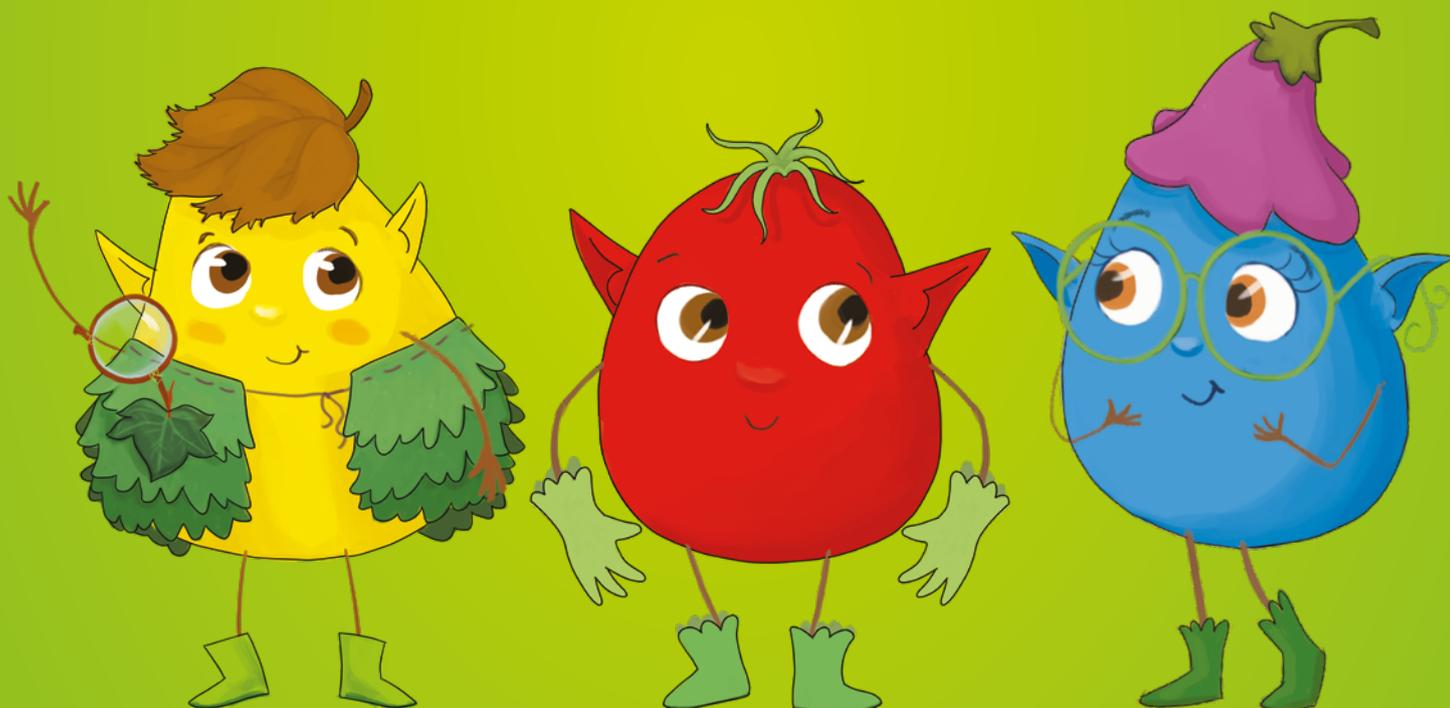




GOGUIS+



COMPROMETIDOS CON LOS
OBJETIVOS DE DESARROLLO
SOSTENIBLE



Más
información
aquí

NUESTRA VISION

La **INNOVACIÓN**
combinada con la solidez
de la **EXPERIENCIA**

Apostamos por una educación innovadora, personalizada, inclusiva y socialmente responsable para crear un futuro mejor.

INNOVACIÓN

Conectamos las pedagogías y tecnologías como facilitadoras de la innovación.⁽¹⁾

COMPETENCIAS

Diseñamos escenarios que faciliten el proceso de enseñanza en un marco de aprendizaje competencial y de habilidades útiles para la vida real.

