

NUEVA PRIMARIA EDELVIVES

# ¿TE PICA LA CURIOSIDAD?



100%  
ORIGINAL

ACCESIBILIDAD

MULTINIVEL

COMPRENSIÓN

MOTIVACIÓN

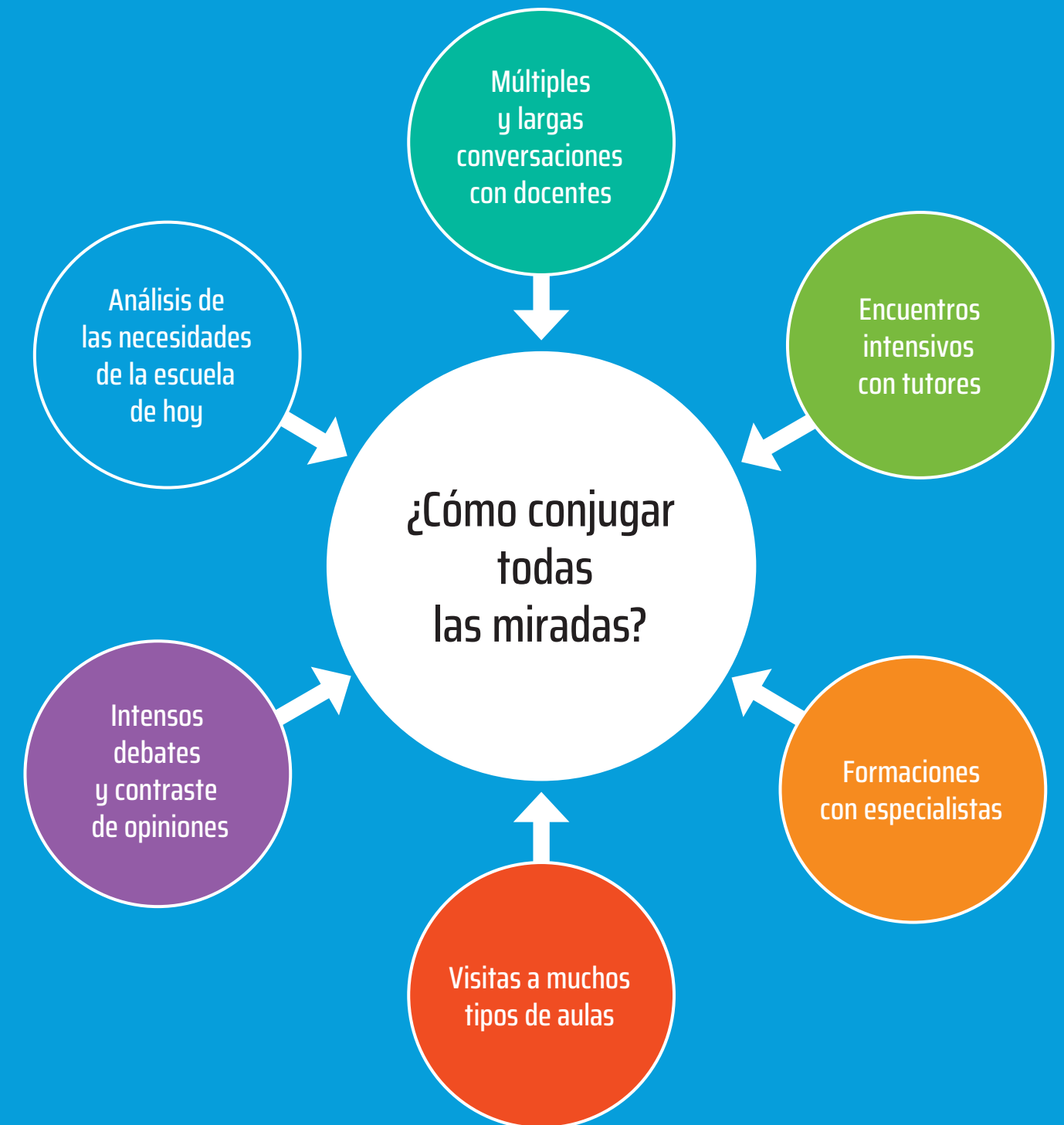
BIENESTAR

EVALUACIÓN

# La importancia de hacerse buenas preguntas



# y escuchar las respuestas de los docentes



EDELVIVES PRESENTA



# VIAJE AL CENTRO DE LA CURIOSIDAD

Un proyecto para los que no se conforman con mirar, sino que se lanzan a descubrir: navegan preguntas como quien cruza galaxias, coleccionan dudas como si fueran estrellas y viajan por cualquier tema –del más simple al más raro– con la máxima emoción.

Un proyecto para quien vive en modo «¿y si...?» y tiene una brújula interna que siempre apunta al asombro.

Un proyecto que pone la mirada en lo esencial: acompañar a niñas y niños a imaginar, pensar, preguntar y descubrir.





Cada vez que un niño o una niña  
se atreve a preguntar,  
el mundo se ensancha.



Cada vez que un adulto  
se atreve a escuchar,  
la educación se vuelve verdadera.





# 6 claves maestras

## ACCESIBILIDAD

Cada página respira calma

## COMPRENSIÓN

Aprender a leer,  
leer para aprender

## MOTIVACIÓN

La emoción despierta la curiosidad

## BIENESTAR

A estar bien también se aprende

## EVALUACIÓN Y FEEDBACK

Evaluación no es solo calificación

## MULTINIVEL

Caminos distintos  
pero un mismo destino

ACCESIBILIDAD

# Cada página respira calma

Plena Inclusión España  
FORMACIÓN

Para que la atención se encuentre sin esfuerzo.  
Cada detalle tiene una intención: autonomía, apoyo, acompañamiento cotidiano.



Cubiertas de los libros por colores y con el trimestre muy visible para ayudar a la autonomía del alumnado.

Diseño sencillo y sin ruido visual. Páginas más visuales.

### Las relaciones en

El tercer elemento que...

### Relaciones con la

Los seres vivos de la...

Tipografía hiperlegible y con mayor tamaño, respaldada por estudios científicos.

Trabajo de los espacios y blancos en las páginas.

# ¡MOJIA!

## LICENCIA MÁSTER

Una licencia digital que te lo da todo.

La del primer ciclo incluye 1.º y 2.º, además de recursos de Infantil para facilitar el tránsito.

En el segundo y tercer ciclo se organiza por áreas y abarca toda la etapa.

Recursos disponibles para que puedas ser tan flexible como tu alumnado necesite.



**REFLEXIÓN SOBRE LA LENGUA**

### El nombre

Los nombres o **sustantivos** son las palabras que sirven para referirse a personas, animales, cosas o lugares. Por ejemplo: *Rubén* o *playa*.

Los nombres tienen:

- género:** indica si el nombre es masculino o femenino. Por ejemplo: *amigo*, *amiga*.
- número:** indica si es singular o plural. Por ejemplo: *amiga*, *amigas*.

Existen distintas **clases** de nombres:

- propio:** se refiere a una persona, animal o lugar concreto. Por ejemplo: *Ana*, *Lisboa*.
- común:** se refiere a cualquier persona, animal o cosa. Por ejemplo: *vecina*, *tazas*. Pueden ser contables o no contables.

contable		no contable	
Se puede contar. Por ejemplo: oveja, tiendas. Puede ser individual o colectivo.	Individual	No se puede contar. Por ejemplo: harina, madera, belleza, sabiduría.	colectivo
Se refiere a un solo ser o cosa. Por ejemplo: árbol, plato.		Nombre a un grupo de elementos. Por ejemplo: bosque, vajilla.	

La palabra *vajilla* es un nombre y se refiere a un animal.

La palabra *vajilla* es un nombre y se refiere a un conjunto de platos. Puede ser singular o plural (vajilla, vajillas).

- IDENTIFICA las palabras que son nombres.  
pasar, buzón, pequeño, repartir, farola, de
- ENCONTRAD el intruso en estos grupos de palabras.  
caballo, pelota, playa, tiburón, tronco, Samuel, abuelo, lámpara, vecino, halcón, vaca, jardinero

EXPLICAD por qué no encaja con el resto de las palabras.

Imágenes informativas, no distractoras.

Andamiaje y modelado de actividades en saberes clave.

### Relaciones alimentarias

Las **relaciones alimentarias** son un tipo de relación entre especies para conseguir alimento. Dentro de estas relaciones, los seres vivos se pueden clasificar en tres tipos de organismos según su modo de alimentación.

Productores	Consumidores	
Fabrican su propio alimento.	Se alimentan de otros seres vivos.	
	Consumidor primario (herbívoro)	Consumidor secundario (carnívoro)

Además, también existen los **descomponedores**, que se alimentan de los restos de otros seres vivos. Son los hongos y algunas bacterias.

- ¿Qué tres tipos de relaciones entre una misma especie conoces? LISTA.
- ¿Qué relaciones conoces entre especies distintas? EXPLICALAS.
- CLASIFICA cada uno de estos animales según sean productores o consumidores.  
manzana, caballo, gallina

Iconos procedimentales sencillos.

1 INDICA dos tipos de relaciones... Procedimientos resaltados para centrar la atención del alumnado.

### Conocimiento del Medio 3

¿QUÉ LE DICE A LA BRUJITA DONDE ESTÁ EL NOROCCIDENTE?

- Saberes básicos
- Multimedia
- Atención a la diversidad
- Banco de recursos
- Libro del docente anotado
- Generador de pruebas
- Programaciones y evaluaciones

Lector inmersivo.

Actividades secuenciadas procedimentalmente.

Subtítulos, audios, descripción de fotografías.

Evaluaciones adaptadas.

Cada recurso está accesible en el lugar donde se necesita.

¿Es posible hacer más accesible el aprendizaje para todos y ayudar a centrar más la atención?

COMPRESIÓN

# Aprender a leer, leer para aprender

Leer de manera comprensiva es el mejor puente que podemos construir y que, si se hace bien, nos ayuda a cruzar todas las etapas de la vida.

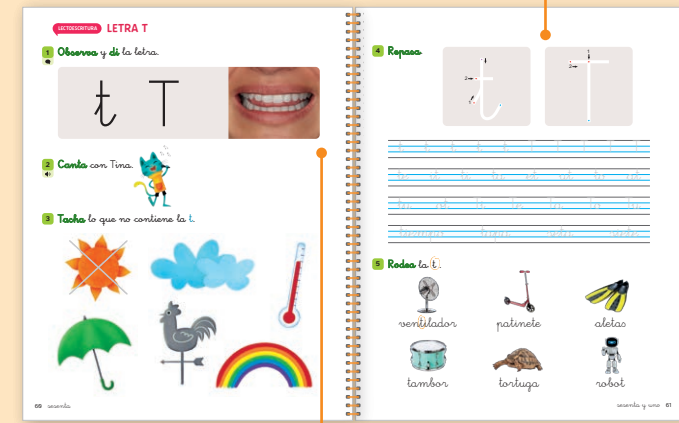
## Transición de Infantil a Primaria

Aprender a leer: iniciación a las habilidades lectoras.  
Desarrollo intenso del vocabulario para ganar en velocidad y fluidez lectora.  
Propuesta que se puede acompañar con el nivel que traen de Infantil.



Cuentos con lectura progresiva.

Lectoescritura siguiendo la información aportada por la evidencia científica.



Trabajo exhaustivo de conciencia fonológica y del vocabulario temático.

## Relación temática entre áreas

Relación vertebradora entre Lengua, Matemáticas, Conocimiento del Medio, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales a través de ejes temáticos comunes en las situaciones de aprendizaje.



Área	Objetivos	Contenidos	Actividades	Recursos	Evaluación
Lengua Castellana y Literatura	1. Leer y comprender el texto. 2. Escribir correctamente.	1. El cuento del cuento. 2. El cuento del cuento. 3. El cuento del cuento.	1. Leer y comprender el texto. 2. Escribir correctamente.	1. Libro de cuentos. 2. Hojas de trabajo.	1. Observación. 2. Pruebas escritas.
Matemáticas	1. Resolver problemas. 2. Medir y calcular.	1. El tiempo que hace. 2. Una tormenta de líneas.	1. Resolver problemas. 2. Medir y calcular.	1. Hojas de trabajo. 2. Materiales de medida.	1. Pruebas escritas. 2. Observación.
Conocimiento del Medio	1. Conocer el entorno. 2. Respetar el medio ambiente.	1. El tiempo que hace. 2. Una tormenta de líneas.	1. Conocer el entorno. 2. Respetar el medio ambiente.	1. Hojas de trabajo. 2. Materiales de medida.	1. Pruebas escritas. 2. Observación.

María Couso  
@playfunlearning

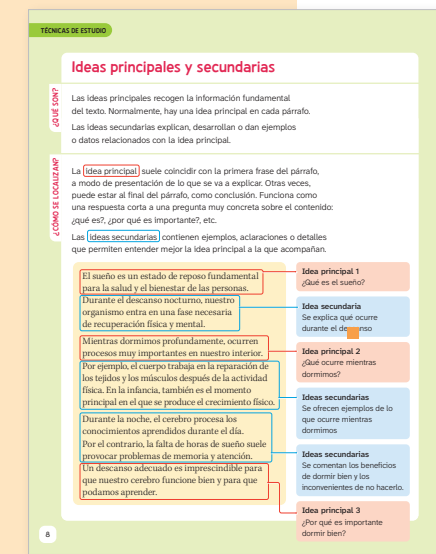
COLABORACIÓN ESPECIAL

## Trabajo de comprensión en todas las áreas

Glosario para apuntalar la comprensión del texto.  
Distintas maneras de acceder a la información (oral, audio, visual, manipulativo...)  
La comunicación oral es clave: actividades orales en todos los epígrafes.



Actividades de destrezas de comprensión en todas las áreas.



Técnicas de estudio y dosieres informativos desde el libro de saberes básicos.

# ¡MOJIA!

## FLEXILETRA

Opciones de personalización tipográfica para el libro de Lengua Castellana y Literatura de primero de primaria



Adapta el libro a tu alumnado y a tu forma de trabajar en cada trimestre.

¿Y si generamos distintas conexiones que impulsen la comprensión y el aprendizaje integral?

MOTIVACIÓN

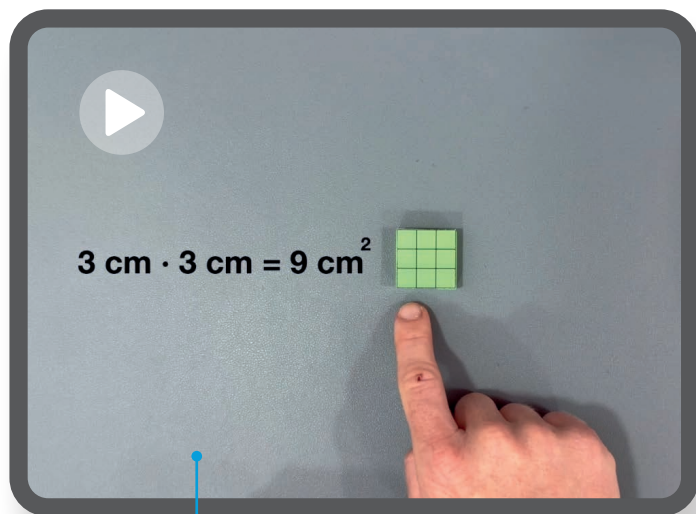
# La emoción despierta la curiosidad

La motivación impulsa el deseo de aprender y el aprendizaje se vuelve significativo.

