



# mozaLearn

## Soluciones educativas innovadoras

de Mozaik Education

*mozaWeb.com*

**Mozaik Education**

Somogyi utca 19, 6720 Szeged, Hungary • Phone: +36 62 554 664  
E-mail: office@mozaweb.com • Web: www.mozaweb.com

**MOZAIK**





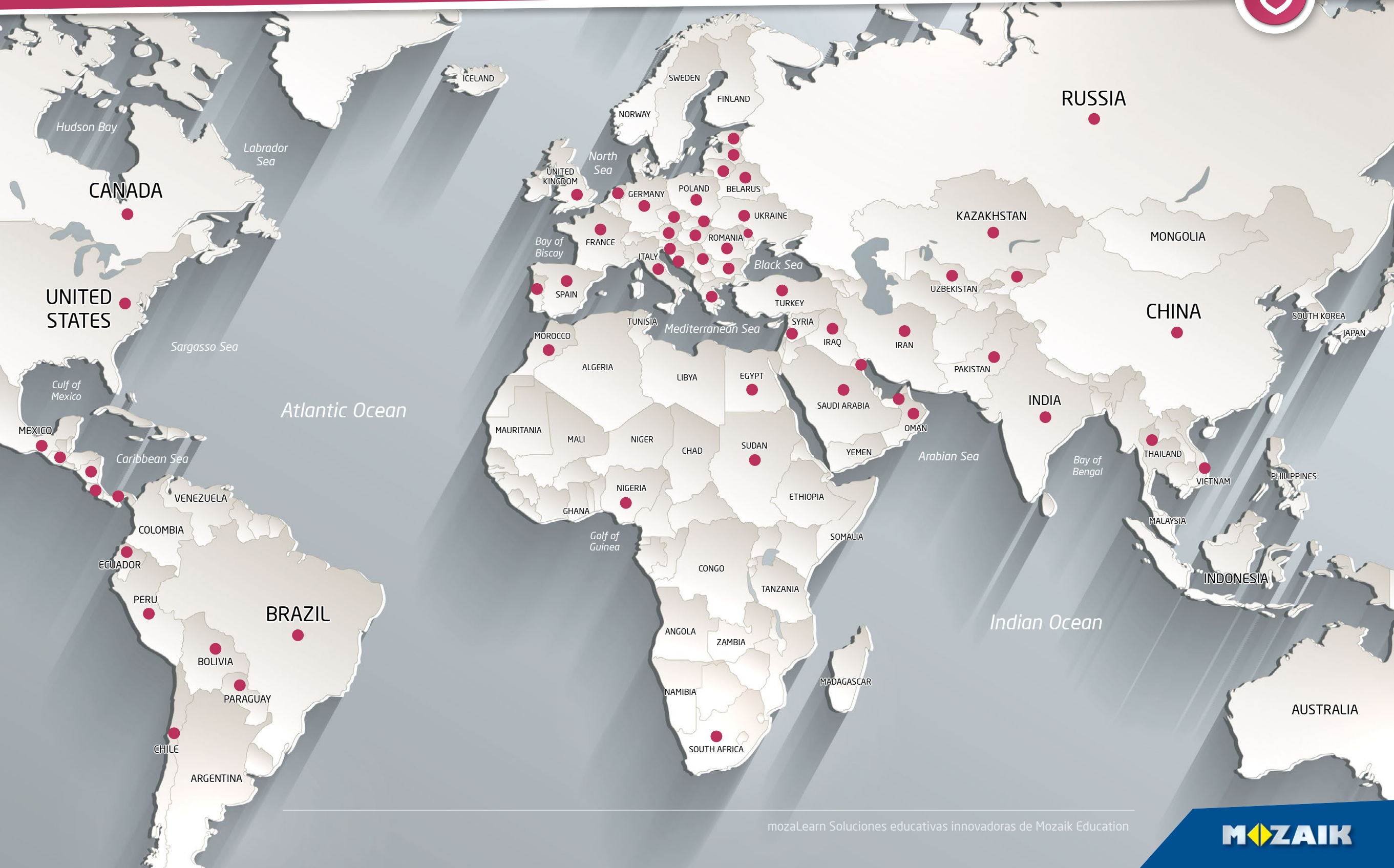
## Mozaik Education

- La empresa empezó como una editorial de libros de texto en 1990. Actualmente es uno de los proveedores de contenido digital más grandes de Hungría.
- Fue fundada por informáticos y pedagogos que hizo posible la fusión única de conocimientos especializados en la enseñanza e ingeniería de software.
- 200 empleados, más de 100 proyectos educativos digitales en curso.
- Continuo desarrollo de nuevos contenidos interactivos como escenas 3D, vídeos y lecciones digitales, aún a solicitud de nuestros socios.
- Imprenta profesional provista de la maquinaria y equipamientos más modernos.
- Internacionalización de contenidos: contenido disponible en 32 idiomas.





# Nuestros socios en el mundo







MZAIK

## El sistema educativo integrado mozaLearn

**mozaLearn** es un sistema educativo digital y profesional, diseñado especialmente para facilitar el trabajo de los profesores y adaptarse a sus necesidades. Abarca el sistema educativo completo (K-12, todas las asignaturas) y ofrece ayuda tanto a los alumnos como a sus padres.

Los componentes clave 3+1:

- **mozaBook** software de presentación educativo e interactivo,
- **mozaWeb** plataforma online para el aprendizaje en casa,
- **mozaLog** sistema de información sobre alumnos y administración escolar,
- **mediateca** colección de contenidos interactivos.







MZAIK



# *Soluciones digitales*

*para*

- *pizarras interactivas*
- *aprendizaje digital en casa*
- *administración escolar*



# mozaBook

libros digitales para pizarra interactiva

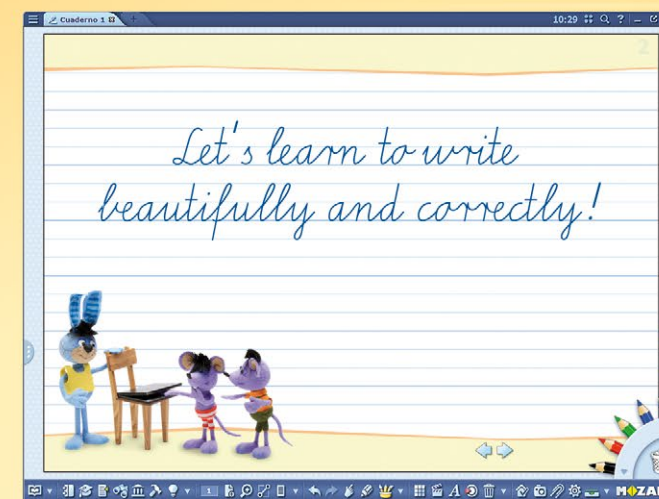
mozaBook es un programa de presentación optimizado para su uso en pizarras interactivas. Las publicaciones digitales hacen que el material impreso de los libros de texto sea más interesante y más fácil de comprender con diversos materiales interactivos, escenas 3D, vídeos educativos, ejercicios y herramientas temáticas. Hay numerosas opciones de animación, presentación e ilustración que ayudan a los profesores en su trabajo.



MOZAIK

## Impresionantes cuadernos con solo unos clics

Es posible ilustrar las páginas de los cuadernos con una gran variedad de fondos integrados que se encuentran agrupados por estilo. Las imágenes de fondo y las líneas del cuaderno son fijas para que no dificulten la edición y la presentación.



Puedes escribir y dibujar en los cuadernos, crear espectaculares presentaciones animadas y utilizar textos, imágenes, vídeos y modelos 3D en ellas.



## Galería

En la galería integrada de mozaBook hay una amplia variedad de imágenes que se pueden ampliar o reducir libremente, agrupadas por asignatura y tema. Han sido creadas por nuestros artistas gráficos para poder ilustrar los cuadernos con ellas.





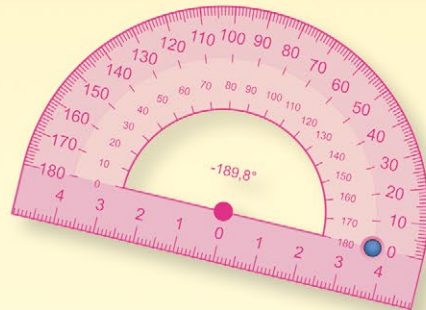
## Mediateca - Una ventana abierta al mundo

La mediateca de mozaBook ofrece una fuente inagotable de recursos educativos interactivos. Navegue entre los miles de contenidos extra interactivos, busque imágenes, vídeos y audios en su ordenador o en Internet.



## Herramientas de dibujo visual

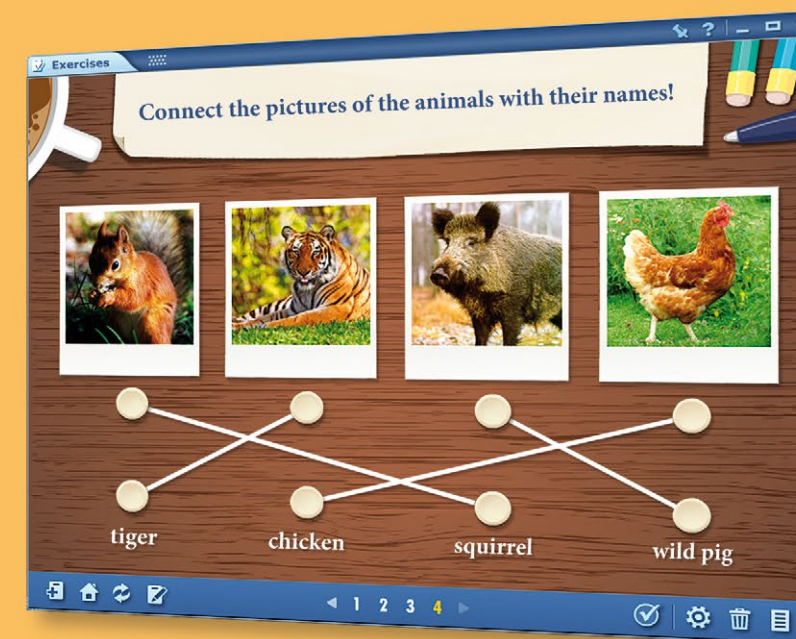
La interfaz de usuario de la herramienta de dibujo visual hace que sea simple, fácil y divertido dibujar en una pizarra interactiva incluso para los alumnos más pequeños. Los diferentes estuches contienen herramientas de dibujo individualmente arregladas en paquetes, seleccionadas según el modo de presentación elegido.



## Editor de ejercicios

Con el editor de ejercicios integrado de mozaBook se pueden crear fácilmente hojas de ejercicios únicas y atractivas, insertarlas en los libros y cuadernos y reproducirlas en el aula.

Puede elegir entre varios tipos de ejercicios (de selección simple, emparejar, cadenas, crucigramas, buscar errores, etiquetas, tablas, conjuntos, etc.) y también insertar imágenes, dibujos, vídeos y audios en ellos con la ayuda de la mediateca, de Internet (p. ej. vídeos de Youtube) o de su propio ordenador.



Las hojas de ejercicios creadas en mozaBook se pueden compartir a nivel escolar o nacional, permitiendo a los profesores que accedan y utilicen las hojas de ejercicios de los demás o ciertas secciones de ellas en el aula.



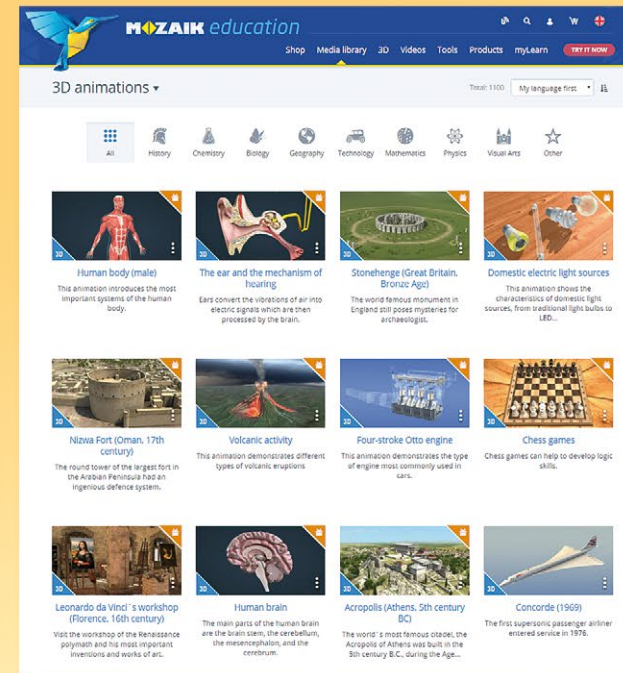




Los libros de texto interactivos accesibles vía Internet sirven para el aprendizaje activo de manera individual, así como para la práctica de habilidades relacionadas con la adquisición de conocimientos.



Las animaciones 3D, ejercicios y otros materiales suplementarios ayudan a los alumnos a profundizar sus conocimientos en diferentes temas. mozaWeb es accesible desde cualquier navegador, sin tener que instalar ningún programa adicional.

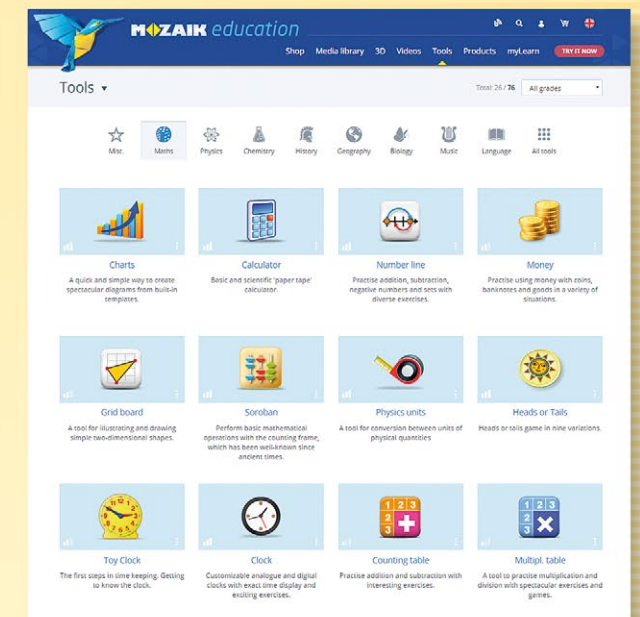


## Herramientas

Los profesores y los alumnos tienen a su alcance más de 110 herramientas, agrupadas por asignaturas. El número de herramientas y sus funciones están en constante aumento, ofreciendo a los alumnos una oportunidad excelente para llevar a cabo un aprendizaje divertido, practicar lo aprendido o profundizar en los conocimientos adquiridos.

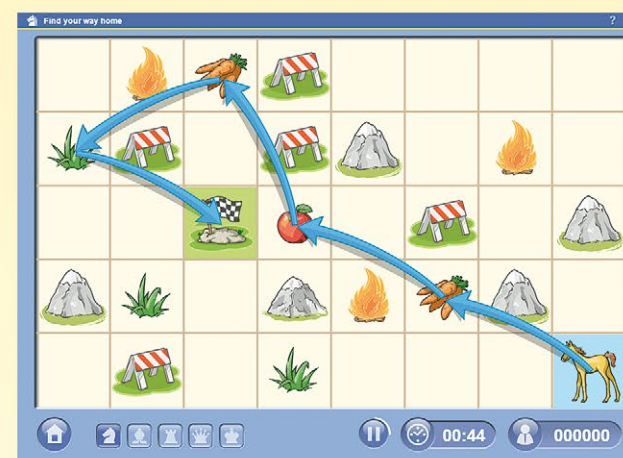
## Mediateca

La mediateca de mozaWeb recoge el contenido interactivo de los libros en un organizado formato que permite realizar búsquedas. Los vídeos, audios, imágenes, escenas 3D, ejercicios y explicaciones pueden ser visualizadas en orden alfabético en el libro de texto actualmente abierto, en todos los libros de texto del tema determinado o en la mediateca entera.



## Juegos de práctica y para el desarrollo de habilidades

Además de ser divertidos, la cada vez mayor variedad de juegos de pensamiento lógico, de desarrollo de habilidades y de práctica ofrecidos en mozaWeb proporcionan un apoyo eficaz a los alumnos para practicar y profundizar en el material. Los alumnos también pueden jugar con sus amigos y compañeros de clase, utilizando los juegos online.

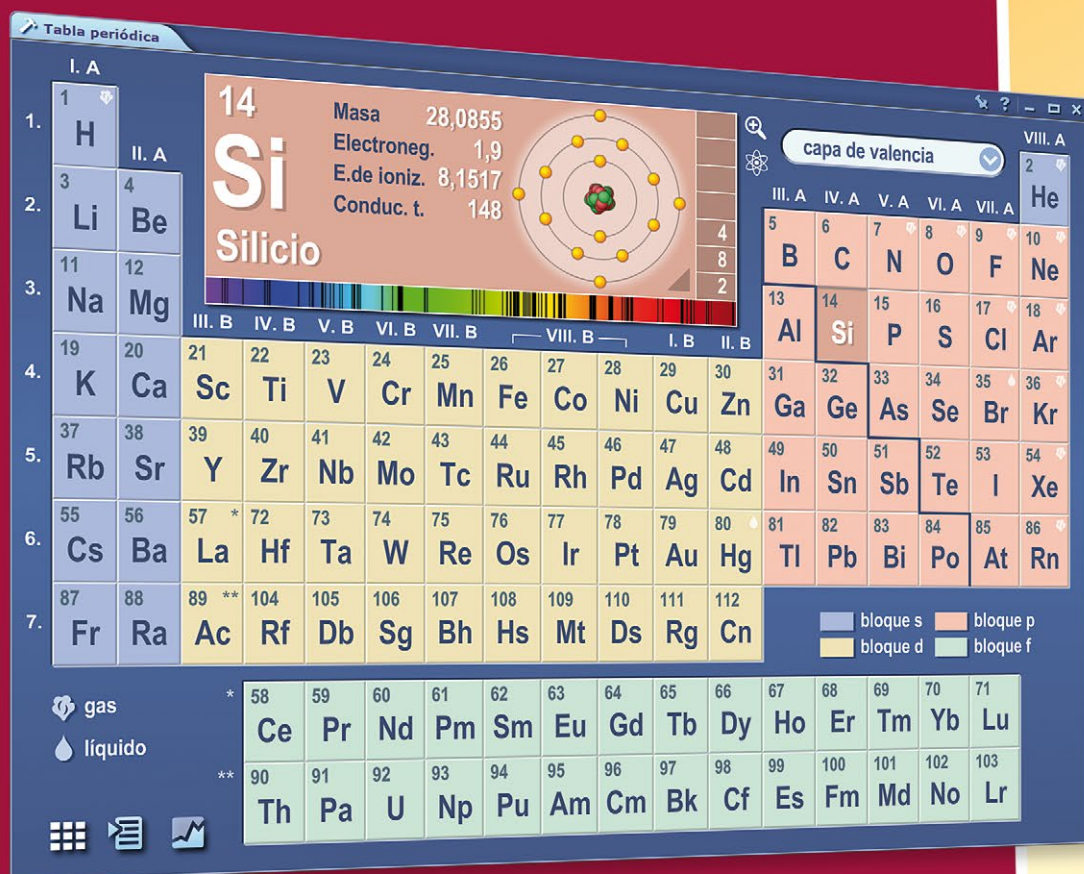




# mozaTools

aplicaciones temáticas

Nuestras aplicaciones interactivas ofrecen una manera singular y divertida a los alumnos para practicar el material educativo y profundizar en los conocimientos adquiridos.