EVALUACIÓN

Solucionamos la **evaluación competencial** en la práctica docente.

EXPERIENCIA

60 años de experiencia, investigación y práctica pedagógica.

APRENDIZAJE

Apostamos por los 4 pilares de la Educación:⁽²⁾

- **Aprender a conocer.**
- **Aprender a hacer.**
- **Aprender a ser.**
- **Aprender a convivir.**

ACOMPañAMIENTO

Acompañamos a los educador@s comprometid@s con la educación, facilitando su labor docente.⁽³⁾



¹ Avsheniuk, N. "Unesco's contribution to teacher education quality assurance." UNESCO Chair Journal "Lifelong Professional Education in the XXI Century", (3), 7-12, 2021.

² Delors, J. "La educación encierra un tesoro, informe para la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo Veintiuno." Unesco, 1997.

³ Trujillo Sáez, F., Álvarez Jiménez, D., Montes Rodríguez, R., Segura Robles, A. y García San Martín, M. J. "Aprender y educar en la era digital: marcos de referencia." Madrid: ProFuturo, 2020.

TU SOLUCIÓN

Un ECOSISTEMA de PRODUCTOS, SOLUCIONES y EXPERIENCIAS para la TRANSFORMACIÓN EDUCATIVA

Desplegamos todo nuestro potencial para desarrollar el nuevo modelo educativo del s. XXI.

ACTIVIDADES INSPIRADORAS

EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE MAKER

NANO CURSOS (NOCOS)

PROYECTOS ADAPTADOS AL CURRÍCULO LOCAL

CONEXIÓN CON EXPERTOS Y OTROS DOCENTES

COMUNIDADES

ESTRATEGIAS DOCENTES

ACOMPañAMIENTO Y ASESORAMIENTO

SOSTENIBILIDAD

Incluimos un planteamiento transversal de **sostenibilidad y desarrollo humano** vinculado y comprometido con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la **Agenda 2030**.



SITUACIONES Y RETOS

Partimos de **situaciones de aprendizaje** donde poder contextualizar los saberes básicos, **involucrando activamente al alumnado** y fomentando su participación en la resolución de retos (ABR) y problemas (ABP).

DIGITALIZACIÓN Y SEGURIDAD

Desarrollamos la **competencia digital** y el **uso seguro y consciente** de la información.

APRENDIZAJE ACTIVO

Fomentamos que el alumnado sea capaz de **analizar, razonar y cuestionar** la información con una **actitud activa, autónoma y comprometida**.

EDUCACIÓN INCLUSIVA

Aplicamos el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) para una **educación inclusiva**, ofreciendo un enfoque **personalizado y adaptado** para garantizar el éxito educativo de todo el alumnado.

SABERES BÁSICOS

Proponemos un aprendizaje integrado de **saberes básicos** y **competencias** para que el alumnado alcance de forma plena el **perfil de salida** de la etapa educativa.

Servicio personalizado de atención docente dando respuesta a los desafíos de la educación del s. XXI.

DIVERSIDAD CULTURAL

Ofrecemos la posibilidad de ver y **entender el mundo** desde perspectivas diferentes a través de la **diversidad lingüística**, lo que supone una oportunidad para el desarrollo personal y social.

RESPECTO E IGUALDAD

Fomentamos el **respeto y la igualdad de género** para desmontar prejuicios, estereotipos y actitudes de carácter discriminatorio.



Características del proyecto

Diseño Universal del Aprendizaje (DUA)

¡Elige cómo utilizar el material en función de las necesidades de tu aula!

Metodología

- Potencia las **competencias clave** para el aprendizaje permanente.
- Trabaja las **inteligencias múltiples**.
- Incide en la **educación emocional y social**.
- Incluye las nuevas **metodologías inductivas**.
- Facilita la **personalización** del aprendizaje y la atención a la **diversidad**.
- Incluye propuestas de **proyectos**.
- Favorece la relación entre la **familia** y la **escuela**.



Aprendizajes transversales

- Incorpora las **TIC** y la **robótica**.
- Introduce el **inglés**.
- Trabaja la **grafomotricidad**.
- Promueve el **desarrollo físico y mental** con propuestas de yoga, mindfulness, música...



