



HABLEMOS DEL

cómo



Catálogo de estrategias y materiales
para transformar tu experiencia educativa

¿Quién es Planeta Spoonk?

Planeta Spoonk es un programa de Conocimiento del entorno y de sí mismo destinado al segundo ciclo de Educación Infantil basado en las Inteligencias Múltiples y cuyo objetivo es que los alumnos sean los protagonistas de su propio aprendizaje.

Los proyectos de **Planeta Spoonk** son la mejor manera de conseguir que los alumnos aprendan de manera significativa. El **aprendizaje significativo** les permite aprender a aprender y descubrir estrategias de investigación que facilitan posteriores aprendizajes.

Planeta Spoonk es un programa basado en la **experimentación**, la **manipulación**, la **estimulación temprana**, el **juego** y el **trabajo cooperativo** y la **Enseñanza para la comprensión**.

ENSEÑANZA PARA LA COMPRENSIÓN

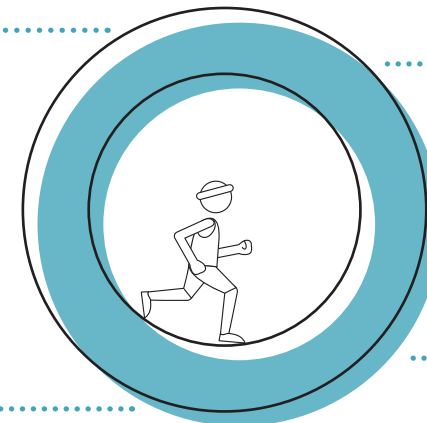
Los proyectos de **Planeta Spoonk** se enmarcan dentro de la **Enseñanza para la comprensión**, desarrollada por el Proyecto Zero creado en la Universidad de Harvard.

La **Enseñanza para la comprensión** es una guía para **reflexionar sobre la manera en que comprenden nuestros alumnos**.

Este tipo de reflexión permite que cada maestro pueda adaptar con mayor sentido los contenidos curriculares a sus propias prácticas docentes. De esta manera, desde los proyectos de Planeta Spoonk se fomenta el pensamiento creativo utilizando varios contextos y permitiendo a los alumnos que experimenten y se formulen sus propias preguntas.

ENSEÑANZA PARA LA COMPRENSIÓN

CÓMO PODEMOS SABER QUÉ COMPRENDEN LOS ALUMNOS



QUÉ DEBEMOS ENSEÑAR

CÓMO DEBEMOS ENSEÑAR PARA COMPRENDER

QUÉ VALE LA PENA COMPRENDER



El soporte pedagógico de tekman Books nos aporta seguridad. Tenemos la tranquilidad de tener a un grupo de expertos que nos ayuda y nos asesora, que es efectivo y que está siempre disponible.

CRISTINA PÉREZ TORTOSA
COLEGIO SANT ROC (ALCOY)



¿QUÉ PROYECTOS OFRECE PLANETA SPOONK?

Planeta Spoonk tiene como protagonistas a los **spoonkis**, unos personajes extraterrestres llegados del planeta Spoonk y cuya curiosidad por conocer la Tierra y a los terrícolas permite guiar a los alumnos en su proceso de aprendizaje.

Existen un total de 21 proyectos a lo largo de la etapa de Educación Infantil. Muchos tienen una temática cíclica, algunos son en inglés y dos están planteados para trabajar de manera cooperativa entre alumnos de 4 y 5 años.

Planeta Spoonk ofrece múltiples recursos para facilitar la tarea docente; por ello, cada proyecto incluye:

Paleta de Inteligencias Múltiples

Programación de todas las actividades del proyecto en función de las Inteligencias Múltiples que se promueven.

Hilos conductores

Cuestiones importantes que sobrevuelan todo el proyecto y que funcionan como guía del mismo. Se trata de preguntas abiertas que los alumnos deben saber responder al acabar el proyecto.

Tópico generativo

Tema central del proyecto.