## Enfoque manipulativo

Indicaciones para realizar actividades de manera manipulativa desde el libro del alumnado.

1



Programa experto de trabajo con regletas que incluye vídeos formativos e informativos de uso en clase.

Paco Blas

@matesmaniacosoooo

COLABORACIÓN ESPECIAL

**NÚMEROS HASTA EL 19**

10 + 1 = 11

D	U
1	1

once

**1 CUENTA Y COMPLETA.**

11 once     doce     trece     catorce

**2 RODEA DE 10 EN 10 Y ESCRIBE.**

10 +  =

+  =

38 TREINTA Y OCHO

## Enfoque lúdico

¡Sigue a la abejita y sabrás dónde jugar!



Sugerencias vinculadas con la metodología del aprendizaje basado en el juego para trabajar saberes de Lengua y Matemáticas.



3

Un día en el huerto

En el colegio de Andrea están muy orgullosos de su huerto. Las plantas que sembraron hace unas semanas han dado sus primeros frutos, y por eso, quieren llevar a sus familias a conocer el huerto y a contarles cómo lo cuidan. ¿Qué tareas realiza el alumnado en el huerto?

¿Qué vamos a aprender?

- La nomenclatura de experiencias personales
- El símil
- Los sinónimos
- Las palabras con c, con y con s
- La narración literaria
- La postal

Situaciones iniciales cercanas y motivadoras.

Metas claras para el alumnado, que parte de conocer el propósito del aprendizaje.

**átomo**

Más info en pág. 29

SECRET WORD

SECRETO DE LA PIRÁMIDE

Juan Carlos Ruiz

@profejugon

COLABORACIÓN ESPECIAL

**ACTÍVATE**

1 RESUELVE EL SUDOKU.


2 OBSERVA Y RODEA LO QUE NO ES UN SER VIVO.

3 MARCA.

TICKET DE ENTRADA

	INICIO	SE AGO	LA SE BOLA
Distingue un ser vivo de un objeto inerte.			
Identifica las etapas de la vida.			
Conoce las monedas reales de los seres vivos.			

Evaluaciones de diagnóstico con enfoque lúdico.

¿Qué estrategias podemos ofrecer para lograr motivar al alumnado?

# A estar bien también se aprende

El bienestar en el aula crea un entorno seguro donde cada uno puede ser quien es y aprender con confianza.

Cátedra del Cuidado de la Universidad de Zaragoza

COLABORACIÓN ESPECIAL

Actividades cooperativas y de rutinas y destrezas del pensamiento.

**¡Prepárate para disfrutar de este viaje!**

No tienes que hacer la maleta. Solo necesitas:

- Saber hacer preguntas.
- Querer encontrar las respuestas.
- Tener mucho cuidado.

Y ya te habrán surgido las primeras preguntas: ¿de qué hay que tener cuidado?, ¿es que el viaje es peligroso?

Te va a sorprender la respuesta. La petición de que tengas mucho cuidado es para que pongas todo tu empeño en cuidarte y en cuidar a los que tienes a tu lado y los espacios de convivencia.

**¿Cómo puedes practicar el bienestar y los buenos tratos? Aquí te dejo algunas sugerencias.**

**¡CUIDATE!**

- Descansa bien y come sano y variado.
- Dedica tiempo a jugar y a hacer ejercicio cada día.
- Mantén el orden y la limpieza en todas tus cosas.

**CUIDA A LOS DEMÁS**

- Llama a cada persona por su nombre, sin moteos ni insultos.
- Saluda cuando llegues a la fila o al aula por las mañanas.
- Di perdón y gracias cuando corresponda, y pide las cosas por favor.

**CUIDA EL COLEGIO**

- Usa adecuadamente los materiales compartidos.
- Al levantarte, deja tu silla ordenada y en su sitio.
- Mantén la limpieza en los espacios comunes: los baños, el gimnasio, el comedor, la biblioteca...

**4 Fíjate en el muñeco de nieve de la imagen y resuelve.**

**DI qué crees que está ocurriendo con el muñeco.**

▶ ¿De qué podría estar hecho el muñeco para que no le pasase eso? **RESPONDE.**

▶ Imagina que el sol sigue brillando con mucha fuerza durante varias horas sobre el charco de la última imagen hasta que este desaparece por completo. ¿A dónde ha ido el agua? ¿Cómo se llama ese cambio de estado? **EXPLICA** el proceso.

▶ Si llegara la noche y la temperatura bajara de repente por debajo de los 0 °C, ¿qué le pasaría al charco de la última imagen? **JUSTIFICA** tu respuesta.

**TICKET DE ENTRADA**

LEE cada enunciado y **DI** si crees que mucho, poco o nada.

- Aquella casa es muy grande.
- Conozco la materia, sus propiedades y su clasificación.
- Comprendo los cambios de la materia.
- Sé cómo separar mezclas.
- Identifico los materiales y sus propiedades.
- Puedo separar mezclas como en un laboratorio.

**Los demostrativos**

Estos determinantes indican la **distancia** que hay entre la persona que habla y el nombre al que se refieren.

- Cercanía (aquí):** este, esta, estos, estas. **este árbol, estas piedras**
- Distancia media (ahí):** ese, esa, esos, esas. **ese árbol, esas piedras**
- Lejanía (allí):** aquel, aquella, aquellos, aquellas. **aquel árbol, aquellas piedras**

**ENCUENTRA** los determinantes y **CLASIFICALOS.**

Una persona de ese almacén trajo estas cajas.

- Identifica los nombres que aparecen en el enunciado: «persona», «almacén» y «cajas».
- Busca el determinante que lo acompaña: «una», «esa» y «estas».
- Clasifica cada uno.
- una:** determinante artículo indeterminado, femenino, singular.
- ese:** determinante demostrativo de distancia media, masculino, singular.
- estas:** determinante demostrativo de cercanía, femenino, plural.

**IDENTIFICA** los determinantes de estos enunciados.

- Aquella casa es muy grande.
- Ese perro ladra mucho.
- Una abeja voló hacia las flores.
- Quiero unos tomates de aquel puesto.
- Esta planta es una adelfa.

Ahora, **CLASIFICALOS** como en la actividad resuelta.

**ESCRIBE** el demostrativo que utilizaría la mujer para referirse a cada grupo de flores.

**RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS**

**Elegir la pregunta**

Mario ha sacado unos libros de la biblioteca. Observa la imagen y responde a estas preguntas.

- ¿Cuántos libros son de matemáticas?
- ¿Cuántos libros ha sacado en total?
- ¿A qué hora llegó Mario a la biblioteca?

**Leemos y comprendemos todas las palabras del enunciado del problema.**

**Describimos la imagen que acompaña al enunciado.**

Un niño está en una biblioteca. El niño lleva 5 libros en la mano. Los libros son de una estantería. No se ve el título ni la portada de los libros. En la biblioteca hay varias plantas.

**Analizamos si las preguntas se pueden responder con los datos de la imagen.**

- ¿Cuántos libros son de matemáticas? En la imagen no se ve el título de los libros, ni la portada, ni ningún dibujo que nos indique de qué materia son. Esta pregunta no se puede responder con los datos de la imagen.
- ¿Cuántos libros ha sacado en total? En la imagen se puede contar cuántos libros ha sacado. Esta pregunta sí se puede responder con los datos de la imagen.
- ¿A qué hora llegó Mario a la biblioteca? En la imagen no hay relojes o referencias para poder contestar a esta pregunta.

**Respondemos a las preguntas.**

Por la información de la imagen solo podemos responder a la segunda pregunta.

✓ Mario ha sacado 5 libros de la biblioteca del barrio.

**44 FASE: EXPLORACIÓN Y ESTRUCTURACIÓN**

**TIPS DIDÁCTICOS**

- Compartir con el alumnado:
  - Antes de responder preguntamos: ¿qué sabes?
  - Apoyamos a quien no sabe nada.
  - Escriben con claridad.
  - Que no se vean caras y ojos.
  - Revisa las respuestas.
- Plantea un problema de distancia media al estudiante.
- Plantea un problema de cercanía como en el ejemplo. ¿Qué hora es? ¿A qué hora llegas?
- Plantea un problema de cercanía como en el ejemplo. ¿Qué hora es? ¿A qué hora llegas?
- Plantea un problema de cercanía como en el ejemplo. ¿Qué hora es? ¿A qué hora llegas?

**PUNTO CRÍTICO**

Propón tareas con errores de conceptualización. Si el error se repite, pide que los detecten y corrijan en pequeño grupo. Quieren comprender qué influencia del habla o del cuerpo tiene en el sentido final.

Apoyados a comprender con preguntas guía: ¿cómo se relaciona el lenguaje con el cuerpo? ¿cómo se relaciona el lenguaje con el cuerpo? ¿cómo se relaciona el lenguaje con el cuerpo?

Inicio del libro: trabajo desde los buenos tratos y la convivencia.

Tickets: autorregulación y toma de temperatura de cómo está el alumnado a lo largo de cada situación de aprendizaje.

En el caso de Educación Religiosa, el ticket de entrada y de salida remite a pausas activas y ejercicios de interioridad.

**TICKET DE ENTRADA**

	NO LO SÉ	SÉ ALGO	LO SÉ BIEN
Sé lo que es el Mandamiento del amor.			
Conozco los Diez Mandamientos.			
Valoro el amor que me tiene Dios.			

Andamiaje a través de actividades resueltas.

Actividades pautadas y con modelaje que evitan barreras de acceso.

Tratamiento del error como oportunidad de mejora y aprendizaje.



¿Cómo podemos hacer que el bienestar esté presente en el centro del aprendizaje?

# Evaluación no es solo calificación

El proceso de evaluación está diseñado para tener distintos momentos, de manera que la recogida de evidencias sea ágil.



## Evaluación diagnóstica

Para empezar cada libro, actividades para detectar los conocimientos del curso anterior.

Cada situación de aprendizaje tiene una sección específica: Actívate, con propuestas para ver qué saben sobre los temas que se van a trabajar.

Autoevaluaciones iniciales y finales de cada situación de aprendizaje a través de los tickets de entrada y de salida.

## Feedback formativo

Feedbacks formativos desde el libro anotado del docente.

## Evaluación sumativa competencial

Sección específica para evaluar a través de estímulos al estilo de las pruebas nacionales e internacionales.

SECCIÓN	PÁG	N.º ACTIVIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN					
			2.2	2.5	7.1			
EJE CRONOLÓGICO	191	1.Realiza	●	●	●			
	191	2.Interpreta	●	●	●			
SECCIÓN	PÁG	N.º ACTIVIDAD	CRITERIOS DE EVALUACIÓN					
PRÁCTICAMOS	192	1. Escribe	●	●	●	●	●	●
	192	2. Escribe	●	●	●	●	●	●
	192	3. Convierte	●	●	●	●	●	●
	192	4. Describe	●	●	●	●	●	●
	192	5. Clasifica	●	●	●	●	●	●
	192	6. Justifica	●	●	●	●	●	●
	192	7. Sitúa	●	●	●	●	●	●
	193	8. Justifica y explica	●	●	●	●	●	●
	193	9. Justifica	●	●	●	●	●	●
	193	10. Justifica	●	●	●	●	●	●
	194	11. ELIGE Y ELABORA	●	●	●	●	●	●
	194	12. REALIZA	●	●	●	●	●	●
	194	13. RESUELVE	●	●	●	●	●	●
	194	14. JUSTIFICA	●	●	●	●	●	●

Actividades etiquetadas con los criterios de evaluación.

## En la licencia digital



Imprimibles para personalizar la experiencia de aprendizaje en el cuaderno propio de cada alumno.



Cuaderno de evaluación.

Generador de pruebas desde 3.º de Primaria.

¿Cómo podríamos facilitar una evaluación rigurosa y sencilla?

MULTINIVEL

# Camino distintos pero un mismo destino

En la misma aula todo el alumnado avanza, solo varían las ayudas.

Coral Elizondo

INDICACIONES DUA

Evaluaciones multiniveladas con una versión adaptada con andamiaje.



Productos finales a elegir por el alumnado según sus intereses y lo que hayan aprendido.

Sugerencias de tareas desarrolladas a elegir por el docente según el grado de autonomía del alumnado y el tiempo de realización.

**CREA**

Ahora que conoces la materia, los materiales y las características de ambos, puedes hacer como Henar y redescubrir los objetos de tu entorno.

¿Cuál de estas ideas te gustaría desarrollar? ¿Por qué?

- Un álbum de fotos de objetos cotidianos, donde los clasifiques según sus propiedades: color, dureza, brillo o conductividad.
- Una exposición oral donde expliques los cambios que experimenta la materia, usando ejemplos de tu vida diaria que te llamen la atención.
- Un experimento que demuestre un cambio de la materia (químico o físico), exponiendo los pasos y los resultados.

**TICKET DE SALIDA**

LEE cada enunciado y DI cuánto crees que has aprendido: un poco, bastante o mucho.

- La materia y su clasificación.
- Los cambios de la materia.
- La separación de mezclas.
- Los materiales.
- La separación de mezclas en el laboratorio.

¡No olvides compararlo con tu ticket de entrada!

## Crea: sugerencias de tareas

Se proponen actividades para cerrar el proyecto de forma especial y compartir así la experiencia con el resto de la comunidad escolar. Las propuestas de cierre mantienen relación con los itinerarios motivacionales iniciales. Para su desarrollo se utilizará la hoja de registro que se encuentra en el material. o dentro del material editable del CD de recursos.

**EXPOSICIÓN DE TRABAJOS**

**MATERIALES**  
Los materiales utilizados durante el desarrollo del proyecto e imágenes de las actividades realizadas.

**ACTIVIDAD**  
Preparar con los niños una pequeña conferencia en la que podrán explicar a los compañeros de otras aulas lo que han aprendido sobre la cocina y los alimentos. El día de la conferencia se utilizará una sala en la que se disponga de la lámina en blanco para que dibujen la experiencia o escriban sobre ella.

**TEATRO NEGRO**

**MATERIALES**  
Tirres elaborados, fondo negro y luz negra, niños vestidos con ropa negra y gorra negra. Música: suite de "El Cascanueces" de Tchaikovsky.

**ACTIVIDAD**  
Los niños elaborarán un cartel para la obra La cocina de noche.  
Se organizarán cinco grupos y cada grupo elaborará un cartel tamaño DIN A3 en el que escribirán el nombre de vía obra y el día de la representación. Para ello podrán utilizar la técnica plástica que se desee.  
Una vez acabados los carteles, se elegirá uno por votación.  
Se fotocopiará el cartel para anunciar la obra, se preparará la invitación y se invitará a los padres y/o compañeros del colegio a ver una representación de la obra del taller Cocina de noche.  
Cada grupo interpretará su escena.

**TEATRO NEGRO**

**MATERIALES**  
Tirres elaborados, fondo negro y luz negra, niños vestidos con ropa negra y gorra negra. Música: suite de "El Cascanueces" de Tchaikovsky.

