

# PROYECTOS

Dígame y olvido;  
muéstreme y recuerdo;  
involúcreme y comprendo.

everest



Descubriendo  
con **Max**

# MOTIVAR APRENDER EXPLORAR

Una metodología eficaz para trabajar con tu alumnado de Educación Infantil basado en una concepción constructivista del aprendizaje.

## PRETENDEMOS:

Fomentar el desarrollo integral.

Poner en práctica el aprendizaje activo a partir del contenido curricular.

Promover el aprendizaje cooperativo.

Favorecer el desarrollo de la competencia emocional.

Fomentar un aprendizaje inclusivo.

Desarrollar la capacidad creadora e investigadora.

Estimular en los alumnos el aprendizaje significativo.

Trabajar con una segunda lengua.

Contribuir al desarrollo de las inteligencias múltiples.

*Descubriendo con Max* te propone un recurso específico para motivar e iniciar cada uno de los proyectos utilizando al personaje de Max, un incansable y curioso perrito aventurero, que viaja por todo el mundo. A través de los correos electrónicos que nos envía, conoceremos lugares como el Ártico, Norteamérica, el desierto o Nepal, y nos sumergiremos en el mundo de la investigación y el descubrimiento.

Con Max, sabremos que los glaciares se desprenden, que hay restos de barcos piratas en lo más profundo del mar y que los dinosaurios desaparecieron hace millones de años.



# PROYECTOS

## NIVEL 1

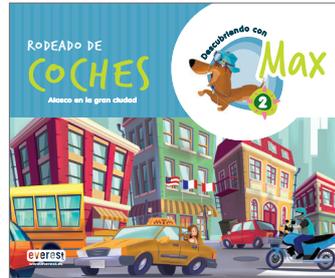


**PROYECTO DE CICLO**

9788413660288  
EN LOS BOSQUES DE BAMBÚ.  
Cuidando el planeta.



9788428344135  
DEFENDIENDO EL CASTILLO.  
Los castillos.



9788428344289  
RODEADO DE COCHES.  
Educación vial.



9788428344340  
NAVEGANDO ENTRE EL HIELO.  
El agua.

## NIVEL 2



**PROYECTO DE CICLO**

9788413660295  
EN LOS BOSQUES DE BAMBÚ.  
Cuidando el planeta.



9788428344104  
VUELTA AL PASADO.  
La Prehistoria. Vida.



9788428344333  
HUESOS DE DINOSAURIOS.  
Los dinosaurios.



9788428344128  
BUSCANDO UNA ESTRELLA.  
Estrellas, planetas, universo.

## NIVEL 3



**PROYECTO DE CICLO**

9788413660301  
EN LOS BOSQUES DE BAMBÚ.  
Cuidando el planeta.



9788428344258  
EXPEDICIÓN AL EVEREST.  
El cuerpo humano.



9788428344234  
EL TESORO PIRATA.  
Los piratas.



9788428344227  
BAJO EL SOL DEL DESIERTO.  
La luz.

# PROYECTOS DE TRABAJO



Cuadernos con fichas motivadoras y significativas que conectan con los intereses del alumno. Incluyen pegatinas y troqueles.

INSTRUCCIONES BILINGÜES en cada ficha de trabajo.



Actividades de valoración emocional.

Carné de investigador.



# MATERIALES DE AULA

Lámina mural ilustrada sobre el tema.



