

Primaria

Mate riales

Para poder ofrecer la mejor
ATENCIÓN EDUCATIVA
a tu alumnado:

LENGUA

MATEMÁTICAS

STEAM

AJEDREZ

TUTORÍA

EDUCACIÓN EMOCIONAL

ARTES ESCÉNICAS

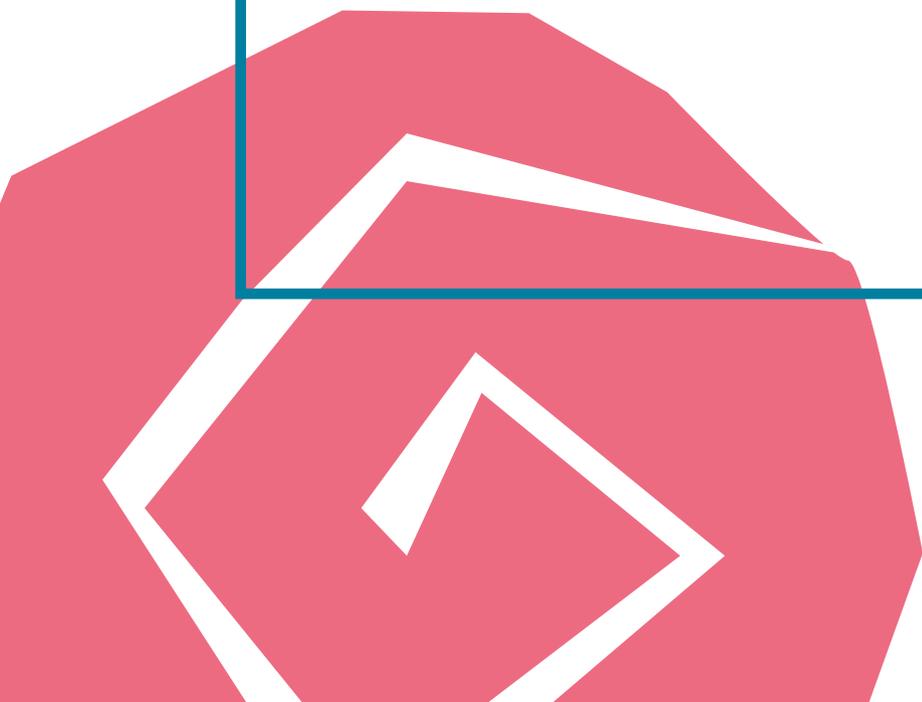
CULTURA GASTRONÓMICA

INGLÉS

GRUPO ANAYA

Ofrece la mejor ATENCIÓN EDUCATIVA a tu alumnado

Los diferentes materiales que presentamos son una valiosa herramienta para poder individualizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Primaria y poder ofrecer así una atención educativa adecuada y acorde a las necesidades de tu alumnado.



Índice

MATERIALES DE REFUERZO Y AMPLIACIÓN

LENGUA

VISUALMENTE 6

Ortografía
Caligrafía
Comprensión lectora

¡HAZ LA PRUEBA! 10

Competencia lingüística

LETRA A LETRA 12

Cuadernos de caligrafía

LECTURA EFICAZ 14

Juegos de lectura

CLOE. ENTRENAMIENTO DE LA COMPETENCIA LINGÜÍSTICA ... 16

Comprensión lectora
Comprensión y expresión oral

ESCRITURA CREATIVA 18

MATEMÁTICAS

VISUALMENTE 22

Cálculo

CUADERNOS DE MATEMÁTICAS 24

Cálculo
Problemas

PRACTICA CON PROBLEMAS ... 26

¡HAZ LA PRUEBA! 28

Comprensión matemática

MATERIALES TRANSVERSALES

STEAM

CUADERNOS STEAM	32
POEMAS CIENTÍFICOS	34
VIDAS CIENTÍFICAS	35

AJEDREZ

AJEDUCA	36
---------------	----

TUTORÍA

ACTÍVATE	38
----------------	----

EDUCACIÓN EMOCIONAL

MUNDO DE EMOCIONES	40
--------------------------	----

ARTES ESCÉNICAS

SOPA DE LIBROS. TEATRO	42
------------------------------	----

GASTRONOMÍA

CULTURA GASTRONÓMICA	44
----------------------------	----



MATERIALES
DE REFUERZO Y AMPLIACIÓN

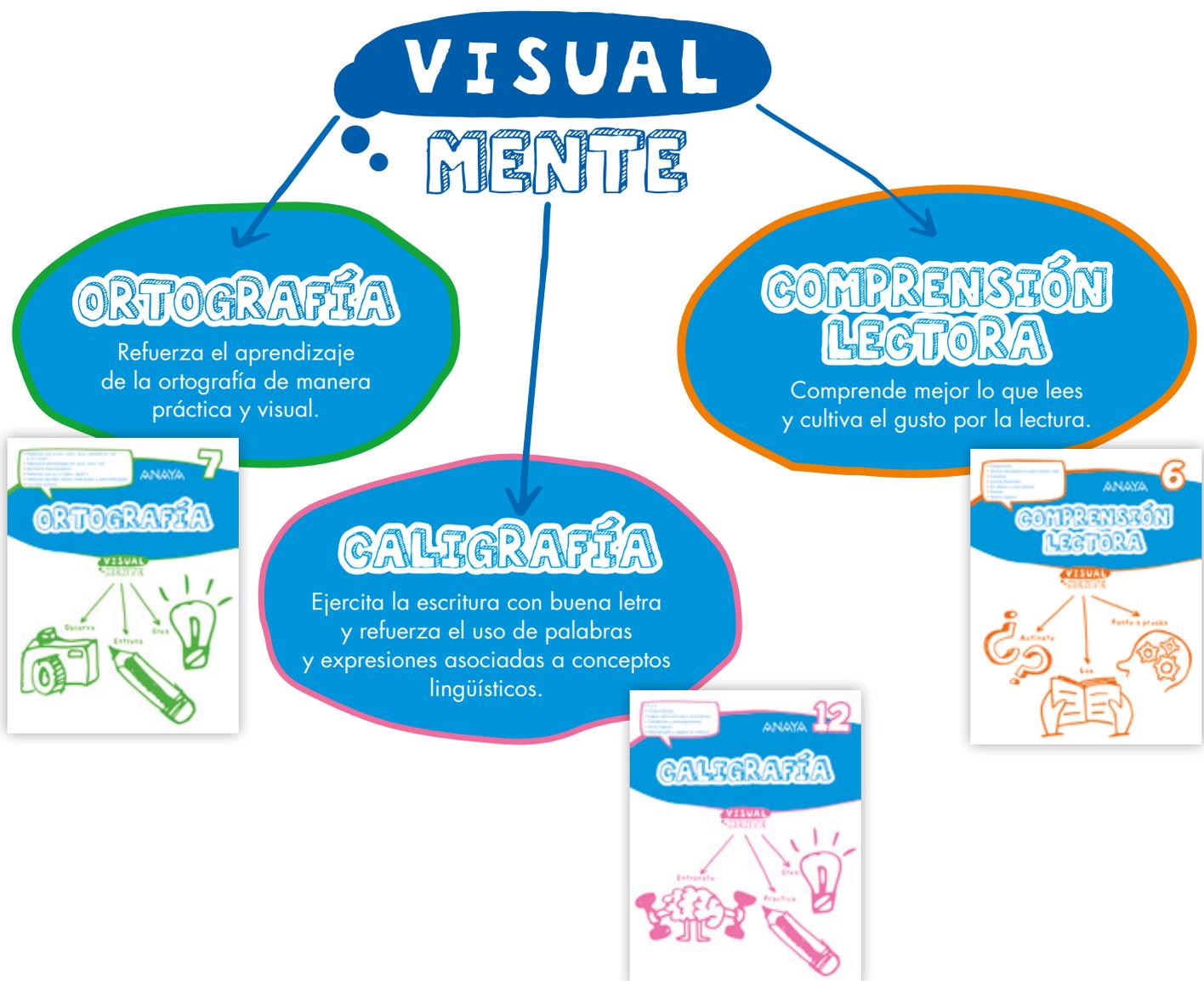
LENGUA

VISUALMENTE

Es una colección de cuadernos cuya finalidad consiste en contribuir de un modo eficaz e inteligente a la consecución de las **competencias relacionadas con la ortografía, la caligrafía y la comprensión lectora**.

En estos cuadernos se aúnan los beneficios de una metodología tradicional con la eficacia de un método más integrador, en el que se privilegia la imagen como un elemento dinamizador para la adquisición y el desarrollo del conocimiento en estas disciplinas.

Cada bloque se inicia con una situación didáctica en la que imagen y texto contribuyen a la activación del saber que se va a trabajar. A este primer paso hay que sumar un valioso **entrenamiento** con ejercicios de diferente naturaleza que propician la autonomía y la creatividad de los niños y las niñas: propuestas de visualización de conceptos, construcción de mapas visuales, activación de la memoria...



Doce cuadernos destinados a reforzar la ortografía de manera práctica y visual.

El método de trabajo facilitará:

- Descubrir la **norma ortográfica**.
- Recordar la **escritura correcta** de las palabras.
- Entrenar la **memoria visual** y la **atención**.
- Ampliar y enriquecer el **vocabulario**.
- Desarrollar la **creatividad**.

ORTOGRAFÍA VISUAL · MENTE

Así se organizan los cuadernos.



¡Saca la foto!

Pon atención, observa la norma ortográfica en distintos tipos de texto.

1



Goge el lápiz

Has llegado a la zona de entrenamiento; vas a aplicar la norma ortográfica en diferentes niveles: letra, sílaba, palabra, oración y texto.

2



Mapa ortográfico visual

Te resultará muy útil para repasar gráficamente las normas ortográficas aprendidas.

4



¡A escribir!

Ya has acabado de entrenar; es momento de dar rienda suelta a tu imaginación y escribir aplicando lo aprendido.

