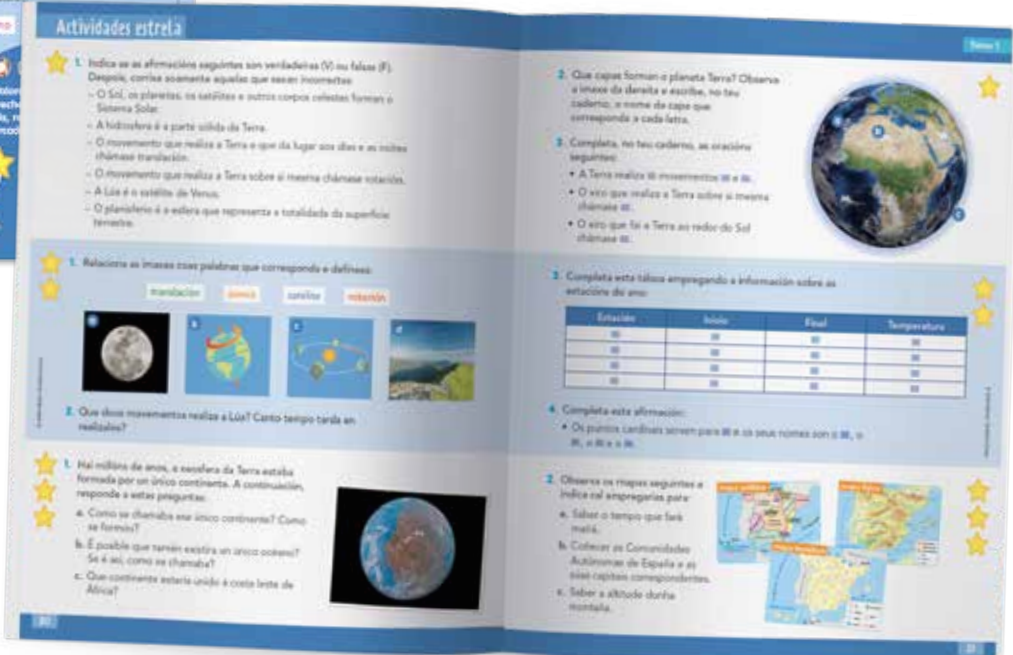
Unha vez presentados e traballados os diferentes saberes e competencias, o alumnado poderá resolver o reto inicial coa axuda dunha secuencia de actividades.



AVALIAMOS



Autoevaluación
formativa en todas as
unidades didácticas.



Situacións de aprendizaxe de Ciencias da Natureza

1 MOTIVAMOS/ACTIVAMOS

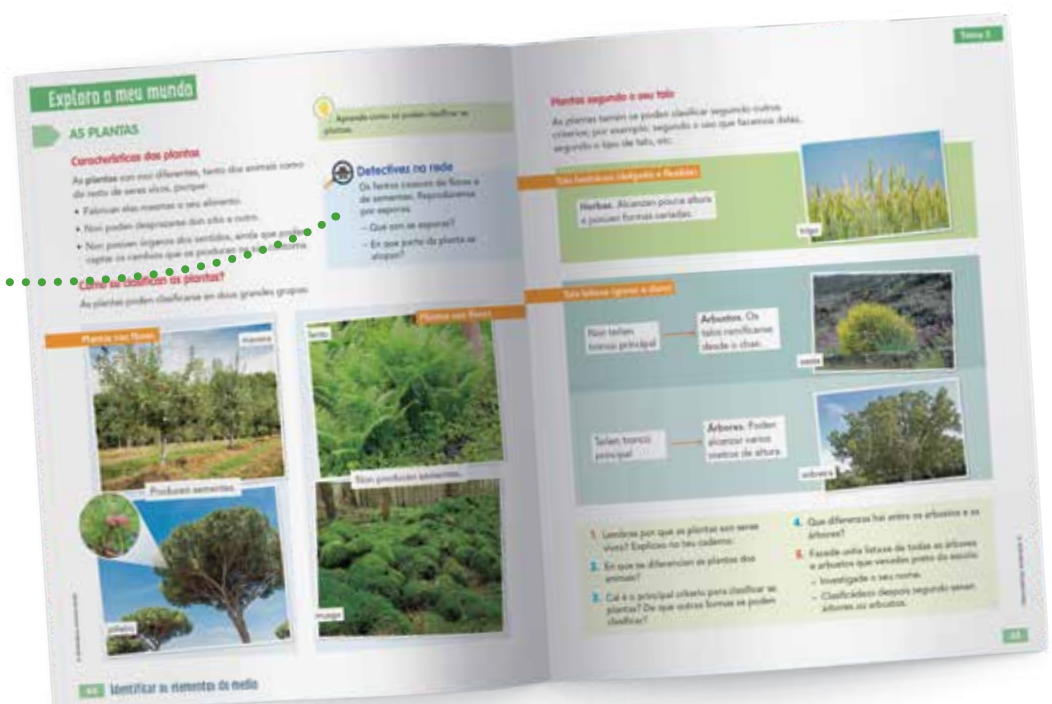
También
versión en
inglés para el
bilingüismo.