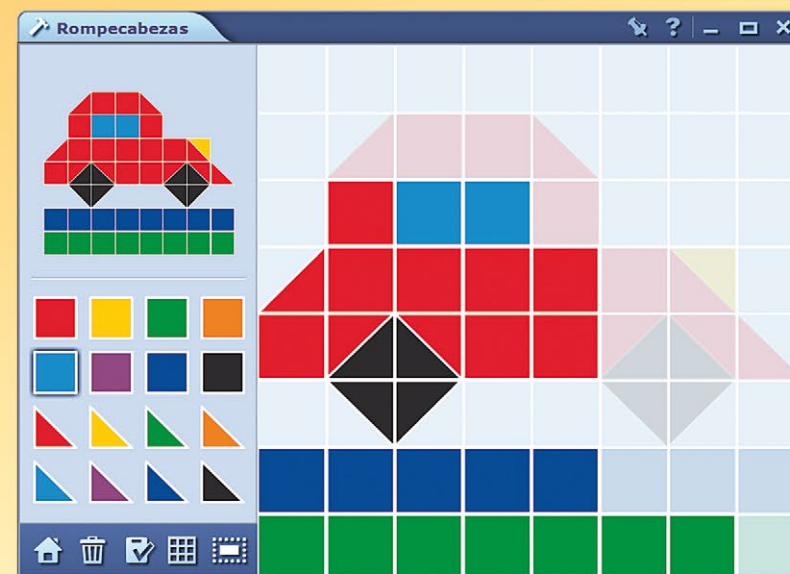


- Más de 110 herramientas temáticas están disponibles ahora cuyo número aumenta constantemente.
- Tanto los profesores como alumnos tienen acceso a ellas, incluso online.

MZAIAK

## Desarrollo de habilidades

Las herramientas diseñadas para los alumnos más jóvenes de la escuela primaria principalmente sirven para el desarrollo de las habilidades.



La colección de **más de 110 herramientas** disponibles aumenta continuamente y se introducen regularmente nuevas funciones. Las aplicaciones son accesibles a los profesores en nuestro programa mozaBook, e incluso los alumnos pueden acceder a ellas en nuestra página web [www.mozaweb.com](http://www.mozaweb.com).

## Animaciones

Ciertas herramientas contienen ejercicios animados que hacen que el aprendizaje sea aun más divertido.



Moléculas



Flora y fauna



Minipartitura



Dados



Metronomo



Recta numérica



Tiempo



Calendario



Tarjetas de letras



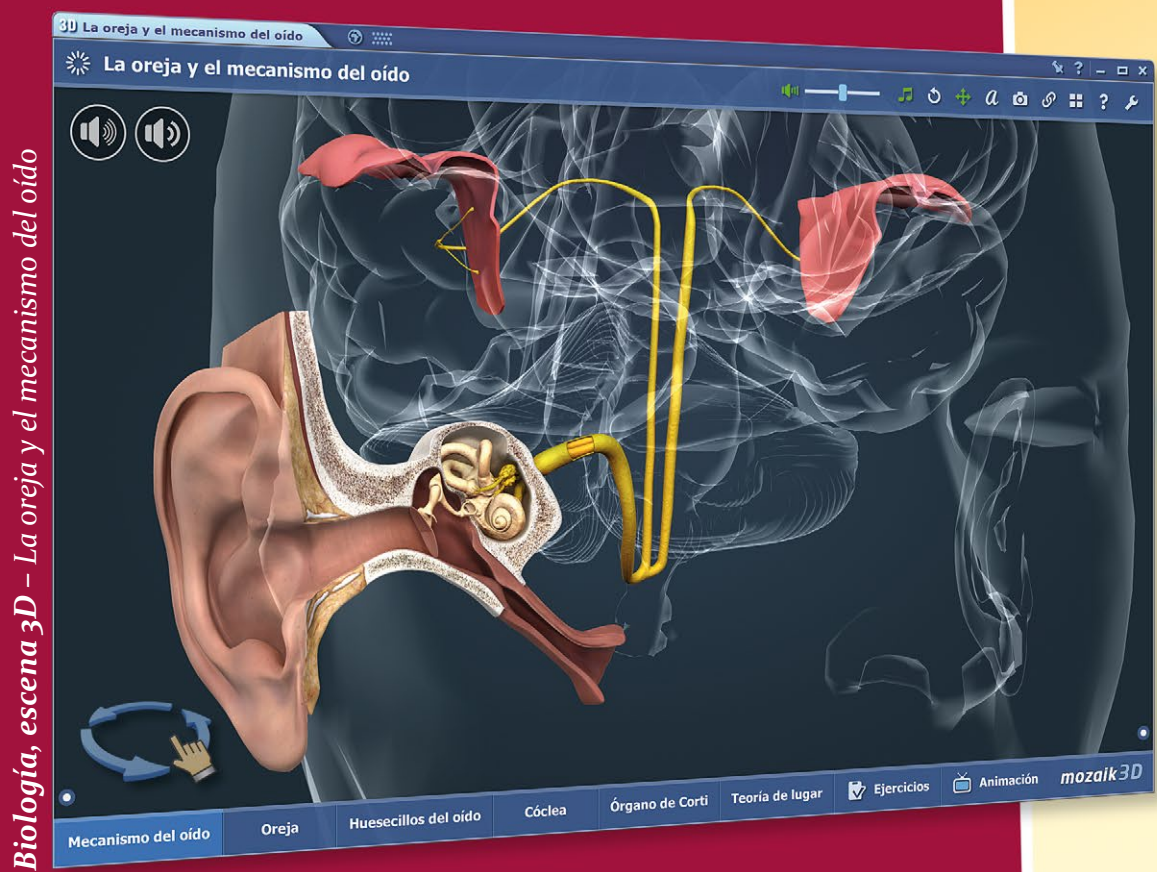
Gráficos



# mozaik3D

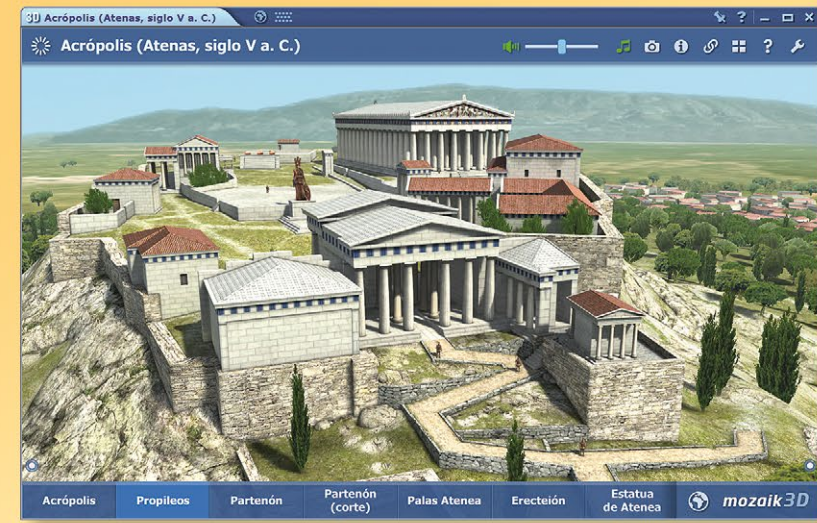
## escenas interactivas en 3D

El material educativo en forma de textos, imágenes y diagramas de nuestros libros de texto se complementa con más de 1200 escenas 3D desarrolladas por Mozaik. Estas animaciones se encuentran en nuestros libros de texto interactivos. Proporcionan una oportunidad perfecta para procesar el material educativo de manera más efectiva, para hacer que las lecciones sean más espectaculares y para aumentar el nivel de demostración en las aulas.



Biología, escena 3D - La oreja y el mecanismo del oído

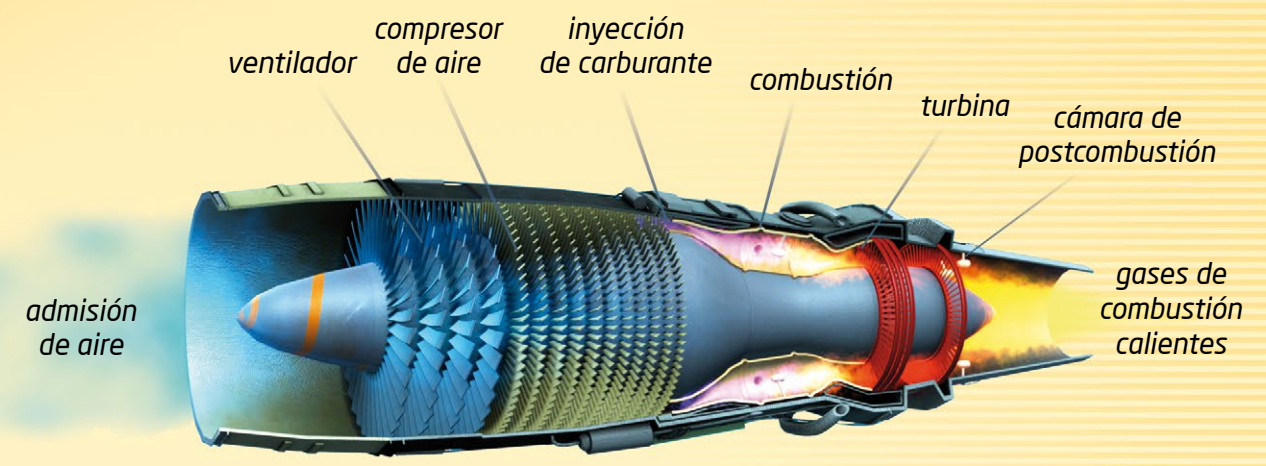
- Las escenas 3D se pueden ampliar y girar.
- La interfaz de usuario unificada es fácil de utilizar.
- La mayoría de las escenas pueden ser exploradas con la ayuda de narraciones y contienen ejercicios integrados.



Historia, escena 3D - Acrópolis (Atenas, siglo V a. C.)

## La historia cobra vida

Podemos dar un paseo por los edificios de las antiguas civilizaciones, echar un vistazo a la vida cotidiana de las personas de otros tiempos y estudiar sobre acontecimientos históricos y míticos de un modo antes inimaginable.



Geografía, escena 3D - Exploración de Marte

## Los secretos de la naturaleza

Podemos viajar por el espacio, conocer los cuerpos celestes de nuestro Sistema Solar, las maravillas naturales de la Tierra, las leyes y los secretos de la naturaleza.



# mozaBook para tabletas

mozaBook en dispositivos móviles



Los alumnos pueden acceder directamente al contenido de sus libros en la escuela o en casa, utilizando sus dispositivos portátiles inteligentes.



Con la ayuda de nuestras aplicaciones para tabletas, los alumnos pueden abrir sus libros de texto, e incluso el contenido extra incluido en ellos, en sus tabletas de Windows, Android e iOS. Una vez descargados los libros de texto, se pueden utilizar con funcionalidad completa en modo online e incluso offline.

MZAIK



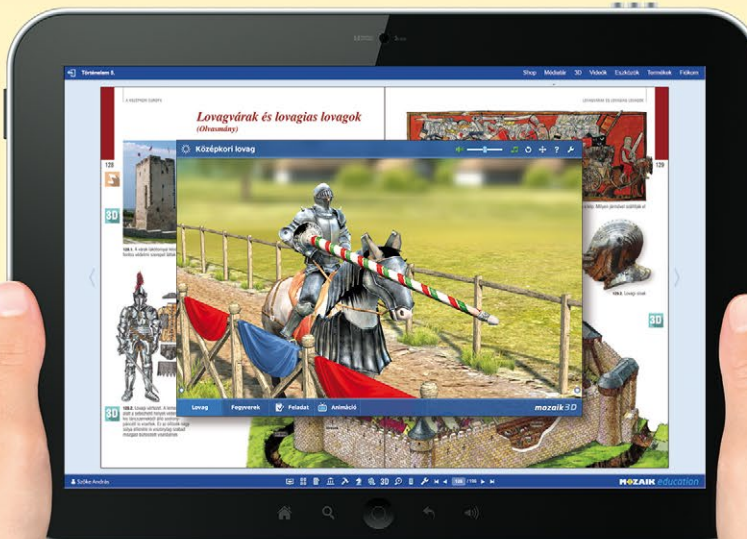
## Realidad virtual en las escenas 3D

Los alumnos pueden explorar virtualmente las escenas 3D en sus teléfonos móviles. Si ponen sus teléfonos en unos auriculares RV adecuadas, de repente se encontrarán en la antigua Atenas, el teatro Globe de Shakespeare o en la superficie de la Luna.



## Requisitos técnicos:

- teléfono inteligente con gloscopio
- auriculares RV
- cuenta mozaWeb
- aplicación mozaWeb 3D viewer, descargable gratis de las tiendas de aplicaciones



El índice interactivo ayuda a los usuarios a navegar por las publicaciones digitales. Con la función de búsqueda integrada se pueden buscar textos, mientras que los alumnos pueden dibujar y resaltar textos en los libros y cuadernos utilizando las herramientas de dibujo. El sistema avisa a los alumnos sobre los nuevos deberes que, después de completarlos, podrán enviar a su profesor.



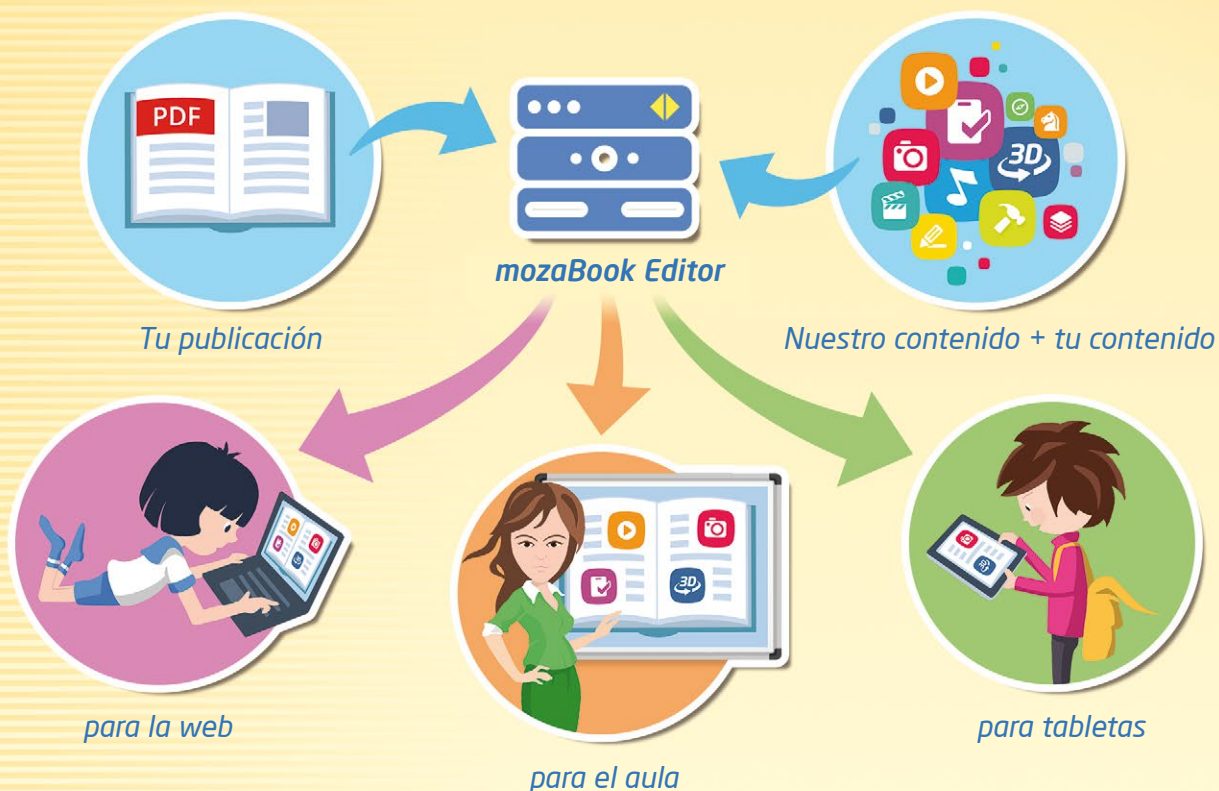
# mozaBook Editor

sistema online de edición de libros de texto digitales

Todas las editoriales pueden subir las versiones PDF de sus propios libros de texto impresos al Editor de mozaBook, y convertirlos inmediatamente en libros de texto interactivos. El sistema da acceso individual para cada editorial para que todas las editoriales tengan acceso exclusivo a sus propias publicaciones.

## Creación de libros de texto digitales

Primero, las editoriales suben la versión electrónica de los libros de texto impresos, utilizados por los profesores y alumnos, a la plataforma online del Editor de mozaBook. Luego, pueden insertar en ellos elementos extra de la colección de contenidos educativos digitales de la Mediateca que contiene más de mil escenas 3D, cientos de vídeos y audios, imágenes, ejercicios y otros materiales adicionales creados por Mozaik Education.



Además del uso del contenido de la Mediateca, las editoriales también pueden insertar su propio contenido digital o utilizar materiales educativos de Internet en sus libros digitales. El Editor de mozaBook puede crear varios paquetes de libros de texto de publicaciones ya existentes, dependiendo de las necesidades de la editorial: libros para su uso en pizarra interactiva en el aula, para el aprendizaje online en casa, o para tabletas Windows, iOS y Android.

## mozaBook Editor

sistema online de edición de libros de texto digitales

### Funciones

- Importar archivos PDF (libros de texto)
- Editar secciones de página y ampliaciones
- Insertar contenido interactivo en las publicaciones
- Crear una tabla de contenidos interactiva
- Crear paquetes de libros de texto digitales para mozaBook, mozaWeb, iOS, Android
- Asignar tareas para editores
- Estadísticas de edición
- Administrar los paquetes de libros de texto digitales
- Gestionar los paquetes de libros de texto digitales
- Informe de estado de los paquetes de libros de texto digitales



## Localización de mozaLearn

Plataforma online de traducción y localización para el sistema mozaLearn

### Funciones

Tras solicitudes adicionales de localización, la traducción de la interfaz de usuario y de los elementos lingüísticos de mozaBook y mozaWeb, así como cualquier corrección puede realizarse dentro de la plataforma de localización de mozaLearn.

- mozaBook: sistema de menú e interfaz
- mozaWeb: sistema de menú e interfaz
- mozaTools: bases de datos e interfaz
- escenas 3D: sistema de menú y el contenido textual de las escenas

## Media library

Contenido educativo interactivo para todas las asignaturas K-12

### Tipos de contenido

- Escenas 3D interactivas (más de 1200)
- Vídeos educativos (más de 1000)
- Herramientas y juegos educativos (más de 110)
- Colección de imágenes con fines educativos
- Obras de música y audios

Mozaik Education y sus socios están desarrollando continuamente nuevos contenidos educativos, por eso la colección de la Mediateca crece sin cesar. Todo el contenido actualmente disponible se puede ver en nuestra página web [www.mozaweb.com](http://www.mozaweb.com).

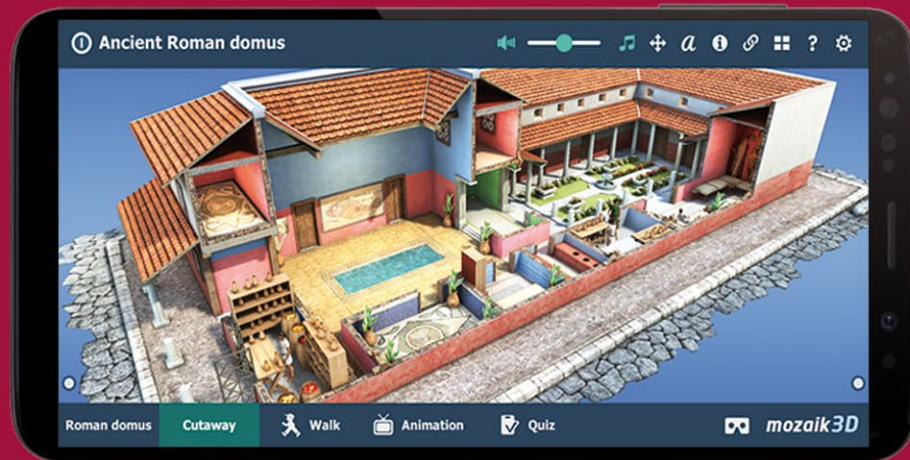




# mozaik3D app

## 3D en tu teléfono inteligente y tableta

Nuestra aplicación está diseñada para alumnos de 8 a 18 años de edad. Las escenas educativas interactivas, relacionadas con los temas de la historia, la tecnología, la física, las matemáticas, la biología, la química, la geografía y las artes visuales, hacen que el aprendizaje sea una experiencia divertida.