3

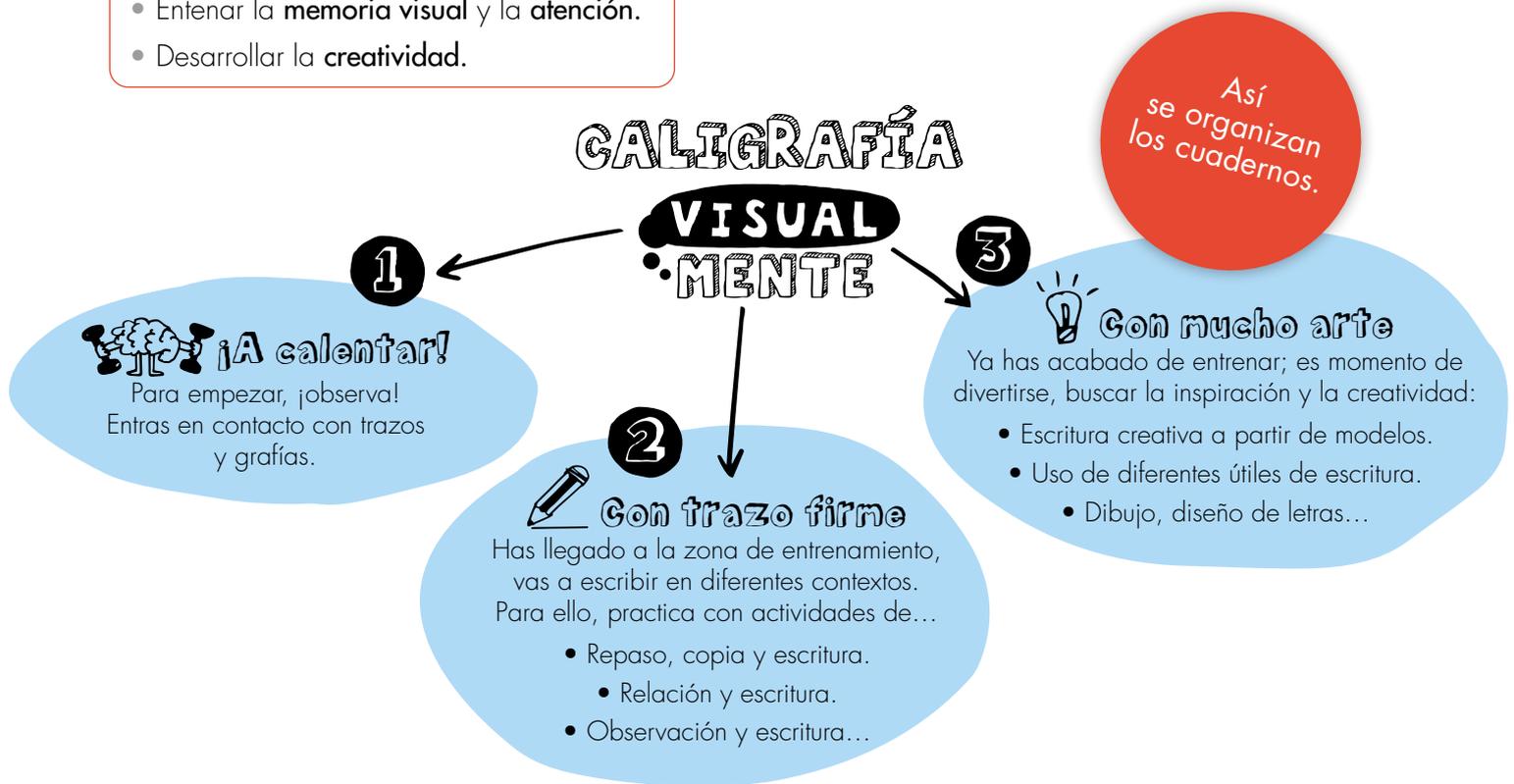
CONTENIDOS DE LOS CUADERNOS

- 1 Ca, co, cu, que, qui. K, c, q. Za, zo, zu, ce, ci. La mayúscula y el punto. Interrogación y exclamación
- 2 Ga, go, gu, gue, gui. La diéresis. Ja, jo, ju. Ge, gi, je, ji. R fuerte y r suave. La coma
- 3 Ch, ll e y, ñ. Br, bl. Fr, fl. Pr, pl. Palabras con -illo, -illa, -ullo. El guion
- 4 Mb y mp. Tr, dr. Cr, cl. Gr, gl. Palabras terminadas en -d y -z. Por qué y porque
- 5 La r: -lr-, -nr-, -sr-. Verbos acabados en -illar, -ullar, -ullir. Palabras con h. Sílabas tónica y átona. El punto y la coma
- 6 Palabras con b. Verbos terminados en -ger, -gir. Verbos con h. Palabras con j. La coma y el punto y coma
- 7 Palabras con b (bu-, bur-, bus-; verbos en -bir y en -buir). Adjetivos terminados en -avo, -eve, -ivo. Números fraccionarios. Palabras con g o j (geo-, gest-). Palabras agudas, llanas, esdrújulas y sobresdrújulas. Los dos puntos
- 8 Prefijos: ex-, extra-. Formas verbales con j. Haber/a ver. La tilde en diptongos e hiatos. Los puntos suspensivos
- 9 Palabras con c, -cc-, -ct- y -zc-. La tilde en los triptongos. La y: palabras terminadas en -y, -yec- y formas verbales con y. Palabras con s y con x. El guion y la raya
- 10 La h intercalada. Uso de la g. Prefijos. Palabras homófonas. Las conjunciones. Signos de puntuación
- 11 La tilde en interrogativos y exclamativos. Extranjerismos y préstamos. Sub-, bio-, bi-/bis-; eva-, eve-, evi-, evo-; ad- y ob- + v. -bilidad, -bundo/a, -ívoros/a. La tilde diacrítica. Las comillas y los paréntesis
- 12 Hecto-, hepta-, hemi-, hexa-, hiper-. Siglas, abreviaturas y acrónimos. Palabras compuestas. Los números. Barra, corchetes y llaves. Palabras con dificultad ortográfica sin regla

Doce cuadernos dirigidos a ejercitar la escritura y reforzar el uso de palabras y expresiones asociadas a conceptos lingüísticos.

Objetivos:

- Practicar con **trazos** y **grafías**.
- **Escribir sin dificultad**.
- Entrenar la **memoria visual** y la **atención**.
- Desarrollar la **creatividad**.



CONTENIDOS DE LOS CUADERNOS

- 1 Pregrafismos. Vocales. L, l; M, m. Y con sonido vocálico, S, s; P, p; T, t; N, n; D, d; F, f; H, h. Números del 0 al 9
- 2 Ca, co, cu; que, qui. R, r, rr. Ga, go, gu; gue, gui/güe, güi. J, j; ge, gi/je, ji. Za, zo, zu; ce, ci. B, b; V, v. Números del 10 al 29
- 3 Ñ, ñ. Y, y. X, x. K, k. W, w. Br, bl. Pr, pl. Fr, fl. Cr, cl. Tr, dr. Gr, gl
- 4 Ch, ch. Ll, ll. -r, -l, -n y -s a final de sílaba. El punto y la mayúscula. Onomatopeyas. Números del 30 al 99
- 5 Palabras con mp y mb; -illo o -illa; -d y -z. Guion. Sílabas con más de tres letras. Diptongos, triptongos e hiatos. Números ordinales de 1.º al 10.º
- 6 Palabras con -lr-, -nr- o -sr-. Palabras con g. Diéresis. Palabras con j. Hie-, hue-, hui-. Hacer, haber y hablar. Hecho y echo. Prefijos de negación. Punto y coma. Centenas
- 7 Tilde. Palabras con y; -ullar, -ullir... Palabras con b. Formas verbales en -aba, -abas... Verbos en -bir, -buir. Palabras con v. Dos puntos
- 8 Consonantes al final de sílaba. Prefijos pre-, re-. Haber y a ver. Homófonos. ¡Ay!, ahí, hay; o, ¡oh! Onomatopeyas. Palabras compuestas con o sin guion. Palabras largas. Millares
- 9 Tilde en interrogativos y exclamativos. Interjecciones y expresiones exclamativas. c, -cc-, -ct-, -zt-. Otros prefijos. Otros homófonos. Gentilicios. Puntos suspensivos. Títulos, márgenes y espacios en blanco
- 10 Tilde en diptongos, triptongos e hiatos. Palabras largas con -mente. Raya. Ordinales del 11.º al 19.º El párrafo
- 11 Tilde diacrítica. Prefijos con h. H intercalada. Palabras difíciles. Ordinales a partir del 20.º
- 12 S y x. Conjunciones. Siglas, abreviaturas y acrónimos. Préstamos y extranjerismos. Otros signos. Milimetrado y página en blanco

VISUALMENTE · COMPRENSIÓN LECTORA

Seis cuadernos, cuyo objetivo fundamental es que el alumnado comprenda mejor lo que lee y cultive el gusto por la lectura.

Se presenta una excelente variedad de textos para leer y disfrutar.

El método de trabajo facilitará al alumnado:

- Anticiparse a la lectura.
- Adquirir **hábito lector**.
- Desarrollar la capacidad de **comprensión**.
- Ampliar el **vocabulario**.
- Reflexionar y compartir **opiniones**.
- Desarrollar la **creatividad**.

COMPRENSIÓN LECTORA

VISUAL MENTE

Así se organizan los cuadernos.

1 ¿? ¿Qué sabes de...?

Te plantea preguntas sorpresa antes de la lectura para ayudarte a pensar y hacer volar tu imaginación.



3 ¿Has comprendido bien?

Te ayuda a revisar cómo ha ido la lectura, si la has comprendido bien y puedes...

- Extraer y organizar ideas.
- Sacar conclusiones.
- Hacer resúmenes.
- Relacionar textos e imágenes.

2



Lee y disfruta

Aquí encontrarás muchos, muchos textos para leer y disfrutar: cuentos, leyendas, poemas, refranes, fábulas, teatro, cómics, noticias, carteles, anuncios, cartas...

CONTENIDOS DE LOS CUADERNOS

- 1 Variedad de cuentos. Canciones y adivinanzas. Teatro, mito y cómic. Cartel. Juegos, poemas y recetas literarias
- 2 Textos fantásticos: fábula, leyenda y cuento. Canciones y refranes. Poesía. Cómic. Reportaje. Carta e instrucciones. Biografía
- 3 Variedad de cuentos. Cómic. Fábula y leyenda. Juegos poéticos. Teatro en verso. Textos divulgativos e instructivos para saber más
- 4 Variedad de cuentos. Diario y postales. Textos divulgativos para saber más y reír. Teatro con humor. Poesía. Un plano y un anuncio
- 5 Texto divulgativo para curiosos. Mito oriental y leyenda. Cuento clásico. Poemas con números. Fábula y cómic. Una noticia y un tablón de anuncios
- 6 Greguerías. Textos divulgativos para saber más. Cuentos. Cartas literarias. Un plano y una noticia. Poesía. Teatro clásico

¡HAZ LA PRUEBA!

COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

Colección de **seis cuadernos** para entrenar y mantener en forma **las competencias lingüísticas**. Se apoya en el modelo competencial de las pruebas de evaluación externas internacionales, nacionales y autonómicas, favoreciendo el logro de mejores resultados del alumnado al enfrentarse a cualquiera de ellas.

En cada cuaderno se presentan nueve pruebas con diez preguntas cada una.

-  El texto se entiende de forma general.
-  Las ideas del texto se relacionan, interpretan, contextualizan...
-  Se reflexiona sobre el texto y se sacan conclusiones.



Para el profesorado, recursos
en www.anayaeducacion.es

Cada cuaderno invita al alumnado a participar en una emocionante carrera para **entrenar sus competencias**.

En cada prueba hay que responder a una serie **preguntas** relacionadas con un texto o estímulo inicial.

Para participar en las pruebas, hay que **seguir sus instrucciones**.

Las preguntas están secuenciadas para favorecer el **proceso de aprendizaje**.

Las pruebas se clasifican en tres etapas: **inicial, intermedia y final**.

www.anayaeducacion.es
Al prescribir la colección se accede a más recursos en la web del profesorado.

La carrera consta de **nueve pruebas** que hay que superar en el tiempo que se indica.

Contiene entre **seis y diez** preguntas.

Cada prueba, con sus reglas.

Cada pregunta, con su proceso.

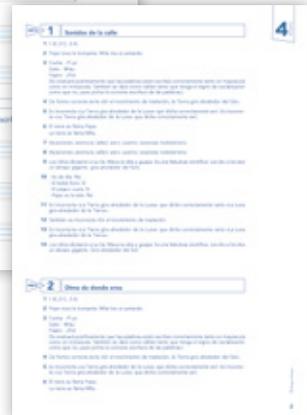
En **tres etapas**.

Y en la web...



Prueba competencial final

Ejercicios imprimibles



Soluciones

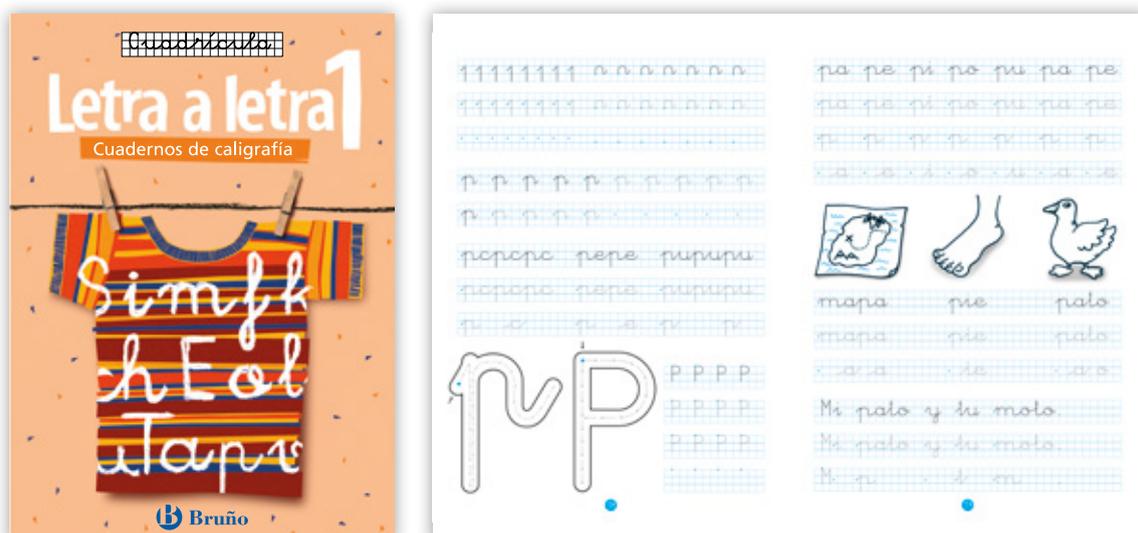
LETRA A LETRA

Letra a letra es una colección de **seis cuadernos** recomendados, principalmente, para 1.º y 2.º de Primaria, con el objetivo de desarrollar y consolidar la motricidad fina en la realización de grafismos y grafías, ejercitar la formación de palabras y frases sencillas...

Aspectos, todos ellos, implicados en la **competencia en comunicación lingüística**.



- El trabajo sobre cada letra es **sistemático** y siempre comienza con **ejercicios previos de preescritura**.
- Facilitan el **trabajo autónomo** de los alumnos y las alumnas.





