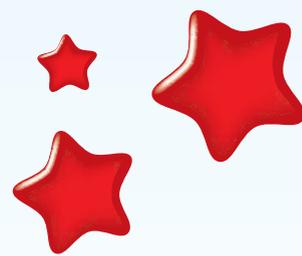


EMOCIÓNATE CON LOS GOGUIS





**TUS GRANDES ALIADOS
PARA EL DÍA A DÍA
EN EL AULA**



**¡Los Goguis han llegado
para ayudaros!**

**Son pequeños seres...
Amantes de la ecología
Exploradores
Científicos
Investigadores**

**Y están preparados para...
Acompañar a los niños y las niñas
en el descubrimiento de su mundo**

**¡Y les encanta
trabajar en equipo!**



DESCUBRE GOGUILÁN



Goguilán es un lugar situado en el corazón de un hermoso bosque. Este curioso mundo está habitado por los Goguis, unos seres diminutos que mantienen una estrecha relación con la naturaleza: cuidan del bosque y el bosque cuida de ellos.



1 Goguilán y los Goguis

No hace mucho tiempo, **Goguilán** estaba en un bonito bosque.

Los mayores siempre andaban ocupados y los **Goguis** más pequeños iban al colegio y estudiaban **El libro secreto de los Goguis...**

2 Los amigos de los Goguis

Los pequeños Goguis se divertían mucho cuando los niños y las niñas de la escuela iban al bosque de excursión. **¡Solo los niños y las niñas pueden verlos!** Aunque... esto no es del todo cierto...



3 Pasi Flora

Una joven herbolaria que vive en el bosque y la única persona adulta que **puede ver a los Goguis**.



4 El Gran Sauce

El mundo de los Goguis cambió cuando unos hombres llegaron al bosque y talaron todos los árboles. Todos, excepto el **Gran Sauce**. Los Goguis corrieron hacia él y se refugiaron en su interior.

5 Goguilís y los Goguisabios

Desde que viven debajo de la tierra, los Goguis pequeños no tienen nada que hacer y la **reina Goguilís** está muy preocupada... Se reúne con los **Goguisabios** y deciden ir a pedir ayuda a los niños y niñas de la escuela.



6 Pin, Teté y Mufi

Son los Goguis escogidos para salir al exterior e ir en búsqueda de los niños y las niñas de la escuela. ¿Cómo lo conseguirán? Ha llegado el momento de abrir **El libro secreto de los Goguis**.

LOS PROTAGONISTAS

Todos los habitantes de Goguilán tienen unas características y habilidades propias. Te los presentamos:



PIN

El explorador

Tiene las habilidades de **observar** y **manipular**.
Es el personaje protagonista en **3 años**.

TETÉ

La científica

Tiene la habilidad de **experimentar**.
Es el personaje protagonista en **4 años**.



MUFI

El investigador

Tiene la habilidad de **investigar**.
Es el personaje protagonista en **5 años**.





LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS
Los amigos de los Goguis



PASI FLORA
Vive en el bosque y
puede ver a los Goguis



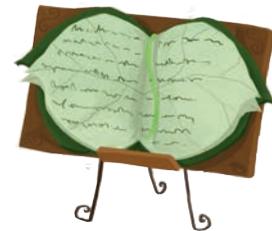
EL GRAN SAUCE
La entrada al mundo de los Goguis



GOGUILÍS
La reina



GOGUÍMEDES Y GOGUINSTEIN
Los Goguisabios



EL LIBRO SECRETO
de los Goguis



GOGUIGUGUEN
El constructor



GOGUIFAST
El deportista



GOGUITIC
A la última en todo



GOGUIVALDI Y VANGOGUI
Los artistas



GOGUISANA
La doctora



GOGUIVINCI
El inventor

CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO

Metodología

- Potencia las **competencias clave** para el aprendizaje permanente.
- Trabaja las **inteligencias múltiples**.
- Incide en la **educación emocional y social**.
- Incluye las nuevas **metodologías inductivas**.
- Facilita la **personalización** del aprendizaje y la atención a la **diversidad**.
- Incluye propuestas de **proyectos**.
- Favorece la relación entre la **familia** y la **escuela**.





Aprendizajes transversales

- Incorpora las **TIC** y la **robótica**.
- Introduce el **inglés**.
- Trabaja la **grafomotricidad**.
- Promueve el **desarrollo físico y mental** con propuestas de yoga, *mindfulness*, música...



Destrezas y capacidades

- Facilita la **iniciativa emprendedora**.
- Favorece la **autonomía** y la **autoestima**.
- Contempla la **multiculturalidad**.
- Fomenta el respeto por el **medio ambiente**.
- Promueve el **trabajo colaborativo**.



GOGUITIC

Con GOGUITIC los alumnos y las alumnas disfrutarán aprendiendo en dispositivos digitales.



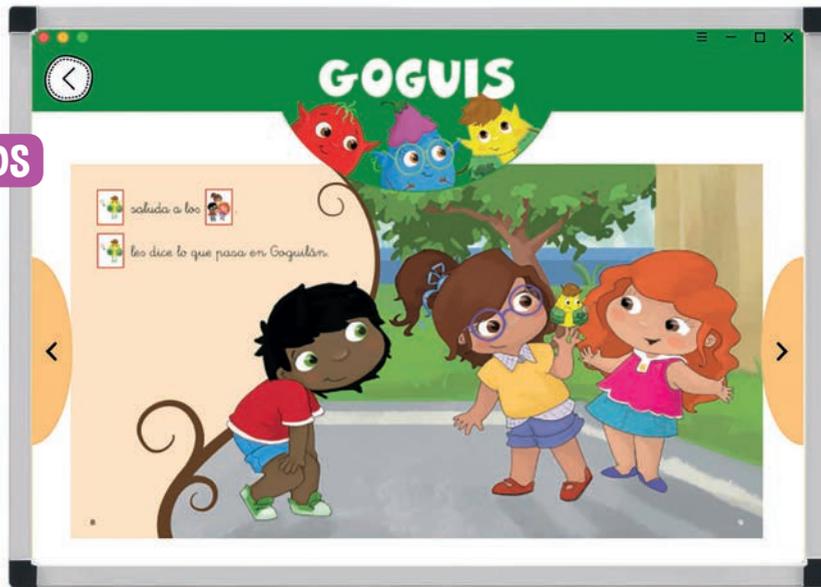
GOGUITIC presenta:

- Las **actividades** de las unidades para poder trabajarlas digitalmente.
- Los **Goguilibros** en formato digital para proyectar.
- Los **cuentos**:
 - **Vídeo** introductorio que narra el cuento.
 - **Audios de los pictogramas** que ayudarán a los niños y las niñas a seguir la narración.
 - **Audios de las frases** que conforman la narración del cuento.
- Las **láminas de artística** para poder proyectarlas en la pizarra digital y trabajarlas con todo el alumnado.
- Las unidades didácticas se complementan con **materiales digitalizados o interactivos** que recogen los contenidos relativos a:
 - Las **obras de arte**.
 - Las fichas de **literatura universal**.
 - Las propuestas de **educación emocional**.
 - Las **láminas de grafomotricidad**.
- En cada ficha de trabajo del alumnado se reúnen todos los **recursos** procedentes de los materiales de aula y de las guías didácticas que ayuden a un mejor aprovechamiento didáctico:
 - Imágenes para trabajar el **vocabulario**.
 - Láminas de **números**.
 - **English corner**.
 - **Adivinanzas y retahílas** con audiciones y con series de imágenes para trabajar las soluciones y los fotocopiables del proyecto.

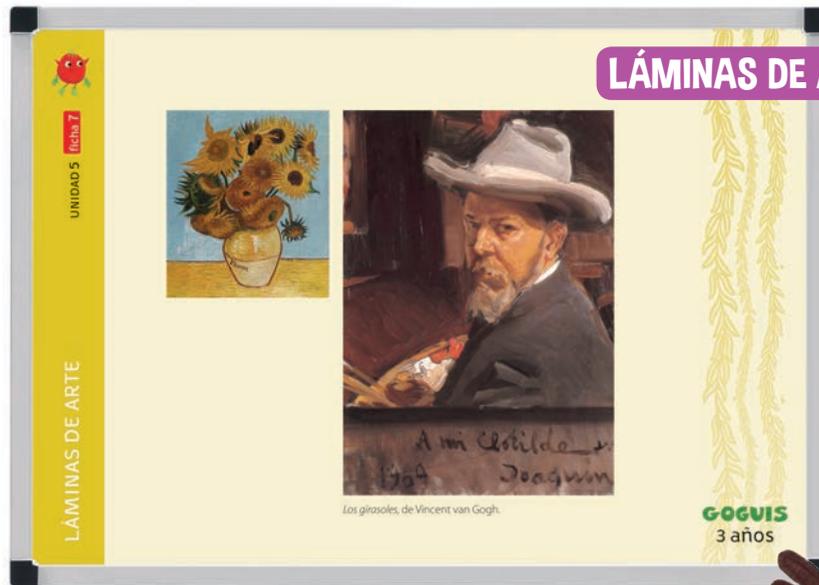


**GOGUITIC
 PUEDE UTILIZARSE
 EN CUALQUIER
 DISPOSITIVO DIGITAL**

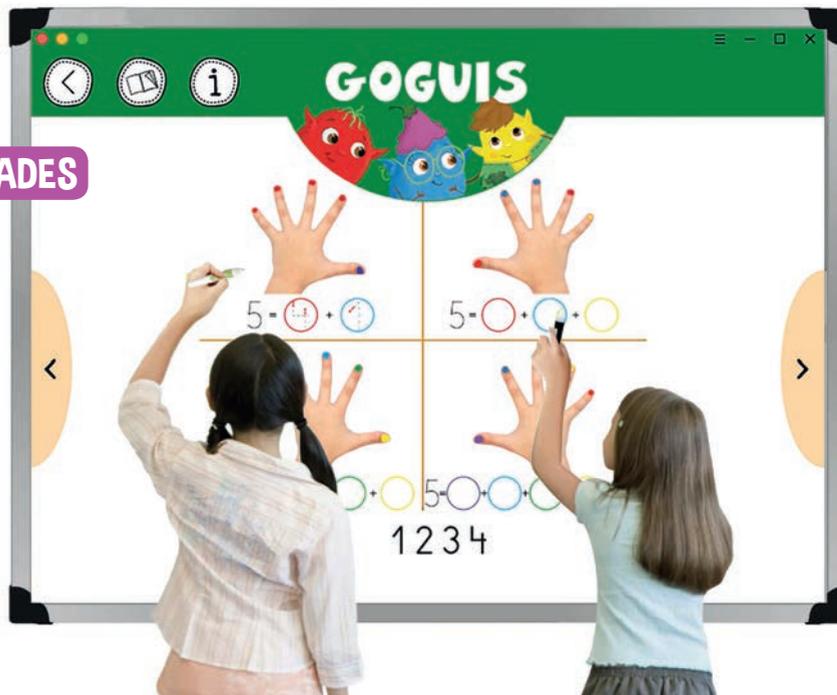
CUENTOS



LÁMINAS DE ARTÍSTICA



ACTIVIDADES



DOC



SOLO CON PULSAR
LAS FLECHAS SE
PROGRAMAN LOS
MOVIMIENTOS DE DOC



Programación fácil:

Su **facilidad de uso** permite que los niños y las niñas, que todavía no saben leer, puedan programarlo sin dificultad.