Los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030 están integrados en los materiales de **GOGUIS+**



Destrezas y capacidades

- Facilita la **iniciativa emprendedora**.
- Favorece la **autonomía** y la **autoestima**.
- Contempla la **multiculturalidad**.
- Fomenta el respeto por el **medio ambiente**.
- Promueve el **trabajo colaborativo**.



Comunidad GOGUIS+



¿Te gustaría preguntar tus dudas a expertos?

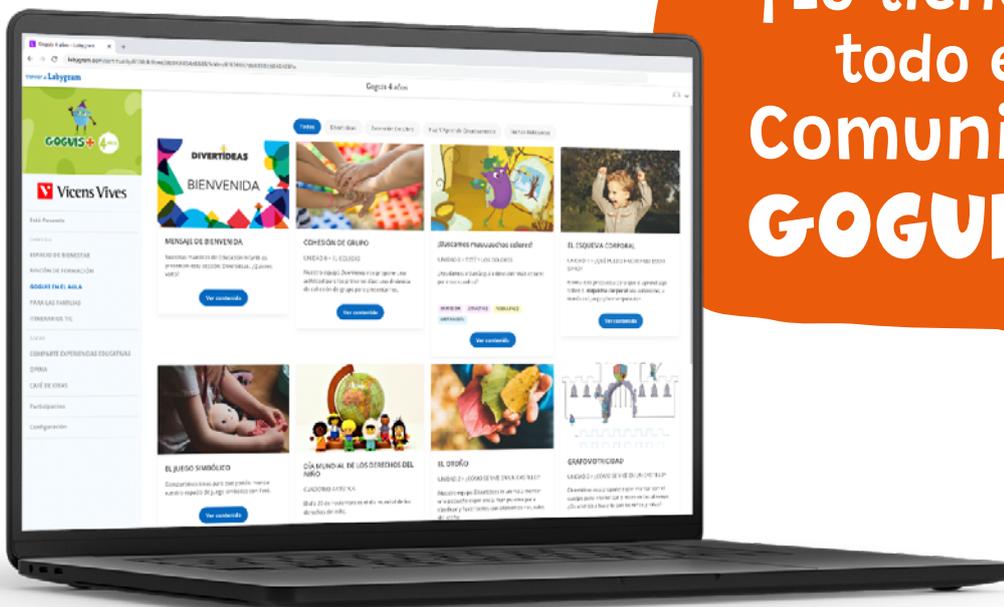
¿Buscas contenidos exclusivos para tu clase?

¿O compartir experiencias con otros docentes?

¿Quieres tener a tu alcance propuestas y proyectos que ya se han aplicado?

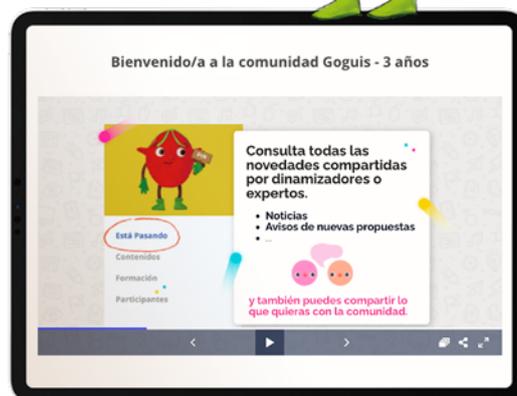
¿Qué te parecería una formación a medida?

¡Lo tienes todo en la Comunidad GOGUIS+!



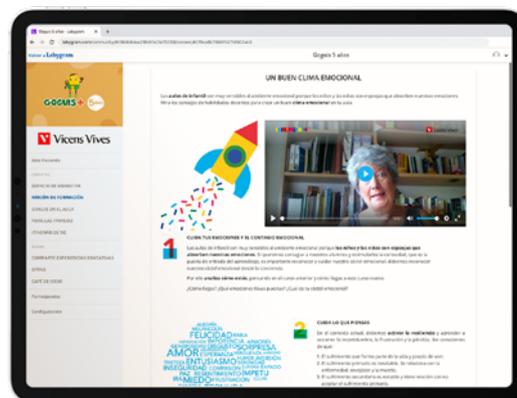
Una comunidad que...