CONTENIDOS DE LOS CUADERNOS

- 1 Actividades de preescritura de las letras a-e-i-o-u-y-m-t-p-l-s-u-f-d-c
 Actividades de preescritura para ejercitar la unión de cada consonante con las vocales
 Presentación de cada una de las letras, minúsculas y mayúsculas, indicando punto de inicio y dirección de la escritura
 Las sílabas y su introducción en la formación de palabras
- 2 Actividades de preescritura de las letras z-r-v-b-j-g-c-q-ll-y-ch-ñ-x-k-w
 Actividades de preescritura para ejercitar la unión de cada consonante con las vocales
 Presentación de cada una de las letras, minúsculas y mayúsculas, indicando punto de inicio y dirección de la escritura
 Las sílabas directas y su introducción en la formación de palabras
 Elaboración de frases sencillas
- 3 Sílabas inversas y trabadas
 Elaboración de frases sencillas
 Reproducción de rimas sencillas
 Indicación de punto de inicio en cada letra y palabra
- 4 Abecedario
 Lectura y copia de frases para ejercitar la separación de palabras
 Repaso de las sílabas inversas y trabadas
 Indicación del punto de inicio de cada palabra
- 5 Lectura y copia de frases para la práctica de la separación de palabras en una frase o texto
 Presentación y estudio de todas las posibilidades de sílabas inversas
 Indicación del punto de inicio de cada palabra
- 6 Lectura y copia de frases para la práctica de la separación de palabras
 Presentación y estudio de todas las posibilidades de sílabas trabadas
 Indicación del punto de inicio de cada palabra

LECTURA EFICAZ

JUEGOS DE LECTURA

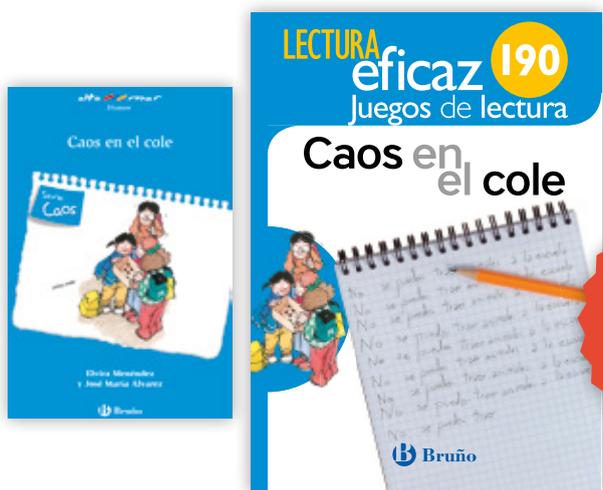
La **Lectura Eficaz** es un conjunto de **recursos didácticos sistematizados** que potencian el desarrollo de todas las **capacidades y habilidades** necesarias para desarrollar con éxito la **competencia lectora**.

Desde 1.º de Primaria hasta 2.º de la ESO, cada curso cuenta con distintos cuadernos de **Juegos de Lectura®** que presentan una gradual dificultad para acomodarse al desarrollo cognitivo de los **diferentes niveles del alumnado**.

Se compone de un **libro de lectura** de la colección **Altamar** más un cuaderno de **Juegos de Lectura**, cuyas actividades se elaboran a partir de los capítulos del libro de lectura.

SERIE AZUL

Recomendada para 1.º y 2.º de Primaria



Títulos en castellano, català, galego, euskera y valencià.

SERIE NARANJA

Recomendada para 3.º y 4.º de Primaria



SERIE VERDE

Recomendada para 5.º y 6.º de Primaria



Títulos digitalizados con las actividades interactivas. ¡Pregúntanos!

SERIE ROJA

Recomendada para 1.º y 2.º de ESO



Los cuadernos **Juegos de Lectura** comienzan con una doble página:



Actividades para **reflexionar** sobre la capacidad lectora.

Actividades para crear expectativas y realizar inferencias sobre la historia antes de leerla.

A continuación, los juegos se organizan según los capítulos de la lectura.

Número y título del capítulo de la lectura.

Páginas de la lectura a las que corresponden los juegos.



Incluyen el **solucionario** para el docente.

TIPOS DE JUEGOS

- LECTURA EN VOZ ALTA
- MEMORIA
- ATENCIÓN
- SINTAXIS
- VOCABULARIO
- HABILIDAD VISUAL
- COMPRESIÓN

CLOE COMPRESIÓN LECTORA, COMPRESIÓN ORAL Y EXPRESIÓN ORAL

ENTRENAMIENTO DE LA COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

Cloe es una propuesta dirigida a mejorar la comprensión oral, la fluidez y comprensión lectoras y la expresión oral.

Un cuaderno para cada curso de Primaria que trabaja, de manera sistemática y progresiva, tres competencias lingüísticas:

- La comprensión lectora.
- La comprensión oral.
- La expresión oral.

Mediante los personajes conductores se orienta a los alumnos y a las alumnas en cada una de las estrategias de las diferentes **situaciones de aprendizaje**: mediante técnicas de aprendizaje cooperativo, prepararan exposiciones orales, presentaciones, noticias...



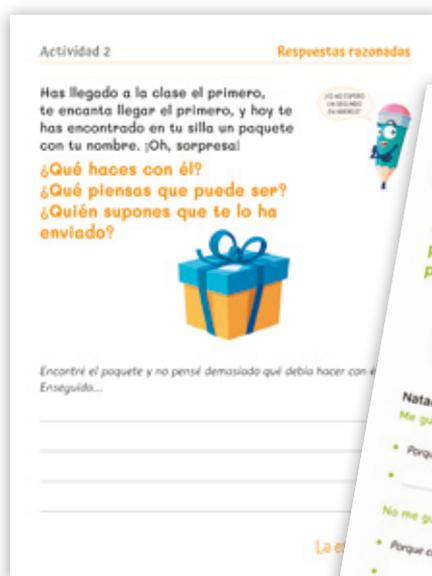
- Permite identificar posibles dificultades lingüísticas del alumnado y propone ejercicios para que pueda superarlas.
- Facilita al profesorado herramientas de entrenamiento, evaluación y diagnóstico.
- Relaciona las competencias con la inteligencia emocional a través del trabajo colaborativo en el aula.
- El cuaderno n.º 1 incluye una separata con actividades que sirven como puente entre Educación Infantil y Primaria.

ESCRITURA CREATIVA

INICIACIÓN A LA ESCRITURA CON IMAGINACIÓN, JUEGOS Y DIVERSIÓN.

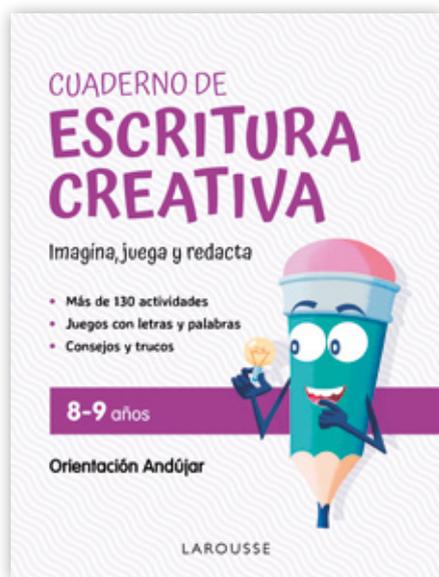
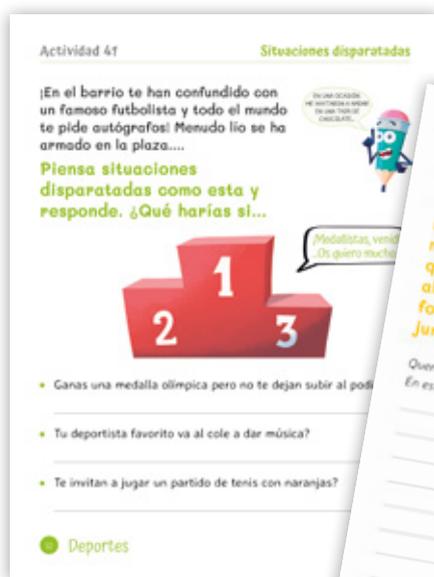
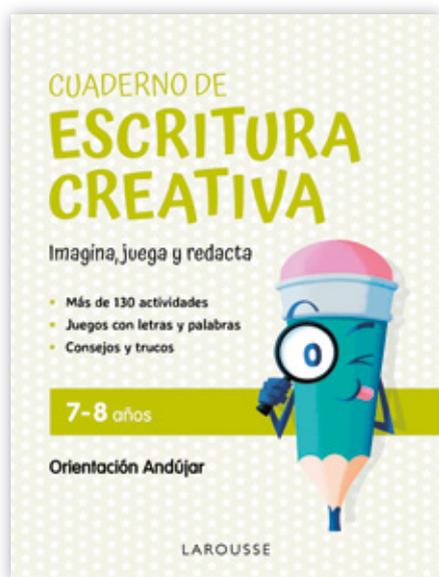
Estos cuadernos, preparados por el equipo de profesores de Orientación Andújar, proponen 140 actividades para iniciarse en la escritura de una manera autónoma, invitando al lector para que construya sus propios relatos a partir de contenidos asociados a diversas capacidades, entre las cuales destacan:

- Dar respuestas razonadas.
- Proponer listas de palabras.
- Resolver sopas de letras y acrósticos.
- Definir palabras.
- Construir diálogos.
- Explicar situaciones reales o imaginadas.
- Inventar conceptos mezclando palabras.
- Redactar frases con tres palabras propuestas.



Cada cuaderno se divide en nueve secciones temáticas, todas ellas relacionadas con los ámbitos presentes en la vida cotidiana y con el mundo imaginativo propio de estas edades:

Familia - Ámbito escolar - Tiempo y estaciones del año - Viajes - Deportes - Profesiones - Superhéroes y monstruos - Animales - Objetos y juguetes





MATERIALES
DE REFUERZO Y AMPLIACIÓN

MATE
MÁTICAS

VISUALMENTE

Es una colección de cuadernos cuya finalidad consiste en contribuir de un modo eficaz e inteligente a la consecución de las **competencias relacionadas con el cálculo y la resolución de problemas**.

En estos cuadernos se aúnan los beneficios de una metodología tradicional con la eficacia de un método más integrador, en el que se privilegia la imagen como un elemento dinamizador para la adquisición y el desarrollo del conocimiento en estas disciplinas.

Cada bloque se inicia con una situación didáctica en la que imagen y texto contribuyen a la activación del saber que se va a trabajar. A este primer paso hay que sumar un valioso **entrenamiento** con ejercicios de diferente naturaleza que propician la autonomía y la creatividad de los niños y las niñas: propuestas de visualización de conceptos, construcción de mapas visuales, activación de la memoria...



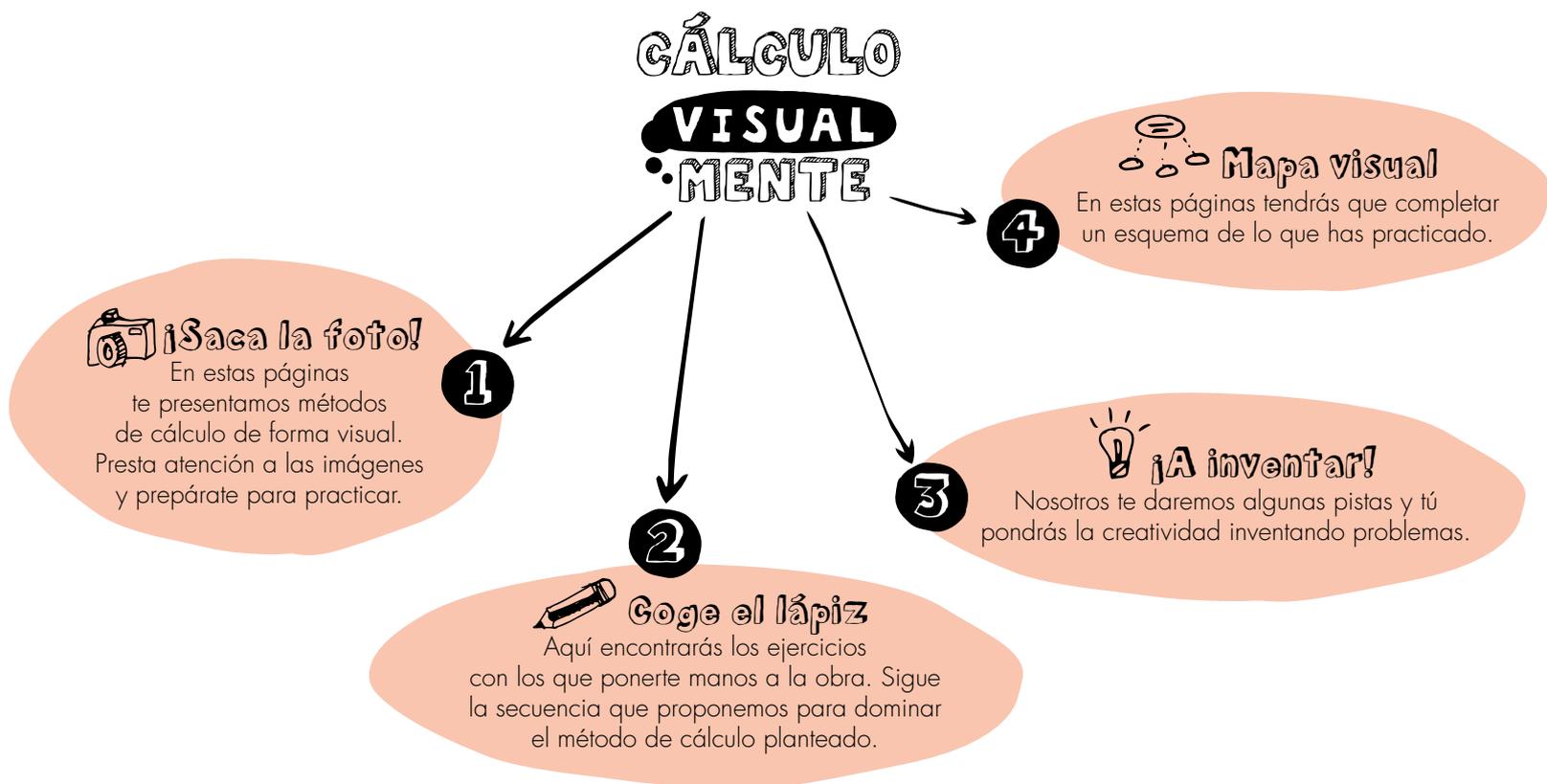
CÁLCULO

La colección se compone de **doce cuadernos** cuyo objetivo fundamental es que el alumnado adquiera destreza en el cálculo.

