

PRIMARIA

1

PRIMEIRO TRIMESTRE

Cinco en raia

Libro de recursos

O **Libro de Recursos** do proxecto **Cinco en raia 1**, para primeiro curso de Primaria, é unha obra colectiva concibida, deseñada e creada no Departamento de Edicións Educativas de Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L., dirixido por **Teresa Grence Ruiz** e **Ana María Guerra Cañizo**.

Na súa elaboración participou o seguinte equipo:

TEXTO

Beatriz Bolaños López de Lerma
Ánxela Carril Caldelas
Lourdes Herrera Álvarez
Xoán López Bendaña
Arancha Méndez Pérez
Lola Núñez Madrid
Afonso Toimil Castro
Natalia Vázquez García

EDICIÓN

Lourdes Herrera

DIRECCIÓN DO PROXECTO

Lola Núñez Madrid
Mercedes Rubio Cordovés
Afonso Toimil Castro

DIRECCIÓN E COORDINACIÓN EDITORIAL DE PRIMARIA

Maite López-Sáez Rodríguez-Piñero

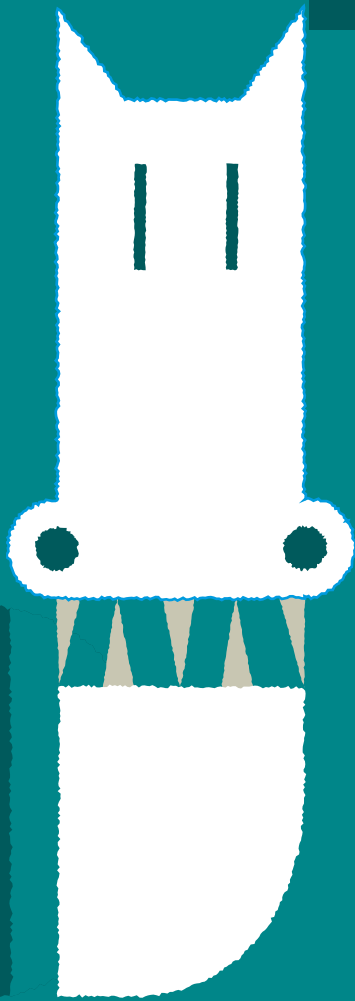


SANTILLANA
OBRADOIRO

Presentación do proxecto	5
• As claves de Cinco en raia	7
• Materiais do proxecto	10
• Estrutura da unidade	18
Táboas de contidos das unidades	25
• Táboa de contidos do primeiro trimestre	26
• Táboa de contidos do segundo trimestre	28
• Táboa de contidos do terceiro trimestre	30
Dimensións da aprendizaxe e suxestións metodolóxicas por áreas	33
• Dimensións da aprendizaxe	34
• Suxestións metodolóxicas. Lingua Castelá	36
• Suxestións metodolóxicas. Matemáticas	39
• Suxestións metodolóxicas. Lingua	45
• Suxestións metodolóxicas. Ciencias da Natureza	48
• Suxestións metodolóxicas. Ciencias Sociais	54
Suxestións sobre o material da aula	61
• Suxestións sobre o material da aula. Lingua castelá	62
• Suxestións sobre o material da aula. Matemáticas	68
• Suxestións sobre o material da aula. Lingua	78
Suxestións sobre as unidades	81
• Unidade de benvida	82
• Unidade 1	84
• Unidade 2	86
• Unidade 3	88
Proxectos globalizadores	91
• Proxecto do primeiro trimestre	93

Recursos fotocopiables. Avaliación	99
• O sistema de avaliación Santillana	100
• Avaliación inicial	102
– Concreción dos estándares de aprendizaxe e solucións	114
• Probas da unidade 1	118
– Concreción dos estándares de aprendizaxe e solucións	134
• Probas da unidade 2	140
– Concreción dos estándares de aprendizaxe e solucións	156
• Probas da unidade 3	162
– Concreción dos estándares de aprendizaxe e solucións	178
• Avaliación do primeiro trimestre	184
– Concreción dos estándares de aprendizaxe e solucións	200
• Rexistro de cualificacións	206
• Avaliación por competencias (en castelán)	210
• Táboa de seguimento da avaliación por competencias	214
• Rexistro de cualificacións. Avaliación por competencias	218
• Avaliación por competencias (en galego)	220
• Táboa de seguimento da avaliación por competencias	224
• Rexistro de cualificacións. Avaliación por competencias	228
Recursos fotocopiables. Plan de mellora e programa de ampliación	231
• Unidade 1	232
• Unidade 2	274
• Unidade 3	328
Outros recursos fotocopiables	383
• Grafomotricidade	384
• Caligrafía	411

PRESENTACIÓN DO PROXECTO



AS CLAVES DE CINCO EN RAIA

Cinco en raia é un proxecto para primeiro e segundo de Educación primaria organizado en unidades didácticas integradas. Este proxecto traballa as 5 áreas fundamentais: Lingua Castelá, Matemáticas, Lingua Galega, Ciencias da Natureza e Ciencias Sociais. Trátase dun proxecto completo que recolle todos os ámbitos curriculares e da programación. É innovador na súa concepción e na súa materialización e sinxelo no desenvolvemento.

En Cinco en raia conviven de xeito natural as dúas linguas oficiais: en castelán danse Lingua Castelá e Matemáticas e en galego impártense Lingua, Ciencias da Natureza e Ciencias Sociais. O que ocorre na aula plasmado no libro do alumno.

Os principios en que se apoia o proxecto son os seguintes:

- As competencias e os procesos de aprendizaxe baseados na experimentación e na reflexión.
- A orientación globalizadora.
- A proposta narrativa que se concreta nun fío condutor desenvolvido ao longo das unidades.
- A imaxe como soporte esencial da información e da aprendizaxe.

As competencias e os procesos de aprendizaxe

A experimentación permítelle ao alumnado conectar con facilidade as aprendizaxes novas coas que xa están adquiridas.

A reflexión sobre situacións moi variadas estimula os alumnos e as alumnas para poñer en xogo estratexias diferentes de comprensión e de solución de problemas.

A integración de todo isto contribúe ao avance na adquisición das competencias.