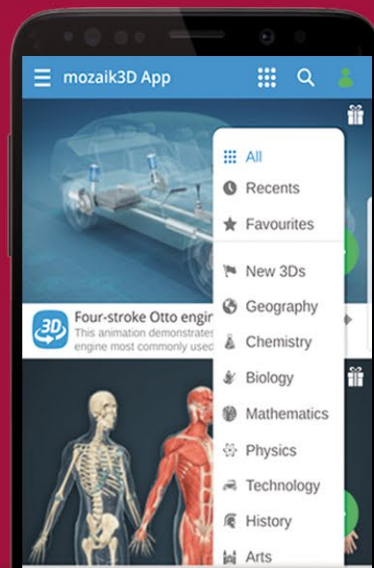


Las escenas 3D están disponibles en más de 30 idiomas, lo que ofrece una excelente oportunidad para el aprendizaje y práctica de lenguas extranjeras.



Nuestras escenas interactivas en 3D se pueden girar y ampliar. Con las vistas predefinidas puedes navegar fácilmente por las escenas complejas.

La mayoría de las escenas 3D incluyen una narración y animaciones incorporadas. Además, contienen etiquetas informativas y ejercicios animados divertidos.



Con la ayuda de las escenas 3D puedes dar vida a las páginas de los libros de texto interactivos.



Todas las escenas 3D se pueden cambiar a modo estereoscópico para tener una experiencia virtual excepcional. Pasea por la ciudad de Babilonia o aterriza en la superficie de la Luna con solo un clic.

Algunas escenas 3D contienen la función Paseo que te permite explorar la escena por dentro utilizando el joystick virtual.



Con la aplicación **mozaik3D app** (compatible con todos los auriculares RV y disponible para iOS y Android), los suscriptores pueden explorar todas nuestras escenas 3D.



PASEO



ANIMACIÓN



NARRACIÓN



EJERCICIOS



REALIDAD VIRTUAL



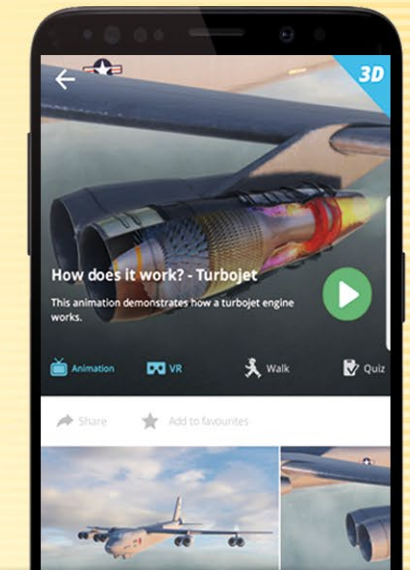
BÚSQUEDA, FILTRO



DIBUJAR



JUEGOS



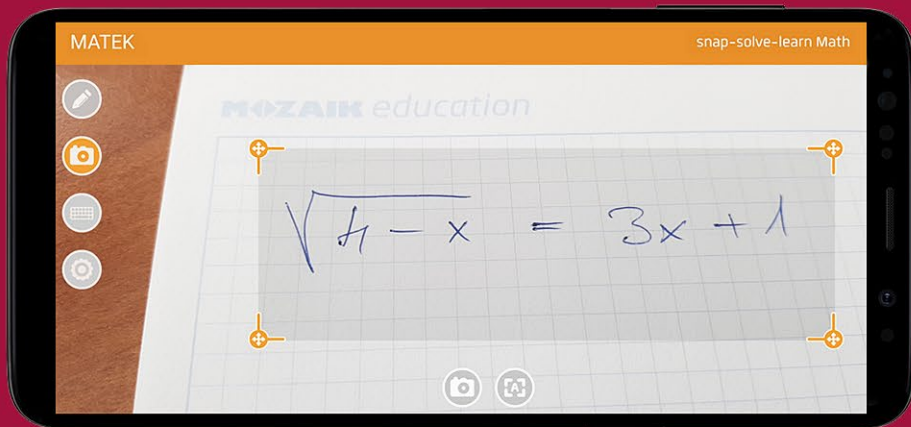
En modo RV, si pones tu teléfono en un auricular RV puedes mirar a tu alrededor dentro del cuerpo humano, o examinar la estructura de una hoja.



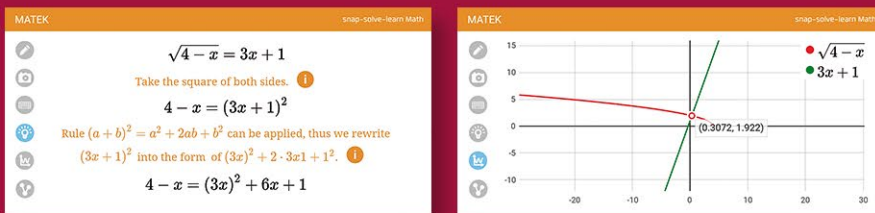
# Matek app

para resolver ecuaciones en dispositivos inteligentes

La aplicación educativa Matek te ayudará a resolver las ecuaciones más complejas y a entender cómo obtener el resultado correcto. Haz una foto de la ecuación o dibújala en la pantalla y el programa te guiará paso a paso en la solución.



Puedes insertar ejercicios directamente desde tus libros de texto o colección de ejercicios utilizando la cámara de tu teléfono inteligente o escribiéndolos a mano en la pantalla de tu dispositivo.



Repasa las soluciones paso a paso. Si puedes, continúa trabajando por tu cuenta o pide una explicación si te quedas atascado. Echa un vistazo a la solución simplificada del ejercicio o accede a la explicación más detallada con un clic.

MZAIAK

# Fizika app

para hacer experimentos en dispositivos inteligentes

La aplicación Fizika app ofrece una experiencia de usuario emocionante y una oportunidad de jugar. Aprende y diviértete al mismo tiempo y entiende cómo funciona el mundo a tu alrededor. Utiliza la aplicación en un teléfono inteligente o en la pizarra interactiva en la escuela.

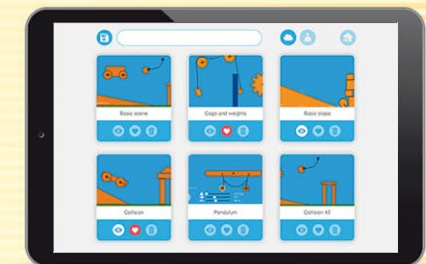
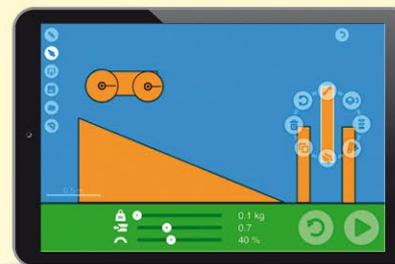
Observa los procesos mecánicos, haz un modelo con unos clics y luego reproducélo en tu dispositivo las veces que quieras.

Así puedes examinar y analizar el proceso, y ver qué fenómeno físico hay detrás.



Modifica los parámetros y las propiedades de los objetos durante el experimento, así podrás observar qué ocurre al cambiar las condiciones iniciales.

Puedes entender los procesos más fácilmente con el uso de gráficos bien hechos. Crea gráficos con un solo clic para analizar los experimentos virtuales y utiliza gráficos del movimiento de los objetos durante la observación de fenómenos físicos.





# LabCamera



análisis de vídeo en tiempo real

Es una aplicación de exploración científica que permite a los alumnos realizar experimentos y observaciones utilizando las cámaras incorporadas en sus dispositivos inteligentes o cualquier cámara web externa. Es una forma rentable de mejorar el currículo STEM y promover la investigación científica.



LabCamera desarrolla las habilidades de investigación, resolución de problemas, pensamiento crítico y razonamiento deductivo. LabCamera dispone de 7 módulos que abarcan todas las asignaturas científicas.



MOZAIK

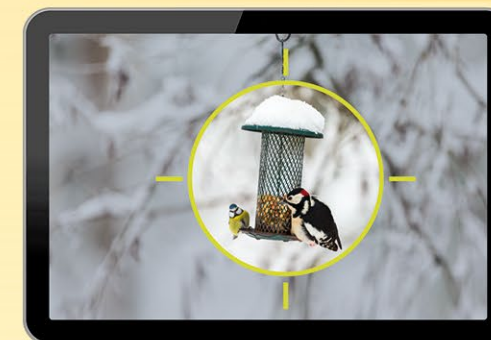
## Cámara rápida

Esta función ayuda la mejor comprensión de los procesos lentos y largos en la naturaleza, como la formación y el movimiento de las nubes, la fusión del hielo y el crecimiento de las plantas, etc.



## Cinemática

Este módulo utiliza la imagen de la cámara web o los vídeos pregrabados para el análisis de movimiento. Con su uso es posible examinar el comportamiento y movimiento de 3 objetos al mismo tiempo.



## Cámara de movimiento

La cámara de movimiento te ayuda a capturar momentos únicos y raros en la naturaleza y funciona como las cámaras con sensor de movimiento.



## Registrador universal

Con la ayuda de la cámara web incorporada el módulo puede registrar datos en tiempo real de cualquier instrumental de medición con pantalla digital, analógica y basada en fluidos, y mostrar los resultados en el gráfico.

## Microscopio

Es un instrumento de medición incorporado con el cual los alumnos y profesores pueden realizar exámenes microscópicos, medir tamaños, distancias, ángulos y áreas así como examinar los microorganismos.

## Explorador

Este módulo detecta y analiza los movimientos en la imagen de la cámara o de los vídeos pregrabados y muestra en un mapa de densidad de movimiento los patrones y trayectorias con un color vivo.

## Desafío de Gráficos

Esta aplicación lúdica te ayuda a entender los gráficos, al seguir el movimiento con la ayuda de la cámara y compararlo con el movimiento definido por una curva.



# Herramienta Actividad semanal



## Inteligencia artificial en la enseñanza

Es una herramienta compleja que a base del currículo de cualquier país puede generar ejercicios para una semana determinada del año escolar. Ofrece a los profesores y estudiantes la oportunidad de trabajar y practicar con hojas de ejercicios personalizadas que pueden resolver individualmente, así como seguir los resultados sobre una base semanal.



MAT - 7 Week 35

1. Frequency  
A dice has been thrown several times. The outcomes are the following:  
Based on this, what was the frequency of throwing a 1?  
A 1 B 4 C 3 D 0

2. Adding fractions  
Do the following calculation.  
 $-\frac{171}{6} + (-\frac{80}{3})$   
A  $-\frac{271}{6}$  B  $-\frac{325}{6}$  C  $-\frac{301}{6}$  D  $-\frac{331}{6}$

3. Diagram  
Observe the diagram and find out the average temperature of the specified week.  
A 7 °C B 10 °C C 11 °C D 9 °C

La herramienta ofrece posibilidades de practicar con ejercicios los conocimientos adquiridos cada semana del año escolar así como durante las vacaciones veraniegas.

El usuario puede seleccionar la asignatura, el curso y la semana relevante del año escolar.

A base del plan de estudio, el software genera una hoja de ejercicios personalizada que el alumno puede resolver y luego comprobar los resultados. Con la ayuda del software se puede seguir de forma retroactiva los resultados de las hojas de ejercicios completadas.

Si un alumno se queda atascado a la hora de la resolución de un ejercicio, la herramienta Problemas de planteo puede ser de ayuda, al servir de guía para el alumno para resolver el ejercicio determinado paso a paso.

MOZAIK

## Problemas de planteo

La herramienta está familiarizada con las reglas de un ámbito determinado de las ciencias naturales y puede aplicarlas durante la generación y resolución de los ejercicios. Así, el software puede generar un sinfín de ejercicios personalizados y revelar las soluciones paso a paso.

## Funciones:

- Incluye tipos de ejercicios categorizados por temas relativos a las ciencias naturales.
- Puede generar ejercicios en cualquier tema y lengua dados. (Es posible la localización lingüística en caso de previo acuerdo individual)
- Guía el usuario por la resolución de cualquier ejercicio generado paso a paso.
- Permite a los profesores crear pruebas personalizadas para sus alumnos.

El procesamiento temporal de las unidades del material educativo se adapta al plan de estudios de cada país. Se pueden importar los planes de estudios locales relativos a las asignaturas y a base de su asignación de tiempo se pueden generar las actividades de la semana relevante.

## Beneficios de la herramienta Actividad semanal:

- asegura la práctica regular
- genera hojas de ejercicios personalizadas
- ofrece ayuda a los usuarios con la resolución de ejercicios
- ayuda el seguimiento de los resultados
- adapta los temas y la programación del currículo a un país en concreto

Word problems

The area of a triangle is  $25 \text{ m}^2$ , and its perimeter is  $1,500 \text{ cm}$ . What is the radius of the circle inscribed in the triangle?

steps of the solution

1. First make a drawing, collect the data and then write down the quantities you want to calculate. If necessary convert the units into common metric units.
- 2.
3.  $A = 25 \text{ m}^2$  area
4.  $P = 1,500 \text{ cm} = 15 \text{ m}$  length
5.  $r = ?$  length
6. Write down the formula you are using. If necessary, rearrange the formula to solve for the unknown quantity.
7.  $A = \frac{P \cdot r}{2}$   
*Area-perimeter-inner circle radius formula of the triangle*
8.  $r = \frac{2 \cdot A}{P}$
9. Substitute into the formula and do the calculations.
10.  $r = \frac{2 \cdot \text{m}^2}{\text{m}} = \text{m}$

The radius of the circle inscribed in the triangle is  m.



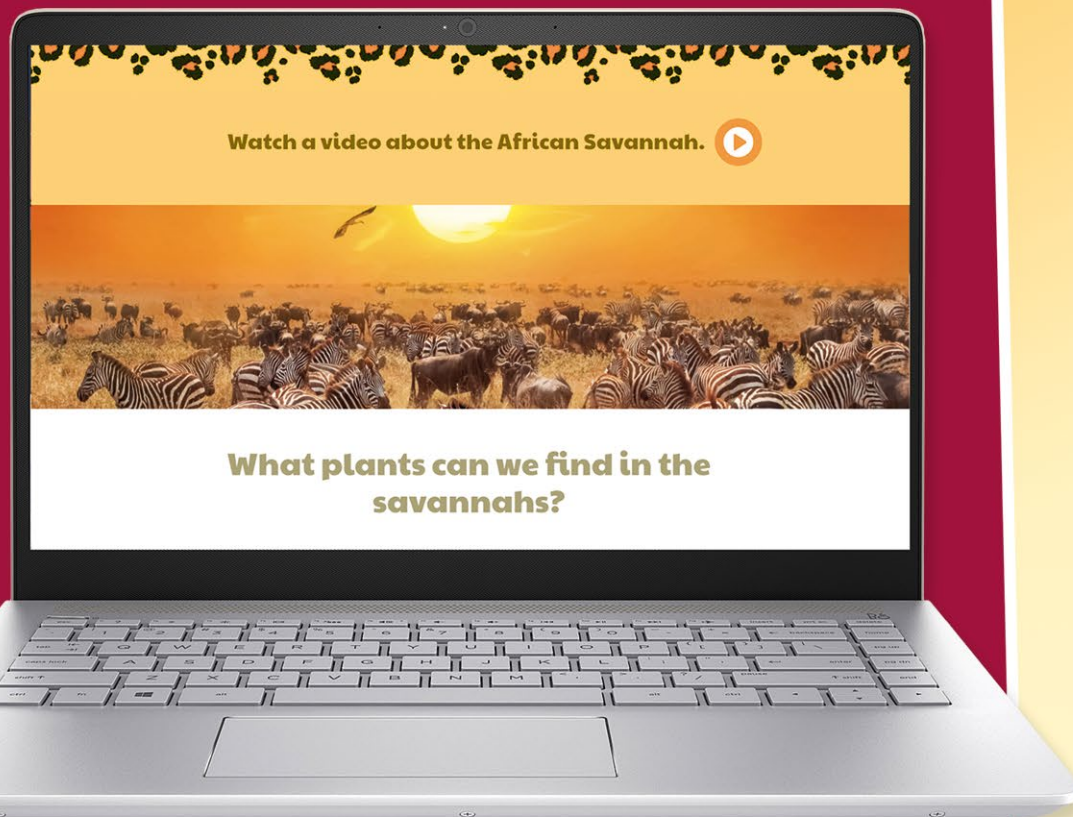




# Lecciones digitales

materiales educativos de aprendizaje cooperativo basado en proyectos

Estas lecciones son el vínculo que falta entre los libros de texto impresos y el aprendizaje digital. Estas lecciones modernas facilitan la transición al mundo de las clases digitales.

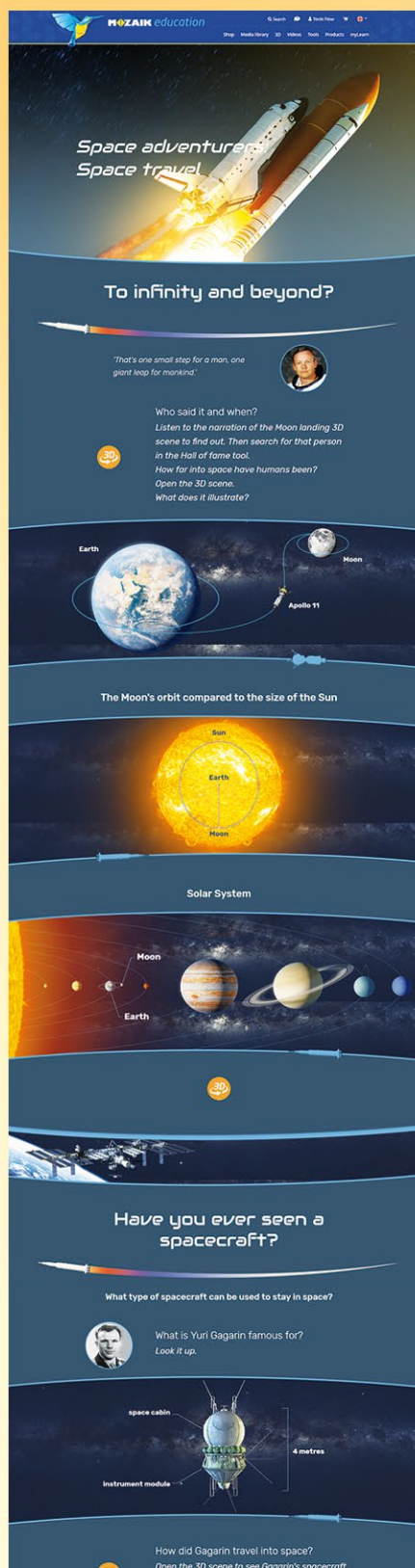


El procesamiento de conocimientos en el marco de estas lecciones digitales se basa en la participación activa de los alumnos, sus experiencias adquiridas durante el proceso del aprendizaje y sus habilidades cooperativas.

Los materiales educativos promueven el papel facilitador de los profesores, y mejoran las habilidades cooperativas, sociales y digitales de los alumnos. Es decir, enfocan en aquellas habilidades que serán fundamentales para las futuras generaciones en el mundo de la inteligencia artificial.