Paleta de inteligencias

Inteligencia intrapersonal <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo somos por dentro? ¿Para qué sirven mis órganos? Exposición. ¿Me enseñan a comer bien? ¿Vamos a merendar! Adivina, adivinanza... 	Inteligencia interpersonal <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo somos por dentro? ¿Para qué sirven mis órganos? Exposición. ¿Qué importantes son mis órganos! ¿Me enseñan a comer bien? ¿Te duele la barriga? Un viaje por el aparato digestivo. Adivina, adivinanza... 	Inteligencia lingüístico-verbal <ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo somos por dentro? Cuento: "Box explota" ¿Para qué sirven mis órganos? Exposición. ¿Qué importantes son mis órganos! ¿Me enseñan a comer bien? ¿Te duele la barriga? Adivina, adivinanza... 	Inteligencia lógico-matemática <ul style="list-style-type: none"> ¿Para qué sirven mis órganos? ¿Qué importantes son mis órganos! ¿Me enseñan a comer bien? Un viaje por el aparato digestivo.
Inteligencia naturalista <ul style="list-style-type: none"> ¿Dónde están mis órganos? ¿Me enseñan a comer bien? ¿Te duele la barriga? ¿Vamos a merendar! 	Inteligencia visual-espacial <ul style="list-style-type: none"> ¿Para qué sirven mis órganos? ¿Dónde están mis órganos? ¿Me enseñan a comer bien? Un viaje por el aparato digestivo. 	Inteligencia musical <ul style="list-style-type: none"> Canción. El aparato digestivo. 	Inteligencia corporal-cinestésica <ul style="list-style-type: none"> Canción. El aparato digestivo.

PROYECTO DE COMPRENSIÓN

HILOS CONDUCTORES <ol style="list-style-type: none"> ¿A dónde va a parar la comida? ¿Existe un orden en el proceso de digestión? ¿Solo puedo comer lo que me gusta? ¿Por qué a veces me duele la barriga? 	TÓPICO GENERATIVO <h2>EL APARATO DIGESTIVO</h2>	METAS DE COMPRENSIÓN <p>Que los alumnos comprendan que...</p> <ol style="list-style-type: none"> El aparato digestivo está formado por órganos que tienen diferentes funciones. Los órganos están ordenados a lo largo del tubo digestivo, para cumplir su función de manera adecuada. Lo que comemos y cómo comemos influye en el funcionamiento del aparato digestivo. El aparato digestivo nos da señales cuando algo no funciona bien, de lo que necesitamos cuidar para que no nos haga daño.
--	--	---

Metas de comprensión

Conceptos, procesos y habilidades que deben comprender los alumnos.

PROYECTO DE COMPRENSIÓN

4 años

Metas	Actividades de comprensión	Inteligencias capacidades	Valoración continua
Meta: nº3 nº4	¡Menuda muralla!	(1) Inteligencia Intrapersonal (2) Inteligencia Interpersonal (3) Inteligencia Lingüístico-Verbal (4) Inteligencia Lógico-Matemática (5) Inteligencia Naturalista (16) Inteligencia Visual-Espacial (17) Inteligencia Musical (18) Inteligencia Corporal-Cinestésica	(E) Capacidad social y ciudadana (F) Capacidad cultural y artística (G) Capacidad para aprender a aprender (H) Capacidad en autonomía e iniciativa personal (I) Capacidad emocional
Meta: nº2 nº4	Rutina de pensamiento. Pensaba... ahora pienso (1ª parte)	(A) Capacidad en comunicación lingüística (B) Capacidad matemática (C) Capacidad en el conocimiento e interacción con el medio físico (D) Capacidad en el tratamiento de la información y competencia digital	Ficha autoevaluación. Grupo de discusión. Observación.
	El otoño es color		Observación. Ficha de evaluación de grupo.
			Mural: ¿Cuánto sabemos de ajedrez?

EL otoño es color

PROYECTO DE COMPRENSIÓN

5 años

1

3 años

CUENTO: La bola

Objetivo(s)
Descubrir algunas de las características más importantes del otoño.

Desarrollo
Reunimos a los alumnos y, sin dar explicación previa alguna, les explicamos el cuento que nos introducirá el proyecto. Una vez relatado, les plantearemos unas preguntas para saber si lo han entendido.

¿Por qué está enfadada la ardiilla Pili?
La ardiilla Pili dice que el otoño es muy importante. Explícame por qué.
¿Qué colores son más frecuentes en otoño?

Una vez comentadas estas preguntas, pediremos a los alumnos que nos digan qué quieren aprender del otoño. En un organizador pondremos el nombre de cada alumno y, al lado, escribiremos qué quiere aprender. De este modo, durante el proyecto podremos aludir a las preguntas que les surgían al principio y, una vez resueltas, daremos una hoja al alumno para que dibuje la solución a aquello que quería aprender.