**ACTIVIDAD**  
Se organizarán cinco grupos y cada grupo elaborará un cartel tamaño DIN A3 en el que escribirán el nombre de vía obra y el día de la representación. Para ello podrán utilizar la técnica plástica que se desee.  
Una vez acabados los carteles, se elegirá uno por votación.  
Se fotocopiará el cartel para anunciar la obra, se preparará la invitación y se invitará a los padres y/o compañeros del colegio a ver una representación de la obra del taller Cocina de noche.  
Cada grupo interpretará su escena.

SA 1 92 FASE: EXPLORACIÓN Y ESTRUCTURACIÓN

**TIPS DIDÁCTICOS**  
Comentar con el alumnado:  
• Antes de responder comprueba que sabes la respuesta.  
• Escribe con limpieza.  
• Que tu letra sea clara y legible.  
• Repasa las respuestas.

**PRACTICAMOS**

1. Observa estos animales y resuelve.

2. RELACIONA cada animal con un tipo de alimentación.

3. JUSTIFICA la función vital que están realizando.

4. CLASIFICA las características principales de los siguientes animales en la tabla.

	Tipo de hábitat	Tipo de reproducción	Características principales	Clasificación según su esqueleto
Trucha				

5. Piensa en la reproducción sexual y asexual en los animales y responde:  
• ¿En qué consiste la reproducción asexual?  
• ¿Qué diferencias existen entre la reproducción sexual y asexual?  
• ¿Qué tres ejemplos de animales con reproducción sexual conoces?

6. Si ves un animal con escamas, que respira por pulmones y se arrastra por el suelo, ¿a qué grupo de vertebrados crees que pertenece? JUSTIFICA tu respuesta.

**FEEDBACK FORMATIVO**

¿Adónde vas?  
• Vamos a repasar diferentes medidas del tiempo.  
• El reto es conectar las fuentes históricas.  
• Define tu propia meta para esta sesión.

¿Cómo vas?  
• Has organizado muy bien los datos para transformar las unidades de tiempo.  
• Has pasado por alto la regla de tres escrita más de tres veces un símbolo en la numeración romana.

¿Cómo puedes seguir?  
• Compara tu razonamiento sobre la escritura con el de otro compañero.  
• Prueba a escribir otros números romanos sin mirar la teoría.  
• ¿Para qué puede servirte conocer los tipos de fuentes históricas?

**MULTINIVEL**

1. **APOYO**  
Proporcionar en tarjetas los sustantivos del texto ya extraídos (lugar, jardín, abuela, sitio, árbol, ramas, hojas, aire, hojas canto, pájaros) y los adjetivos (favorito, tranquilo, precioso, viejo, fuertes verdes, dulces). El alumno debe establecer asociaciones que sean correctas hasta localizar las que salen en el texto descartando las que no salen o las incorrectas.

**EXPERTO**  
Pedir al alumno que añada dos adjetivos más a cada sustantivo del texto original sin repetir los que ya están, cuidando la concordancia (ej: "ramas fuertes, marrones y rugosas").

2. **APOYO**  
En lugar de escribir "Masculino/Femenino", el alumno utiliza pegatinas o dibujos (un niño/una niña para el género; una sola cosa/varias cosas para el número).

**EXPERTO**  
A partir de los adjetivos de la tabla, el alumno debe escribir las cuatro formas posibles de cada uno (ej: rápido, rápida, rápidos, rápidas).

3. **APOYO**  
Proporcionar en tarjetas los sustantivos del texto ya extraídos (lugar, jardín, abuela, sitio, árbol, ramas, hojas, aire, hojas canto, pájaros) y los adjetivos (favorito, tranquilo, precioso, viejo, fuertes verdes, dulces). El alumno debe establecer asociaciones que sean correctas hasta localizar las que salen en el texto descartando las que no salen o las incorrectas.  
Crear tarjetas físicas con las palabras de los petalos. El alumno debe agruparlas físicamente por parejas de "significado igual".

**EXPERTO**  
Pedir al alumno que añada dos adjetivos más a cada sustantivo del texto original sin repetir los que ya están, cuidando la concordancia (ej: "ramas fuertes, marrones y rugosas").

4. **MODO PRÁCTICA**  
Crear tarjetas físicas con las palabras de los petalos. El alumno debe agruparlas físicamente por parejas de "significado igual".

**MODO EXPERTO**  
El alumno debe buscar un tercer síndromo para cada pareja y ordenarlos por intensidad (ej: ruidoso < escandaloso < atronador).

Cada una de las actividades de la sección Practicamos tiene sugerencias multinivel.

Indicaciones para emplear el feedback como instrumento de personalización del aprendizaje.

Motores de actividades de ortografía y cálculo mental.

Soy tu IA educativa. Te permitiré generar y adaptar actividades según distintas necesidades educativas, sin multiplicar tu trabajo.



EDELVIVES 4IU

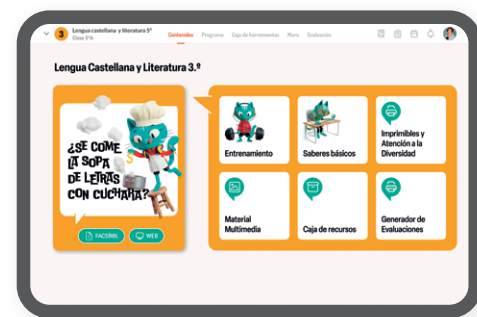
¿Qué podemos hacer para que cada uno encuentre una puerta de acceso a su medida?

# ¿Qué recursos aporta el proyecto para el trabajo en el aula?

## PROFESORADO



**LIBRO ANOTADO**  
¡TODO PARA EL DOCENTE!

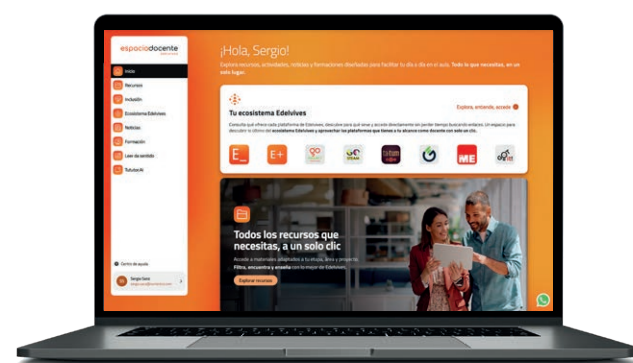


**LIBRO DIGITAL**



**CAJA DE RECURSOS Y ACTIVIDADES DE RELIGIÓN**

Organizados por ciclos



**ESPACIO DOCENTE**

## AULA



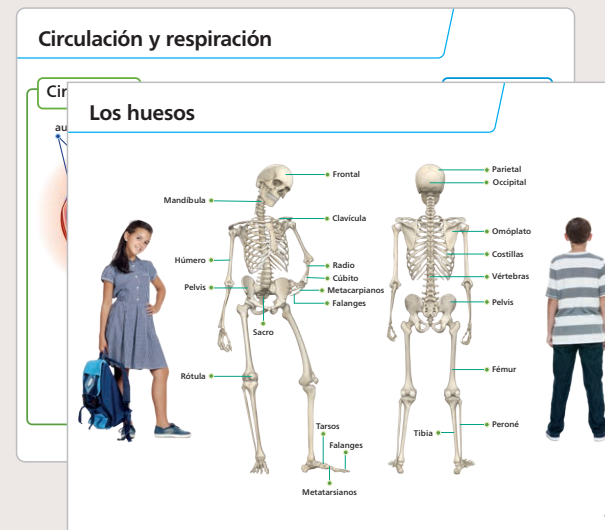
**CAJAS LÚDICAS**

Organizadas por ciclos para Lengua y Matemáticas



**PELUCHE DE TINA**

Para primer ciclo



**MURALES**

Organizados en packs para ondemand



**RELIGAMES**

Para Religión y organizados por ciclos

## ALUMNADO



**LIBRO**



**SABERES BÁSICOS**



**CUADERNO DE ACTIVIDADES**

Para Lengua y Matemáticas



**LIBRO DIGITAL**

# ¿Cómo es una situación de aprendizaje?

## 1 Motivación

**TÍTULO E IMÁGENES** que centran el tema que se va a trabajar.

**ANTICIPA LOS SABERES** que se presentarán a lo largo de las páginas.

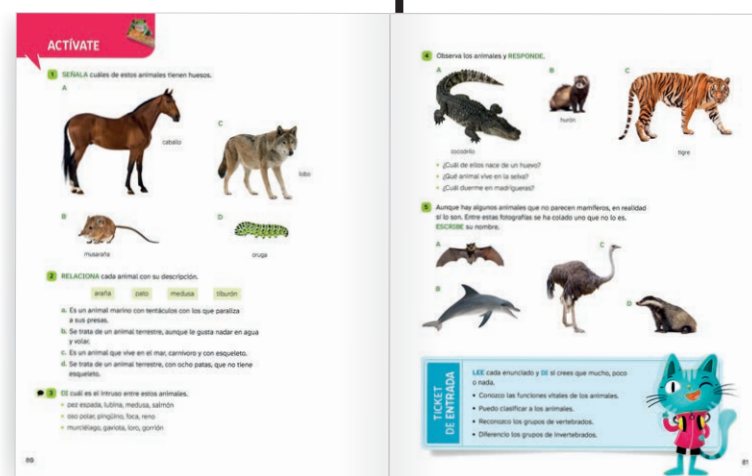


Se parte de una **SITUACIÓN REAL**, verosímil o que despierte el interés del estudiante.

Invita a la **REALIZACIÓN DE UNA TAREA** que se relaciona con lo que se va a trabajar.

## 2 Activación

**ACTIVIDADES** para trabajar los conocimientos previos y que tienen una finalidad de evaluación de diagnóstico.



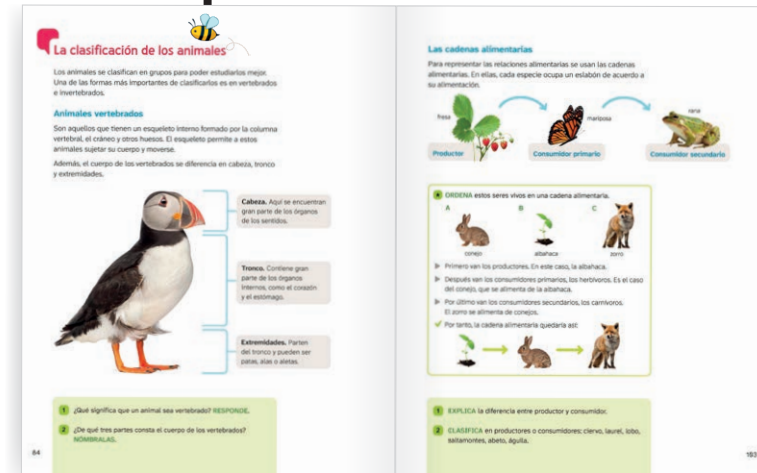
**TICKET DE ENTRADA.** La sección se cierra con una autoevaluación sobre los conocimientos previos (metacognición).

## 3 Exploración

En estas páginas pueden aparecer **ACTIVIDADES RESUELTAS** (andamiaje).

Se presentan los **SABERES BÁSICOS** conceptuales organizados por epígrafes.

En algunos epígrafes aparecerá una abeja, que indica que hay sugerencias de actividades de **APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO**.



Se incluyen actividades de resolución directa.

## 4 Estructuración



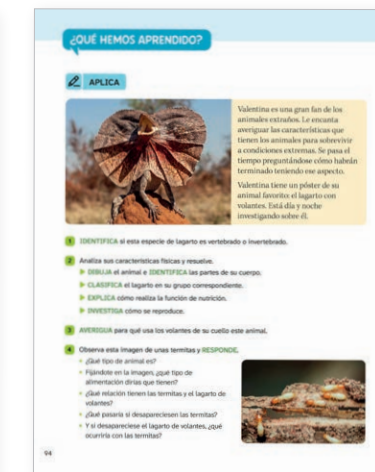
Se presenta bajo la sección **PRACTICAMOS**. Contiene actividades etiquetadas con los criterios de evaluación.

El docente puede utilizar esta sección como reflejo de las evidencias de aprendizaje de su alumnado.

## 5 Aplicación · Conclusión



**REPASA.** Resumen en el que se reflejan los saberes fundamentales trabajados.



**APLICA.** Prueba que parte de un estímulo y plantea preguntas de carácter competencial.



**CREA.** Sugerencias de tareas posibles a realizar según lo aprendido. El estudiante puede escoger y el docente modelar, lo que da opciones de multinivel.

**TICKET DE SALIDA.** La sección se cierra con la autoevaluación final, que dialoga con la inicial para que se vea el progreso.

# ¿Cómo es el material del profesorado?

## Libro anotado

En este libro anotado encontrarás una estructura flexible, rica y variada que tú podrás enriquecer.

¡Vamos al grano en cada momento!

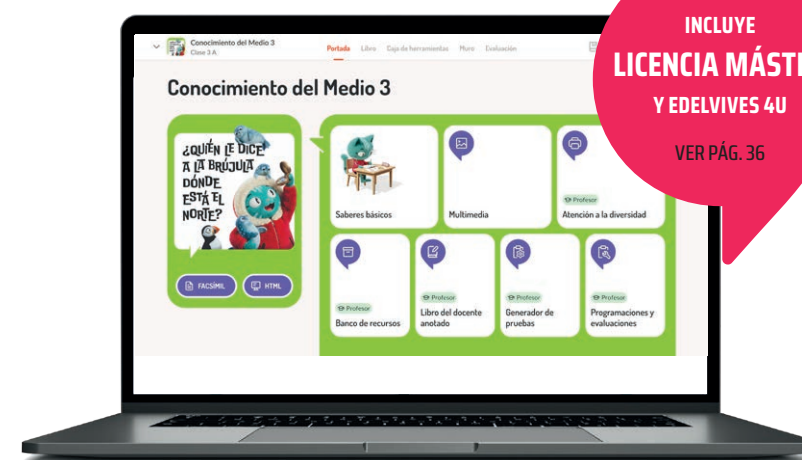
Tu clase es un ecosistema vivo. Tu guía, por fin, también.



## Libro digital

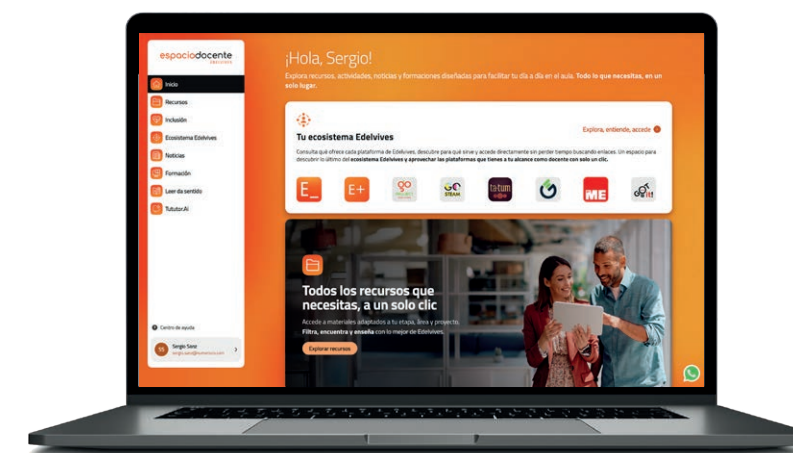
- Libros en facsímil y HTML
- Actividades interactivas
- Generadores
- Material multimedia
- Programaciones
- Evaluaciones
- Atención a la diversidad
- Cuadernos con solucionario
- Herramientas de evaluación

INCLUYE LICENCIA MÁSTER Y EDELVIVES 4U VER PÁG. 36



## Espacio docente

Un lugar en el que tienes disponibles todos los recursos que necesitas para tu aula



### TIPS DIDÁCTICOS

Ofrecen ideas concretas, fáciles de aplicar y vinculadas a un momento específico de la clase.