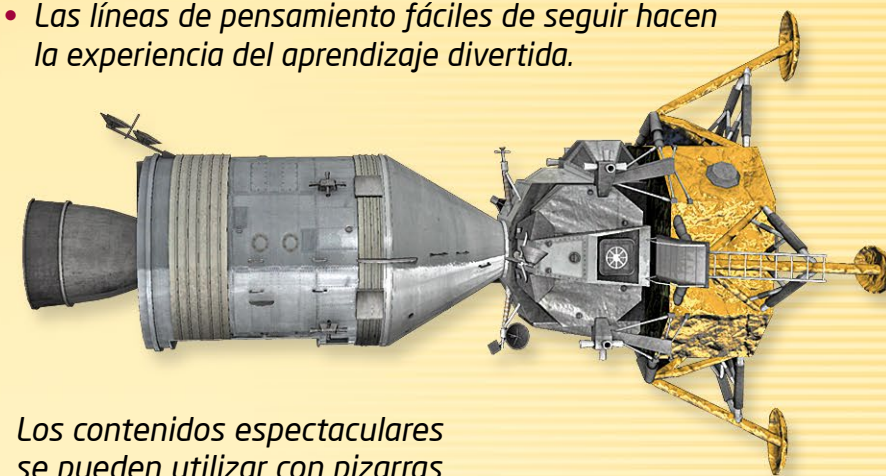
**MZAIK**

Las lecciones digitales se pueden utilizar tanto como una lección individual o como de forma colectiva en el aula, así como durante las actividades extraescolares. Los elementos interactivos, como por ejemplo, las escenas 3D, los vídeos educativos y los ejercicios para practicar y repasar, integrados en esas lecciones ayudan a hacer más eficaz el proceso de aprendizaje.



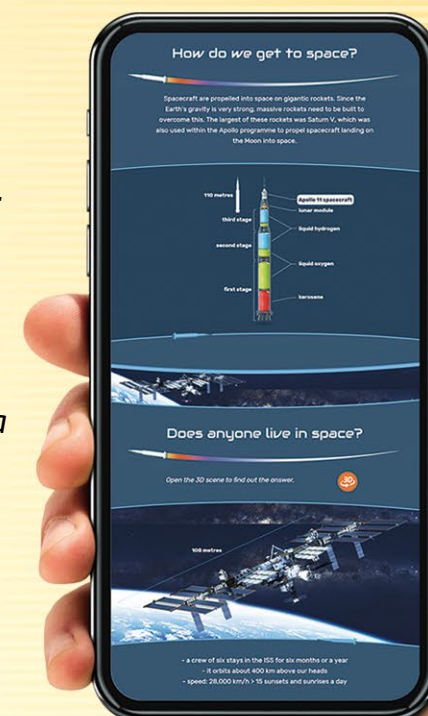
## Características

- Objetos educativos para el aprendizaje cooperativo y basado en proyectos.
- Contenido interdisciplinario que enlaza los conocimientos de varias asignaturas (p. ej., ciencias naturales, matemáticas, historia, etc.)
- Las líneas de pensamiento fáciles de seguir hacen la experiencia del aprendizaje divertida.



Los contenidos espectaculares se pueden utilizar con pizarras interactivas, tabletas y móviles inteligentes. Su uso mejora las habilidades digitales tanto de los profesores como las de los alumnos.

Los profesores pueden acceder a planes de lección que sirven para que el procesamiento de los conocimientos sea lo más eficaz posible. Además, estos planes contienen recomendaciones sobre el marco temporal, el objetivo pedagógico y la ejecución de la clase.



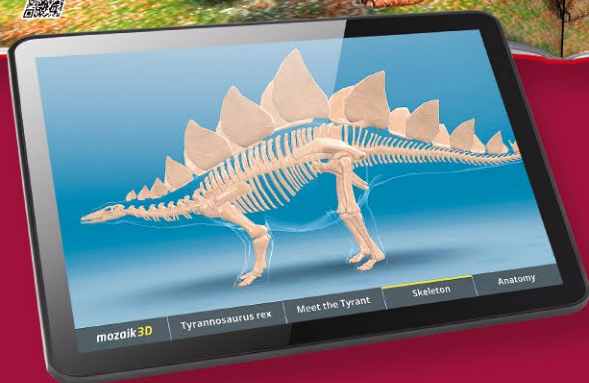


# Libros inteligentes 3D

libros inteligentes 3D interactivos



La serie incluye 20 libros basados en las escenas 3D disponibles en mozaWeb. Estas publicaciones combinan la espectacular experiencia visual de las escenas con textos explicativos fáciles de entender. Los libros están disponibles en varios idiomas y abarcan muchas asignaturas.



Con la ayuda de estos libros, se puede dar un paseo virtual en el mundo de las ciencias, la tecnología, la historia y la arquitectura.

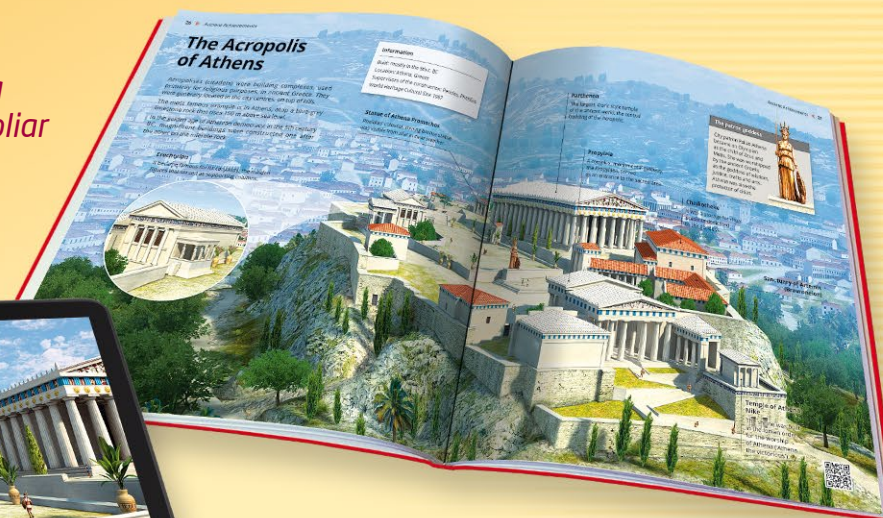
Al escanear el código QR que se encuentra en las páginas, los alumnos pueden tener acceso con un solo click a las escenas 3D que les ofrecen una posibilidad de explorar los temas también de manera interactiva. Los estudiantes incluso pueden dar un paseo en este mundo virtual con la ayuda de un auricular de realidad virtual y obtener experiencias de primera mano sobre los temas tratados en el libro.

MOZAIK

Esta serie de publicaciones es única, ya que logra combinar las ventajas de los libros impresos y las de la realidad virtual para que los lectores puedan obtener los conocimientos más modernos.

3D CLICK N' LEARN

Estos libros se pueden utilizar tanto en el aula como en casa para ampliar los conocimientos de una manera única y divertida.



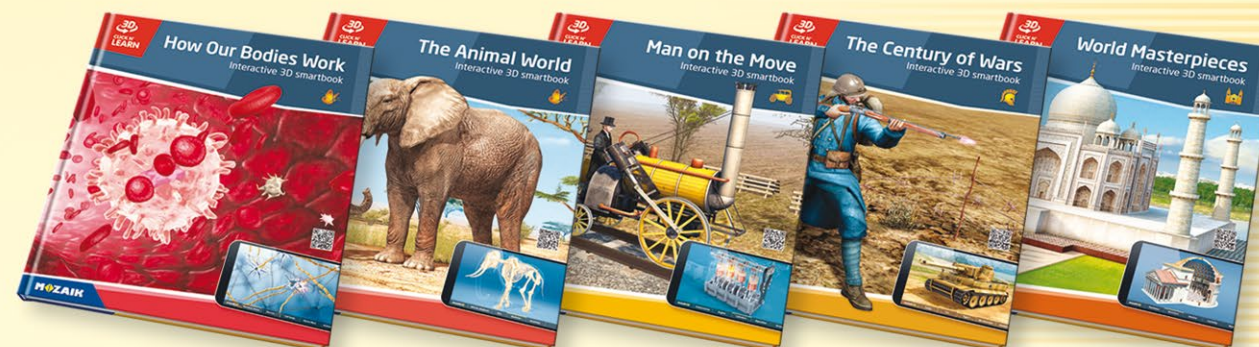
Los alumnos no solo pueden aprender sobre el pasado y el futuro, sino también pueden descubrir el mundo microscópico, el cuerpo humano y los objetos celestiales lejanos.

Recomendamos la serie para:

- escuelas que quieren agregar libros modernos de alta calidad a la colección de su biblioteca o regalarlos a sus alumnos;
- profesores que quieren motivar a sus alumnos y necesitan ideas de cómo utilizar las herramientas digitales en el aula;
- niños a los que les gusta leer y les interesan las animaciones digitales;
- padres que no solo quieren que sus hijos pasen su tiempo de una forma útil, sino también que disfruten de recursos espectaculares mientras aprenden de una manera divertida.



Abre las escenas 3D con la mozaBook app que se puede descargar gratis.





# mozaLog

registro digital escolar

El registro escolar digital mozaLog, desarrollado por Mozaik Education, es un sistema de información educativo que permite al personal de la escuela utilizar una interfaz única para las tareas administrativas y de organización.

Mediante el uso de mozaLog, la gestión laboriosa y fatigadora de los libros de clase tradicionales, basados en papel, será innecesaria.



MOZAIK

Los servidores de banda ancha garantizan el funcionamiento del registro escolar digital durante 24 horas al día, por eso varios miles de personas pueden utilizar mozaLog a la vez a través de Internet.

#	Student's name	Mark	L. term				Average	New mark	Final-term mark
			Sep	Oct	Nov	Dec			
1.	Abbott Anthony (GTMN)	8.A	3	4	5	2.4	3.6	5	
2.	Beck Jacob	8.A	5	5.4	5	5.4	4.67	5	
3.	Bradley Violet	8.A	5	5	5	5.5	5	5	
4.	Campbell Timothy	8.A	4	4	5	5.5	4.6	5	
5.	Cannon Luke	8.A				4.5555	4.8	5	
6.	Cooper Deborah (SNI)	8.A	5	5.5	5.5	5.5	5	4	
7.	Goodman Pat	8.A	4	3.4	3	4.5	4.17	5	
8.	Kall Alan	8.A	4	5.5	5.5	4.55	4.75	5	
9.	Henderson Cathy	8.A	5	5.5	5.5	5.5	5	5	
10.	James Helen	8.A	5	5	5.5	5.5	5	4	
11.	Lee Mary	8.A	5	4.5	5	4	4.6	5	
12.	Marsh Terrence	8.A	5	3	5	4.54	4.33	5	
13.	Moore Phillip	8.A	5	5.5	5	5.5	5	5	

## Flexible y versátil

mozaLog cuenta con todas las funciones de un registro escolar tradicional, basado en papel, p. ej. permite introducir notas, progreso y ausencias, y gestionar grupos de alumnos.

- Además de las ausencias, también se pueden registrar los atrasos, exenciones y la falta de equipamiento y obtener un listado de los alumnos que faltan a pruebas.
- Se pueden introducir diferentes tipos de notas (p. ej. exámenes finales) y darles diferentes ponderaciones.

2016 - SEPTEMBER	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday	Sunday
29. Monday	30. Tuesday	31. Wednesday	1. Thursday	2. Friday	3. Saturday	4. Sunday	
	Teacher staff meeting		Commencement ceremony		Holiday	Holiday	
5. Monday	6. Tuesday	7. Wednesday	8. Thursday	9. Friday	10. Saturday	11. Sunday	
Parent-teacher conference					Holiday	Holiday	
12. Monday	13. Tuesday	14. Wednesday	15. Thursday	16. Friday	17. Saturday	18. Sunday	
		Back-to-school survey			Holiday	Field trip	Field trip
19. Monday	20. Tuesday	21. Wednesday	22. Thursday	23. Friday	24. Saturday	25. Sunday	
				ICT-training	Holiday	Holiday	
26. Monday	27. Tuesday	28. Wednesday	29. Thursday	30. Friday			
Open day							

## Administración simple

El programa puede gestionar los cambios en el horario de las clases y en el calendario escolar anual, así como los eventos de la escuela (ceremonias, viajes escolares, tutorías).



## Estadísticas del rendimiento

Los libros de progreso permiten seguir el proceso de las actividades académicas de ciertos profesores o cursos, por tanto los profesores tendrán una mayor motivación para rellenar el libro de progreso con regularidad.

Teacher	Sep	Oct	Nov	Dec	Jan	1st term	Jan	Feb	Mar	Apr	May	Jun	2nd term	Together
All Zein Khaddam	66/68	62/62	94/94	75/75	60/62	359/361								359/361
Apple Ingrid	41/41	42/42	44/44	36/36	28/26	191/199								191/199
Bernath, Gregory	76/76	92/92	94/94	46/46	49/53	277/281								277/281
Bernd, Zachary	70/70	57/57	74/74	64/64	50/60	318/325								318/325
fit Blond, Andrew	97/97	87/87	87/87	57/57	35/45	363/372								363/372
Bok, Anna	76/76	70/70	97/97	56/56	57/77	364/384								364/384
Boznik, Kate	85/85	80/80	90/90	83/83	55/71	393/409								393/409
hm1 Bozovich, Martin	99/99	90/90	106/106	67/67	62/62	444/444								444/444
ft2 Charles, Andrew	26/26	84/84	74/74	59/59	48/53	291/296								291/296
Chikora, Zach	91/91	93/93	66/66	79/79	68/80	399/411								399/411
Farnceath, Agatha	99/99	90/90	97/97	80/80	78/78	444/444								444/444
Farrow, Igor	40/40	25/25	43/43	12/28	0/23	120/159								120/159
Feky, Charles	1/5	0/8	8/8	2/4	2/6	19/31								19/31
Fisherman, Karl	93/93	96/96	102/102	68/68	48/73	409/434								409/434
Essam, Adele	32/32	27/27	32/32	21/24	20/23	132/138								132/138

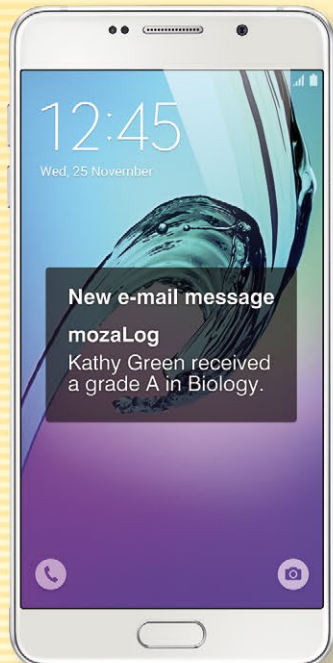
- El programa puede importar los datos de los alumnos desde un sistema central de información sin tener que introducirlos manualmente.
- Con mozaLog se pueden crear análisis o informes globales ilustrados con gráficos.



## Comunicación con los padres

Con el registro escolar digital mozaLog los padres pueden seguir los resultados académicos de sus hijos, sus ausencias, así como la evaluación de su comportamiento y diligencia.

Si los padres lo exigen, pueden recibir actualizaciones automáticas por correo electrónico sobre las entradas relativas a sus hijos. Los profesores pueden enviar avisos sobre los próximos eventos escolares, viajes, pruebas y exámenes, para que los alumnos y padres estén bien informados sobre las tareas futuras.



## Registro escolar digital en la página web de la escuela

Nuestro servicio mozaPortal es un servicio de sitios web con una estructura de página web funcional, especialmente diseñado y probado para adaptarse al ambiente escolar. Su menú es libremente variable y se puede personalizar a las necesidades individuales de la escuela.



- El registro escolar digital se puede pedir junto con el servicio de sitios web escolar mozaPortal.
- En este caso, mozaLog se incorpora en la página web de la escuela y es accesible desde el menú.





# Trabajo en clase

classroom management

mozaBook permite a los profesores establecer un aula virtual e invitar a los alumnos a unirse a ella. Los alumnos pueden conectarse al trabajo en clase utilizando sus tabletas. Para ello, el ordenador del profesor y las tabletas deben estar conectados a la misma red de wifi. No es necesario estar conectado a Internet.



Los profesores también pueden compartir las páginas de un libro de texto directamente con los dispositivos de los alumnos. Además, los profesores pueden enviar deberes, hojas de ejercicios, vídeos o imágenes a ellos y comprobar en su ordenador el estado de las hojas de ejercicios y los resultados de los alumnos.

MOZAIK

Los profesores siempre pueden ver quién está conectado al trabajo en clase, así como obtener capturas de pantalla de los dispositivos en cualquier momento, para asegurarse de que todo el mundo está avanzando con su tarea.



El profesor puede ...

- enviar imágenes, figuras y cuadernos a los aparatos de los alumnos
- asignar ejercicios individuales o en grupo
- organizar, dirigir y observar el trabajo de los grupos
- controlar el proceso de completar las hojas de ejercicios
- ver las respuestas entregadas y evaluadas automáticamente
- recibir estadísticas sobre los resultados



Los alumnos resuelven los ejercicios en sus aparatos de manera individual o en grupos y luego envían las respuestas al profesor. El software evalúa automáticamente las soluciones y prepara una estadística sobre los resultados, así los profesores pueden evaluar con facilidad el rendimiento de los alumnos.



# Deberes



hacer deberes online

Los profesores pueden asignar como deberes los ejercicios creados con el Editor de ejercicios.

Con mozaBook pueden gestionar los ejercicios asignados a las clases, grupos o estudiantes individuales.



Los profesores pueden gestionar los grupos y repasar la información sobre los deberes resueltos y asignados en la plataforma de mozaWeb, pero las funciones también son accesibles directamente desde el panel Deberes de mozaBook.

MOZAIK



El programa avisa a los estudiantes por correo electrónico cuando se les hayan asignado nuevos deberes para informarles sobre el tema y el plazo de la entrega. Pueden abrir los deberes y resolver los ejercicios online.



## Beneficios:

- Los profesores pueden crear ejercicios fácilmente en el Editor de ejercicios utilizando cualquier elemento interactivo de la mediateca.
- El sistema registra los deberes que han sido establecidos y entregados, así facilitando su evaluación y gestión.
- El programa comprueba automáticamente las respuestas y prepara estadísticas sobre los resultados, por lo tanto, es fácil evaluar y comparar los logros de los alumnos.



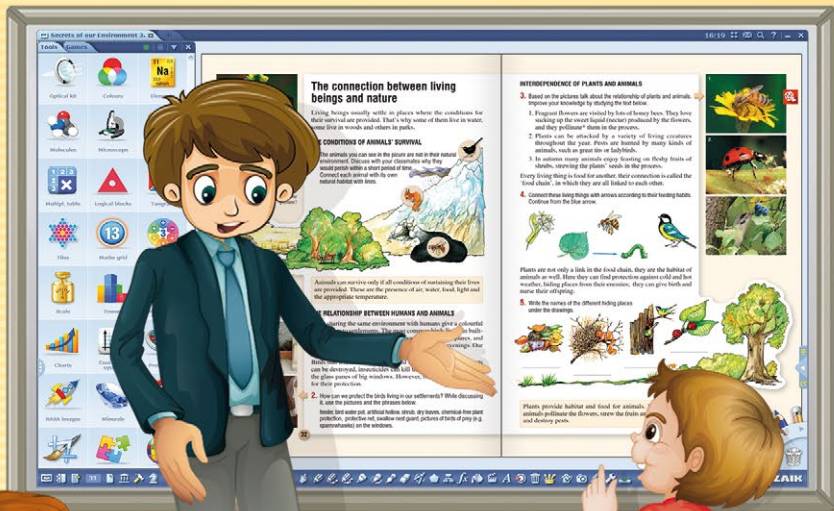
Los deberes pueden ser completados online con la ayuda de cualquier navegador web.



# En el aula



Los profesores pueden crear presentaciones dinámicas para cualquier asignatura en la pizarra interactiva, **utilizando herramientas interactivas únicas, 3Ds, vídeos y otros contenidos**. Pueden crear ejercicios y asignar deberes a los alumnos para completar en clase o en casa.