“Emocionakit”,
con materiais para
facilitar o proceso
de alfabetización
emocional.

2 EXPLORAMOS E DESENVOLVEMOS

“Detectives na rede”. Actividades para ampliar contidos a través da busca na rede.



Resolvemos o reto

Creo o teu propio hotel de insectos

Un hotel de insectos serve para que os insectos se poidan refuxar e protexer os seus ovos, especialmente nos veráns, cando moitos insectos están activos.

Unha construción un hotel de insectos e adiviñas moitos insectos, sobre todo.

Problema

Problema: grupo de insectos que destrúen as follas das plantas.

Os insectos son prexudiciais ou beneficiosos?

Os insectos son animais invertebrados para a maioría. Algunhas especies destrúen as follas das plantas, e que fai posible a produción de froitas e sementes, sobre controlan as pragas, etc.

As plantas podemos obter dos insectos produtos como mel, cera, etc.

Para tamén existen insectos prexudiciais se que poden transmitir enfermidades ou provocar pragas nas plantas.

Preguntas guía

- A que grupo de animais invertebrados pertencen os insectos? Cales as características dos insectos?
- Que funcións realizan os insectos nas plantas?
- Por que os insectos son tan importantes para as plantas?
- Que podemos obter se pensamos dos insectos?
- Que dificultades atopar nos veráns os insectos para atopar refuxio ou poder sobrevivir? Cales as solucións para atopar refuxio ou poder sobrevivir? Cales as solucións para atopar refuxio ou poder sobrevivir?

Actividades guía

- Constrúe unha caixa de madeira ou de cartón forte.
- Os insectos adóitanse construír os seus nidos en lugares pequenos como troncos de madeira seca, follas, etc. Así que deberías elaborar un hotel de insectos que inclúa todos os materiais que necesitan, por exemplo: cascas, follas, palla, feno, etc.
- Agora pensa como che gustaría colocar todos os materiais dentro do hotel. Para iso fíxate no hotel que che presentamos e fai un debuxo indicando onde os colocaras.

Solución

- Podemos conseguir os materiais que necesitamos nun parque próximo coa axuda dun adulto. Distribúe os materiais na caixa segundo desixas. Lembra que teñen que estar o suficientemente secos para que se suquen entre eles.
- Entra o resultado do teu hotel de insectos aos teus compañeiros e compañeras de clase. Que lugar elixiches para colocalo?
- Debatide na aula sobre o que aprendestes e observastes destes animais tan pequenos, que son os insectos.

Para saber máis sobre os insectos visita:

Identificar os elementos do medio

Ao longo de cada unidade indícanse os Obxectivos de Desenvolvemento Sustentable (ODS) que se traballan.

Xa sei...

1. Distingue entre seres vivos e invertebrados.

2. Que funcións vitais realizan todos os seres vivos?

3. Clasifica na seguinte táboa:

Seres vivos	Obxectos invertebrados
caracol, rana, carabón, alga, delfín, peixe, rocha, ártico, gata, muga, ponte, lapis	

4. A que reino pertencen os seres humanos? A que función vital se refire cada unha destas imaxes?

Imaxes: Unha familia comendo, unha muller coa súa filla, unha muller coa súa filla, unha muller coa súa filla.

Actividades estrela

1. Observa con atención e escribe os seres vivos que aparecen nesta imaxe. A que reino pertencen?

Imaxe: Unha flor de campo.