A orientación globalizadora

A orientación globalizadora é a base metodolóxica máis adecuada aos primeiros cursos de Primaria. No noso proxecto, exprésase nos seguintes aspectos:

- Como soporte da programación en contextos motivadores e significativos.
- Como eixe organizador de unidades integradas e próximas á práctica educativa.

A proposta narrativa

Cada unidade ten unha liña argumental que dá sentido e contextualiza as distintas situacións de aprendizaxe.

A «narración» de cada unidade ten como punto de partida un escenario que está relacionado coas áreas, cos contidos e coa programación.

A imaxe como soporte esencial da información

As imaxes neste proxecto son portadoras de contido e deben propiciar a observación e a interpretación de mensaxes transmitidas en soporte gráfico. Por iso, foron elixidas cos seguintes criterios:

Ofrecer riqueza gráfica e variedade de estilos.

Proporcionar referentes para a exploración do contorno e para a reflexión.

Facilitar o establecemento de relacións entre diferentes soportes da información.

As dimensións da aprendizaxe

Desde o punto de vista metodolóxico, as dimensións da aprendizaxe son referentes transversais do proxecto **Cinco en raia** e están orientadas á adquisición das competencias.

No libro do alumnado, algunhas actividades están marcadas con logos, que indican o tratamento destacado dalgunha das devanditas dimensións.

As cinco dimensións presentes no proxecto **Cinco en raia** son as seguintes:



Traballo cooperativo

- Constitúe o referente social das aprendizaxes.
- Desde o punto de vista do crecemento persoal do alumnado, facilita a súa implicación co contorno e o desenvolvemento da responsabilidade colectiva.



Comunicación

- Esta dimensión é esencial para a construción dos coñecementos.
- É un instrumento para a xestión das emocións e para o establecemento de relacións positivas co contorno.



Educación emocional

- Facilita a implicación persoal do alumnado na aprendizaxe.
- Desenvolve a responsabilidade persoal.
- Contribúe á integración co contorno.
- É un vehículo para a construción positiva da propia imaxe.



Creatividade

- Neste proxecto está vinculada ao razoamento.
- Baséase na observación e na análise do contorno desde unha gran variedade de propostas e perspectivas.
- Estimula as respostas persoais e progresivamente máis variadas, a diferentes situacións.



Aprender a pensar

- Ten presenza en todas as áreas e achégalle rigor ao proceso de adquisición de coñecementos.
- Ao longo do primeiro curso, lévase a cabo a partir de propostas progresivamente máis abertas.
- Artículase arredor dos seguintes procesos de pensamento: recoñecer/ detectar; comprender/ organizar; relacionar/ transformar.



A estrutura de Cinco en raia

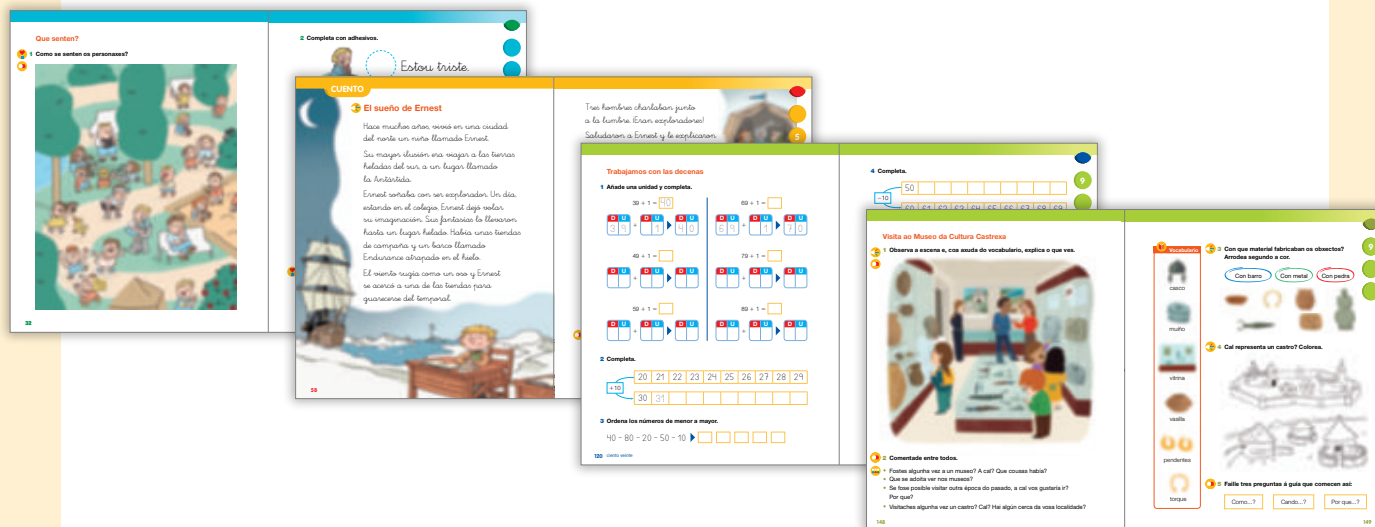
O proxecto **Cinco en raia** desenvólvese en unidades didácticas integradas distribuídas do seguinte modo:

- **En primeiro:** unha unidade de benvida e nove unidades, tres por trimestre.
- **En segundo:** nove unidades, tres por trimestre.

O enfoque de cada trimestre

Desde o punto de vista da estrutura xeral do proxecto, en primeiro curso, cada trimestre abórdase cunha perspectiva diferente:

- **O primeiro trimestre** trátase desde unha perspectiva emocional, que vincula de forma moi estreita as aprendizaxes coas emocións, os sentimentos e os gustos das alumnas e dos alumnos.
- **No segundo trimestre**, o emocional segue presente pero cede protagonismo ás aprendizaxes contextualizadas en espazos motivadores cun compoñente de aventura.
- **No terceiro trimestre**, a perspectiva tende á formalización das aprendizaxes e á construción de coñecementos que se asentán na experimentación e na reflexión.



Os tipos de páxinas

Cada unidade do proxecto ten un argumento que proporciona significado ás aprendizaxes das diferentes áreas. Nas unidades, existen dous tipos de páxinas:

- **Tarefas integradas**, que recollen contidos correspondentes a diversas áreas e outorgan un argumento a cada unidade.
- **Páxinas de desenvolvemento das áreas**, dedicadas ao tratamento disciplinario dos contidos.