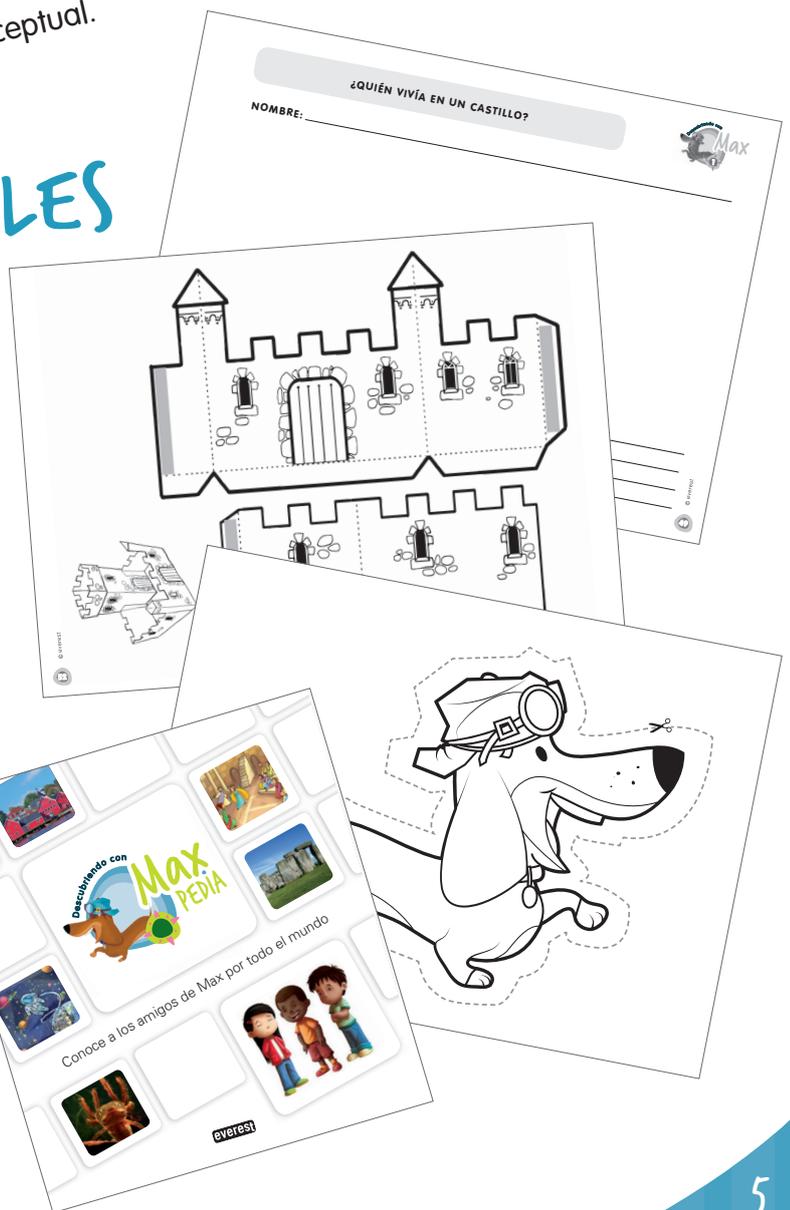
Lámina para elaborar el mapa conceptual.



Tarjeta motivadora de correo electrónico.

## RECURSOS DIGITALES

- Cuaderno de clase.
- Maxpedia.
- Diagnóstico de capacidades.
- Entrevista con las familias.
- Listado de aula.
- Evaluaciones.
- Fichas proyectables para cada proyecto.
- Programaciones de aula.
- Fichas de adaptación curricular.
- Láminas digitales.
- Galería de imágenes.
- Guías didácticas.
- Fichas fotocopiables.
- Carné de biblioteca.



# GUÍA PARA CADA PROYECTO

Desarrolladas bajo los parámetros de calidad que siempre han reconocido a Editorial Everest.



Objetivos de cada ficha.



### ¿SIEMPRE HAY LUZ? EL DÍA Y LA NOCHE

**COMPETENCIAS**

**PROPUESTA DE ACTIVIDADES**

- Preguntar a los niños: ¿sabéis por qué no vemos el sol durante la noche?, ¿dónde se irá el sol?, ¿y qué aparece entonces por la noche?, ¿qué forma tiene el sol?, ¿y la luna?
- El docente tratará de descubrir si los niños conocen cómo es la Tierra. Llevar al aula un globo terráqueo y explicar que así es la Tierra, nuestro planeta, y que esta gira constantemente, aunque nosotros no nos damos cuenta, y da una vuelta entera en un día.
- Oscurecer el aula: dirigir la luz de una linterna hacia el globo terráqueo y dejar que los niños observen que una parte está iluminada y la otra, en sombra. Luego, un niño sujetará el globo, lo irá girando lentamente y se comentará lo que sucede.
- Poner un adhesivo en el lugar en que se encuentra nuestro país. Repetir la experiencia anterior pero, esta vez, un niño se colocará en la zona sombría con una pelota que representará a la luna. Realizar

**OBJETIVOS**

- Descubrir la sucesión de los días y las noches.
- Conocer el movimiento de rotación.
- Relacionar el día con la proyección de la luz del sol y asociar la noche con la ausencia de la luz solar.

**Actividades individuales**

- Determina en qué parte de la Tierra es de día y en cuál de noche. Coloca las paginitas del sol y la luna en el lado correspondiente.
- Busca imágenes de acciones que se realizan de día y acciones que se realizan de noche. Colócalas en el lado correspondiente de la Tierra.

**AVENTÚRATE**

- Elaborar un mural de en el que se representen el «día», dibujando un sol, y la «noche» con una luna. Buscar imágenes o dibujar acciones realizadas en estos momentos.