### ANDAMIAJE Y MULTINIVEL

Estrategias de apoyo y enriquecimiento para atender la diversidad del aula sin multiplicar tu preparación.

### EVALUACIÓN Y FEEDBACK

Sugerencias de feedback con tratamiento del error, evidencias y herramientas para evaluar cada vez que lo que necesites.

### PRÁCTICA ESPACIADA

Para atender a la memoria y recuperar contenidos trabajados antes.

### PUNTO CRÍTICO

Anticipan las dificultades de tu alumnado y te ofrecen ideas para resolverlas en el momento.

### DINÁMICAS FLASH

Proponen actividades breves que cambian el ritmo de la clase.

### ABJ

Dinámica para sacar partido al aprendizaje basado en el juego.

### PERCEPCIÓN VISUAL Y ATENCIÓN

Sugerencias para sacarle todo el partido a las fotografías e ilustraciones y trabajar la atención sostenida.

### CUIDADO Y BIENESTAR

Recursos para favorecer la calma, el autoconcepto positivo y crear un clima de confianza.

## Caja de recursos y actividades de Religión

Organizadas por ciclo



Por primera vez, material manipulable para la clase de Religión.



# ¿Cómo es el libro digital?

Multidispositivo, compatible e integrado.  
Es compatible con todos los sistemas operativos  
y entornos virtuales de aprendizaje.

Viaje al centro de la curiosidad  
está en la plataforma  
Edelvives Digital Plus



Contenido personalizable, comunicación  
con la clase, sincronización inmediata,  
actividades interactivas, trazabilidad  
y evaluación continua.

Motores de entrenamiento  
para **ORTOGRAFÍA  
Y CÁLCULO MENTAL**.

Videos formativos y explicativos.

Recursos específicos de  
**ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**.

Acceso sencillo a las  
**PROGRAMACIONES  
y EVALUACIONES** didácticas  
de tu Comunidad Autónoma.

Incluye  
tus contenidos  
autónomos

Permite el trabajo híbrido papel y digital.

- Versión **FACSÍMIL**
- Versión **PLENAMENTE HTML** desde 3.º de Primaria.

## El libro que evoluciona

Con Edelvives 4IU, una inteligencia artificial educativa integrada  
en la licencia del libro del profesorado, el contenido se adapta a tu aula  
y a cada alumno.

- Genera actividades a partir del contenido del libro.
- Adapta propuestas según el nivel del alumnado  
y sus necesidades educativas.
- Permite personalizar según intereses y contexto del aula.
- Te ayuda a ajustar y mejorar cada actividad mediante diálogo.
- Crea propuestas multinivel, adapta actividades y personaliza  
el aprendizaje de forma rápida y sencilla.

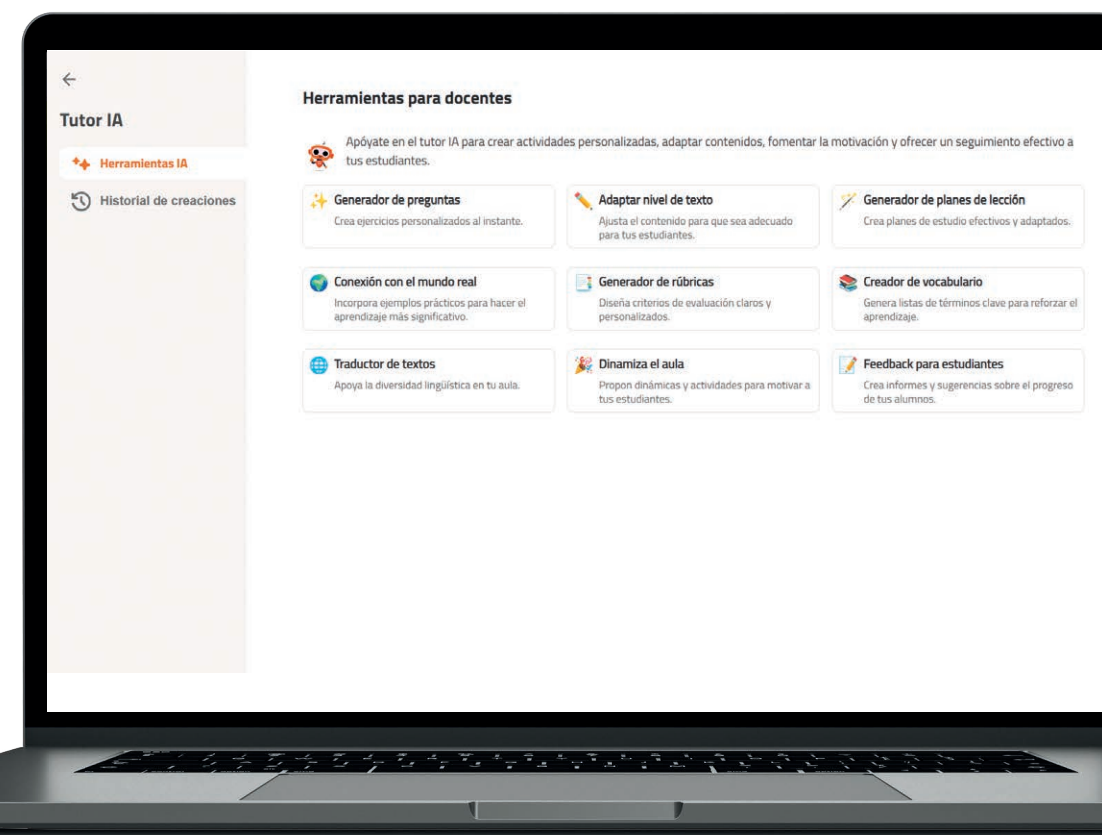
Lo que antes te llevaba horas, ahora lo haces en minutos.

Más  
personalización,  
menos carga.  
Más tiempo  
para enseñar.



Apóyate en

**EDELVIVES 4IU**



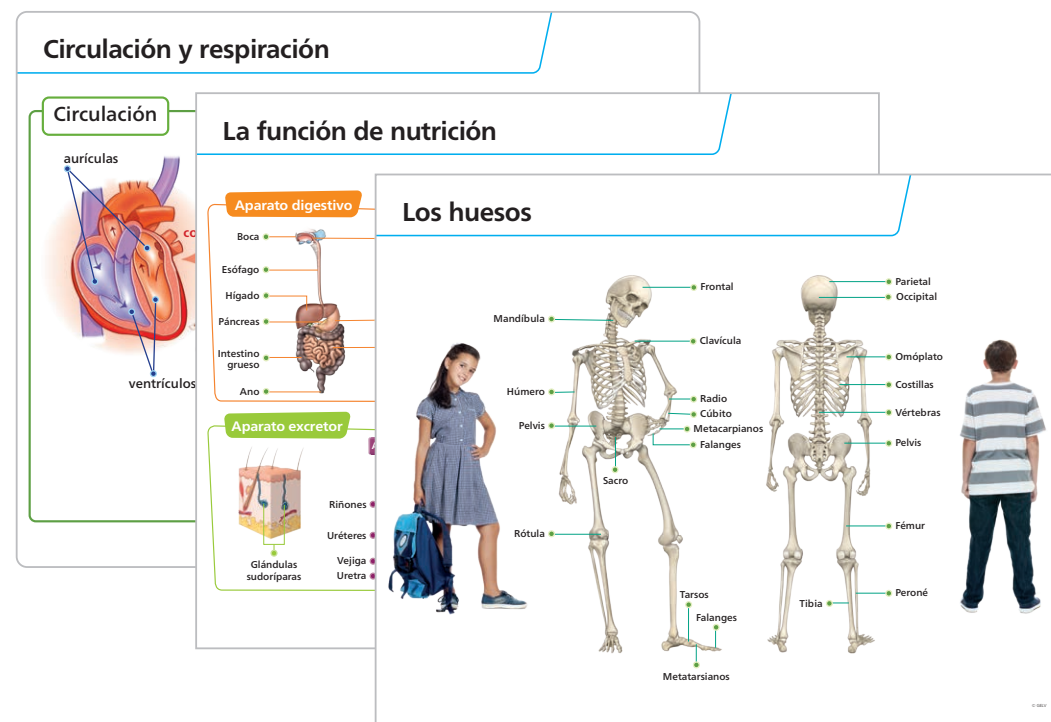
# ¿Qué materiales hay para el aula?

## Peluche de Tina para primer ciclo



## Murales de aula

Murales temáticos organizados por ciclos para Conocimiento del Medio, Ciencias de la Naturaleza, Ciencias Sociales y Religión. Servicio ondemand.



### MURALES: EL CUERPO HUMANO

- Los sentidos
- Los huesos
- Los músculos
- Circulación y respiración
- La función de nutrición
- La función de reproducción

### MURALES: CIUDADANÍA RESPONSABLE

- Seguridad vial
- Las seis erres de la sostenibilidad
- La ciberseguridad
- Ahorro de agua y energía
- Primeros auxilios
- Hábitos de consumo responsable

### MURALES: REFERENTES

- Del deporte
- De la literatura
- De las ciencias
- De las artes
- De los Derechos Humanos

### MURALES: MAPAS

- Físico de España
- Político de España
- División territorial de España
- Relieve de España
- Relieve ríos de Europa
- Países de Europa

## Materiales lúdicos, manipulativos y de atención a la diversidad

Para todo esto, consulta con tu asesor comercial

## Cajas Lúdicas

El Aprendizaje Basado en el Juego es una metodología educativa que utiliza el juego como medio para adquirir conocimientos y desarrollar habilidades.

Con los distintos juegos que forman parte de las cajas lúdicas se pueden trabajar algunos de los contenidos de las situaciones de aprendizaje de Lengua Castellana y de Matemáticas.



Descubre la abejita que revolotea por el libro.



### LENGUA PRIMER CICLO

- La fiesta de las letras con tableros y letras extras
- Club A: Palabrópolis
- Blanca la bruja
- Storytelling

### LENGUA SEGUNDO CICLO

- El colegio encantado
- Club A: Palabrópolis
- Adri el inventor
- Bob el explorador
- Secret Word

### LENGUA TERCER CICLO

- La fiesta de las letras con tableros y letras extras
- Secret Word
- Emotio
- Club A: Palabrópolis

### MATES PRIMER CICLO

- Ojo, mano, pata, ¡Monstruos!
- Club A: Numerópolis
- 10 lobitos
- El secreto de la pirámide
- Set de regletas de madera

### MATES SEGUNDO CICLO

- La galaxia de los números
- Club A: Numerópolis
- Jeff el Grumete
- Renata la pirata
- Set de regletas de madera

### MATES TERCER CICLO

- Numbers up
- Secret number
- Club A: Numerópolis
- Juan el arquitecto
- Set de regletas de madera

## Religames

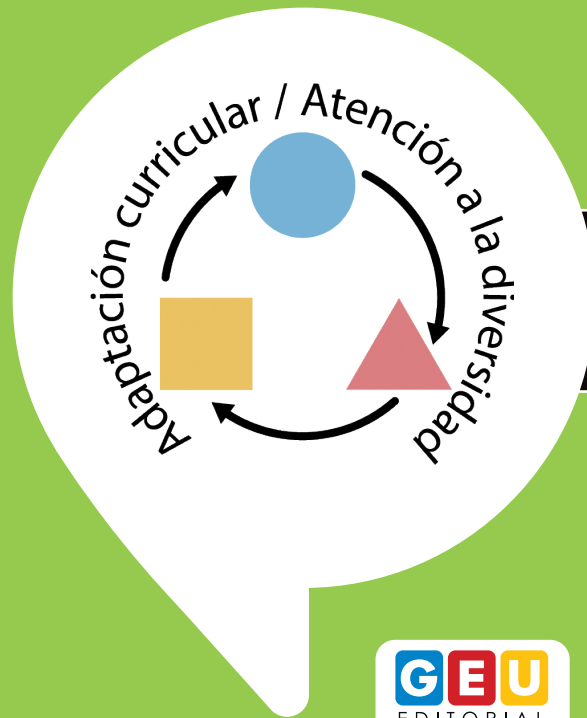
### organizados por ciclos

Juegos para trabajar los contenidos de la clase de Religión de forma lúdica y entretenida.



Deja que entre en tu aula todo el potencial del aprendizaje basado en el juego





**1.º Y 2.º DE PRIMARIA**  
Lengua Castellana y Literatura  
y Matemáticas



**EDELVIVES**

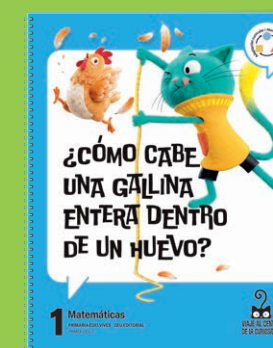
Una alianza para impulsar la atención a la diversidad en las aulas, por una educación inclusiva y transformadora

La propuesta que muchos docentes estaban esperando.



Materiales diseñados para apoyar el aprendizaje y el desarrollo de habilidades clave en diferentes áreas como comprensión lectora, escritura, matemáticas, cálculo y atención.

Ideales para complementar el aprendizaje de niños y niñas en distintas etapas educativas y adaptarse a las necesidades específicas de los estudiantes.



Una verdadera escuela inclusiva es posible.

# ESENCIA

1.º DE PRIMARIA

## ¿Necesitas ir al grano?

Esencia es una propuesta que reúne los aprendizajes fundamentales del curso para cada una de las áreas.

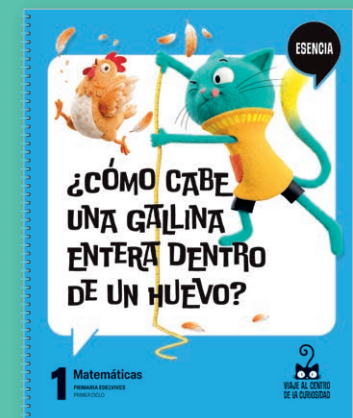
Te permite trabajar a tu ritmo y al de tu alumnado, cumpliendo con el currículo y aportándote la seguridad que necesitas.

Espiral

1 solo volumen

6 situaciones de aprendizaje

Contenidos cuidadosamente seleccionados



1.º DE PRIMARIA  
Lengua Castellana y Literatura

# Flexiletra: combina a tu manera

El puente perfecto entre Infantil y Primaria

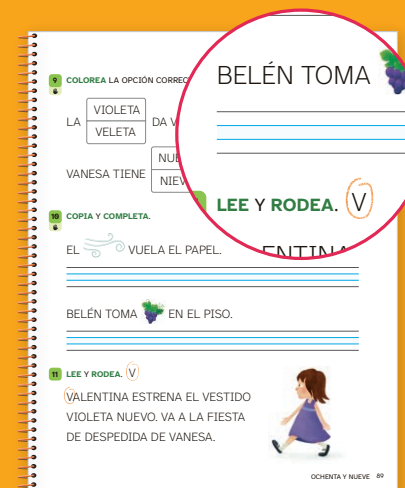
Personaliza por trimestres eligiendo la opción que da respuesta a las necesidades de tu alumnado.

