

EDELVIVES PRIMARIA

FANFEST 2024

¡LA OFERTA MÁS FRESCA Y ACTUAL!

TOTALMENTE AJUSTADO A LA NEM

**SITUACIONES DE APRENDIZAJE Y
METODOLOGÍAS ACTIVAS**

**OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE
(ODS) DE LA ONU Y EJES ARTICULADORES**

**NUEVA PLATAFORMA CON MÁS
FUNCIONES: EDELVIVES DIGITAL PLUS**

¿CUÁLES SON LAS CLAVES DE FANFEST?

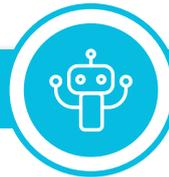
CLAVE 1



SOSTENIBILIDAD

- Agenda 2030.
- Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).
- Compromiso con el medio ambiente.
- Construcción del bien común.

CLAVE 2



ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA E INFORMACIONAL

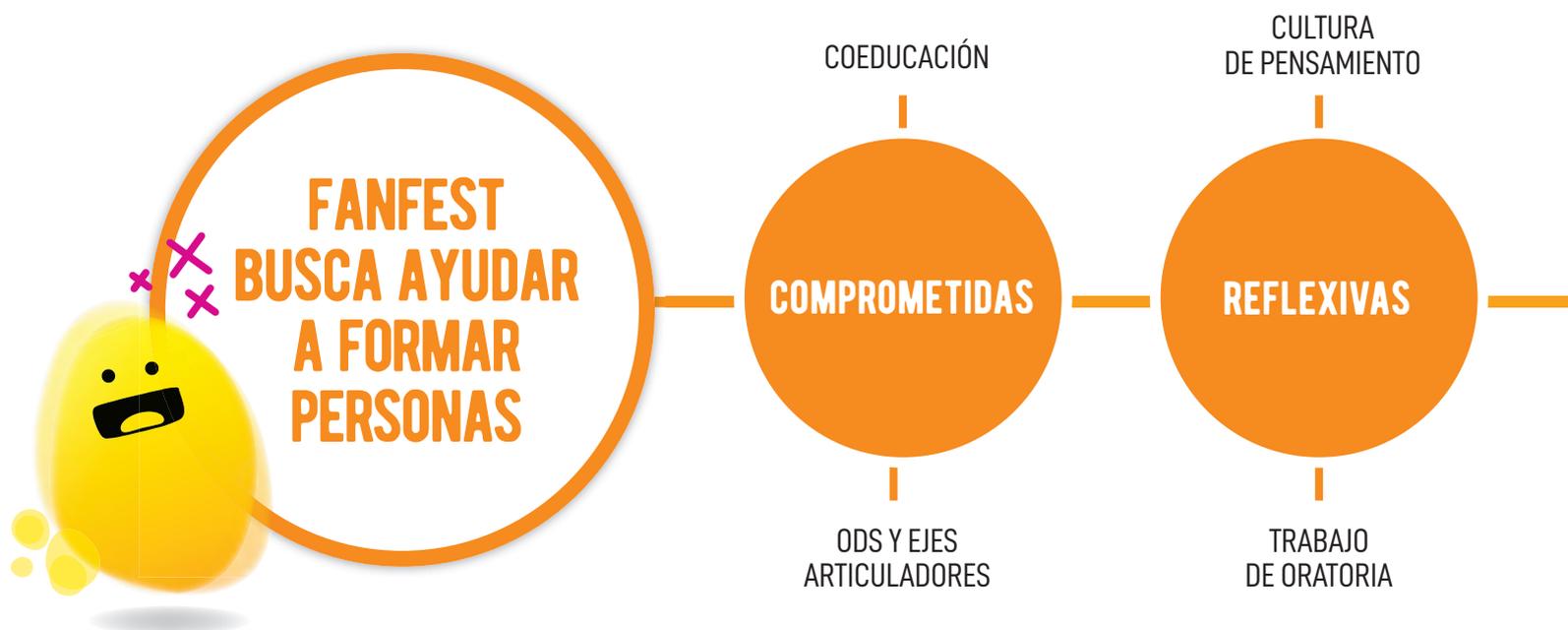
- Selección y cotejo de información fiable.
- Comparación de fuentes de información.
- Generación y transmisión de conocimiento.