**ENGLISH**

Vocabulary: Sun, Moon.  
Activity: señalar una imagen de un sol o de una luna y decir: «the Sun, the Moon».

Actividades individuales.

Inglés: actividades y vocabulario.

Propuesta de actividades.

## COMPETENCIAS CLAVE

Desarrollo de las competencias clave específicas para cada proyecto. Trabajo de la competencia emocional.

### 3. COMPETENCIAS CLAVE



Competencia en comunicación lingüística



Competencias sociales y cívicas



Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor



Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología



Conciencia y expresiones culturales



Competencia emocional



Aprender a aprender

El proyecto contribuye de manera directa a la adquisición de la **COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA** (A) a través de la definición de interrogantes, el debate oral y la justificación de las respuestas. En el aula es el instrumento básico para el intercambio, la reflexión conjunta y la construcción de aprendizajes. En la dinámica del aula es, además, el vehículo para intercambiar información, llegar a acuerdos, establecer normas y organizar la tarea. El desarrollo del lenguaje escrito está integrado en el centro de interés y responde a situaciones reales: registrar observaciones, realizar etiquetas y carteles, designar objetos e interpretar los principios básicos en los proyectos de trabajo. Para alcanzar los objetivos propuestos, se hace necesario la creación de un clima de colaboración y respeto. Para ello, se fomentará la reflexión de todos, la aceptación de opiniones y acciones de los otros y la actuación conjunta en diferentes grupos. Los alumnos deberán verse capaces de contribuir a la actividad del grupo y de compartir situaciones y materiales. También se fomentará el desarrollo de habilidades relacionadas con la **COMPETENCIA EMOCIONAL** (C) como la empatía, la tolerancia a la frustración y el desarrollo de la autoestima.

El desarrollo de la **COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA** (B) se fomenta creando situaciones en las que es necesario medir, comparar, encontrar relaciones, justificar la relación causa-efecto, clasificar objetos, registrar observaciones, cuantificar fenómenos, comparar hechos y cantidades. En todo caso, las tareas que contribuyen a desarrollar esta competencia surgen de una manera integrada en las actividades propuestas. Este proyecto contribuye al acercamiento a la naturaleza. Los alumnos se enfrentarán a interrogantes sobre propiedades y fenómenos naturales. Desde el comienzo del proyecto está implícita la valoración y apreciación de la luz como un recurso necesario para la vida y para la actividad cotidiana. Se pretende, además, el proyecto facilita especialmente el desarrollo de las competencias clave.

El planteamiento del desarrollo de la **COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER** (D) en el planteamiento de interrogantes. La puesta en marcha de las situaciones de experimentación, la observación de fenómenos, el registro de hechos, la búsqueda de principios y respuestas, la comprobación de hipótesis, establecer relaciones de causa-efecto entre fenómenos observados... científico.

Para la adquisición del **SENTIDO DE LA INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR** (E) se promueve la manipulación controlada de objetos, se practica que los niños se planteen interrogantes y se establecen momentos para que los alumnos definan, dentro de sus posibilidades, qué quieren saber y cómo lo pueden descubrir.

En el proyecto se cuida la **COMPETENCIA DIGITAL** (F) ya que se invita al alumno a buscar información accediendo a diversas fuentes. Además, se sugiere el uso del ordenador como medio para buscar imágenes e información relacionados con los contenidos didácticos.

El teatro (de sombras) y la cultura popular (refranes), el dibujo y el arte pictórico (puntillismo) están también presentes en este proyecto, contribuyendo así al desarrollo de la **CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES** (G).

# CON EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES, OFRECEMOS A LOS ALUMNOS UN APRENDIZAJE MÁS EFICAZ, ADAPTADO A LAS DIFERENTES FORMAS DE PENSAR Y DE APRENDER.

## 4. INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

**INTELIGENCIA MUSICAL**  
La capacidad para discriminar sonidos, escuchar música, seguir ritmos, etc., se afirma en este proyecto a través de las canciones del álbum de recortes, y la audición del fragmento de música clásica Los cuatro seasons. El autor, da A. Vassil.

**INTELIGENCIA INTRAPERSONAL**  
A lo largo del proyecto, facilitamos el desarrollo de la autonomía de los niños planificando actividades que podrán poner en práctica más allá del aula. Con el método del investigador buscamos el desarrollo del autoconocimiento, reflexionamos sobre los beneficios y perjuicios del uso para la propia salud, identificamos el sentimiento de riesgo y en el apartado "¿Qué hemos aprendido sobre el desarrollo?" los ayudamos a valorar sus logros.