- Incorpora una **mirada inclusiva**.
- Anima a la participación de las **familias**.
- Pone en valor la **singularidad territorial**.
- Acompaña, asesora y escucha.
- Sitúa al **alumnado** como **agente del cambio**.
- Pone la **tecnología** al servicio del **aprendizaje**.
- Propone un pensamiento "**GloCal**" (piensa globalmente y actúa localmente).



Como docente...

- Puedes **compartir experiencias** con otros docentes y consultar a **expertos**.
- Tendrás herramientas para transformar la actualidad en **oportunidades de aprendizaje**.
- Podrás **inspirarte** a partir de otras propuestas disponibles en la comunidad.
- Tendrás un **espacio personalizado** adaptado a tu entorno.



El alumnado podrá...

- Colaborar y aprender **entre iguales**.
- Conectar **conocimiento y realidad**.
- Desarrollar un **aprendizaje autónomo y competencial**.
- Aprender de una manera **lúdica y significativa**.



Comunidad
GOGUIS+



Competencias clave en GOGUIS+

Comunicación lingüística



GOGUILÍS

Saber decir	Saber hacer	Saber ser
<ul style="list-style-type: none"> ◦ Vocabulario ◦ Gramática funcional ◦ Adecuación del lenguaje al contexto ◦ Conocimiento del mundo ◦ Contacto con la diversidad cultural 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Comunicación de forma oral y escrita ◦ Comprensión ◦ Expresión e interpretación de códigos ◦ Intercambio de ideas, experiencias y sentimientos 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Diálogo ◦ Escucha ◦ Contraste y respeto de opiniones

Cómo se trabaja: En las actividades de asamblea, narración y lectura de cuentos y fragmentos de obras de la literatura universal; propuesta de situaciones de comunicación oral en la lámina mural; recursos lingüísticos en las fichas.

Plurilingüe



GOGUINSTEIN

GOGUÍMIDES

Saber decir	Saber hacer	Saber ser
<ul style="list-style-type: none"> ◦ Algunas palabras y expresiones en otras lenguas 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Relacionarse con normalidad en la pluralidad lingüística y cultural de su entorno, manifestando interés por otras lenguas 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Apreciar otras lenguas y sentirse a gusto interesándose por ellas

Cómo se trabaja: Participando en interacciones comunicativas en otras lenguas en situaciones cotidianas y rutinas, expresando emociones, ideas y pensamientos, gustos, preferencias y opiniones.

Competencia matemática y competencias en ciencia y tecnología



GOGUIGUGUEN

Saber decir	Saber hacer	Saber ser
<ul style="list-style-type: none"> ◦ Números y medidas ◦ Operaciones y representaciones matemáticas ◦ Conceptos científicos y matemáticos (formas, propiedades, cuantificadores, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Asociar y clasificar ◦ Razonamiento matemático ◦ Resolución de problemas ◦ Conclusiones ◦ Toma de decisiones ◦ Utilizar con precisión nociones matemáticas 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Responsabilidad en la conservación del medioambiente. ◦ Hábitos de vida saludables

Cómo se trabaja: En las actividades de observación, exploración, experimentación e investigación; talleres y juegos.

Competencia digital



GOGUITIC

Saber decir	Saber hacer	Saber ser
<ul style="list-style-type: none"> ◦ Las TIC en la vida cotidiana ◦ Acceso a las fuentes y el procesamiento de la información 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Uso habitual de los recursos tecnológicos ◦ Apoyo en la creatividad y la innovación 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Actitud activa ◦ Uso eficiente y responsable ◦ Interés por el aprendizaje ◦ Participación y trabajo colaborativo

Cómo se trabaja: En las sugerencias del apartado «Goguitic», para la pizarra digital: juegos interactivos, páginas web de interés.

