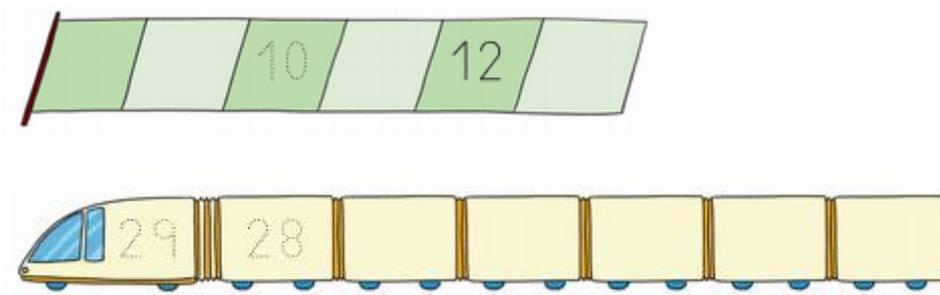


## Propostas 1º educación primaria

### Matemáticas

1. Completa las series.



Ahora dibuja tú una serie con los números que quieras.

2. Haz este dibujo en un papel y colorea cada globo del color que corresponda.



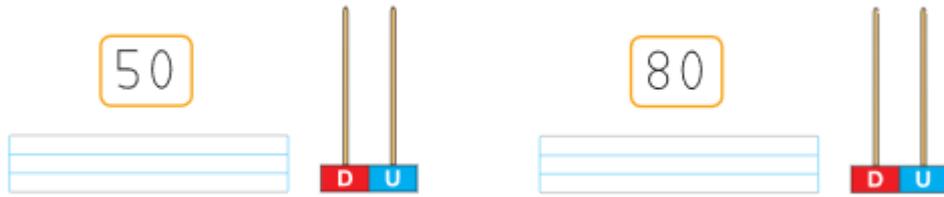
Ahora dibuja tú 3 globos más con los números que te apetezca.

3. Cuenta y une.

	6 decenas	<input type="text" value="cincuenta"/>
	4 decenas	<input type="text" value="cuarenta"/>
	5 decenas	<input type="text" value="sesenta"/>
	9 decenas	<input type="text" value="ochenta"/>
	7 decenas	<input type="text" value="noventa"/>
	8 decenas	<input type="text" value="setenta"/>

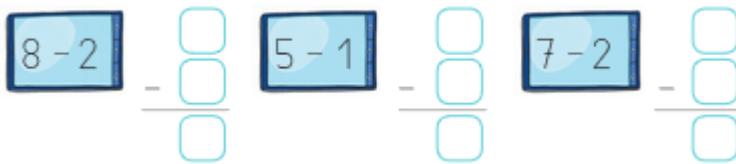
Puedes probar en casa a hacer grupitos de diez con palillos, garbanzos...

4. Escribe como se leen y dibuja las bolitas en el ábaco.



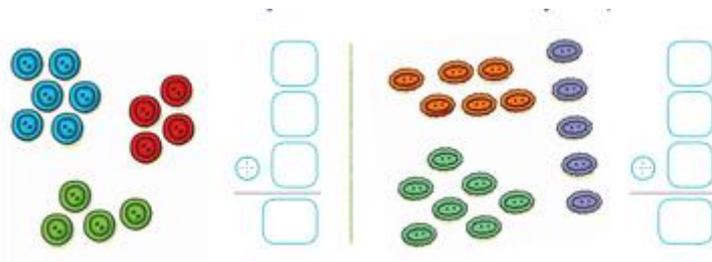
Ahora dibuja tú dos ábacos más con los números que quieras.

5. Restas y sumas.



Para resolver estas restas recordad como decíamos en clase... “desde el 5 hasta el...15” y dibujábamos la flechita de abajo hacia arriba para no olvidarnos. También podéis dibujar una recta numérica del 0 al 20 e ir dando saltitos.

$$\begin{array}{r} 15 \\ - 5 \\ \hline \square \end{array} \quad \begin{array}{r} 13 \\ - 6 \\ \hline \square \end{array} \quad \begin{array}{r} 14 \\ - 8 \\ \hline \square \end{array}$$



$$\begin{array}{r} 23 \\ + 33 \\ \hline \square \end{array} \quad \begin{array}{r} 41 \\ + 14 \\ \hline \square \end{array} \quad \begin{array}{r} 40 \\ + 15 \\ \hline \square \end{array} \quad \begin{array}{r} 14 \\ + 43 \\ \hline \square \end{array}$$