Sesiones didácticas

Cada sesión detalla los objetivos específicos de la actividad, el desarrollo de la sesión, las Inteligencias Múltiples y las capacidades básicas con sus descriptores de evaluación.

Secuencia didáctica

Índice de actividades relacionadas con las inteligencias, las metas de comprensión y los instrumentos de evaluación con los que se trabaja.

EVALUACIÓN

5 años 45

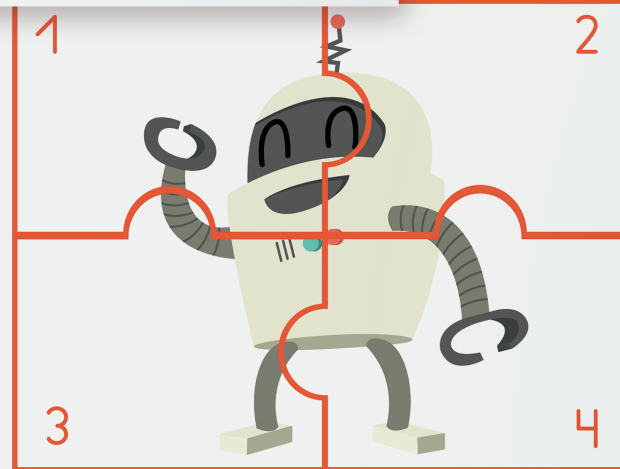
Actividades	CRITERIOS DE EVALUACIÓN (Qué evalúa)	RESPONSABLE (Quién evalúa)	DESTINATARIO (A quién evaluamos)	INSTRUMENTO (Cómo evaluamos)	MOMENTO (Cuándo evaluamos)
¡Menudos inventores!	Participa activamente.	Maestro	Alumno	Lluvia de ideas	Final
	Respeto las normas del juego.			Ficha de observación	Durante
	Realiza aportaciones personales.				
Es capaz de reconocer la importancia de algunos inventos. Reconoce los inventos del antiguo Egipto.	Es capaz de reconocer la importancia de algunos inventos.	Alumno	Resultado final	Ficha	Final
	Reconoce los inventos del antiguo Egipto.				
¿Quién manda más?	Aporta ideas claras.	Maestro	Alumno	Lluvia de ideas	Durante
	Comprende la estructura social del antiguo Egipto.			Imagen de autoevaluación	Final
	Es capaz de representar el papel asignado. Muestra sus sentimientos ante las desigualdades.				

Evaluación

Propuesta en la que se detallan los indicadores de evaluación; qué, quién, a quién, cómo y cuándo evaluamos cada una de las actividades.

Instrumento de evaluación de trabajo cooperativo

Instrumento que fomenta la coevaluación y da la oportunidad a los alumnos de evaluar cómo ha trabajado el grupo.



Rúbrica
(Actividad 2)

Nombre del grupo _____ 5 años

Criterios de evaluación	NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4
Traen material adecuado para la exposición.	No traen el material adecuado.	No traen el material adecuado, pero tienen ideas que aportar.	Traen material adecuado, pero no lo comparten con el grupo.	Traen material adecuado para el collage y la exposición.
Se distribuyen las tareas dentro del grupo.	No se distribuyen las tareas dentro del grupo.	No se distribuyen las tareas dentro del grupo, pero alguno lidera el proceso.	Se distribuyen las tareas dentro del grupo pero con ayuda.	Se distribuyen las tareas dentro del grupo, teniendo en cuenta las fortalezas y debilidades de cada uno de los miembros del grupo.
Participan todos los miembros del grupo.	No participan todos.	No participan, pero muestran interés por actividades puntuales.	Si muestran interés, pero sólo cuando la maestra les anima a hacerlo.	Todos los miembros del grupo participan activamente para conseguir el objetivo final.
		No exponen con claridad las ideas clave, pero sí las dan a entender.	Exponen las ideas clave con claridad, pero con ayuda.	Exponen las ideas clave con claridad.