CLAVE 3



APRENDIZAJE CONTEXTUALIZADO Y EVALUACIÓN FORMATIVA

- Resolución de tareas a través de Contenidos, Procesos de desarrollo de aprendizaje y habilidades adquiridas.
- Aprendizaje significativo por medio de situaciones de aprendizaje en contextos próximos al alumnado.
- Comprensión de situaciones y las posibles alternativas.
- Evaluación formativa que permite a los niños apropiarse del aprendizaje.



CLAVE 4



ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD REAL

- Organización flexible.
- Complementariedad de soportes digital y papel.
- Actividades estructuradas en niveles de dificultad.
- Personalización de materiales para atender a la diversidad.

CLAVE 5



COMPETENCIA DIGITAL

- Herramientas para desarrollar competencia digital del alumnado y el profesorado.
- Personalización máxima de los materiales digitales.
- Plataforma y recursos digitales aptos para todos los niveles de usuario.

CLAVE 6



APRENDER A APRENDER

- Activación de la motivación y la curiosidad.
- Autonomía, planificación, responsabilidad y esfuerzo.
- Estrategias para saber, hacer y ser.

CONEXIONES
INTERDISCIPLINARES

HABILIDADES
Y DESTREZAS

KANBAN

INFORMADAS

RESPETUOSAS

RESPONSABLES

EXPERIENCIAS
MANIPULATIVAS

COMPETENCIAS
EMOCIONALES

APRENDIZAJE
COOPERATIVO

¿QUÉ RECURSOS ME APORTA FANFEST PARA EL TRABAJO EN EL AULA?

CADA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE CUENTA CON MULTITUD DE RECURSOS INTERCONECTADOS ENTRE SÍ

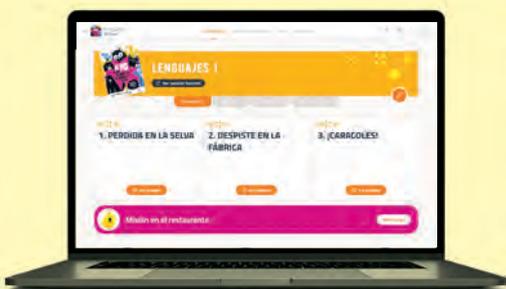
PROFESORADO

PROPUESTA DIDÁCTICA



- Fundamentación de campo formativo
- Secuencia de contenidos
- Desarrollo didáctico con solucionario
- Propuesta de programa analítico y planeación de 40 semanas para todos los campos formativos

FANFEST DIGITAL



- Libros en facsímil y HTML
 - Actividades interactivas
 - Juegos de repaso trimestral
- ¡Y mucho más!

WEB DE RECURSOS

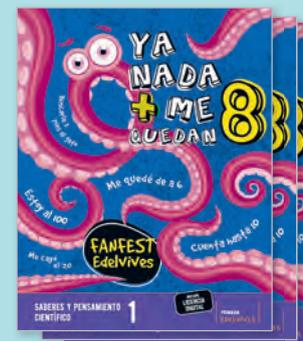


- Planeaciones
- Solucionarios de los cuadernos
- Herramientas de evaluación
- Documentos didácticos

AULA

ALUMNADO

LIBRO



En primer ciclo:

Pegatinas

Materiales manipulables

CUADERNO





**¡HOLA, SOY YoY!
ME ENCONTRARÁS EN TODOS LOS LIBROS
Y EN EL DIGITAL. MI TAREA ES ACOMPAÑAR
EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.
¡TE DARÉ CONSEJOS Y ORIENTACIONES SUPERÚTILES!**

MATERIALES MANIPULATIVOS Y DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Consulta a tu asesor o asesora comercial.

