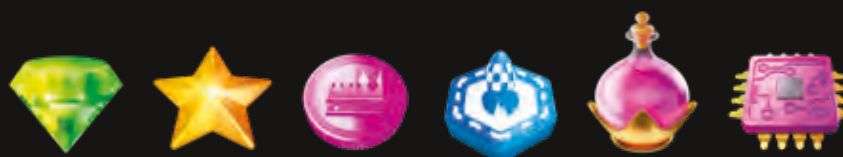




**PRIMARIA EDELVIVES**



**DEJA QUE EL JUEGO ENTRE EN TU AULA**



# UN PROYECTO QUE TRANSFORMA LA EXPERIENCIA DE APRENDER EN UNA AVENTURA INOLVIDABLE

DERROTAD  
AL OLVIDO

SALVAD EL  
CONOCIMIENTO

MANTENED VIVO  
EL LEGADO



Hace mucho, mucho tiempo, el malvado Olvido quiso adueñarse del conocimiento, guardado en la Biblioteca del Legado, así que la atacó y la rompió en seis partes.

Ahora, tus alumnos y tú habéis sido elegidos para participar en su reconstrucción y poner, de nuevo, a salvo del Olvido el Legado de toda la humanidad.

En cada curso de Primaria deberéis recomponer una sección de la Biblioteca hasta que, finalmente, en 6.º, logréis derrotar al Olvido para siempre y os convirtáis en los nuevos guardianes del Legado.

El cofre sirve para guardar las recompensas que donan los alumnos para conseguir un beneficio común para toda la clase.

El oráculo guía a los alumnos en los diferentes retos y tareas.



UNA AVENTURA EN LA QUE CADA CURSO PLANTEA UNA GRAN MISIÓN. LOS ALUMNOS SE CONVERTIRÁN EN PROTAGONISTAS PARA ENFRENTARSE A LOS ALIADOS DEL OLVIDO.

CURSO	PROTAGONISTAS	ANTAGONISTAS	RECOMPENSAS
1.º	 <b>Duendes</b>	 <b>Trolls</b>	 <b>Gemas</b>
2.º	<b>Magos</b> 	<b>Hechiceros</b> 	<b>Estrellas</b> 
3.º	 <b>Exploradores</b>	 <b>Bandidos</b>	 <b>Monedas</b>
4.º	<b>Titanes</b> 	<b>Cíclopes</b> 	<b>Ambrosías</b> 
5.º	 <b>Colonizadores</b>	 <b>Saboteadores</b>	 <b>Créditos espaciales</b>
6.º	<b>Guardianes del Legado</b> 	<b>El Olvido</b> 	<b>Microchips</b> 



# UN PROYECTO EDUCATIVO QUE TE DARÁ MUCHO JUEGO

## MOTIVACIÓN

La **gamificación** se convierte en una potente herramienta de motivación tanto para tus alumnos como para ti porque...

- ◆ Os convierte en **protagonistas** de una **aventura memorable**.
- ◆ Transforma el proceso de enseñanza-aprendizaje en una **experiencia integradora y dinamizadora** de la vida en el aula.



## APRENDIZAJE COMPETENCIAL

El enfoque del proyecto se centra en la adquisición de las competencias clave, abordándolas desde los tres aspectos que las definen:



### El saber

Contenidos y conceptos fundamentales.



### El saber hacer

Herramientas, procedimientos, procesos y aplicaciones de los contenidos teóricos.



### El saber ser

Aprendizaje y descubrimiento de diferentes cualidades y talentos de uno mismo y también de los compañeros.

## METODOLOGÍAS ACTIVAS

Encontrarás una gran variedad de propuestas para abordar los diferentes saberes desde las metodologías activas.

- ◆ **Gamificación**
- ◆ **Proyectos**
- ◆ **Aprendizaje cooperativo**
- ◆ **Rutinas y destrezas de pensamiento**
- ◆ **Inteligencias múltiples**



## AVENTURA DIGITAL

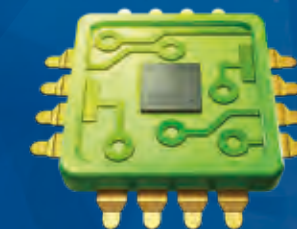
Una propuesta digital que exigirá a cada protagonista del juego recargarse de energía y conocimiento para luchar contra el Olvido.

- ◆ Todos los recursos *online* y *offline*.
- ◆ Personalización y aprendizaje adaptativo.



Más de  
45 000 licencias  
activadas

Más de  
2 500 000  
de preguntas  
respondidas en un  
solo trimestre







## MATERIAL PARA EL ALUMNO

Versión pauta y cuadrícula en 1.º



TODOS LOS CURSOS YA DISPONIBLES

## LIBROS DEL ALUMNO

- ◆ 3 volúmenes (trimestres) para Matemáticas y Lengua Castellana y Literatura.
- ◆ Un único volumen para Ciencias de la Naturaleza y Ciencias Sociales.