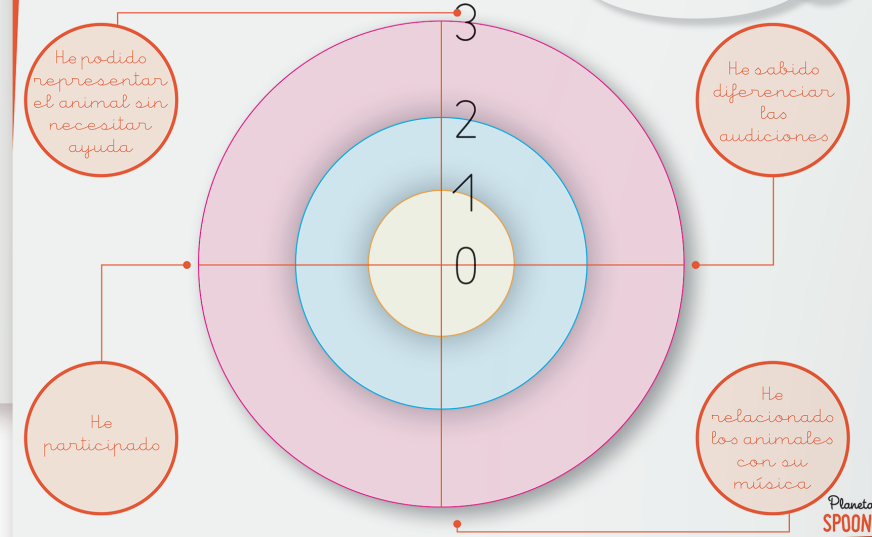
Nombre del alumno _____ 4 Y 5 años

Rúbrica

Instrumento que permite evaluar distintos niveles de desempeño.

Diana de autoevaluación
(Actividad 4)

Nombre del alumno _____ 5 años



Diana de autoevaluación

Instrumento que fomenta la autoevaluación y permite conocer el propio proceso de aprendizaje.

recursos para el alumno



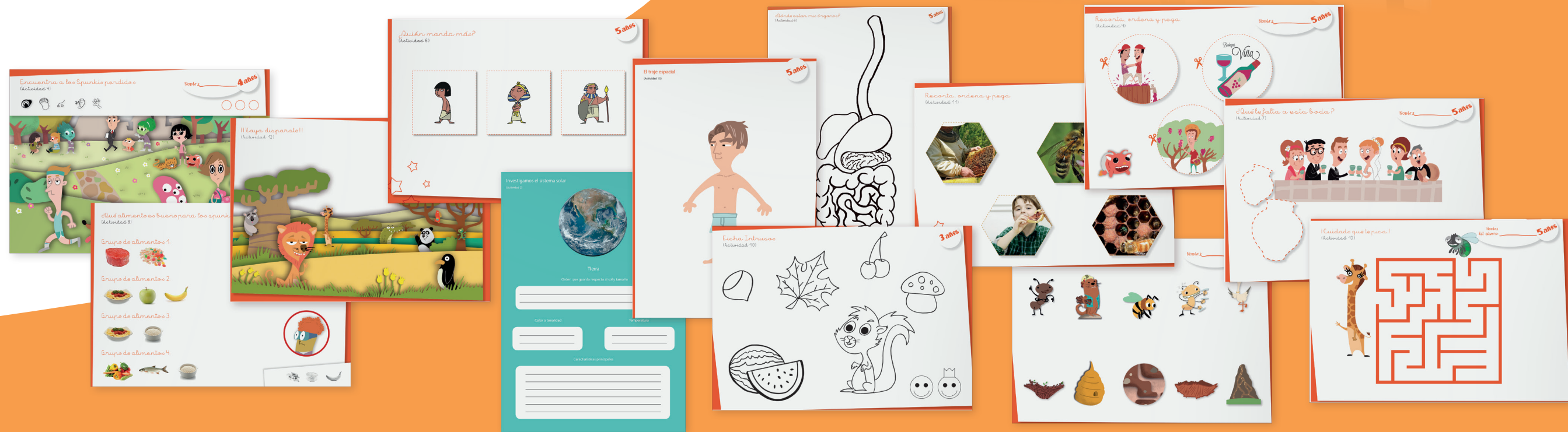
Planeta Spoonk cuenta con distintos materiales para que el alumno trabaje los proyectos desde la manipulación y la experimentación.



LIBRO DEL ALUMNO

Cada trimestre, el alumno dispone de las fichas que se trabajan en cada proyecto.

La ficha sirve, únicamente, para afianzar los contenidos trabajados durante la sesión de manera manipulativa.



recursos

Planeta Spoonk está organizado por proyectos, de manera que cuentas, en formato digital, con un paquete de materiales que incluye todo lo necesario para trabajar cada proyecto en el aula.