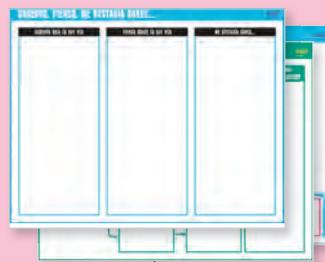
Murales



FANFEST DIGITAL



Rutinas y destrezas de pensamiento



Kanban



¿CÓMO ES UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE (SA)?

1 JUEGOS DE ACTIVACIÓN

Cada situación de aprendizaje comienza con un juego diferente.



2 PRESENTACIÓN DE LA TAREA FINAL

A continuación, se presenta la tarea final que motivará la consulta y aplicación de diferentes contenidos, habilidades y competencias que se verán a lo largo de la situación.

3 CONOCIMIENTOS PREVIOS

Se inicia aquí la reflexión sobre lo que necesitamos saber y hacer para resolver la tarea final.



4 PLANIFICACIÓN

Uno de los aspectos fundamentales a trabajar de cara a la resolución de la tarea final. Por eso, para cada situación de aprendizaje se plantea el uso de un kanban.

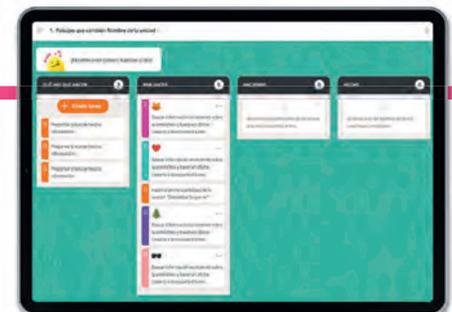
5 FUENTES DE INFORMACIÓN

Se sugiere trabajar con diferentes fuentes que complementan, contrastan o confirman algunos de los contenidos implicados.

6 EL KANBAN

El kanban es una herramienta para gestionar el trabajo a través de un tablero de cuatro columnas.

En el desarrollo de las situaciones de aprendizaje y en la propuesta didáctica (Guía del maestro) hay indicaciones para gestionar esta herramienta.





EN FANFEST LAS UNIDADES DIDÁCTICAS SE TRANSFORMAN EN SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

7 TRABAJO DE LOS PDA

Aquí se aborda el proceso de conocer y entender. Estas páginas son de carácter explicativo y presentan contenidos o procedimientos vinculados de alguna manera con la tarea final propuesta.



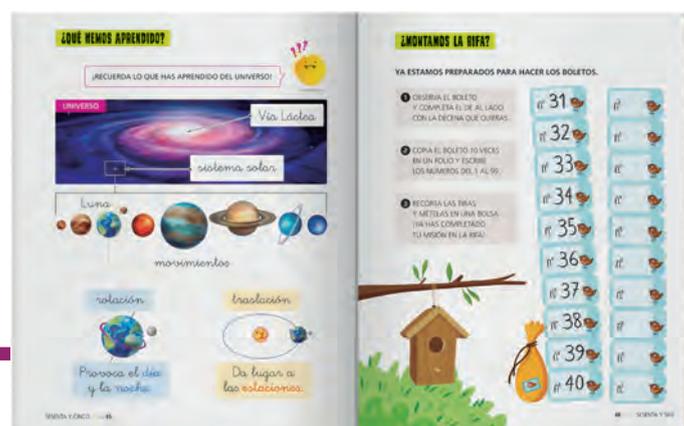
8

PRACTICAR Y AVANZAR

Luego viene el momento de aplicar lo conocido. Se sugieren actividades organizadas de menor a mayor complejidad, que pueden llevar alguna estrategia de aprendizaje cooperativo, rutina o destreza.