Para o alumnado

Libros do alumno

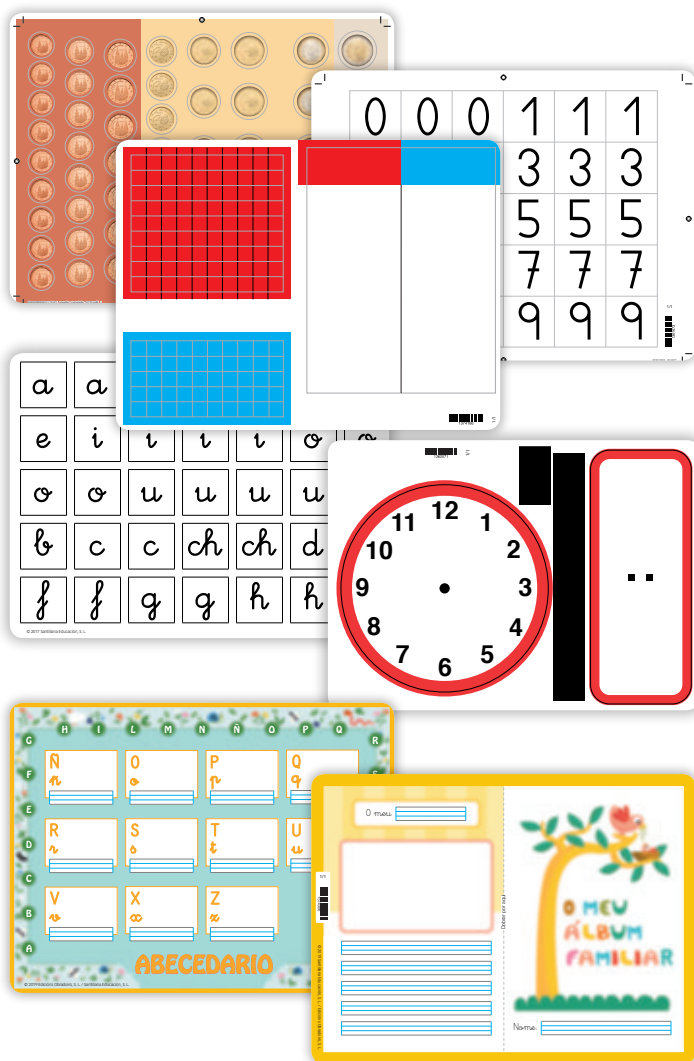
Hai 9 libros, un para cada unidade, un para cada mes. En primeiro curso, tamén hai unha unidade de benvinda.

En cada libro hai follas de adhesivos e de recortables. Algunhas teñen un lugar asignado en diferentes actividades do libro e outras, son de uso libre e serven para completar algunha tarefa.



Sobre de material manipulativo

- Moedas troqueladas.
- Billetes troquelados.
- Reloxos analóxico e dixital.
- Tangram de 7 pezas e recta numérica de 20 divisións.
- Retícula cadrada de 100 ocos.
- Tres xogos dos números do 0 ao 9, troquelados.
- Modelo para operacións de suma e resta.
- Láminas coas pezas troqueladas para traballar unidades e decenas.
- Figuras xeométricas troqueladas (círculos, cadrados, rectángulos e triángulos).
- Soportes de escritura.
- Fichas do abecedario.



Lecturas



- *¡Pon, pon! ¿Quién vive ahí?*

Lecturas da aula

Libro de lectura para pasalo ben e aprender. Contribúe a que os alumnos e as alumnas vivan a lectura como unha fonte de entretemento e enriquecemento persoal.



- *Lequelé 1*

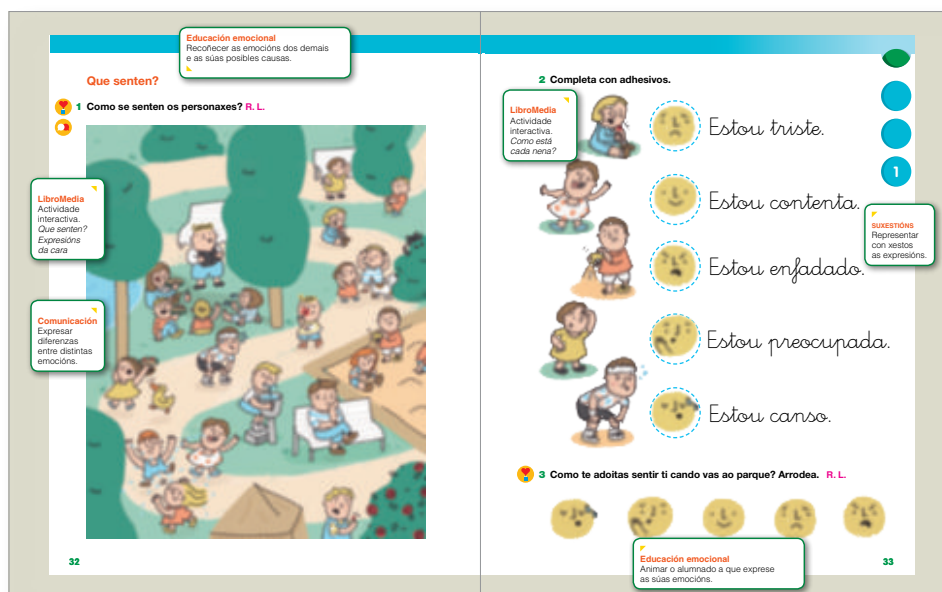
Tarefas de competencia lectora

Propostas de lecturas variadas que traballan distintos tipos de texto: narracións, poemas, textos teatrais, textos informativos, textos instrutivos, textos da vida cotiá...

Para o profesorado

Libro anotado

Contén unha reprodución a gran tamaño das páxinas do libro do alumnado con solucións e suxestións concretas sobre as actividades.



Libro de recursos

Contén os seguintes apartados:

- Metodoloxía.
- Programación das unidades e banco de recursos.
- Probas de avaliación fotocopiáveis.
- Programa de atención á diversidade cun plan de mellora e un programa de ampliación.
- Recursos fotocopiáveis.
- Programación da aula en formato Word editable.
- A ferramenta dixital de avaliación AVAL.



