

**PREPÁRATE PARA UN VIAJE
DE MOTIVACIÓN Y DESCUBRIMIENTO**

CURSO
2019-2020

PROYECTO

ZOOM

EDUCACIÓN PRIMARIA



Vicens Vives



PREPÁRATE PARA UN VIAJE DE MOTIVACIÓN Y DESCUBRIMIENTO

EL PROYECTO **ZOOM** para la **Educación Primaria** de la **Editorial Vicens Vives** nace con la voluntad de dar respuesta a las necesidades y retos que afronta la escuela en el actual siglo XXI.

Para dar respuesta a estas necesidades es indispensable educar a las personas para que puedan aprender de forma autónoma a lo largo de su vida, sean capaces de **pensar por sí mismas** y puedan aportar soluciones con **inteligencia emocional**.

La importancia de la adquisición de las **competencias clave** por parte de la ciudadanía, en la que insisten las orientaciones de la Unión Europea, es la condición básica para lograr que los individuos alcancen un pleno desarrollo personal, social y profesional.

Para ello, el uso de **metodologías activas y contextualizadas** es un instrumento fundamental. Muy en particular, aquellas que faciliten tanto la participación e implicación del alumnado como la adquisición y uso de conocimientos en situaciones reales.

En este sentido, el **PROYECTO ZOOM** integra un abanico amplio de metodologías activas que posibilitan el aprendizaje competencial en todas las áreas de conocimiento.



ÍNDICE

METODOLOGÍAS ACTIVAS DE APRENDIZAJE	6
• Aprendizaje basado en rutinas de pensamiento	10
• Aprendizaje basado en proyectos (ABP)	11
• Trabajo cooperativo	12
• Valores	13
• Pensamiento visual ("Visual thinking")	14
• Clase invertida ("Flipped classroom")	15
• Aprendemos jugando (Gamificación)	16
• Aprendizaje emocional (Emocionakit)	17
PROPUESTA DIDÁCTICA	18
• Libros	20
• Cuadernos de trabajo	22
• Material digital	23
• Materiales transversales	24
- Emocionakit	
- Gamificación	
MATERIAL PARA EL PROFESORADO	26
- Recursos digitales	
- Láminas murales para el aula	
- Guías didácticas	
- Material curricular	
- Evaluación	
MATERIAL PARA EL ALUMNADO	30
• Lengua castellana y Literatura	32
• Matemáticas	34
• Ciencias sociales	36
• Ciencias de la naturaleza	38
• Educación artística	40
- Plástica	
- Música	
• Valores sociales y cívicos	42
• Robótica	43



METODOLOGÍAS ACTIVAS DE APRENDIZAJE



METODOLOGÍAS ACTIVAS DE APRENDIZAJE

UN PROYECTO EDUCATIVO

- Materiales adaptables a las necesidades del aula
- Con metodologías activas y contextualizadas
- Basado en la transversalidad
- Para todas las áreas curriculares



PARA MOTIVAR Y CONSTRUIR

- Emociones
- Participación intensiva e implicación del alumnado
- Uso de conocimientos en situaciones reales

EL APRENDIZAJE

- Adquisición de competencias clave en todas las áreas de conocimiento
- Comprensión del conocimiento
- Habilidades prácticas
- Desarrollo personal, social y profesional
- Inteligencias múltiples

EN LA ESCUELA DEL S. XXI

- Un mundo en constante cambio
- Donde la información se genera y transmite a gran velocidad
- Con una presencia globalizada e integrada de las TIC
- Trabajo cooperativo

APRENDIZAJE BASADO EN RUTINAS DE PENSAMIENTO

Las rutinas de pensamiento son estructuras y estrategias para que el alumnado descubra modelos de conducta que le permitan generar pensamientos, analizar, reflexionar y razonar sobre el propio aprendizaje.

ABP

Con el aprendizaje basado en proyectos, el alumnado se involucra en un proceso sistemático de investigación, que implica tomar decisiones, indagar en el tema y construir conocimiento.

PROCESO:

- 1 - DISEÑO
- 2 - IMPLEMENTACIÓN
- 3 - REFLEXIÓN

TRABAJO COOPERATIVO

La implementación del trabajo en equipo para alcanzar un objetivo común, fomenta la responsabilidad compartida y las discusiones abiertas para alcanzar la solución a los problemas planteados.

FLIPPED CLASSROOM

El método de aula invertida transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos dentro del aula.

EMOCIONAKIT

Material para trabajar la educación emocional

MATERIALES DE GAMIFICACIÓN

Específicos para cada área

LIBROS

Papel y digital

VALORES

El respeto, la igualdad y el tratamiento no sexista de los contenidos permite que las niñas y los niños tengan las mismas posibilidades y oportunidades de desarrollar su potencial de aprendizaje.

ROBÓTICA Y PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

Materiales para aprender programación

TIC EN EL AULA

Recursos multimedia y actividades autocorrectivas

CUADERNOS

Específicos para cada una de las áreas

APRENDIZAJE EMOCIONAL

El trabajo de las emociones de forma transversal en todas las áreas facilita el proceso de alfabetización emocional a partir del control del cuerpo y de la mente, con el objetivo de que el alumnado sea capaz de aplicar lo aprendido en su vida cotidiana.

GAMIFICACIÓN

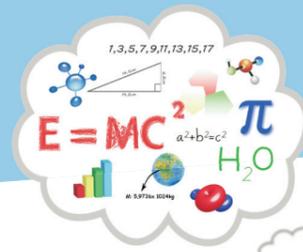
La integración del juego manipulativo en el aula permite involucrar a las niñas y los niños, fomentando la concentración y la motivación en las actividades que se les proponen.

VISUAL THINKING

El desarrollo del pensamiento visual plasma ideas en un dibujo o mapa mental, facilitando la comprensión de los problemas y sus soluciones.



APRENDIZAJE BASADO EN RUTINAS DE PENSAMIENTO



Las **rutinas de pensamiento** son estructuras y estrategias para que el alumnado descubra modelos de conducta que le permitan generar pensamiento, analizar, reflexionar y razonar sobre el propio aprendizaje.

¿Cómo aplicamos las rutinas de pensamiento en ZOOM?