Con secciones que dan mucho juego



- ◆ Para repasar los contenidos del curso anterior con el *Escáner del Olvido*.



- ◆ Para sumergiros en la aventura de salvar del Olvido el Legado.

- ◆ Para trabajar por proyectos al inicio de cada trimestre en *La hora de todos*.

## CUADERNOS

- ◆ 3 cuadernos (trimestres) para Matemáticas y Lengua Castellana y Literatura.
- ◆ Un único cuaderno para Ciencias de la Naturaleza y Ciencias Sociales.



## LIBRO DIGITAL

Contiene la versión Legado y la versión Aventura para estudiar y repasar los contenidos de cada curso de forma interactiva.

Vive los retos y misiones también en digital



Y EN 6.º ...

PREPARAOS PARA DERROTAR AL OLVIDO PARA SIEMPRE CON UN DIVERTIDO *BREAK OUT* Y DEMOSTRAD QUE EL LEGADO ESTÁ A SALVO EN EL *ESCAPE ROOM* FINAL.







## MATERIAL PARA EL DOCENTE



### PROPUESTAS DIDÁCTICAS

- ◆ Sugerencias metodológicas, solucionarios, actividades complementarias, etc.
- ◆ Propuestas de gamificación, aprendizaje cooperativo, inteligencias múltiples, rutinas y destrezas de pensamiento...
- ◆ Incluye la licencia para la versión digital.



### VERSIÓN DIGITAL



### MATERIAL DE AULA

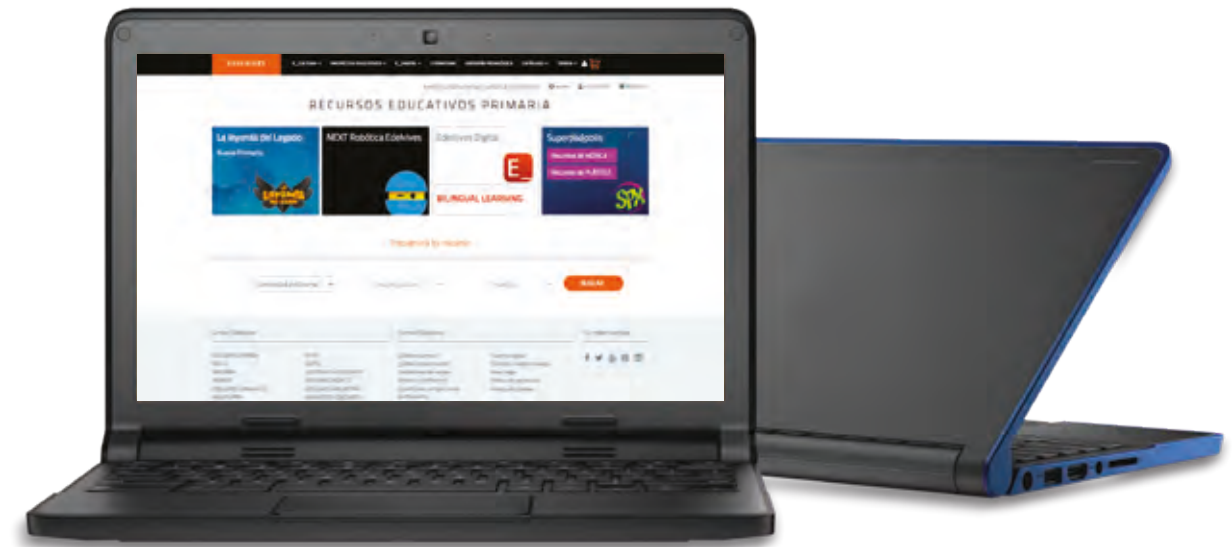


## RECURSOS WEB

En la web de recursos de Edelvives para el profesorado podrás encontrar:

- ◆ Programaciones didácticas
- ◆ Propuestas de metodologías activas
- ◆ Fichas de refuerzo, ampliación y evaluación
- ◆ Recursos para la gamificación
- ◆ Documentos didácticos
- ◆ Plantillas, murales, audios...

[www.edelvives.com/es/recursos/primaria](http://www.edelvives.com/es/recursos/primaria)



**EDELVIVES PRO**  
Asesoría pedagógica

Accede a:

- Vídeos y tutoriales para poner en práctica la gamificación.
- Formación *online*.