## ¿Qué se necesita en el aula?

Para utilizar mozaBook en una pizarra interactiva o con un proyector, solo es necesario contar con una **licencia Mozaik TEACHER** o **mozaBook CLASSROOM**.

## ¿Qué necesitan los alumnos en sus tabletas?

Los alumnos necesitan una **suscripción Mozaik STUDENT** para poder conectarse al trabajo en clase iniciado por su profesor y recibir imágenes, aplicaciones interactivas, textos y hojas de ejercicios, y hacer los deberes que les han sido asignados.

Si los alumnos cuentan con una suscripción Mozaik STUDENT, pueden instalar el programa mozaBook Windows en sus ordenadores, pueden descargar la aplicación mozaBook Android, iOS en sus teléfonos móviles y tabletas y pueden utilizar la plataforma educativa mozaWeb. Con la ayuda de su cuenta de usuario, pueden acceder a todos los contenidos del sistema Mozaik en cualquier dispositivo apto.



Hay aplicaciones para Android e iOS disponibles en la App Store o la tienda de Google Play.

### Licencia Mozaik TEACHER

Es una licencia basada en usuario que permite que un profesor utilice tanto mozaBook como mozaWeb en varios dispositivos.

### Licencia mozaBook CLASSROOM

Es una licencia basada en dispositivo que permite a varios profesores utilizar mozaBook en el mismo dispositivo.

Ambas licencias proporcionan a los profesores acceso a todos los contenidos de la mediateca, y además, les permiten crear cuadernos interactivos (presentaciones) o compartir materiales a través de la nube con otros profesores o sus alumnos.

Si los alumnos utilizan ordenadores personales o tabletas durante la clase, los profesores pueden enviar ejercicios, vídeos, imágenes y otros materiales educativos a sus dispositivos utilizando la función "classroom management".



Para obtener más información, por favor, visita [www.mozaweb.com](http://www.mozaweb.com).



# En casa

Con mozaBook, los profesores pueden planear y crear clases cómodamente en casa. Los alumnos tienen la posibilidad de utilizar la plataforma mozaWeb para el aprendizaje en casa. Pueden hacer sus deberes y tomar la iniciativa de aprender más, de manera individual en cualquier ordenador con acceso a Internet y un navegador.

## ¿Cómo pueden los profesores utilizar mozaBook en casa?

Los profesores pueden enriquecer sus libros digitales con contenidos interactivos, crear presentaciones, simular experimentos en las herramientas educativas de mozaBook y crear estados de herramienta y configuraciones de experimentos personalizados que complementan el tema de una lección. La **licencia Mozaik TEACHER** hace posible que un usuario acceda a todos los contenidos del sistema Mozaik en cualquier dispositivo apto fuera del aula.



Para obtener más información, por favor, visita [www.mozaweb.com](http://www.mozaweb.com).



Para la comodidad de los profesores, todo el contenido creado en mozaBook se puede subir a la nube, para que los profesores tengan acceso a él en cualquier ordenador personal que tenga instalado mozaBook. No es necesario llevar todo el día el portátil por todas partes. La licencia Mozaik TEACHER ofrece las mismas características en un ordenador personal que en una pizarra interactiva en clase.



Si los alumnos utilizan su tableta en casa, pueden iniciar sesión con la misma cuenta mozaWeb en tabletas de Windows, iOS o Android.

Cualquier libro de texto digital está disponible en todas las plataformas después de comprarlo.

## ¿Cómo pueden los alumnos hacer sus deberes y aprender de forma independiente en casa?

Con la ayuda de la **licencia Mozaik STUDENT**, los alumnos pueden iniciar sesión en [mozaweb.com](http://mozaweb.com) desde cualquier navegador de escritorio para acceder a los deberes asignados y resolverlos o visualizar los cuadernos enviados por los profesores.

### Licencia Mozaik STUDENT

Una licencia de usuario que permite que un alumno utilice tanto mozaBook como mozaWeb en varios dispositivos.

En su tiempo libre, los alumnos pueden explorar la mediateca para revisar los conocimientos adquiridos en clase y profundizar en sus temas favoritos.

Los alumnos pueden ver vídeos educativos, practicar el material mediante juegos, crear su propio laboratorio virtual o descubrir nuevas cosas con las escenas en 3D de Mozaik.





# mozaMap

mapas digitales para pizarra interactiva

El software mozaMap ofrece atlas digitales para su uso en pizarra interactiva, ampliando la variedad de herramientas accesibles a los profesores de geografía e historia. Los diferentes mapas temáticos y sus elementos son fáciles de cambiar y personalizar, así la preparación para la clase será más simple y rápida.

MOZAIK



## Ejercicios

Puede arrastrar signos cartográficos de industria, minería, agricultura, etc. y una gran variedad de otros símbolos desde la galería integrada en el mapa personalizado. Los elementos del mapa pueden ser insertados manualmente, pero el software es también capaz de generar ejercicios y evaluar automáticamente las soluciones de los alumnos.



Se pueden crear y guardar vistas de mapa únicas al establecer un zoom personalizado y al activar o desactivar los elementos del mapa seleccionados.

## Mapas y presentaciones personalizadas

Es muy simple crear un mapa personalizado utilizando los mapas de mozaMap. Se pueden colocar textos, imágenes, signos y símbolos integrados en los mapas. Estos nuevos mapas creados en el programa se pueden guardar para su uso posterior.



## Vistas preestablecidas y guardadas

Las vistas preestablecidas proporcionan ayuda para presentar ciertos acontecimientos históricos. Las vistas creadas según el material educativo solo muestran las características de una época o acontecimiento dado.





# mozAR



## realidad aumentada en los libros de texto

La aplicación móvil mozAR hace que las imágenes de los libros impresos cobren vida, ampliando la realidad con la ayuda de un dispositivo móvil. Al escanear las páginas de los libros de texto con la cámara del aparato, los contenidos cobran vida en la pantalla.



Aparecen escenas 3D, animaciones, narraciones, música o vídeos dependiendo del tipo del contenido interactivo que mejor se adapte al tema determinado.

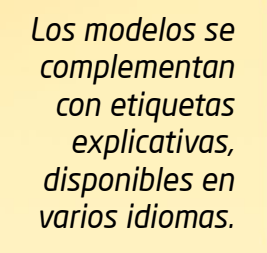
MOZAIK

## Las imágenes en los libros de texto cobran vida

Con las escenas 3D, podemos explorar edificios históricos mediante un paseo virtual y conocer las obras de arte de modo singular. Además, tenemos la posibilidad de echar un vistazo a la estructura de las moléculas, los secretos escondidos de la naturaleza, conocer cómo funcionan nuestros utensilios y reproducir vídeos educativos acompañados de narraciones relacionados con el tema.



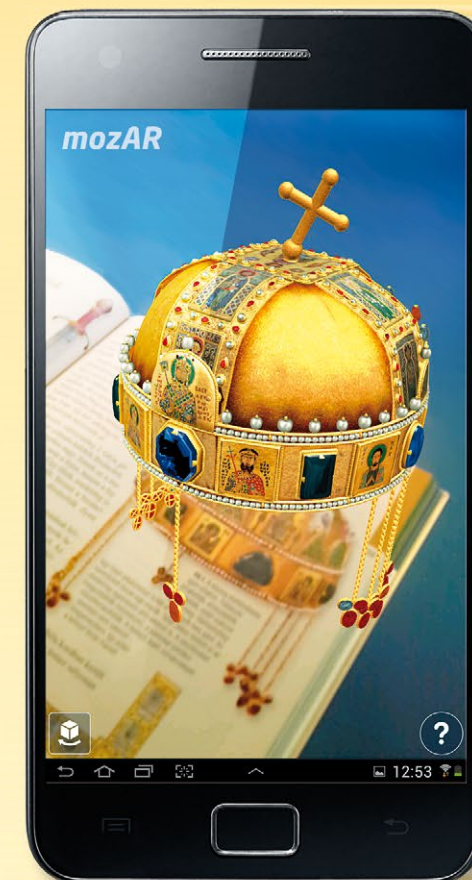
Los modelos se pueden girar y ampliar libremente, y examinar desde diferentes vistas (p. ej. en sección).



Los modelos se complementan con etiquetas explicativas, disponibles en varios idiomas.



Numerosas escenas 3D cuentan con animaciones preestablecidas y narraciones disponibles en varios idiomas.



- Con las soluciones divertidas y espectaculares ofrecidas por la aplicación mozAR, los teléfonos inteligentes y las tabletas fácilmente se pueden poner al servicio de la enseñanza y el aprendizaje.
- Solo necesitará un libro de texto Mozaik, un dispositivo móvil con sistema operativo Android o iOS con cámara y la aplicación mozAR.



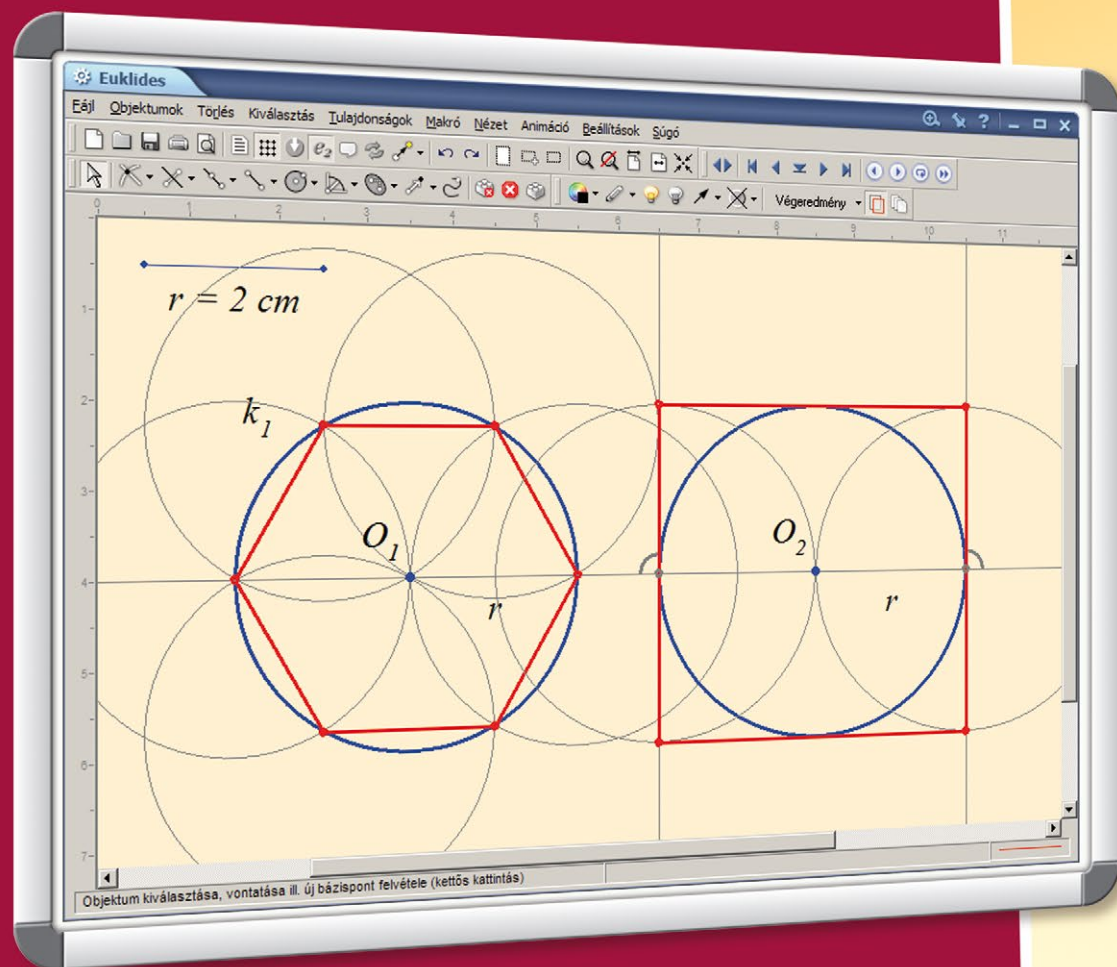


# euklides

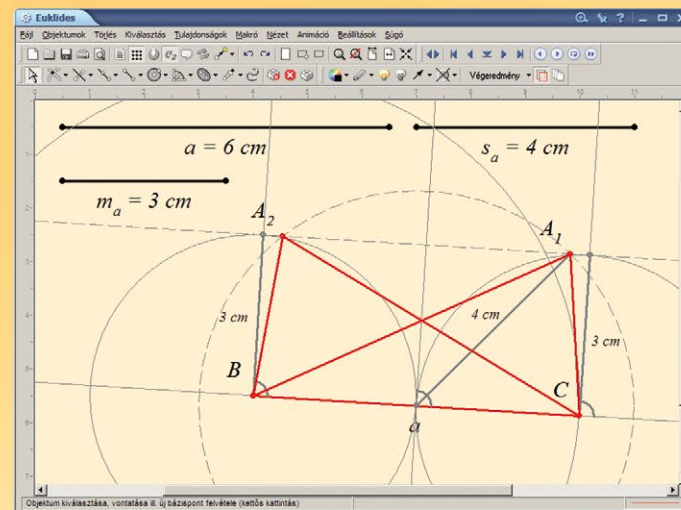
programa de construcción geométrica plana

Una variedad de ejercicios geométricos se pueden resolver fácilmente, con precisión y rapidez con la ayuda del software de construcción geométrica plana Euklides. El software está diseñado para seguir fácilmente los pasos durante la construcción geométrica y observar la interdependencia de objetos y cómo se construyen uno sobre el otro.

MZAIK



Los elementos de la construcción finalizada se pueden mover, lo cual permite el análisis de casos correspondientes a diferentes condiciones iniciales.

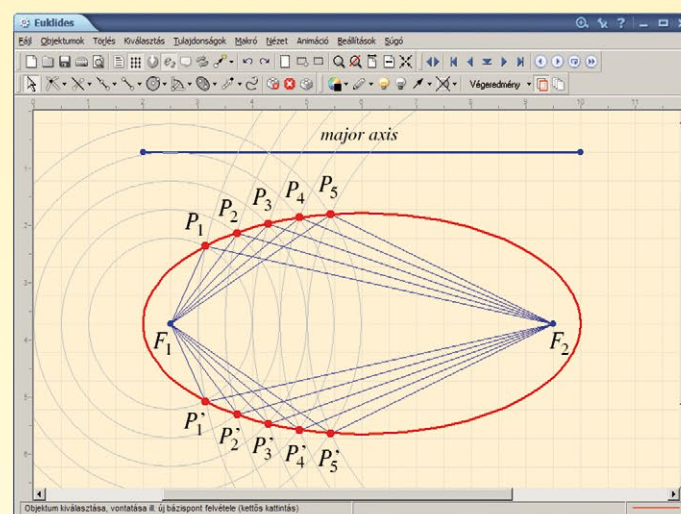
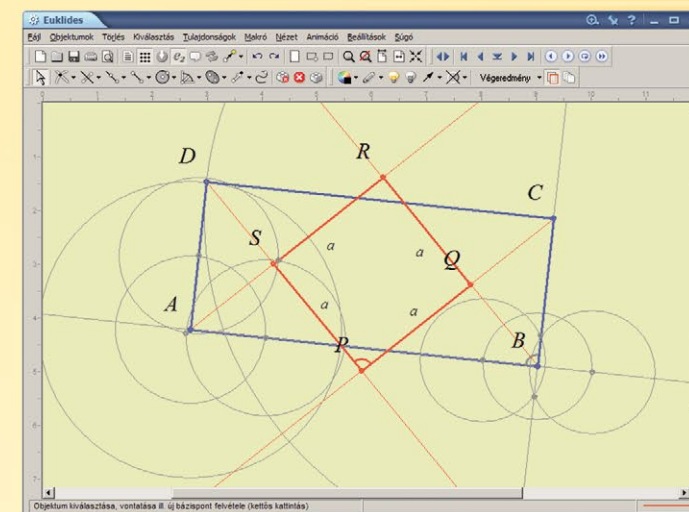


## Construcción clara

Se pueden activar y desactivar los objetos construidos o marcarlos con diferentes colores o estilos de línea. Se pueden ocultar las líneas auxiliares menos importantes con un clic.

## Básico o complejo

El programa se basa en las seis etapas básicas de la construcción euclidiana. Se pueden resolver los ejercicios empleando una serie de etapas. Además de los pasos básicos, se pueden utilizar varios pasos complejos comúnmente empleados (p. ej. mediatriz, construcción de tangentes de los objetos básicos).



## Trayecto animado

El software puede ilustrar de una manera espectacular cómo puede afectar el cambio constante de un parámetro el resultado de nuestra construcción. Por ejemplo, podemos visualizar el trayecto del punto de intersección de dos circunferencias, mientras continuamente modificamos la longitud de su radio. Lo mismo ocurre al visualizar la curva de un elipse.

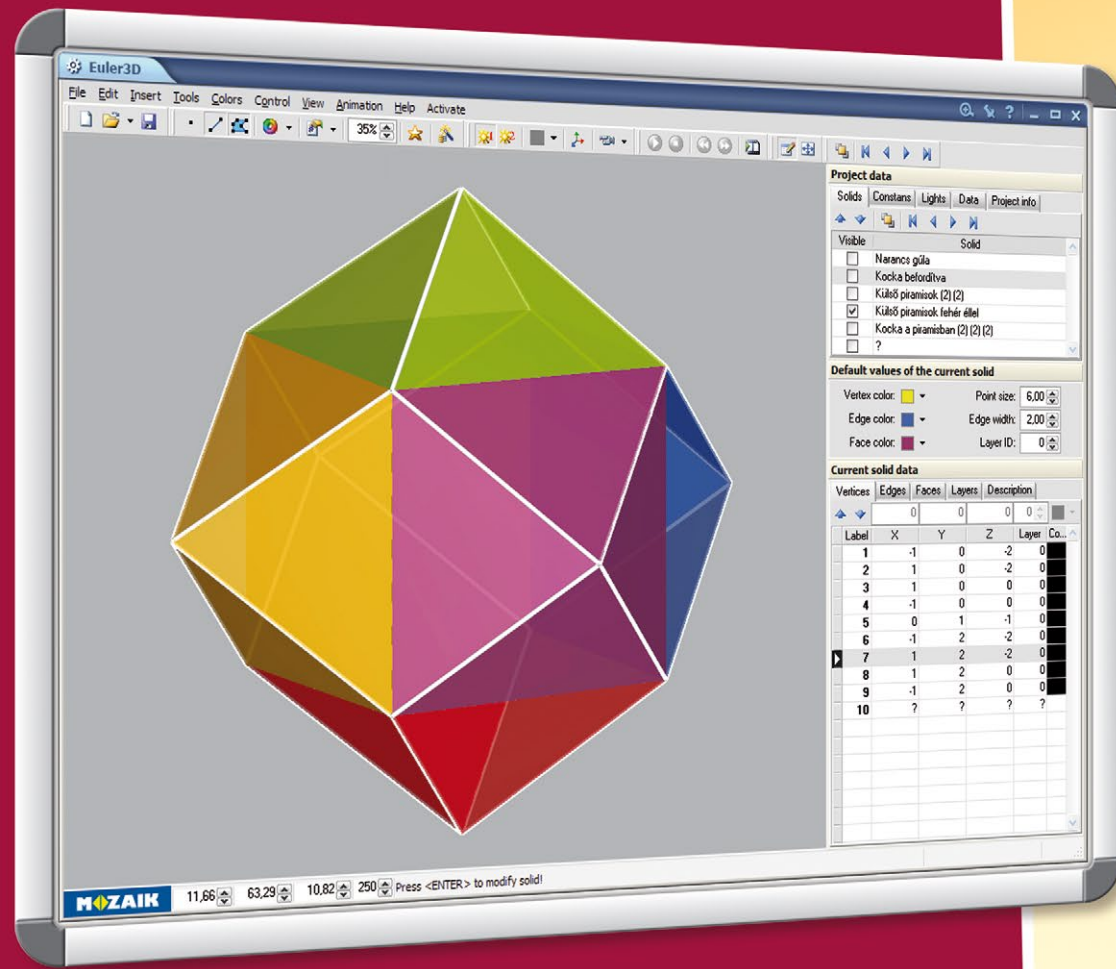




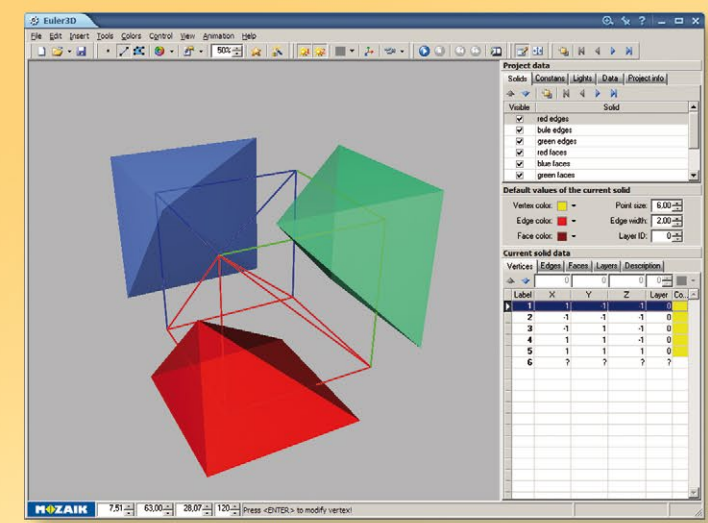
# euler3D

## software de construcción geométrica espacial

Además de mostrar formas tridimensionales y superficies, el software de construcción geométrica espacial Euler3D permite la edición de estos objetos con un alto grado de control matemático (filtra la autointersección, examina la inspección de planos y disecciona los polígonos cóncavos en triángulos).