En las entradas de cada tema, aplicamos las rutinas de pensamiento a través de:

- Pienso
- Me interesa
- Reflexiono

Estas propuestas ofrecen una aproximación abierta al tema de manera para que el profesorado pueda iniciar un diálogo en el aula.

Pienso

- ¿Para qué usas tú el agua?
- ¿Conoces algún lugar en el que se pueda recoger agua?

Me interesa

- ¿En qué lugares hay agua?
- ¿Se puede beber cualquier tipo de agua?

Reflexiono

- ¿Haces un uso correcto del agua?
- ¿Qué podrías hacer para no malgastar agua en colegio? ¿Y en casa?

¡Un bien muy es!

Este verano he estado de vacaciones de mis abuelos. Por la noche, después de acostarnos las niñas al journal para dormir. El señor Naranjo, que es el más del pueblo, nos contaba historias de su abuelo. Una noche contó que cuando era pequeño había agua corriente en el pueblo y cada día acurrucaba a su madre y se quedaba dormido. El agua estaba limpia y se podía beber. Años después sacaron el agua al pueblo y los vecinos bien a una fuente a tomar sus deseos. Esa noche, cuando me acordé, me sentí muy aborrecido por tener agua en casa y que luego de forma tan sencilla: al abrir un grifo. Y supe que para que el agua pueda llegar hasta casa, no debemos malgastar ni una sola gota.

Pienso

- ¿Para qué usas tú el agua?
- ¿Conoces algún lugar en el que se pueda recoger agua?

Me interesa

- ¿En qué lugares hay agua?
- ¿Se puede beber cualquier tipo de agua?

Reflexiono

- ¿Haces un uso correcto del agua?
- ¿Qué podrías hacer para no malgastar agua en colegio? ¿Y en casa?

¡Ves @ aprender!

- las propiedades del agua
- el agua potable
- agua dulce y agua salada
- los estados del agua
- el uso responsable del agua

Las actividades de este tema se realizan con el apoyo lector del docente.

APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS



Con el **aprendizaje basado en proyectos**, el alumnado se involucra en un proceso sistemático de investigación, que implica tomar decisiones, indagar en el tema y construir conocimiento.

¿Cómo aplicamos el ABP en ZOOM?

Diario de a bordo

Día 1:

¡Rayos y centellas! ¿Qué es esa figura que sobresale por ahí? ¡Sacad los sables y los cuchillos vamos a investigar a este nuevo enemigo! A ver grumetes vamos a comenzar con un cebate para decidir si esta forma es de un ser vivo o de un ser inerte. Pues no se mueve, no señor, nos hemos asustado de una roca... Pero qué roca más rara tiene forma humana... ¡Es posible que así sean los habitantes de esta extraña isla! ¡Saltimbanqui ven aquí! ¿Qué tienes en la mano? ¡Enseñame ese papel! ¡Por las barbas de Neptuno! Tenemos un mapa del tesoro, y ¿a dónde nos llevará? Para saber los pasos que tenéis que andar hay que resolver algunas cuentas... ¿estáis listo? ¡Buen trabajo grumetes! Allá vamos. Mirad dónde nos ha traído... ¡Es una fuente mágica! ¿Cómo decides que la fuente no es mágica? Vamos a investigar dónde podemos encontrar agua, y si siempre es de la misma manera.

Cuenta cuántas cantidades hay de cada objeto del mapa y escríbelas con letra. A continuación, averigua cuántos objetos hay en total en el mapa.

1. ¿Qué es una centena? ¿Cuántas decenas hay en una centena?

Fabricando lluvia. Este experimento está destinado a que los niños comprendan el por qué se condensa el agua en las nubes y como se precipita a la tierra en forma de lluvia. Necesitaremos:

- Un vaso con agua
- Espuma de afeitar
- Colorante azul disuelto en el agua

El agua del vaso hará las veces de aire, mientras que la espuma de afeitar representa a ese vapor de agua que se ha convertido en nubes. Ahora imaginemos cómo el colorante azul es el vapor de agua que se ha enfriado y modificado su estado de líquido a gaseoso, cayendo de nuevo sobre la tierra en forma de lluvia.

1. Responde a las preguntas:

- ¿Dónde podemos encontrar agua? ¿Toda el agua es igual?
- ¿Para qué usamos el agua? ¿Qué tipo de agua usamos en cada caso?
- ¿De qué formas nos podemos encontrar el agua?

Realiza un mural en equipo, con las reglas que has aprendido en clase sobre las normas ortográficas del uso de las mayúsculas. Cuando finalices la actividad, puedes colgarlas en el aula o en los pasillos.

1. ¿Cuáles son las normas para escribir correctamente las letras mayúsculas?

Busca qué es el nutriplato. Coge un plato de plástico y crea un nutriplato con recortables de alimentos. Busca y trae respuestas a clase. Pregunta y busca en casa formas de conservar los alimentos. No solamente puedes traer de los que tengas, también puedes preguntar a las personas más mayores formas de conservar en otras épocas. Realiza una exposición en clase.

1. Responde a las preguntas:

- ¿Qué es una dieta? ¿Qué significa que una dieta tiene que ser equilibrada y por qué?
- ¿Qué diferencia existe entre alimento y nutriente?
- ¿Sabes qué es conservar?
- ¿Qué formas conoces tu de conservar los alimentos?



