

Tu checklist



Todos tus recursos. Todas las áreas. Todos los cursos.
¡Solo tienes que poner un check!

TUS RECURSOS

Para todos los cursos:

LENGUA

- Guía del profesor
- Cuaderno Comienzo de curso | Evaluación (en un mismo cuaderno)
- Guía para trabajar con el material de aula

- Estuche de audios / Recursos audiovisuales
 - CD Audio
 - CD Canciones (en 1.º y 2.º)
 - Videocuentos

MATEMÁTICAS

- Guía del profesor
- Cuaderno Comienzo de curso | Evaluación (en un mismo cuaderno)
- Cuaderno Hacer para comprender (uso del material manipulativo y talleres)

- Cuaderno Resolución de problemas. Grandes Estrategias. Programa COPER (Comprender, Pensar, Ejecutar y Resolver). De 3.º a 6.º de Primaria

CIENCIAS DE LA NATURALEZA

- Guía del profesor
- Cuaderno Comienzo de curso | Evaluación (en un mismo cuaderno)

- Guía para trabajar con el material de aula

CIENCIAS SOCIALES

- Guía del profesor
- Cuaderno Comienzo de curso | Evaluación (en un mismo cuaderno)

- Guía para trabajar con el material de aula

FRANÇAIS – ALLEZ HOP !

- Guide pédagogique
- Cuaderno Supplément Test
- Cuaderno Suppléments “diversité”
- Préparation au DELF Prim
- Guide d’exploitation du DVD

- Cuaderno Aprendizaje cooperativo
- Cuaderno Comienzo de curso
- CD Audio, CD Supplémentaire y DVD
- USB
- Póster 1 y 2

ENGLISH - NATURAL SCIENCE - SOCIAL SCIENCE

- Teacher’s Book
- Posters
- Flashcards

- Wordcards
- Puppet (only 1 Primary)



PROGRAMAS TRANSVERSALES COOPERAMOS Y MEDIADORES DEL PENSAMIENTO

Cuentas con dos programas transversales que buscan que el aprendizaje de tus alumnos sea más eficaz, más profundo y esté conectado con las destrezas y habilidades que necesitarán a lo largo de su vida. Estos programas **son comunes para las áreas de Lengua, Matemáticas, Ciencias de la Naturaleza y Ciencias Sociales.**

		Cursos					
		1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º
Programa Cooperamos	Díptico explicativo de los programas	X	X	X	X	X	X
	Mural Roles cooperativos	X	X	X	X	X	X
	Mural Normas para cooperar	X	X	X	X	X	X
	Tarjetones explicativos -Cooperamos- (12)	X	X	X	X	X	X
Programa Mediadores del pensamiento	Ruleta del pensamiento	X	X	X	X	X	X
	Decálogo del buen pensador	X	X	X	X	X	X
	Éxito en 3 pasos	X	X	X	X	X	X
	Resolvemos problemas	X	X	X	X	X	X
	Hacemos buenas preguntas	X	X	X	X	X	X
	Habilidades del pensador	X	X	X	X	X	X
	Tarjetones explicativos -Mediadores del pensamiento- (32)	X	X	X	X	X	X



TU MATERIAL PARA EL AULA

Dispones de recursos variados en el aula que estimulan procesos de aprendizaje más activos, participativos y experienciales.

LENGUA, LLENGUA, LINGUA, EUSKARA

	Cursos					
	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º
Aula						
Cuento gigante	X	X				
Libro viajero	X	X				
Mascota Rasi	X	X				
Chistera y baraja	X					
Buzón y baraja		X				
Ideogramas para trabajar con los murales de las palabras	X	X	X	X	X	X
Tablero de las letras	X					
Láminas de expresión	X	X				
Tiras de abecedario	X					
Troquel Elisa para el mural La ruta de los cuentos		X				
La ruleta de las historias			X			
Juego Nuestra historia				X		
Juego Hablamos					X	
Juego Tiempo de debate						X
Murales						
El huerto de las palabras	X					
La pandilla	X					
Palabras de campeonato		X				
Las casitas de las palabras		X				
La ruta de los cuentos		X				
El jardín de las palabras			X			
Los girasoles de las palabras				X		
Decálogo de una buena historia				X		
El árbol de las palabras					X	
Palabras en órbita						X
Decálogo para el debate						X



LENGUA PALABRAS PARA COMPARTIR LLENGUA PARAULES PER A COMPARTIR

	Cursos					
	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º
Aula						
Tiras de abecedario	X					
Láminas de expresión	X	X				
Tarjetas de vocabulario	X	X				
Baraja para contar historias	X	X				
Dado juego	X					
Tablero juego		X				
Flashcards			X	X	X	X
La ruleta de las historias			X			
Juego Nuestra historia				X		
Juego Hablamos					X	
Juego Tiempo de debate						X
Murales						
Mural vocabulario			X	X	X	X
Decálogo de la buena historia				X		
Decálogo para el debate						X

CIENCIAS SOCIALES

En esta área comprobaréis que hay elementos comunes en algunos cursos. Así son comunes para 2.º y 3.º y para 4.º y 5.º. 1.º y 6.º tienen sus propios materiales.