2. Observa e fai estes animais? Cales as funcións vitais están relacionadas nestas situacións?

Imaxes: Unha flor, unha flor, unha flor, unha flor.

3. A que reino de natureza pertencen estas imaxes?

Imaxes: Unha flor, unha flor, unha flor, unha flor.

4. Responde as seguintes preguntas:

- Que función vital realizan as plantas?
- En que se distinguen o reino vegetal dos outros reinos?
- Que funcións realizan as plantas coas follas?
- Que funcións realizan as plantas coas raíces?

5. Responde este cruciverba no teu caderno:

1. Reino da natureza que fabrica o seu propio alimento.

2. Reino formado por bacterias.

3. Reino formado por algas.

4. Reino que se alimenta doutros seres vivos.

5. Observa a fotografía.

- Que está a facer a nena? Que función dos sentidos está a utilizar?
- Con que función vital se relaciona?

Imaxe: Unha nena coa súa filla.

Itinerario personalizado para reforzar ou ampliar a aprendizaxe en función da reflexión metacognitiva.

Situaciones de aprendizaje de Educación en Valores Cívicos y Éticos

1 MOTIVAMOS/ACTIVAMOS

Tamén
versión en
galego



La formulación inicial
del reto favorece la
contextualización
de los aprendizajes
señalados en el **Vas
a aprender...**

2 LEEMOS

Una lectura principal marca el
hilo conductor de cada unidad
didáctica.



EXPLORAMOS Y DESARROLLAMOS

Todos los conceptos se presentan a través de **situaciones reales** y con soporte gráfico, acompañados de actividades que permiten el debate.



RESOLVEMOS EL RETO

Se ofrecen múltiples recursos para la resolución del reto: enlaces web, vídeos propios, audios...



EVALUAMOS

Reflexión
metacognitiva
sobre cuestiones
de actualidad.



Recursos digitales para personalizar el aprendizaje

Los recursos digitales de **Comunidad Zoom** pueden consultarse desde **edubook**, la **plataforma digital de Vicens Vives**, y ofrecen una gran variedad de oportunidades de aprendizaje.



Gimnasio

Repositorio de ejercicios autocorregibles, pensados específicamente para realizar en el entorno digital.



Mediateca

Banco de recursos audiovisuales (vídeos, audios, animaciones...) para afianzar, repasar y reforzar los conceptos de las diferentes áreas.



Atrévete con las TIC (en 1.º y 2.º)

Se plantean actividades para practicar y mejorar la competencia digital en cada una de las áreas.



Audio

Actividades de audio para mejorar la comprensión oral y la escucha activa.



Biblioteca en la nube

Variedad de textos para trabajar las habilidades propias de la lectura en dispositivos digitales.



Detectives en la red

Actividades para practicar la elaboración de informes a través de la búsqueda en red.



Cuadernos complementarios de aprendizaje

Practica

Cuadernos de actividades de **Lingua, Lengua, Matemáticas, Ciencias Sociais y Ciencias da Natureza** para cada curso.

Están pensados para **reforzar y ampliar los saberes y las competencias** que se trabajan en los libros de "conTexto". Para facilitar un uso más autónomo por parte del alumnado, hemos incluido pequeñas **píldoras recordatorias de los contenidos**.



Cuadernos competenciales

Lecturas competenciales, cuadernos para trabajar la **competencia lectora**.

Escribas, cuadernos para trabajar la competencia en **comunicación lingüística**.

Matemáticas competenciales, cuadernos para trabajar las **competencias específicas del área**.



La evaluación Vicens Vives

by **Additio**

Con la LOMLOE, la evaluación va mucho más allá de obtener una puntuación o nota al finalizar el curso o ciclo escolar. Gracias a las propuestas didácticas planteadas en nuestros materiales y al sistema de evaluación competencial de **Vicens Vives** by **Additio**, podemos llevar a cabo la **evaluación global, continua, formativa e integradora**.