Sigue el *hashtag* #LaLeyendadelLegado en redes sociales



[www.edelvives.com/es/asesoria](http://www.edelvives.com/es/asesoria)







## LECTOESCRITURA

- Se dedica el primer trimestre de 1.º a plantear y reforzar el proceso lectoescritor para, después, ir incorporando el trabajo con otras destrezas y competencias lingüísticas.



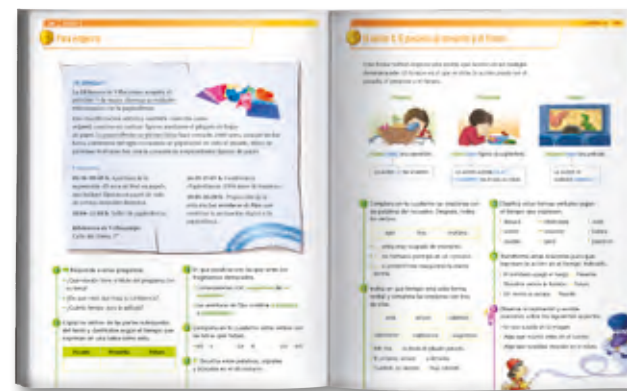
## COMUNICACIÓN ORAL

- Las destrezas orales se trabajan a partir de audios e imágenes que invitan a expresarse y a practicar la tipología textual seleccionada en cada unidad.



## COMPRENSIÓN LECTORA

- La lectura de textos cuidadosamente seleccionados dará pie a trabajar la comprensión lectora abarcando sus diferentes dimensiones: localizar información, relacionarla y realizar valoraciones o reflexiones. Se destaca, además, en cada unidad una habilidad lectora concreta.



## LITERATURA

- También la literatura tiene como objetivo el disfrute de la lectura de textos representativos de los diferentes géneros literarios. Su enfoque es eminentemente práctico, buscando siempre el placer de leer y el refuerzo de la comprensión lectora.



## LENGUA

- En el bloque de lengua siempre se tienen como referencia los textos, que unas veces anticipan y otras sistematizan los contenidos lingüísticos estudiados en la unidad.



## EXPRESIÓN ESCRITA

- A partir del análisis de un texto, se ofrecen las pautas necesarias para elaborar otro de similares características, de manera que se realice un recorrido variado por las diferentes tipologías textuales.

CONSULTA LA SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS DE 1.º A 6.º

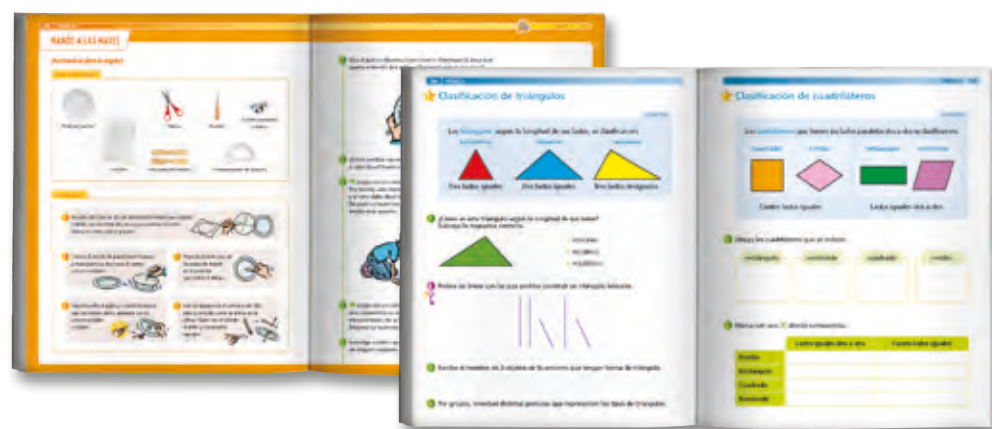




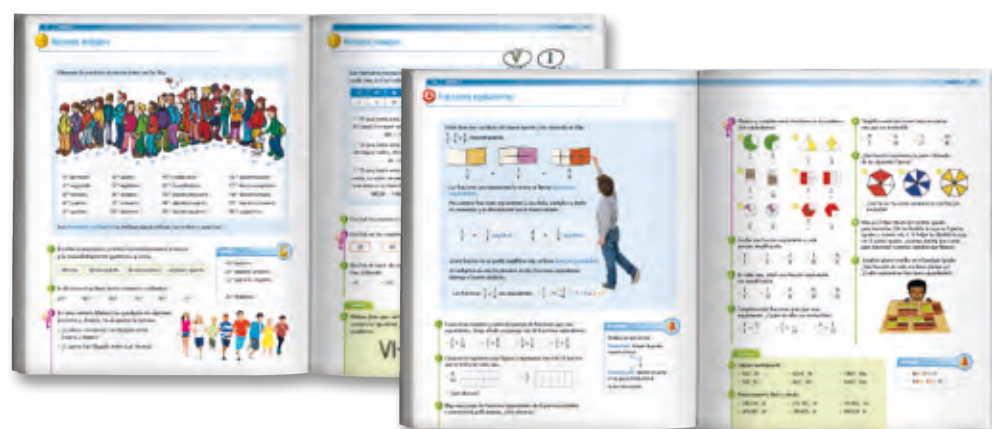


## CONTENIDOS

- Los contenidos se presentan visualmente, organizados en dobles páginas, con una parte teórica y una práctica.