PENSAMIENTO VISUAL

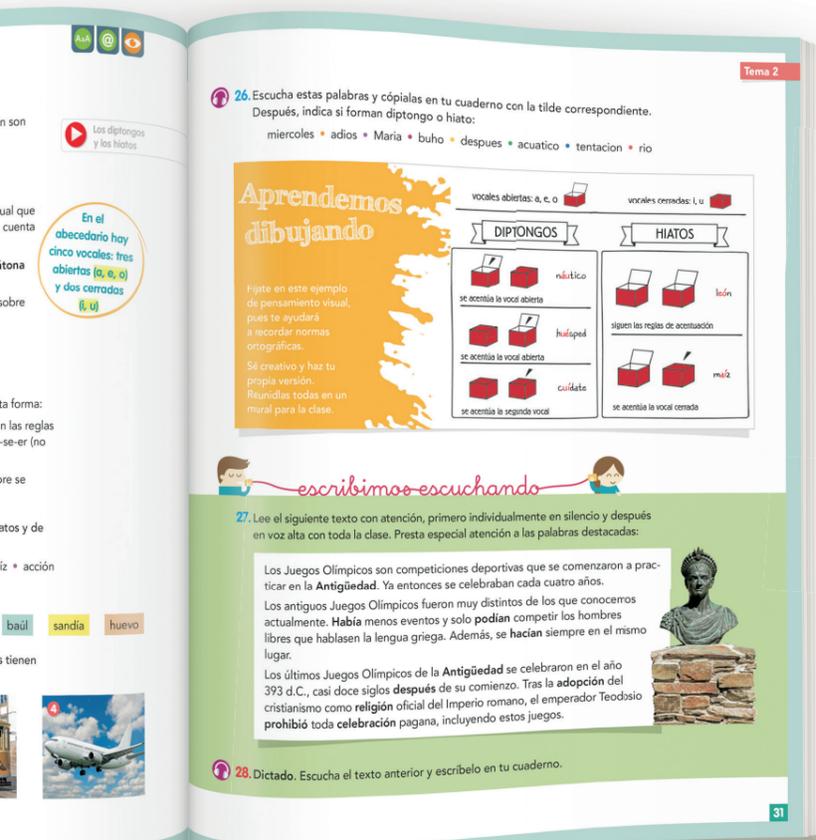
(VISUAL THINKING)



El desarrollo del **pensamiento visual** facilita la comprensión de los problemas y sus soluciones

¿Cómo aplicamos el pensamiento visual en ZOOM?

ZOOM propone **multitud de actividades** donde el **apoyo visual** ayudará a afianzar los conceptos aprendidos a lo largo de los temas.



CLASE INVERTIDA

(FLIPPED CLASSROOM)



El método de la **clase invertida** transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula para facilitar y potenciar otros procesos de adquisición y práctica de conocimientos dentro del aula.

¿Cómo aplicamos la clase invertida en ZOOM?

A lo largo de los temas, algunos de los contenidos tienen el **apoyo de un vídeo didáctico** para permitir al profesorado utilizar la metodología de la clase invertida. En la **Guía didáctica de recursos del profesorado** se indica qué contenido se visualiza en los vídeos didácticos.



APRENDEMOS JUGANDO

(GAMIFICACIÓN)



La **integración del juego en el aula** permite involucrar en el aprendizaje a las alumnas y los alumnos fomentando su concentración y la motivación en las actividades que se proponen y, a su vez, facilitar la relación entre ellos.

¿Cómo aplicamos la gamificación en ZOOM?

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



Para los cursos de **Cuarto, Quinto y Sexto**, los materiales se ofrecen en **digital**, adaptándolos a la madurez del alumnado.

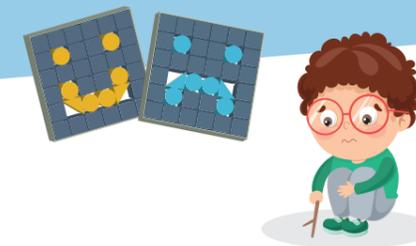


EXPLORANDO EL SISTEMA SOLAR					
1	2	3	4	5	6
¿Por qué se suceden el día y la noche, y las estaciones?	¿Nombra los 3 capas que forman la Tierra?	¿Nombra los 4 planetas interiores y los 4 exteriores?	¿Nombra las 4 elementos que forman la Tierra?	¿Nombra 5 tipos de cuerpos del Sistema Solar?	¿Nombra el planeta que es el más grande del Sistema Solar?
RESPUESTA: El día y la noche se suceden por el movimiento de rotación. Las estaciones, por el de traslación.	RESPUESTA: La Corteza, el Manto y el Núcleo.	RESPUESTA: Mercurio, Venus, Tierra, Marte y Júpiter, Saturno, Urano, Neptuno.	RESPUESTA: Sólidos, Líquidos, Gases, Plasma.	RESPUESTA: Planetas, Satélites, Asteroides y Meteoritos.	RESPUESTA: Júpiter.
7	8	9	10	11	
¿El primer hombre que pisó la Luna fue...?	¿El Universo se creó hace unos...?	¿Una Galaxia es una...?	¿El Sol es nuestra...?	¿El día y la noche pueden durar 6 meses en...?	¿Los sucesos...
RESPUESTA: El astronauta estadounidense Neil Armstrong en 1969.	RESPUESTA: 14.000 millones de años por el Big Bang.	RESPUESTA: Agrupación de estrellas... La Vía Láctea.	RESPUESTA: Estrella... La vida, en forma de luz y calor.	RESPUESTA: Los 2 regiones polares, la del Sur y la del Norte.	RESPUESTA: El Sol.



APRENDIZAJE EMOCIONAL

(EMOCIONAKIT)



El **trabajo de las emociones de forma transversal** en todas las áreas facilita el proceso de alfabetización emocional a partir del control del cuerpo y la mente permitiendo a las alumnas y los alumnos conocer y gestionar sus emociones.

¿Cómo trabajamos el aprendizaje emocional en ZOOM?

En los cursos de **Primero, Segundo y Tercero**, ofrecemos **materiales manipulativos** para trabajar las emociones con el grupo clase.



Para los cursos de **Cuarto, Quinto y Sexto**, los materiales se ofrecen en **digital**, adaptándolos a la madurez del alumnado.



En la **Guía didáctica de recursos del profesorado**, se indica cuando es conveniente trabajar con las **Gamificaciones** y el **Emocionakit** a lo largo de todos los temas





PROPUESTA DIDÁCTICA



LIBROS

La propuesta didáctica de los libros de todas las áreas va dirigida a favorecer el desarrollo competencial y las inteligencias múltiples.