9 SÍNTESIS

En este tiempo y espacio dedicados a reflexionar, se recogen de forma resumida los PDA principales que se han trabajado y se anima a repasarlos y consolidarlos de diferentes maneras.



10

RESOLUCIÓN DE LA TAREA FINAL Y COMUNICACIÓN DEL RESULTADO

Para terminar, se ofrecen pistas y pautas para elaborar un producto que visibiliza que el alumnado ha transferido lo aprendido a otro contexto.

¡ESTO SÍ QUE ES UNA AUTÉNTICA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE CON SUS FASES SUPERCLARAS!



MATERIALES PARA EL ALUMNADO

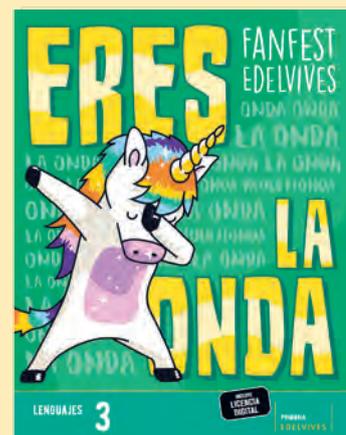
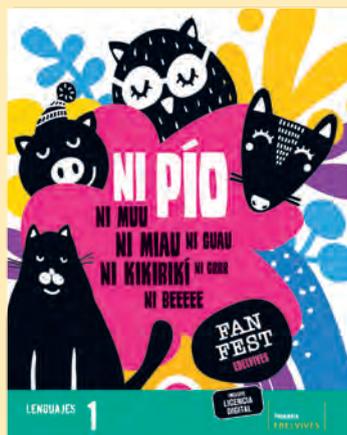
LIBRO DEL ALUMNO

INCLUYE LICENCIA DIGITAL

- Situaciones de aprendizaje.
- Proyectos.
- Se contemplan todas las PDA de la NEM.



- Los libros de primer y segundo cursos incluyen pegatinas y recortables.



CUADERNOS

- Un cuaderno por curso con **actividades** que refuerzan el aprendizaje.



LECTOESCRITURA

- Libro para repasar las letras y reforzar la lectura en primero de Primaria.



MATERIALES PARA EL PROFESORADO

PROPUESTA DIDÁCTICA

INCLUYE LICENCIA DIGITAL

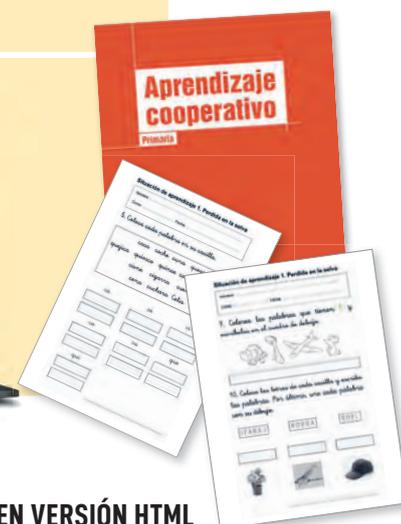
- Reproducción del libro del alumnado con **sugerencias metodológicas**, con énfasis en los momentos de **evaluación**.
- Aprendizaje cooperativo, rutinas y destrezas de pensamiento y metacognición.
- **Propuesta interdisciplinar** que permite **transferir contenidos** trabajados en el trimestre de de todos los campos formativos en **otra situación**.



1 volumen por curso con solucionario

WEB DE RECURSOS

- Planeaciones
- Evaluaciones alternativas
- Documentos didácticos de apoyo al profesorado sobre distintos temas (Aprendizaje basado en proyectos, Aprendizaje colaborativo, Competencias emocionales, Kanban, Rutinas y destrezas de pensamiento y mucho más)



FANFEST DIGITAL



CAJA DE HERRAMIENTAS

○ LIBROS EN FACSIMIL



○ LIBRO EN VERSIÓN HTML



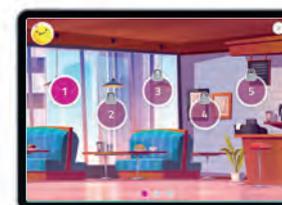
○ GENERADOR DE EVALUACIONES



○ KANBAN INTERACTIVO



○ JUEGOS DE REPASO TRIMESTRAL



MATERIAL DE AULA

- Láminas para el aula.