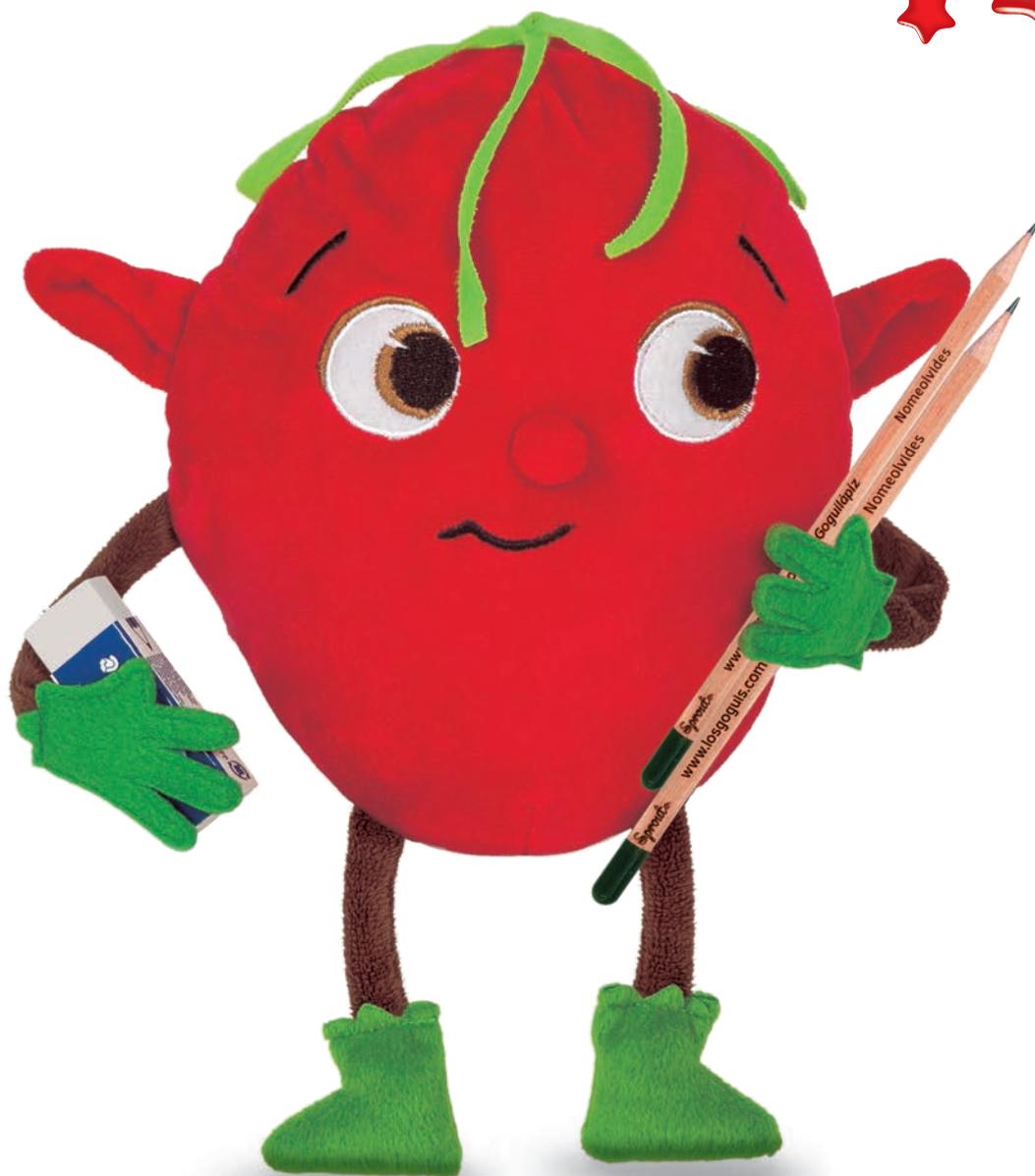
Actividades con DOC:

- DOC incluye **propuestas didácticas** para trabajar la resolución de problemas.
- Cada unidad didáctica tiene 3 **actividades** de DOC relacionadas con los contenidos trabajados.



3 AÑOS

MATERIALES

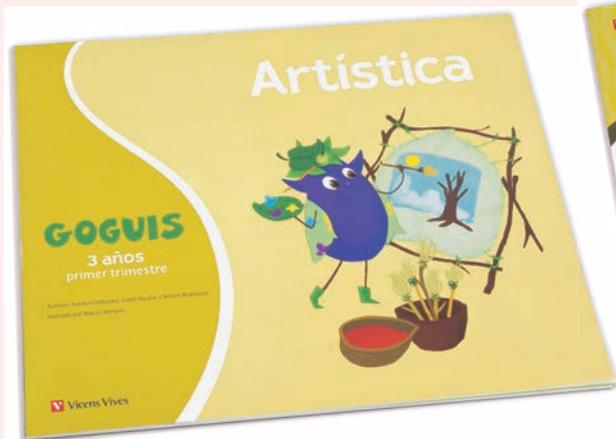
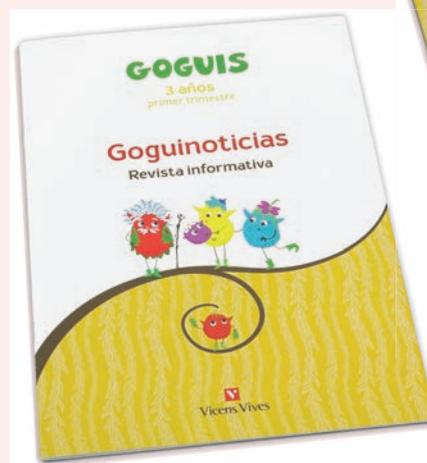
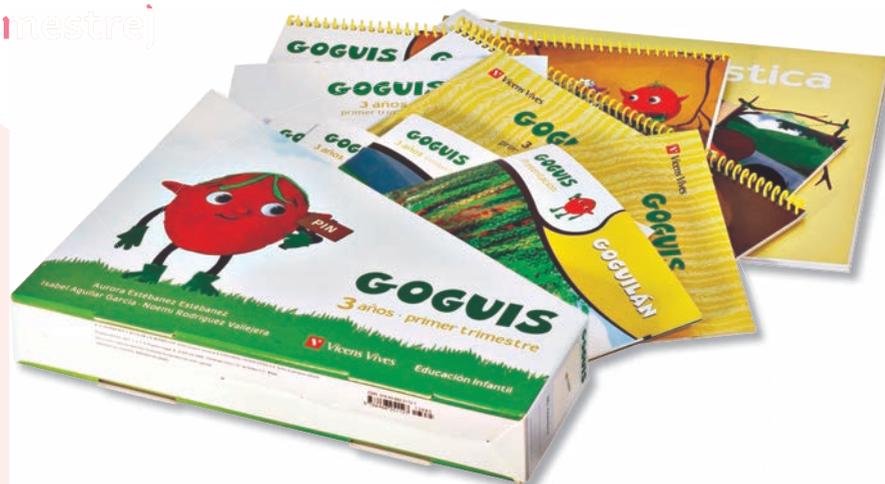


MATERIAL PARA EL ALUMNADO

3 AÑOS

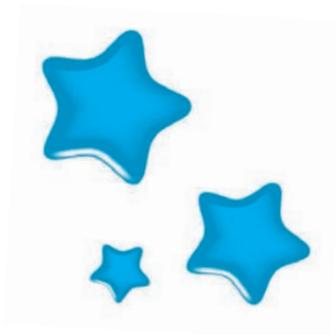
Un archivador por trimestre que incluye:

- Unidad de Bienvenida (Primer trimestre)
- Unidades
- Cuentos
- Fichas de artística
- Goguilibros de conocimientos
- Goguinforme
- Goguinoticias



4 AÑOS

MATERIALES

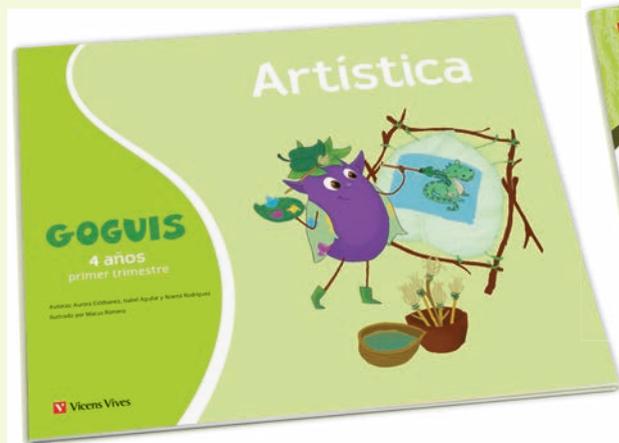
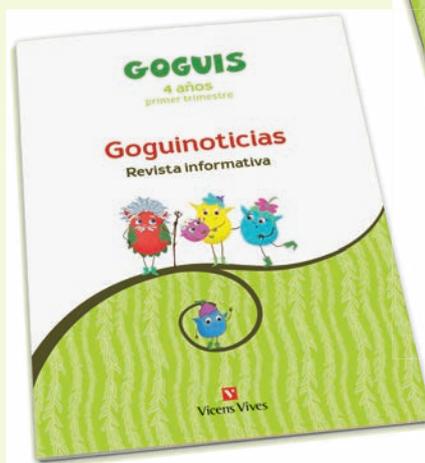
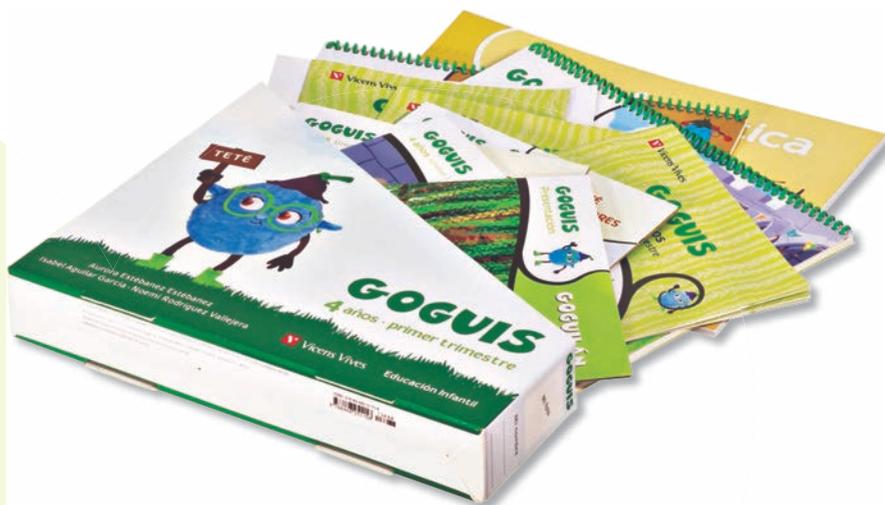


MATERIAL PARA EL ALUMNADO

4 AÑOS

Un archivador por trimestre que incluye:

- Unidades
- Cuentos
- Fichas de artística
- Goguilibros de conocimientos
- Goguinforme
- Goguinoticias



5 AÑOS

MATERIALES

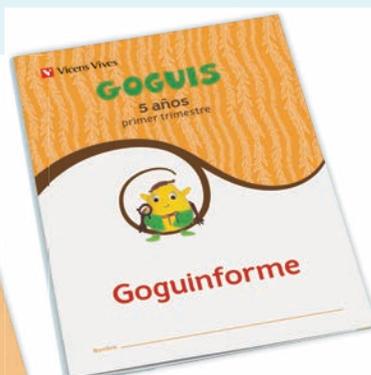
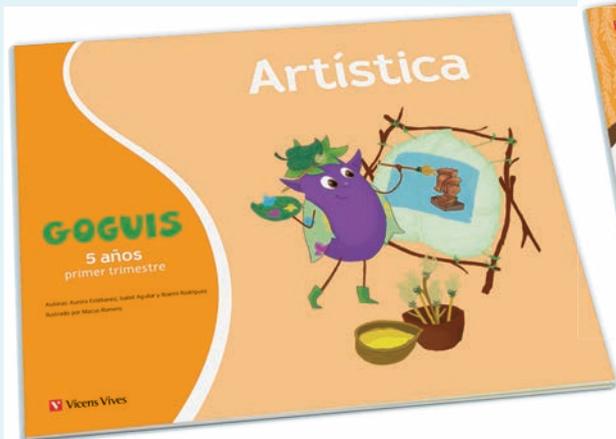
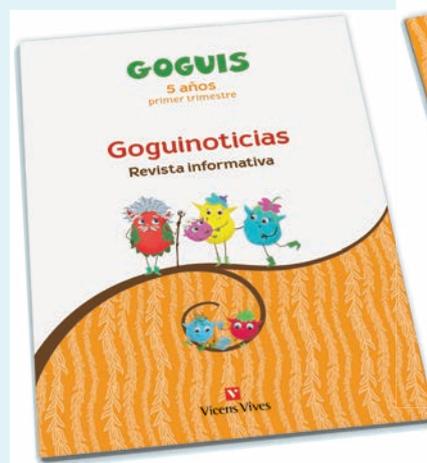


MATERIAL PARA EL ALUMNADO

5 AÑOS

Un archivador por trimestre que incluye:

- Unidades
- Unidad de adaptación a Primaria (Tercer trimestre)
- Cuentos
- Fichas de artística
- Goguilibros de conocimientos
- Goguinforme
- Goguinoticias



MATERIAL PARA EL AULA

Disponibles todos estos materiales para cada curso:

3 AÑOS



4 AÑOS



5 AÑOS



Caja del material de aula:

- Mascota
- Bolsa portamascota
- Póster del Gran Sauce y de la mascota
- Cuentos gigantes del material del alumnado
- Láminas murales de las unidades
- Láminas de educación emocional
- Láminas de arte
- Láminas de literatura universal
- Láminas de grafomotricidad
- Láminas de números, formas, colores y conceptos
- Puzles de las láminas murales de las unidades
- Tarjetas de vocabulario
- Tarjetas de instrumentos y sonidos
- Gogucartas de colores y letras
- Carpeta de comunicación con las familias

Materiales en la web:

- Canciones
- Audiciones
- Recursos digitales con Goguitic, la herramienta digital del proyecto



MATERIAL PARA EL PROFESORADO

3 AÑOS

Guías didácticas con multitud de propuestas y sugerencias adaptadas a las necesidades del aula:

- Guías didácticas trimestrales
- Guía didáctica de música, psicomotricidad, *mindfulness*-relajación (3 y 4 años) o *mindfulness*-yoga (5 años)
- Guía didáctica de educación emocional
- Guía didáctica de robótica

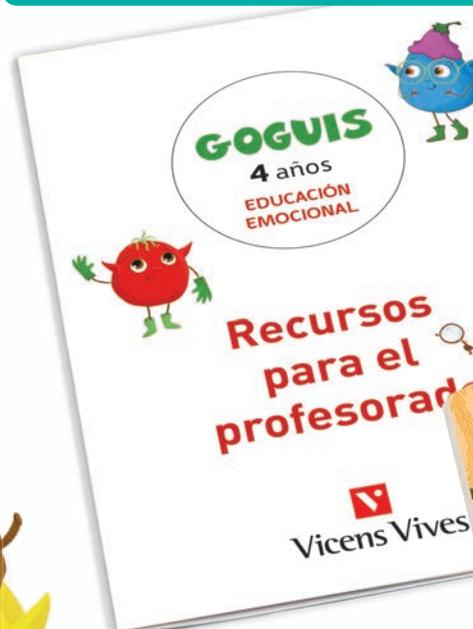
4 AÑOS

Proyecto curricular (web)

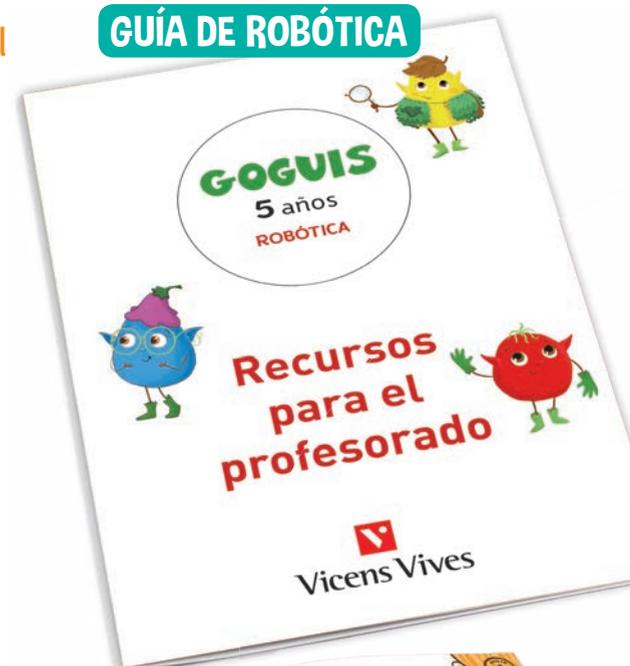
Material de apoyo didáctico (web)

5 AÑOS

GUÍA DE EDUCACIÓN EMOCIONAL



GUÍA DE ROBÓTICA



GUÍA TRIMESTRAL



GUÍA DE MÚSICA, PSICOMOTRICIDAD Y MINDFULNESS-RELAJACIÓN O MINDFULNESS-YOGA



MÚSICA

INTRODUCCIÓN

La educación musical es fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas, tanto en el aspecto cognitivo y afectivo como en el motor y social. A través de la música el niño y la niña aprenden a relacionarse con el mundo que le rodea y su imaginación, expresa sus emociones, consigue su identidad y se relaciona con los demás.

Desde que nacemos vivimos rodeados de sonidos, por lo que uno de las tareas del docente es enseñar a los niños y niñas a reconocerlos, para así poder tener conciencia del ambiente sonoro. También aprender los conceptos rítmicos y reconocerlos en canciones, bailes, teatro, juegos, cuentos, baile, etc. Una vez que se ha adquirido la habilidad de reconocer los sonidos, el siguiente paso es aprender a utilizarlos de manera creativa, a través de la música.

La educación musical tiene un clima de seguridad afectiva que contribuye a mejorar las posibilidades de expresión de los niños y niñas. A través de ella se pueden desarrollar algunas competencias corporales y de percepción, así como habilidades y actitudes básicas de música clásica, popular y folclórica y experimentar su creación como un acto creativo.

El objetivo principal de esta guía es proporcionar al profesorado un recurso práctico y de fácil aplicación, con el que se puedan desarrollar actividades musicales en el aula, tanto en el aula como en casa.

En cada una de las sesiones se describen actividades con abundantes juegos y actividades, que el docente puede adaptar como considere oportuno.

Primera sesión: Diferenciamos: Cualidades del sonido. Letras e interpretamos: Rítmogramas, Canciones y canciones.

Segunda sesión: Escuchamos y practicamos: Letras, sonidos. Llamamos al ritmo. Canciones, Canciones.

Tercera sesión: Observamos instrumentos musicales. Descubrimos su sonido. Escuchamos, Falso.

Cuarta sesión: Cantamos instrumentos convencionales y no convencionales. Cantamos, Cantamos.

Objetivos

Analizar los instrumentos musicales de la familia de viento.

Materiales

Partitura de la canción "El viento".
Partitura de la canción "El viento".
Partitura de la canción "El viento".

1. OBSERVAMOS

Presentar al niño y preparar a los niños y niñas de la familia de viento y sus instrumentos.

Mostrar a los niños y niñas los instrumentos de la familia de viento.

Comentar con los niños y niñas el sonido que produce cada uno de ellos.

Comentar con los niños y niñas el sonido que produce cada uno de ellos.