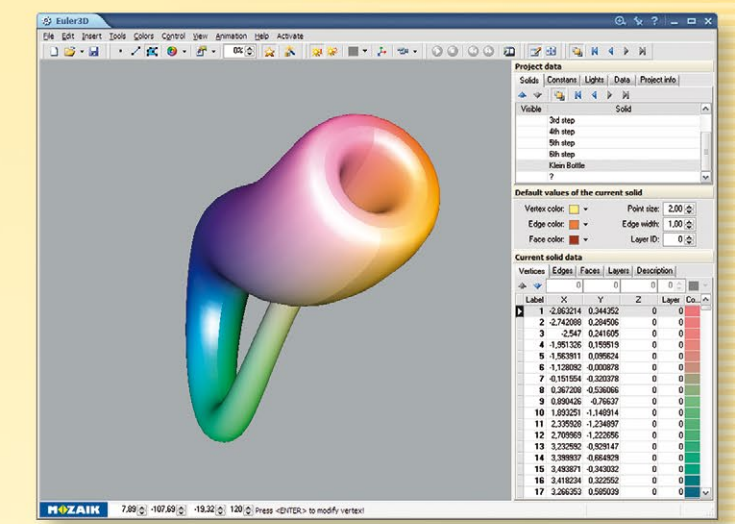


Una de las mayores ventajas del programa es su compatibilidad con otros programas de matemáticas (Maple, Mathematica). Se pueden exportar las figuras completadas en diferentes formatos, y además, algunos tipos de archivos permiten la lectura de datos.



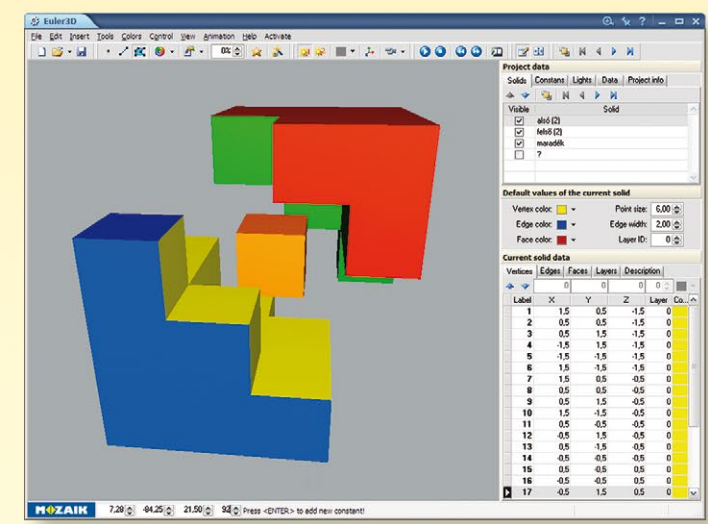
## Visualización personalizada

Para facilitar la observación del objeto, se pueden añadir diferentes capas transparentes a los vértices, aristas y caras del objeto. Se las puede activar o desactivar según convenga. El programa emplea proyección en perspectiva y proyección axonométrica para visualizar los objetos. Se utilizan dos fuentes de luz para obtener una apariencia realista.



## Sistema de coordenadas espacial

Las figuras se definen por sus vértices, aristas y caras. Además de utilizar los valores numéricos de las coordenadas, es posible emplear constantes importadas al proyecto.



## Aplicaciones

El programa posibilita la representación de sólidos de revolución, como conos o esferas. Las animaciones creadas permiten la demostración de conexiones espaciales complejas (p. ej. la deducción del volumen del tetraedro) de una manera más comprensible.



# mozaLand

juego educativo online

Con la ayuda del juego educativo online mozaLand, es posible practicar y profundizar los conocimientos adquiridos en el campo de las matemáticas, idiomas y ciencias de una manera lúdica como ciudadano de un mundo virtual basado en los conocimientos.



Cuenta con los elementos de los juegos de estrategia más populares.



## Fácil de utilizar

Los jugadores pueden acceder a todas las funciones a través de una interfaz fácil de utilizar o navegando por un mapa. Hemos prestado especial atención en crear una interfaz de fácil manejo, permitiendo incluso a los más pequeños empezar un juego autónomamente lo antes posible.

## No solo una competición

Además de los concursos educativos tradicionales, aquí, la competición entre regiones, escuelas y clases también cumple un papel importante. Los alumnos no solo asumen su propia responsabilidad, sino que también luchan por una comunidad más amplia, y pueden forjar el futuro de su pequeña comunidad basada en el conocimiento.

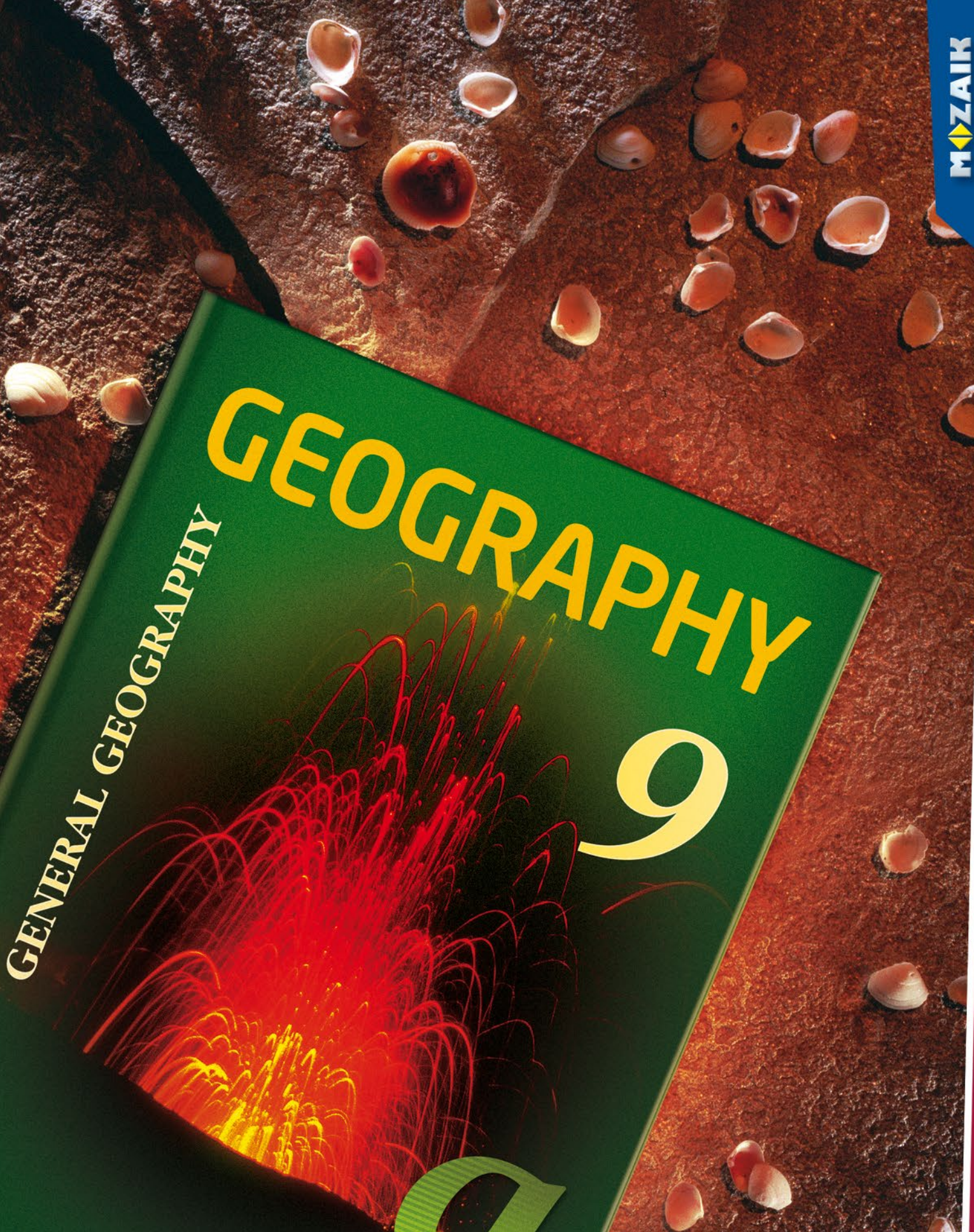


## Motivación

¿No sería genial que estudiar fuese un divertido juego?, ¿y dirigir toda la energía liberada durante el juego hacia el aprendizaje? El juego educativo online mozaLand mezcla la alegría de jugar con el fructífero esfuerzo de aprender, animando a los jugadores a mejorar su rendimiento.







# *Publicaciones impresas*

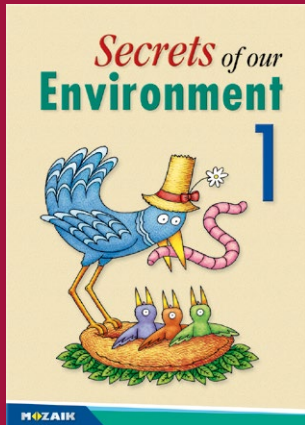
- *libros de texto,  
cuadernos de ejercicios*
- *atlas geográficos e históricos*
- *colecciones de ejercicios*
- *cuadernos de pruebas*





# Los secretos de la naturaleza

La serie es el precursor de nuestra popular serie de libros de texto "Ciencia para adolescentes" y proporciona la base para la educación de ciencias naturales a los cursos superiores. El fundamento de los conocimientos científicos de los estudiantes está basado en métodos modernos fiables.



Premio al mejor libro de texto europeo 2009



Estos libros hacen hincapié en el desarrollo de las habilidades para la solución de problemas. Con la ayuda de los ejercicios incluidos en estos libros, los alumnos estarán más sensibilizados con el medio ambiente y más abiertos al mundo y con sus compañeros.

### Unsere gefiederten Freunde

In den Siedlungen finden die Wildvögel ausgezeichnete Nistplätze und genügend Nahrung. Einige sind nur im Winter, andere vom Frühling bis zum Sommer unsere Gäste, aber viele von ihnen leisten uns das ganze Jahr über Gesellschaft.

1. **Erinnere dich!** Was sind die gemeinsamen Merkmale der Vögel?

**DIE STADTTAUBEN**  
Die gemütlich auf den Straßen der Städte watschelnden, unterschiedlich gefärbten, verwilderten Haustauben nennen wir Stadttauben. Sie erscheinen oft in imposanten Mengen auf den Plätzen der Städte.

2. **Schreibe die Namen der Körperteile auf die Linien!** Was ist typisch für das Äußere der Stadttaube?

3. **Achte oben auf die** ✓ Zeichen und zähle die mit der guten Flugfähigkeit der Tauben zusammenhängenden Merkmale auf!

4. **Wie heißen die markierten Teile des Kopfes und des Fußes? Wie bewegt sich die Taube? Wie gelangt sie an ihre Nahrung? Antworte mit Hilfe des folgenden Textes!**

Die seitlichen Äste der Deckfedern sind miteinander verflocht.

**Erforsche!**  
Zieh die unteren Äste der Taubefeder vorsichtig auseinander! Sieh dir ihre Struktur unter der Lupe an! Welche Funktion haben die Federn?

**DIE KOHLMEISE**  
Dank ihrer typischen Farbe und ihres typischen Gesanges gehört sie zu den beliebtesten Bewohnern von Garten und Park. Unermüdlich stößt sie zwischen Zweigen und durchsucht jeden Winkel nach Futter.

3. **Woran erkennst du die Kohlmeise? Male das Bild aus!**

**DIE AMSEL**  
Häufig vorkommender Vogel in jeder Siedlung. Sie ist am häufigsten auf dem Boden anzutreffen. Über ihren abwechslungsreichen Gesang, der das Ende der kalten Monate verkündet, freut sich jeder Mensch.

Sie sucht auf Bäumen und in Strüchern nach Futter. Mit ihren dünnen Füßen und ihren großen, krummen Krallen bewegt sie sich geschickt und klammert sich akrobatisch an den Ästen fest. Mit ihrem kurzen, spitzen Schnabel schnappt sie sich viele schädliche Insekten und Raupen. Im Herbst und im Winter ernährt sie sich von Körnern. Ihr Nest baut sie in einer Baumhöhle.

4. **Beschreibe das Äußere des Amselemännchens! Worin unterscheidet sich das Weibchen von ihm?**

Gefiederfarbe: \_\_\_\_\_  
Schnabelfarbe: \_\_\_\_\_

Dank ihrer langen Beine und ihrer dunklen Federn kann sich die Amsel lange Zeit auf dem Boden aufhalten. Hier sucht sie mit ihrem langen, spitzen Schnabel nach Insekten, Würmern und Schnecken. Im Herbst und im Winter gehören auch Obst und Beeren zu ihrer Nahrung. Sie nistet vorwiegend in Sträuchern.

5. **Worin unterscheidet sich die Schnabelform des Habichts von denen der bisher kennengelernten Vögel?**

### Living and inanimate environment

1. The school premises, residential houses and objects were created by people. List the objects shown on the picture. Count the number of plants, animals and objects on the picture. Colour as many circles as the number of objects you've found.

artificial environment

2. Tell what similarities and differences are there between the members of the pairs on the pictures. Mark the inanimate objects with a star.

animate - inanimate

Let's play!  
Collect pictures of various living things. Form teams. Group pictures according to criteria of your own choice. Also look for new grouping criteria. At the end of the game, one pupil from each team explains the grouping criteria.

3. You must have taken part in excursion in the forest before. What did you see there? List the things which surround John in the forest.

living nature      inanimate nature

4. Colour the inanimate things of nature: ■ - water, □ - ground, ■ - air! Draw living things on John's environment.

our living and inanimate world

5. Cross the odd one out in each group. Give reasons for your choice.

Useful to memorize!  
The environment around us can be natural or artificial. The natural environment is made up of living and inanimate things. Living things exhibit phenomena associated with life, which inanimate objects don't show.

If possible, bring half of an eggshell to the next class.

Uno de los objetivos de los libros es ayudar a los alumnos a conseguir buenos hábitos de estudio. Para alcanzar esta meta, los libros utilizan colores, resaltes e iconos correspondientes a la edad de los alumnos.

### 菌类世界

在森林中，蘑菇通常生长在长满草质层的植物旁，它们有各种不同的形状、大小和颜色。

蘑菇的生长  
如果不去森林中漫步，大多数情况下你是看不到蘑菇的。当蘑菇孢子落到适宜的媒介时会形成网状菌丝。当菌丝体的细丝紧密排列时会形成菌褶，并向上生长形成子实体。蘑菇的食用部分包括菌褶和菌柄，合称子实体。蘑菇处有孢子，孢子随风飘散，在适宜的环境下条件下，能长出新的蘑菇。

蘑菇喜欢生长在阴暗潮湿的地方。与植物不同，它们是不能为自己制造营养物质的异养生物。蘑菇需要去周围的环境中吸取营养物质，既不是动物，也不是植物，而是一种独立存在的生物种类。

菌类食物  
真菌的种类有很多，有以消耗植物为生的菌类，也有一些寄生在动物身上的菌类。菌类可以分解大量的物质，它们帮助清理生物世界遗留的“垃圾”，形成简单的物质，从而提高土壤的肥力。

很多蘑菇的味道鲜美，营养丰富，是人类和动物都非常喜欢的食物。我们可以在大自然中收集许多蘑菇。因为我们常常会将有毒蘑菇同食用蘑菇混淆，所以采集蘑菇时我们需要有成年人的陪同。我们也可以将收集到的蘑菇请食品专家进行鉴定，看是否可以食用。

野蘑菇      食用菌

1. 请在下面的方框中用数字序号将蘑菇的生命周期标注出来。

2. 请在开花植物的组成部分下面画红线。在菌类的组成部分下面画蓝线。

3. 请在下面的横线上写出缺失的生物种类的名称，然后将图中的数字填写到相应的方框中。

4. 请在下图中按照正确的流程标注箭头，说一说菌类对周围环境的作用。

5. 请说一说食用蘑菇和毒蘑菇有哪些不同。通过仔细观察课本第12页和第13页的图片，说一说下面的句子为什么存在争议。

如果你记住了，那就太好了

菌类的生长条件：热量、水分、凋谢的植物或动物残骸。  
组成部分：菌丝、菌柄和菌盖。  
繁殖：通过孢子繁殖。  
作用：能分解枯枝败叶和动物残骸，是人类和动物的重要食物。



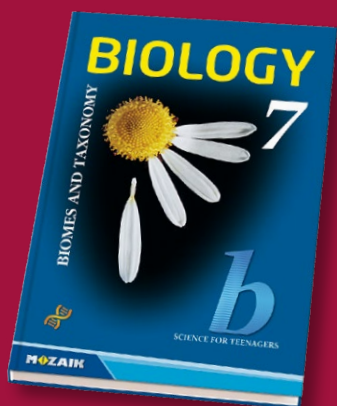






# Biología

Estos libros de texto introducen a los alumnos en los conocimientos básicos de las ciencias biológicas en rápido desarrollo. Esta serie de libros, como una de las series más atractivas de los libros "Ciencia para adolescentes", se centra en los problemas ecológicos de nuestro medio ambiente, ayudando a los alumnos a desarrollar un compromiso en la protección de su entorno.



- Excepcionales ilustraciones coloreadas demuestran en detalle la estructura y el funcionamiento de las células, tejidos y los órganos, así como los procesos biológicos.
- Los estudiantes aprenden sobre la estructura y la función del cuerpo humano y adquieren conocimientos relacionados con la salud y la higiene.

Los cuadernos de ejercicios y las pruebas de nivel forman parte integral del material de aprendizaje. Los ejercicios versátiles basados en el material de los libros de texto proporcionan ayuda a los alumnos en el desarrollo multifacético de las habilidades y a los profesores en la evaluación pedagógica.



# Química

¿Puede la química convertirse en una de las asignaturas favoritas de los alumnos? Creemos que sí. Lo que se necesita es un material comprensible, claro y bien estructurado, con ejemplos interesantes que hacen que los alumnos se den cuenta de que en la vida diaria la química les puede proporcionar explicaciones atractivas y útiles para el descubrimiento y mejor entendimiento del mundo que les rodea.