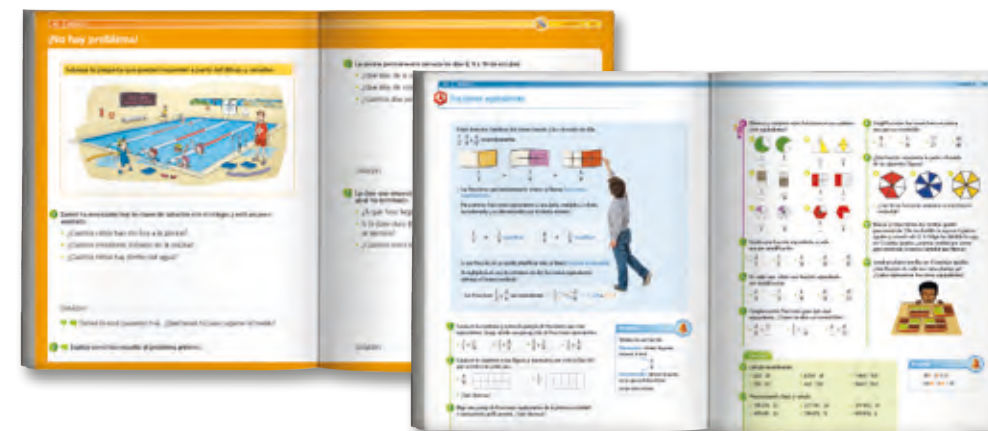


- Las actividades son de tipología variada para trabajar oralmente, cálculo mental, lógica, etc.



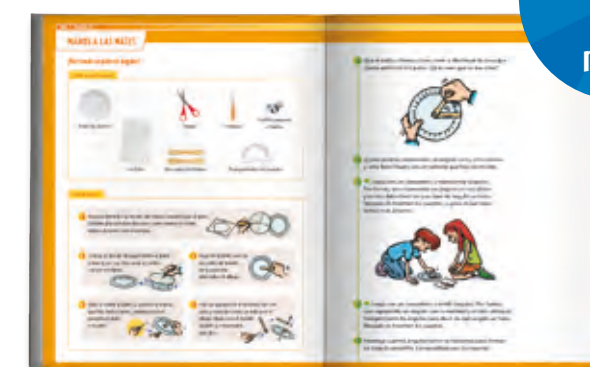
## ¡NO HAY PROBLEMA!

- Plantea el desarrollo de estrategias para resolver problemas variados.



## MANOS A LAS MATE

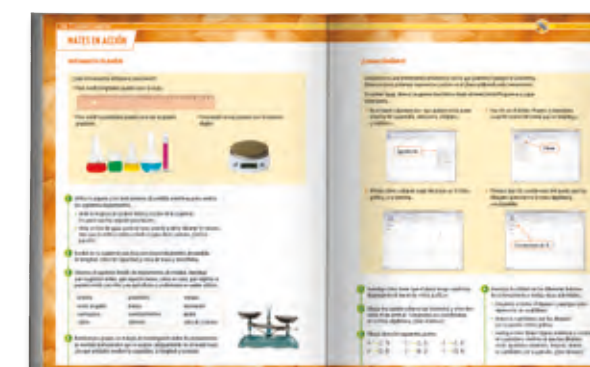
- Propone la construcción de material manipulativo que facilita la comprensión de contenidos de la unidad.



¡Tus alumnos serán makers!

## MATES EN ACCIÓN

- Se trabaja la iniciación a la investigación a través de la búsqueda de información.



