

MATERIALES



MATERIAL DEL ALUMNO



3 carpetas trimestrales por edad. Cada carpeta contiene:



2 cuadernos de fichas



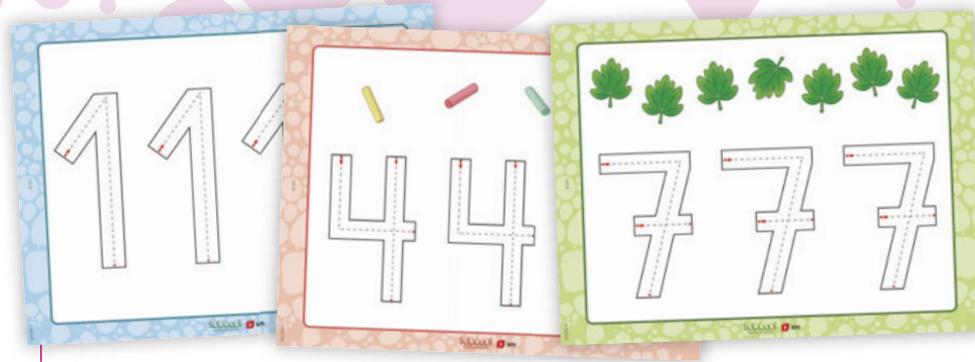
2 cuentos de la mascota



Cuento clásico



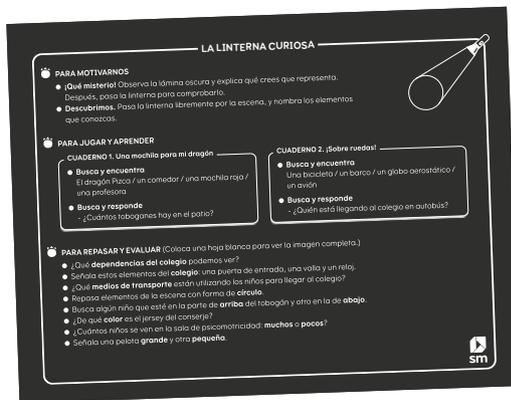
Troqueles y adhesivos



6 láminas borrables



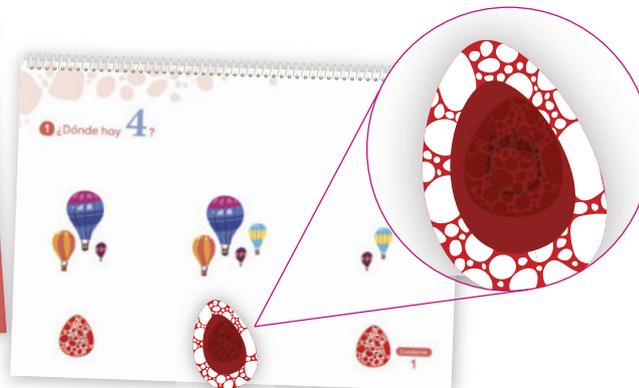
Boletín para la familia con licencia digital



Linterna curiosa

Una lámina con transparencia y su linterna. Con actividades en el reverso, para jugar y repasar.

Para aprender, divertirse y desarrollar la autonomía



Divertilibro. En busca de la huella de la dragona

Un cuaderno de autoaprendizaje con una lupa mágica para comprobar la respuesta correcta en cada actividad.



MATERIAL DEL MAESTRO



Guías trimestrales



Enfoque pedagógico



Cuaderno de Plástica



Planificador anual



Cuaderno de Psicomotricidad



Cuaderno de Música

★ No te puedes perder...



Guía de dinámicas para el aula
Con sugerencias de trabajo para asambleas y rincones.

Incluye **rutinas de autorregulación** elaboradas por un equipo de psicopedagogos



Guía de trabajo manipulativo
Con sugerencias para la explotación de todos los materiales manipulativos.

Incluye **propuestas de lenguaje visual:** pictogramas, fotografías e iconos como apoyo al aprendizaje (Sistema aumentativo y alternativo de comunicación)



Cuaderno de experimentos
Con fichas fotocopiables y vídeos en el entorno digital de aprendizaje.

Incluye sugerencias para la iniciación en el **método científico**

MATERIAL DEL AULA



Cada **marioneta** nacerá de un **huevo de dragón**. ¡Para sorprender a tus alumnos!

Con tarjetas de colores para identificar las cinco emociones (alegría, tristeza, enfado, miedo y amor).