	Cursos					
	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º
Murales						
Mural de la asamblea	X					
Murales temáticos reversibles	X	X	X	X	X	X
Aula						
Troqueles para el mural de la asamblea	X					
Láminas troqueladas para trabajar los murales	X	X	X	X	X	X
Panel de plástico y tarjetas para clasificar	X					
Juego El objeto perdido . 6 tableros, 32 láminas de 6 tarjetas y fichas de colores		X	X			
Juego El mapa del tiempo . 6 tableros y 24 láminas de troqueles		X	X			
Juego La carrera empresarial . Incluye un tablero grande y 6 pequeños				X	X	X
Línea del tiempo con sus troqueles				X	X	X
Cuaderno de recortables		X	X	X	X	X
Juego La historia de Roma . Un tablero grande y 6 pequeños				X	X	X

MATEMÁTICAS

En Matemáticas comprobaréis que hay elementos comunes en algunos cursos. Esto obedece a la importancia que tiene la verticalidad en el trabajo de los contenidos entre curso y curso. Así, los materiales son comunes para 2.º y 3.º y para 4.º, 5.º y 6.º. En 1.º, y dada la transición desde Infantil y las necesidades concretas (los materiales tienen dimensiones más grandes), los materiales son exclusivos para este curso.

	Cursos					
	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º
Numeración						
Bloques multibase	X	X	X			
Reloj	X	X	X			
Tarjetas de composición	X	X	X			
Sectores de fracciones			X	X	X	X
Tablero SM				X	X	X
Tiras de fracciones				X	X	X
Fichas de enteros				X	X	X
Rectas numéricas (Varían en función del curso)	X	X	X	X	X	X
Pizarra (Varía en función del curso)	X	X	X	X	X	X
Dado (desarrollo de cubo, tetraedro, dodecaedro)	X	X	X	X	X	X
Geometría						
Tangram	X	X	X	X	X	X
Polígonos cartón				X	X	X
Libro de espejos					X	X
Medida						
Cintas métricas	X	X	X	X	X	X
Monedas y billetes	X	X	X	X	X	X
General						
Hoja de instrucciones	X	X	X	X	X	X
Murales						
Resolución de problemas	X	X	X	X	X	X
Mural de la escalera	X					
El 10 por dentro	X					
Componer y descomponer números		X	X			
Cambio de unidades.					X	X
Metro cuadrado / números 1-100					X	X

CIENCIAS DE LA NATURALEZA

En Ciencias de la Naturaleza comprobaréis que hay elementos comunes en algunos cursos. Así, los materiales son comunes para 1.º y 2.º, para 3.º y 4.º, y para 5.º y 6.º.

	Cursos					
	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º
Murales temáticos reversibles y sus tarjetas	X	X				
Panel y tarjetas para clasificar (con sus tarjetas)	X	X				
Máquinas para construir. Balanzas	X	X				
Láminas de semillas para experimentar el desarrollo de una planta	X	X				
El gran juego de los animales. Tapiz para el suelo con dos dados, pirámide y fichas de animales	X	X				
Dominó: fundas y sus tarjetas (animales, plantas, cuerpo humano)	X	X				
Láminas recortables para montar un folioscopio	X	X				
Láminas recortables para montar un zoológico	X	X				
Láminas recortables para montar taumatropos		X	X			
Troqueles para experimentar: reptil volador, la serpiente giratoria, balanza, panel de rica miel, acróbata			X	X		
Baraja El origen de los animales			X	X		
Baraja Las propiedades de los materiales			X	X	X	X
Troqueles para experimentar: balanza, concurso de puentes, catapultas, elevadores de coches, tamicos, el ojo que todo lo ve, jirafas sube-baja					X	X
Láminas para experimentar. Espejos					X	X
Máquina para construir. Catapulta					X	X



TU ENTORNO DIGITAL

más Savia digital será tu mejor aliado día a día. Para todas las áreas, el entorno se estructura de la misma manera. Encontrarás aquí el listado de los recursos y herramientas comunes, y a continuación encontrarás las herramientas más destacadas y específicas para cada área.

Para llegar a todos tus alumnos

- Fichas y actividades interactivas paso a paso y por nivel, de comprensión lectora...
- Herramienta para crear grupos y asignar tareas de forma individual o grupal.

Para motivar a tus alumnos

- Actividades gamificadas, concurso on line, recursos complementarios para trabajar de manera manipulativa, vídeos, tutoriales, vídeos de animación a la lectura...

Para que te comuniques con tus alumnos y su familia

- Foros
- Diario de aprendizaje del alumno...

Herramientas cooperativas

- Guía
- Paso a paso de cada técnica cooperativa
- Tutoriales
- Herramientas de gestión de aula...
- Roles

Herramientas Aprender a pensar

- Guía
- Estrategias de pensamiento
- Vídeoconsejos
- Organizadores gráficos interactivos...

Para preparar tus clases

- Índice de contenidos
- Guía didáctica
- Programaciones...

Para que puedas flexibilizar la evaluación

- Generador de pruebas
- Instrumentos para repasar y comprobar lo aprendido (unidad, trimestre, final)
- Motor de actividades interactivas
- Rúbricas de comprensión, expresión...

En Lengua

- Lecturas de La pandilla
- Taller expresión escrita
- Inventa historias
- Vivimos emociones

En Matemáticas

- Herramienta bloques multibase (bloques de base 10)
- Herramienta de bloques lógicos
- Tarjetas de composición
- Mentatletas
- Tiras y sectores de fracciones
- Balanza numérica

Ciencias de la Naturaleza

- Simulaciones y actividades interactivas sobre los contenidos
- Entradas de cómic animadas y coreografías
- Mapas conceptuales y juegos interactivos

En Ciencias Sociales

- Cine en el aula
- Imágenes 360 grados interactivas
- Mapas interactivos
- Líneas del tiempo

Français – Allez Hop ! (Savia)

- Vídeos
- Karaokés
- Jeux interactifs
- Bandes dessinées interactives
- Galeries d'images

English - Natural Science - Social Science

- Songs: video songs and karaokes
- Videos: unit video, culture video and 2 grammar videos per unit
- Challenges

más Savia digital
todo en un único lugar



es.smmassavia.com

#Aprendizajeparalavida