Se indican con los siguientes símbolos:

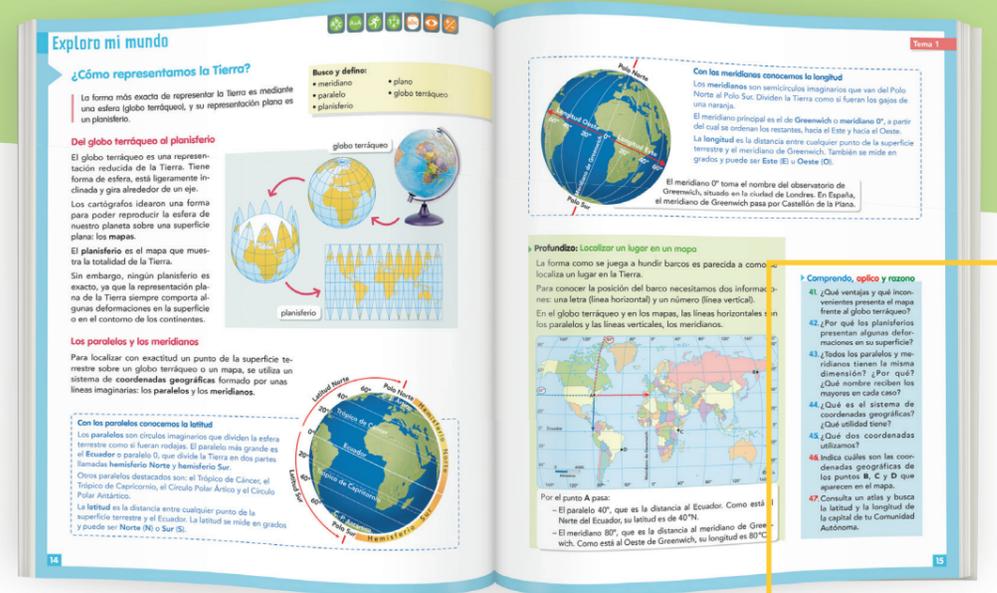
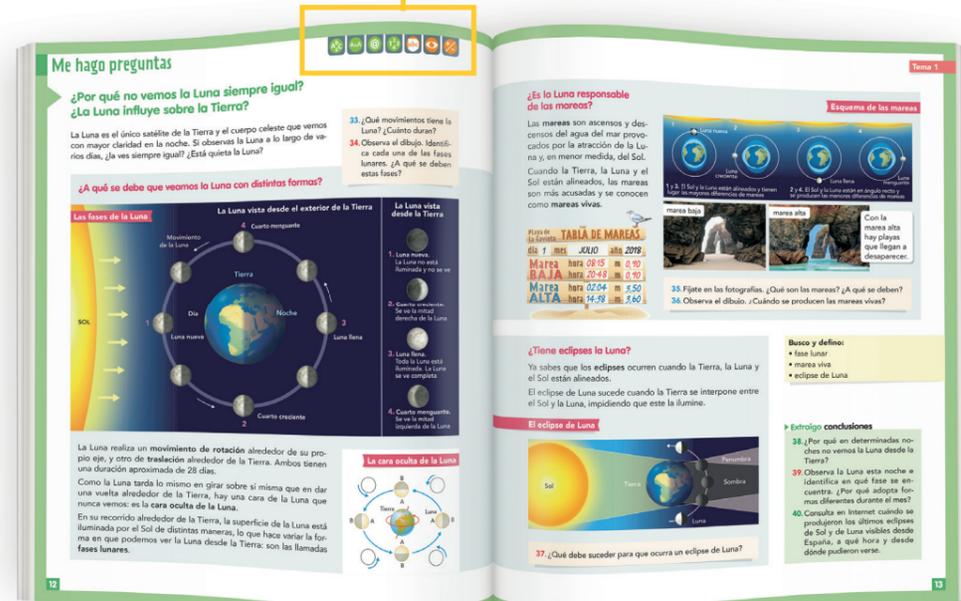


Competencias clave

- Comunicación lingüística** (Icon: AaA)
- Sociales y cívicas** (Icon: People)
- Aprender a aprender** (Icon: AaA)
- Digital** (Icon: @)
- Matemática y ciencias y tecnología** (Icon: 1234)
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor** (Icon: Running person)
- Conciencia y expresiones culturales** (Icon: Building)

Inteligencias múltiples

- Lingüística** (Icon: abc)
- Lógico-matemática** (Icon: Plus/minus)
- Naturalista** (Icon: Leaf)
- Musical** (Icon: Music note)
- Espacial** (Icon: Eye)
- Cinético-corporal** (Icon: Running person)
- Intrapersonal** (Icon: Person)
- Interpersonal** (Icon: Two people)



Las actividades están clasificadas según los procesos cognitivos trabajados:

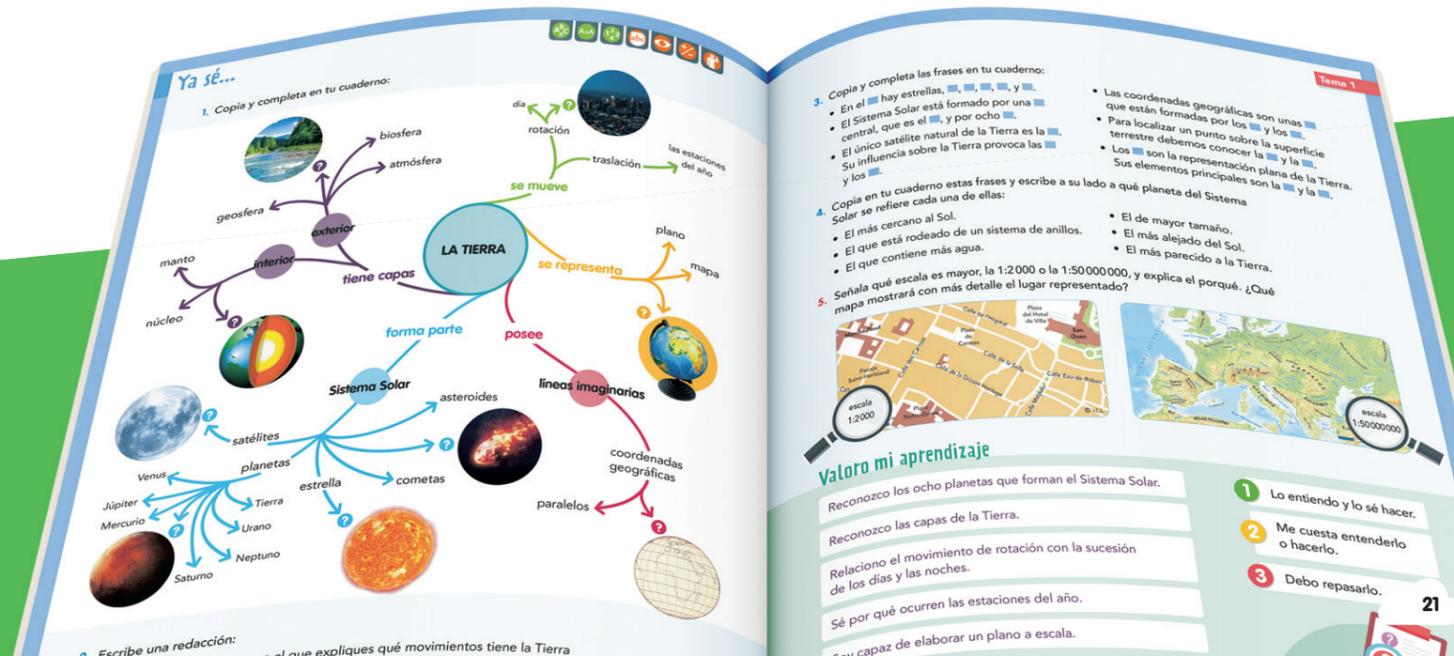
- Conocer:** trabajan y afianzan los contenidos.
- Aplicar:** relacionan el contenido trabajado con los conocimientos previos y con el entorno. Trabajan con el contexto.
- Razonar:** tienen como objetivo que los alumnos y alumnas reflexionen, expliquen y razonen.