Tu aula evoluciona y su libro también.

No todos llegan igual a Primaria. Ahora, la letra se adapta a ellos.



PRIMER TRIMESTRE



MAYÚSCULA



Ligada pauta



Ligada cuadrícula

SEGUNDO TRIMESTRE



MAYÚSCULA



Ligada pauta



Ligada cuadrícula

TERCER TRIMESTRE



Ligada pauta

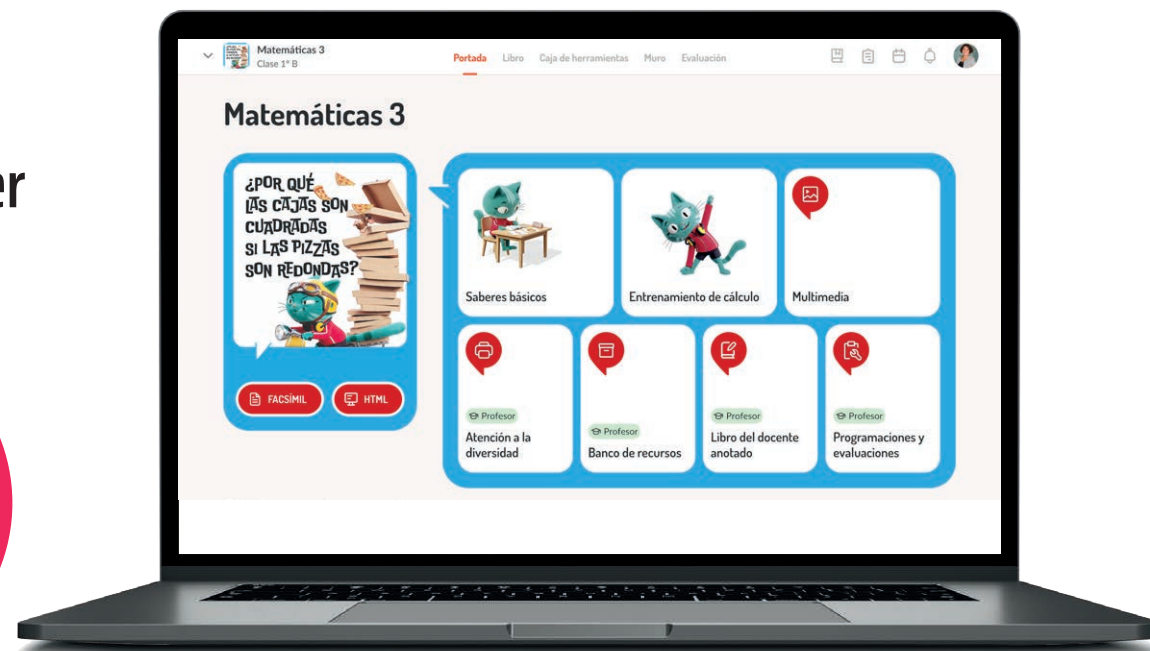


Imprenta pauta doble

# ¿Cómo sacarle jugo a la licencia máster?

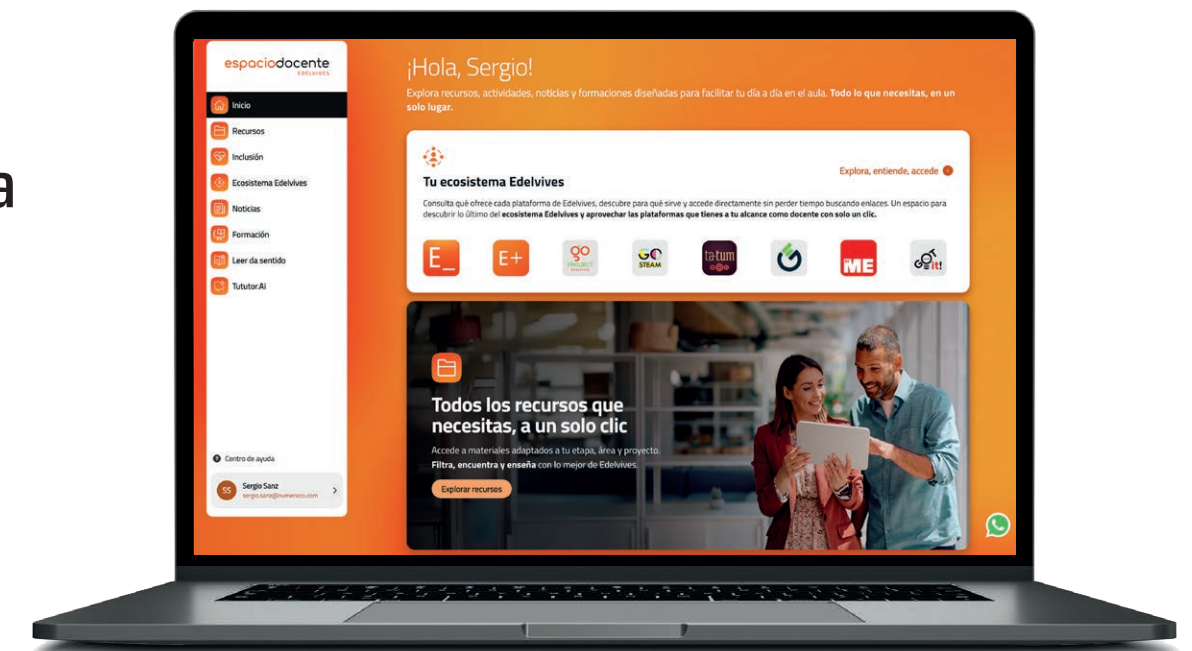
Multinivel, atención a la diversidad...  
Con la licencia máster no tienes límites

Aprovecha todas sus ventajas los diferentes ritmos y necesidades de tu clase.



# ¿Qué encontraré en el espacio docente?

Un espacio que te acompaña, te conoce y te ayuda a ganar tiempo



## ¿QUÉ ES?

- Una licencia única con la que acceder a los contenidos de las materias que impartes.
- En primer ciclo contiene todas las materias troncales de primero y segundo y recursos de Infantil para el tránsito.
  - En segundo y tercer ciclo contienen todos los cursos de la etapa por materia.

## ¿CÓMO SE USA?

- Activa tu licencia de docente y crea una clase.
- Asigna contenidos, actividades y recursos de cualquier curso.
- Crea situaciones de aprendizaje nuevas, aprovechando las partes de cualquiera de las que aparecen en los diferentes libros y cursos.

## ¿PARA QUÉ SIRVE?

- Para repasar contenidos de otros cursos.
- Para atender necesidades educativas de manera individualizada.
- Para reorganizar saberes básicos o situaciones de aprendizaje que se trabajan en otros cursos.
- Para plantear una propuesta propia de distribución del contenido curricular de la materia a lo largo de la etapa.
- Para facilitar la recuperación de saberes y aprendizajes no superados en cursos anteriores.



## TUS PLATAFORMAS, TUS RECURSOS, EN UN SOLO LUGAR

Accede desde un único entorno a tus herramientas de Edelvives: Edelvives Digital Plus, Ta-tum, GoSTEAM, GlobalEduca...

Espacio Docente aprende de ti y te propone contenidos relevantes según tu etapa, tus asignaturas y las plataformas que utilizas.

Todos los recursos y materiales que necesitas siempre a mano, siempre conectados con tu realidad.



## TE CONOCE, TE ACOMPAÑA, TE PROPONE

Espacio Docente evoluciona contigo. Te propone contenidos, recursos, tutoriales, novedades, formaciones y eventos pensados para tu contexto, tu etapa y tu manera de trabajar.



## FORMACIÓN, NOVEDADES Y ACOMPAÑAMIENTO CONTINUO

Accede a píldoras formativas, webinars, formaciones presenciales, tutoriales, eventos y novedades, personalizados según tu perfil, durante todo el curso.



## TU AGENDA Y TUS CLASES, CONECTADAS

Integra tu agenda y organiza tus clases de forma sencilla: planifica sesiones, asocia recursos a cada clase y ten todo preparado en el momento en que lo necesitas. Una forma más natural, ágil y ordenada de trabajar.



## UN ESPACIO AMABLE, CLARO Y FUNCIONAL

Diseñado para que encuentres lo que buscas de manera rápida, sencilla e intuitiva. Sin ruido, sin complicaciones, para ayudarte en tu día a día.

# Lengua Castellana y Literatura

## Materiales para el alumnado

### LIBROS DEL ALUMNADO

#### PRIMER CICLO



ACIS de GEU  
VER PÁG. 30

#### SEGUNDO Y TERCER CICLO



Incluye LICENCIA DIGITAL

Flexiletra  
VER PÁG. 34

- Encuadernación en espiral
- 3 volúmenes
- 9 situaciones de aprendizaje
- Pegatinas y troqueles
- Material manipulable

Esencia  
VER PÁG. 32

- 3 volúmenes
- 9 situaciones de aprendizaje

### SABERES BÁSICOS

Estos libros acompañan al libro de alumnado y contienen:

- Saberes básicos organizados por situaciones de aprendizaje
- Técnicas de estudio
- Dosieres de uso para todo el curso



### CUADERNOS

Un único volumen con actividades que refuerzan el aprendizaje.

Encuadernación en espiral.



## Materiales para el profesorado

### LIBRO ANOTADO ¡TODO PARA EL DOCENTE!

Incluye LICENCIA MASTER

El mismo libro del alumnado con notas muy concretas, acceso sencillo a los recursos, tips didácticos, dinámicas flash...

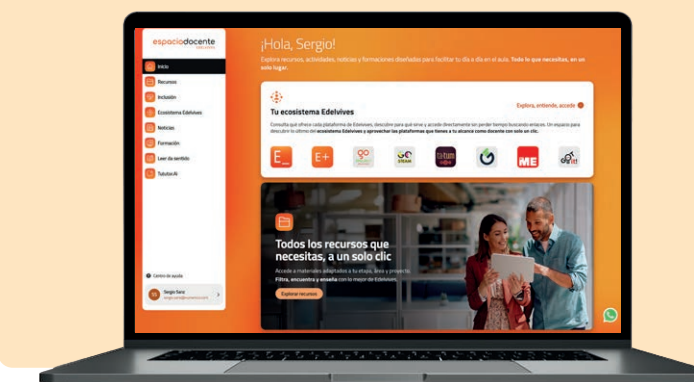
Ver pág. 24



### ESPACIO DOCENTE

Todos los recursos. Todo lo que necesitas para tu día a día.

Ver pág. 37



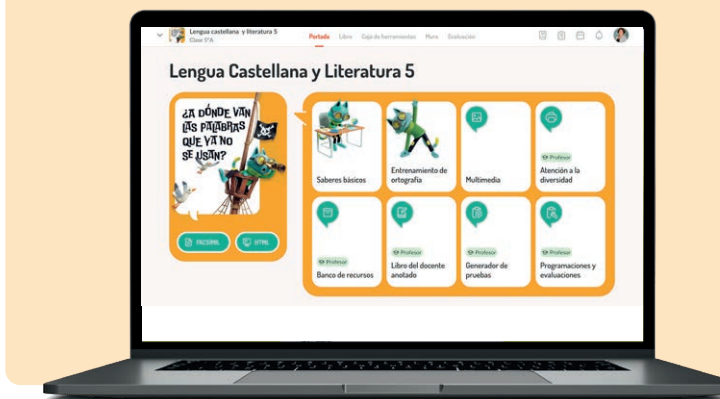
## Libro digital

Permite el trabajo híbrido papel y digital.

Licencias para el alumnado y el profesorado.

Incluye IA educativa para el docente.

Ver pág. 26



## Materiales para el aula

Materiales lúdicos, manipulativos y de atención a la diversidad

Ver pág. 28



Consulta la secuenciación de contenidos de 1.º a 6.º

# Matemáticas

## Materiales para el alumnado

### LIBROS DEL ALUMNADO

#### PRIMER CICLO



ACIS de GEU  
VER PÁG. 30

#### SEGUNDO Y TERCER CICLO



Incluye LICENCIA DIGITAL

- Encuadernación en espiral
- 3 volúmenes
- 9 situaciones de aprendizaje
- Pegatinas y troqueles
- Material manipulable

Esencia  
VER PÁG. 32

- 3 volúmenes
- 9 situaciones de aprendizaje

### SABERES BÁSICOS

Estos libros acompañan al libro de alumnado y contienen:

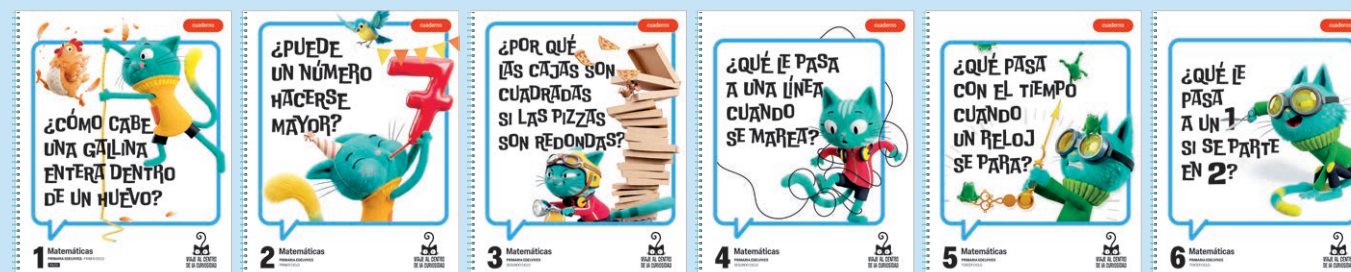
- Saberes básicos organizados por situaciones de aprendizaje
- Técnicas de estudio
- Dosières de uso para todo el curso



### CUADERNOS

Un único volumen con actividades que refuerzan el aprendizaje.

Encuadernación en espiral.



## Materiales para el profesorado

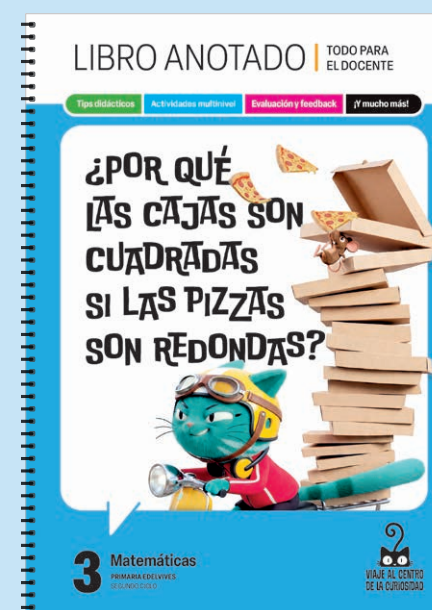
### LIBRO ANOTADO

#### ¡TODO PARA EL DOCENTE!

El mismo libro del alumnado con notas muy concretas, acceso sencillo a los recursos, tips didácticos, dinámicas flash...