El método de trabajo facilitará al alumnado:

- Recordar **métodos de cálculo** que ya conocen y aprender otros nuevos.
- Trabajar las matemáticas desde **distintas perspectivas**.
- Adquirir **soltura** al hacer las **operaciones**.
- Disfrutar con **juegos matemáticos**.
- Desarrollar la **creatividad**.

Así se organizan los cuadernos.



CONTENIDOS DE LOS CUADERNOS

1 Suma sin y con llevadas (números menores que 100)	7 Multiplicación por varias cifras (números menores que 1 000 000)
2 Resta sin llevadas (números menores que 100)	8 División: divisor de una cifra (números menores que 1 000 000)
3 Resta con llevadas (números menores que 1 000)	9 División: divisor de dos o más cifras (números menores que 1 000 000)
4 Suma y resta (números menores que 1 000)	10 Números decimales. Operaciones
5 Multiplicación por una cifra (números menores que 1 000)	11 Fracciones con igual denominador. Suma y resta
6 Multiplicación por una cifra (números menores que 1 000 000)	12 Fracciones con distinto denominador. Suma, resta, multiplicación y división

CUADERNOS DE MATEMÁTICAS

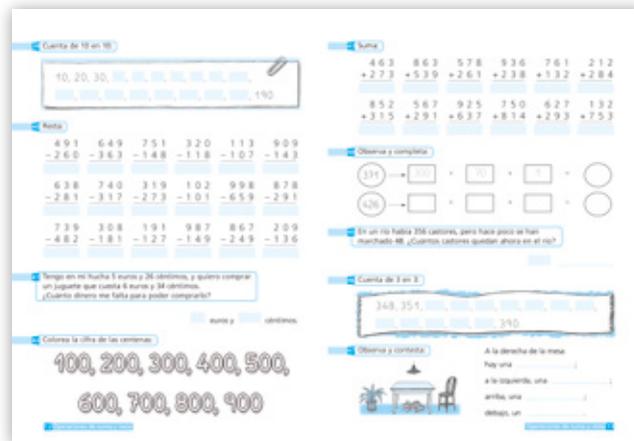
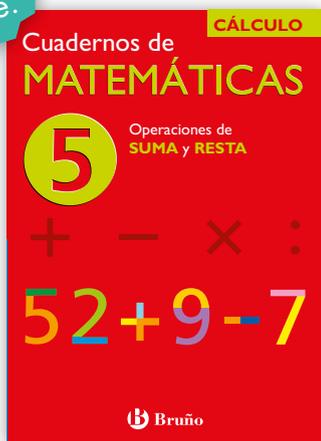
Colección de cuadernos para trabajar contenidos y automatismos básicos de cálculo, números y operaciones, problemas, magnitudes y medidas, geometría y álgebra y estadística en Educación Primaria.

Permiten un **tratamiento personalizado del aprendizaje** de las matemáticas y aseguran el dominio de conceptos y procedimientos básicos.

Fomentan en el alumnado **actitudes positivas en relación con las matemáticas** puesto que les ayudan a descubrir el sentido práctico de los contenidos.

CUADERNOS DE CÁLCULO

Incluyen el **solucionario** para el docente.

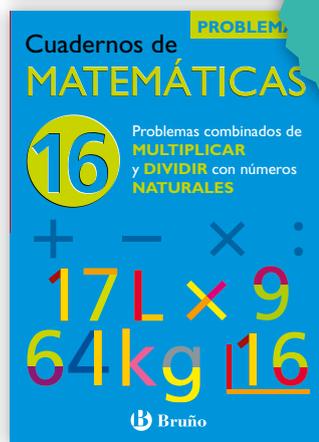
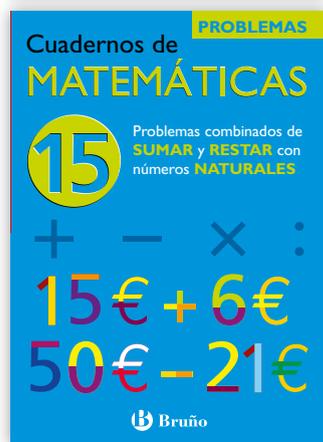
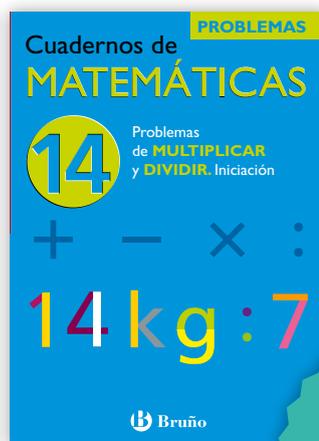
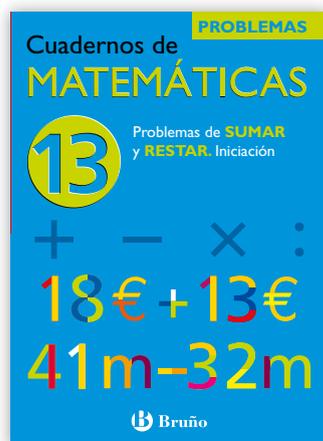


RECOMENDADO PARA

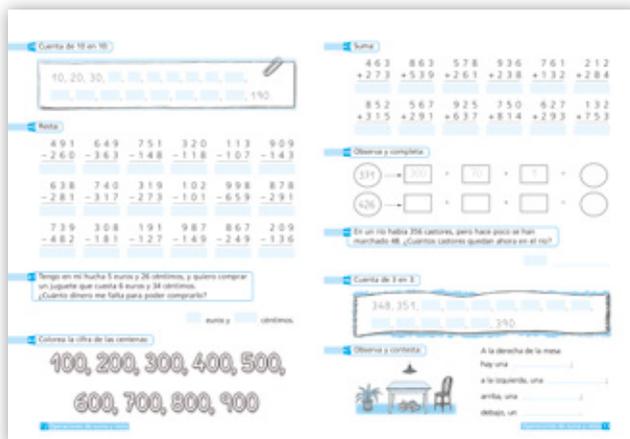
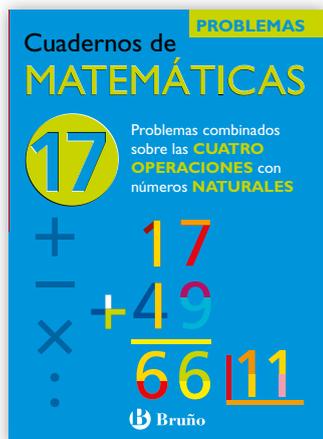
CONTENIDOS DE LOS CUADERNOS

1.º de Primaria	1 Sumas sin llevada
	2 Sumas con llevada
	3 Restas sin llevada
2.º de Primaria	4 Restas con llevada
2.º y 3.º de Primaria	5 Operaciones de suma y resta
3.º y 4.º de Primaria	6 La multiplicación
	7 Iniciación a la división
4.º y 5.º de Primaria	8 Divisiones por números de una y dos cifras
5.º y 6.º de Primaria	9 Divisiones por números de dos y tres cifras

CUADERNOS DE PROBLEMAS



Incluyen el **solucionario** para el docente.



RECOMENDADO PARA

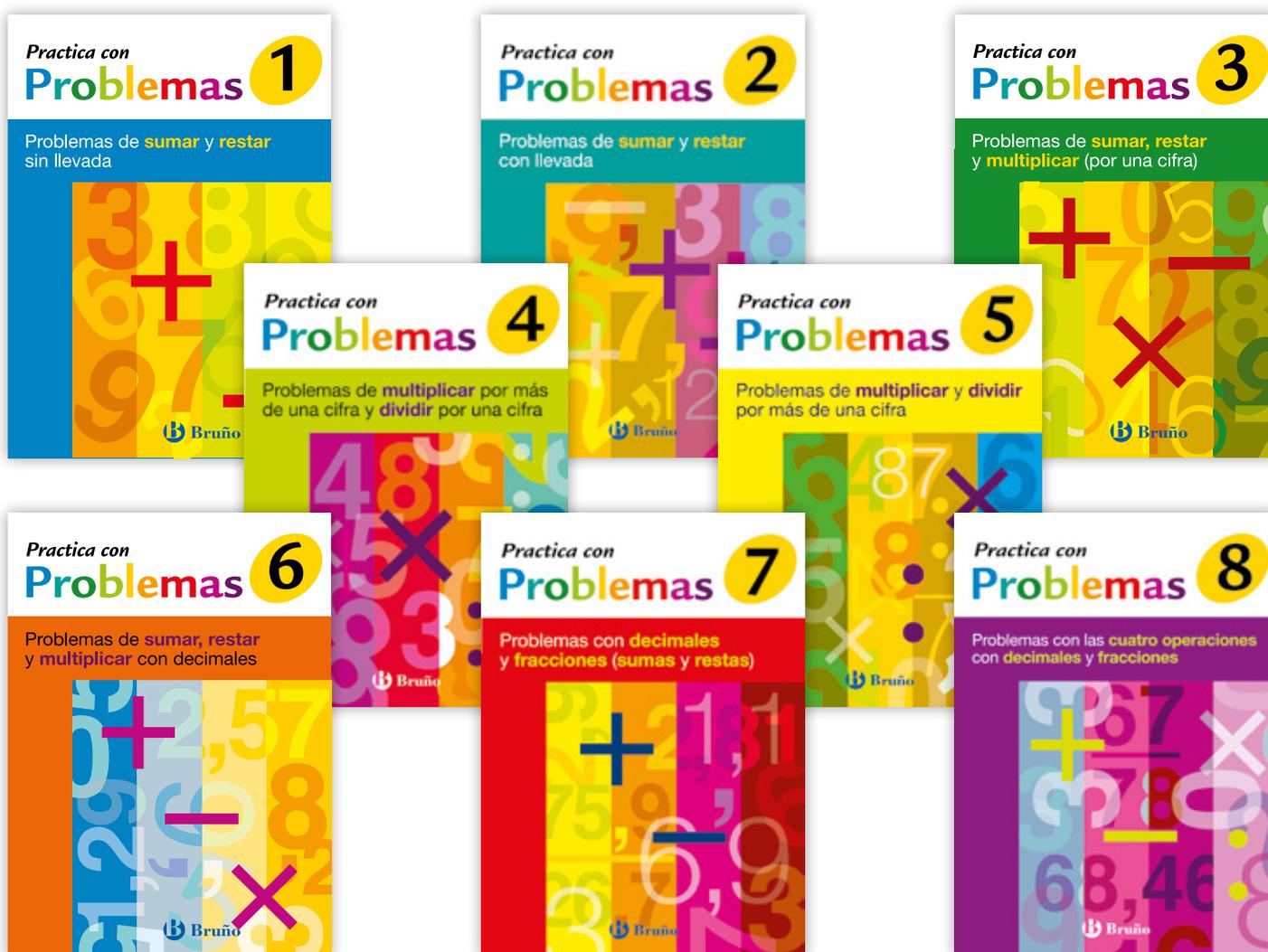
CONTENIDOS DE LOS CUADERNOS

1.º y 2.º de Primaria	13 Problemas de sumar y restar. Iniciación
3.º y 4.º de Primaria	14 Problemas de multiplicar y dividir. Iniciación
2.º, 3.º y 4.º de Primaria	15 Problemas combinados de sumar y restar con números naturales
4.º y 5.º de Primaria	16 Problemas combinados de multiplicar y dividir con números naturales
4.º, 5.º y 6.º de Primaria	17 Problemas combinados sobre las cuatro operaciones con números naturales

PRACTICA CON PROBLEMAS

Colección de ocho cuadernos que tienen como objetivo el **desarrollo de la competencia matemática** a través de la **resolución de problemas** proporcionando a los alumnos y a las alumnas las estrategias necesarias para este fin.

El alumnado se familiarizará con **estrategias y técnicas de trabajo** y se enfrentará con éxito a los problemas, adquiriendo seguridad en su resolución.

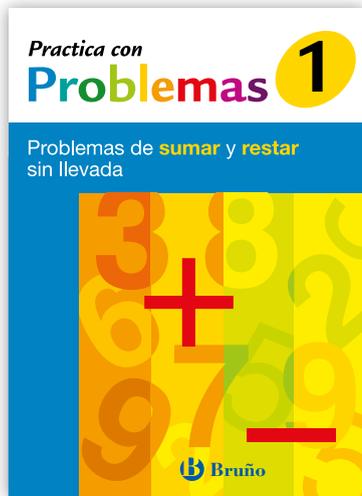


RECOMENDADO PARA

CONTENIDOS DE LOS CUADERNOS

1.º y 2.º de Primaria	<ul style="list-style-type: none"> 1 Problemas de sumar y restar sin llevada 2 Problemas de sumar y restar con llevada
3.º y 4.º de Primaria	<ul style="list-style-type: none"> 3 Problemas de sumar, restar y multiplicar (por una cifra) 4 Problemas de multiplicar por más de una cifra y dividir por una cifra 5 Problemas de multiplicar y dividir por más de una cifra
5.º y 6.º de Primaria	<ul style="list-style-type: none"> 6 Problemas de sumar, restar y multiplicar con decimales 7 Problemas con decimales y fracciones (sumas y restas) 8 Problemas con las cuatro operaciones con decimales y fracciones

Además de la competencia matemática, en las diversas actividades se hace especial atención a la competencia en **comunicación lingüística**.