Los temas propuestos ponen en contexto los contenidos de los bloques curriculares de cada una de las áreas y tienen como objetivo:

- favorecer la adquisición de valores positivos,
- fomentar la ciudadanía activa,
- velar por la igualdad de género.

STEAM

En **ZOOM** se aplica el enfoque STEAM, acrónimo de ciencias, tecnología, ingeniería, arte y matemáticas en inglés. Este enfoque garantiza el desarrollo de un conocimiento transversal, en el que los contenidos de cada una de estas ramas no se trabaja de manera aislada, sino de forma interdisciplinar para garantizar un aprendizaje contextualizado y significativo.



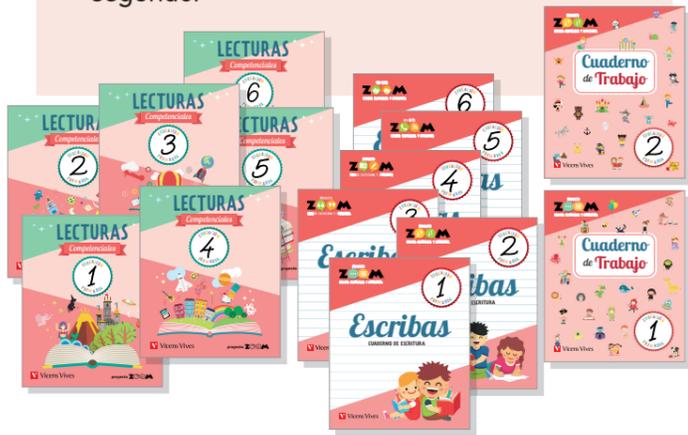
CUADERNOS DE TRABAJO

Para cada área se ofrecen unos cuadernos de trabajo específicos para atender a las necesidades particulares de cada una de ellas.



LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

- **Lecturas competenciales:** Cuaderno para trabajar la competencia lectora, a través de diferentes tipologías textuales. Disponibles de primero a sexto.
- **Escribas. Cuaderno de escritura:** Cuaderno que ofrece recursos variados y contextualizados para mejorar las habilidades de escritura. Disponibles de primero a sexto.
- **Cuaderno de trabajo:** Cuaderno para elaborar actividades y recoger el aprendizaje. Para primero y segundo.



MATEMÁTICAS

- **Matemáticas competenciales:** Cuadernos para trabajar las matemáticas en contextos reales. Disponibles de primero a sexto.
- **Practicamat. Actividades de refuerzo:** Cuadernos para practicar y afianzar los procesos de cálculo y resolución matemáticos. Disponibles de primero a sexto.



CIENCIAS SOCIALES

- **¡Manos a la obra!** Cuaderno que plantea seis experiencias sencillas y divertidas con las que iniciarse en la elaboración de las principales estrategias del método científico. Para primero y segundo.
- **Cuadernos de actividades** De tercero a sexto.



CIENCIAS DE LA NATURALEZA

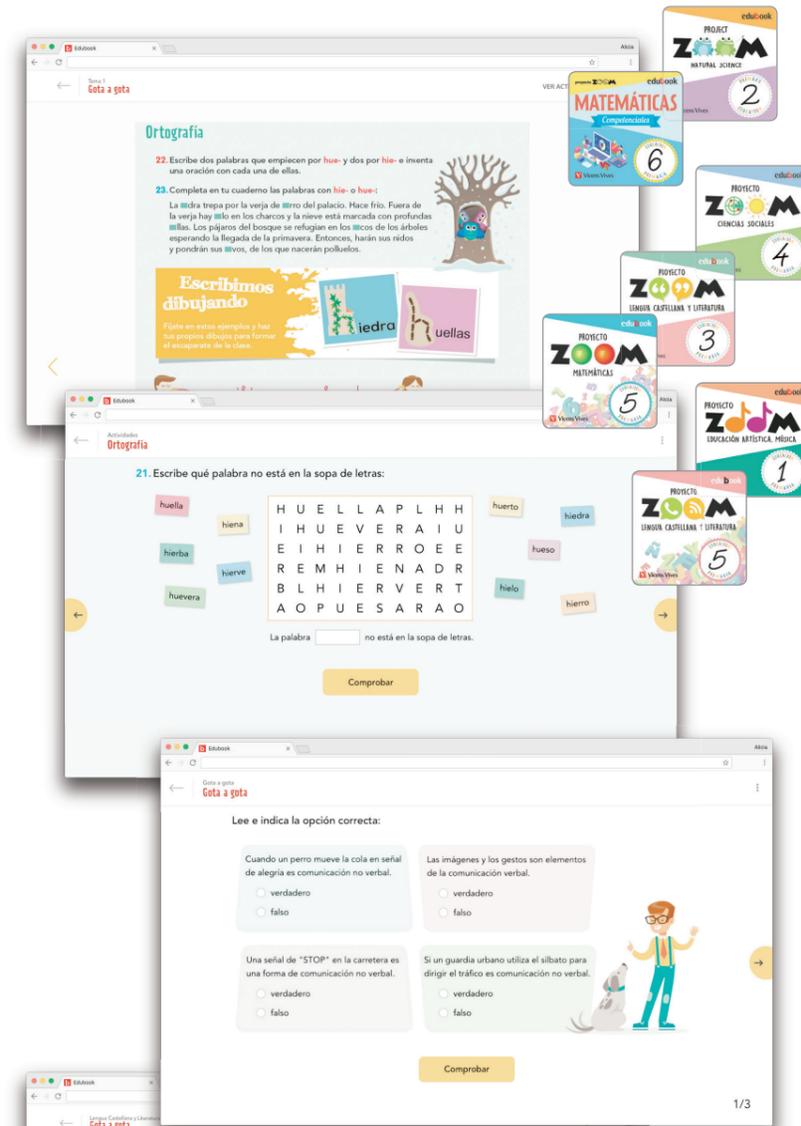
- **Con las manos en la ciencia** Cuaderno que plantea seis experiencias sencillas y divertidas con las que iniciarse en la elaboración de las principales estrategias del método científico. Para primero y segundo.
- **Cuadernos de actividades** De tercero a sexto.