Avaliación unidade 1 Proba B Ciencias da Natureza

Nome _____ Data _____

1 Une.

• cabeza •

• tronco •

• brazo •

• perna •

2 Escribe onde corresponda.

vista
gusto
oído
tacto
olfacto

Os cinco sentidos

Avaliación unidade 1 Proba A Ciencias da Natureza

Nome _____ Data _____

1 Colorea estas partes do corpo.

amarelo pernas
verde brazos
laranja tronco
azul cabeza
vermello mans

2 Arrodea as partes do corpo que dobra a nena.

3 Escribe V (verdadero) ou F (falso).

☐ Co oído percibimos a música.
☐ Con gusto sabemos se algo está doce.
☐ Coa vista sentimos o frío ou a calor.
☐ Con olfacto percibimos o aroma das flores.

Estándares de aprendizaxe curriculares	Indicadores de logro. Niveis de referencia da unidade 1
B1-1. Busca, selecciona e organiza información concreta e relevante, analiza, obtén conclusións, reflexiona acerca do proceso seguido e comunica oralmente e/ou por escrito. B1-3.1. Realiza as tarefas encomendadas e presenta os traballos de xeito ordenado, claro e limpo.	OBSERVAR E DESCRIBIR Comunica oralmente e/ou por escrito información recollida de textos e imaxes simples. Manifesta certa autonomía na execución de tarefas simples. Mostra interese por realizar os seus traballos e presentalos de forma ordenada, clara e limpa.

Estándares de aprendizaxe curriculares	Indicadores de logro. Niveis de referencia da unidade 1
B3-4.2. Define poboación dun territorio, identifica os principais factores que inciden nela e defínese constantemente. B3-15.1. Explica normas básicas de circulación e as consecuencias derivadas do seu descoñecemento ou do seu incumprimento.	OBSERVAR E DESCRIBIR Recoñece elementos da rúa. Nomea elementos das casas. Recoñece imaxes que simbolizan normas básicas de circulación. Recoñece e describe algunhas das características principais de aldeas, vilas e cidades. COMPRENDER E COMPARAR Coñece as características de distintas localidades e identifica as diferenzas entre urbanas e rurais. Recoñece distintos tipos de casas e identifica as características das casas onde vive. Explica como é a súa casa e o lugar onde vive.

Para a aula

O material da aula preséntase nunha caixa que contén os seguintes elementos:

Lingua Castelá

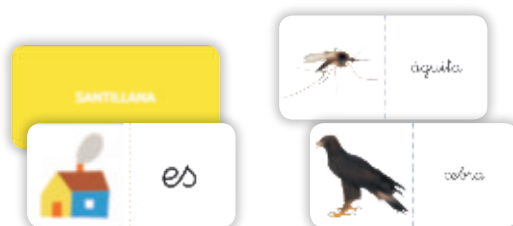
- Láminas de abecedario, vocabulario e conxugación.



- Tarxetas de imaxes e tarxetas de palabras. Para realizar autoditados, describir obxectos e animais, traballar a rima e pasalo ben con xogos moi divertidos.



- Dominó e taboleiro ortográfico. Para reforzar o recoñecemento de sílabas directas e inversas.



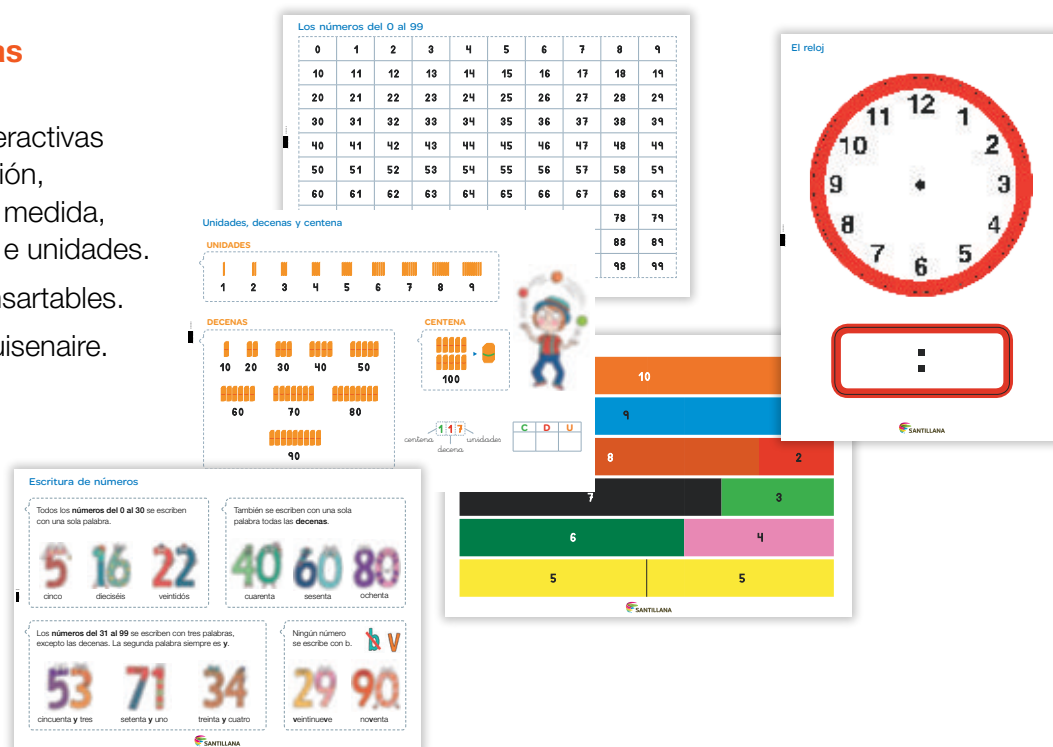
- Tarxetas plastificadas. Para a presentación das primeiras letras do método. Con elas traballaranse a fonoloxía, o trazo das grafías e as familias de sílabas.