CONSULTA LA SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS DE 1.º A 6.º

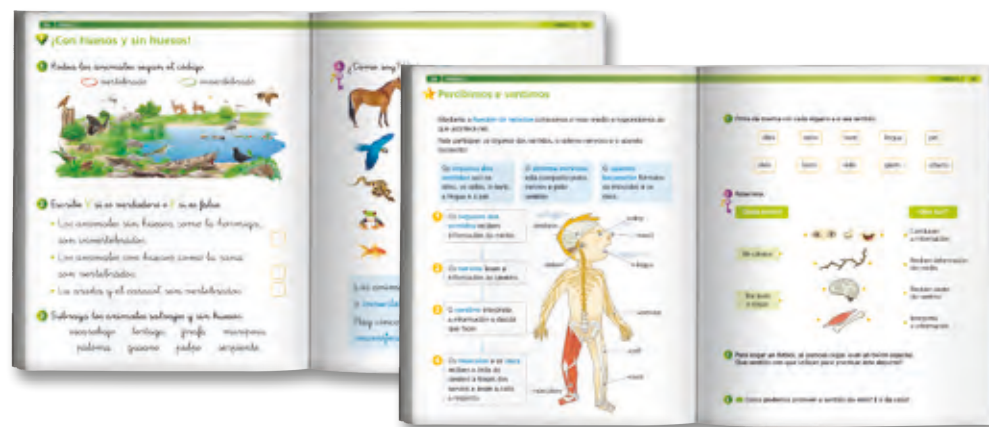






## SABER

- Los contenidos se presentan visualmente, organizados en dobles páginas, con una parte teórica y una práctica.



- Las actividades son de tipología variada para trabajar oralmente, repasar, ampliar, investigar...



## SABER HACER

- Se trabajan las técnicas, los procedimientos y los experimentos paso a paso.



Actividades prácticas

## SABER SER

- Se plantean reflexiones individuales o colectivas vinculadas a los valores y la inteligencia emocional.



## CIENCIA EN ACCIÓN

- Se presenta un interrogante para resolver siguiendo las fases del método científico, a la vez que se estudia la vida de algún científico.



CONSULTA LA SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS DE 1.º A 6.º







## SABER

- Los contenidos se presentan visualmente, organizados en dobles páginas, con una parte teórica y una práctica.



- Las actividades son de variada tipología para trabajar oralmente, repasar, ampliar, investigar...



## SABER HACER

- Cada unidad tiene una sección que trabaja procedimientos, procesos y aplicaciones relacionados con la asignatura.



## SABER SER

- Cada unidad tiene una sección para descubrir y trabajar, de forma individual y colectiva: valores, actitudes, cualidades y talentos.

## ANEXOS

- Se incluyen anexos específicos, como resúmenes visuales de contenidos o mapas.



CONSULTA LA SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS DE 1.º A 6.º









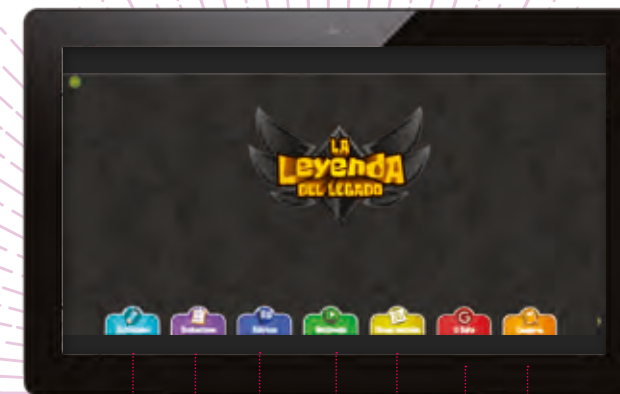
# MODO LEGADO

Descubre qué te ofrece el modo LEGADO



**Totalmente personalizable**

- ◆ Acceso a las distintas secciones del libro digitalizado, a los contenidos, a las actividades interactivas, audios y multimedia asociados.
- ◆ Posibilidad de personalizar el libro mediante las herramientas de subrayado, notas, etc.



**Actividades**

Accede a las actividades interactivas y autoevaluativas, ordenadas por unidades.

**Solo versión profesor**  
**Evaluaciones**

Personaliza las preguntas de cada unidad para generar tu propia evaluación. Contienen solucionario, estándares de aprendizaje evaluables y rúbrica de evaluación.

**Solo versión profesor**  
**Conoce el avance de tus alumnos en todo momento**  
**Rúbricas**

Generador de rúbricas de evaluación relacionadas con los estándares de aprendizaje evaluables y con los instrumentos de evaluación.

**Cuaderno**

Escribe, toma notas, recopila información en el Cuaderno.

**Mapas mentales**

Generador de mapas mentales con imágenes, vídeos, enlaces...

**Multimedia**

Recursos multimedia, ordenados por unidad y tipología.

**G Suite**

Acceso a las principales aplicaciones de G Suite: Drive, Calendar, Maps, Sites o Groups.



## MODO AVENTURA

### PARA EL ALUMNO



EL JUEGO QUE ENTUSIASMA A LOS ALUMNOS

CON AVATARES PERSONALIZADOS

Los alumnos, tras configurar su avatar, tendrán que recorrer el camino que les conducirá al éxito final de su misión.

TUS ALUMNOS APRENDEN Y OBTIENEN RECOMPENSAS

Cada vez que se enfrenten con éxito al villano y demuestren haber adquirido los saberes, obtendrán una nueva recompensa.