**INTELIGENCIA INTERPERSONAL**  
Se realizan numerosas propuestas para el trabajo cooperativo, fomentando la relación entre los niños y niñas o discutiendo habilidades sociales.

**INTELIGENCIA NATURALISTA**  
La capacidad de observar y comprender el mundo natural lo tenemos cubierto mediante actividades que ponen en práctica la observación, experimentación y manipulación de elementos y fundamentos naturales. En este proyecto, a través de la experimentación con la luz y su sombra, la reflexión sobre la importancia del sol para los seres vivos, los cambios de estado para comprender las características del sol (luz y temperatura) o de conocer cómo se produce el fenómeno del amanecer.

La inteligencia es una capacidad que puede ser estimulada, depende tanto de la persona como del entorno en el que esta se desarrolla, sus experiencias, aprendizajes e incluso las interacciones con los demás.

Descubriendo con Max contribuye a desarrollar las inteligencias Múltiples de los alumnos de una forma organizada y sencilla con el fin de aprovechar al máximo el potencial de cada uno, favoreciendo, de forma natural, los diferentes estilos de aprendizaje.

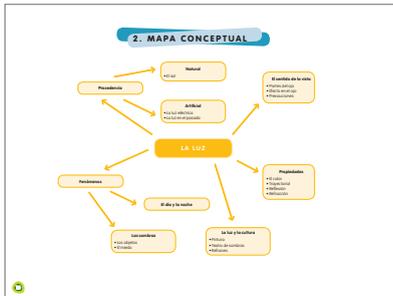
**INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA**  
El proyecto comienza en lenguaje oral y escrito proponiendo el manejo de diversos soportes en la "Tarea 4. Buscar información", comenzando con el cuento electrónico del protagonista. A través del álbum de recortes, con ilustraciones, poemas, cuentos, etc. Con la observación y comentario de la **laminas mural**. En los ficheros se sugiere la **escritura de poemas y canciones**, atendiendo al nivel de los alumnos y el trabajo sobre vocabulario propio del tema del proyecto. En el **Asamblea**, se comparten ideas, se expresan opiniones, se plantean preguntas. Todas estas acciones, imprescindibles en el desarrollo del proyecto, contribuirán a favorecer esta inteligencia. Con el apartado **Figuras**, se incide en el aprendizaje de una segunda lengua.

**INTELIGENCIA VISIOESPACIAL**  
La capacidad para percibir el entorno y los objetos, desde diferentes perspectivas, y la habilidad para organizar el espacio son habilidades que se desarrollan a lo largo del proyecto a través de actividades como la realización del **mapa conceptual**, el mural sobre el ciclo del agua, los **mapas de localización** con lupa sobre el color, sabor, texturas, etc., la utilización de las TIC en la búsqueda de información o uso de programas de imágenes digitales, la utilización de la cámara de fotos y el análisis y elaboración de **objetos pictóricos**.

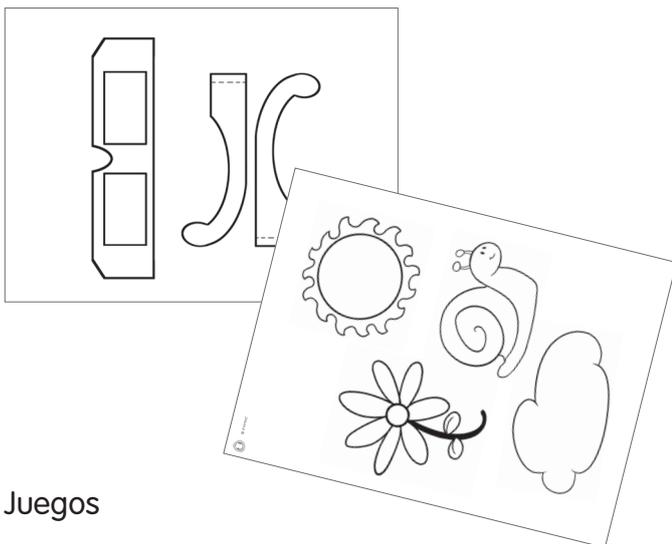
**INTELIGENCIA CINÉTICO-CORPORAL**  
Se potencia el desarrollo del control de los movimientos del propio cuerpo y de los objetos en los juegos que implican actividades motrices, dramatizaciones, danzas y relaciones, como la realización de **luz de sombras** y el desarrollo de **objetos pictóricos**.

**INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA**  
Con la puesta en práctica de este proyecto los alumnos buscarán y relacionarán información, además aprenderán a organizar y planificar sus conocimientos sobre la luz que se van adquiriendo. Aprenderán a **plantear preguntas** fundamentando su propia hipótesis, a **plantear hipótesis** y hacer predicciones tras analizar los experimentos, y a **analizar situaciones físicas**. Asimismo, se hacen propuestas de actividades en las que los niños deberán contar, clasificar, ordenar secuencias temporales, medir, comparar, identificar semejanzas y diferencias, etc., respondiendo a determinadas finalidades.

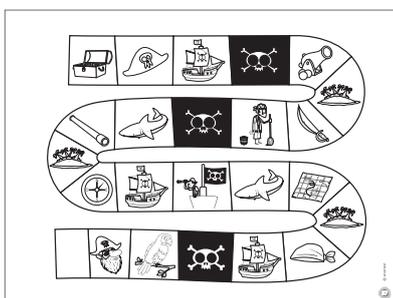
## Mapas conceptuales



## Fichas fotocopiables



## Juegos



## Banco de recursos

### 8. BANCO DE RECURSOS

**AVANZADAS**

**INTELIGENCIA MUSICAL**

**INTELIGENCIA VISIOESPACIAL**

**INTELIGENCIA CINÉTICO-CORPORAL**

**INTELIGENCIA LÓGICO-MATEMÁTICA**

**POESÍAS**

**FIGURAS**

**MAPAS DE LOCALIZACIÓN**

**MAPAS DE LOCALIZACIÓN**

## Páginas de programación y evaluación

### 5. PROGRAMACIÓN

**Objetivos**

**Contenidos**

**Indicadores de evaluación**

### 7. EVALUACIÓN

INDICADORES	SI	NO	COMENTARIOS
...			
...			
...			



## DELEGADOS COMERCIALES

### MADRID

**Macarena Castro**

Teléfono: 619 85 36 37  
macarena.castro@paraninfo.es

### MADRID, ÁVILA, BURGOS, PALENCIA, ZAMORA, SALAMANCA, SEGOVIA, SORIA, VALLADOLID Y CÁCERES

**Mariano Norte**

Teléfono: 620 19 52 40  
mariano@paraninfo.es

### MADRID, GUADALAJARA, CUENCA Y ARAGÓN

**Alfredo Trueba**

Teléfono: 620 94 67 87  
alfredo.trueba@paraninfo.es

### MADRID, ALBACETE, CIUDAD REAL Y TOLEDO

**Henar Martín**

Teléfono: 620 94 67 88  
henar.martin@paraninfo.es

### COMUNIDAD VALENCIANA

**Sandra Orosa**

Teléfono: 627 54 47 41  
sandra.orosa@paraninfo.es

### CATALUÑA

**Xavier Requesens**

Teléfono: 620 94 67 84  
xavier.requesens@paraninfo.es

**Josep Domènech**

Teléfono: 655 57 99 81  
josep.domenech@paraninfo.es

### GALICIA, ASTURIAS, LEÓN, CANTABRIA Y LA RIOJA

**Cristina Toral**

Teléfono: 626 49 18 64  
cristina.toral@paraninfo.es

### CANTABRIA, PAÍS VASCO, NAVARRA Y LA RIOJA

**Oihana Tamayo**

Teléfono: 620 94 67 85  
oihana.tamayo@paraninfo.es

### GRANADA Y JAÉN

**Javier Martínez**

Teléfono: 646 98 34 31  
javier.martinez@paraninfo.es

### ALMERÍA, MURCIA Y MELILLA

**José Ángel Molero**

Teléfono: 638 04 86 58  
joseangel.molero@paraninfo.es

### SEVILLA, BADAJOZ Y HUELVA

**Concha Vivas**

Teléfono: 620 24 41 14  
concha.vivas@paraninfo.es

### MÁLAGA, CÁDIZ, CÓRDOBA Y CEUTA

**María Teresa Mondragón**

Teléfono: 646 34 06 68  
maite.mondragon@paraninfo.es

### ISLAS BALEARES E ISLAS CANARIAS

**Mayer Muñoz**

Teléfono: 913 30 89 03  
mayerley.celis@paraninfo.es



# CONTACTE CON SU DELEGADO COMERCIAL

**everest**

www.everest.es

C/ Velázquez, 31, 3.º Dcha. 28001 Madrid (España)

Tel.: (+34) 914 463 350 **E-mail: info@everest.es**