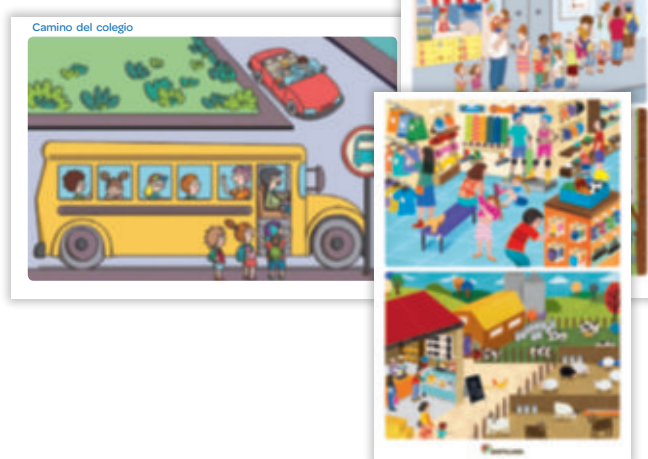
Para a aula

Matemáticas

- Láminas interactivas de numeración, operacións, medida, magnitudes e unidades.
- Cordas e ensartables.
- Regretas Cuisenaire.



- Tarjetas de problemas visuais. Os escenarios sirven de base para realizar un gran número de actividades colectivas de formulación de problemas e de cálculo e razoamento.



- Tangram. Con pezas de gran tamaño.



- Dominós de decimais, fraccións e porcentaxes.
- Taboleiro de suma.
- Taboleiro de resta.
- Dados e fichas.

Para a aula

Lingua

- Lámina do abecedario.



- Xogo da montaña, para consolidar a orde alfabética e traballar vocabulario co abecedario.



- Tarxetas de aprendizaxe para traballar de xeito intuitivo a idea de campo léxico a partir de oito centros de interese: verduras e hortalizas, froitas, elementos do parque, oficios, insectos, aves, flores e deportes. Inclúen adhesivos de quitar e poñer e un rotulador,



Recursos dixitais

Os recursos dixitais encóntranse recollidos no **LibroMedia**.

Para cada unidade existen un gran número de recursos moi variado. Algúns deles son os seguintes:



- **Vídeos** coa animación do escenario do inicio da unidade e da lámina de comunicación oral de Lingua; con contacontos...



- **Audios** con contos e outros textos de diferentes tipos como poemas, cancións, actividades de discriminación auditiva...
- **Actividades dixitais**, vinculadas con epígrafes concretas para poñer en práctica as aprendizaxes.

The interface displays various digital resources for language learning. The top window shows a song activity titled 'Canción. La aldea despierta' with illustrations of a paloma, seta, paleta, duende, and topo. The middle window shows an activity titled 'La olimpiada de los duendes' with a cartoon illustration of goblins playing sports. The bottom window shows an activity titled 'Onde vivas?' with three images of different village settings and a table for completing a story with adjectives.

ESTRUTURA DA UNIDADE

O escenario e as tarefas integradas

O escenario utilízase como introdución á unidade e serve de referencia para «orientar» as tarefas do alumnado durante o seu desenvolvemento.

O traballo comeza cun vídeo en que se narra a historia correspondente e pon en relación o escenario coas tarefas integradas.

Como colofón do traballo, propóñense actividades en que o alumnado deberá falar do relato que escoitaron, e terá que formular hipóteses, sacar conclusións, achegar ideas... sobre o desenvolvemento da unidade.



Existen dúas tarefas integradas en cada unidade, unha delas está polo medio da unidade e outra, ao final, a modo de peche. Ambas permiten a aplicación das aprendizaxes e teñen como obxectivo adestrar os alumnos e as alumnas en procesos de solución de tarefas de varias fases.

A lectoescritura

Cinco en raia engloba os dous métodos de lectoescritura, en lingua galega e en lingua castelá, abordados de maneira parella, pero incidindo nas características propias de cada lingua.

- **Fase perceptiva**, de recoñecemento global e contraposición auditiva e visual.
- **Fase de construción** de significados.
- **Fase de comprensión**, propiamente dita, en que o texto contén significados progresivamente máis elaborados.

Fase perceptiva, auditiva e visual

Canción del parque

1 ¿Cuáles de estos elementos se nombran en la canción? Rodéallos.

2 ¿En qué lugar sucede la canción? Colorea.

3 Rodea las palabras que se indican.

la nube la nube la niebla

la fuente la foto la fuente

la rosa la rosa la rama

Cofreemos o

1 Escolla e arrodea a palabra *concellos*.
Soan ledas panxolinas.
As *anelas* están adornadas con qulandas e lucinas.

2 Le.

3 Escolla e coloree os debuxos que conteñen as sílabas indicadas.

aa ee

4 Le e subliña o que corresponde á imaxe.

perecil xabón feixe buxaina
pecego xamón feixón bandeira

5 Escolla e coloree onde o *soa* coma en luzi.

6 Le e relaciona.

Xiana debuxou un peixe.
Uxia debuxou unha paisaxe.

Leemos y escribimos

1 Rodea cada dibujo según la clave. Después, escribe.

un una

2 ¿Dónde están? Escribe.

3 Recorta las escenas. Luego, pega cada una donde corresponde.

Napoleón tiende un pantalón al sol.

Samantha se asoma desde el puente.

Lemos e escribimos

1 Copia con boa letra.

2 Arrodea o que corresponde e escribe.

3 Ordena as sílabas e escribe a palabra.

4 Le e completa os debuxos.

5 Escribe os datos que pide a ficha.

Nome: _____
1º Apelido: _____
Idade: _____ anos

Fase de construción de significados

Fase de comprensión

A Lingua Castelá

Na área de Lingua Castelá, as aprendizaxes relacionadas coa reflexión sobre a lingua trátanse desde as primeiras unidades e vincúlanse as tarefas cos avances en lectoescritura.

Cando a lectura e a escritura se afianzan, a Lingua Castelá abórdase desde o tratamento de diferentes tipos de texto e cobra protagonismo a páxina de **El taller de las palabras**, en que se tratan aspectos de iniciación gramatical.