Comentar con los niños y niñas el sonido que produce cada uno de ellos.

2. DESCUBRIMOS SU SONIDO

Presentar al niño y preparar a los niños y niñas de la familia de viento y sus instrumentos.

Mostrar a los niños y niñas los instrumentos de la familia de viento.

Comentar con los niños y niñas el sonido que produce cada uno de ellos.

3. ESCUCHAMOS

Presentar al niño y preparar a los niños y niñas de la familia de viento y sus instrumentos.

Mostrar a los niños y niñas los instrumentos de la familia de viento.

Comentar con los niños y niñas el sonido que produce cada uno de ellos.

4. FABRICAMOS UN PIANO

Presentar al niño y preparar a los niños y niñas de la familia de viento y sus instrumentos.

Mostrar a los niños y niñas los instrumentos de la familia de viento.

Comentar con los niños y niñas el sonido que produce cada uno de ellos.

5. CANTAMOS

Presentar al niño y preparar a los niños y niñas de la familia de viento y sus instrumentos.

Mostrar a los niños y niñas los instrumentos de la familia de viento.

Comentar con los niños y niñas el sonido que produce cada uno de ellos.

GOGUYOGA

INTRODUCCIÓN

Este proyecto de los Goguyoga, queremos innovar como innovamos un espacio dedicado a la vida diaria del aula. Hemos creado para todo tipo de niveles educativos y académicos. Así desde el nivel de primaria hasta el nivel de secundaria, ofrecemos un espacio dedicado a la vida diaria del aula. Hemos creado para todo tipo de niveles educativos y académicos. Así desde el nivel de primaria hasta el nivel de secundaria, ofrecemos un espacio dedicado a la vida diaria del aula.

Por todo ello proponemos que en 3 años el nivel de primaria y en 5 años el nivel de secundaria, ofrecemos un espacio dedicado a la vida diaria del aula. Hemos creado para todo tipo de niveles educativos y académicos. Así desde el nivel de primaria hasta el nivel de secundaria, ofrecemos un espacio dedicado a la vida diaria del aula.

Esta «cultura» será diferente en los tres cursos, que forman el segundo ciclo de Educación Infantil, ya que las características son variables diferentes.

El clima que se pretende crear para esta actividad será siempre de relax. A través de la música, se pretende crear un ambiente de silencio y la voz de la música será el instrumento que se utilizará para comunicar y transmitir el mensaje que se quiere transmitir.

En esta guía se describen actividades con abundantes juegos y actividades, que el docente puede adaptar como considere oportuno.

BREVE EXPLICACIÓN

En un momento en nuestra presentación habíamos planteado la idea de un momento de relajación en el aula. Nos inspiramos en la relajación que se utiliza en la educación y en la relajación que se utiliza en la educación y en la relajación que se utiliza en la educación.

Al momento de relajación en el aula, lo llamamos «Goguyoga» y al tiempo que dedicamos a la relajación en el aula, lo llamamos «Goguyoga» y al tiempo que dedicamos a la relajación en el aula, lo llamamos «Goguyoga».

En esta guía se describen actividades con abundantes juegos y actividades, que el docente puede adaptar como considere oportuno.

PSICOMOTRICIDAD

INTRODUCCIÓN

La psicomotricidad es fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas. En el currículo infantil se plantea el objetivo de que los niños y niñas desarrollen sus capacidades físicas, motoras y psicomotrices.

El objetivo principal de esta guía es proporcionar al profesorado un recurso práctico y de fácil aplicación, con el que se puedan desarrollar actividades psicomotrices en el aula, tanto en el aula como en casa.

En cada una de las sesiones se describen actividades con abundantes juegos y actividades, que el docente puede adaptar como considere oportuno.

1. RITMO DE ENTRADA

Presentar al niño y preparar a los niños y niñas de la familia de viento y sus instrumentos.

Mostrar a los niños y niñas los instrumentos de la familia de viento.

Comentar con los niños y niñas el sonido que produce cada uno de ellos.

2. CANTAMOS Y JUGAMOS

Presentar al niño y preparar a los niños y niñas de la familia de viento y sus instrumentos.

Mostrar a los niños y niñas los instrumentos de la familia de viento.

Comentar con los niños y niñas el sonido que produce cada uno de ellos.

3. ESTRUCTURAMOS ESPACIO-TEMPORAL

Presentar al niño y preparar a los niños y niñas de la familia de viento y sus instrumentos.

Mostrar a los niños y niñas los instrumentos de la familia de viento.

Comentar con los niños y niñas el sonido que produce cada uno de ellos.

4. ESQUEMA CORPORAL

Presentar al niño y preparar a los niños y niñas de la familia de viento y sus instrumentos.

Mostrar a los niños y niñas los instrumentos de la familia de viento.

Comentar con los niños y niñas el sonido que produce cada uno de ellos.

5. JUEGO POPULAR

Presentar al niño y preparar a los niños y niñas de la familia de viento y sus instrumentos.

Mostrar a los niños y niñas los instrumentos de la familia de viento.

Comentar con los niños y niñas el sonido que produce cada uno de ellos.

6. RELAJACIÓN

Presentar al niño y preparar a los niños y niñas de la familia de viento y sus instrumentos.

Mostrar a los niños y niñas los instrumentos de la familia de viento.

Comentar con los niños y niñas el sonido que produce cada uno de ellos.

7. RUTINA DE SALUD

Presentar al niño y preparar a los niños y niñas de la familia de viento y sus instrumentos.

Mostrar a los niños y niñas los instrumentos de la familia de viento.

Comentar con los niños y niñas el sonido que produce cada uno de ellos.

PROYECTO CURRICULAR

7. PROGRAMACIONES

7.3.1. PROGRAMACIÓN DE UNIDADES POR ÁREAS Y NIVELES

UNIDAD 0: EL COLEGIO

PRIMEROS PASOS DE ADAPTACIÓN

ÁREA 1: CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

Objetivos

- Conocer y representar partes del cuerpo y algunas de sus funciones.
- Expresar emociones y ponerles nombre.
- Formar una imagen positiva de sí mismo, identificando alguna característica.
- Orientarse en los espacios habituales.
- Describir las posibilidades motrices del propio cuerpo coordinando y controlando gestos y movimientos cada vez con mayor precisión.
- Aplicar la coordinación visomotora y las habilidades manipulativas en actividades prácticas.
- Realizar, de manera cada vez más autónoma, actividades habituales.
- Adecuar su comportamiento a las necesidades de la acción y de los otros.
- Progresar en la adquisición de hábitos de autonomía relacionados con la higiene, la comida, el vestido y el descanso, apreciando y disfrutando de las situaciones cotidianas de bienestar emocional.

Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen

Contenidos

- El esquema corporal. Exploración global del propio cuerpo. Identificación de características propias. Verbalización del nombre propio.
- Identificación y expresión de emociones y sentimientos a través de los días.
- La autoimagen: identificación y valoración de características personales a través de los juegos.

Criterios de evaluación

- Reconocer y nombrar partes principales del cuerpo.
- Verbalizar el nombre propio.
- Expresar emociones de alegría, tristeza, llanto y risa, y ponerles nombre.
- Alianzar la autoimagen.

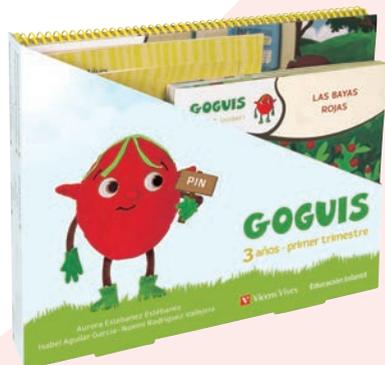
Bloque 2. Juego y movimiento

Contenidos

- Nociones básicas de orientación en los espacios y dependencias del colegio.

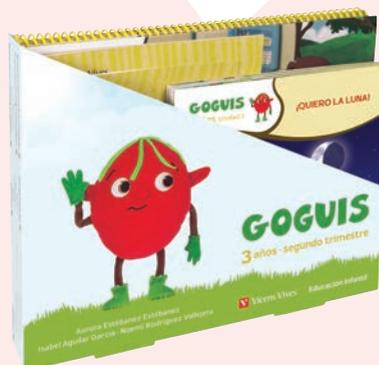


3 AÑOS



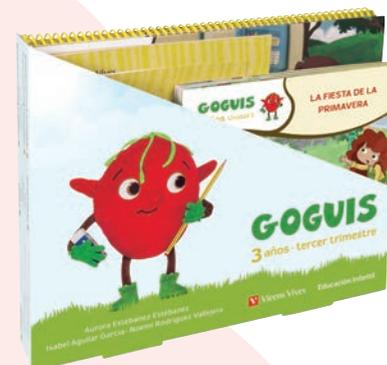
Primer trimestre

- 1 Unidad de Bienvenida
- 2 Unidades
- 4 Cuentos
- 15 Fichas de artística
- 2 Goguilibros de conocimientos
- 1 Goguinforme
- 1 Goguinoticias



Segundo trimestre

- 2 Unidades
- 2 Cuentos
- 15 Fichas de artística
- 2 Goguilibros de conocimientos
- 1 Goguinforme
- 1 Goguinoticias



Tercer trimestre

- 2 Unidades
- 2 Cuentos
- 15 Fichas de artística
- 2 Goguilibros de conocimientos
- 1 Goguinforme
- 1 Goguinoticias



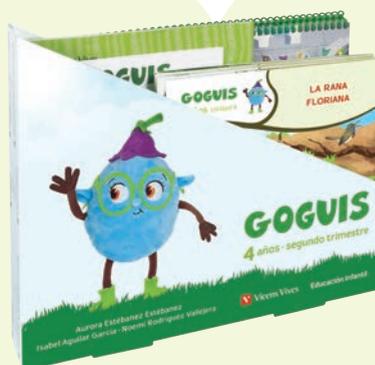
4 AÑOS



Primer trimestre

- 2 Unidades
- 4 Cuentos
- 15 Fichas de artística
- 2 Goguilibros de conocimientos
- 1 Goguinforme
- 1 Goguinoticias

ISBN: 978-84-682-5115-8
9 788468 251158



Segundo trimestre

- 2 Unidades
- 2 Cuentos
- 15 Fichas de artística
- 2 Goguilibros de conocimientos
- 1 Goguinforme
- 1 Goguinoticias

ISBN: 978-84-682-5116-5
9 788468 251165

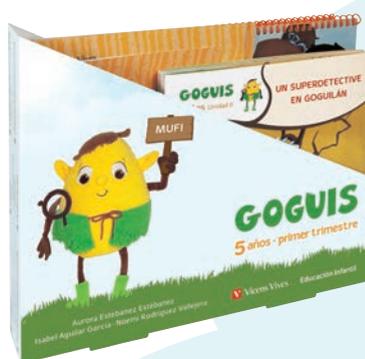


Tercer trimestre

- 2 Unidades
- 2 Cuentos
- 15 Fichas de artística
- 2 Goguilibros de conocimientos
- 1 Goguinforme
- 1 Goguinoticias

ISBN: 978-84-682-5117-2
9 788468 251172

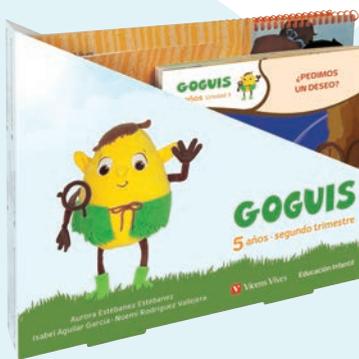
5 AÑOS



Primer trimestre

- 2 Unidades
- 4 Cuentos
- 15 Fichas de artística
- 2 Goguilibros de conocimientos
- 1 Goguinforme
- 1 Goguinoticias

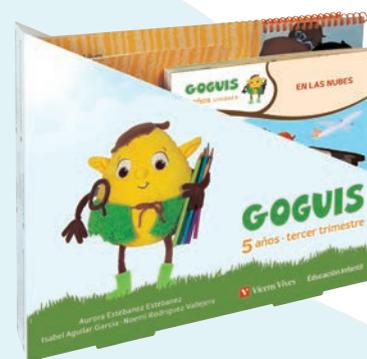
ISBN: 978-84-682-5118-9
9 788468 251189



Segundo trimestre

- 2 Unidades
- 2 Cuentos
- 15 Fichas de artística
- 2 Goguilibros de conocimientos
- 1 Goguinforme
- 1 Goguinoticias