**66 A NEMFÉMS ELEMEK ÉS VEGYÜLETEK**

**FONTOSABB KÉNVEGYÜLETEK**

A kénatom 3. elektronhéján szabad helyek is találhatóak, így molekulaképződéskor 4, illetve 6 kovalens kötés kialakítására is képes.

**A KÉN OXIDJAI ÉS A KÉNSAV**

**A KÉN-DIOXID**

Helyezzünk képpalán felfüggesztett égetőkannal láng fölül! A kén néhány másodperc múlva megolvad, majd meggyullad. Tegyük az égő kén tartalmazó égetőkannal gázfejlesztő hengerbe, majd a hengert fedjük be!

**66.1.** A kén égésekor kén-dioxid keletkezik.

**A kén meggyújtva kékes lánggal kén-dioxidot (SO<sub>2</sub>) ég el. A kén-dioxid színtelen, szúrós szagú, a levegőnél nagyobb sűrűségű, köhögésre ingerlő, mérgező gáz.**

$$S + O_2 = SO_2$$

**66.2.** Nagyobb mennyiségű kén-dioxidot (vegyszer alatt) réz és kén-sav keletkezésével állíthatunk elő.

**66.3.** A kén-dioxid-molekula kalot- és pályakamodellje.

**Milyen kötések találhatók a kén-dioxid-molekulában?**

**A KÉN OXIDJAI ÉS A KÉNSAV 67**

a kén-dioxid katalizátor alkalmazásával kén-trioxid alakítható:

$$2 SO_2 + O_2 = 2 SO_3$$

A kén-dioxidban a kén négy elektronnal, 2-2 oxigénnel alkotja a két-kötést. A kén-trioxidban a kénatom hat elektronnal három oxigénnel hoz létre két-kötéseket.

A kén-trioxidot vízzel reagáltatva kénsavat kapunk:

$$SO_3 + H_2O = H_2SO_4$$

**A KÉNSAV**

**A tömény kénsav (H<sub>2</sub>SO<sub>4</sub>) színtelen, olajszerű folyadék, sűrűsége majdnem kétszerese a vízének.**

Figyeljük meg a kénsav tulajdonságait! 200 cm<sup>3</sup>-es főzőpohárba töltsünk meg fél liter desztillált vízzel! Helyezzük el hőmérőt a főzőpohárba! Adjunk a pohárban lévő vízhez kis részletekben, állandó kevergetés közben kb. 10 cm<sup>3</sup> tömény kénsavat (96-98 tömeg%-os)! Vizsgáljuk meg a híg kénsavoldat hőmérsékletét és kémhatását!

A kénsav hígítása erős felmelegedéssel jár. Ezért mindig a kénsavat kell a vízbe önteni, lassan, állandó kevergetés közben. A tömény kénsav erősen nedvszívó (higroszkópos), ezért egyes kémiai anyagok víztartalmának megkövetése is használják.

A kénsav vízben való oldódása során a kénsavmolekula proton (H<sup>+</sup>) ad át a vízmolekulának. Oxóniumionok és szulfátionok keletkeznek. Az oxóniumionok megnövekedett mennyisége miatt az oldat savas kémhatású.

$$H_2SO_4 + 2 H_2O = SO_4^{2-} + 2 H_3O^+$$

Mérsékelt gyújtással tömény kénsavba! Érintsünk meg kénsav üvegpohárral szemközlet, papírlapot! Öblítsük át vízzel 100 cm<sup>3</sup>-es főzőpohárral, majd tegyük bele 2-3 cm vastagságban porocikrokat! A cikrokat néhány csepp vízzel nedvesítsük meg, majd öntsünk rá 8-10 cm<sup>3</sup> tömény kénsavat!

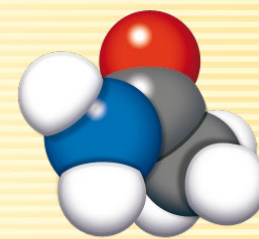
A tömény kénsavba mártott gyújtópálcák megfeketednek. A papírlapra, vízszondarabba csepegtetett kénsav hatására az anyagok megfeketednek, kilyukadnak.

**A KÉN TRIOXID**

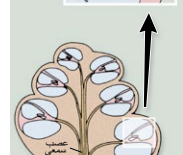
A kén égésekor keletkező kén-dioxid kis része kén-trioxid (SO<sub>3</sub>) oxidálódik. Magasabb hőmérsékleten

El propósito principal de los libros de texto es familiarizar a los alumnos con las propiedades y efectos de las sustancias químicas de ocurrencia común, ofrecerles una mejor comprensión de los fenómenos químicos, y, por tanto, proporcionarles la capacidad para utilizar estas sustancias de modo consciente.

- El enfoque moderno del procesamiento del material educativo da una oportunidad a los alumnos para desarrollar el pensamiento crítico y creativo, las habilidades de comunicación y la destreza.
- Todos los experimentos están ilustrados con fotografías en color, lo que proporciona a estos libros un valor especial.



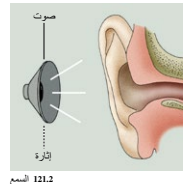
121 تنظيم



121.1 بنية القوقعة • ما الذي يسبب تشبه الخلايا مصفوفة؟

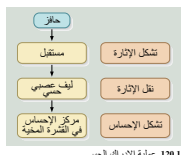
**اجري تجربة**

ضع الشوكة الرقعة المبهتة على أماكن مختلفة من القفص في أي حالة تسمع الصوت بأعلى درجة؟ ماذا تبين التجربة؟



121.2 السمع

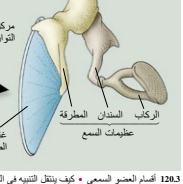
120 تنظيم الوظائف الحيوية والإحساس



120.1 عتبة الإدراك الحسي



120.2 انتشار الاهتزازات في القوقعة



120.3 أقسام الأذن الوسطى • كيف ينتقل التنبيه في العضو السمعي؟

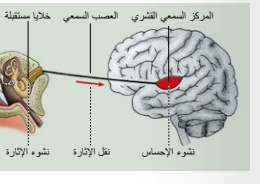
الأوج الصوتية تسبب اهتزاز الجزء الخارجي من الأذن الوسطى، غشاء الطبل. تقوم العظيمة المرتبطة به بتصغير الصوت ونقل الاهتزازات. تتصلب الأذن الوسطى مع الهواء عبر قناة نفير أوستاشي. ومن خلالها يحمل الهواء إلى الأذن الوسطى مما يفتح تناسلي الضغط على سطح غشاء الطبل الداخلي والخارجي.

عند الإرتداد السريع بالمصدر، تنضغط فقير مغلي في أذننا، الضغط الجوي يزداد عند الإقتراب من سطح الأرض. وهذا الضغط يضغط على غشاء الطبل من الداخل، وفي نفس الوقت يكون الضغط الجوي على السطح الخارجي لغشاء الطبل أضعف بكثير. يمكننا تجنب هذه الحالة الرجعية عند انفتاح قناة نفير أوستاشي مع كل علية نلع حيث يتساوى الضغط، ويؤزل الإحساس السمعي.

العظيم السمعي الأخير يرتبط بإحكام مع الغشاء الصغير الذي يقوم بإغلاق فتحة القوقعة المتوضعة في الأذن الداخلية. الجوف الداخلي للقوقعة يملأه سائل، يقسم الغشاء القاعدي الجوف الداخلي للقوقعة طولياً و عليه تتوضع الخلايا المستقبلة. عندما تنتقل اهتزازات عظيماات السمع إلى السائل الموجود داخل جوف القوقعة، يبدأ الغشاء القاعدي بالإهتزاز. الضغط المطبق على أهداب الخلايا الحسية السمعية يشكل التنبيه، والذي ينتقل عبر الألياف العصبية السمعية إلى مركز السمع في المخ، حيث يتم الإدراك السمعي.

كل صوت من أصوات الطيف الصوتي التي يمكن سماعها من قبل الإنسان تسبب اهتزازاً في مكان معين من الغشاء القاعدي. في أي حالة تسمع الصوت بأعلى درجة؟ ماذا تبين التجربة؟

ضع الشوكة الرقعة المبهتة على أماكن مختلفة من القفص في أي حالة تسمع الصوت بأعلى درجة؟ ماذا تبين التجربة؟



121.2 السمع

**السمع**

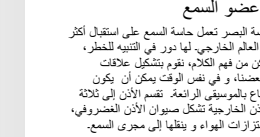
يعتبر التكيف للشرط الأساسي للبقاء عند الإنسان. أجسامنا تستطيع التكيف فقط في حال إحساسنا بالتغيرات المحيطة بنا. يتم استقبال المؤثرات الخارجية عبر مستقبلات، التي إما أن تكون نهايات حسية حسية، أو أن تكون عبارة عن خلايا حسية (خلايا ظهارية متحورة) والتي يتم تصنيفها في الأعضاء الحسية. الأعضاء الحسية تتألف من أعداد كبيرة من المستقبلات و من عوامل مساعدة\* تقوم بحمايتها ومساعدتها في أداء وظائفها. الأعضاء الحسية تختلف عن بعضها في استجابتها للتهببات المختلفة. التنبيه المتشكل في المستقبلات المتواجدة في أعياننا، أذناننا، أنفنا و جلدنا تنتقل عن طريق الألياف عصبية حسية إلى مراكز الإدراك الحسي في المخ. هنا يتم إدراك التنبيه و يتحول إلى إحساس. وهكذا تجري عمليات الإحساس : الرؤية، السمع، الذوق، الشم و اللمس.

**الأذن هو عضو السمع**

إلى جانب حاسة البصر تعمل حاسة السمع على استقبال أكثر المعلومات من العالم الخارجي. لها دور في التنبيه للخطر، مساعدتها تتكمن من فهم الكلام، تقوم بتشكيل علاقات اجتماعية بين بعضنا، و في نفس الوقت يمكن أن يكون مصدر للاستمتاع بالموسيقى الرائعة. تقسم الأذن إلى ثلاثة أقسام. بداية الأذن الخارجية تشكل صيوان الأذن الخضروفي، الذي يستقبل اهتزازات الهواء و ينقلها إلى مجرى السمع.

أقسام الأذن الوسطى

الأنف الخارجية  
الأنف الوسطى  
نصف قوت ذنافية  
مركز السمع و القوازن عصب القوقعة  
مجرى السمع  
صيوان الأذن



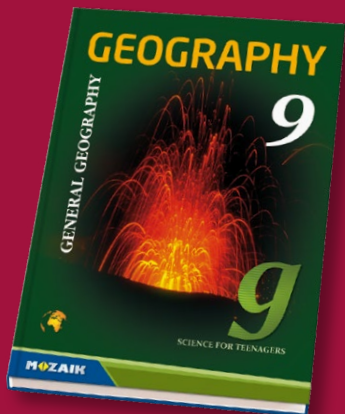
120.3 أقسام الأذن الوسطى • كيف ينتقل التنبيه في العضو السمعي؟





# Geografía

Los libros de texto de geografía se centran en el sistema de interacciones entre el paisaje, la naturaleza y los seres humanos. Los libros de texto de geografía social ayudan a aprender los procesos y factores típicos que influyen en la economía mundial.



- Los libros de texto amplían el pensamiento geológico y ambiental de los alumnos y les enseñan a proteger el patrimonio cultural del entorno y de la humanidad.
- En lugar de simplemente proporcionar información detallada según temas, el material se organiza en torno a cuestiones de la vida real, tomando en consideración la orientación práctica.



Los libros de texto, complementados con gráficos, mapas temáticos, análisis estadísticos y lecturas adicionales, así como los ejercicios para el desarrollo de las habilidades que se encuentran en los cuadernos de ejercicios posibilitan el aprendizaje individual en diferentes niveles.

## Atlas geográficos

Nuestros atlas están adaptados a las peculiaridades de cada edad, desde la escuela primaria hasta la secundaria, y muestran información de acuerdo a los cambios económico-sociales actuales, y según el enfoque de nuestros libros de texto de geografía Mozaik. Además de los temas usuales, los atlas incluyen numerosos mapas temáticos, orientados a ciertos objetivos o problemas, que los convierten en una herramienta de trabajo realmente útil.

- Los dibujos, figuras estéticas y fotografías de los atlas ayudan a formar conceptos fieles a la realidad y a desarrollar niveles adicionales de conocimiento.
- Las imágenes promueven el aprendizaje autónomo, mientras que con las figuras explicativas se hace posible revelar relaciones más complejas.

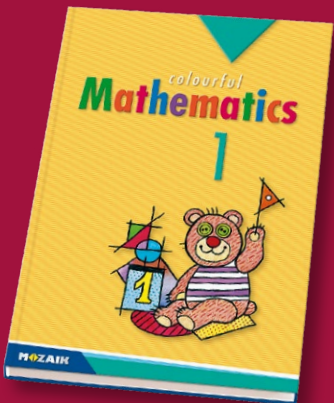




# Matemáticas

escuela primaria

El contenido de los libros está organizado de manera clara y estética. El material a lo largo del libro de texto se caracteriza por el predominio de los ejercicios que "se explican por sí mismos". Gracias a los autores, que aplicaron el principio de pequeños pasos durante la creación del libro, el placer del trabajo individual no se ve interrumpido con la constante preparación y explicaciones por parte del profesor.



- Los libros de texto establecen las bases de las matemáticas de manera lúdica y con gran colorido, y desarrollan el pensamiento creativo individual de los alumnos.
- La serie cubre los requisitos básicos de la mayoría de los planes de estudios, pero también puede ser utilizada con el fin de contribuir al desarrollo de los alumnos con talento mediante ejercicios marcados de manera clara.

1. Rechne entlang der Pfeile!

2. Die Summe von zwei Zahlen auf dem unteren Bild beträgt 89, die Differenz von zwei anderen 24. Um welche Zahlenpaare handelt es sich? Versuche sie zu finden! Markiere die richtige Lösung mit einem \*!

3. Rechne zuerst die Aufgaben aus! Verbinde dann die Ergebnisse in kleiner werdender Reihenfolge!

4. An welche Zahl habe ich gedacht? Schreibe die passende Rechenaufgabe daneben! Rechne!

Einem Schuhgeschäft wurden 29 Paar Männerschuhe und 12 Paar Frauenschuhe geliefert. Wie viele Paar Schuhe sind insgesamt geliefert worden?

5. Schreibe die Addition dazu auf und rechne das Ergebnis auf zwei möglichen Arten aus!

6. Ergänze die fehlenden Zahlen!

7. Rechne!

**SUMMING**

What is happening in the pictures?

3 + 2 = 5  
3 plus 2 is 5

The symbol for addition is: +

1. Play roles and use addition to describe the pictures. Take 3 balls in one hand, and 1 ball in the other hand. Put them into one pile. What is the total number of balls in the pile?

2. Use addition to describe the pictures.

1. Write down the additions based on the illustrations.

2. How many pearls are there in one row? Use addition to describe the pictures.

3. Complete the addition. Colour the number of pearls resulting from the addition.

4. Take a close look at what the machine does. Fill in the chart according to the rule.

El cuaderno para aprender a contar se puede utilizar junto con cualquier libro de matemáticas, pero en sí mismo es también apropiado para practicar y profundizar en los conocimientos de manera individual.

- Los alumnos descubren los conceptos y principios matemáticos básicos, mientras resuelven ejercicios simples obtenidos de experiencias de la vida real.
- Esta serie matemática sigue una estructura de gradualidad en la enseñanza del nuevo material.
- Las operaciones matemáticas se aprenden dando pequeños pasos.
- El diseño de las páginas contribuye a navegar fácilmente entre los ejercicios, y las ilustraciones divertidas proporcionan a los libros de texto un tono amistoso.



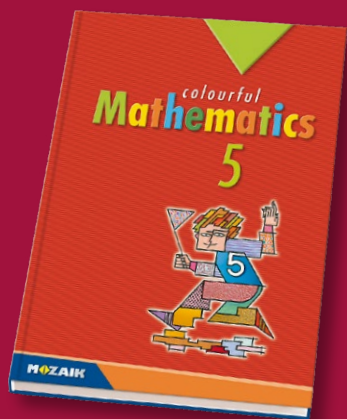




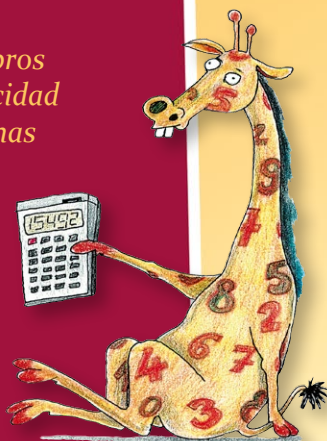
# Matemáticas

cursos 5º a 12º

Nuestra serie "Matemáticas de colores" lleva a los alumnos de los cursos 1-12 a un divertido viaje al mundo de las matemáticas. Los libros de texto ayudan a los alumnos a aprender el material paso a paso a través de ejemplos ilustrativos.



El propósito principal de los libros de texto es desarrollar la capacidad de contar y de resolver problemas y la habilidad combinatoria, así como la percepción espacial. Los libros de texto contienen un material abundante de ejercicios, que es suficiente para practicar tanto en clase como en casa.



Los temas empiezan con el planteamiento de ejemplos matemáticos de la vida real. Durante el proceso de resolución, los alumnos pueden adquirir nuevos conocimientos y reglas, casi de manera autónoma.

### FUNKTIONEN

#### 1. Kartesisches Koordinatensystem, Punktmengen

Mit Hilfe des kartesischen Koordinatensystems wird allen Punkten der Ebene ein geordnetes reelles Zahlenpaar zugeordnet. Durch die erste Zahl des Zahlenpaares, die **Abszisse**, wird der von der y-Achse gemessene Abstand des Punktes angegeben, während die andere Zahl, die **Ordinate**, den von der x-Achse gemessenen Abstand des Punktes anzeigt (jeweils unter Berücksichtigung des Vorzeichens). Dies gilt auch umgekehrt: Zu jedem geordneten Zahlenpaar gehört ein einziger Punkt der Ebene.

**Aufgabe 1**  
Zeichne die folgenden Punkte in das Koordinatensystem ein: A(1; 2), B(-2; 1), C(-3; -2), D(2; -2), E(0; -3), F(2; 0).

**Lösung**  
Die Darstellung der Punkte ist in Abb. 1 zu sehen.

**Aufgabe 2**  
Lese die Koordinaten der Punkte P, Q, R, S in Abb. 2 ab.

**Lösung**  
Die Koordinaten der Punkte lauten: P(-2; -1), Q(2; -4), R(-4; 3), S(3; 4).

Die Punkte auf der x-Achse sind dadurch charakterisiert, dass ihre Ordinate 0 ist, d. h.  $y = 0$ . Für die Punkte auf der y-Achse gilt dementsprechend:  $x = 0$ .

**Aufgabe 3**  
Wo liegen die Punkte in der Ebene, für deren Koordinaten die folgende Bedingung gilt:  $x > 0$  und  $y > 0$ ?

**Lösung**  
In Abb. 3 werden beide Bedingungen von den Punkten des markierten Ebenenteils erfüllt. Dieser Bereich ist der **erste Quadrant**.

Nach Vereinbarung gelten für die Punkte des **zweiten Quadranten** die Ungleichungen  $x < 0, y > 0$ , für die des **dritten Quadranten** die Ungleichungen  $x < 0, y < 0$  und für die des **vierten Quadranten** die Ungleichungen  $x > 0, y < 0$ .

Bei jeder Ungleichung kann jedoch eine Gleichung erlaubt werden, d. h. die entsprechende Grenzlinie wird auch zu dem Quadranten gerechnet. Die Punktmenge, die durch die Ungleichungen  $x \leq 0, y > 0$  gekennzeichnet ist, besteht z. B. aus den Punkten des zweiten Quadranten einschließlich des positiven Teils der y-Achse.