Ver pág. 24

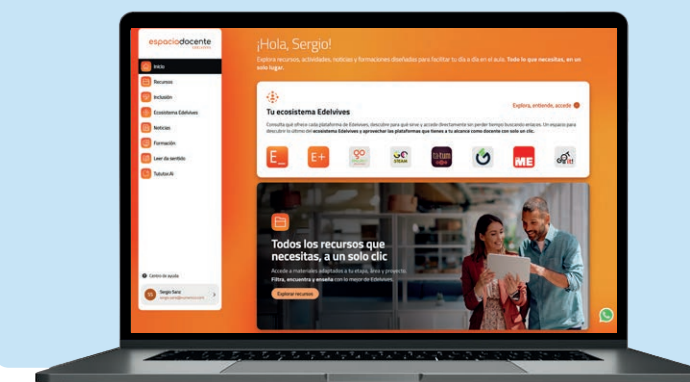
Incluye LICENCIA MASTER



### ESPACIO DOCENTE

Todos los recursos. Todo lo que necesitas para tu día a día.

Ver pág. 37



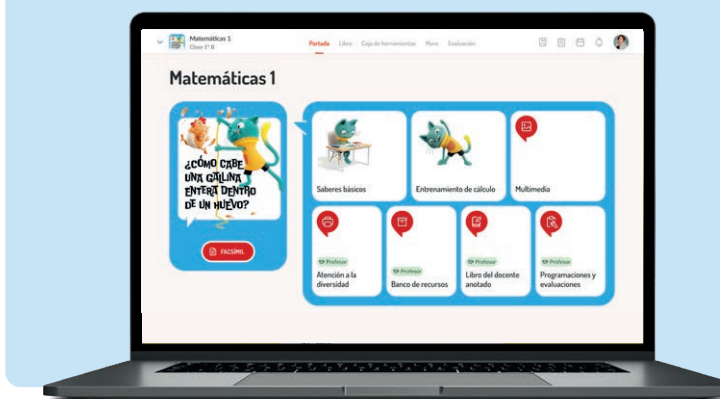
## Libro digital

Permite el trabajo híbrido papel y digital.

Licencias para el alumnado y el profesorado.

Incluye IA educativa para el docente.

Ver pág. 26



## Materiales para el aula

Materiales lúdicos, manipulativos y de atención a la diversidad

Ver pág. 28



Consulta la secuenciación de contenidos de 1.º a 6.º

## Materiales para el alumnado

### LIBROS DEL ALUMNADO

#### PRIMER CICLO

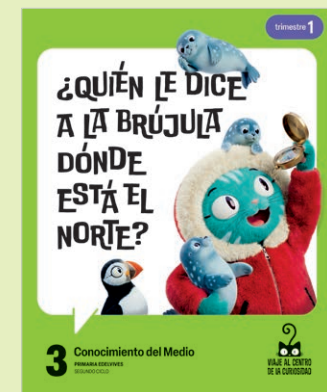


Esencia  
VER PÁG. 32

- Encuadernación en espiral
- 3 volúmenes
- 9 situaciones de aprendizaje
- Pegatinas y troqueles
- Material manipulable



#### SEGUNDO Y TERCER CICLO



Incluye LICENCIA DIGITAL

- 3 volúmenes
- 9 situaciones de aprendizaje

### SABERES BÁSICOS

Estos libros acompañan al libro de alumnado y contienen:

- Saberes básicos organizados por situaciones de aprendizaje
- Técnicas de estudio
- Dosieres de uso para todo el curso



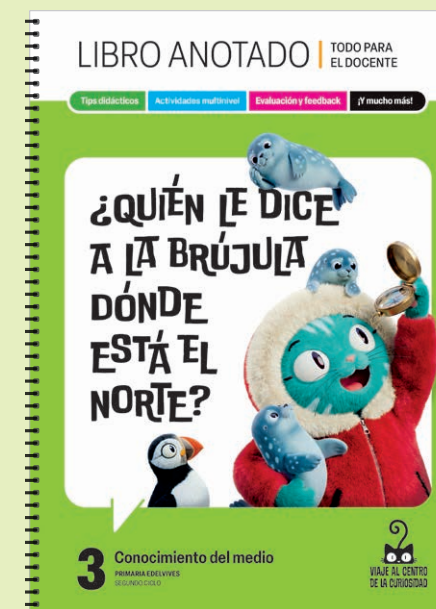
## Materiales para el profesorado

### LIBRO ANOTADO ¡TODO PARA EL DOCENTE!

Incluye LICENCIA MASTER

El mismo libro del alumnado con notas muy concretas, acceso sencillo a los recursos, tips didácticos, dinámicas flash...

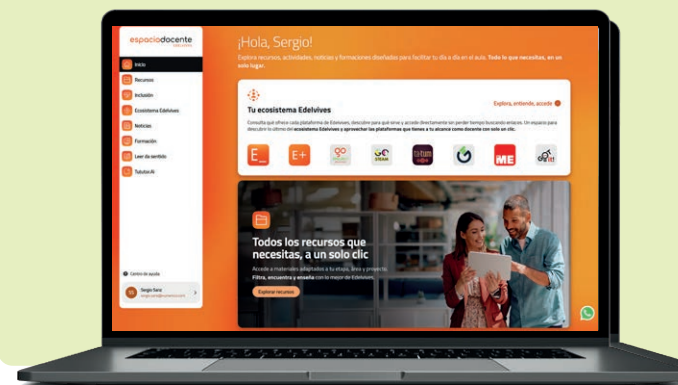
Ver pág. 24



### ESPACIO DOCENTE

Todos los recursos. Todo lo que necesitas para tu día a día.

Ver pág. 37



## Libro digital

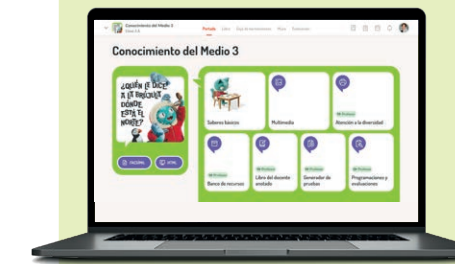
Permite el trabajo híbrido papel y digital.

Licencias para el alumnado y el profesorado.

Incluye contenido autonómico.

IA educativa para el docente.

Ver pág. 26



## Materiales para el aula

Materiales lúdicos, manipulativos y de atención a la diversidad

Ver pág. 28

Y si tu centro es bilingüe

**roots**  
Science, Natural Science and Social Science



El nuevo proyecto de Conocimiento del medio de ByME presenta un enfoque innovador que combina la indagación, la sostenibilidad y el aprendizaje práctico.

ROOTS lleva esta visión al aula con contenido claro, visual y accesible. Resúmenes visuales, actividades atractivas y recursos flexibles, desde estaciones de aprendizaje hasta hojas de trabajo multinivel, ayudan a los docentes a crear lecciones inclusivas y dinámicas.

Descúbrelo en la web de ByME



Consulta la secuenciación de contenidos de 1.º a 6.º

## Materiales para el alumnado

### LIBROS DEL ALUMNADO

#### PRIMER CICLO



- Encuadernación en espiral
- 1 volumen
- 6 situaciones de aprendizaje
- Pegatinas y troqueles
- Material manipulable



#### SEGUNDO Y TERCER CICLO



Incluye LICENCIA DIGITAL

- 1 volumen
- 6 situaciones de aprendizaje

### SABERES BÁSICOS

Estos libros acompañan al libro de alumnado y contienen:

- Saberes básicos organizados por situaciones de aprendizaje
- Técnicas de estudio
- Dosieres de uso para todo el curso



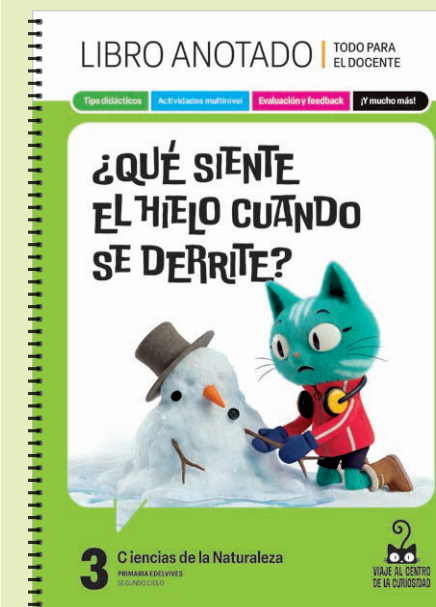
## Materiales para el profesorado

### LIBRO ANOTADO ¡TODO PARA EL DOCENTE!

Incluye LICENCIA MASTER

El mismo libro del alumnado con notas muy concretas, acceso sencillo a los recursos, tips didácticos, dinámicas flash...

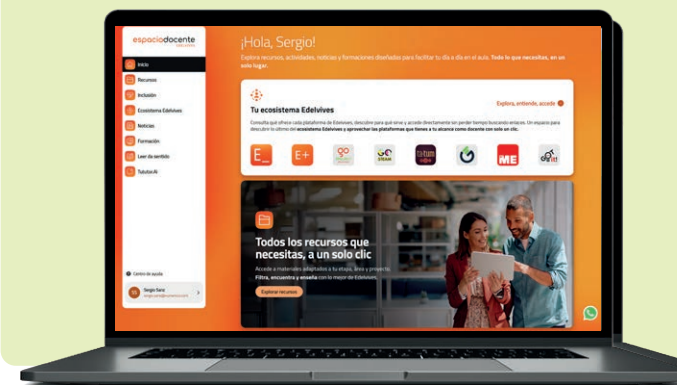
Ver pág. 24



### ESPACIO DOCENTE

Todos los recursos. Todo lo que necesitas para tu día a día.

Ver pág. 37



## Libro digital

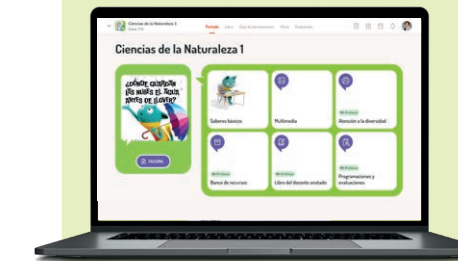
Permite el trabajo híbrido papel y digital.

Licencias para el alumnado y el profesorado.

Incluye contenido autonómico.

IA educativa para el docente.

Ver pág. 26



## Materiales para el aula

Materiales lúdicos, manipulativos y de atención a la diversidad

Ver pág. 26

Y si tu centro es bilingüe

**roots**  
Science, Natural Science and Social Science



El nuevo proyecto de Ciencias Naturales de ByME presenta un enfoque innovador que combina la indagación, la sostenibilidad y el aprendizaje práctico.

ROOTS lleva esta visión al aula con contenido claro, visual y accesible. Resúmenes visuales, actividades atractivas y recursos flexibles, desde estaciones de aprendizaje hasta hojas de trabajo multinivel, ayudan a los docentes a crear lecciones inclusivas y dinámicas.

Descúbrelo en la web de ByME



[bilingualbyme.com](http://bilingualbyme.com)



Consulta la secuenciación de contenidos de 1.º a 6.º

## Materiales para el alumnado

### LIBROS DEL ALUMNADO

#### PRIMER CICLO



- Encuadernación en espiral
- 1 volumen
- 6 situaciones de aprendizaje
- Pegatinas y troqueles
- Material manipulable



#### SEGUNDO Y TERCER CICLO



Incluye LICENCIA DIGITAL

- 1 volumen
- 6 situaciones de aprendizaje

### SABERES BÁSICOS

Estos libros acompañan al libro de alumnado y contienen:

- Saberes básicos organizados por situaciones de aprendizaje
- Técnicas de estudio
- Dosieres de uso para todo el curso



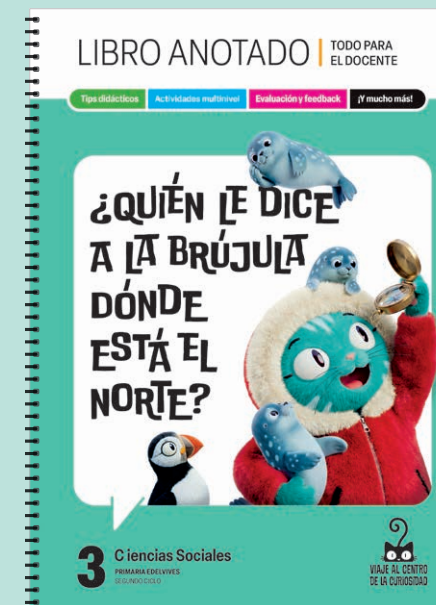
## Materiales para el profesorado

### LIBRO ANOTADO ¡TODO PARA EL DOCENTE!

Incluye LICENCIA MASTER

El mismo libro del alumnado con notas muy concretas, acceso sencillo a los recursos, tips didácticos, dinámicas flash...

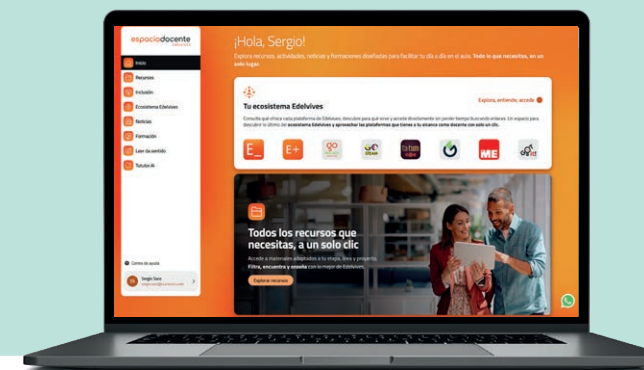
Ver pág. 24



### ESPACIO DOCENTE

Todos los recursos. Todo lo que necesitas para tu día a día.

Ver pág. 37



## Libro digital

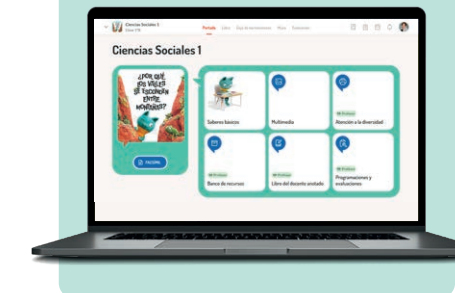
Permite el trabajo híbrido papel y digital.

Licencias para el alumnado y el profesorado.

Incluye contenido autonómico.

IA educativa para el docente.

Ver pág. 26



## Materiales para el aula

Materiales lúdicos, manipulativos y de atención a la diversidad

Ver pág. 28

Y si tu centro es bilingüe

**roots**  
Science, Natural Science and Social Science



El nuevo proyecto de Ciencias Sociales de ByME presenta un enfoque innovador que combina la indagación, la sostenibilidad y el aprendizaje práctico.

ROOTS lleva esta visión al aula con contenido claro, visual y accesible. Resúmenes visuales, actividades atractivas y recursos flexibles, desde estaciones de aprendizaje hasta hojas de trabajo multinivel, ayudan a los docentes a crear lecciones inclusivas y dinámicas.