MATERIAL DIGITAL

LIBRO DIGITAL **edubook**

Todos los libros de **ZOOM** en formato digital.



TICHING

Recursos que permiten trabajar sobre algún contenido del tema.

GIMNASIO

Banco de ejercicios autocorregibles, **pensados específicamente para realizar en el ENTORNO DIGITAL.**

AUDIO

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

MEDIATECA

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

DETECTIVES EN LA RED

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

ATRÉVETE CON LAS TIC (SOLO PARA PRIMERO Y SEGUNDO)

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

BIBLIOTECA EN LA NUBE (SOLO PARA LENGUA)

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



MATERIALES TRANSVERSALES

EMOCIONAKIT

Conjunto de materiales diseñados para facilitar el proceso de **alfabetización emocional**. Está compuesto por once pósters acompañados de actividades para practicar en el aula.

Estos materiales ofrecen las herramientas para que los alumnos y alumnas:

- aprendan a reconocer las emociones,
- reflexionen sobre cómo y cuándo las sienten,
- sean capaces de compararlas,
- analicen cómo se sienten los demás ante ellas,
- adquieran herramientas para afrontar de manera satisfactoria diversas situaciones socioemocionales.



GAMIFICACIÓN

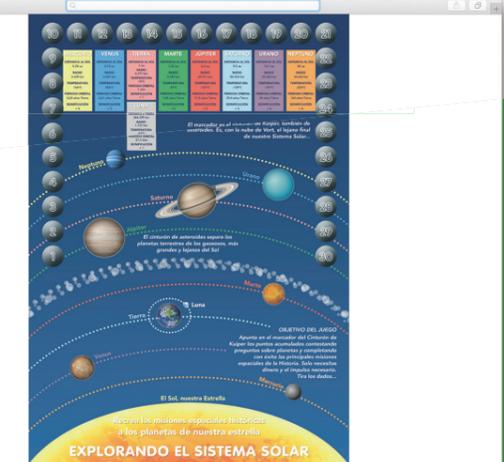
Para cada área se han desarrollado unos materiales de **Gamificación** con distintos **juegos**.

Cada juego persigue un objetivo pedagógico de refuerzo y ampliación de los conocimientos de los diferentes bloques de contenidos de cada área.

A través del juego los alumnos y alumnas son más participativos y crece su interés por los contenidos.

El aprendizaje a través del juego favorece:

- el desarrollo de la **competición positiva**,
- el **compromiso personal**,
- la **sensación de autoeficiencia**,
- la **mejora de las habilidades sociales y de control emocional**.



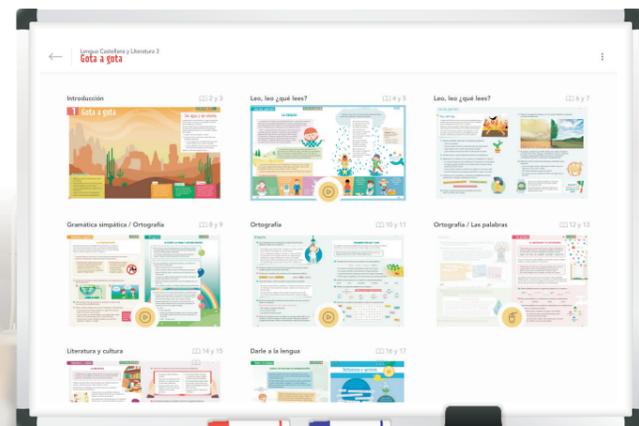


MATERIAL PARA EL PROFESORADO



RECURSOS DIGITALES

Todos los recursos adaptados a la **Pizarra Digital** y accesibles "offline":



- **Proyecta cualquier apartado del libro**
- **Reproduce contenidos multimedia**
- **Resuelve actividades interactivas**
- **Accede a los recursos para el profesor**



LÁMINAS MURALES PARA EL AULA

Láminas de apoyo pedagógico con algunos de los contenidos más significativos de las áreas de:

- **Lengua Castellana y Literatura**
- **Matemáticas**
- **Ciencias de la Naturaleza**
- **Ciencias Sociales**

Para los cursos de **Tercero, Cuarto, Quinto y Sexto**, los materiales se ofrecen en **digital**.