SABERES Y PENSAMIENTO CIENTÍFICO



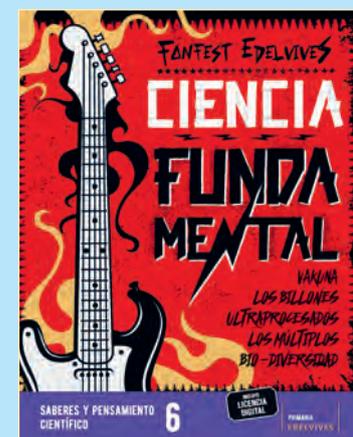
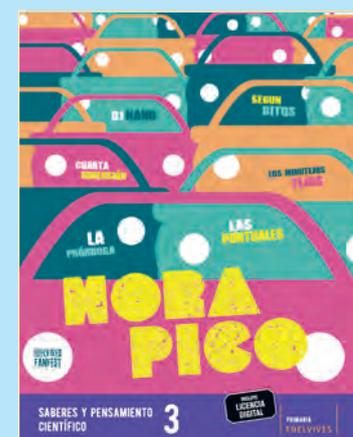
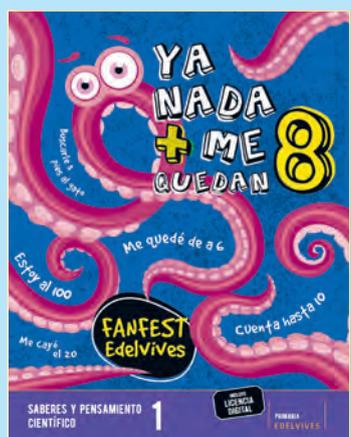
MATERIALES PARA EL ALUMNADO

LIBRO DEL ALUMNO

INCLUYE LICENCIA DIGITAL

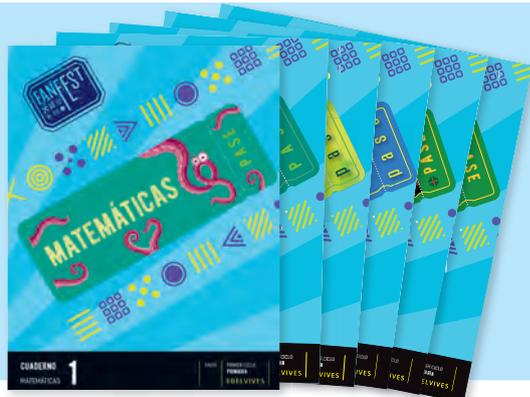
- Situaciones de aprendizaje.
- Proyectos.
- Se contemplan todas las PDA de la NEM.

- Los libros de primer y segundo cursos incluyen pegatinas y recortables.



CUADERNOS DE MATEMÁTICAS

- Un cuaderno por curso con **actividades** que refuerzan el aprendizaje de las Matemáticas.



CUADERNOS DE CIENCIAS

- Un cuaderno por curso con **actividades** que refuerzan el aprendizaje de las Ciencias.



MATERIALES PARA EL PROFESORADO

PROPUESTA DIDÁCTICA

- Reproducción del libro del alumnado con **sugerencias metodológicas**, con énfasis en los momentos de **evaluación**.
- Aprendizaje cooperativo, rutinas y destrezas de pensamiento y metacognición.
- Propuesta interdisciplinar** que permite **transferir contenidos** trabajados en el trimestre de todos los campos formativos en **otra situación**.