Descúbrelo en la web de ByME



[bilingualbyme.com](http://bilingualbyme.com)

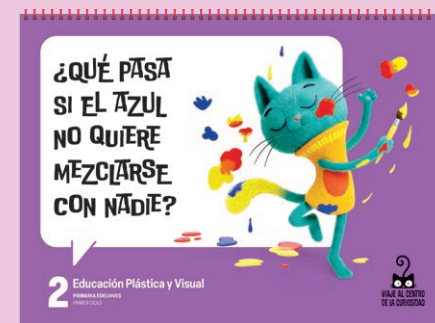


Consulta la secuenciación de contenidos de 1.º a 6.º

### Materiales para el alumnado

#### LIBROS DEL ALUMNADO

##### PRIMER CICLO

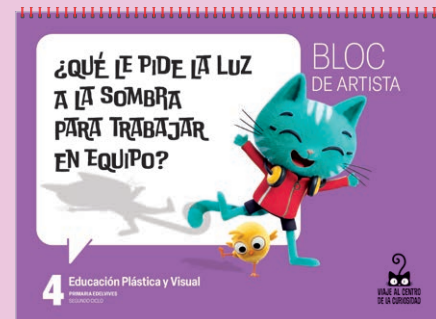


- Encuadernación en espiral
- 1 bloc
- 6 situaciones de aprendizaje
- Pegatinas y troqueles
- Incluye glosario y láminas de técnicas plásticas y artísticas

##### SEGUNDO Y TERCER CICLO



- Encuadernación en espiral
- 1 bloc
- 6 situaciones de aprendizaje



Incluye LICENCIA DIGITAL

#### SABERES BÁSICOS

Desde tercero, estos libros acompañan al libro de alumnado y contienen:

- Saberes básicos organizados por situaciones de aprendizaje
- Dosieres de uso para todo el curso



### Materiales para el profesorado

#### LIBRO ANOTADO

##### ¡TODO PARA EL DOCENTE!

El mismo libro del alumnado con notas muy concretas, acceso sencillo a los recursos, tips didácticos, dinámicas flash...

Ver pág. 24

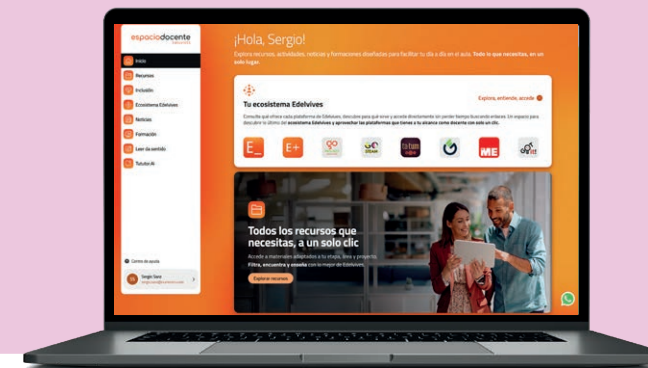
Incluye LICENCIA MASTER



#### ESPACIO DOCENTE

Todos los recursos. Todo lo que necesitas para tu día a día.

Ver pág. 37



### Libro digital

Permite el trabajo híbrido papel y digital.

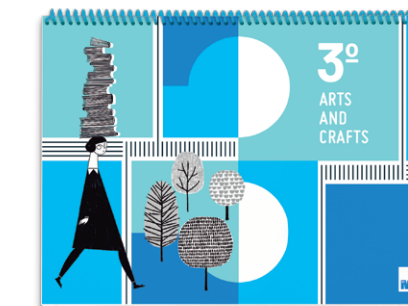
Licencias para el alumnado y el profesorado.

Ver pág. 26



Y si tu centro es bilingüe

**making waves**  
Arts & Crafts



Inspira a los estudiantes a explorar, crear y expresarse a través del arte. Con su enfoque claro y práctico, transforma cada aula en un espacio para la imaginación y el descubrimiento.

Fácil de llevar al aula y diseñado para todo tipo de docentes —no se requieren conocimientos artísticos— anima a cada estudiante a convertirse en un verdadero artista.

Descúbrelo en la web de ByME [bilingualbyme.com](http://bilingualbyme.com)



Consulta la secuenciación de contenidos de 1.º a 6.º

# Educación Religiosa

## Materiales para el alumnado

### LIBROS DEL ALUMNADO



#### PRIMER CICLO

- Encuadernación en espiral
- 1 volumen
- 9 situaciones de aprendizaje
- Incluye pegatinas y glosario

Incluye LICENCIA DIGITAL



#### SEGUNDO Y TERCER CICLO

- 1 volumen
- 9 situaciones de aprendizaje
- Incluye glosario



## Materiales para el profesorado

### LIBRO ANOTADO ¡TODO PARA EL DOCENTE!

El mismo libro del alumnado con notas muy concretas, acceso sencillo a los recursos, tips didácticos, dinámicas flash...

Ver pág. 24



Incluye LICENCIA MASTER

### CAJA DE RECURSOS Y ACTIVIDADES



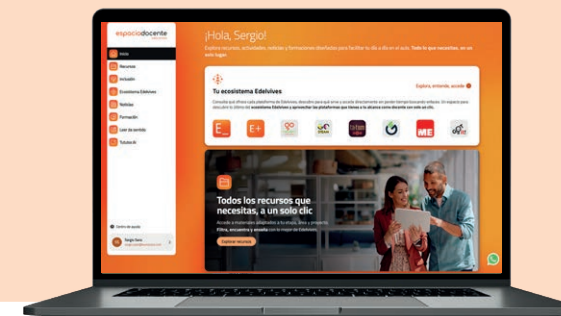
Un archivador con fichas segmentadas por ciclos para trabajar los contenidos fundamentales de la asignatura

Se entregan por ciclos.

### ESPACIO DOCENTE

Todos los recursos. Todo lo que necesitas para tu día a día.

Ver pág. 37

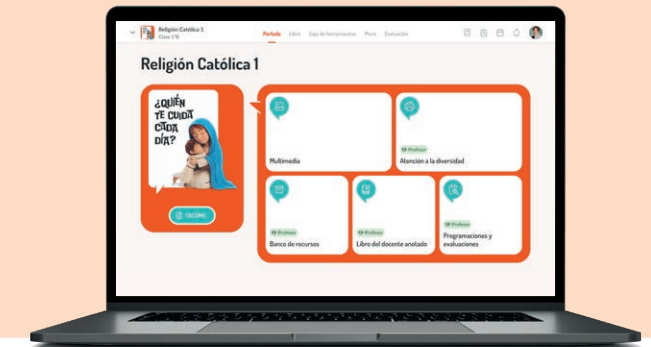


## Libro digital

Permite el trabajo híbrido papel y digital.

Licencias para el alumnado y el profesorado.

Ver pág. 26



## Materiales para el aula

### MURALES

Cada curso incluye dos murales pensados para reforzar aspectos claves de la asignatura tales como la Creación, la historia de la Salvación, el ciclo litúrgico, los sacramentos...

### RELIGAMES

En este proyecto trabajamos la gamificación con Religames, unos divertidos juegos de mesa pensados específicamente para trabajar los contenidos de la clase de Religión desde un punto de vista lúdico y riguroso.

Ver pág. 29



Consulta la secuenciación de contenidos de 1.º a 6.º

### Material para el alumnado

#### LIBRO DEL ALUMNADO



- 1 volumen
- 9 situaciones de aprendizaje
- Incluye glosario

Incluye LICENCIA DIGITAL

### Libro digital

Permite el trabajo híbrido papel y digital.  
Licencias para el alumnado y el profesorado.  
Ver pág. 26

### Materiales para el profesorado

#### LIBRO ANOTADO ¡TODO PARA EL DOCENTE!

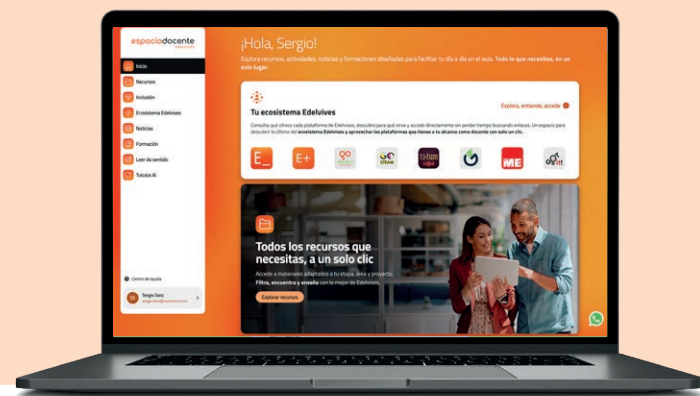
El mismo libro del alumnado con notas muy concretas, acceso sencillo a los recursos, tips didácticos, dinámicas flash...  
Ver pág. 24



Incluye LICENCIA MASTER

#### ESPACIO DOCENTE

Todos los recursos. Todo lo que necesitas para tu día a día.  
Ver pág. 37



### Materiales para el alumnado

#### LIBROS DEL ALUMNADO

- 6 situaciones de aprendizaje en cada curso
- En primero, los libros tienen pegatinas, troqueles, rascas y material manipulable



Incluye LICENCIA DIGITAL

### Materiales para el profesorado

#### PROPUESTAS DIDÁCTICAS

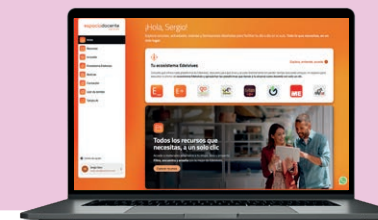
- Un volumen
- Reproducción del libro del alumnado con sugerencias metodológicas para cada apartado, con especial hincapié en los momentos de evaluación
- Propuestas de aprendizaje cooperativo, rutinas y destrezas de pensamiento y metacognición
- Incluye solucionario



Incluye LICENCIA MASTER

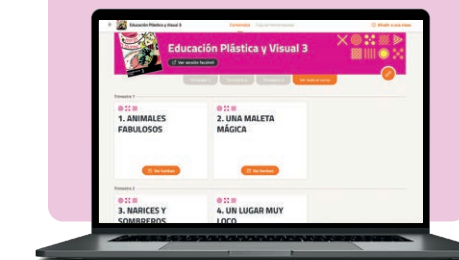
#### ESPACIO DOCENTE

Todos los recursos. Todo lo que necesitas para tu día a día.  
Ver pág. 37



### Libro digital

Permite el trabajo híbrido papel y digital.  
Licencias para el alumnado y el profesorado.



### Y si tu centro es bilingüe

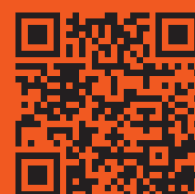
#### MUSIC



Una propuesta con enfoque holístico que motiva al alumnado a desarrollar su creatividad musical mientras aprende los conceptos clave.

- Un enfoque globalizado
- Apoyo con la gramática y vocabulario
- Recursos extra en producto digital

Descúbrelo en la web de ByME [bilingualbyme.com](http://bilingualbyme.com)



Consulta la secuenciación de contenidos de 1.º a 6.º



Consulta la secuenciación de contenidos de 1.º a 6.º

**¡COMPLEMENTA  
TU OFERTA!**

# ¿Qué materiales puedo compaginar con el proyecto?



## Comprensión lectora EN CONTEXTO



Un programa de comprensión lectora **secuenciado para profundizar paulatinamente** en los distintos niveles de lectura.

- Practica los procesos cognitivos de lectura aplicados en las pruebas PIRLS.
- Desarrolla pautas específicas para el trabajo antes, durante y después de la lectura.
- Aplica las diferentes estrategias lectoras según el tipo de texto, el contexto comunicativo y el objetivo de la lectura.

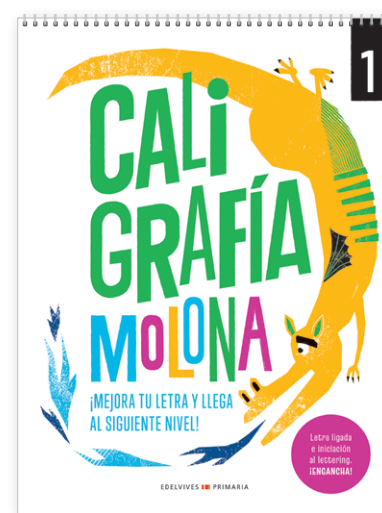
## Ortografía CON SENTIDO



La fórmula perfecta para aprender, repasar y aplicar las normas ortográficas.

- Desarrolla habilidades cognitivas como la atención, la memoria y la percepción.
- Aplica procedimientos mnemotécnicos relacionando imágenes y palabras.
- Entrena las dificultades ortográficas a partir de escenas visuales divertidas.

## Caligrafía MOLONA



Serie de 4 blocs para aprender a escribir con letra ligada o mejorar la escritura de manera muy visual, natural, intuitiva y divertida.

- Sigue esta metodología creada por una calígrafa de prestigio.
- Practica apoyándote en los video tutoriales.
- Diviértete con los *letterings* y ¡disfruta de tus progresos!

Proyecto de **Azahara Letras**  
Más de 260.000 seguidores en YouTube

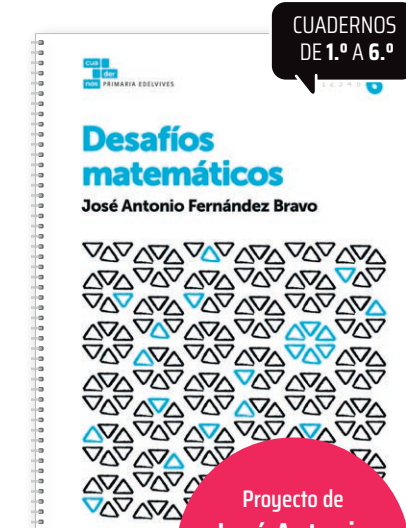
## Desafío STEAM



Propuesta de cuadernos para trabajar las diferentes disciplinas STEAM a través de situaciones de aprendizaje muy motivadoras.

- Vincula estrategias STEAM con el aprendizaje cooperativo o la cultura maker.
- Capacita a los estudiantes para las profesiones de futuro.
- Fomenta la resolución de problemas, la capacidad de análisis, la curiosidad y la creatividad.

## Desafíos matemáticos



Serie de 6 cuadernos diseñados para hacer pensar. Por ello, contienen retos y desafíos que exigen pensar como método y permiten reflexionar antes de hacer.

- La serie completa tiene más de 300 desafíos y se vertebró a través de problemas de muy diversa tipología.
- Desarrolla la metacognición, la toma de decisiones y el razonamiento matemático.
- Contienen cuadros informativos que ayudan en el proceso de toma de decisiones antes de resolver los problemas.

Proyecto de **José Antonio Fernández Bravo**

## Plan de vacaciones



Una serie de cuadernos de vacaciones para darle al coco y pasarlo en grande.