Aprender a aprender

Saber decir	Saber hacer	Saber ser
<ul style="list-style-type: none"> ◦ Conocimiento de lo que sabe, de lo que le interesa... ◦ Conocimiento de las demandas de una tarea y estrategias para afrontarla 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Autorregulación y control ◦ Trabajo en equipo ◦ Colaboración activa ◦ Toma conjunta de decisiones ◦ Recopilar información y organizarla 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Motivación ◦ Curiosidad ◦ Confianza ◦ Autoeficacia ◦ Valoración del trabajo bien hecho



GOGUINSTEIN

Cómo se trabaja: A través de las actividades propuestas de observación, exploración, investigación y experimentación, mediante las cuales se trata de que los niños y las niñas sientan ganas, curiosidad e interés por aprender; proyectos.

Competencias sociales y cívicas

Saber decir	Saber hacer	Saber ser
<ul style="list-style-type: none"> ◦ Conocimiento de códigos de conducta ◦ Igualdad ◦ Ciudadanía ◦ Derechos ◦ Diferentes grupos sociales 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Participación activa en la vida social ◦ Expresión y comprensión de diferentes puntos de vista ◦ Empatía ◦ Resolución de conflictos ◦ Comprensión y cumplimiento de normas 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Respeto ◦ Tolerancia ◦ Diálogo ◦ Sentido de pertenencia



GOGUÍMIDES

Cómo se trabaja: En los apartados «Adquirimos valores», «Hábitos sociales», «Sentimos» en los que se proponen juegos y actividades; en las propuestas de trabajo en grupo; actividades relacionadas con el cuento y la lámina mural.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Saber decir	Saber hacer	Saber ser
<ul style="list-style-type: none"> ◦ Descubrimiento de las oportunidades existentes para las actividades ◦ Conocimiento del diseño y la implementación de un plan 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Capacidad de análisis ◦ Organización ◦ Resolución de problemas ◦ Trabajo individual y en equipo ◦ Responsabilidad y toma de decisiones 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Innovación y creatividad ◦ Autonomía ◦ Esfuerzo ◦ Autoestima ◦ Curiosidad e interés ◦ Compromiso



GOGUVINCI

Cómo se trabaja: Nuestra norma es: «Todo lo que pueda hacer el niño o la niña, que no lo haga el adulto». Las propuestas son orientaciones, que posibilitan al docente la oportunidad de que el alumnado actúe con autonomía y despierte en él nuevas ideas.

Conciencia y expresiones culturales

Saber decir	Saber hacer	Saber ser
<ul style="list-style-type: none"> ◦ Conocimiento de distintas manifestaciones culturales y artísticas ◦ Conocimiento de las principales técnicas y recursos de los diferentes lenguajes artísticos 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Desarrollo de la imaginación ◦ Creatividad ◦ Empleo de distintos materiales y técnicas ◦ Utilizar diferentes lenguajes (literario, musical, plástico) 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ Sensibilidad estética y artística ◦ Disfrute ◦ Aprecio y respeto a la diversidad de expresiones culturales



VANGOGUI

GOGIVALDI

Cómo se trabaja: Conociendo obras literarias universales (una en cada nivel), cuentos populares, obras de arte, sugerencias en el cuaderno de artística, talleres, actividades específicas de música (danzas, confección de instrumentos musicales, etc.)

Descubre GOGUILÁN

Goguilán es un lugar situado en el corazón de un hermoso bosque.

Este curioso mundo está habitado por los Goguis, unos seres diminutos que mantienen una estrecha relación con la naturaleza: cuidan del bosque y el bosque cuida de ellos.

1 Goguilán y los Goguis

No hace mucho tiempo, Goguilán estaba en un bonito bosque. Los mayores siempre andaban ocupados y los Goguis más pequeños iban al colegio y estudiaban **El libro secreto de los Goguis...**



2 Los amigos de los Goguis

Los pequeños Goguis se divertían mucho cuando los niños y las niñas de la escuela iban al bosque de excursión. **¡Solo los niños y las niñas pueden verlos!** Aunque... esto no es del todo cierto...

3 Pasi Flora

Una joven herbolaria que vive en el bosque y la única persona adulta que **puede ver a los Goguis**.