INCLUYE LICENCIA DIGITAL



1 volumen por curso con solucionario

WEB DE RECURSOS

- Planeaciones
- Evaluaciones alternativas
- Documentos didácticos de apoyo al profesorado sobre distintos temas (Aprendizaje colaborativo, Competencias emocionales, Kanban, Rutinas y destrezas de pensamiento y mucho más)



FANFEST DIGITAL



- LIBROS EN FACSIMIL
- LIBRO EN VERSIÓN HTML
- CAJA DE HERRAMIENTAS
- GENERADOR DE EVALUACIONES
- KANBAN INTERACTIVO
- JUEGOS DE REPASO TRIMESTRAL



MATERIAL DE AULA

- Láminas para el aula.
- Material manipulativo para el aprendizaje de las Matemáticas:
 - Primer curso: Fichas para contar
 - Segundo curso: Regletas de Cuisenaire
 - Tercer curso: Tangram de madera
 - Cuarto curso: Fracciones circulares
 - Quinto curso: Geoplano
 - Sexto curso: Policubos

CONSULTA CONDICIONES CON TU PROMOTOR



ÉTICA, NATURALEZA Y SOCIEDADES

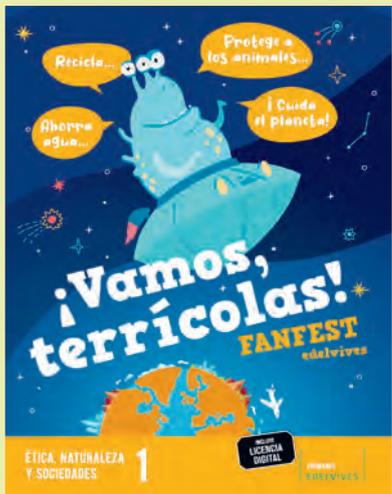


MATERIALES PARA EL ALUMNADO

LIBRO DEL ALUMNO

INCLUYE
LICENCIA
DIGITAL

- Situaciones de aprendizaje.
- Proyectos.
- Se contemplan todas las PDA de la NEM.



ÉTICA, NATURALEZA Y SOCIEDADES 1



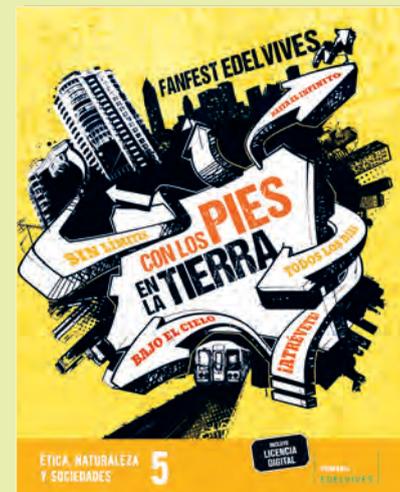
ÉTICA, NATURALEZA Y SOCIEDADES 2



ÉTICA, NATURALEZA Y SOCIEDADES 3



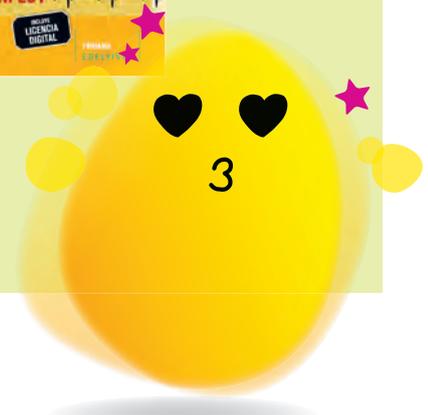
ÉTICA, NATURALEZA Y SOCIEDADES 4



ÉTICA, NATURALEZA Y SOCIEDADES 5



ÉTICA, NATURALEZA Y SOCIEDADES 6



MATERIALES PARA EL PROFESORADO

PROPUESTA DIDÁCTICA

- Reproducción del libro del alumnado con **sugerencias metodológicas**, con énfasis en los momentos de **evaluación**.
- Aprendizaje cooperativo, rutinas y destrezas de pensamiento y metacognición.
- Propuesta interdisciplinar** que permite **transferir conocimientos** trabajados en el trimestre de todos los campos formativos en **otra situación**.