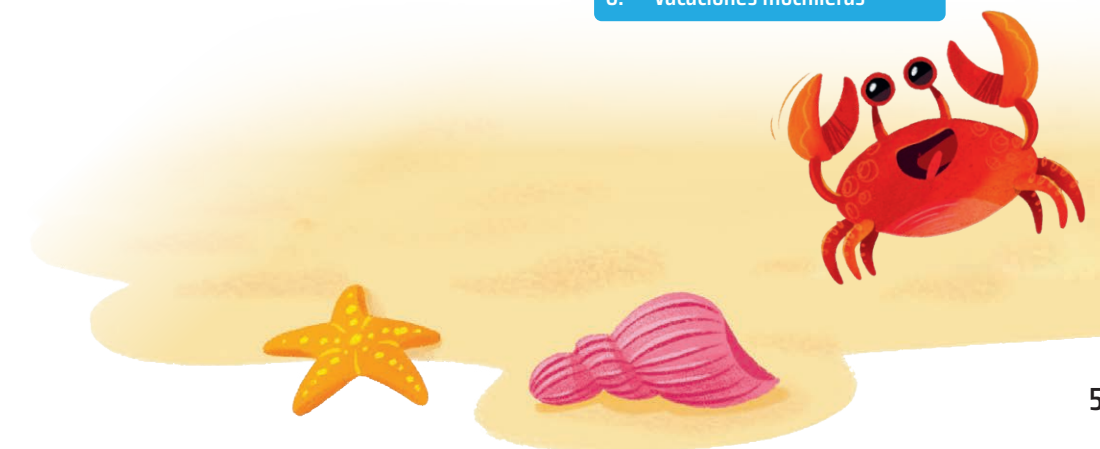
Contienen laberintos, enigmas, crucigramas, mandalas y un montón de juegos para ponerte a prueba: memoria, busca y encuentra, intrusos... ¡y mucho más!

Además, ya que estamos, entrenan la atención, la memoria y hasta la paciencia (que nunca viene mal 😊).

Y para esos ratos muertos (siesta, viajes, esperas interminables...), cada cuaderno tiene un juego de mesa para divertirse en compañía.

¡Para repasar y divertirse!

- 1.º Vacaciones en la ciudad
- 2.º Vacaciones de acampada
- 3.º Vacaciones en autocaravana
- 4.º Vacaciones en barco
- 5.º Vacaciones en tren
- 6.º Vacaciones mochileras














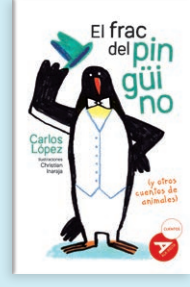






# ¿Qué propuestas de fomento de la lectura me ofrece Edelvives?

## Pasaporte lector

La nueva propuesta del plan lector Edelvives que **vincula los libros con LA VIDA COTIDIANA**.

- Selección de **tres títulos para cada curso** acompañados de un **cuaderno de actividades** para el alumnado.
- Ejercita la **comprensión lectora**, la **expresión escrita** y la relación de los elementos literarios con el **contexto social, cultural o artístico**.

1.º PRIMARIA	2.º PRIMARIA	3.º PRIMARIA	4.º PRIMARIA	5.º PRIMARIA	6.º PRIMARIA
Bruno no quiere ir al colegio 	Abecé diario 	Regalos para el rey del bosque 	La batalla de los muñecos de nieve 	La chica de la ventana 	Kambirí 
Cien adivinanzas para jugar 	Los Superminis 2 El concurso de historietas 	Ser bajita es un rollo 	Cómo ríen las sirenas 	El equipo de las chicas 	Río Rojo 
Animaleza 	El frac del pingüino (y otros cuentos de animales) 	Un verano en Flamia 	El bandido y las gemelas Mataquín 	Escuela de gladiadores 	Gwyneth 

## Expediciones lectoras

Un plan lector **dinámico y versátil, organizado por itinerarios lectores, perfecto para tu aula**.

- Itinerarios de cinco lecturas agrupadas en torno a un tema común.
- Asume un papel activo de mediación y dinamización de la lectura en tu aula.
- Tu alumnado elegirá su propia ruta y cómo llegar de un libro a otro, favoreciendo su identidad lectora.

¿Qué incluye cada expedición?

- Cinco títulos relacionados con el tema de la expedición lectora.
- Propuesta de dos elementos extraliterarios relacionados con el tema de la expedición (obras de arte, canciones, películas, espacios naturales...).
- Guía para el docente con dinámicas para trabajar en clase los aspectos comunes y específicos de los libros.
- Bitácora de lectura para que el alumnado recoja su experiencia individual y configure su propia identidad lectora.

### 2.º CICLO

AMISTAD Y PANDILLAS	VIDAS COMPARTIDAS	MISTERIOS PARA RESOLVER
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¡Que vienen los fantasmas!</li> <li>• Ser bajita es un rollo</li> <li>• La llamada del agua</li> <li>• En busca del tiki de oro</li> <li>• El colegio de los animales mágicos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ¡Corre, Kuru, corre!</li> <li>• La linternita mágica</li> <li>• Empieza por A</li> <li>• La sabiduría de Atenea</li> <li>• Jane</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El bandido y las gemelas Mataquín</li> <li>• Un verano en Flamia</li> <li>• Benita y Malva y el crimen del crítico gastronómico</li> <li>• Ottoline y la gata amarilla</li> <li>• Una visita de Transilvania</li> </ul>

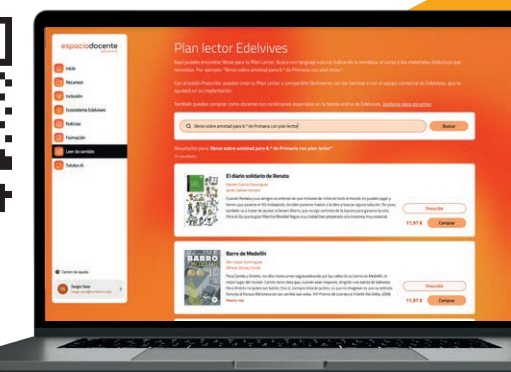
### 3.º CICLO

ENIGMAS POR RESOLVER	SERES EXTRAORDINARIOS	A FAVOR DE LOS BUENOS TRATOS
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El misterio del colegio embrujado</li> <li>• El secreto de Enola</li> <li>• El doctor Néctor y el misterio en el Museo Romano</li> <li>• Inquietantes compañías</li> <li>• El extraño caso del castillo Billinghurst</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El guardián de las pesadillas</li> <li>• Agualuna</li> <li>• Misterio en la mina</li> <li>• La transformación de Carag</li> <li>• Un equipo de miedo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Martín, rey de los monos</li> <li>• Gwyneth</li> <li>• El equipo de las chicas</li> <li>• Partidazo entre chatarra</li> <li>• Si queréis ayudarme, leave me alone</li> </ul>



¡MOJA!

espaciocente.edelvives.com



Configura tu plan lector personalizado en el espaciocente

Con el **buscador de lenguaje natural** puedes introducir las temáticas o cursos que te interesan y, con el botón **Prescribir**, se creará tu plan lector. Además, se generará un resumen del plan y la info práctica para que puedas **compartir directamente con las familias**. Si lo prefieres, tienes la opción de solicitar el **apoyo del equipo comercial** de Edelvives, que te ayudará en su implantación.

**FÁCIL. SENCILLO. RÁPIDO. NO BUSQUES, ENCUENTRA.**

# ta-tum

La plataforma de lectura digital e híbrida para Primaria y Secundaria



## Lectura híbrida

### COMBINA LO FÍSICO Y LO DIGITAL

La lectura híbrida combina lo mejor del formato físico y el digital para potenciar la experiencia de aprendizaje.

**LIBRO FÍSICO.** Lectura profunda y enfocada que favorece la comprensión detallada.

**LIBRO DIGITAL.** Lectura flexible que facilita la personalización del texto y el acceso a una amplia variedad de contenidos.

**PLATAFORMA DIGITAL.** Incluye actividades interactivas, dinámicas de gamificación y herramientas de evaluación y seguimiento.

## Habilidades lectoras

### HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO CON RIGOR CIENTÍFICO

#### Colaboración con la Universidad de Valencia

- Evaluación estructurada en **5 procesos clave de comprensión lectora**.
- Actividades desarrolladas a partir de **marcos internacionales** de referencia (PIRLS y PISA).
- Procesos y tareas adaptados específicamente a **textos narrativos** para garantizar su aplicabilidad en el aula.



#### Lectoscopio

Herramienta de diagnóstico para analizar las **habilidades lectoras** del alumnado.

#### Cuaderno de evaluación

Permite una evaluación global y clara del progreso del alumnado.

#### Sección de informes

Visualización de los libros leídos, control del tiempo de lectura, seguimiento del progreso y rendimiento en comprensión lectora.



## Penguin Aula Edelvives



Como parte de nuestra misión compartida de **fomentar que los estudiantes** de todas las edades **lean más y mejor**, incorporamos a nuestro catálogo de Ta-tum los títulos más populares de literatura infantil y juvenil de Penguin Aula.

### Éxito comprobado

En su primer año, se han generado miles de lecturas a nivel nacional.

### Catálogo en expansión

El catálogo de Ta-tum se amplía con la incorporación de 100 títulos adicionales de Penguin Aula.

### Lectura que atrapa

Ta-tum presenta **nuevos y emocionantes casos** diseñados específicamente para estas lecturas, garantizando que todos los estudiantes se enganchen a la aventura lectora.

Autores reconocidos como **Eloy Moreno, R.J. Palacio, Míriam Tirado, Juan Gómez-Jurado y Bárbara Montes**, entre muchos otros, contribuyen a crear una **biblioteca digital rica, universal y motivadora**.

## Tú decides

### PERSONALIZA LOS MATERIALES

#### El estudiante decide:

##### Su interfaz de lectura

- Ajusta la tipografía, selecciona el color de fondo y modifica el tamaño del texto.

##### Accesibilidad para todos

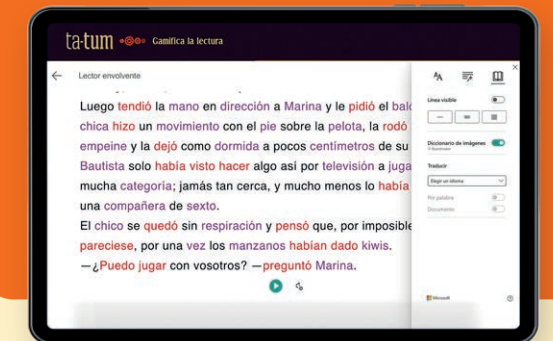
- Integración con el Lector Inmersivo de Microsoft, con pictogramas y función de lectura en voz alta.

##### Dependiendo de sus intereses

- Explora por géneros y estilos.

##### De acuerdo a su ritmo

- Avanza según sus necesidades.



#### El docente decide

##### ¿Qué leer?

- Desde clásicos adaptados hasta literatura contemporánea.

##### ¿Cómo trabajar?

- Eligiendo el libro o diseñando el plan lector.
- Asignando las lecturas a tus grupos.
- Asociando la propuesta didáctica.

##### ¿Cómo evaluar?

- Puedes emplear las actividades de cada título, crear actividades personalizadas y adaptar las existentes según los objetivos del aula.

Actividades interactivas

Gamificación

Noticias educativas

### Actividades incluidas en cada libro

- Comprensión lectora por procesos.
- Vocabulario contextualizado.
- Reflexión personal.
- Creatividad y producción.

# ¿Cómo sacar el máximo partido del proyecto?

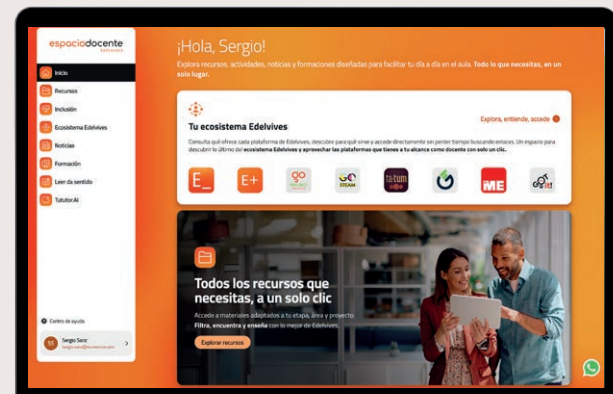
## Formación y acompañamiento

### Formación gratuita en el Espacio docente

¿Trabajas con un proyecto Edelvives? Entonces tienes acceso gratuito a formaciones específicas para sacarle el máximo rendimiento en tu aula.

Aprenderás estrategias prácticas, recursos aplicables y claves metodológicas para optimizar cada unidad.

Además, podrás acceder a foros de intercambio con otros docentes donde compartir ideas, resolver dudas y descubrir propuestas que ya han demostrado funcionar.



Más que un proyecto, una red de apoyo profesional.

Accede ahora

 [espaciODOcente.edelvives.com](https://espaciODOcente.edelvives.com)

### Encuentros presenciales

Organizamos encuentros presenciales en diferentes ciudades de España con talleres prácticos, tips para el aula y formación en los proyectos Edelvives.

Una experiencia cercana para aprender, compartir y conectar con otros docentes.

**Anímate a vivir una jornada formativa diferente.**



### Acompañamiento online

¿Necesitas ideas nuevas? ¿Quieres aplicar metodologías activas con seguridad? ¿Buscas recursos concretos para tu aula?

A lo largo de todo el año organizamos seminarios online sobre metodologías, recursos y aplicaciones prácticas que están marcando tendencia en la comunidad educativa. Mantente al día y descubre cómo llevar al aula las propuestas más actuales y eficaces.



Un formato flexible y ameno para participar a tu ritmo.



### CONTACTA CON NUESTRO EQUIPO

Déjanos tus datos y te informaremos de las iniciativas que puedan ser de tu interés.



<https://grupoedelvives.ac-page.com/contacto-aife-formacion-innovacion>

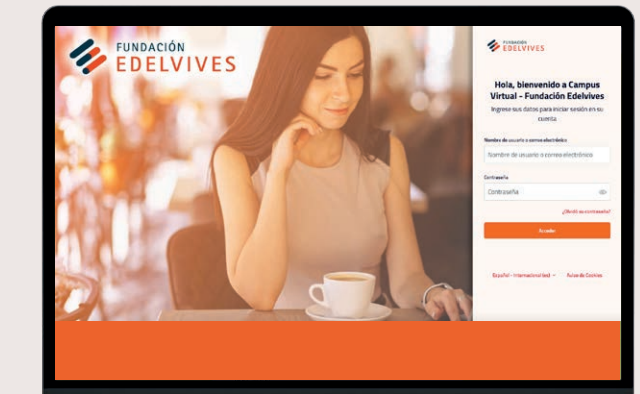
También puedes escribirnos a [aife@edelvives.es](mailto:aife@edelvives.es)

### Campus premium

¿Quieres especializarte y dar un paso más en tu desarrollo profesional?

El Campus Fundación Edelvives ofrece cursos de formación avanzada en áreas clave como matemáticas, metodologías activas, lenguaje, inteligencia emocional y bienestar educativo.

Cursos específicos y de alta calidad. Algunos programas incluyen certificación mediante microcredenciales.



Descubre todos nuestros cursos, su duración y la información completa de matrícula en la web de Fundación Edelvives.

Este proyecto nace de hacerse  
buenas preguntas y escuchar mucho.



Las escuelas que se atreven a preguntar  
son las que transforman el futuro.



**100%**  
**ORIGINAL**



# VIAJE AL CENTRO DE LA CURIOSIDAD

**NUEVA PRIMARIA EDELVIVES**



**Solicita una visita  
por WhatsApp**



**¡Y te llevamos muestras  
a tu centro!**

Depósito legal: Z 421-2026