El taller de las palabras

1 Encuentra en la sopa de letras cinco palabras acabadas en **l**. Luego, escríbelas.

C	A	R	T	E	L	T	S	C
O	N	D	O	L	M	C	A	A
R	O	S	A	L	D	F	O	S
A	E	M	C	O	I	A	L	C
B	M	A	O	D	L	D	T	A
C	A	R	R	U	S	E	L	B
C	F	G	B	O	U	N	G	E
N	S	A	P	I	N	C	E	L

5

2 Completa.

Uno



Varios











CUENTO

El sueño de Ernest

Hace muchos años, vivió en una ciudad del norte un niño llamado Ernest. Su mayor ilusión era viajar a las tierras heladas del sur, a un lugar llamado la Antártida.

Ernest soñaba con ser explorador. Un día, estando en el colegio, Ernest dejó volar su imaginación. Sus fantasías lo llevaron hasta un lugar helado. Había unas tiendas de campaña y un barco llamado Endurance atrapado en el hielo. El viento rugía como un oso y Ernest se acercó a una de las tiendas para que se acercara del temporal.

Tres hombres charlaban junto a la lumbre. ¡Eran exploradores! Saludaron a Ernest y le explicaron que su expedición había intentado cruzar la Antártida en barco. Pero el invierno había llegado pronto y el agua del mar se había congelado dejando atrapado el Endurance. Ernest escuchaba encantado la historia. De pronto, oyó la voz de su profesor: —Ernest Henry Shackleton, si quiere ser explorador debe atender en clase de Geografía.

El jovencito se dio cuenta de que todo había sido una fantasía. Pero no tenía duda de que su sueño se haría realidad.

Elena Martínez Blanco

5

QUÉ TE HA PARECIDO. ¿Qué se estudia en clase de Geografía? ¿Por qué crees que es importante para un explorador saber geografía?

O conto

O conto aparece a partir da unidade 5. O texto que hai no libro é o mesmo ca o audio gravado.

Os textos

Ao longo das unidades preséntanse textos de diferentes tipos. Os contidos de Lingua Castelá abórdanse a partir deles.

Leemos diálogos

1 Escucha este diálogo.

¡Bienvenido al Vivero Verdinas!

Hola. Quiero una mascota silenciosa.

¿Una mascota? Aquí cultivamos y vendemos plantas, no mascotas.

Pues eso, quiero una planta que me acompañe y no me moleste.

Usted lo que necesita es un cactus.

¡Sí, sí, un cactus que no pida nada!

Mire, este es precioso y apenas necesita agua.

Lo adopto. ¿Firmo algún documento?

No. El tique de compra será suficiente.

¡Qué bien! Lo llamaré Marcelo.

Que sean muy felices Marcelo y usted.

• Lee este diálogo marcando mucho la entonación.

124

2 Marca las respuestas.

¿Qué es un vivero?

☐ Una tienda de plantas.

☐ Un lugar donde cultivan y venden plantas.

¿Cuál de estas plantas es un cactus?


☐

☐

☐

¿Dónde hay cactus en la naturaleza?


☐

☐

¿Por qué el cactus es adecuado para el cliente que pide una mascota silenciosa?

☐ Porque no habla y necesita pocos cuidados.

☐ Porque, si necesita riego, lo pide en voz baja.

• ¿Te gustaría tener un cactus como mascota? Explica por qué.

125

As Matemáticas

Contamos hasta 39

29 y 1 son 30
30 unidades son 3 decenas

1 Cuenta y completa.

decenas y unidades	31	treinta y uno
decenas y unidades	32	
decenas y unidades		
decenas y unidades		
decenas y unidades		

2 Completa la serie.

decenas y unidades	36	treinta y seis
decenas y unidades	37	treinta y siete
decenas y unidades	38	treinta y ocho
decenas y unidades	39	treinta y nueve

¿Cuánto cabe?

Para medir la cantidad de líquido que hay en un recipiente usamos el litro.
1 litro = 1 l

1 Rodea en cada caso el recipiente en el que cabe más líquido.

2 Colorea según se indica.

3 Marca los recipientes que no sirven para guardar líquidos.

4 Piensa y contesta.

Si llenas el vaso con agua de la jarra, ¿quedará agua en la jarra?

Si echas el agua del vaso en la jarra, ¿se llenará la jarra?

puedes llenar con el contenido de la garrafa.

Resolvemos problemas sobre imágenes

1 Observa las bolas de nieve. Cuenta y completa.

¿Cuántas bolas ha hecho el equipo azul?
El equipo azul ha hecho bolas.

¿Y el equipo rojo?
El equipo rojo ha hecho bolas.

¿Qué equipo ha hecho más bolas?

¿Cuántas bolas han hecho entre los dos? Calcula.

Entre los dos han hecho bolas.

2 Cuenta y completa.

¿Cuántos coches hay en total?

En total hay coches.

• Marca la opción correcta.

☐ Hay más coches rojos que verdes.
☐ Hay más coches verdes que rojos.

¿Cuántos instrumentos hay en la banda?
Colorea y calcula.

En la banda hay instrumentos.

En todas as unidades recóllense todos os bloques de contido da área.

As aprendizaxes abórdanse desde dous puntos de vista:

- A comprensión das rutinas vinculadas coa numeración e coas operacións.
- A reflexión sobre o contorno matemático desde diferentes perspectivas: xeometría, medida, solución de problemas e tratamento da información.

A Lingua

En cada unidade, a área de Lingua abre cunha lámina vinculada co centro de interese inicial e coas áreas de Ciencias da Natureza e Ciencias Sociais. O traballo comeza cun vídeo que contén unha situación comunicativa que serve de apoio para realizar actividades de comprensión oral. Ademais, a través destas láminas, o alumnado poderá adquirir contidos propios de Galicia relacionados coa paisaxe, coa flora e a fauna, cos espazos protexidos, coas festas e tradicións..., á vez que interioriza termos do **vocabulario temático** que se propón.

Visita ás Illas Cies

1 Observa a escena e explica o que ves coa axuda do vocabulario.



2 Comentade entre todos.

- Que medio de transporte utilizan as persoas para ir ás Illas Cies? Que outros medios de transporte coñecedes?
- Fostes algunha vez en barco, en tren ou en avión? Como foi a viaxe?
- Que lugares de Galicia dos que visitastes vos gustaron máis? E de fóra de Galicia?

14

Vocabulario

- corvo marino
- gaviota
- golfinho
- illa
- praia
- âncora

3 É verdadeiro (V) ou falso (F)? Escribe.