¡CÁRGATE DE ENERGÍA!



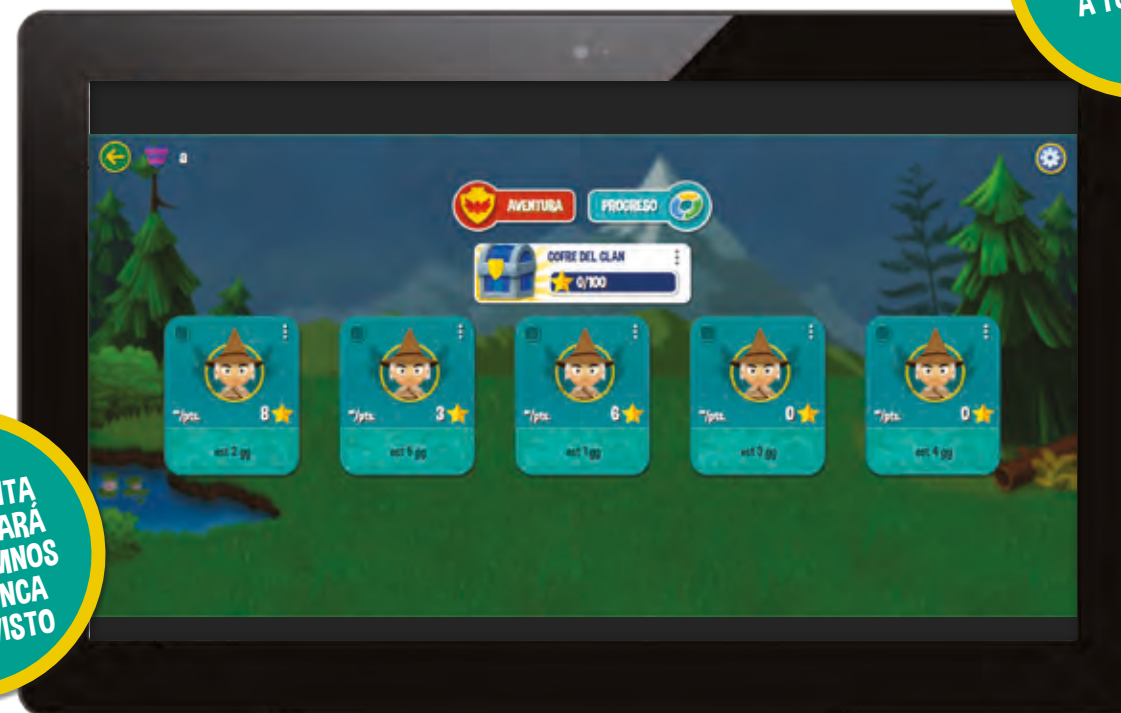
A lo largo del juego, tendrán que cargarse de energía antes de enfrentarse a los aliados del Olvido.



Repasan contenidos de forma amena y divertida, al tiempo que recuperan los pergaminos donde se guarda la esencia del Legado.

### PARA EL DOCENTE

GESTIÓN DEL AULA A TU MEDIDA



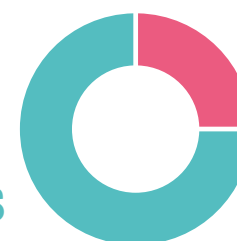
UNA HERRAMIENTA QUE MOTIVARÁ A TUS ALUMNOS COMO NUNCA HABIAS VISTO

Como docente, podrás crear tu propio clan (clase) donde los alumnos se habrán convertido en protagonistas de la aventura.

Además, podrás controlar y gestionar las recompensas que va acumulando cada miembro del clan.



75% DE ACIERTOS



EN «PROGRESO» VERÁS LOS CONCEPTOS MÁS DIFÍCILES PARA TUS ALUMNOS

Dispondrás de una herramienta para consultar la evolución de cada miembro del clan, junto con la relación de dificultades que cada uno ha tenido en los diferentes contenidos de cada desafío.

¡CON RECOMPENSAS PARA TODA LA CLASE!

Para favorecer una experiencia de aprendizaje cooperativo, podrás crear un cofre en el que los miembros del clan donarán recompensas para obtener un premio colectivo.





# RECURSOS STEM

**CONSULTA  
A TU ASESOR  
COMERCIAL**

Una completa oferta de material  
manipulativo para tu aula.