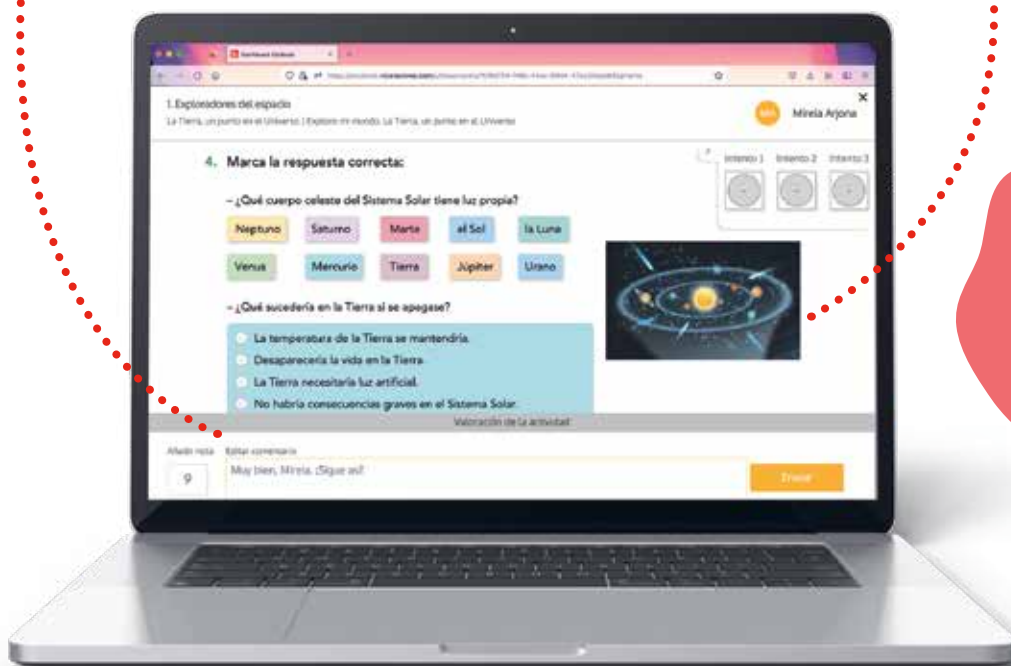
Un nuevo sistema fácil y muy intuitivo pensado para tu día a día.

Incluye un
generador de
pruebas para
los saberes
básicos.

En cada apartado se
indican las competencias
o los criterios de
evaluación que estamos
trabajando.

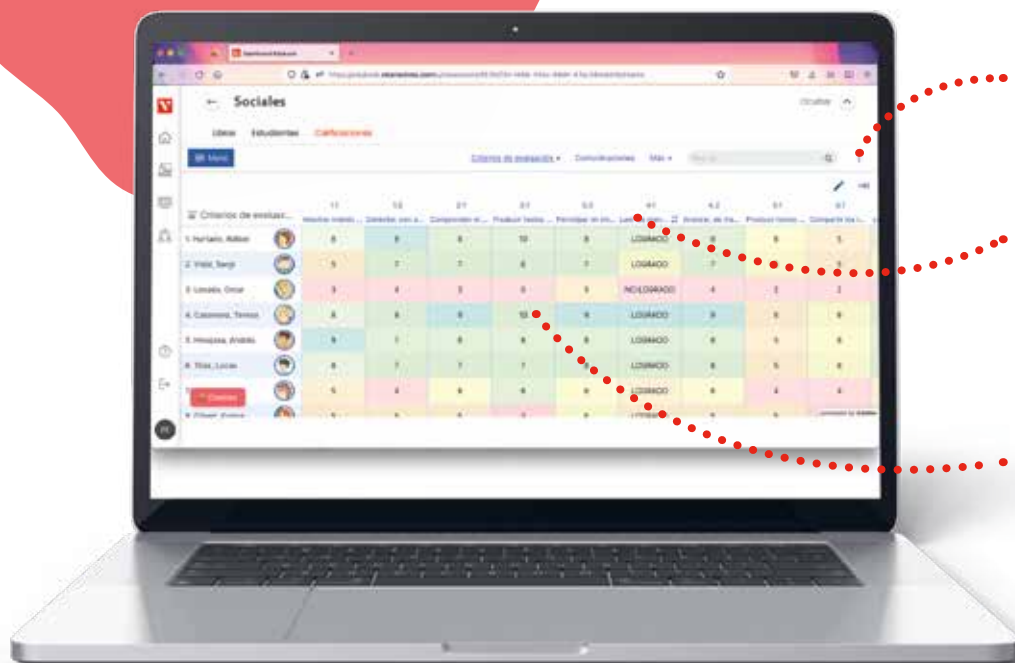
El docente puede enviar
su **feedback** para poder
orientar y ofrecer el **apoyo
individualizado** necesario.