## 6. Problemas.

Amanda quiere comprar un balón que cuesta 10 euros. Tiene 5 euros.  
¿Cuántos euros le faltan?



cuesta ►   
tiene ►   
le faltan ►   
Le faltan  euros

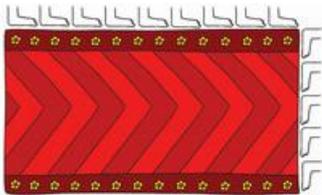
- Pablo tenía 13 llaveros. Paula le regala 6 más. ¿Cuántos llaveros tiene ahora Pablo?

tenía ►   
le regalan ►   
ahora tiene ►

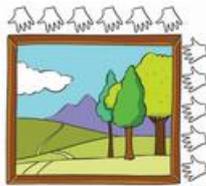


Tiene  llaveros.

## 7. Medimos.



Largo ►  pies  
Ancho ►



Largo ►  palmos  
Ancho ►

Ahora mide tú con pies el largo de tu pasillo o de una habitación, y con palmos una mesa.

## Lengua Castellana

1. Escribe el nombre de estos dibujos.

### Con R



### Con RR



2. Elige la palabra adecuada para cada frase. Tienes que escoger una de las 3 palabras que están escritas en mayúsculas para completar la frase.

**NUEVE**

**CUENTA**

**RÍE**

- María \_\_\_\_\_ un chiste.

**PIEDRA**

**LIBRO**

**ABUELO**

- El \_\_\_\_\_ vive en Mugaridos.

**PAN**

**GATO**

**LUPA**

- Merendamos \_\_\_\_\_ con queso.

**CANTA**

**PIANO**

**RATAS**

- Me gustaría tocar el \_\_\_\_\_.

Al copiar la frase acordaros de las mayúsculas al principio de la frase y el punto al final. También tenéis un nombre de un lugar que empieza con mayúscula ¿Qué lugar es? Recordar que los nombres de pueblos, ciudades... empiezan con mayúscula.

3. Dibuja y colorea los anillos olímpicos siguiendo estas indicaciones.

El primero de arriba de la izquierda, azul

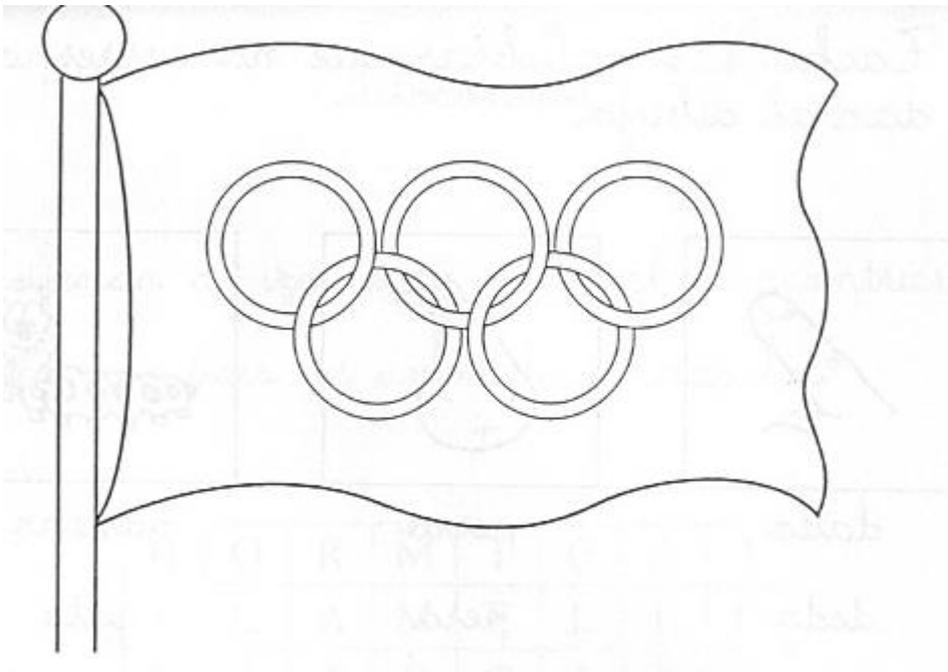
El del centro, negro.