- ☐ Os turistas visitarán as Cies.
- ☐ Os turistas poden deixar as súas cousas no barco.
- ☐ Os turistas volverán ao sete a Vigo.

4 Que normas hai que cumprir nas Illas Cies? Marca.

NORMAS DO PARQUE NACIONAL

- ☐ Non acendan lume.
- ☐ Non molesten os animais.
- ☐ Non cheguen tarde ao barco.
- ☐ Non tiren lixo ao chan.

• Volvede escoitar o audio e decide que norma falta no cartel.

5 Comentade na aula.

- Por que é importante respectar as normas nas Cies?

CONTO

A casa barco

O avó de Rufina fíxolle un berce cando naceu. Era carpinteiro, pero sempre quixera ser pirata. Por iso lle contaba mil aventuras. Rufina durmía co abano do berce e coa voz do avó. Soñaba e ría. Cando Rufina foi á escola acogaba aos piratas. Póría un pano na cabeza e cantaba cancións que lle aprendera o avó.

Cando foi moza quixo ser carpinteira. Construíu un barco coma un berce enorme. Nel ía vivir as historias do avó, historias de aventuras.

Paula Carballal



Obradoiro da lingua

Palabras en singular

- a perla
- o queixo

Palabras en plural

- as perlas
- os queixos

1 Arrodea seguindo o código.

☐ Están en singular. ☐ Están en plural.

- os botóns
- o caderno
- as chaves
- a candeia
- as abellas
- os garfos
- a mazá
- o paraugas
- o cangrullo

2 Escolee e completa

coquete coquetes

Adrián recolle

64

O conto

O conto aparece a partir da unidade 4. O texto que hai no libro é o mesmo ca o audio gravado.

Obradoiro da lingua

Unha vez adquirido o método nas primeiras unidades e afianzada a lectura, os aspectos vinculados coa iniciación gramatical trátanse na páxina **Obradoiro da lingua**.

As Ciencias da Natureza e as Ciencias Sociais

A metodoloxía de ambas as áreas é moi similar. Os principios que as organizan son os seguintes:

- Os contidos preséntanse estreitamente relacionados coa experiencia dos alumnos e das alumnas.
- As cuestións parten do concreto e próximo e avanza cara a outras que precisan elaboración e reflexión. Así o alumnado utiliza un gran número de estratexias que despois pode aplicar en diferentes situacións.
- As páxinas de Ciencias da Natureza e de Ciencias Sociais mostran un aspecto «documental»; é dicir, as ilustracións, fotografías, infografías, etc., son descritivas e moi ricas de contido. A medida que avanza os trimestres, o uso de fotografías vaise ampliando progresivamente.

Cofecemos o oso polar



O oso polar vive no Polo Norte.





Crías de oso. Gadoupas. Pelo.

1 Observa as imaxes da páxina anterior e marca.

- De que cor é o pelo dos osos polares?

☐ Branco. ☐ Negro.
- É longo ou curto?

☐ Longo. ☐ Curto.
- Para que lles serve o pelo?

☐ Para nadar. ☐ Para protexerse do frío.
- Como se desprazan?

☐ Andan. ☐ Voan.
- Para que lles serven as afiadas gadoupas?

☐ Para andar polo xeo.

☐ Para subir grandes montañas.
- Como se alimentan?

☐ Cazan animais.

☐ Comen plantas.
- Como nacen?

☐ D...

da súa nai.

Descubrimos os polos



1 Observa a fotografía e marca as oracións verdadeiras.

- ☐ Os polos están cubertos de xeo.
- ☐ Non hai plantas.
- ☐ Viven moitas persoas.
- ☐ Non se ve o chan.
- ☐ Vai moito frío.
- ☐ Hai praias.



2 Observa e compara. Despois, marca o número da fotografía que corresponde en cada caso.




	1	2
Vai máis frío.	☐	☐
Vese máis terra.	☐	☐
Hai máis plantas.	☐	☐

4 • Que imaxe cres que representa o verán no polo? Por que o pensas?

5 • Por que cres que no globo terráqueo os polos se pintan de branco? Explica.



Vinculado co traballo sobre ciencias, trátanse con rigor a observación e o razoamento, tomando como punto de partida a percepción.

Repasos

Existen páxinas de repaso de Lingua, de Lingua Castelá e de Matemáticas en cada unidade. Estas páxinas pódense encontrar cara á metade das unidades e ao final.

Ao final de cada trimestre hai repasos trimestrais.

Repaso de unidade

REPASO

1 Completa.

cal/cla ro cetin

bun/bun ja buja

per/lpre cha mis

cro/lor bata quetas

2 Separa las palabras y escribe cada oración donde corresponde.

Claudia monta en bicicleta.

Bruno toca el clarinete.

Blanca toca la claveles.

106

REPASO

1 ¿Cuántas botellas se pueden llenar con el agua de la garrafa? Dibuja.

2 Resuelve las operaciones.

$60 + 30 = \square$ $26 + 10 = \square$ $32 + 20 = \square$

$60 - 30 = \square$ $26 - 10 = \square$ $32 - 20 = \square$

3 Escribe con cifras y completa.

Cuarenta y nueve D U Treinta y dos D U

4 Resuelve el problema.

En una estantería había 10 libros. Fernando cogió 6. ¿Cuántos libros quedaron en la estantería?

107

REPASO

1 Colorea y contesta.

6 7 10

¿Cuántas bolas quedan sin colorear?

2 Escribe los números que faltan.

2 5 11 12 16 17

3 Completa. Luego, escribe los nombres de los números.

11 D U

REPASO

5 Cuenta y completa.

1 decena y unidades decena y unidades

$10 + \square = \square$ $10 + \square = \square$

6 Coloca y suma.

$3 + 6 = \square$ $1 + 8 = \square$ $2 + 7 = \square$

7 Coloca y resta.

$4 - 1 = \square$ $5 - 3 = \square$ $5 - 4 = \square$

167

REPASO

1 Completa co grupo consonántico que corresponda en cada caso.

fr artista camengo vitas

fl cas cha e ores

tr ade ne ar nes e

dr quet e cas en oltas

212

REPASO

2 Arrodea de cor as palabras que escribiches na actividade anterior e que están en plural, é dicir, que nomean varios elementos.