Proyectos

Documento donde se detallan las particularidades de cada proyecto y sus sesiones. Además, incluye instrumentos de evaluación, material de aula, el programa de estimulación y la programación de las sesiones.

Pósters

Para vestir las paredes del aula.

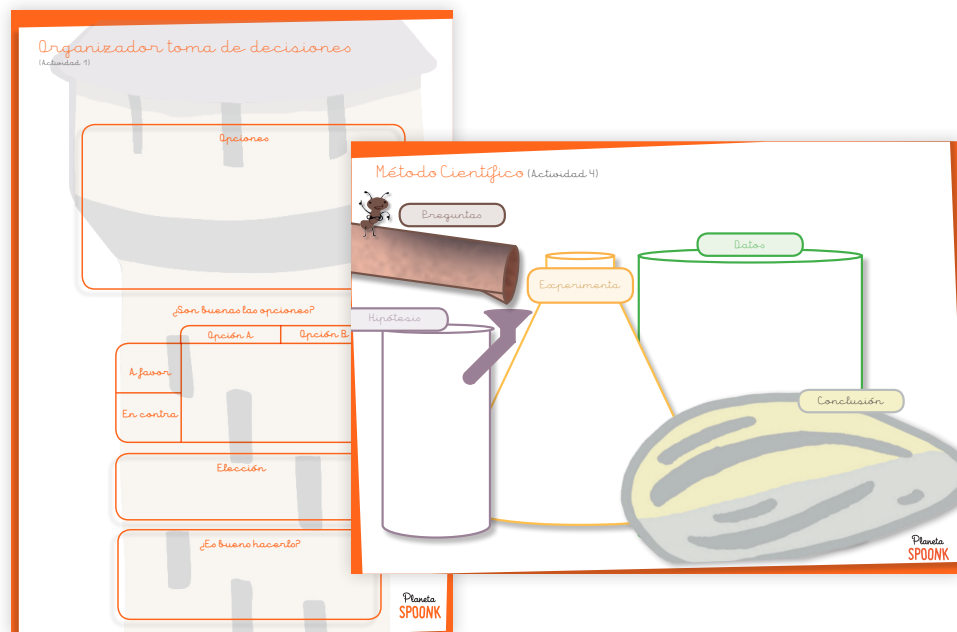


RECURSOS ZONA PRIVADA

La Zona Privada de tekman Books es tu espacio virtual personal como docente. En ella encontrarás todos los recursos y materiales descargables imprescindibles para tus sesiones y un montón de material digital de apoyo. Además, te servirá de guía del programa y para estar al día de todas las noticias importantes relativas a Planeta Spoonk.

Guía didáctica

Toda la información sobre Planeta Spoonk: los objetivos generales y específicos, la metodología, la planificación, la especificación de los materiales y un apartado dedicado a la evaluación del programa.