## Geoplanos

6 unidades  
120 gomas  
24 fichas de actividades

## Activity Mecaniko

191 piezas  
8 tarjetas

## Activity Timer

1 reloj  
24 fichas de actividades

## Activity Logical Blocks

60 bloques lógicos  
16 fichas de actividades  
Guía didáctica

## Set euros

28 billetes  
80 monedas

## Balanza numérica\*

Balanza  
20 pesas  
Fichas de actividades

## Abacus Multibase\*

90 cubos  
12 fichas de actividades  
Ábaco  
Guía didáctica

## Set de fracciones

60 piezas  
Guía didáctica

## Cubos\*

1 000 cubos de 1 cm<sup>3</sup>  
10 colores

## Activity Base 10\*

121 piezas  
39 fichas de actividades  
Guía didáctica

## Regletas Activity\*

250 piezas  
16 fichas de actividades  
Guía didáctica

## Cubos Activity\*

100 cubos de plástico  
20 fichas de actividades  
Guía didáctica



\* Material vinculado al Método Singapur









**OTROS MATERIALES  
PARA TRABAJAR  
EN PRIMARIA**



# MATERIALES DE REFUERZO DE LA LECTURA

## ANTOLOGÍA 1.º



El servicio a domicilio de **Telecuentos, ¿dígame?** proporciona cuentos, poesías, adivinanzas... Es la solución para acabar con la tristeza, la soledad, el miedo... y deleitará a los alumnos.

## ANTOLOGÍA 2.º



Por **La extraña consulta de la doctora Leo** pasan personajes que encontrarán en los cuentos, en las adivinanzas y en las poesías las medicinas perfectas.

## LECTOESCRITURA

Cuaderno para repasar las letras y reforzar la lectura.

PARA 1.º DE PRIMARIA



## ANTOLOGÍA 3.º



Ángel, Inés, Luis, Rita y el perro Bufón conforman **La Alegre Compañía**, un grupo de teatro que ensaya y representa sus obras en escenarios diversos de esta **Antología**.

Con textos breves, teatrales, expositivos, periodísticos... ¡y con actividades lúdicas!

## ANTOLOGÍA 4.º



**La fábrica de sueños** es el nombre de una empresa de producción cinematográfica.

Óscar León, el productor de cine de la empresa, presenta cada unidad en **la escena inicial del rodaje**. En ella se trabajarán las diferentes **especialidades del trabajo cinematográfico**.

Con poemas, adivinanzas, textos dramáticos, entradas de blog... ¡y la sección **Cine en casa** para entretenerse con la familia!

## ANTOLOGÍA 5.º



Tres amigos, Ulises, Omar y Elena, participan en un concurso organizado por la biblioteca de su ciudad. Para conseguir la recompensa tendrán que localizar doce libros. Para ayudarles en este juego, en cada libro se les entrega un **marcapáginas** con una letra.

Con esta pista se desplazarán a distintos lugares siguiendo **La Estela de los libros viajeros**.

## ANTOLOGÍA 6.º



Diana Leart es una joven experta en arte que trabaja para museos, galerías y coleccionistas de todo el mundo. Un día recibe de forma anónima un misterioso encargo: encontrar un cuadro con las «palabras pintadas». ¿Conseguirá Diana descubrir **El misterio de las palabras pintadas?**

Un museo, una ciudad diferente... serán en cada unidad el lugar de trabajo de Diana. Su amor por el arte le llevará de un lugar a otro.



# PLÁSTICA



Un proyecto que fomenta, ante todo, la creatividad



## MATERIAL DEL ALUMNO

◆ Cada libro incluye 3 unidades didácticas, una para cada trimestre.

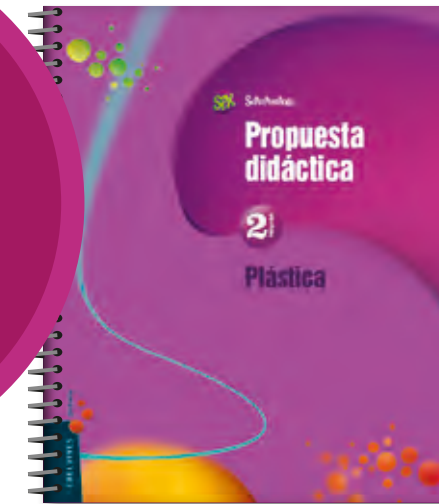
◆ Las fichas cuentan con explicaciones y propuestas de trabajo sencillas.



Las técnicas de los artistas adaptadas a los niños

## PROPUESTAS DIDÁCTICAS

Con un CD de recursos.



¡Visita nuestra web y descárgate todo el material extra!

## ¡ADEMÁS!

Descubre en la web de recursos todo lo que necesitas para completar tus clases.



# EDUCACIÓN FÍSICA

## MATERIAL DEL ALUMNO

◆ Cada libro cuenta con 5 unidades.

Con la colaboración del COE



**PROPUESTAS DIDÁCTICAS**  
Todo lo que necesitas para desarrollar tu labor.



## CD DE RECURSOS

Con este CD podrás diseñar tus propias sesiones, ya que tendrás acceso a una base de datos con más de 200 actividades.