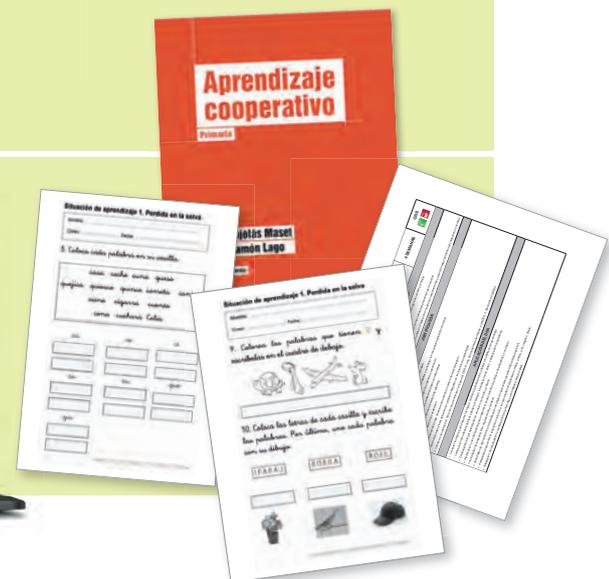
INCLUYE LICENCIA DIGITAL



1 volumen por curso con solucionario

WEB DE RECURSOS

- Planeaciones
- Evaluaciones alternativas
- Documentos didácticos de apoyo al profesorado sobre distintos temas (Aprendizaje colaborativo, Competencias emocionales, Kanban, Rutinas y destrezas de pensamiento y mucho más)



FANFEST DIGITAL



CAJA DE HERRAMIENTAS

LIBROS EN FACSIMIL



LIBRO EN VERSIÓN HTML



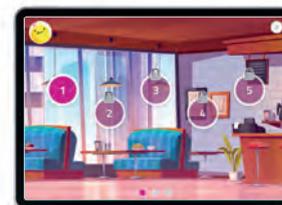
GENERADOR DE EVALUACIONES



KANBAN INTERACTIVO



JUEGOS DE REPASO TRIMESTRAL

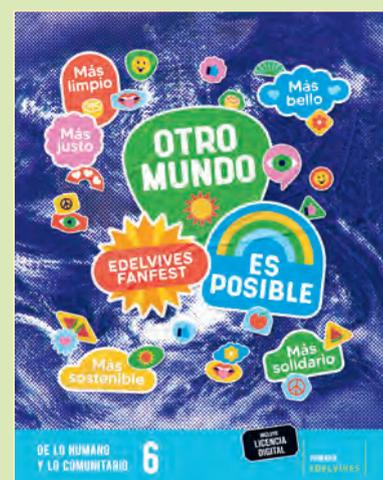
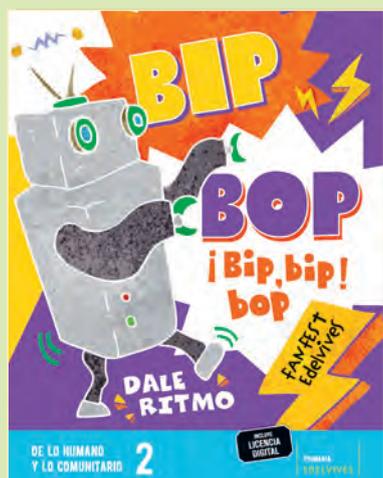
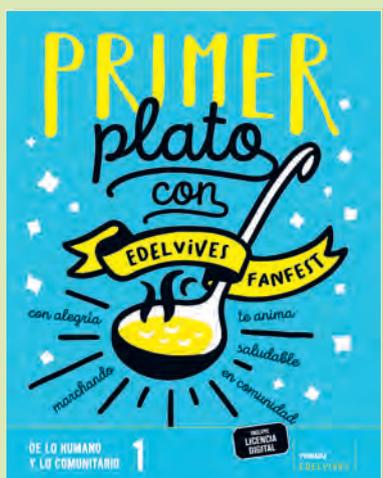


MATERIALES PARA EL ALUMNADO

LIBRO DEL ALUMNO

INCLUYE
LICENCIA
DIGITAL

- Situaciones de aprendizaje.
- Proyectos.
- Se contemplan todas las PDA de la NEM.



