



Libros 6º Educación Primaria 2018/19

La cuota por material didáctico y curricular, recursos, proyectos didácticos y formativos para la etapa de Educación Primaria en el **Colegio Arenales Carabanchel** es de **140 € al año**.

Esta cuota se refiere a los siguientes materiales:

- Material didáctico y curricular no perecedero, material didáctico y curricular perecedero, recursos y proyectos didácticos formativos.

En concreto se trata de:

- Libros de determinadas asignaturas.
- Licencias en plataformas educativas y de contenido curricular.
- Materiales propios del profesor.
- Aplicaciones de iPad, MDM, recursos, servicios informáticos y de red, como los proyectos didácticos y formativos llevados a cabo.

Por *proyectos del centro* entendemos aquellos proyectos o procesos de aprendizaje que llevan al centro a:

- Potenciar la profesionalización y autonomía en los alumnos y el desarrollo de su aprendizaje
- Formación integral de la persona
- Desarrollar elementos más allá de lo estrictamente curricular

Como se ha explicado anteriormente, cada uno de los proyectos ha estado encaminado a desarrollar distintos aspectos de la persona y del currículo de Educación Primaria. Son los siguientes:

- **Real Expeditions:** desarrolla un recorrido cultural, artístico, científico y deportivo a través de las salidas trimestrales fuera del centro.
- **Technology for Future:** formación en el ámbito tecnológico y científico, así como en ciudadanía digital.

- **Haciendo amigos:** conocer la diversidad y apreciarla generando eventos inclusivos que faciliten progresivamente la inclusión de alumnos con discapacidad y sin ella.
- **Enroque:** fomento y práctica del ajedrez dentro de la escuela.
- **4 casas:** Utilizando la gamificación y un sistema de “casas” al estilo “Harry Potter” para promover la realización de retos y transformación de hábitos dentro del colegio. Buscamos que los alumnos adquieran hábitos y virtudes de forma divertida y atractiva. En definitiva, hacer que la seña de identidad humano-espiritual que buscamos con el proyecto Educativo del colegio llegue a todos y cada uno de sus participantes.

● ASIGNATURA / PROYECTO	RECURSOS UTILIZADOS	EDITORIAL
Lengua Castellana	Google Classroom LeoBien Didakids Ta-Tum ComunicArte	Material Propio Universal Didactics Universal Didactics Edelvives Polygon Education
Matemáticas	Google Classroom Matematics Didakids JumpMath 6 Material manipulable	Material Propio Universal Didactics Universal Didactics JumpMath Material Propio
Inglés / T. inglés	Google Classroom Englishtics Didakids Travelers Material manipulable	Material Propio Universal Didactics Universal Didactics Milton Education Material Propio
Ciencias Sociales	Google Classroom Material manipulable	Material Propio Material Propio
Ciencias Naturales	Google Classroom Didakids Material manipulable Anatomy	Material Propio Universal Didactics Material Propio Arloon
Religión	Google Classroom Material manipulable	Material Propio Material Propio
Ed. Artística	Google Classroom Material manipulable	Material Propio Material Propio
Technology 4 Future	Sé genial en internet NEXT - LEGO Mindstorm EV3 Tynker Scratch Swift Playground	Se genial en internet Edelvives - LEGO Tynker MIT Swift Playground

Aplicaciones instaladas en los iPad de los alumnos:

NOMBRE	USO
Google Classroom	Gestión de recursos, actividades y contenidos.
Kodable	Programación
Supertics	Realización de actividades (LeoBien, Matematics, Englishtics)
Garage Band	Música
Ta-Tum	Lectura
DLe	Diccionario
Kahoot!	Gamificación / Actividades de aprendizaje
Sketches	Dibujo
Presentaciones	Presentaciones de diapositivas
Documentos	Documentos de texto
Hojas de Cálculo	Hojas de cálculo
Quizizz	Gamificación / Actividades de aprendizaje
Tap Math	Matemáticas
PuppetPals2	Creatividad - Dramatización
Duolingo	Inglés
WLingua	Inglés
Google Maps	Mapas
Google Earth	Mapas
EdPuzzle	Aprendizaje mediante vídeos
Acrobat	lector PDF
ThinkLink	Creatividad
Tiny Tap	Gamificación / Actividades de aprendizaje
Explain Everything	Creatividad / Presentación de diapositivas / Vídeos
Drive	Gestor de archivos en la nube
Oxford Dictionary	Diccionario de idiomas
Tynker	Programación
ClassDojo	Gestión de aula y comportamiento

Classcraft	Gestión de aula y comportamiento
Scratch Jr.	Programación
Mindomo	Creación de mapas mentales