**Aufgabe 4**  
Wo liegen die Punkte in der Ebene, die sowohl zur x-Achse, als auch zur y-Achse die gleiche Entfernung haben?

**Lösung**  
Wir untersuchen einige Punkte im Koordinatensystem. Punkte der Ebene, die von zwei sich schneidenden Geraden die gleiche Distanz haben, sind die Winkelhalbierenden der von beiden Geraden bestimmten Winkel. Die Punkte, die von der x-Achse und y-Achse die gleiche Distanz haben, sind Punkte der beiden Winkelhalbierenden. Für diese Punkte gilt z. B.:  $y = x$  und  $y = -x$ , oder zusammenfassend  $|y| = |x|$ .

**Aufgabe 5**  
Für welche Punkte gilt die folgende Ungleichung:  $y \leq x$ ?

**Lösung**  
Sehen wir uns wieder einige Punkte an. Wir wissen, dass für die Winkelhalbierende, die den ersten und dritten Quadranten teilt, gilt:  $y = x$ . Wenn wir von den Punkten der Winkelhalbierenden in Richtung der negativen y-Achse (d. h. „abwärts“) gehen, verändert sich die x-Koordinate nicht, die y-Koordinate wird aber kleiner. Die Ungleichung  $y \leq x$  gilt für die Punkte der Winkelhalbierenden und für die Punkte der Halbebene, die sich darunter befindet.

Los libros de texto, junto con el cuaderno de ejercicios y la recopilación de ejercicios de matemáticas contribuyen de un modo excelente a desarrollar las capacidades matemáticas, p. ej. el pensamiento combinatorio.

### BASIC KNOWLEDGE OF GEOMETRY

#### 6. The circle

**Solution**

a) circumference      b) disc      c) a domain with a circular whole

a) The collection of points at 1 cm distance from O is a circle with a radius of 1 cm.  
 b) The collection of points at a maximum of 1 cm distance from O is a circle with a radius of 1 cm (the circumference included).  
 c) The collection of points at a minimum of 1 cm distance from O is a domain with a circular hole, of which the disc with a radius of 1 cm is missing.

**Basic concepts of a circle**

A circle is defined as the collection of all the points on a plane that are at equal distances from a given point on the plane. The fix point is called **centre of the circle**, (O). The fix distance is called the **radius**, (r).

The **radius** is a straight line joining the centre of a circle with any point on its circumference.

The **diameter** is a straight line that passes through the centre of a circle, its symbol is: d. The diameter of a circle is twice the length of the radius. ( $d = 2 \cdot r$ ).

The **arc** is a part of the circumference.

The **disc** is the shape defined by a circumference.

Two radii divide the disc into two parts, called **segments**.

**1st example**  
Colour the points of the plane in blue, which in relation to centre O are:  
 a) exactly at 1 cm distance;  
 b) at a maximum of 1 cm distance;  
 c) at a minimum of 1 cm distance.

**2nd example**  
Grandpa set up a 3 metre radius sprinkler in the garden. Where should grandpa sit down in the garden if he does not want to get wet? The garden is square, the sides are 10 m long and the sprinkler is in the middle of the garden.

**Solution**  
Draw the layout of the garden and the sprinkler. (In your exercise book 1 m will be 1 cm). Draw a circle with centre S and a radius of 3 cm (S is the centre of the square). If grandpa sat down on any of the points of the circle his newspaper would soon get wet. Therefore, grandpa should sit down and read his newspaper outside the 3 m radius circle, whose centre is the sprinkler.

### GEOMETRY

#### 1. The area

Make the figures in the image using the pieces of the Tangram.

Placing different plane figures next to each other, following a set of rules is the basis of several mathematical games.

One of these is the **Tangram**, an ancient Chinese game. A square was cut into pieces according to the image.

The elements:  
 - 5 equilateral right triangles:  
   • 2 small,  
   • 1 medium,  
   • 2 large;  
 - 1 square;  
 - 1 parallelogram.

If you search the internet, you can find several exercises using these figures.

**Example 1**  
Cut the figures seen in the image above out of a square and make a rectangle out of them.

**Solution**

The area of the original square and the area of the rectangle are the same, since they are made of the same plane figures.

We can assign a positive number to each of these plane figures with the following properties:  
 1. the area of a square with one unit long sides (unit square) is 1 area unit;  
 2. the area of congruent plane figures is equal;  
 3. if we cut a plane figure into parts, the sum of the areas of the parts is equal to the area of the original figure.

This number is the area of the plane figure.

**Example 2**  
We drew a few plane figures on graph paper. What is their area if each square is 1 area unit?

**Solution**  
Try to determine certain areas by cutting. The following figures show a few examples of this.

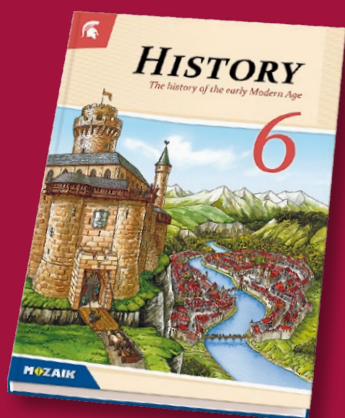
$T_A = 4 + 3 + 3 = 10$  area units  
 $T_B = 5 \cdot 4 = 20$  area units

A few units used to measure area:  
 1 m<sup>2</sup>: the area of a square with 1 m long sides.  
 1 cm<sup>2</sup> = 0.0001 m<sup>2</sup>.  
 1 dm<sup>2</sup> = 0.01 m<sup>2</sup>.  
 1 km<sup>2</sup> = 1 000 000 m<sup>2</sup>.



# Historia

Las imágenes pueden hacer que el pasado cobre vida. Una detallada imagen de la vida cotidiana o un dibujo de reconstrucción pueden transmitir más que un largo texto, especialmente a los 10-14 años de edad.



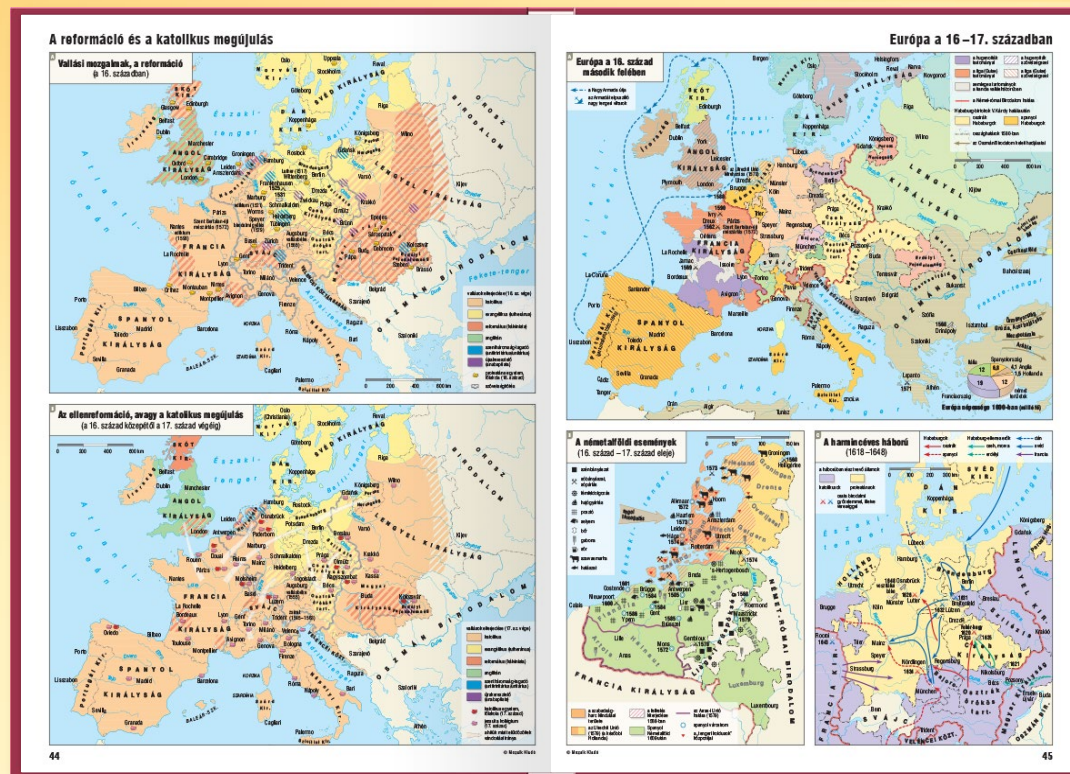
En cada libro de texto hacemos gran hincapié en los valores morales, la honestidad, el rol de la familia y el respeto hacia las personas de otros grupos étnicos y naciones. Nuestros libros de texto de Historia aspiran a acercar a los alumnos al pasado haciendo énfasis en la historia de la vida diaria y el estilo de vida del pasado.



Las fuentes históricas, los diagramas estructurales y los materiales complementarios hacen posible una educación diferenciada. Los cuadernos de ejercicios estrechamente relacionados con los libros de texto y los atlas permiten a los alumnos procesar y practicar los conocimientos y profundizar en ellos.

## Atlas históricos

Nuestros atlas diseñados para los alumnos de primaria y secundaria presentan temas desde la formación de la Tierra hasta la actualidad, con mapas que cubren todo el material para el curso. Durante el diseño de los atlas se han tenido en cuenta tres aspectos: la exactitud histórica, la claridad y la comunicación de la información.



**THE ANCIENT NEAR EAST**

**Tutankhamun's tomb**

Although the tombs of the Pharaohs were thought to be safe and were even protected by magic, the tombs were often robbed by raiders. **Tutankhamun's tomb** is almost the only one that has remained virtually untouched. It was not found in a pyramid, as late pharaohs were buried in tombs carved in rocks in the Valley of the Kings.

The door that led to the tomb was found in 1922. Tutankhamun was very young, only 8 years old when he became Pharaoh and he was about 18 when he was killed by an illness. Although his tomb was raided not long after the burial, most of the treasure was left in place.

The three beds in the antechamber were used during the burial ceremony. The shape of the beds resembled a lion, a cow and a leopard. A gilded throne was found under one of the beds. Opposite the beds parts of the Pharaoh's dismantled cart were placed (otherwise it would not have fitted in the chamber). There were several painted and gilded chests in the chamber, filled with jewellery and other objects. Next to the doorway leading to the burial chamber there were two life-size statues of the Pharaoh.

The chamber was occupied by four gilded wooden shrines which enclosed the king's stiple sarcophagus. The body, wrapped in fabric strips, was covered with over a hundred pieces of jewellery. The head and the shoulders were covered with a golden funerary mask.

The third room was the treasury. Its entrance was guarded by a statue of a jackal. There was a shrine protected by statues of deities, which contained the internal organs of the Pharaoh. The treasury also contained 18 boats.

**36.1. Valley of Kings**

**36.2. Floor plan and structure of Tutankhamun's tomb.**  
Find the objects described in the text on the illustration.

**TUTANKHAMUN'S TOMB**

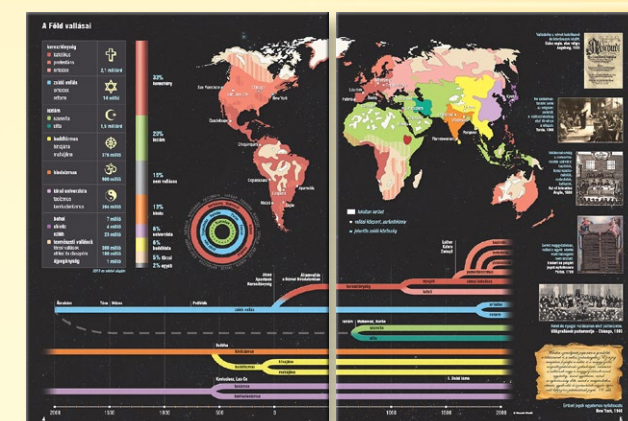
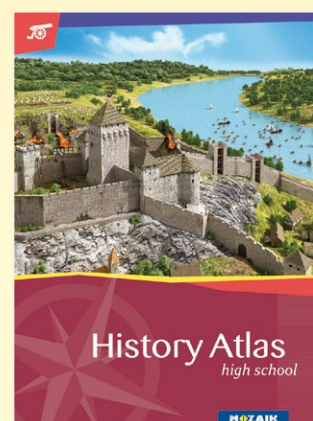
**37.1. The pyramids of Giza.** Khafre's pyramid, seen in the background, was the largest, it was originally 147 m high.

**37.2. The backrest of Tutankhamun's throne** (right) depicts the Pharaoh with his Queen anointing his arm with perfume.

**37.3. On his coffin Tutankhamun is depicted** wearing a blue striped golden headdress, which Egyptian rulers often wore instead of a crown.

- Who were the main gods in Egyptian mythology? Explain how ceremonies were held in temples.
- What is a mummy? What was the purpose of mummification? How was a comfortable afterlife for the deceased ensured?
- Play roles. How did the divine tribunal make a decision about the soul of the dead?
- What was the purpose of the pyramids? Where were late Pharaohs buried?
- Write an imaginary interview with a witness who was present at the discovery of Tutankhamun's tomb.

- Gracias a la amplia gama de material gráfico encontrado en los atlas, los alumnos pueden adquirir conocimientos sobre los acontecimientos históricos y la historia del arte al mismo tiempo.
- Los alumnos pueden adquirir habilidades de procesamiento visual y de este modo conseguir conocimientos duraderos de modo visual.

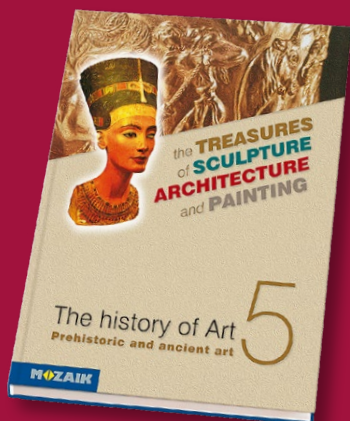






# Historia del Arte

Nuestra serie presenta a los alumnos las grandes obras de arte de los últimos 3000 años y les enseña cómo comprender y dar a conocer a los demás la historia del arte.



Al analizar y describir las obras de arte, los libros de texto introducen a los alumnos los estilos universales de la historia del arte. Para esto, los libros no solo se basan en los conocimientos históricos de los alumnos sino que hacen que el tema cobre vida mediante entretenidas imágenes y actividades. El proceso del aprendizaje se complementa con análisis comparativos, ejercicios, preguntas, revisiones y con reproducciones, esculturas y dibujos de color.

EARLY CHRISTIAN ART

Once Christianity became a recognized religion, several grandiose constructions began following Constantian orders: temples were built throughout the empire.

For the religions<sup>8</sup> we learned about so far the temple was the place of the statue of the god or goddess. In the ancient world the ceremonies took place in front of the church. The new religion is radically different: the ceremony takes place in front of the believers, who became participants in the ceremonies. So the Christian temple had to accommodate a large number of people, it had to have a large interior. The building best suited for this was the Roman market hall, the basilica. The Early Christian temple was designed based on the roman basilica.

Image 6. The reconstructed drawing of the building of the Roman St. Peter's basilica demolished in 1450

Image 7. Ground plan of the St. Peter's basilica

The Early Christian basilica can be divided into three main parts:

- (1) Atrium: an open rectangular area surrounded by colonades. A baptistal font<sup>9</sup> was often placed in the middle. Believers who were unbaptized, could only come this far. The nave could be entered through a decorated gateway from the atrium.
- (2) Nave: a longitudinal space which could be divided into three or five aisles<sup>9</sup>. This is where the believers sat. The higher nave (A) is separated by colonades from the lower side aisles (B). The church had a wooden roof. This was open at first (image 8), later the attic area was covered with a flat, coffered wood ceiling (image 9). A transept (C) was later added to the nave.
- (3) Apse: is a semicircular recess at the end of the church, separated by an arch from the main body of the church. This is where the altar table stands.

EARLY CHRISTIAN ART

Image 8. The cross section of the St. Apollinare in Classe temple (Ravenna, 536-549)

Image 9. Coffered wood ceiling (Santa Maria Maggiore temple, Rome, circa 440)

The first early christian temples did not have a tower. The tower first appeared during the 6<sup>th</sup> century when they started building a so called campanile. This is a circular or rectangular belltower (image 10).

Since the basilica was the gathering place for the believers, its internal decorations are richer than the exterior. A good example of this is the St. Apollinare in Classe temple in Ravenna.

Image 10-11. The St. Apollinare in Classe temple. The simple facade hides an interior richly decorated with mosaics

1. Make a model of the St. Apollinare in Classe temple from paper and cardboard based on the pictures. Pay attention to the proportions.
2. How were church bells cast? Look into the techniques.

El tono informal, los ejercicios divertidos y la gran variedad de impresionantes imágenes permiten a los profesores dar a conocer los períodos más ricos del arte sin necesitar ningún material suplementario.



# Dibujo

Además de la creación artística y los conocimientos básicos de la historia del arte, nuestros cuadernos de ejercicios ponen gran énfasis en la comunicación visual. Contienen una gran variedad de ejercicios desde el estudio de la naturaleza hasta el pensamiento visual abstracto.

54 **24** Farben und Farbtöne  
Grundlagen der Farbenlehre

Die vielen verschiedenen Farbtöne, die in der Natur vorkommen, basieren auf sechs Farben. Diese sechs Farben sind in unserem Farbkreis zu sehen. Er besteht aus drei Grundfarben mit je einer Mischfarbe dazwischen. Grundfarben: Gelb, Rot und Blau. Die Grundfarben kann man nicht aus anderen Farben mischen.

Mischfarben: Orange, Lila und Grün. Jede Mischfarbe kann aus zwei Grundfarben gemischt werden:  
Gelb + Rot = Orange,  
Rot + Blau = Lila,  
Blau + Gelb = Grün.

Male den Farbkreis mit Wasserfarben aus! Verwende nur Grundfarben! Mische dir die Mischfarben selbst!

Vergleiche die Farben der zwei Bilder! Was ist der Unterschied in ihrer Farbwirkung?

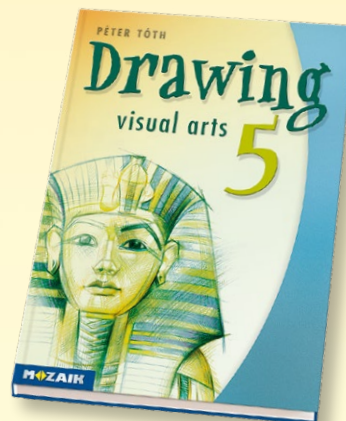
Die gesättigten Farben des Farbkreises können, mit Schwarz oder Weiß gemischt, in getrübbte Farben verwandelt werden, bei denen sich nur schwer feststellen lässt, welche Farben sie genau enthalten. Durch Zufügen von Weiß wird die Grundfarbe heller, vermischen wir die Farbe mit Schwarz, wird sie dunkler. So können wir aus einer Farbe mehrere Farbtöne herstellen.

55

Jede Farbe hat eine andere Wirkung auf den Betrachter. Bei bestimmten Farbtönen spüren wir fast die Wärme des Feuers auf unserer Haut, beim Anblick anderer wiederum, wird uns kalt. Erstaure nehmen wir warme Farben, letztere kalte Farben. Die warmen Farben sind von gelben und roten Farbtönen geprägt, und unter den kalten Farben sind blaue Farbtöne vorzufinden.

Was geschieht auf dem Bild? Erkennst du die Regel? Male die leeren Felder aus!

Los alumnos se familiarizan con varias técnicas de dibujo, que abarcan desde el modelado en plastilina hasta la técnica de medios mixtos. Al resolver los ejercicios, los alumnos pueden cumplir un camino interesante desde las técnicas de dibujo tradicionales hasta las maravillas del entorno creado por el hombre.



Premio al mejor libro de texto europeo 2009

Nuestro libro de texto de 5º curso fue galardonado con el premio de bronce al Mejor Libro de texto en Europa dentro del marco de la Feria Internacional del Libro de Fráncfort.