Sello de la mascota



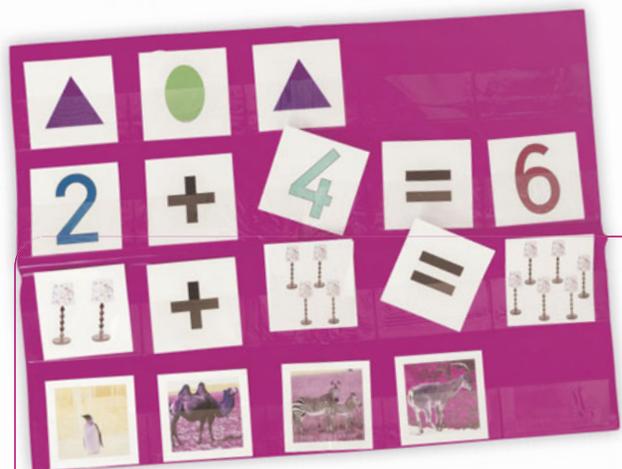
Tira de rutinas



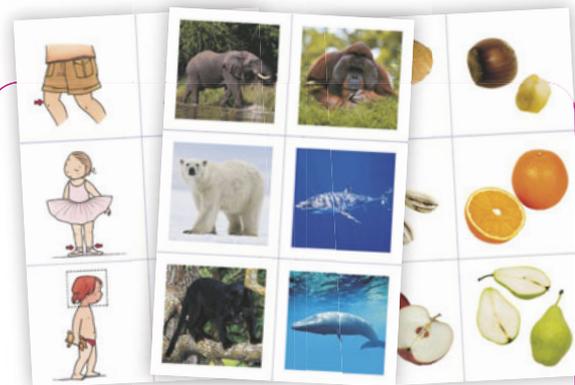
Dado de tarjetas



Libro gigante de las estaciones



Panel clasificador



Tarjetas

Organizadas por categorías: figuras, numeración, rutinas, pictogramas...



Y también:

- Cuento gigante
- Regletas
- Ensartables (en 3 años)
- Números de lija (en 4 años)
- Policubos (en 5 años)

Murales:

- Asamblea
- Temáticos (de las situaciones de aprendizaje)
- Mascota
- Medidor emocional



ENTORNO DIGITAL DE APRENDIZAJE

Cómodo y flexible con todos los recursos para motivar a tus alumnos y preparar tus clases. Accede a través de SM Aprendizaje.

The screenshot shows the SM Aprendizaje interface for '1º INFANTIL Clase A'. The top navigation bar includes 'Inicio', 'Mi clase', 'Biblioteca de recursos', 'Evaluación y seguimiento', and 'Comunicación'. The main content area features a large title '¡CRACS! aquí hay dragones' and a 'Trimestre 1' section. There are four activity cards: '1 Una mochila para mi dragón' (El colegio), '2 Sobre ruedas' (Los transportes), 'Cuento 1. Ñam, ñam' (El colegio), and 'Cuento 2. Animales sobre ruedas' (Los transportes). A 'CAJA DIGITAL' icon is visible in the bottom right corner. Callout boxes point to various features: 'Biblioteca de recursos digitales' (top), 'Recursos compartidos con las familias' (top right), 'Recursos para familias' (middle right), 'Cuaderno de fichas proyectable con recursos interactivos integrados' (bottom left), 'Cuentos de las mascotas con audios y vídeos animados' (bottom center), and 'Herramientas digitales de lógica matemática, expresión oral y educación emocional' (bottom right).

Biblioteca de recursos digitales

Recursos compartidos con las familias

Recursos para familias

Cuaderno de fichas proyectable con recursos interactivos integrados

Cuentos de las mascotas con audios y vídeos animados

Herramientas digitales de lógica matemática, expresión oral y educación emocional



Recursos y herramientas del entorno

Para preparar las clases

- **Documentos y recursos.** Enfoque pedagógico, guía didáctica, programaciones y todos los cuadernos del profesor.
- **Evaluación.** Rúbricas y otras herramientas de evaluación.
- **Atención a la diversidad.** Descargables de trazos y grafías. Láminas de lenguaje visual y sugerencias multinivel.

Para proyectar

- Recursos digitales interactivos para complementar los aprendizajes en el aula (**cuentos, actividades, herramientas matemáticas, murales, vídeos y audios**).
- Caja digital con herramientas
- Contenidos descargables
- Murales con vocabulario en inglés. Flashcards.

Programa de educación emocional

- Propuestas y herramientas para trabajar en el aula.

Para los alumnos y las familias

- **Vídeos de los cuentos** de las mascotas y **canciones**.
- **Juegos interactivos** para trabajar los procesos de aprendizaje en rincones del aula y con las familias.



Programa de expresión oral

- Herramientas digitales para **estimular la creatividad** y trabajar los prerrequisitos asociados al entrenamiento de los órganos fonarticulatorios (**praxias**).