El otro de arriba, rojo.

El de la izquierda de abajo, amarillo.

El otro de abajo, verde.

El fondo de la bandera es blanco.



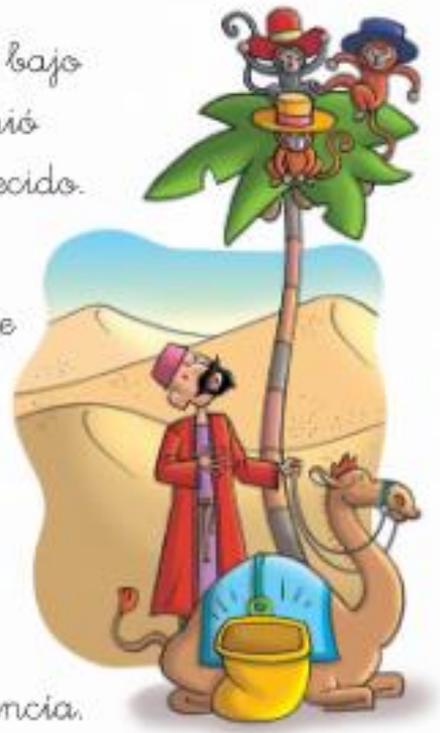
Lee y responde.

## El mercader y los monos

Un mercader de sombreros dormía bajo un cocotero. Al despertarse, descubrió que su cargamento había desaparecido.

De pronto oyó unos gritos y vio un grupo de monos columpiándose en las palmeras. ¡Cada mono llevaba puesto un sombrero!

El mercader se enfureció y, con rabia, tiró su gorro al suelo. Los monos, divertidos, lo imitaron, y así el hombre recuperó su mercancía.



- ¿Qué vendía el mercader?
- ¿Por qué tiró el mercader su gorro? Elige la respuesta correcta y escríbela.

Porque estaba muy enfadado.



Porque sabía que así recuperaría la mercancía.

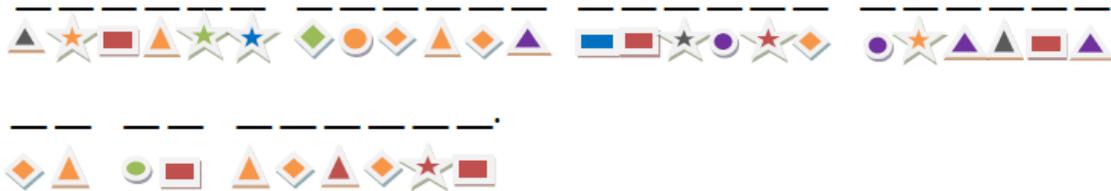
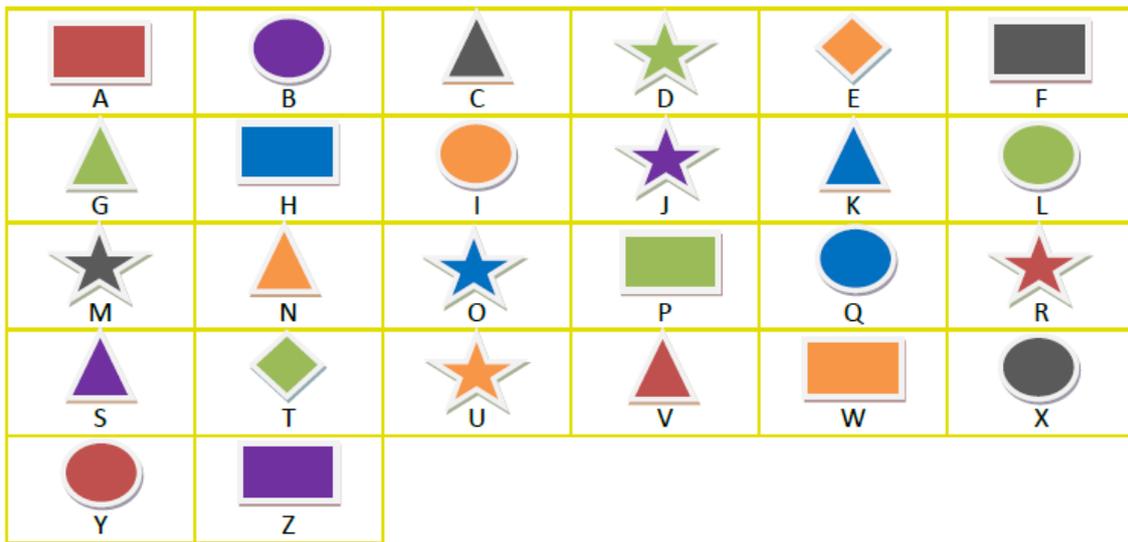
### 4. Adivina donde guarda el tesoro el duende Jurry.

En esta actividad vamos a descifrar el mensaje que nos envía este gracioso duendecillo. Para lograrlo tendréis que fijaros en las figuras y cambiarla por la letra correspondiente.

Os daré una pequeña pista... la primera forma que observáis es un triángulo con un color así un poco grisáceo, voy al lugar donde esta ese triángulo y veo que es la letra "C". Ahora seguir vosotros/as solitos/as!!! y adivinaréis donde está el tesoro de Jurry. 😊



¿En qué lugar de la cocina guarda el tesoro?



5. Lectura diaria de cuentos, revistas, comics... con temática que interese y motive al niño o niña. Recordar que una lectura conjunta o leer en voz alta es muy importante ya que de este modo interiorizamos el sonido de las letras y sílabas.

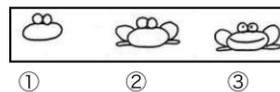
### Educación artística

Continuamos coa aprendizaxe do debuxo paso a paso.

#### APRENDO A DIBUJAR

Sigue los pasos y haz el dibujo. Luego lo coloreas.

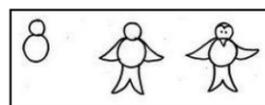
##### UNA RANA



①                      ②                      ③



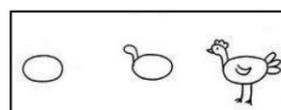
##### UN PAJARITO



①                      ②                      ③



##### UN POLLITO



①                      ②                      ③



## **PROXECTO: LINGUA, CCNN E CCSS**

1. Se fixestes o álbum coas letras do abecedario en lingua castelá, podedes completar a esas letras, co abecedario en lingua galega. Tedes o abecedario en galego con música para orientarvos. LEMBRÁDE! En galego non existen las letras J e o Y.

O ABECEDARIO EN GALEGO –

<https://www.youtube.com/watch?v=4tRpgWfWSZs>

2. Lembrades o comezo do noso horto na escola? A última vez que nos vimos montamos os bancais e plantamos uns amorodos. Quixemos enviarvos unhas fotiños de cómo medrou o que plantamos o último día. Agardamos que vos faga moita ilusión poder ver as nosas plantiñas.





Para non esquecer todo o proceso de sementar, remover a terra,... coa canción de Migallas podemos escoitar cómo se vai sementando e o traballo que hai detrás ademáis dunhas deliciosas merendas saudables.

ALIMENTACIÓN MERENDAS SAUDABLES –

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

3. Para rematar, un videoconto para que sigades lendo e escoitando historias.

A TOUPIÑA QUE QUERÍA SABER QUEN LLE FIXERA AQUILO NA CABEZA

[https://www.youtube.com/watch?v=zJmzxjZPO\\_o](https://www.youtube.com/watch?v=zJmzxjZPO_o)

- Quén é a protagonista deste conto?
- Por qué estaba enfadada?
- Qué andaba a buscar?
- Como remata a historia?

**PROPOSTAS ACTIVIDADES 2º E.P.**

**Área de lingua castelá**

- Empezamos **con escritura**. A modo de exemplo, quedan as imaxes posteriores, por si queredes montar unha historia similar, poden pegar as que eles e elas queiran. A ter en conta, utilizar estruturas como: para comezar, para finalizar, nexos de unión como despois, antes que...e o uso de comas e puntos.



**Contar una historia**



En primer lugar, después,  
a continuación...



- Realizar esta **pequeña comprensión lectora**

# EL RELOJ DEL DUENDE

Cosme era un duende de orejas puntiagudas que vestía de azul con lunares naranja. Cosme tenía un gran reloj cuadrado colgado en la pared, tras su cristal, se veía una ventanita con una luna o un sol. Aquel reloj parecía no funcionar porque sólo tenía una aguja. Pero Cosme conocía el secreto y es que su reloj era especial: cuando la aguja la colocaba en las 12 y en la ventanita ponía el sol, se hacía de día. Pero cuando la giraba hasta que en la ventanita apareciera la luna... de repente en todo el país se hacía de noche. Así que nadie sabía por qué, pero el sol o la luna desaparecían y aparecían en el cielo caprichosamente. Nunca se podía saber cuando llegaría el día o la noche. ¿Os imagináis todos los problemas que acarrea esto?.

1. ¿Quién era Cosme?.....
2. ¿Qué tenía y dónde?.....
3. ¿Por qué el reloj parecía estropeado?.....
4. En la lectura dice que nadie sabía por qué de repente se hacía de noche o de día. ¿Tú lo sabes? ..... Explícalo.....
5. ¿Crees que está bien hacer funcionar este reloj? ..... ¿Por qué?.....
6. Imagina algún problema que ocasionara el reloj del duende. ....
7. Copia tres nombres masculinos de la lectura y escribe al lado si están en singular o plural .....
8. Ahora haz lo mismo con tres nombres femeninos.....
9. Escribe las palabras que lleven ce o ci.....
10. Inventa una frase con alguna de esas palabras. ....
11. Dibuja detrás al duende y a su reloj.

- Xogo de ordear secuencias lóxicas, extraída dun episodio do Gato Félix. Debedes ordear as viñetas para que teña sentido a historia. Primeiro pensa, antes de mover todas. Para iso teredes que ver o vídeo. <https://youtu.be/shULZeBfiw>

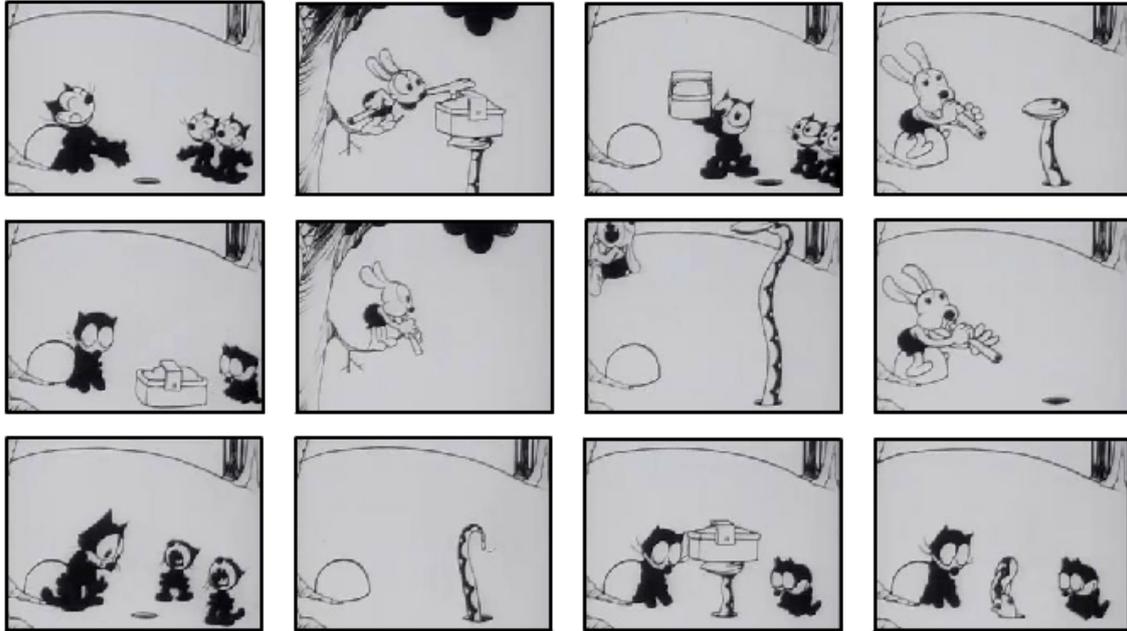
Logo podedes aproveitar para escribir a historia.

**JUEGOS DE LÓGICA**

magomadrid.es

**FELIX EL GATO**

Pon cada viñeta en su posición correspondiente. Haz clic, arrastra y suelta. Resuélvelo y disfrutarás del vídeo.

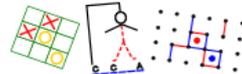


- Deixo tamén **estos xogos de lápiz e papel** por si queredes xogar coas vosas familias.

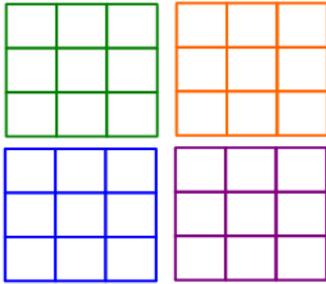


Nombre: \_\_\_\_\_

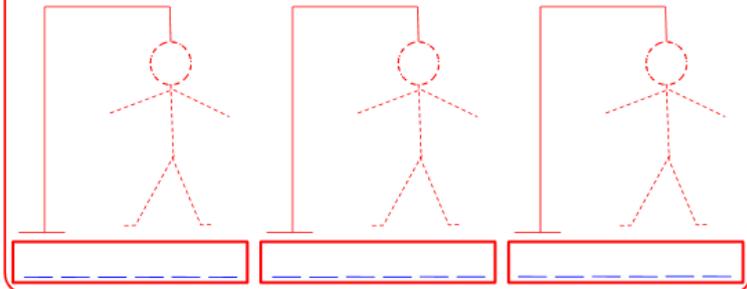
**JUEGOS DE LÁPIZ Y PAPEL**



**TRES EN RAYA**



**AHORCADO**



**TIMBIRICHE**



## Área de lingua galega

- Recorta e fai un dominó de xénero. Unindo o seu feminino co seu masculino. Mentras xogas tamén podes dicir si está en plural ou singular ditos sustantivos.

# DOMINÓ XENERO



NENO	NAI	REI	PORCO
OVELLA	PRINCIPE	MESTRE	XUIZA
EMPERADOR	GALO	NENA	CONDE



ACTOR	CABALO	PORCA	EGUA
CONDESA	MESTRA	ACTRIZ	CAN
XUÍZ	PAI	PRINCESA	CADELA
CARNEIRO	RAIÑA	GALIÑA	EMPERATRIZ



- Gustaríavos escribirme **unha carta**....estarei encantada de poder leela. Tan só ten que ter uns requisitos, estar escrita en galego, e ten que levar data, encabezado, saúdo, despedida e sinatura.

## ÁREA DE MATEMÁTICAS

- Xogamos de novo cos pares e impares, esta vez, recopilade zapatos que teñades pola casa da vosa familia e buscade o seu número e clasifícade. Logo podedes facer unha suma de todos xuntos.
- Repasamos polígonos, recordar o que era un lado, vértice e un ángulo.

### RECORTAMOS Y CLASIFICAMOS FIGURAS PLANAS

Colorea y recorta los polígonos. Después, pégalos en tu cuaderno, añadiendo debajo una ficha como la del ejemplo

●	Nombre:
	Número de Lados:
	Número de Ángulos:
●	Número de Vértices:

Cuando lo hayas pegado en el cuaderno, repasa:

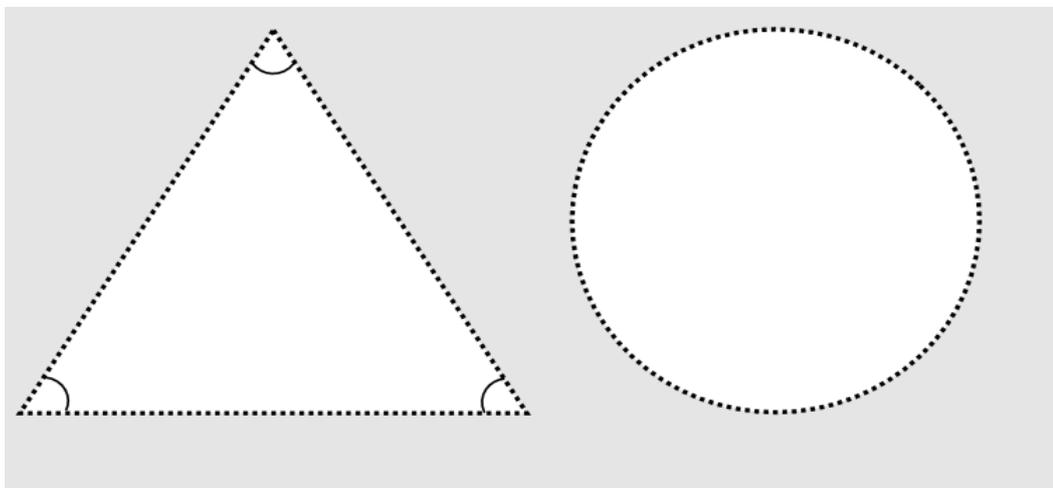
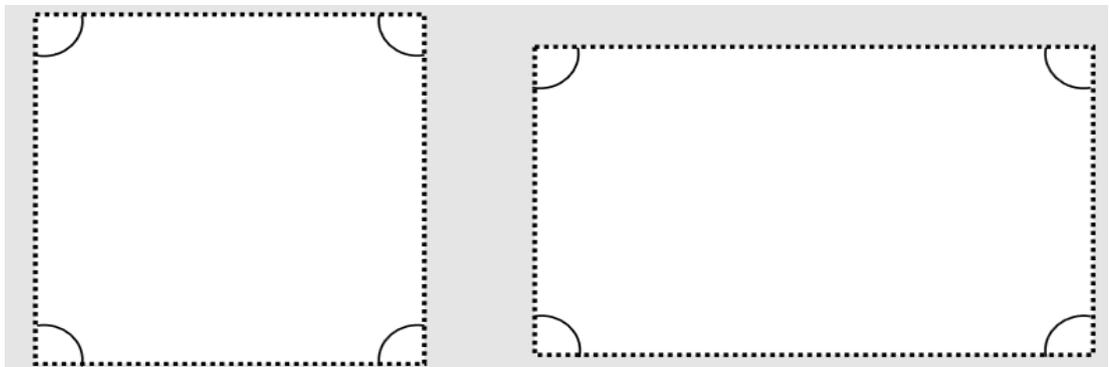


LADOS

VÉRTICES



ÁNGULOS



- **Busca imaxes de polígonos** pola túa casa, debuxa e pinta das mesmas cores sinalando ángulo, vértice e lados. Recordades a diferenza entre círculo e circunferencia. Buscade un exemplo de cada unha pola casa.
- **Fai este cálculo mental**

$760 + 100 =$

$512 + 9 =$

$800 - 100 =$

$554 + 11 =$

$600 + 250 =$

$865 - 11 =$

$549 - 200 =$

$340 - 200 =$

- Deixo uns problemillas

La noria del parque tiene 68 asientos y han subido 19 niños. Cuántos asientos quedan libres?

A la entrada del colegio había 789 niños y niñas. Cuántos faltan por llegar si en el colegio somos, en total, 857 niños y niñas?

- Escribe os números e relaciona.

Noventa y cuatro	2C+1D+5U
Ciento doce	2C+2D+ 2U
Doscientos veintidós	9D + 4U
Doscientos treinta y seis	1C+1D+2U
Doscientos quince	2C+3D+6U

- Realiza operacións

789	567	670	896	568
+ 456	+ 345	+ 56	- 129	- 349
-----	-----	59	-----	-----
		-----		
670	457	65		
X 5	x 4	x 3		
-----	-----	-----		

### ÁREAS DE CIENCIAS NATURAIS E CIENCIAS SOCIAIS

Esta semana gustaríame dedicala o día da TERRA, O MÉRCORES 22 DE ABRIL. Para iso recordamos cun vídeo que xa vimos na clase.

<https://www.youtube.com/watch?v=8IUnpPktGwo>

Prestade moita atención

- Como se chama o conxunto de toda a auga que hai na terra?
- Podes recordar os mares e os océanos...e situalos nun mapa?
- Recordades a diferenza entre mar e océano ? Escribe a resposta e pon un exemplo a través dun debuxo.

- Facemos un debuxo da terra triste e da terra contenta. Poñendo o seu lado, onde situariades a contaminación, a tala de árbores, animais, limpeza, plantar árbores.... En contenta ou en triste?
- Observade esta imaxe. Que está pasando?. Podedes escribir que se vos ocorre para acabar con dita contaminación.



### Educación artística.

Diseñar unha terra con material de refugallo. Algúns exemplos.