Desde **edubook**, la **plataforma digital de Vicens Vives**,
el alumnado puede realizar diversos intentos en la resolución
de actividades, visualizando los aciertos y los errores
en cada intento.



Escanéame
y mira
cómo funciona

La evaluación competencial es fundamental en el nuevo modelo curricular y tiene un carácter integrador.

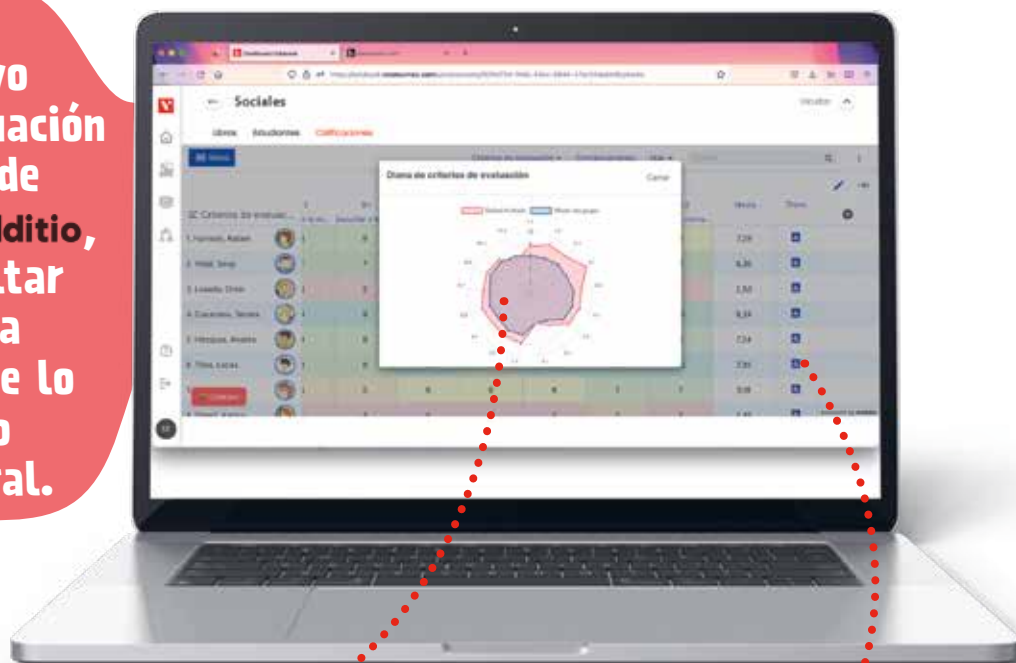


La información de la evaluación se puede exportar a Excel.

El docente puede añadir criterios e instrumentos de evaluación, como las rúbricas.

El docente siempre podrá **rectificar la nota y configurar las opciones de evaluación** para cada grupo.

Desde el nuevo sistema de evaluación competencial de Vicens Vives by Additio, se puede consultar y gestionar la evaluación desde lo más concreto a lo más general.



El docente puede consultar la evaluación de cada alumno y alumna en un gráfico radar y compararlo con la media de la clase.

Nuestro calificador se puede relacionar con  Google Classroom y  Microsoft Teams

Material de aula

EMOCIONAKIT

Material formado por once pósteres acompañados de actividades para trabajar la **educación emocional** en el aula. En los cursos de primero, segundo y tercero, ofrecemos materiales manipulativos. Para los cursos de cuarto, quinto y sexto, los materiales se ofrecen en formato digital.

En la **Guía didáctica** del profesorado, se indica cuando es conveniente trabajar con el **Emocionakit** en cada unidad.



GAMIFICA

La integración del juego en el aula permite involucrar en el aprendizaje al alumnado fomentando su concentración y la motivación en las actividades que se proponen.

En los cursos de primero y segundo, ofrecemos materiales manipulativos, para crear dinámicas de juego con el grupo clase, con los que consolidar los contenidos trabajados en las distintas áreas.

En la **Guía didáctica** del profesorado se indica cuando es conveniente trabajar con las **Gamificaciones** en cada tema.