4 El Gran Sauce

El mundo de los Goguis cambió cuando unos hombres llegaron al bosque y talaron todos los árboles. Todos, excepto el **Gran Sauce**. Los Goguis corrieron hacia él y se refugiaron en su interior.



5 Goguilís y los Goguisabios

Desde que viven debajo de la tierra, los Goguis pequeños no tienen nada que hacer y la **reina Goguilís** está muy preocupada... Se reúne con los **Goguisabios** y deciden ir a pedir ayuda a los niños y niñas de la escuela.



6 Pin, Teté y Mufi

Son los Goguis escogidos para salir al exterior e ir en búsqueda de los niños y las niñas de la escuela. ¿Cómo lo conseguirán? Ha llegado el momento de abrir **El libro secreto de los Goguis**.



Los protagonistas

Todos los habitantes de Goguilán tienen unas características y habilidades propias. Te los presentamos:



PIN

El explorador

Tiene las habilidades de **observar** y **manipular**. Es el personaje protagonista en **3 años**.

TETÉ

La científica

Tiene la habilidad de **experimentar**. Es el personaje protagonista en **4 años**.



MUFI

El investigador

Tiene la habilidad de **investigar**. Es el personaje protagonista en **5 años**.



Los niños y las niñas

Los amigos de los Goguis



Pasi Flora

Vive en el bosque y puede ver a los Goguis



El Gran Sauce

La entrada al mundo de los Goguis



Goguilís

La reina



Goguímedes y Goguinstein

Los Goguisabios



El libro secreto

de los Goguis



Goguiguguen

El constructor



Goguifast

El deportista



Goguitic

A la última en todo



Goguivaldi y Vagogui

Los artistas



Goguisana

La doctora



Goguvinci

El inventor



Material para el profesorado

Guías didácticas con multitud de propuestas y sugerencias adaptadas a las necesidades del aula:

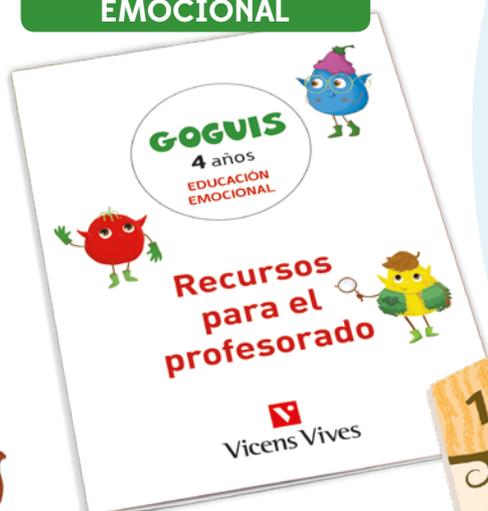
- Guías didácticas trimestrales con los Objetivos de Desarrollo Sostenible integrados en su contenido.
- Guía didáctica de música, psicomotricidad, mindfulness-relajación (3 y 4 años) o mindfulness-yoga (5 años).
- Guía didáctica de educación emocional.
- Guía didáctica de robótica.

Proyecto curricular (web)

Material de apoyo didáctico (web)



GUÍA DE EDUCACIÓN EMOCIONAL



GUÍA DE ROBÓTICA



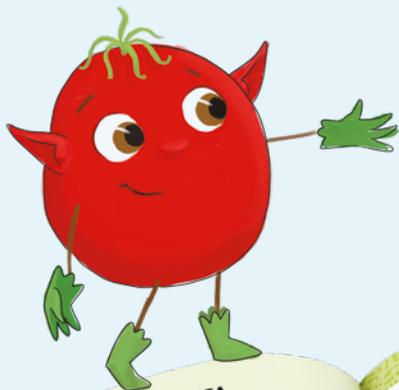
GUÍA TRIMESTRAL





Accede al material para el profesorado

GUÍA DE MÚSICA, PSICOMOTRICIDAD Y MINDFULNESS-RELAJACIÓN O MINDFULNESS-YOGA



PROYECTO CURRICULAR



Material para el alumnado

3 años



Primer trimestre

- 🍀 1 Unidad de Bienvenida
- 🍀 2 Unidades
- 🍀 4 Cuentos
- 🍀 15 Fichas de artística
- 🍀 2 Goguilibros de conocimientos
- 🍀 1 Goguinforme
- 🍀 1 Goguinoticias