Sumas u + u

1 Observa el dibujo:
 1 Observa y resuelve:
 2 Cuenta el número de dedos y completa la suma:
 Lee y responde:
 3 Juan ha colocado 2 piezas de un juego y luego pone otra más. ¿Cuántas piezas ha colocado en total?

Lee y responde:
 4 Pablo tiene 3 cromas y se compra 3 más.
 Ahora Pablo tiene:
 ¿Cuántos cromas que antes?
 ¿Cuántos cromas que ahora?
 Averigua mediante una suma los cromas que tiene Pablo al final.

5 Fíjate en el dibujo y contesta:
 ¿Cuántas bolitas hay?
 ¿Cuántos lápices hay?
 ¿Y cuántas tijeras?

6 Une cada pelota con su tamaño:
 Pequeña.
 Mediana.
 Grande.

Comunicación lingüística

Planteamiento lúdico

Diviértete

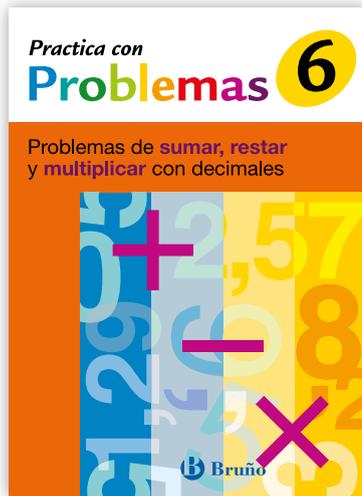
1 Lee el enunciado y resuelve:
 2 Resuelve este jengibre:
 3 Rellena en cada recuadro la palabra inversa, es decir, la que no significa lo mismo que las demás.

Repara

1 Señala la operación correcta y escribe la respuesta:
 2 En un banco había 328 personas. Si se quedaron 65, ¿cuántas personas quedaron en el banco?
 3 Una requeta de tenis cuesta 85 €, el pantalón y la camiseta, 110 €, y un bote de pintura, 8 €. ¿Cuánto tengo que pagar por todo?
 4 Un globo vacía a 910 metros de altitud y en ascenso a 9100 metros. ¿Cuántos metros cuesta más alto el ascenso que el globo?
 5 En una panadería se hacen 525 barras de pan. Se venden 910 barras pero se hacen 105 barras más. ¿Cuántas quedan en la panadería?
 6 En una carrera se han dado 124 vueltas pero se han dado 12 vueltas más. ¿Cuántas vueltas quedan?

Secciones de repaso para afianzar los aspectos trabajados.

Incluyen el solucionario para el docente.



Sumas de números decimales

1 Encuentra todas las posibilidades:
 Si quieres gastar menos de 70 € en comprar dos regalos distintos, ¿qué combinación de dos regalos puedes comprar?
 Termina el esquema para saber cuáles son todas las posibilidades:
 Ordena el enunciado:
 2 Ordena el enunciado de este problema y resuélvelo:
 Averigua cuánto pesan entre los dos.
 Sistema pesa 85,7 kg y Pablo pesa 45,3 kg.
 Solución:

Lee el enunciado y responde:
 3 ¿Cuánto dinero tenía Maribel el día que compró un vestido de 1,20 € si le sobraron 0,80 €?
 Antes de ir al taller al problema, ¿cuánto dinero tenía Maribel?
 ¿Cuánto dinero se gastó Maribel en el taller?
 ¿Cuánto dinero se sobraba a Maribel?
 Completa y resuelve el problema:
 Elige la respuesta:
 4 Rellena el recuadro correcto del problema:
 Un inventador de peso inventa 120,45 kg y otro 105,2 kg. ¿Cuántos kilogramos han inventado entre los dos?
 2,057 kg 205,45 kg 205,50 kg 205,7 kg 205,7 kg
 Solución:
 Inventa la pregunta:
 5 Inventa una pregunta para que el siguiente problema se resuelva mediante una suma:
 Los libros de Tere pesan 2,30 kg y los de Ana 1,90 kg.
 Solución:

Se proponen diversas estrategias de resolución de problemas.

¡HAZ LA PRUEBA!

COMPETENCIA MATEMÁTICA

Colección de **seis cuadernos** para entrenar y mantener en forma **las competencias matemáticas**. Se apoya en el modelo competencial de las pruebas de evaluación externas internacionales, nacionales y autonómicas, favoreciendo el logro de mejores resultados del alumnado al enfrentarse a cualquiera de ellas.

En cada cuaderno se presentan nueve pruebas con diez preguntas cada una.

-  Se comprende tanto el lenguaje básico matemático como las operaciones básicas.
-  Se conocen las distintas herramientas o estrategias matemáticas y se saben utilizar en contextos conocidos.
-  Se analizan e interpretan los resultados.



Para el profesorado, recursos
en www.anayaeducacion.es

Cada cuaderno invita al alumnado a participar en una emocionante carrera para **entrenar sus competencias**.

En cada prueba hay que responder a una serie **preguntas** relacionadas con un texto o estímulo inicial.

Para participar en las pruebas, hay que **seguir sus instrucciones**.

Las preguntas están secuenciadas para favorecer el **proceso de aprendizaje**.

Las pruebas se clasifican en tres etapas: **inicial, intermedia y final**.

Es una **carrera**.

La carrera consta de **nueve pruebas** que hay que superar en el tiempo que se indica.

Propone **nueve pruebas**.

Contiene entre **seis y diez preguntas**.

Cada prueba, con sus reglas.

Cada pregunta, con su proceso.

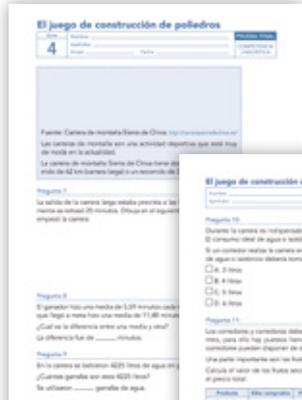
www.anayaeducacion.es
Al prescribir la colección se accede a más recursos en la web del profesorado.

Y en la web...

En **tres etapas**.



Propuesta didáctica



Prueba competencial final

Ejercicios imprimibles



Soluciones



MATERIALES TRANSVERSALES

STEAM

AJEDREZ

TUTORÍA

EDUCACIÓN EMOCIONAL

ARTES ESCÉNICAS

GASTRONOMÍA

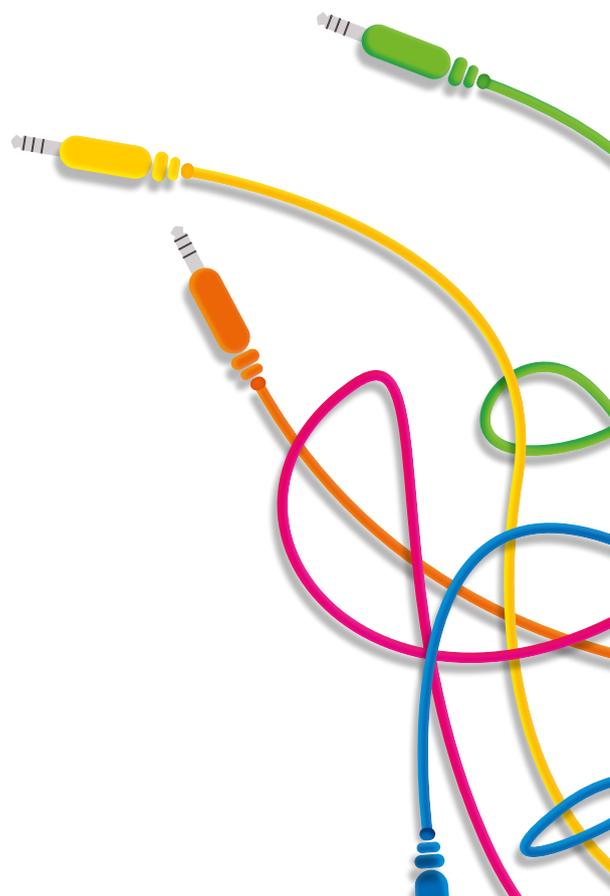
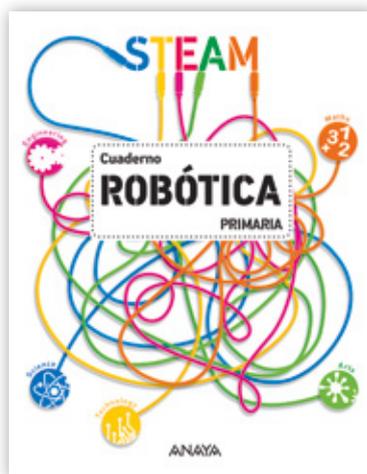
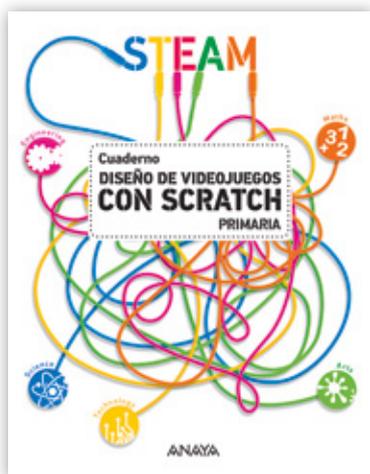
CUADERNOS STEAM

Es una colección que combina **ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas** de manera interdisciplinar, para fomentar el pensamiento crítico, la investigación, la creatividad, la colaboración y la comunicación.

Propone experiencias de aprendizaje que sitúan a los alumnos y a las alumnas como solucionadores de problemas, innovadores, inventores, pensadores lógicos, tecnológicamente cultos y autosuficientes. A partir de una pregunta o de un reto, se implicarán activamente en su aprendizaje mediante el diseño, la creación y la programación de videojuegos y robots.

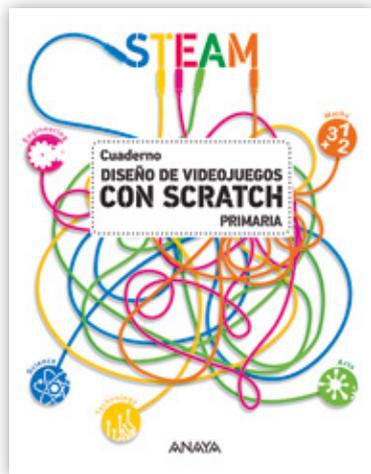
La colección consta de **cuatro títulos** para desarrollar las **competencias STEAM** en los últimos cursos de la Educación Primaria:

- Pensamiento computacional.
- Programación con Scratch.
- Diseño de videojuegos con Scratch.
- Robótica.

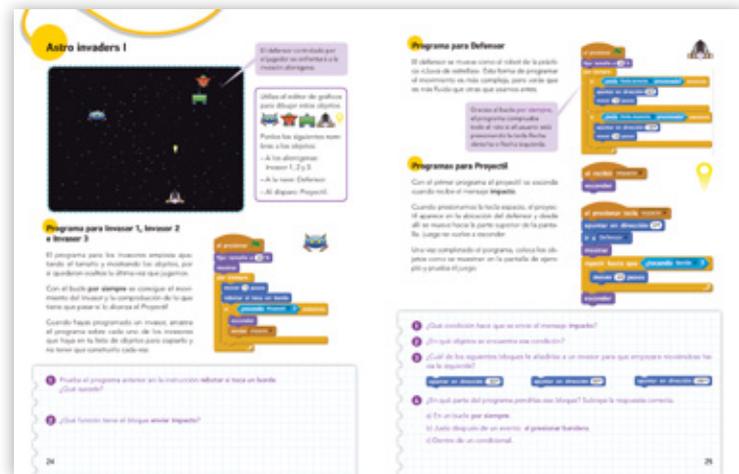


STEAM

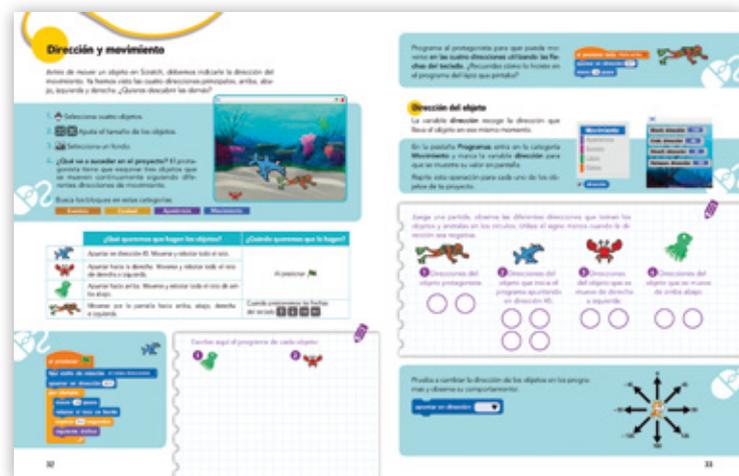
SCIENCE / CIENCIA TECHNOLOGY / TECNOLOGÍA ENGINEERING / INGENIERÍA ARTS / ARTES MATHEMATICS / MATEMÁTICAS



Una propuesta práctica que servirá de guía para sumergirse en el pensamiento computacional y la programación de manera lúdica y progresiva a través de la creación de proyectos.