FLASH

Juego de tarjetas para practicar y consolidar el **cálculo mental** de las **operaciones matemáticas** de sumas, restas, multiplicaciones y divisiones, **basado en la descomposición numérica**.

Incluye **guía didáctica con orientaciones** de uso para el profesorado.



Ponemos a tu disposición el catálogo de productos de Dideco. Contacta con tu comercial.



NOOCS, enriquecemos las situaciones de aprendizaje

En **Vicens Vives** queremos acompañarte en este momento de transformación educativa. Por ello, hemos desarrollado propuestas de innovación sencillas y prácticas para garantizar la motivación y el aprendizaje activo del alumnado. Se trata de recursos que enriquecen la experiencia docente y son pioneros por su planteamiento y metodología.

Ponemos a tu disposición los **Noocs de aprendizaje**, nano cursos *online* orientados al autoaprendizaje de los saberes y las competencias del s.XXI con el diseño y la realización de prototipos (*maker*). Tratan temas interdisciplinares que se organizan en estos bloques de interés:



STEAM

Proyectos para trabajar las áreas STEAM de forma integrada y práctica.



CAMBIO CLIMÁTICO

¿Cómo nos afecta el cambio climático?



ESPACIO MAKER

Aprende haciendo. El error como parte del proceso formativo.



INTELIGENCIA EMOCIONAL

Conectados con nuestros sentimientos y emociones y con los de los demás.



PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

Trabajamos la abstracción, la lógica, el pensamiento algorítmico, la descomposición, etc.



IDENTIDAD Y SEGURIDAD DIGITAL

Ayudamos a crear consciencia de la importancia de construir y cuidar la identidad digital del alumnado.



CURRÍCULO LOCAL

Conectamos con el entorno natural, social, económico, cultural... a través de propuestas emprendedoras para empoderar al alumnado como agente de cambio.



OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

A través de los 17 ODS fomentamos el concepto "piensa globalmente actúa localmente".

¡Escoge los que se ajustan a tus necesidades educativas!

¡Solicita información de los Noocs al comercial de tu zona para Educación Primaria!