Segundo trimestre

- 🍀 2 Unidades
- 🍀 2 Cuentos
- 🍀 15 Fichas de artística
- 🍀 2 Goguilibros de conocimientos
- 🍀 1 Goguinforme
- 🍀 1 Goguinoticias

Tercer trimestre

- 🍀 2 Unidades
- 🍀 4 Cuentos
- 🍀 15 Fichas de artística
- 🍀 2 Goguilibros de conocimientos
- 🍀 1 Goguinforme
- 🍀 1 Goguinoticias



4 años



Primer trimestre

- 2 Unidades
- 4 Cuentos
- 15 Fichas de artística
- 2 Goguilibros de conocimientos
- 1 Goguinforme
- 1 Goguinoicias



Segundo trimestre

- 2 Unidades
- 2 Cuentos
- 15 Fichas de artística
- 2 Goguilibros de conocimientos
- 1 Goguinforme
- 1 Goguinoicias



Tercer trimestre

- 2 Unidades
- 4 Cuentos
- 15 Fichas de artística
- 2 Goguilibros de conocimientos
- 1 Goguinforme
- 1 Goguinoicias

5 años



Primer trimestre

- 2 Unidades
- 4 Cuentos
- 15 Fichas de artística
- 2 Goguilibros de conocimientos
- 1 Goguinforme
- 1 Goguinoicias



Segundo trimestre

- 2 Unidades
- 2 Cuentos
- 15 Fichas de artística
- 2 Goguilibros de conocimientos
- 1 Goguinforme
- 1 Goguinoicias



Tercer trimestre

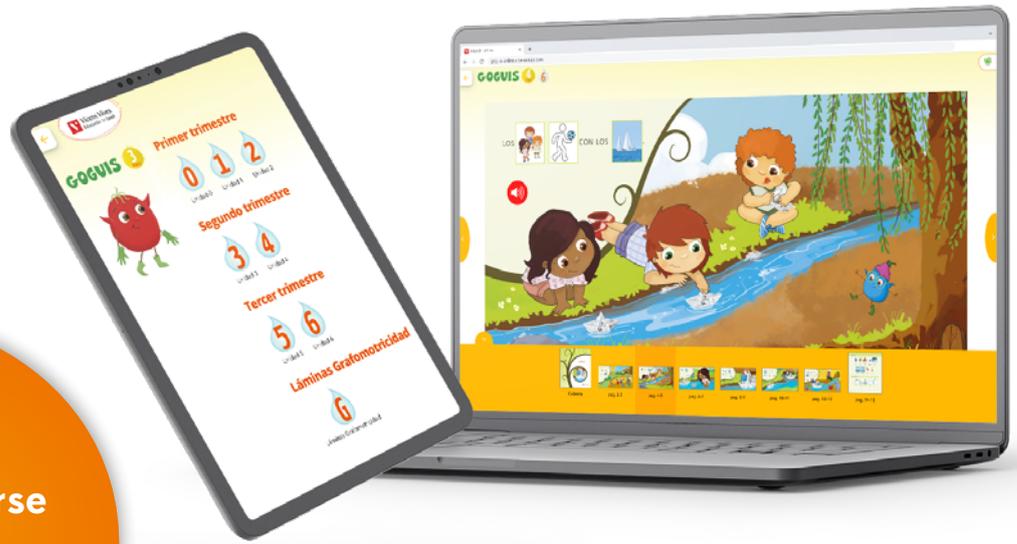
- 2 Unidades
- 1 Unidad de adaptación "Rumbo a Primaria"
- 2 Cuentos
- 15 Fichas de artística
- 2 Goguilibros de conocimientos
- 1 Goguinforme
- 1 Goguinoicias

Goguitic

En el material digital Goguitic encontrarás:

- Variedad de **actividades interactivas** autocorrectivas para hacer en clase o en casa.
- Los **Goguilibros** para proyectar en la pizarra digital.
- Los **cuentos** con sus **vídeos** y los **audios** de los pictogramas y de las frases.
- Las **láminas de artística** para proyectarlas en la pizarra digital.
- **Materiales digitalizados o interactivos** que recogen los contenidos relativos a: **obras de arte**, fichas de **literatura universal**, propuestas de **educación emocional** y **láminas de grafomotricidad**.
- Y también: imágenes para trabajar el **vocabulario**, láminas de **números**, **English corner** y **Adivinanzas y retahílas** con audiciones y con series de imágenes para trabajar las soluciones y los fotocopiables del proyecto.





GOGUITIC
puede utilizarse
en cualquier
dispositivo digital



Accede a
Goguitic



Material para el aula

Disponibles todos estos materiales para cada curso:

Caja del material de aula:

- Mascota
- Bolsa portamascota
- Póster del Gran Sauce y de la mascota
- Cuentos gigantes del material del alumnado
- Láminas murales de las unidades
- Láminas de educación emocional
- Láminas de arte
- Láminas de literatura universal
- Láminas de grafomotricidad
- Láminas de números, formas, colores y conceptos
- Puzles de las láminas murales de las unidades
- Tarjetas de vocabulario
- Tarjetas de instrumentos y sonidos
- Gogucartas de colores y letras
- Carpeta de comunicación con las familias





Materiales en la web:

- Canciones
- Audiciones
- Recursos digitales con Goguitic, la herramienta digital del proyecto



Goguirobótica

DOC, el robot amigo de los Goguis

Programado por los niños y las niñas,
interactúa con el entorno y con los Goguis.

¿Estáis listos
para guiar a
DOC en sus
aventuras?



TAPETES DOC



CARTAS DOC



¡Solo con pulsar las flechas se programan los movimientos de DOC!



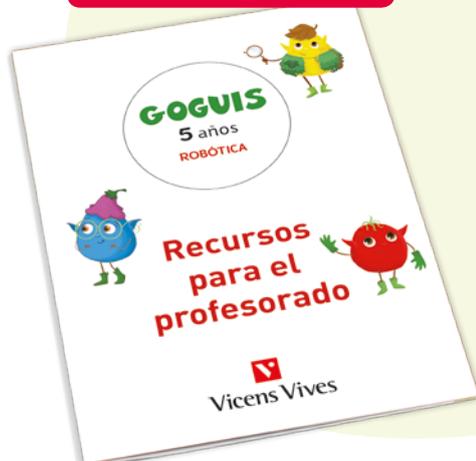
Programación fácil:

Su **facilidad de uso** permite que los niños y las niñas, que todavía no saben leer, puedan programarlo sin dificultad.

Actividades con DOC:

- DOC incluye **propuestas didácticas** para trabajar la resolución de problemas.
- Cada unidad didáctica tiene 3 **actividades** de DOC relacionadas con los contenidos trabajados.

GUÍA DE ROBÓTICA



Las autoras del proyecto

Aurora Estébanez Estébanez

Maestra de Educación Infantil, coordinadora de varios seminarios y cursos de Educación Musical, Educación Especial y Orientación. Cuenta en su haber con premios concedidos, por las administraciones, a su labor en distintas experiencias didácticas. Coautora de proyectos infantiles de gran proyección a nivel nacional e internacional: *Tómbola mágica*, *Flopi*, *Mundo Flopi*, *Fantasía*, *Luna*, *Luna llena*, *La aventura de leer*, *Leo con Álex*, *La aventura de los números*, entre otros.

Noemí Rodríguez Vallejera

Maestra y tutora de Educación Infantil y tutora de prácticas de la Escuela de Educación de Palencia. Coautora del blog divulgativo de Educación Infantil "¡Nuestra casita de infantil!".

Isabel Aguilar García

Maestra y tutora de Educación Infantil y profesora de Educación Musical en Primaria. Tutora de prácticas de la Escuela de Educación de Palencia.

¡Accede a todas las actividades interactivas!



goguis.vicensvives.com

Para más información visita nuestra web:

www.vicensvives.com



Síguenos en:

