

# ACTIVIDADES PECHE

## para 1º Educación Primaria

### RECOMENDACIÓNS

Para non saturarvos con tarefas, imprimir actividades... xa que ao mellor tendes algunha dificultade para imprimir o material, fago as seguintes recomendacións. Xa sei que tanta información en ocasións consegue o contrario (desinforma), pero é coa intención de darvos ferramentas, que podeades empregar ou non... Se precisades algún recurso diferente e podo facilitalo, non dubidedes en comentarmo por privado no meu correo.

### COUSAS PARA COMPARTIR

Creo interesante que os nenos e nenas non perdan a relación cos compañeiros da clase. Na medida do posible, pódense poñer en contacto uns cos outros empregando as redes sociais e canles que todos coñecemos.

Así mesmo se queredes compartir cos compañeiros e co profe un vídeo, un conto, un debuxo, ideas de xogos que fas na casa... envíao ao meu correo e tentarei subilos: [brunovarval@edu.xunta.es](mailto:brunovarval@edu.xunta.es)

Aínda que pasarei á web do cole diferentes actividades fago as seguintes recomendacións para as diferentes áreas. Son enlaces web, xogos, situacións que provoquen aos nenos/as lecturas, cálculos, manexar tecnoloxías...

# MATEMÁTICAS

Aproveitar as **situacións cotiás para contar**, realizar sumas e restas, facer cálculo mental... Por exemplo:

- ✓ Mirar cantos iogures quedan na neveira, cantos quedarán se cada un da casa come un, cantos temos que comprar; o mesmo co papel hixiénico, a froita, facer unha compra virtual (pero sen chegar a comprar nada)...
- ✓ Cálculo mental: dicirlle un número menor de 100 e sumar 10, restar 10..., sumar os números da matrícula dos coches que pasan (se temos a oportunidade de velos), sede imaxinativos/as.
- ✓ Pesarse e medirse.
- ✓ Cociñar e utilizar cantidades, medidas... que vos vaian lendo a receita eles.
- ✓ Clasificar xoguetes (cando os recollan), roupa (cando vos axuden nas tarefas da casa)...

Así mesmo se facedes click nestes **enlaces** teredes algunhas actividades interactivas:

- [SUMAS SEN LEVADAS](#)
- [SUMAS CON LEVADAS](#)
- [RESTAS](#)
- [CONTAR DE 10 EN 10](#)
- [CONTAR DE 5 EN 5](#)
- [RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS](#)
- [RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS](#)
- [RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS](#)
- [RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS](#)
- [RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS](#)

# LINGUA GALEGA E LINGUA CASTELÁ

Non deixedes de falar en galego cos vosos fillos/as, aínda que lles/nos custe. Podedes poñer o **"día, tarde, hora oficial de falar galego"**

Exemplos de actividades:

- ✓ Falar, contar o que lles apeteza, resumir contos...
- ✓ **Xogos** orais: palabras encadeadas, dicir palabras que so teñan a vogal "a", dicir palabras que empecen ou acaben por determinada letra, facer oracións máis longas engadindo palabras, xogar ao quen é quen, o aforcado...
- ✓ **Ler** contos, cómics, libros de temas do seu interese, adiviñas, chistes...
- ✓ **Escribir** listas: listas de amigos, lista da compra, lista de animais, lista de cousas divertidas que se poden facer na casa, etc.
- ✓ Escribir un pequeno diario: unha oración cada día sobre o que fixeron.
- ✓ Escribir unha nota para alguén.
- ✓ Facer pequenos **ditados** de palabras e despois un bingo con esas palabras.
- ✓ Escribir notas no **ordenador**.

**Envío** neste documento as diferentes **Libretas Viaxeiras** para que fagades estudos empregando enciclopedias, ordenador, etc. con temáticas variadas. Sería unha libreta para cada día da semana.

1. LUNS: **A miña fin de semana**. Cousas interesantes que fixen, con quen falei, o que máis me gustou...
2. MARTES: **A ratiña mochileira**: **"Lalibela, Etiopía"**. Facede unha busca empregando o que teñades na casa sobre este lugar e intentade completar a libreta. (Envío folla da libreta neste documento).
3. MÉRCORES: **Mulleres importantes**: **"Xoana de Arco"**. Facede unha busca empregando o que teñades na casa sobre esta muller, e tentade completar a libreta. (Envío folla da libreta neste documento).

4. XOVES: Feitos importantes: "**O home descubre o LUME**". Facede unha busca empregando o que teñades na casa sobre este feito importante da historia da humanidade, pensando en como sería o mundo se nunca se descubriese. Tentade completar a libreta. (Envío folla da libreta neste documento).
5. VENRES: Palabra da semana (Palabra segreda): "**Padiola**". Cubride a ficha da palabra segreda con esta palabra. Tentade buscar o seu significado nun dicionario manual (non online) se o tendes, a busca terá que ser dirixida. Se non se lembran do abecedario "de cabeza" que o anoten nunha folla, que o decoren, que o pinten, que o poñan bonito... para empregar noutros momentos. (Envío folla da libreta neste documento).

## LINGUA GALEGA

Neste **enlace** podedes atopar diferentes contos en galego. Un para cada día. Moitos deles para facer as personaxes empregan plastilina e a técnica de "Stop Motion" (fotografías dos diferentes movementos das personaxes que despois se unen cun programa de ordenador). Se tedes plastilina na casa podedes incitar aos vosos fillos e fillas a que escriban un conto sinxelo, que fagan as personaxes e que lle quitedes fotografías. Enviádesmas e fago a montaxe para colgar.

### **VIDEOCONTOS EN GALEGO (DE OQO EDITORA)**

- ✓ <http://www.crtvg.es/infantil/programas/os-contos-do-camino>



## LENGUA CASTELLANA

Axúntovos **enlaces** web:

✓ <https://www.mundoprimaria.com/>

Nesta web podedes acceder a trabalinguas, contos, refráns, poemas, xogos, etc. É unha páxina con diversidade de recursos. Atoparédelos na parte superior da web. Coma por exemplo tendes lecturas curtas en castelán:

✓ Enlace con [lecturas curtas](#).

Aconsello que só a utilicedes para lingua castelán e matemáticas, xa que as áreas de CCNN e CCSS non están en lingua galega.

Se os nenos/as len algún conto, libro... envía unha **ficha de lectura** para que vaian cubrindo ao rematar. Podedes así mesmo facer unha **vídeo-recomendación** sinxela do libro: de que vai, a quen llo recomendarías, por que... gravala e envíala tamén para colgar.

Envía tamén un **Lectómetro**, nel os nenos/as cando rematen de ler algún libro colorearán un para poder contar cantos leron, cantos lle quedan...

## CIENCIAS ~~da~~ NATUREZA

En Ciencias, iamos a comezar co tema das **plantas**. Podedes **plantar sementes**, que é o que faríamos na aula: tarro de vidro, algodón coa semente e auga. Tamén poden axudar a coidar as plantas da casa ou se tendes horta moito mellor... e facer un seguimento, unha especie de **libreta de campo**, ou quitarlle unha **foto co móbil cada día** para despois xuntalas todas e comprobar o seu crecemento diario. (Diario dunha... "xudía").

Neste **vídeo** tedes un repaso de como se alimentan as plantas:

- [COMO SE ALIMENTAN AS PLANTAS](#)

Outras ligazóns de interese:

❖ CONTIÑOS DO MORCEGO ROQUE PARA DESCUBRIR OS ANIMAIIS DA NOSA CONTORNA

<http://www.adelaleiro.com/v/3/Cat%C3%A1logo-de-descargas/Conti%C3%B1os/O-morcego-Roque/23.aspx>



❖ PARA INVESTIGAR SOBRE OS ANIMAIIS (EN CASTELÁN)

<https://wikifaunia.com/wikifaunia/>



## CIENCIAS SOCIAIS

Estivemos traballando o **concello**, as cousas do seu concello que se poden mellorar. O seguinte paso que iamos facer era mandar unha **carta** conxunta **ao alcalde**, ou cubrir unha **instancia** para a concellería ao cargo desa función (parques, xardíns, rúas, servicios sociais...) para mellorar aquilo que para eles non estaba ben. Envíovos ambos documentos para completar.

Por outro lado empezariamos nesta área cos **medios de transporte**. Que fagan un listado dos que coñezan, que o describan, un debuxo do seu transporte preferido, que inventen un...

## XOGOS DE ATENCIÓN, MEMORIA E PERCEPCIÓN

Aquí vos paso **algún xogo**:

o <a href="#">XOGO 1</a>	o <a href="#">XOGO 2</a>
o <a href="#">XOGO 3</a>	o <a href="#">XOGO 4</a>

# *UN FEITO IMPORTANTE*

Como sería o mundo sen...

Nome:

---

Curso:

---

Data:

---

O que máis me gusta:

---

Descrivo por detrás, en poucas palabras o feito acontecido, e os cambios que se produciron na historia, grazas a este cambio.

Pego unha foto, do acontecemento importante.



# A RATIÑA MOCHILERA

NOME

DATA

CLASE

## POLO MUNDO

A nosa ratiña mochilera vai viaxando polo mundo. Cada semana, imos coñecer un lugar diferente, e así aprenderemos unha chea de cousas doutros países.

Pega unha foto do lugar que che tocou e escribe un pouquiño sobre ese lugar; moeda, idioma, comida típica, lugares de interese cultural... podedes situalo nun mapa mundi e poñelo por detrás desta folla.... deixade voar a vosa imaxinación.



# Unha muller importante

x x

Muller importante: \_\_\_\_\_

Eu son: \_\_\_\_\_

PEQUENA INVESTIGACIÓN SOBRE O QUE FIXO  
ESTA MULLER, ONDE NACEU, VIVIU, UNHA FOTO...

Deixa voar a túa imaxinación. Escribe de forma creativa, sobre a vida da muller que  
tes que investigar.

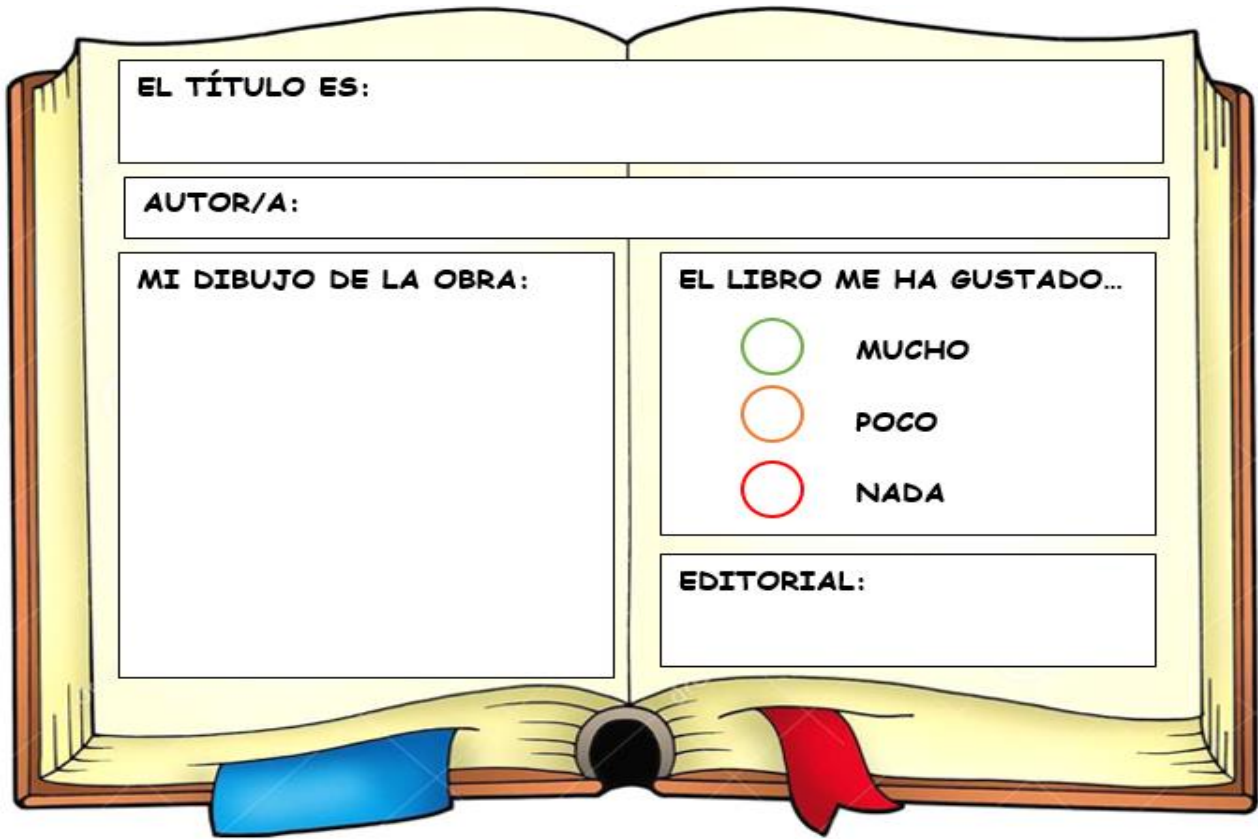


EL  
LECTÓMETRO  
DE  
LA  
BRUJA



Fecha:

Mi nombre:



Inicio de la lectura: \_\_\_\_\_ Finalización: \_\_\_\_\_

### RESUMEN.

Protagonistas de la historia: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Dónde sucede: \_\_\_\_\_

Qué ocurre: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### OPINIÓN PERSONAL. (Lo que más y lo que menos)

\_\_\_\_\_

RECOMENDACIÓN: \_\_\_\_\_

**Hoxe é...** \_\_\_\_\_

## **CIENCIAS SOCIAIS**

Escribre unha carta ao alcalde do teu Concello tendo en conta aquilo que falamos en clase que credes que se pode mellorar. Ten en conta os diferentes apartado. Despois cubre a instancia.

\_\_\_\_\_ (Data)

**Excmo. (excelentísimo) Sr. (señor) Alcalde de (lugar)** \_\_\_\_\_

**(Me presento) Son un alumno/a do colexio** \_\_\_\_\_

**(Explico o porque da miña carta) Na miña clase estamos traballando (o concello)..**

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**(A miña petición) Con esta carta quería...**

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**(Despedida) Expresándolle o meu agradecemento, reciba un cordial saúdo.**

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**(Firma e nome de quen escribe a carta).**

\_\_\_\_\_



Contacto do Concello de Poio.

### Nome e Apelidos

### Dirección

### Consellería ou consellerías á que dirixe a petición

Marque cunha X no cadro do lado

### Suxerencia ou consulta

- Consellería de Facenda
- Consellería de Xuventude
- Consellería de Servizos
- Consellería de Parques e Xardíns
- Consellería de Vivenda
- Consellería de Deportes
- Consellería de Atención ao Cidadán
- Consellería de Seguridade
- Consellería de Servizos Sociais
- Consellería de Mobilidade Urbana

# MATEMÁTICAS

# ATRAPA o 10.

Colorea da mesma cor os números de tal xeito que sumados xunten 10.

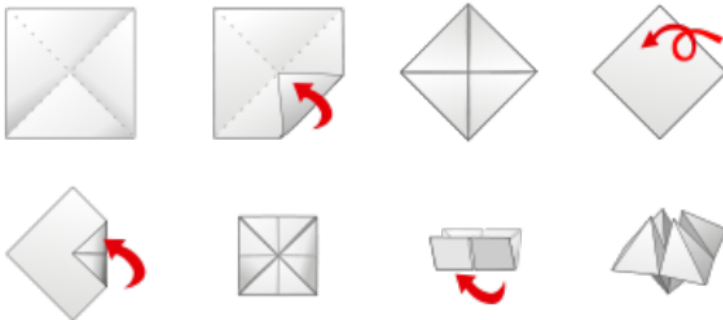
1	3	2	4	1	2	1	3	2
4	1	4	4	2	3	3	1	2
4	3	4	1	0	2	4	2	1
4	2	3	0	2	1	3	2	4
1	3	2	4	5	0	1	4	2
3	1	0	5	4	2	3	4	0
1	4	3	1	3	1	1	3	5
3	2	4	1	2	4	1	2	3
1	4	2	3	5	0	1	4	2
3	1	2	2	1	4	3	2	3
2	4	1	3	2	1	1	3	2
2	4	3	0	5	1	1	3	3



# COMECOCOS DE SUMAS Y RESTAS

Y RESTAS	SUMA $3 * 2$	SUMA $4 * 6$	SUMAS
RESTA $4 - 3$	5 1	10 3	RESTA $6 - 3$
SUMA $1 * 3$	10 5	7 4	SUMA $5 * 2$
SUMAS	RESTA $8 - 3$	RESTA $9 - 5$	Y RESTAS

## MONTAJE



1. Doblamos por la diagonal primero de por una y luego por la otra. En el papel tiene que quedar marcada una X.
2. Llevamos una de las esquinas al centro.
3. Repetimos con las otras tres.
4. Volteamos la figura.
5. Hacemos lo mismo que en el paso 2. Llevamos una de las esquinas al centro.
6. Repetimos con las 4 puntas.
7. Doblamos por la mitad para marcarlo y poder manipularlo mejor.
8. ¡LISTO! Mete los dedos en los agujeros y ya tienes tu comecocos.

## La rana que quiso ser buey



### Adaptación de la fábula de Esopo

Había una vez una rana que no se gustaba nada de nada. Todos los días del año se acercaba al estanque más cercano para ver su reflejo en las aguas y se deprimía contando todos sus defectos ¡Qué fea y vulgar se sentía!

Detestaba su gigantesca boca de buzón que, por si fuera poco, emitía sonidos carrasposos que nada tenían que ver con los dulces trinos de los pajaritos. También pensaba que el color verde lechuga de su cuerpo era feísimo, y estaba obsesionada con las manchas oscuras que cubrían su piel porque, según ella, parecían verrugas. Pero sin duda lo que más le repateaba era su tamaño porque el hecho de ser tan pequeña le hacía sentirse inferior a la mayoría de los animales.

Cada mañana, después de contemplarse en el estanque, regresaba a su casa lamentándose de su mala suerte. La ruta de vuelta era siempre la misma: sorteaba unas cuantas piedras, recorría el camino de setas rojas con lunares blancos, y atravesaba la pradera donde vivía un viejo buey. En cuanto lo veía, la rana no podía evitar hacer un alto en el camino y quedarse pasmada mirando su imponente figura.

– ¡Ay, qué suerte tiene ese buey! ¡Me encantaría ser grande, tan grande como él!



Harta de sentirse insignificante, una tarde de primavera reunió a su pandilla de amigas ranas y mandó que se sentaran todas a su alrededor.

– Escuchadme, chicas: ¡Se acabó esto de ser pequeña! Voy a intentar agrandarme lo más que pueda y quiero que me digáis si lo consigo ¡No me quitéis ojo! ¿De acuerdo?

Las amigas se miraron sobrecogidas y empezaron a negar con la cabeza para que no lo hiciera, pero no sirvió de nada pues nuestra protagonista estaba completamente decidida.

Sin esperar ni un minuto más, se concentró, cerró los ojos, y aspiró por la boca todo el aire que pudo. Poniendo boquita de piñón para no desinflarse, preguntó a las otras ranas.

– ¿Ya? ¿Ya soy tan grande como el buey?

Una de ellas contestó:

– ¡Para nada! Te has hinchado un poco, pero ni de lejos eres tan enorme.

La rana seguía encabezada y se estiró como una gimnasta rítmica para tratar de retener una cantidad de aire mayor. Su pequeño y resbaladizo cuerpo se hinchó por lo menos el doble y adquirió forma redondeada ¡Parecía más pelota que batracio!

– ¿Y ahora? ¿Lo he conseguido, chicas?

¡Las ranas del corrillo se miraron atónitas! Pensaban con franqueza que su amiga estaba loca de remate, pero ante todo debían respetar su decisión y ser sinceras con ella. La más pequeña le dijo:

– ¡Qué va! Has crecido bastante pero el buey sigue siendo infinitamente más grande que tú.

La rana no estaba dispuesta a rendirse tan pronto. Dejó la mente en blanco y respiró muy, muy profundamente. Entró tanto aire en su tripa que se oyó un ¡PUM! y la pobre reventó como un globo al que pinchan con un alfiler.

– ¡Ay, ay, qué dolor! ¡Socorro! ¡Ayudadme!

Las amigas corrieron a su lado ¡Se asustaron mucho cuando la vieron tendida boca arriba en el suelo y con un agujero en la barriga!

– Esto duele mucho ¡Haced algo o me desangraré!

Por suerte, una de las ranas era doctora y conocía bien los recursos que ofrecía la madre naturaleza. Buscó a su alrededor y encontró una tela de araña sin dueña para usarla como hilo de coser, y con ayuda de unos palitos, la operó de urgencia. Gracias a su habilidad como cirujana, consiguió salvarle la vida.

La rana herida se recuperó en unas semanas y desde entonces cambió completamente de actitud. Jamás volvió a sentirse mal consigo misma y se dio cuenta de que ser una pequeña rana tenía sus ventajas: podía nadar en el estanque, dar brincos espectaculares, jugar al escondite tras las hojas de nenúfar, y otras muchas cosas que el buey jamás podría hacer ni en sus mejores sueños. En definitiva, descubrió que uno es mucho más feliz cuando se acepta tal y como es.

***Moraleja:*** *Es absurdo intentar cambiar para convertirnos en algo que jamás seremos. Cada persona nace con unas cualidades diferentes y lo bueno es saber cómo aprovecharlas. Siéntete orgulloso de cómo eres y disfruta de las capacidades que tienes ¡Seguro que son muchas más que tus defectos!*



## SUPERTEST

1. ¿De qué personajes habla la fábula?

<input type="checkbox"/>	Búfalo
<input type="checkbox"/>	Rana
<input type="checkbox"/>	Perro
<input type="checkbox"/>	Caballo

2. ¿Qué era lo que menos le gustaba de sí misma?

<input type="checkbox"/>	Su aspecto
<input type="checkbox"/>	Su color
<input type="checkbox"/>	Su tamaño
<input type="checkbox"/>	Su voz

3. ¿Cuál era su camino de regreso a casa?

<input type="checkbox"/>	Salía del colegio, cogía el autobús y ya la dejaba enfrente de su casa.
<input type="checkbox"/>	Se subía a la hoja de un nenúfar y se dejaba llevar.
<input type="checkbox"/>	Se metía en la mochila de alguien que pasaba por allí.
<input type="checkbox"/>	Sorteaba unas piedras, recorría un camino de setas y atravesaba la pradera

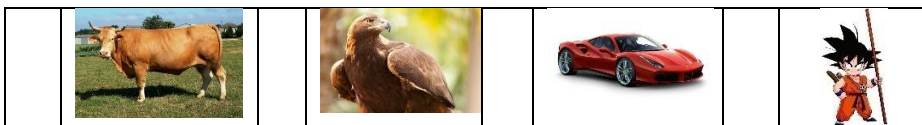
4. ¿Sabrías llegar del cole hasta tu casa? Descríbelo.

Handwriting practice lines consisting of three sets of horizontal lines with a dashed midline and a red vertical margin on the left.

5. ¿Conoces la dirección de dónde vives? Escríbela.

Handwriting practice lines consisting of two sets of horizontal lines with a dashed midline and a red vertical margin on the right.

6. ¿A quién se quedaba pasmada mirando?



7. ¿Qué hizo la rana para ser grande?

<input type="checkbox"/>	Comer muchas espinacas
<input type="checkbox"/>	Hincharse como un globo
<input type="checkbox"/>	Reunir las 7 bolas mágicas y pedir un deseo
<input type="checkbox"/>	Hacer mucho deporte

8. ¿Cuántas veces lo intentó?

<input type="checkbox"/>	Una sola vez
<input type="checkbox"/>	Nunca lo intentó
<input type="checkbox"/>	Lo intentó tres veces
<input type="checkbox"/>	Lo hizo dos veces

9. ¿Qué le sucedió?

<input type="checkbox"/>	Se cayó en un agujero
<input type="checkbox"/>	Salió disparada
<input type="checkbox"/>	Le reventó la tripa
<input type="checkbox"/>	No le pasó nada

10. ¿Quién la curó?

<input type="checkbox"/>	El buey
<input type="checkbox"/>	Su mamá
<input type="checkbox"/>	Un médico que pasaba por allí
<input type="checkbox"/>	Una rana doctora

11. ¿Se llegó a recuperar?

<input type="checkbox"/>	No, ahora es redonda
<input type="checkbox"/>	Sí, y se dio cuenta de su error

12. ¿Qué habrías hecho tú en su lugar?

<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

13. ¿Te gustó la fábula?

<input type="checkbox"/>	Sí
<input type="checkbox"/>	Algo aburrida
<input type="checkbox"/>	No
<input type="checkbox"/>	Muy mejorable

14. ¿Quién o qué te gustaría ser? ¿Por qué?



Two sets of primary-ruled writing lines. Each set consists of a solid top line, a dashed midline, and a solid bottom line. A red vertical bar is on the left side of each set.

15. Invéntate otro final para la fábula en el que introduces a tu personaje y léeselo a tu familia.

1. **S**i imprimiste el texto, coge rotulador rojo y repasa en este color las letras que te encuentres en el texto que sean mayúsculas.

**S**i no imprimiste el texto, escribe todas aquellas palabras que comienzan en mayúscula. **N**o te olvides de escribir la mayúscula en color rojo.

2. Subraya las palabras de la **primera página** de la lectura que tengan la letra "r" y clasifícalas e dos cuadros "r fuerte" y "r suave".

R fuerte 		R suave 	

3. Rodea las palabras que te encuentres en la **segunda página** de la lectura que tengan tr, dr, fr, br, cr, fl, bl, cl...

4. Haz un listado con todas aquellas palabras de la **tercera página** que nombran personas, animales, cosas, objetos, partes del cuerpo, etc. Escríbelas en tarjetas por separado como esta...



Y juega con ellas clasificándolas según:

a) Misma cantidad de letras.

b) Misma cantidad de sílabas. Haz palabras encadenadas:

ra-na, na-ta, ta-pa...

c) Construye frases locas con las diferentes tarjetas.

d) Masculinas / Femeninas

e) Singular / Plural

f) Según las que hagan referencia a animales, a objetos, a cosas...

g) Nombra una cualidad (un adjetivo) que le puedes dar a los nombres que tienes en tus tarjetas. Por ejemplo:



rana

verde, húmeda, saltarina...


Hoye é...

# MATEMÁTICAS

Colorea los círculos de tal manera que vayas saltando de **2 en 2** para conseguir que el conejo se coma la zanahoria.

	2	4	6	7	9	8	16	53	51
6	3	5	8	10	18	10	56	52	
8	21	19	16	12	14	43	46	48	50
23	24	22	20	18	40	42	44	49	42
25	26	31	34	36	38	42	44	52	44
27	28	30	32	35	37	41	45	51	40

Ahora haz lo mismo, pero de **3 en 3**:

.

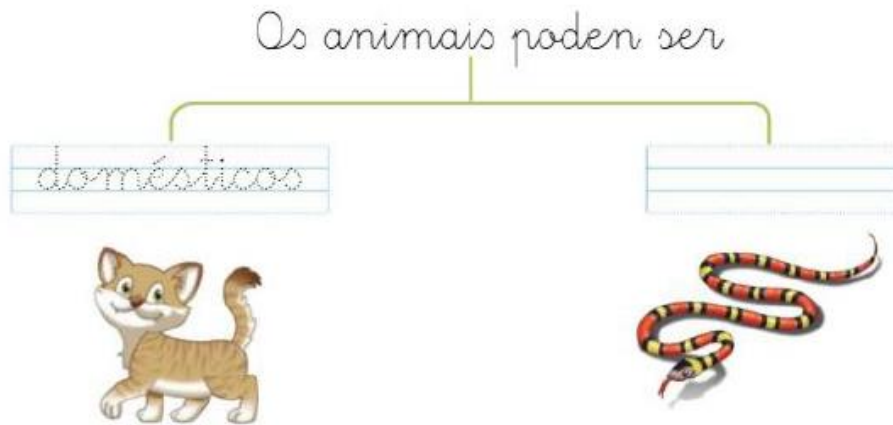


# CIÊNCIAS da NATUREZA



Se o coello come cenorias é un animal...

1 Completa.

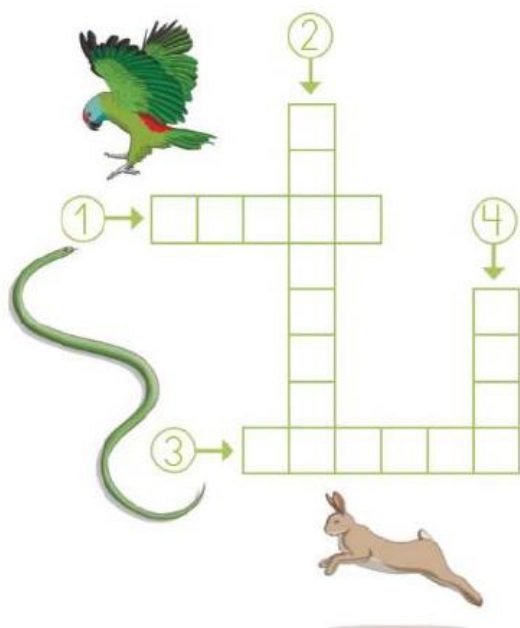


2. Nomea 5 animais dos dous tipos:

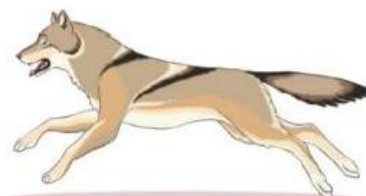
Animais...	1.	2.
3.	4.	5.

Animais...	1.	2.
3.	4.	5.

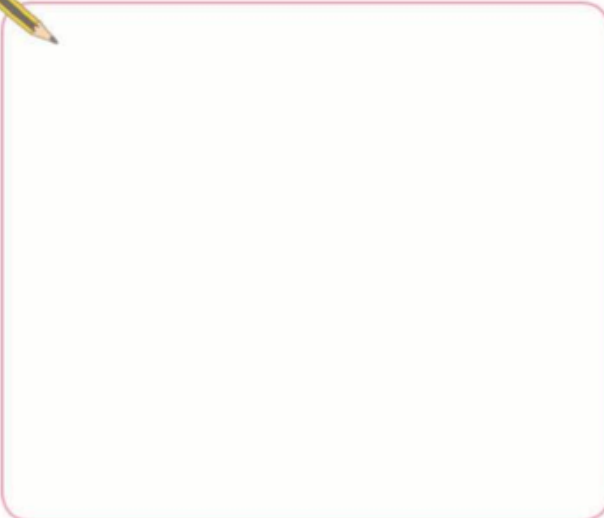
3. Completa o encrucillado:



- ① Repta e ten escamas.
- ② É ovíparo e ten ás.
- ③ Ten pelo e é herbívoro.
- ④ É carnívoro e vivíparo.



4. Debuxa o teu animal preferido e contesta:

	É herbívoro?	<input type="checkbox"/>
	Ten escamas?	<input type="checkbox"/>
	Anda?	<input type="checkbox"/>
	É vivíparo?	<input type="checkbox"/>
	É doméstico?	<input type="checkbox"/>

Que animal é?

5. Con preguntas similares a estas xoga ao "Quen é quen" coa túa familia.

6. Inventa un animal fantástico e debúxao.

Por exemplo, no Antigo Exipto ou Grecia inventaban seres e deuses fantásticos, tamén outros seres que se chaman mitolóxicos. Para facelos mesturaban características de diferentes animais, ou o home, muller + outro animal:

- **Anubis**: era metade chacal (can exipcio), metade home.
- **Grifo**: aguiá + león



Grifo



Anubis

- **Sereas, unicornios, minotauros...**

# LINGUA GALEGA + CIENCIAS

No seguinte **enlace** podedes ver unha curta titulada "A viaxe das bolboretas":

<http://www.crtvg.es/infantil/programas/os-contos-do-camino/capitulo-10-a-viaxe-das-bolboretas>

Despois de ver a curta contesta as seguintes preguntas:

1. Que animais aparecen no conto? Fai un listado dos diferentes animais.
2. De onde ata onde ían estes animais?
3. Todos eles teñen en común que son insectos. Fai un pequeno estudo sobre eles no seguinte enlace: [https://www.youtube.com/watch?v=3tXZZTy\\_ncE](https://www.youtube.com/watch?v=3tXZZTy_ncE)
4. Cal é o único animal que aparece que non é un insecto?
5. Cales son as súas características?

QUE CLASE DE ANIMAL É?	MAMÍFEROS	PEIXES	ANFIBIOS	RÉPTILES	AVES
Como cobre o corpo?					
Como nace?					
Entón é un animal?					
De que se alimenta?					
Entón é un animal?					
Como se despraza?					
É salvaxe ou doméstico?					

6. Que animal do conto levaba unha flor a xeito de parasol?
7. Que animal cantou unha nana para axudar ao protagonista?
8. Que animal o axudou para soltarse dunha tea de araña?
9. Que insecto é o inimigo dos pulgóns?
10. Que insecto evitou que levasen ao protagonista a un formigueiro? E que o comesen?
11. Escribe un novo título para o conto.
12. Gustouche o final da historia? Inventa un novo final.
13. Debuxa unha portada para un posible conto desta historia.

# LENGUA CASTELLANA



Separa correctamente las palabras:

ellapiz



el

lápiz

sucama



losniños



unárbol



unasmanzanas



tusjuguetes



elbolso



mipelota



lasuvas



mis amigos



sumanta



los calcetines



el oso



un radio



un migato



el abrigo



tus abuelos



Escribe 5 oraciones con las que escojas.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

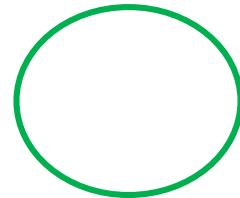
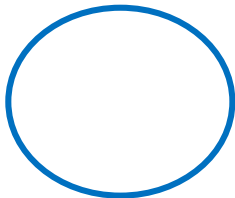
# MATEMÁTICAS

1. Escoge dos números al azar.

Uno tiene que ser > que 24 y < que 99 (mayor que 24 y menor que 99),

el otro tiene que ser > que 100 y < que 167 (mayor que 100 y menor que 167).

Escríbelos y di como se nombran.

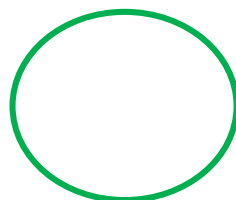
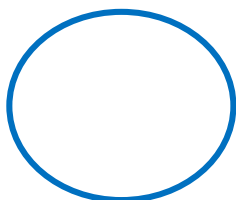


2. Descompón esos números en unidades, decenas y centenas:

C	D	U

C	D	U

3. Compáralos ¿Cuál de los dos es mayor? Rodea:



4. Escribe cada número en el cuadro gris y después su anterior y su posterior:

--	--	--

--	--	--

5. Ahora haz lo mismo intentando completar los cuadros que faltan (colegas, familia de...) con cada uno de tus números (los que escogiste) van el cuadro gris.

Hazlo como en el ejemplo (mi número es el 25).

24	25	
	35	36
	45	

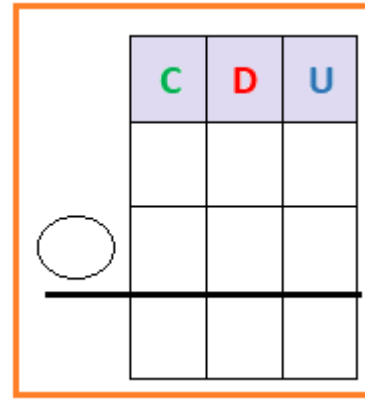
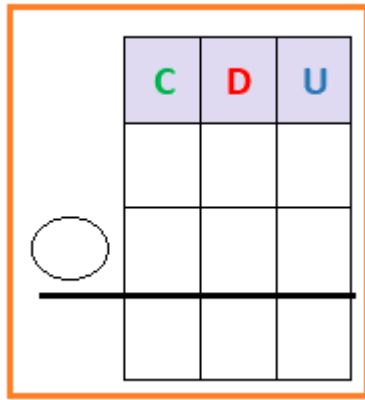




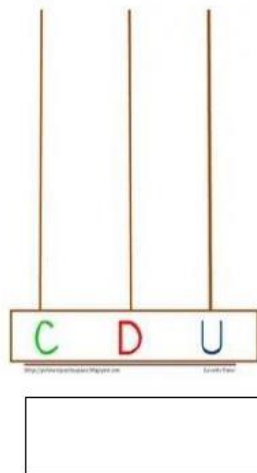
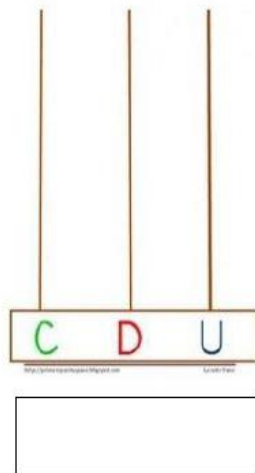


6. Inventa un problema con uno de tus números y resuélvelo:

7. Suma los dos números que te inventaste y al resultado réstale 12



8. Pon los resultados de la suma y de la resta en su ábaco.



9. Completa y escribe la respuesta con letra:

1.	En una carrera llego a la meta entre el sexto y el octavo. Llego de...	
2.	Completa la serie: 12 - 14 - 16 - .....	
3.	Los números acabados en 1, 3, 5, 7, 9; son números...	
4.	¿Cuál es el quinto día de la semana?	
5.	Si tengo 10 canicas y me regalan alguna, ¿qué operación hago?	

10. ¿Cuál es el valor de cada monstruo?

$\text{Red Monster} + \text{Blue Monster} = 12$   
 $\text{Red Monster} - \text{Yellow Monster} = 7$

[Red Monster] [ ]  
 [Blue Monster] [ ]  
 [Yellow Monster] [ ]



Hoxe é...

---

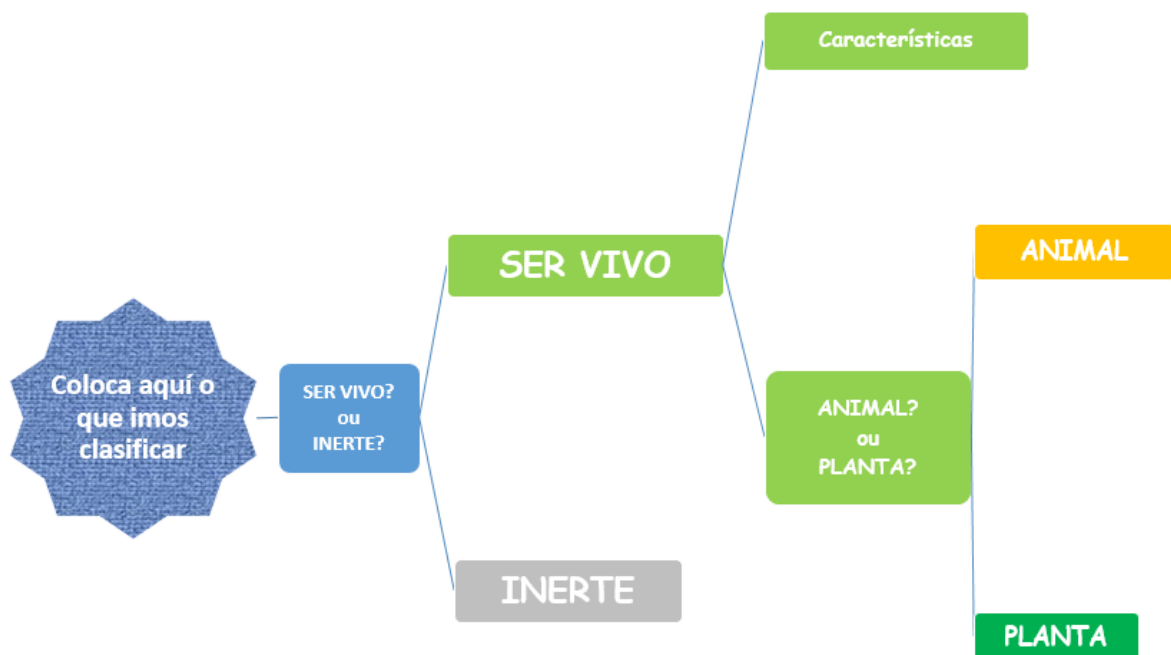
## CIENCIAS da NATUREZA

No seguinte **enlace**:

<https://www.youtube.com/watch?v=1HITSsx9rZM>

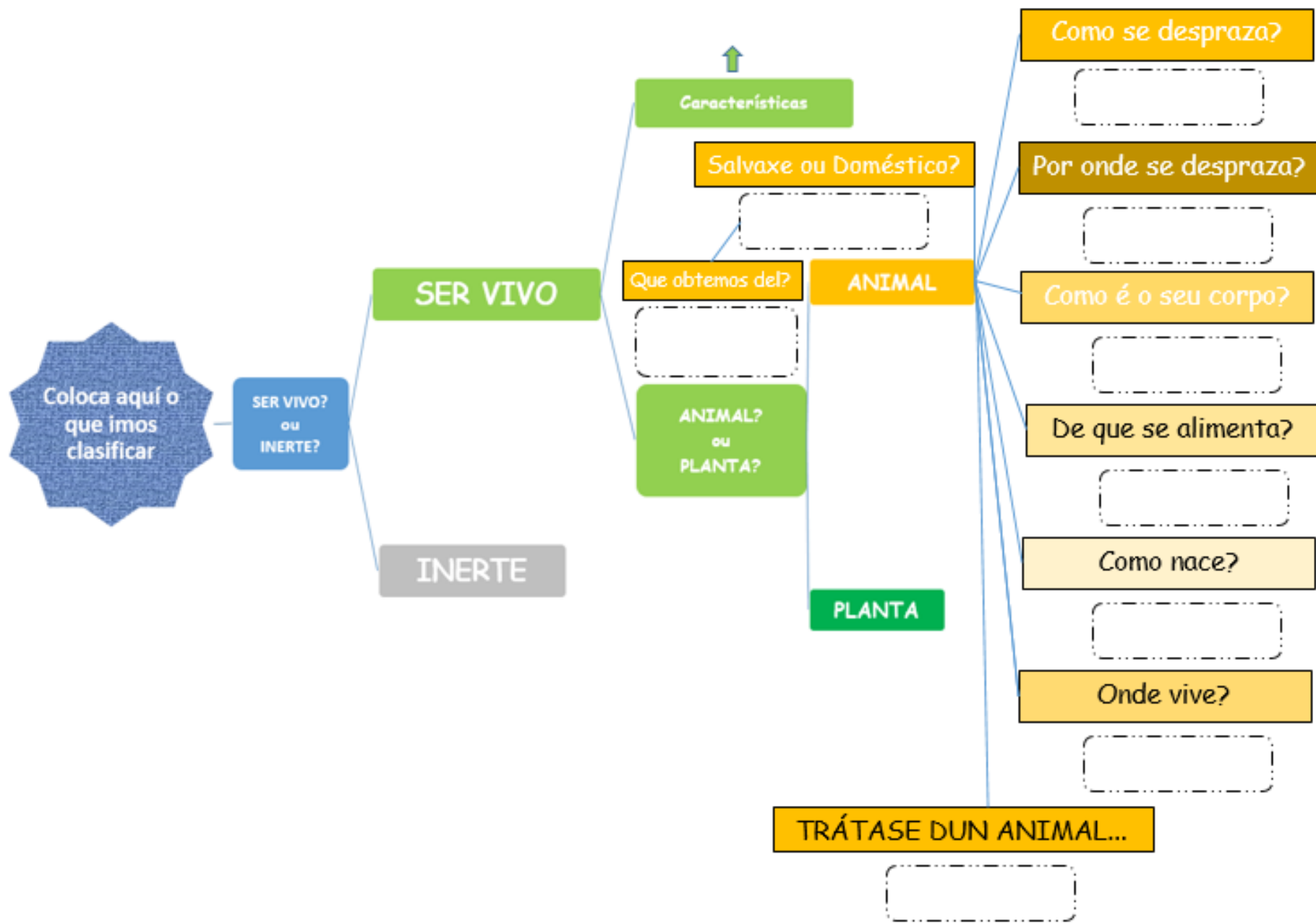
podes repasar as diferencias entre seres vivos e inertes e as súas características.

**Colorea** o mandala e nomea as características dos seres vivos que aparecen nel. Toma coma referencia o seguinte **esquema**:





Completa o seguinte cadro co animal que máis che guste:



# LINGUA GALEGA (para posible Stop Motion)

**TÍTULO:**



① Comezo

② Protagonista

③ Lugar


④ Problema

⑤ Outros personaxes

⑥ Solución do problema

⑦ Final

**O NO SO CONTO**



The form consists of seven numbered boxes for writing, arranged in a circular path around a central illustration. The boxes are: 1. Comezo (top left), 2. Protagonista (top middle), 3. Lugar (top right), 4. Problema (middle right), 5. Outros personaxes (bottom right), 6. Solución do problema (bottom left), and 7. Final (middle left). Arrows connect the boxes in a clockwise cycle: 1 to 2, 2 to 3, 3 to 4, 4 to 5, 5 to 6, 6 to 7, and 7 back to 1. In the center, there is a box with the title 'O NO SO CONTO' and an illustration of a castle with a dragon flying nearby.

# LENGUA CASTELLANA

Te propongo un RETO. Mi ordenador se ha estropeado y la tecla para separar las palabras no me funciona. ¿Me puedes ayudar? Sólo tienes que leer detenidamente el enunciado, separar las palabras adecuadamente y volver a escribirlo para saber qué es lo que tienes que hacer. Ahí va...

Ordena las sílabas necesarias para escribir de forma correcta la palabra.

Two sets of handwriting practice lines, each consisting of a solid top line, a dashed middle line, and a solid bottom line. The first set is on the left and the second set is on the right.

— — — —  
e fan  
le di te

— — — —  
ma  
do tra  
dor

	Masculino	Plural		Masculino	Plural
	Femenino			Femenino	

A continuación, indica de cada palabra si es masculina (el, un) o femenina (la, una) con una X y escribe su plural (varias cosas).

— — — —  
be ra  
nu

— — — —  
sí ba  
tu la

	Masculino	Plural		Masculino	Plural
	Femenino			Femenino	

\_\_\_\_\_

fo          xi  
si  
lo          no

\_\_\_\_\_

mo          che  
la          chi

	Masculino	Plural		Masculino	Plural
	Femenino			Femenino	

Escribe las palabras en orden para completar la oración.

En \_\_\_\_\_

a                  voy                  invierno  
sierra.                  la

\_\_\_\_\_

escritor                  Samaniego                  un  
español.                  es

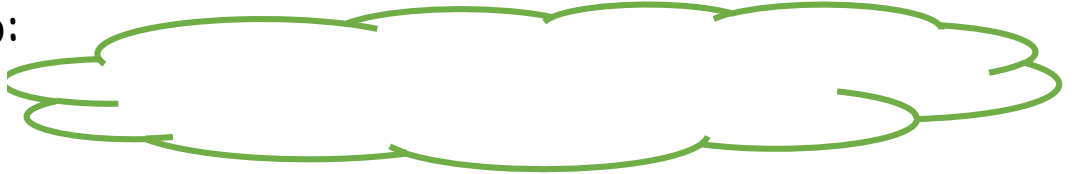
# EL NÚMERO DEL DÍA

82

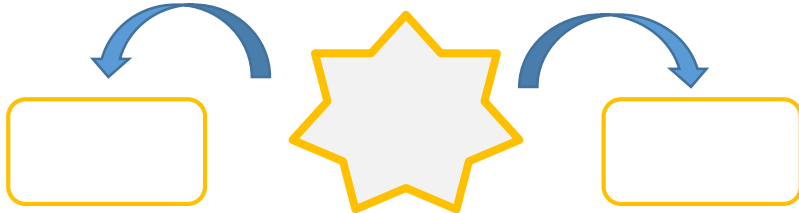
Lo escribo:

\_\_\_\_\_

Lo represento:



Anterior y posterior:

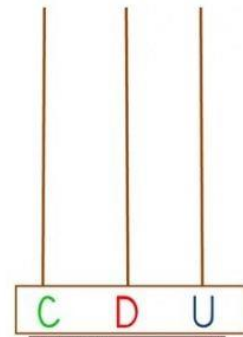


Le sumo + 10 = \_\_\_\_\_

Le resto - 10 = \_\_\_\_\_

LUGAR QUE OCUPAN SUS CIFRAS. Completa el ábaco:

C	D	U

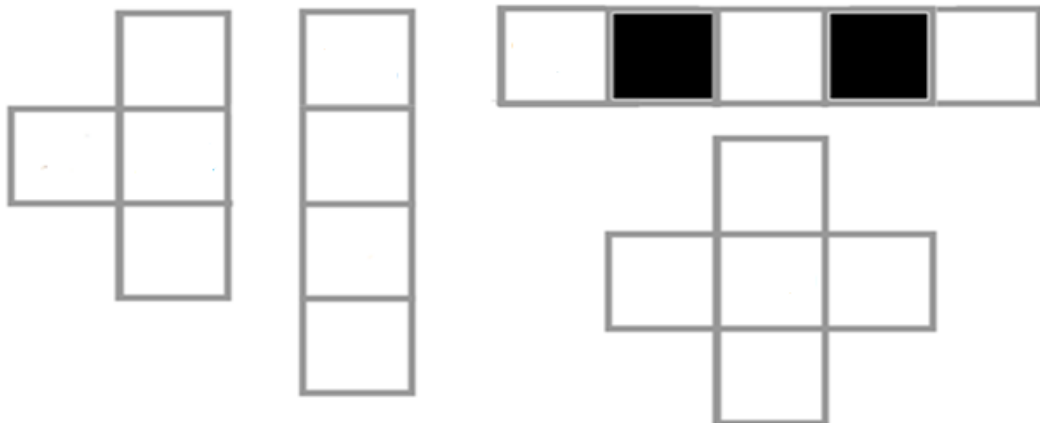


Sumado es...  +  +

Si me salto 3: \_\_\_\_\_

Si retrocedo 3: \_\_\_\_\_

Escríbelo en la casilla que quieras y completa:



# A PALABRA SEGREDA: Padiola

ESCRIBE A PALABRA CON MAIÚCULAS:

ESCRIBE A PALABRA CON MINÚSCULAS:

FAI UN DEBUXO:

CANTAS LETRAS TEN? COLOREA:



--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

CANTAS SÍLABAS TEN? COLOREA:



--	--	--	--

ESCRIBE PALABRAS QUE EMPECEN IGUAL CA PALABRA SEGREDA