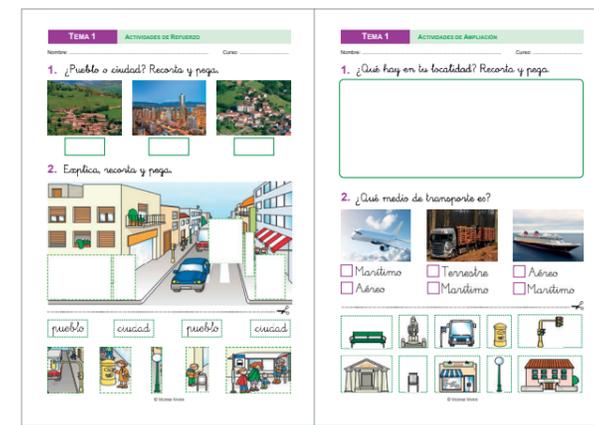


GUÍAS DIDÁCTICAS

Guías de apoyo al profesorado con las indicaciones para trabajar los distintos materiales. En ellas se desarrollan:



- **Solucionario del libro**
- **Indicadores de evaluación**
- **Conocimientos previos**
- **Orientaciones didácticas**
- **Atención a la diversidad**
- **Actividades de refuerzo y ampliación (descargables)**



MATERIAL CURRICULAR

Programación didáctica con el desarrollo de:

- **Contenidos y criterios de evaluación**
- **Estándares de aprendizaje y competencias clave**
- **Descriptor**



EVALUACIÓN

Herramientas para el seguimiento y la evaluación del alumnado:

- **Evaluación inicial de curso**
- **Evaluación inicial por temas**
- **Evaluación final por temas**
- **Evaluación final de curso**





MATERIAL PARA EL ALUMNADO

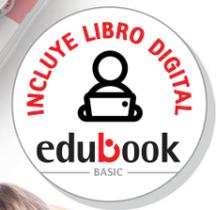


PROYECTO ZOOM

LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA



MATERIAL PARA EL ALUMNADO
LENGUA CASTELLANA
Y LITERATURA



1.º Curso

- Libro trimestralizado + Actividades de bienvenida También en versión cuadrícula
- Libro digital
- Lecturas competenciales
- Escribas. Cuaderno de escritura
- Cuaderno de trabajo

2.º Curso

- Libro trimestralizado
- Libro digital
- Lecturas competenciales
- Escribas. Cuaderno de escritura
- Cuaderno de trabajo

3.º Curso

- Libro trimestralizado
- Libro digital
- Lecturas competenciales
- Escribas. Cuaderno de escritura

4.º Curso

- Libro trimestralizado
- Libro digital
- Lecturas competenciales
- Escribas. Cuaderno de escritura

5.º Curso

- Libro trimestralizado
- Libro digital
- Lecturas competenciales
- Escribas. Cuaderno de escritura

6.º Curso

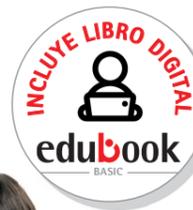
- Libro trimestralizado
- Libro digital
- Lecturas competenciales
- Escribas. Cuaderno de escritura

PROYECTO ZOOM

MATEMÁTICAS



MATERIAL PARA EL ALUMNADO
MATEMÁTICAS



1.º Curso

- Libro trimestralizado + Kit de material manipulable
- Libro digital
- Matemáticas competenciales
- Practicamat. Actividades de refuerzo

2.º Curso

- Libro trimestralizado + Kit de material manipulable
- Libro digital
- Matemáticas competenciales
- Practicamat. Actividades de refuerzo

3.º Curso

- Libro trimestralizado
- Libro digital
- Matemáticas competenciales
- Practicamat. Actividades de refuerzo

4.º Curso

- Libro trimestralizado
- Libro digital
- Matemáticas competenciales
- Practicamat. Actividades de refuerzo

5.º Curso

- Libro trimestralizado
- Libro digital
- Matemáticas competenciales
- Practicamat. Actividades de refuerzo

6.º Curso

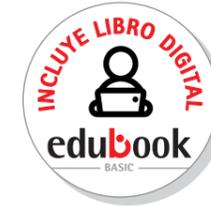
- Libro trimestralizado
- Libro digital
- Matemáticas competenciales
- Practicamat. Actividades de refuerzo

PROYECTO ZOOM

CIENCIAS SOCIALES



MATERIAL PARA EL ALUMNADO
CIENCIAS SOCIALES



All the material for
SOCIAL SCIENCE
also available **IN ENGLISH**



1.º Curso

- Libro + Actividades de bienvenida
- Libro digital
- ¡Manos a la obra!
Cuaderno de actividades

2.º Curso

- Libro
- Libro digital
- ¡Manos a la obra!
Cuaderno de actividades

3.º Curso

- Libro
- Libro digital
- Cuaderno de actividades

4.º Curso

- Libro
- Libro digital
- Cuaderno de actividades

5.º Curso

- Libro
- Libro digital
- Cuaderno de actividades

6.º Curso

- Libro
- Libro digital
- Cuaderno de actividades



1st Year

- Textbook + Welcome Activities
- Digital book
- Let's get to work! Experiment booklet

2nd Year

- Textbook
- Digital book
- Let's get to work! Experiment booklet

3rd Year

- Textbook
- Digital book
- Activity book

4th Year

- Textbook
- Digital book
- Activity book

5th Year

- Textbook
- Digital book
- Activity book

6th Year

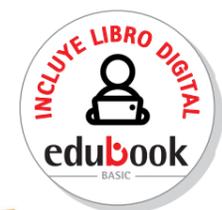
- Textbook
- Digital book
- Activity book

PROYECTO ZOOM

CIENCIAS DE LA NATURALEZA



MATERIAL PARA EL ALUMNADO
CIENCIAS DE LA NATURALEZA



All the material for
NATURAL SCIENCE
also available IN ENGLISH



1.º Curso

- Libro + Actividades de bienvenida
- Libro digital
- Con las manos en la ciencia. Cuaderno de actividades

2.º Curso

- Libro
- Libro digital
- Con las manos en la ciencia. Cuaderno de actividades

3.º Curso

- Libro
- Libro digital
- Cuaderno de actividades

4.º Curso

- Libro
- Libro digital
- Cuaderno de actividades

5.º Curso

- Libro
- Libro digital
- Cuaderno de actividades

6.º Curso

- Libro
- Libro digital
- Cuaderno de actividades

1st Year

- Textbook + Welcome Activities
- Digital book
- Hands on science. Experiment booklet