Su presentación, apoyada en numerosas imágenes y actividades para realizar en el ordenador y en el cuaderno, facilita la comprensión, ayuda a fijar aprendizajes clave y anima a la exploración de los entornos tecnológicos.



¿Sabías que la teoría de la relatividad se puede explicar con naranjas y sandías? ¿O que una de las actrices más famosas de Hollywood tenía un taller secreto donde inventó el wifi y el bluetooth? ¿Cómo es posible que Ada Lovelace crease el primer programa de ordenador... mucho antes de que existiesen los ordenadores? ¿Quién fue el primer matemático de la historia? ¿Y la primera ingeniera?



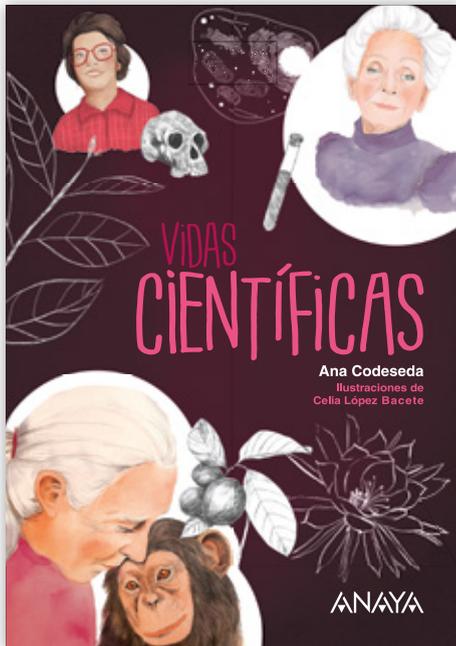
Escanea los QR y escucha todos los poemas recitados.

En estos poemas encontrarán las respuestas a todas estas preguntas y muchas otras. Cada uno está dedicado a un científico o a una científica.

El humor, el arte y la imaginación se dan la mano en este libro para que se diviertan descubriendo a los grandes protagonistas de la ciencia. Desde Hypatia de Alejandría hasta Félix Rodríguez de la Fuente, pasando por Santiago Ramón y Cajal o Marie Curie. El alumnado lee, escucha, investiga y juega para comprender qué aportaron y por qué merece la pena seguir recordándolos.

Ana Alonso, la autora, es bióloga, poeta y escritora. Ha dedicado buena parte de su vida a la docencia de las ciencias naturales y es autora de materiales didácticos relacionados con el aprendizaje de las ciencias.

¿Te has planteado alguna vez cómo te sentirías si te prohibieran estudiar lo que has elegido? ¿Y si tuvieras que esforzarte más que nadie para poder trabajar en lo que realmente te apasiona?



ÍNDICE VISUAL

JANE GOODALE Una ecóloga revolucionaria 18	TU YOUTOU La farmacóloga incansable 20	ROSALIND FRANKLIN La fotógrafa del ADN 22	MARGARET SHEETZ La gran exploradora del forest 24	MARY THARP La cartógrafa de lo invisible 26	KATSUHO SAKURASHI La protectora del Pacífico 28	MARY LEANEY La exploradora de la historia 30	RYA LEVI MONTALCINI La dama de la neurona 32
MARGARET MEE La ilustradora del Amazonas 34	RACHEL CARSON La voz de la conciencia medioambiental 36	ELISE WOODWARD La luchadora contra la desnutrición 38	GERTY COBI La química de las células 40	BARBARA LANCEFIELD La microbióloga paciente 42	ALICE BALL Una química y farmacóloga contra la enfermedad de Hansen 44	MARGERY STEPHANOU DOUKLAS La gran dama de los Evangelios 46	JOHN BENJAMIN PRITCHARD Una herpetóloga valiente 48
LUCY WILLS Una guerrera contra la anemia 50	INCE LERMAN La domadora de serpientes 52	MARY KINGS CHASE La bióloga luchadora 54	FLORENCE BARDEN Una pionera entre recetas 56	NETTIE STEVENS Una genetista entre cromosomas 58	MARY ANNING Una vida entre fósiles 60	MARIE ANNE VICTOIRE GALLIEN Una sabidura 62	ROSE SMITH Una pionera 64

Escanea los QR y escucha todos los poemas recitados

Durante siglos, muchas mujeres se han enfrentado a todo tipo de barreras para poder desarrollar su vocación científica. Con esta obra tendrán la oportunidad de conocer a mujeres maravillosas que desafiaron todos los prejuicios y fueron capaces de liderar expediciones a lugares remotos, adentrarse en las profundidades de la Tierra, montar laboratorios clandestinos, desarrollar nuevos medicamentos, convivir con animales salvajes e incluso llevar a cabo misiones secretas.

Los alumnos y las alumnas podrán leer y escuchar sus voces, contemplar sus miradas y dejarse inspirar por las apasionantes hazañas de estas grandes protagonistas de la ciencia.

A **Ana Codeseda**, la autora, desde niña le gustaron muchísimo tres cosas: la naturaleza, hacer teatro y escribir historias. Licenciada en biología y profesora de Secundaria y Bachillerato. Profesora y directora de teatro. Ana también es autora de diversos materiales didácticos enfocados al ámbito de las Ciencias Naturales.

Ajeduca Ajedrez y Educación es una colección de **seis cuadernos** para Primaria cuyo objetivo es facilitar la enseñanza del ajedrez en el sistema educativo. Incorpora una metodología testada durante veinte años, adaptada a las diferentes edades y a la diversidad del alumnado.

● El ajedrez como asignatura

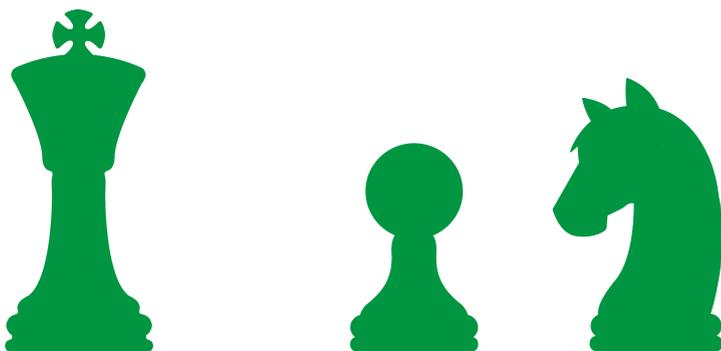
En el año 2015, el Parlamento aprobó la implantación del ajedrez en la escuela como **asignatura**, de acuerdo con las recomendaciones del Parlamento Europeo.

● El ajedrez desarrolla habilidades cognitivas

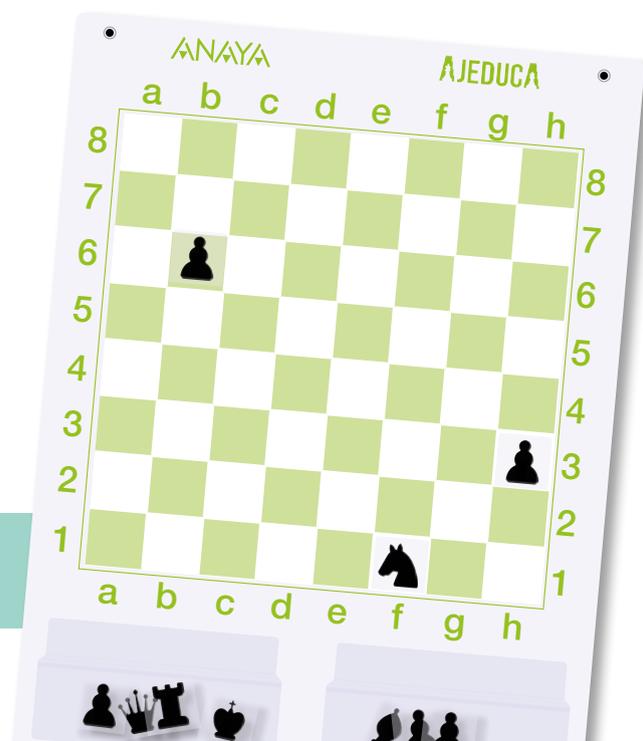
- Impulsar estrategias de **concentración, atención y memoria**.
- Conocer y valorar las habilidades propias.
- Obtener **información**, seleccionarla y organizarla para **tomar decisiones**.
- Potenciar la **creatividad** y el **razonamiento lógico**, como estrategias fundamentales para la **resolución de problemas**.

● Y habilidades sociales

- Facilitar la relación con los demás a través del juego, valorándolos como rivales y compañeros.
- Favorecer el **respeto** a las reglas, la **disciplina** y los turnos de acción.
- Aumentar la **confianza**, estimular la **planificación** y la **responsabilidad**.
- Ser un **juego integrador**, para toda la vida y para cualquier edad.



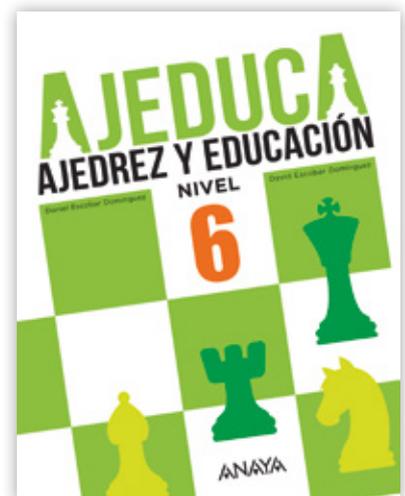
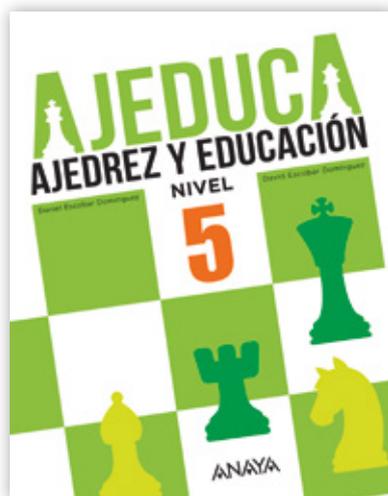
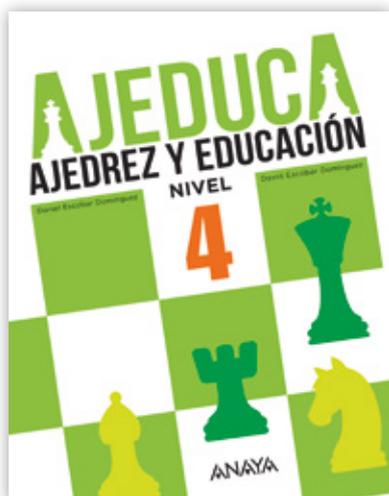
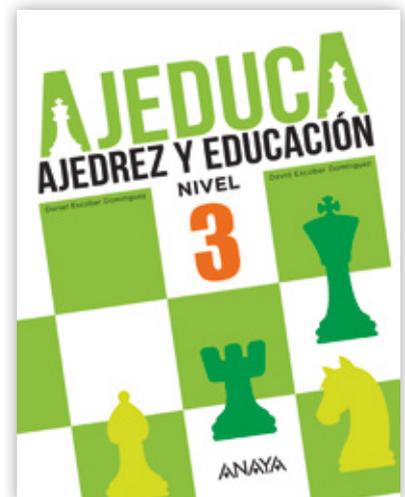
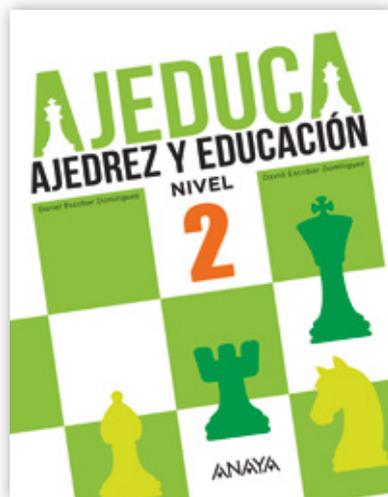
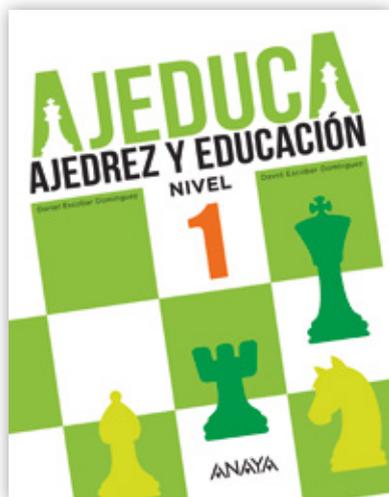
Para el **aula**, un **gran tablero con sus piezas** para disfrutar y aprender jugando al ajedrez.