MATERIALES PARA EL PROFESORADO

PROPUESTA DIDÁCTICA

INCLUYE LICENCIA DIGITAL

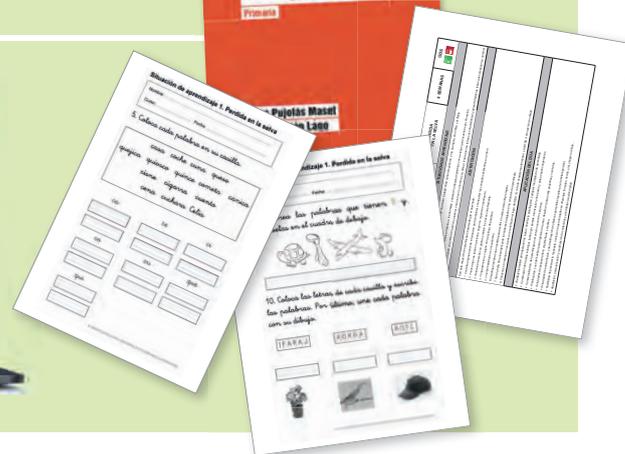
1 volumen por curso con solucionario

- Reproducción del libro del alumnado con **sugerencias metodológicas**, con énfasis en los momentos de **evaluación**.
- Aprendizaje cooperativo, rutinas y destrezas de pensamiento y metacognición.
- Propuesta interdisciplinar** que permite **transferir conocimientos** trabajados en el trimestre de todos los campos formativos en **otra situación**.

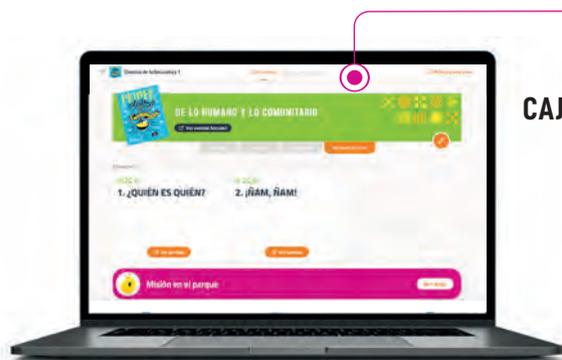


WEB DE RECURSOS

- Planeaciones
- Evaluaciones alternativas
- Documentos didácticos de apoyo al profesorado sobre distintos temas (Aprendizaje colaborativo, Competencias emocionales, Kanban, Rutinas y destrezas de pensamiento y mucho más) y mucho más)



FANFEST DIGITAL



CAJA DE HERRAMIENTAS

LIBROS EN FACSIMIL



LIBRO EN VERSIÓN HTML



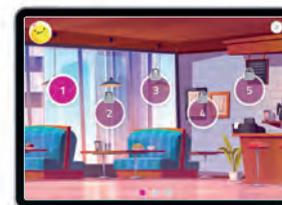
GENERADOR DE EVALUACIONES



KANBAN INTERACTIVO



JUEGOS DE REPASO TRIMESTRAL



¿TE GUSTA FANFEST PERO NECESITAS VER MÁS?

¡TE LLEVAMOS LOS MATERIALES A TU CENTRO!

SOLICITA UNA VISITA COMERCIAL

Escanea el QR para acceder a los datos del promotor de tu zona.



2 0 8 4 6 3



7 500002 084631

EDELVIVES