2nd Year

- Textbook
- Digital book
- Hands on science. Experiment booklet

3rd Year

- Textbook
- Digital book
- Activity book

4th Year

- Textbook
- Digital book
- Activity book

5th Year

- Textbook
- Digital book
- Activity book

6th Year

- Textbook
- Digital book
- Activity book

PROYECTO ZOOM

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

MATERIAL PARA EL ALUMNADO
EDUCACIÓN ARTÍSTICA PLÁSTICA

MATERIAL PARA EL ALUMNADO
EDUCACIÓN ARTÍSTICA MÚSICA



All the material for
ARTS & CRAFTS
also available IN ENGLISH

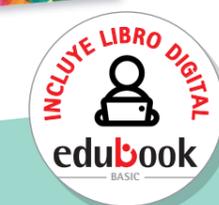


- | | | |
|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|
| 1.º Curso
• Libro | 3.º Curso
• Libro | 5.º Curso
• Libro |
| 2.º Curso
• Libro | 4.º Curso
• Libro | 6.º Curso
• Libro |

- | | | |
|--|--|--|
| 1st Year
• Textbook | 3rd Year
• Textbook | 5th Year
• Textbook |
| 2nd Year
• Textbook | 4th Year
• Textbook | 6th Year
• Textbook |



- | | | |
|--|--|--|
| 1.º Curso
• Libro
• Libro digital | 3.º Curso
• Libro
• Libro digital | 5.º Curso
• Libro
• Libro digital |
| 2.º Curso
• Libro
• Libro digital | 4.º Curso
• Libro
• Libro digital | 6.º Curso
• Libro
• Libro digital |



PROYECTO ZOOM

VALORES SOCIALES Y CÍVICOS



MATERIAL PARA EL ALUMNADO
VALORES SOCIALES
Y CÍVICOS

1.º Curso

- Libro
- Libro digital

2.º Curso

- Libro
- Libro digital

3.º Curso

- Libro
- Libro digital

4.º Curso

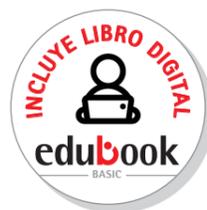
- Libro
- Libro digital

5.º Curso

- Libro
- Libro digital

6.º Curso

- Libro
- Libro digital



Robótica educativa a tu medida

DOC



DOC

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

De 3 a 7 años

robot mind designer



Mind Designer

Es la ayuda perfecta para aprender **aritmética y geometría** de una forma fácil y divertida.

De 6 a 12 años

La Robótica de Vicens Vives te ofrece la posibilidad de escoger entre varias propuestas para trabajar con robots en el aula.

La robótica educativa ayuda a trabajar de manera dinámica y colaborativa desde las etapas más tempranas.

El trabajo con robots en el aula:

- Fomenta la creatividad.
- Desarrolla el aprendizaje de manera divertida.
- Permite conocer el funcionamiento del lenguaje de programación.
- Promueve la investigación y la experimentación.
- Involucra al alumnado en su propio aprendizaje.
- Activa la capacidad de resolver problemas, afianzando el razonamiento lógico, analítico y el pensamiento crítico.
- Fomenta el trabajo colaborativo.

Scottie Go! MAGNETIC TILES

Scottie Go!

Está compuesto por **fichas** para que las niñas y los niños creen sus programas y el **software** para escanearlas y convertirlas en acciones de los protagonistas.

Desde 6 años

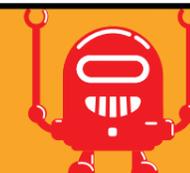
Scottie Go! Magnetic Tiles

El profesorado también dispone de Scottie Go! Magnetic Tiles, **set de 47 fichas magnéticas** de gran tamaño para trabajar la programación con toda la clase.



VV ROBOTICS

La apuesta más completa y versátil para introducir la robótica en el aula



Más de 50 años al servicio de la Educación en España

A CORUÑA

Tel. 981 27 35 00 - Fax 981 26 98 86

Servicio a:

A CORUÑA, LUGO, OURENSE, PONTEVEDRA Y ASTURIAS

BARCELONA

Polígono Industrial Pratense. c/ 111, parcela 16.
08820 El Prat de Llobregat (Barcelona).

Tel. 93 478 27 55 - Fax 93 478 36 59

Servicio a:

BARCELONA, GIRONA, LLEIDA Y TARRAGONA.
Y también ANDORRA

CANARIAS

Polígono El Mayorazgo. c/ Ingenieros Cervera, 16.
38110 Santa Cruz de Tenerife.

Tel. 922 21 06 00 - Fax 922 21 15 10

Servicio a:

SANTA CRUZ DE TENERIFE Y LAS PALMAS

GRANADA

Tel. 958 53 52 32 - Fax 958 25 03 29

Servicio a:

GRANADA, ALMERÍA, JAÉN, MÁLAGA, CÓRDOBA
Y MELILLA

ILLES BALEARS

Polígono Son Castelló. c/ Gremi de Boneters, 16. 07009
Palma de Mallorca.

Tel. 971 43 23 81 - Fax 971 76 03 54

LOGROÑO

Tel. 941 43 63 00 - Fax 941 43 63 46

Servicio a:

LA RIOJA, ÁLAVA, BURGOS, GUIPÚZCOA, HUESCA,
NAVARRA, SORIA, TERUEL, VIZCAYA, CANTABRIA
Y ZARAGOZA

MADRID

Polígono Industrial La Cantueña. c/ Papiro, 7-9. 28946
Fuenlabrada (Madrid).

Tel. 91 462 76 00 - Fax 91 642 05 15

Servicio a:

MADRID, ALBACETE, CIUDAD REAL, CUENCA,
GUADALAJARA, TOLEDO, LEÓN,
PALENCIA, SALAMANCA, SEGOVIA, VALLADOLID,
ZAMORA Y ÁVILA

SEVILLA

Tel. 95 443 28 11 - Fax 95 435 70 90

Servicio a:

SEVILLA, CÁCERES, CEUTA, BADAJOZ, CÁDIZ, HUELVA

VALÈNCIA

Tel. 96 198 62 10 - Fax 96 151 21 30

Servicio a:

VALÈNCIA, ALICANTE, CASTELLÓN Y MURCIA



PREPÁRATE PARA
UN VIAJE DE MOTIVACIÓN
Y DESCUBRIMIENTO

PROYECTO
ZOOM
EDUCACIÓN PRIMARIA

Entra en la página web
www.zoomprimaria.com
o ponte en contacto con tu delegado/a
para recibir más información.



C101950



Vicens Vives
www.vicensvives.es