Material para el alumnado

1.º CURSO

2.º CURSO

LINGUA GALEGA E LITERATURA



Actividades de Bienvenida



Libro de texto trimestralizado



Libro digital



Cuaderno de aprendizaje



Libro de texto trimestralizado



Libro digital



Cuaderno de aprendizaje

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA



Actividades de Bienvenida



Libro de texto trimestralizado



Libro digital



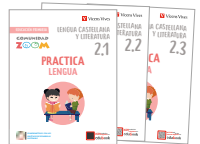
Cuaderno de aprendizaje trimestralizado



Libro de texto trimestralizado



Libro digital



Cuaderno de aprendizaje trimestralizado

MATEMÁTICAS



Actividades de Bienvenida



Libro de texto trimestralizado



Libro digital



Cuaderno de aprendizaje trimestralizado



Libro de texto trimestralizado

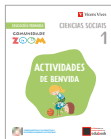


Libro digital



Cuaderno de aprendizaje trimestralizado

CIENCIAS SOCIALES



Actividades de Bienvenida



Libro de texto



Libro digital



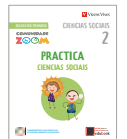
Cuaderno de aprendizaje



Libro de texto



Libro digital



Cuaderno de aprendizaje

CIENCIAS DA NATUREZA



Actividades de Bienvenida



Libro de texto



Libro digital



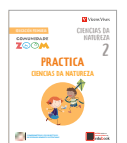
Cuaderno de aprendizaje



Libro de texto



Libro digital



Cuaderno de aprendizaje

EDUCACIÓN EN VALORES CÍVICOS Y ÉTICOS

MATERIAL PARA CENTROS BILINGÜES



NATURAL SCIENCE Welcome Activities



NATURAL SCIENCE Student's book



NATURAL SCIENCE Digital book



SOCIAL SCIENCE Welcome Activities



SOCIAL SCIENCE Student's book



SOCIAL SCIENCE Digital book



NATURAL SCIENCE Student's book



NATURAL SCIENCE Digital book



SOCIAL SCIENCE Student's book



SOCIAL SCIENCE Digital book



3.º CURSO

4.º CURSO

5.º CURSO

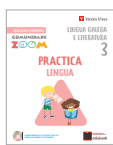
6.º CURSO



Libro de texto
trimestralizado



Libro dixital



Cuaderno
de aprendizaje



Libro de texto
trimestralizado



Libro dixital



Cuaderno
de aprendizaje



Libro de texto
trimestralizado



Libro dixital



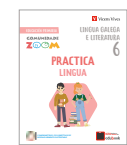
Cuaderno
de aprendizaje



Libro de texto
trimestralizado



Libro dixital



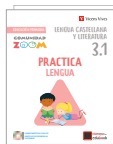
Cuaderno
de aprendizaje



Libro de texto
trimestralizado



Libro dixital



Cuaderno
de aprendizaje
trimestralizado



Libro de texto
trimestralizado



Libro dixital



Cuaderno
de aprendizaje
trimestralizado



Libro de texto
trimestralizado



Libro dixital



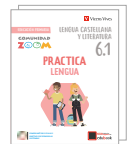
Cuaderno
de aprendizaje
trimestralizado



Libro de texto
trimestralizado



Libro dixital



Cuaderno
de aprendizaje
trimestralizado



Libro de texto
trimestralizado



Libro dixital



Cuaderno
de aprendizaje
trimestralizado



Libro de texto
trimestralizado



Libro dixital



Cuaderno
de aprendizaje
trimestralizado



Libro de texto
trimestralizado



Libro dixital



Cuaderno
de aprendizaje
trimestralizado



Libro de texto
trimestralizado



Libro dixital



Cuaderno
de aprendizaje
trimestralizado



Libro de texto



Libro dixital



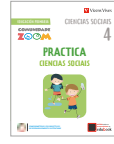
Cuaderno
de aprendizaje



Libro de texto



Libro dixital



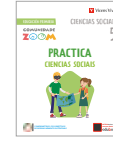
Cuaderno
de aprendizaje



Libro de texto



Libro dixital



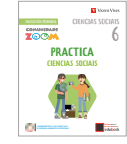
Cuaderno
de aprendizaje



Libro de texto



Libro dixital



Cuaderno
de aprendizaje



Libro de texto



Libro dixital



Cuaderno
de aprendizaje



Libro de texto



Libro dixital



Cuaderno
de aprendizaje



Libro de texto



Libro dixital



Cuaderno
de aprendizaje



Libro de texto



Libro dixital



Cuaderno
de aprendizaje



Libro de texto



Libro dixital



Libro de texto



NATURAL SCIENCE
Student's book



Digital books



SOCIAL SCIENCE
Student's book



NATURAL SCIENCE
Student's book



Digital books



SOCIAL SCIENCE
Student's book



NATURAL SCIENCE
Student's book



Digital books



SOCIAL SCIENCE
Student's book



NATURAL SCIENCE
Student's book



Digital books



SOCIAL SCIENCE
Student's book

Lecturas Vicens Vives: formamos lectores apasionados

La nueva ley LOMLOE insiste en la importancia de dedicar **un tiempo diario a la lectura** y establece la necesidad de trabajar **la comprensión lectora en todas las áreas** de Primaria.

En Vicens Vives, apostamos por desarrollar el hábito y el dominio de la lectura fomentando **el placer de leer** y la estimulación de la **imaginación** y la **fantasía**. Lo conseguimos mediante lecturas caracterizadas por su **calidad literaria**, su **presentación atractiva** y las **temáticas y valores** de las historias.

Lecturas en
castellano
y gallego

Colecciones Piñata y Pillota

(1.º y 2.º ciclo de Educación primaria)