En ellos se presentan progresivamente las distintas **piezas**, sus **movimientos**, diferentes **estrategias**, consejos, **reglamento** y los **errores** más frecuentes, guiados con un lenguaje sencillo y un código de color para identificar las explicaciones, los ejercicios y los temas complementarios.

El método propone diversos tipos de actividades:

- **Descubrimiento guiado:** el alumnado participa en la búsqueda de soluciones a los problemas planteados utilizando diferentes estrategias: indagación, comparación, descubrimiento, etc.
- **Aprendizaje cooperativo:** con distintas agrupaciones, serán los miembros del grupo quienes trabajen resolviendo sus dudas, corrigiendo errores...
- **Mando directo:** tareas para las que el profesorado facilitará toda la información, como las referidas al reglamento.



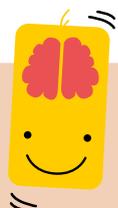
ACTÍVATE

Es un proyecto de **acción tutorial** cuyo objetivo es activar las tres habilidades fundamentales para la mejora del aprendizaje: la **cognitiva**, la **socioafectiva** y la **comunicativa**. Su comprensión y conocimiento permitirá al alumnado fortalecer su confianza, desarrollar sus competencias y superar retos, tanto dentro como fuera de la escuela. Porque **aprender es, ante todo, una actitud**.

Consta de **seis cuadernos** que se organizan en **dieciocho sesiones**. Para el profesorado, se ofrece una propuesta didáctica con orientaciones tutoriales en: www.anayaeducacion.es.



1 Cada cuaderno invita al alumnado a participar en interesantes **aventuras de aprendizaje**.



Es una aventura de aprendizaje

2 Se organizan en **dieciocho sesiones** de temática variada para trabajar con el **grupo clase**.



Consta de dieciocho sesiones de trabajo en grupo



Habilidad socioafectiva



Habilidad comunicativa



Habilidad cognitiva

3 En cada cuaderno se entrenan **tres habilidades esenciales**, fácilmente identificables por sus iconos.



Espejos y retratos



Dichos y hechos



Cuentos y cuentas



Cosas y casos



Tesoros y amuletos



Sorpresas y misterios



Palabras mágicas



Vidas ejemplares

4 En cada sesión se trabajan **ocho contextos motivadores**, identificables por un símbolo.



5 www.anayaeducacion.es
Al prescribir la colección se accede a más recursos en la web del profesorado.



Y en la web...

MUNDO DE EMOCIONES

Colección de cuadernos para Primaria, pensados como propuesta de trabajo sobre la **educación emocional** en el marco escolar.

Se trabaja siempre a partir de situaciones cotidianas, identificables por el alumnado y asociadas a menudo a las **competencias** propias de esta etapa.

El proyecto cuenta también con una propuesta didáctica con las claves de su metodología.



Los especialistas en psicología y en educación están de acuerdo en reconocer que los niños y las niñas con una buena educación emocional reúnen las características siguientes:

- Cuentan con una **autoestima** más elevada.
- Se relacionan desde el **respeto** y la **empatía**.
- Tienen más **iniciativa** personal.
- Desarrollan una mayor **creatividad** y una **comunicación** más hábil.
- Aceptan mejor los **límites**.
- Y, sobre todo, saben automotivarse para ser **felices**.

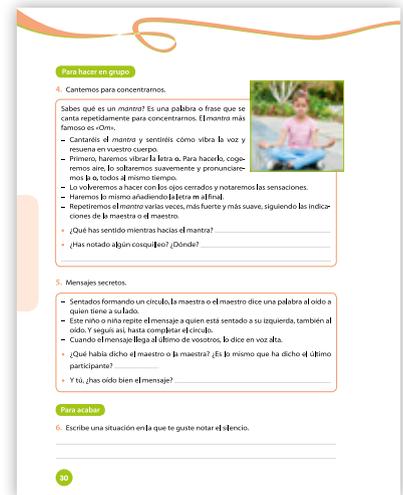
La educación emocional proporciona **estrategias** y **habilidades** para alcanzar un mejor crecimiento personal y para favorecer un desarrollo integral de nuestras relaciones sociales.

¿QUÉ ASPECTOS DE LA EDUCACIÓN EMOCIONAL TRATA?



Cada cuaderno se organiza en **situaciones de aprendizaje** de dos páginas con la siguiente estructura:

- 1 PARA COMENZAR:** Se introduce el tema de la sesión y se realiza un trabajo individual.
- 2 PARA HACER EN GRUPO:** Plantea una tarea para realizar en grupo o toda la clase.
- 3 PARA ACABAR:** Propone una consigna para que el alumnado la recuerde o se realiza una tarea para consolidar el contenido trabajado en la sesión.



FORTALEZCAMOS LA FAMILIA: Las últimas páginas de cada cuaderno se transforman en una revista con información adecuada e interesante para las familias.

SOPA DE LIBROS. TEATRO

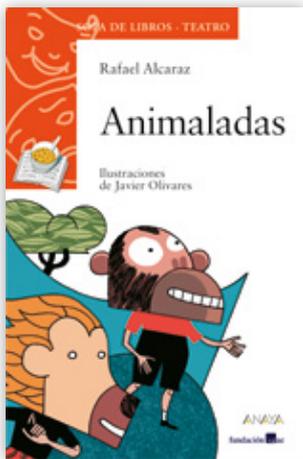
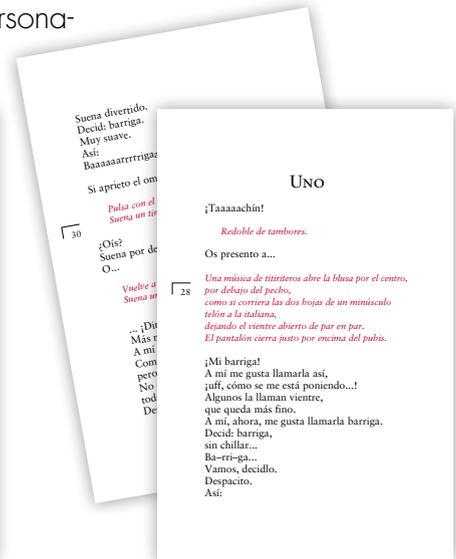
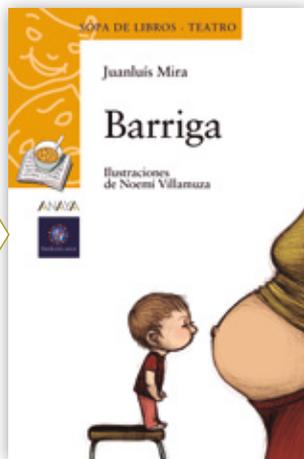
Libros de autores contemporáneos, para lectores de 6 hasta 11 años, de diversas temáticas, todos ellos ganadores del premio SGAE de Teatro Infantil que se convoca anualmente.

Cada libro incluye una introducción del autor, la presentación de los personajes y algunas sugerencias para su representación.

A PARTIR DE 6 AÑOS

Premio SGAE de Teatro Infantil y Juvenil, 2006

Un monólogo de teatro en el que una mujer embarazada va contando a los niños y a las niñas sus experiencias, sensaciones y emociones.



A PARTIR DE 8 AÑOS

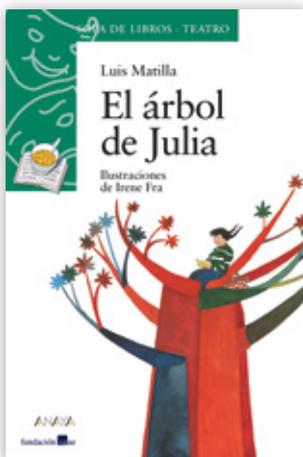
Premio SGAE de Teatro Infantil y Juvenil, 2004

Una reflexión sobre la libertad.

En un zoo, hay un león, un avestruz y una cebra. Han vivido siempre en cautividad y no conocen otra vida más allá de sus diminutas jaulas. Pero pronto llega un compañero nuevo, el gorila, que les explica lo que es la verdadera libertad.

Premio SGAE de Teatro Infantil y Juvenil, 2002. Mención especial del jurado

«Estimados amigos, jóvenes espectadores, amado público... ¡Ejem...! Esto... ¿Podría alguien explicarme qué demonios estáis haciendo aquí?»



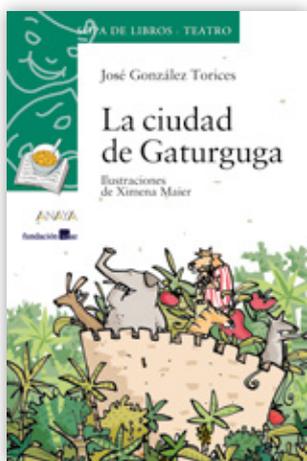
A PARTIR DE 10 AÑOS

Premio SGAE de Teatro Infantil y Juvenil, 2000

Julia es una chica alegre, imaginativa y decidida, hasta tal punto que recurre a una original estrategia para dar la lección que se merecen aquellos adultos que solo viven para obtener éxito y dinero.

El teatro es una estrategia pedagógica, lúdica, motivadora, transversal y multidisciplinar que aporta multitud de beneficios para el alumnado.

- Fomenta el desarrollo de **competencias comunicativas y sociales**.
- Favorece la creatividad y la capacidad de **resolución de problemas**.
- Desarrolla la **autonomía personal** y la **visión crítica**.
- Proporciona un **amplio conocimiento de las diferentes manifestaciones artísticas**.
- Ejercita y **desarrolla destrezas** como bailar, interpretar, recitar...



A PARTIR DE 10 AÑOS

Premio SGAE de Teatro Infantil y Juvenil, 2001

El rey León, ya viejo, renuncia a gobernar la ciudad de Gaturguga, pero ¿quién será el más indicado para sucederle en el trono?

A PARTIR DE 12 AÑOS

Premio SGAE de Teatro Infantil y Juvenil, 2017

Selección «Libros Altamente Recomendados» de Fundalectura, 2020

En 2016 se logró la liberación de 21 jóvenes secuestradas en Nigeria. En la actualidad, 196 siguen cautivas. No salen las cuentas, faltan dos niñas; y aquí se narra su historia, en la que se mezcla la dura realidad y la fantasía de un mundo sin fronteras.



Premio SGAE de Teatro Infantil y Juvenil, 2002

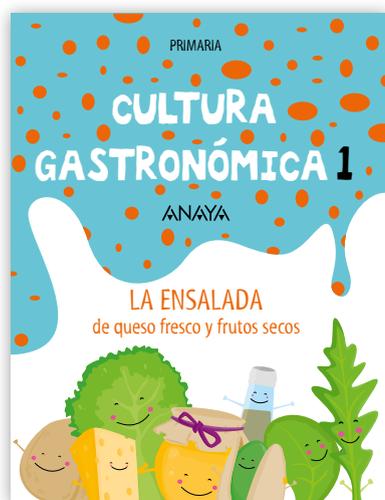
Salim y Ariel se esfuerzan por demostrar que la amistad entre gentes de diferente color, raza o religión, todavía es posible en el mundo.

Entra en <http://anayainfantil.es/teatro> para ver todos los títulos.



CULTURA GASTRONÓMICA

Colección de **seis cuadernos** para Educación Primaria con la que los niños y las niñas descubrirán el apasionante mundo de la cultura gastronómica.

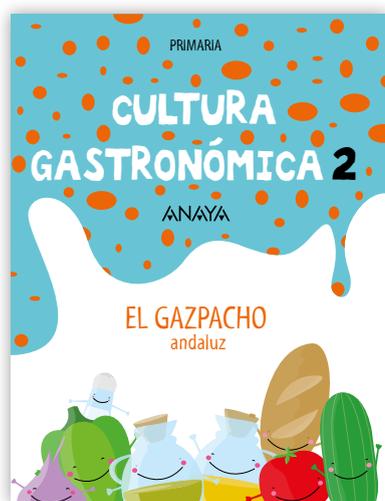


LA ENSALADA de queso y frutos secos

¡Los chefs han olvidado la receta de la ensalada!



Los chefs, Xanti y Happy, tienen que hacer para los invitados de una fiesta una deliciosa ensalada llena de vitaminas. Pero con las prisas, han chocado entre ellos y con el golpe han olvidado la receta.

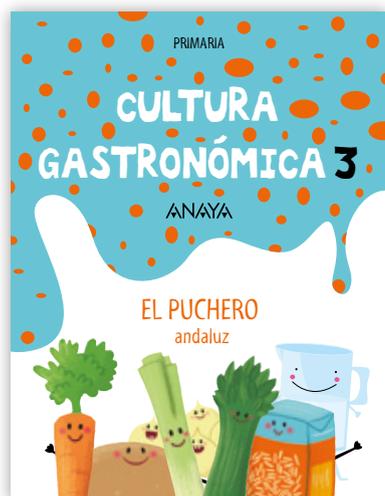


EL GAZPACHO andaluz

¡Los chefs de la alegría han perdido la receta del gazpacho!



Un equipo de cocina formado por los chefs y por simpáticos ingredientes os guiarán en vuestra investigación. Os convertiréis en chefs de la alegría y descubriréis este tesoro de la gastronomía de nuestra tierra.



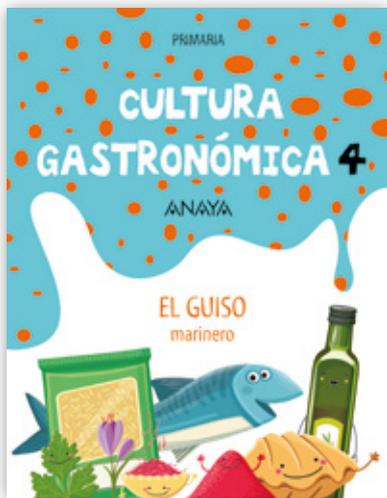
EL PUCHERO andaluz

¡Los chefs de la alegría buscan «pinches» de cocina!



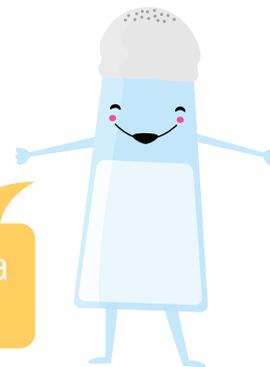
Xanti y Happy, los chefs de la alegría, quieren organizar un «Día del puchero andaluz». Así, todo el mundo conocerá las delicias de este tesoro de la gastronomía de nuestra tierra.

El docente cuenta con una propuesta didáctica en la web de Anaya Educación www.anayaeducacion.es junto con algunos recursos digitales que complementan la información de los cuadernos y ofrecen recursos como: vídeos de las recetas, la locución de las recetas en inglés e infografías relacionadas con contenidos y presentaciones.



EL GUIISO marinero

¡Los chefs de la alegría proponen una importante misión gastronómica!

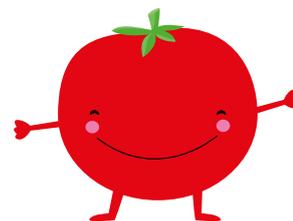


¡Tenemos una importante misión gastronómica! Averiguar los ingredientes de una fantástica receta «marinera» y cocinarla.

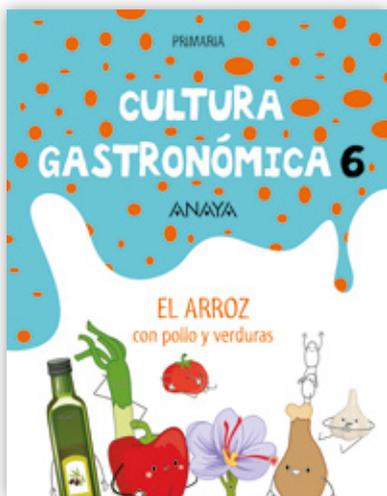


LA TORTILLA de patatas

¡Los chefs de la alegría nos proponen cocinar una tortilla de patatas!

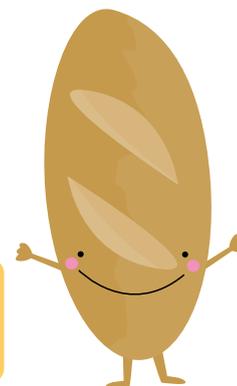


En esta ocasión, queremos organizar para la fiesta de fin de curso «Un concurso de tortillas de patatas» con el que esperamos que disfrutéis un montón...



EL ARROZ con pollo y verduras

¡Los chefs de la alegría proponen dar un estilo más tradicional a las recetas!



Los chefs Xanti y Happy nos proponen dar un estilo personal a una de las recetas tradicionales de la cocina mediterránea.

MATERIALES TRANSVERSALES

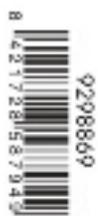
STEAM	
Cuadernos STEAM	
Pensamiento computacional	978-84-698-4468-7
Programación con Scratch	978-84-698-4469-4
Diseño de videojuegos con Scratch	978-84-698-4471-7
Robótica	978-84-698-4470-0
Poemas científicos	978-84-667-3667-1
Vidas científicas	978-84-667-3677-0
AJEDREZ	
Ajeduca 1	978-84-698-3193-9
Ajeduca 2	978-84-698-3194-6
Ajeduca 3	978-84-698-3195-3
Ajeduca 4	978-84-698-3196-0
Ajeduca 5	978-84-698-3197-7
Ajeduca 6	978-84-698-3198-4
TUTORÍA	
Actívate 1	978-84-698-4462-5
Actívate 2	978-84-698-4463-2
Actívate 3	978-84-698-4464-9
Actívate 4	978-84-698-4465-6
Actívate 5	978-84-698-4466-3
Actívate 6	978-84-698-4467-0
EDUCACIÓN EMOCIONAL	
Mundo de emociones 1	978-84-678-8388-6
Mundo de emociones 2	978-84-678-8389-3
Mundo de emociones 5	978-84-678-8400-5
Mundo de emociones 6	978-84-678-8401-2
ARTES ESCÉNICAS	
Sopa de libros. Teatro (Anaya LJJ)	
<i>Barriga</i>	978-84-667-6303-5
<i>Animaladas</i>	978-84-667-4713-4
<i>Se suspende la función</i>	978-84-667-3991-7
<i>El árbol de Julia</i>	978-84-667-2645-0
<i>La ciudad de Gaturguga</i>	978-84-667-2646-7
<i>Lo que vuelve a casa</i>	978-84-698-4707-7
<i>Manzanas rojas</i>	978-84-667-3989-4
GASTRONOMÍA	
Cultura gastronómica (Anaya)	
La ensalada de queso y frutos secos	978-84-698-5429-7
El gazpacho andaluz	978-84-667-9741-2
El puchero andaluz	978-84-698-8198-9
El guiso marinero	978-84-698-6244-5
La tortilla de patatas	978-84-698-6245-2
El arroz con pollo y verduras	978-84-698-6246-9

MATERIALES DE REFUERZO Y AMPLIACIÓN

LENGUA	
VISUALMENTE	
Ortografía	
Ortografía 1	978-84-698-3139-7
Ortografía 2	978-84-698-3140-3
Ortografía 3	978-84-698-3141-0
Ortografía 4	978-84-698-3142-7
Ortografía 5	978-84-698-3143-4
Ortografía 6	978-84-698-3144-1
Ortografía 7	978-84-698-3145-8
Ortografía 8	978-84-698-3146-5
Ortografía 9	978-84-698-3147-2
Ortografía 10	978-84-698-3148-9
Ortografía 11	978-84-698-3149-6
Ortografía 12	978-84-698-3150-2
Caligrafía	
Caligrafía 1	978-84-698-3151-9
Caligrafía 2	978-84-698-3152-6
Caligrafía 3	978-84-698-3153-3
Caligrafía 4	978-84-698-3154-0
Caligrafía 5	978-84-698-3155-7
Caligrafía 6	978-84-698-3156-4
Caligrafía 7	978-84-698-3157-1
Caligrafía 8	978-84-698-3158-8

Caligrafía 9	978-84-698-3159-5
Caligrafía 10	978-84-698-3160-1
Caligrafía 11	978-84-698-3161-8
Caligrafía 12	978-84-698-3162-5
Comprensión lectora	
Comprensión lectora 1	978-84-698-3163-2
Comprensión lectora 2	978-84-698-3164-9
Comprensión lectora 3	978-84-698-3165-6
Comprensión lectora 4	978-84-698-3166-3
Comprensión lectora 5	978-84-698-3167-0
Comprensión lectora 6	978-84-698-3168-7
¡HAZ LA PRUEBA!	
Competencia lingüística	
Competencia lingüística 1	978-84-698-3127-4
Competencia lingüística 2	978-84-698-3128-1
Competencia lingüística 3	978-84-698-3129-8
Competencia lingüística 4	978-84-698-3130-4
Competencia lingüística 5	978-84-698-3131-1
Competencia lingüística 6	978-84-698-3132-8
LETRA A LETRA	
Cuadernos de caligrafía. Cuadrícula	
Cuadernos de caligrafía. Cuadrícula 1	978-84-216-3972-6
Cuadernos de caligrafía. Cuadrícula 2	978-84-216-3973-3
Cuadernos de caligrafía. Cuadrícula 3	978-84-216-3974-0
Cuadernos de caligrafía. Cuadrícula 4	978-84-216-3975-7
Cuadernos de caligrafía. Cuadrícula 5	978-84-216-3976-4
Cuadernos de caligrafía. Cuadrícula 6	978-84-216-3977-1
Cuadernos de caligrafía. Pauta	
Cuadernos de caligrafía. Pauta 1	978-84-216-3486-8
Cuadernos de caligrafía. Pauta 2	978-84-216-3487-5
Cuadernos de caligrafía. Pauta 3	978-84-216-3488-2
Cuadernos de caligrafía. Pauta 4	978-84-216-3489-9
Cuadernos de caligrafía. Pauta 5	978-84-216-3490-5
Cuadernos de caligrafía. Pauta 6	978-84-216-3491-2
CLOE. Entrenamiento de la competencia lingüística	
CLOE. Entrenamiento de la competencia lingüística 1.º	978-84-696-1173-9
CLOE. Entrenamiento de la competencia lingüística 2.º	978-84-696-1175-3
CLOE. Entrenamiento de la competencia lingüística 3.º	978-84-696-1177-7
CLOE. Entrenamiento de la competencia lingüística 4.º	978-84-696-1179-1
CLOE. Entrenamiento de la competencia lingüística 5.º	978-84-696-1181-4
CLOE. Entrenamiento de la competencia lingüística 6.º	978-84-696-1183-8
CLOE. Entrenament de la competència lingüística	
CLOE. Entrenament de la competència lingüística 1r	978-84-9906-239-6
CLOE. Entrenament de la competència lingüística 2n	978-84-9906-237-2
CLOE. Entrenament de la competència lingüística 3r	978-84-9906-233-4
CLOE. Entrenament de la competència lingüística 4t	978-84-9906-235-8
CLOE. Entrenament de la competència lingüística 5è	978-84-9906-237-2
CLOE. Entrenament de la competència lingüística 6è	978-84-9906-239-6
ESCRITURA CREATIVA	
Escritura Creativa 6 - 7 años	978-84-19250-12-4
Escritura Creativa 7 - 8 años	978-84-19250-13-1
Escritura Creativa 8 - 9 años	978-84-19250-14-8
MATEMÁTICAS	
VISUALMENTE	
Cálculo	
Cálculo 1	978-84-698-3169-4
Cálculo 2	978-84-698-3170-0
Cálculo 3	978-84-698-3171-7
Cálculo 4	978-84-698-3172-4
Cálculo 5	978-84-698-3173-1
Cálculo 6	978-84-698-3174-8
Cálculo 7	978-84-698-3175-5
Cálculo 8	978-84-698-3176-2
Cálculo 9	978-84-698-3177-9
Cálculo 10	978-84-698-3178-6
Cálculo 11	978-84-698-3179-3
Cálculo 12	978-84-698-3180-9
CUADERNOS DE MATEMÁTICAS	
Cuadernos de Matemáticas 1	978-84-216-5668-6
Cuadernos de Matemáticas 2	978-84-216-5669-3
Cuadernos de Matemáticas 3	978-84-216-5670-9
Cuadernos de Matemáticas 4	978-84-216-5671-6
Cuadernos de Matemáticas 5	978-84-216-5672-3
Cuadernos de Matemáticas 6	978-84-216-5673-0

Cuadernos de Matemáticas 7	978-84-216-5674-7
Cuadernos de Matemáticas 8	978-84-216-5675-4
Cuadernos de Matemáticas 9	978-84-216-5676-1
Cuadernos de Matemáticas 10	978-84-216-5677-8
Cuadernos de Matemáticas 11	978-84-216-5678-5
Cuadernos de Matemáticas 12	978-84-216-5679-2
Cuadernos de Matemáticas 13	978-84-216-5680-8
Cuadernos de Matemáticas 14	978-84-216-5681-5
Cuadernos de Matemáticas 15	978-84-216-5682-2
Cuadernos de Matemáticas 16	978-84-216-5683-9
Cuadernos de Matemáticas 17	978-84-216-5684-6
Cuadernos de Matemáticas 18	978-84-216-5685-3
Cuadernos de Matemáticas 19	978-84-216-5686-0
Cuadernos de Matemáticas 20	978-84-216-5687-7
PRACTICA CON PROBLEMAS	
Practica con Problemas 1	978-84-216-5690-7
Practica con Problemas 2	978-84-216-5691-4
Practica con Problemas 3	978-84-216-5692-1
Practica con Problemas 4	978-84-216-5693-8
Practica con Problemas 5	978-84-216-5694-5
Practica con Problemas 6	978-84-216-5695-2
Practica con Problemas 7	978-84-216-5696-9
Practica con Problemas 8	978-84-216-5697-6
¡HAZ LA PRUEBA!	
Competencia matemática	
Competencia matemática 1	978-84-698-3133-5
Competencia matemática 2	978-84-698-3134-2
Competencia matemática 3	978-84-698-3135-9
Competencia matemática 4	978-84-698-3136-6
Competencia matemática 5	978-84-698-3137-3
Competencia matemática 6	978-84-698-3138-0



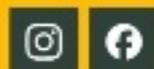
Teléfono de atención al profesorado:

913 933 933

 **Hablamos de educación**

hablamosdeeducacion.es

Síguenos en:



GRUPO ANAYA