ISBN: 978-84-682-5119-6
9 788468 251196



Tercer trimestre

- 2 Unidades
- 1 Unidad de adaptación "Rumbo a Primaria"
- 2 Cuentos
- 15 Fichas de artística
- 2 Goguilibros de conocimientos
- 1 Goguinforme
- 1 Goguinoticias

ISBN: 978-84-682-5120-2
9 788468 251202

COMPETENCIAS CLAVE EN GOGUIS

COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

GOGUILÍS



Saber decir	Saber hacer	Saber ser
<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario • Gramática funcional • Adecuación del lenguaje al contexto • Conocimiento del mundo • Contacto con la diversidad cultural 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación de forma oral y escrita • Comprensión • Expresión e interpretación de códigos • Intercambio de ideas, experiencias y sentimientos 	<ul style="list-style-type: none"> • Diálogo • Escucha • Contraste y respeto de opiniones

Cómo se trabaja: En las actividades de asamblea, narración y lectura de cuentos y fragmentos de obras de la literatura universal; propuesta de situaciones de comunicación oral en la lámina mural; recursos lingüísticos en las fichas.

COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

GOGUIGUGUEN



Saber decir	Saber hacer	Saber ser
<ul style="list-style-type: none"> • Números y medidas • Operaciones y representaciones matemáticas • Conceptos científicos y matemáticos (formas, propiedades, cuantificadores, etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> • Asociar y clasificar • Razonamiento matemático • Resolución de problemas • Conclusiones • Toma de decisiones • Utilizar con precisión nociones matemáticas 	<ul style="list-style-type: none"> • Responsabilidad en la conservación del medioambiente. • Hábitos de vida saludables

Cómo se trabaja: En las actividades de observación, exploración, experimentación e investigación; talleres y juegos.

COMPETENCIA DIGITAL

GOGUITIC



Saber decir	Saber hacer	Saber ser
<ul style="list-style-type: none"> • Las TIC en la vida cotidiana • Acceso a las fuentes y el procesamiento de la información 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso habitual de los recursos tecnológicos • Apoyo en la creatividad y la innovación 	<ul style="list-style-type: none"> • Actitud activa • Uso eficiente y responsable • Interés por el aprendizaje • Participación y trabajo colaborativo



Cómo se trabaja: En las sugerencias del apartado «Goguitic», para la pizarra digital: juegos interactivos, páginas web de interés.

APRENDER A APRENDER

Saber decir
<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de lo que sabe, de lo que le interesa... • Conocimiento de las demandas de una tarea y estrategias para afrontarla

Saber hacer
<ul style="list-style-type: none"> • Autorregulación y control • Trabajo en equipo • Colaboración activa • Toma conjunta de decisiones • Recopilar información y organizarla

Saber ser
<ul style="list-style-type: none"> • Motivación • Curiosidad • Confianza • Autoeficacia • Valoración del trabajo bien hecho



GOGUINSTEIN

Cómo se trabaja: A través de las actividades propuestas de observación, exploración, investigación y experimentación, mediante las cuales se trata de que los niños y las niñas sientan ganas, curiosidad e interés por aprender; proyectos.

COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS

Saber decir
<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de códigos de conducta • Igualdad • Ciudadanía • Derechos • Diferentes grupos sociales

Saber hacer
<ul style="list-style-type: none"> • Participación activa en la vida social • Expresión y comprensión de diferentes puntos de vista • Empatía • Resolución de conflictos • Comprensión y cumplimiento de normas

Saber ser
<ul style="list-style-type: none"> • Respeto • Tolerancia • Diálogo • Sentido de pertenencia



GOGUÍMIDES

Cómo se trabaja: En los apartados «Adquirimos valores», «Hábitos sociales», «Sentimos» en los que se proponen juegos y actividades; en las propuestas de trabajo en grupo; actividades relacionadas con el cuento y la lámina mural.

SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR

Saber decir
<ul style="list-style-type: none"> • Descubrimiento de las oportunidades existentes para las actividades • Conocimiento del diseño y la implementación de un plan

Saber hacer
<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis • Organización • Resolución de problemas • Trabajo individual y en equipo • Responsabilidad y toma de decisiones

Saber ser
<ul style="list-style-type: none"> • Innovación y creatividad • Autonomía • Esfuerzo • Autoestima • Curiosidad e interés • Compromiso



GOGUVINCI

Cómo se trabaja: Nuestra norma es: «Todo lo que pueda hacer el niño o la niña, que no lo haga el adulto». Las propuestas son orientaciones, que posibilitan al docente la oportunidad de que el alumnado actúe con autonomía y despierte en él nuevas ideas e iniciativas.

CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

Saber decir
<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de distintas manifestaciones culturales y artísticas • Conocimiento de las principales técnicas y recursos de los diferentes lenguajes artísticos

Saber hacer
<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de la imaginación • Creatividad • Empleo de distintos materiales y técnicas • Utilizar diferentes lenguajes (literario, musical, plástico)

Saber ser
<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilidad estética y artística • Disfrute • Aprecio y respeto a la diversidad de expresiones culturales



GOGIVALDI

VANGOGUI

Cómo se trabaja: Conociendo obras literarias universales (una en cada nivel), cuentos populares, obras de arte, sugerencias en el cuaderno de artística, talleres, actividades específicas de música (danzas, confección de instrumentos musicales, etc.).

LAS AUTORAS DEL PROYECTO

Aurora Estébanez Estébanez

Maestra de Educación Infantil, coordinadora de varios seminarios y cursos de Educación Musical, Educación Especial y Orientación. Cuenta en su haber con premios concedidos, por las administraciones, a su labor en distintas experiencias didácticas. Coautora de proyectos infantiles de gran proyección a nivel nacional e internacional: *Tómbola mágica*, *Flopi*, *Mundo Flopi*, *Fantasia*, *Luna*, *Luna llena*, *La aventura de leer*, *Leo con Álex*, *La aventura de los números*, entre otros.

Noemí Rodríguez Vallejera

Maestra y tutora de Educación Infantil y tutora de prácticas de la Escuela de Educación de Palencia. Coautora del blog divulgativo de Educación Infantil "¡Nuestra casita de infantil!".

Isabel Aguilar García

Maestra y tutora de Educación Infantil y profesora de Educación Musical en Primaria. Tutora de prácticas de la Escuela de Educación de Palencia.