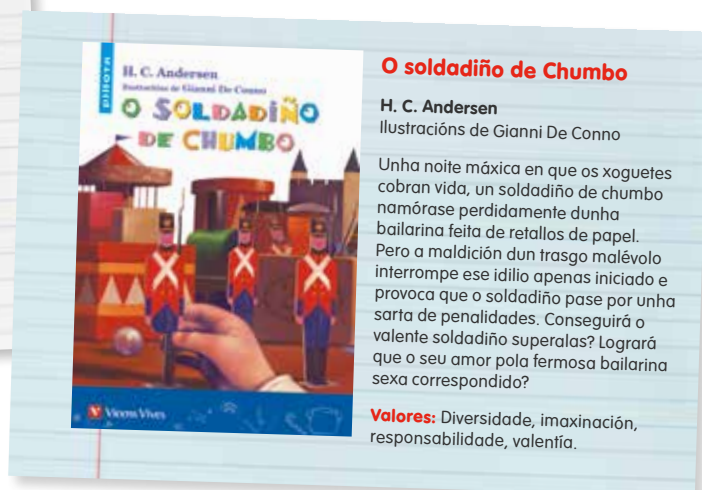
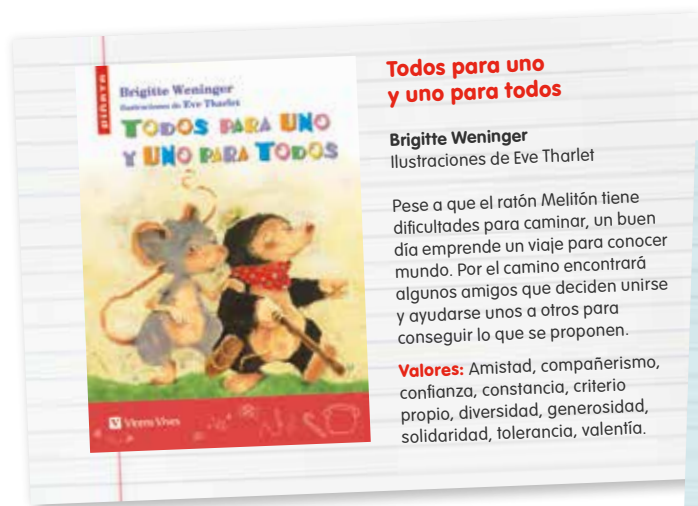
Las colecciones **Piñata** y **Pillota** están destinadas a los niños y las niñas que se inician en la lectura. Los textos utilizan un **lenguaje sencillo**, tienen una **extensión limitada** y se acompañan de **ilustraciones en color** de artistas de renombre internacional.

Los contenidos de las historias son **compatibles con el currículo escolar** y aportan el ingrediente más importante: el **entretenimiento**.

Todos los libros contienen una sección de **actividades** para que los pequeños lectores:

- Afiancen la comprensión de la historia.
- Capten los valores que el libro encierra.
- Desarrollen la capacidad de creación a partir de sugerencias que nacen del relato.

Estas colecciones también disponen de libros editados en **letra manuscrita** y en un formato mayor buscando una hábito lector inclusivo.



Colecciones Cucaña y Cucaina

(2.º y 3.º ciclo de Educación primaria)

Las colecciones **Cucaña** y **Cucaina** introducen historias con un **texto literario más elaborado** para niños y niñas con un hábito lector ya consolidado. También incluyen **ilustraciones en color** de prestigiosos ilustradores nacionales y extranjeros.

Cada libro incluye **actividades** como complemento a la lectura y se estructuran en tres apartados:

- En **"Comprensión"** o **"Argumento"** se repasan los episodios o las situaciones claves que hacen progresar la acción.
- En **"Comentario"** y **"Expresión"** se va más allá de la comprensión superficial de la obra, y, en función de la edad a la que se destina cada lectura, se reflexiona sobre personajes, temas, valores éticos, etc.
- En **"Creación"** y **"Expresión"** se proponen toda una serie de actividades creativas en torno a la obra: composición de textos escritos, debates, dramatizaciones, etc.



Con guías
didácticas
y propuestas de
actividades.

¡Mira aquí toda nuestra oferta
de Plan lector para la Educación
Primaria en castellano y galego!



castellano



galego

¡Súmate a la comunidad virtual de Vicens Vives!

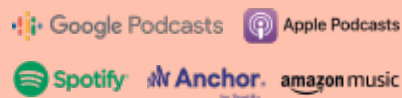
Te acompañamos todos los días del año estés donde estés.

Accede a nuestro blog y escucha nuestro **podcast #EstaMeLaSé** para aprender de los mayores expertos en educación y descubrir recursos y propuestas didácticas para tu aula.

Síguenos en **Redes Sociales** para estar al día y encontrar docentes como tú.



Disponible en las plataformas:



Para más información
visita nuestra web
www.vicensvives.com



SÍGUENOS