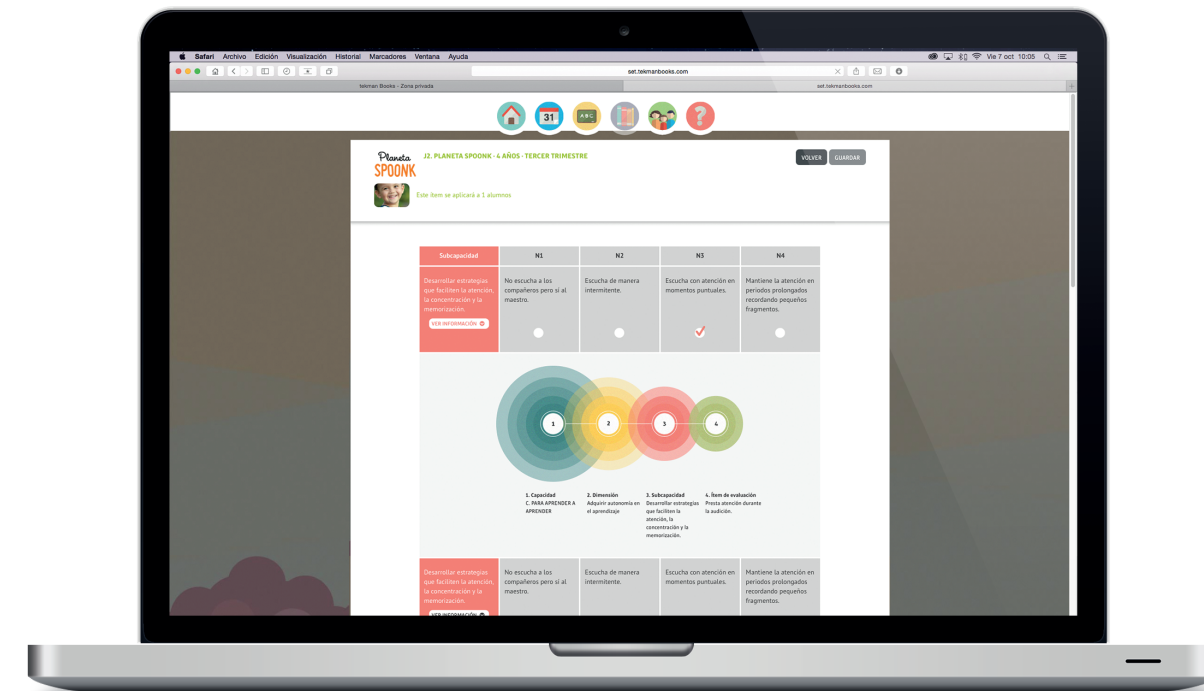
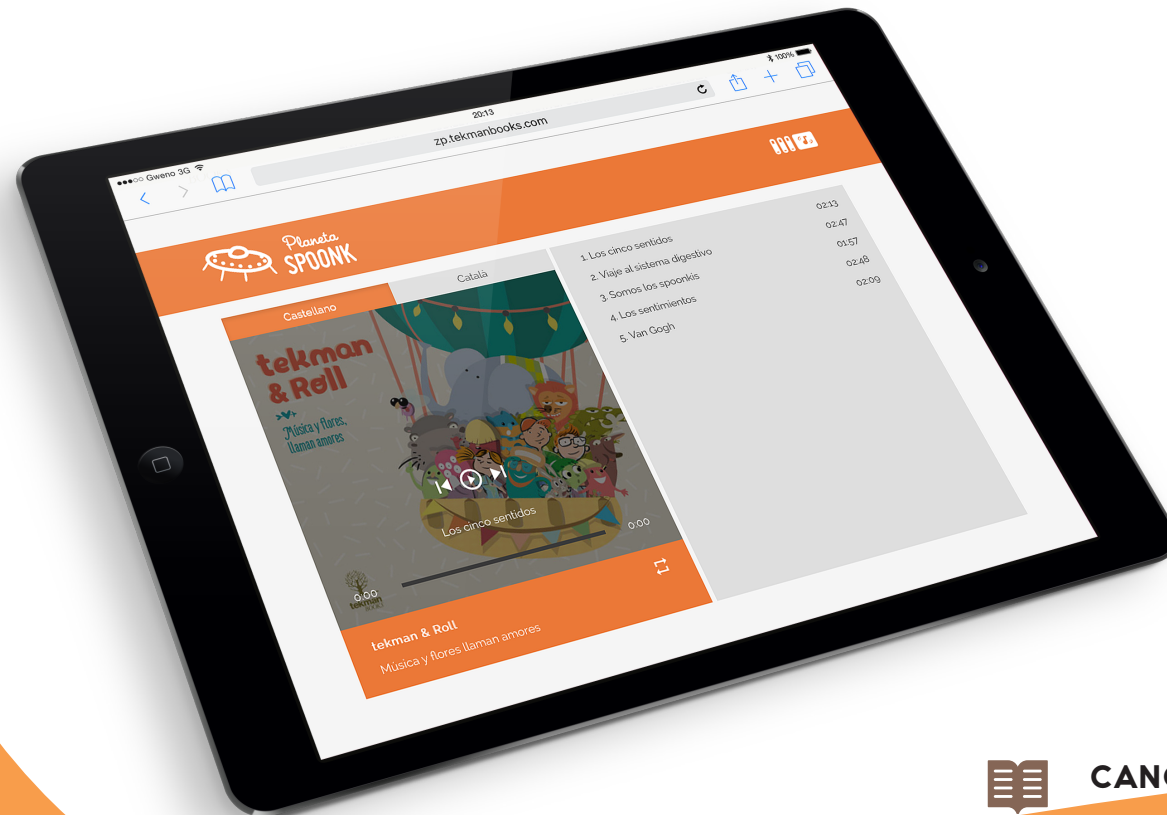


El objetivo de los cuentos es ofrecer historias interesantes y motivadoras



SET

A través del **SET** puedes **registrar** de manera diaria los progresos y mejoras de tus alumnos, **planificar** las sesiones, **evaluarlas**, **generar informes** o relacionar los contenidos curriculares con las diferentes capacidades.



