



Descubriendo con Max 4. Vuelta al pasado. Guía didáctica.



Editorial: Everest

Autor: Equipo Descubriendo con Max

Clasificación: Educación Infantil >
Descubriendo con Max

Tamaño: 22 x 29 cm.

Páginas: ---

ISBN 13: 9788428344272

ISBN 10: 8428344272

Precio sin IVA: 100,00 Eur

Precio con IVA: 104,00 Eur

Fecha publicacion: 17/03/2020

Sinopsis

GUÍA DIDÁCTICA

El docente encontrará en las guías didácticas de los proyectos de *Descubriendo con Max* un apoyo para adquirir confianza y sumergirse en esta metodología —que, con toda seguridad, le aportará mayor satisfacción y una forma de enseñar más dinámica y alejada de la rutina del aula—, ayuda para administrar las sesiones de trabajo en el aula, sugerencias para buscar recursos y poder orientar la dinámica de trabajo con los alumnos.

Trabajo por proyectos. *Descubriendo con Max*

Un modelo metodológico eficaz para trabajar con tus alumnos de Educación Infantil. *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. Con él nos sumergiremos en el mundo de la investigación y el descubrimiento.

Las guías didácticas incluyen:

- Trabajo por competencias.
- Cuadro de inteligencias múltiples.
- Banco de recursos.
- Lámina para elaborar el mapa conceptual.

- Lámina correo electrónico.
- Lámina mural ilustradas sobre el tema.

Recursos digitales : Conjunto de materiales (pedagógicos y didácticos) de apoyo para el docente como evaluaciones, fichas fotocopiables y documentación diversa (carné de biblioteca, cuaderno de clase, diagnóstico de capacidades, entrevista con las familias, listado de aula, ficha personal , pautas de observación...).

Índice

Presentación.

La Prehistoria despierta una gran curiosidad en los niños y niñas de Educación Infantil, que quieren conocer cómo eran y cómo vivían las personas de aquella época histórica. Se sumergen en un mundo misterioso e intentan encontrar respuesta a sus preguntas.

1. Justificación.
2. Mapa conceptual.
3. Competencias clave. La competencia emocional.

4. Inteligencias múltiples. *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.

5. Programación.

6. Desarrollo del proyecto:

Fase 1. Elección del tema y motivación

Fase 2. ¿Qué sabemos sobre la Prehistoria?

Fase 3. ¿Qué queremos saber y hacer sobre la Prehistoria?

Fase 4. Buscar información y organizar el trabajo.

Fase 5. Investigamos. A partir de este punto, encontrarás un conjunto de propuestas de investigación, abierto a otras posibilidades que vayan surgiendo a medida que

avance el proyecto. Nuestra labor será fomentar que los niños adopten una actitud de búsqueda y reflexión crítica a la hora de abordar las diferentes actividades.

Fase 6. Conclusiones sobre lo aprendido y realizado.

7. Evaluación.

8. Banco de recursos.

Fichas fotocopiables complementarias.

Ediciones Paraninfo S.A. Calle José Abascal 41, Oficina 709. 28003 Madrid (España)

Tel. (+34) 914 463 350 Fax

info@paraninfo.es www.paraninfo.es