Un material muy práctico para acompañar las clases dentro del aula



# SUEÑA MÚSICA

## MATERIAL DEL ALUMNO

- ◆ Cada libro incluye 6 unidades didácticas, dos para cada trimestre.
- ◆ 3 talleres trimestrales para trabajar las TIC aplicadas a la música, el aprendizaje cooperativo y el Aprendizaje Basado en Problemas (PBL).
- ◆ Versión digital.



Cuaderno de caligrafía y composición musical de 3.º a 6.º



Con editor de partituras para crear y escuchar música



La innovación educativa llega a la música



PROPUESTAS DIDÁCTICAS

- ◆ Incluye memoria USB.
- ◆ Versión digital.



Pack de 6 murales de etapa para el aula



# CUADERNOS EDELVIVES PRIMARIA

## LENGUA



### CALIGRAFÍA

◆ 8 cuadernos para ayudar al alumno a ejercitar la caligrafía.



### ORTOGRAFÍA

◆ 6 cuadernos para conocer las reglas ortográficas y escribir correctamente las palabras.



### COMPRESIÓN LECTORA

◆ 6 cuadernos para fomentar el placer de la lectura y desarrollar las habilidades lectoras.



### LETRILANDIA

◆ 4 cuadernos para la iniciación a la Ortografía, en 1.º y 2.º, a través de los personajes creados por Aurora Usero Alijarde.

## MATEMÁTICAS



### CÁLCULO

◆ 8 cuadernos para mejorar la agilidad mental.



### PROBLEMAS

◆ 8 cuadernos para aprender a utilizar estrategias diferentes para resolver problemas y mejorar el razonamiento.



### DESAFÍOS MATEMÁTICOS

◆ 6 cuadernos para desarrollar el pensamiento a través de la observación, la intuición, la creatividad y el pensamiento lógico.

CONSULTA EL CATÁLOGO DE  
CUADERNOS EDELVIVES PRIMARIA





# CUADERNOS DE VACACIONES

♦ Los **CUADERNOS DE VACACIONES EDELVIVES** repasan los contenidos de Lengua, Matemáticas, Ciencias de la Naturaleza y Ciencias Sociales.

PARA REPASAR DE UNA FORMA AMENA Y DIVERTIDA



Solucionario incluido en cada libro

Disponibles para todos los cursos de Primaria



Contenidos digitales





**kumi**

Religión

por proyectos

EDELVIVES

Infantil

Primaria

Secundaria



## Un paso más en la innovación

Por primera vez, la Religión por proyectos. Un material atractivo y motivador con todo lo necesario para poner en marcha cada proyecto.

## Ponte en marcha

Un itinerario para el despertar religioso que cubre todas las etapas educativas: Infantil, Primaria y Secundaria.

## Prueba a enseñar con Kumi

Se adapta a tus necesidades didácticas, como método completo o como complemento.

42 proyectos

3 para cada curso



**Innovación metodológica**  
para la clase de Religión





¡Convierte a tus alumnos  
en unos detectives lectores!



ÚNETE A LA COMUNIDAD  
TA-TUM

40 000  
USUARIOS

350  
COLEGIOS

1600  
AULAS

LA PLATAFORMA GAMIFICADA  
DONDE LA LITERATURA COBRA VIDA



descubre  
nuestra  
biblioteca



selecciona  
tus títulos



recrea  
un mundo  
de detectives



resuelve  
misteriosos  
casos



dinamiza  
la lectura en  
tu aula



entra en [www.ta-tum.com](http://www.ta-tum.com)

**¡comienza la aventura!**

RECUERDA

**SILE**

SERVICIO INTEGRAL  
DE LECTURA  
EDELVIVES



Un espacio con **múltiples recursos** para convertir tu centro y tu aula  
en un auténtico universo lector. Encontrarás:

- Un configurador del plan de lectura.
- Modelos para elaborar el plan lector.
- Guías y propuestas de actividades.
- Documentación legal sobre el fomento de la lectura.



[sile.edelvives.es](http://sile.edelvives.es)



# EXPLORE THE ByME UNIVERSE

BY  
**ME**

## PRIMARY



## SECONDARY



## ByME DIGITAL



HOLIDAY BOOKS

ARTS & CRAFTS PROJECTS

MUSIC

SOCIAL SCIENCE LEARN TOGETHER

NATURAL SCIENCE LEARN TOGETHER

NEW DIGITAL PLATFORM

The perfect combination for bilingual education

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



DESCUBRE EL PROYECTO  
**[laleyendadellegado.edelvives.es](http://laleyendadellegado.edelvives.es)**