PROGRAMA DE ESTIMULACIÓN TEMPRANA

Planeta Spoonk incorpora el método de estimulación temprana con bits enciclopédicos y lingüísticos. Se trata de un programa secuenciado para cada uno de los cursos de Educación Infantil cuyo objetivo principal es conseguir una base útil para posteriores aprendizajes.



CANCIONES

Canciones divertidas **protagonizadas por los spoonkis para dinamizar las sesiones** y afianzar algunos conceptos importantes.



APP ZONA PRIVADA

La **app** Zona Privada **tekman Books** te permite descargar los proyectos y los **libros del alumno** en **formato digital**. Con tu usuario de la **Zona Privada** puedes acceder a los proyectos y al libro del alumno y disponer de ellos sin conexión.

tekman Books te acompaña y te guía durante todo el proceso de adaptación e implantación de los programas.

ESTE
ERES TÚ



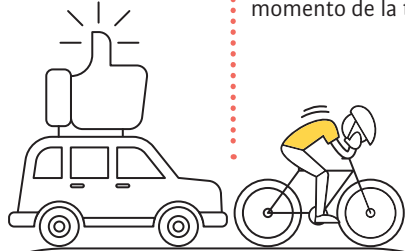
Durante tu viaje puede que alguna vez te desvíes, puede que te quedes sin agua o pierdas el mapa, puede que, algunas veces, tengas que pedalear con más fuerza. Sea como sea, tekman Books estará siempre a tu lado para ayudarte a llegar a tu destino.

cómo TE ACOMPAÑAMOS

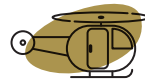
DELEGADO DE ZONA



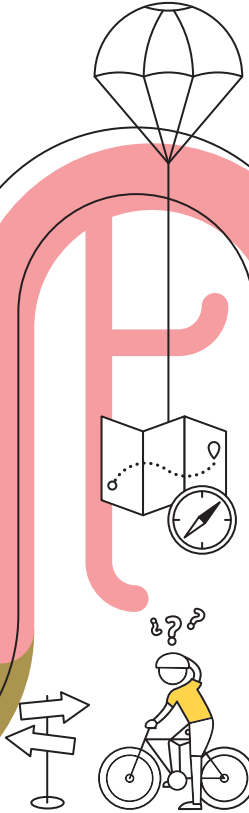
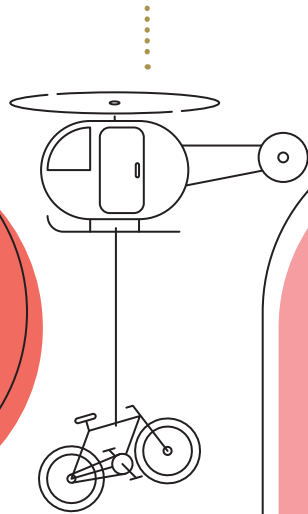
Estará siempre disponible para ayudarte en cualquier momento de la travesía.



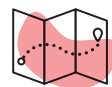
SERVICIO 24/7



¿Hay un bache en el camino? Contacta con nosotros.

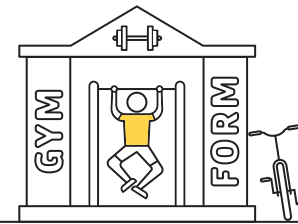


DOCUMENTOS DE SOPORTE



Si no sabes por dónde continuar, consulta la hoja de ruta.

cómo TE AYUDAMOS



FORMACIONES TEMÁTICAS

Ponte en forma para que tus fuerzas se mantengan intactas.



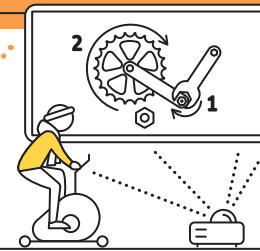
VIDEO-CONFERENCIAS

¿Necesitas un consejo? ¿Una pista? ¿Un truco?



COACHING PERSONALIZADO

Contamos con los mejores entrenadores: ¡ponte en sus manos!



¡Enhorabuena!
Has alcanzado tu objetivo.