3 Escolle e completa coa palabra que se axeita mellor.

gavota gavotas As flotan no mar.

lagarto lagartos O toma o sol no valo.

cacto cactos Moitos teñen espinas.

4 Fixate no debuxo, completa as oracións coas palabras que corresponda e formarás un encadeado.

No salón hai un .

No hai un dragón.

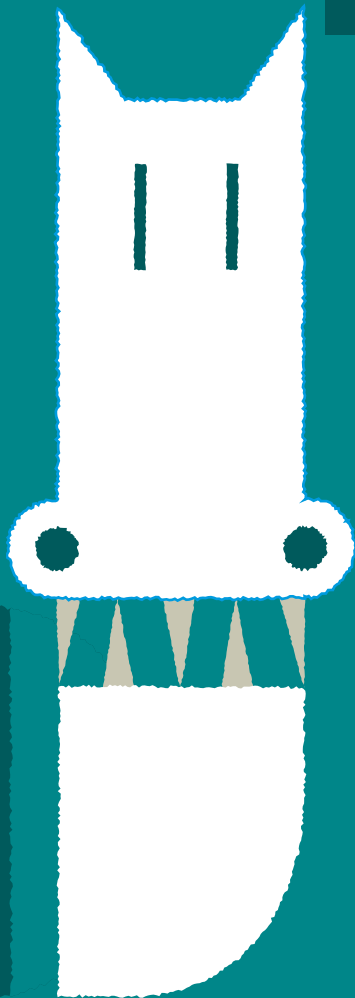
O ten un gorro.

O gorro ten unha .

213

Repaso
trimestral

TÁBOAS DE CONTIDOS DAS UNIDADES



TÁBOA DE CONTIDOS DO PRIMEIRO TRIMESTRE

LENGUA CASTELLANA

MATEMÁTICAS

1

LA ALDEA DE LOS DUENDES PÁG. 6

Escuchar y hablar

- Vídeo: *La aldea de los duendes*.
- Canción y poema: *La aldea despierta*.

Leer y escribir

- Lectoescritura: P, M, L, S, T, D.
- Ortografía natural: mayúsculas al principio de oración, en nombres de personas, de animales y de lugares.
- Concordancias (*el* o *la* + sustantivo).
- Palabras a partir de sílabas desordenadas.
- Diminutivos.
- Palabras para nombrar emociones y sentimientos.
- Oraciones verdaderas y oraciones falsas.
- Texto dialogado: *El duende asustado*.

Medir

- Posiciones: *encima-debajo*; *dentro-fuera*; *delante-detrás*.

Contar

- Números de 0 a 10; asociación número-cantidad; composición.
- Los nombres de los números.

Operar y calcular

- Sumas en horizontal.

Resolver problemas

- Situaciones de suma: *¿Cuántos hay en total?*

2

EL ÁRBOL DEL PARQUE PÁG. 78

Escuchar y hablar

- Vídeo: *El árbol del parque*.
- Canción y poema: *Un parque muy vivo*.

Leer y escribir

- Lectoescritura: N, F, R (sonido fuerte), H, C/QU, G/GU, R (sonido suave).
- Ortografía natural: mayúsculas; *r-* y *-rr-*; *c/qu*; *g/gu*; *-r-*.
- Concordancias (*un*, *unos* o *una*, *unas* + sustantivo).
- Palabras a partir de sílabas desordenadas.
- Enunciados a partir de palabras desordenadas.
- Oraciones verdaderas y oraciones falsas.
- Textos narrativos: *Rufino y el fantasma*; *El tesoro de la laguna*.

Medir

- Geometría: líneas rectas y líneas curvas.
- Longitudes.

Contar

- El número 10, composición y descomposición.
- Decenas y unidades; estimaciones: *más de una decena*-*menos de una decena*.
- Números hasta el 15; asociación número-cantidad; composición; los nombres de los números.

Operar y calcular

- Sumas en horizontal y en vertical.
- Sumas en la recta numérica.

Resolver problemas

- Situaciones de suma: *¿Cuántos hay al final?*
- Enunciados gráficos. Representación de datos.

3

LA FÁBRICA DE LAS FIESTAS PÁG. 158

Escuchar y hablar

- Vídeo: *La fábrica de las fiestas*.
- Canción y poema: *La cabalgata*.

Leer y escribir

- Lectoescritura: B, V, C/Z, LL, Ñ, G/J.
- Ortografía natural: mayúsculas; palabras con los fonemas de la unidad; enunciados a partir de palabras.
- Concordancias (*unos* o *unas* + sustantivo en plural).
- Palabras a partir de sílabas.
- Textos narrativos: *Basilio, el violinista*.
- Texto expositivo: la receta de la tarta de manzana.
- Descripciones a partir de escenas: el desfile; la castañera.
- Retahíla: *En las altas montañas*.

Medir

- Geometría: líneas rectas, líneas curvas y líneas poligonales, líneas abiertas y cerradas.
- Longitudes.

Contar

- Números hasta el 19; asociación número-cantidad; composición; los nombres de los números.
- Decenas hasta 90.
- Comparación de números.

Operar y calcular

- Restas en horizontal y en vertical.
- Restas en la recta numérica.

Resolver problemas

- Situaciones de suma y situaciones de resta: *¿Cuántos hay en total?* *¿Cuántos quedan?* *¿Cuántos más hay?*
- Enunciados gráficos. Estimación de resultados (*habrá más-habrá menos*).

LINGUA

Escoitar e falar

- Vídeo e audición: *A casa da aldea*.

Ler e escribir

- Vocabulario: a casa da aldea.
- Lectoescritura: P, M, L, S, T, D.
- Concordancias (o, a, os, as + substantivo).
- A forma verbal é (verbo ser).
- Caligrafía e ditado.
- Maiúscula inicial no nome propio.
- O numeral *dous, dúas* (concordancia).
- Enunciados coa preposición *de*.
- Escritura de oracións (con contraccións *do, da, dos, das*).
- Escritura do título dun libro.
- Escritura dunha lista.

CIENCIAS DA NATUREZA

Observar e describir

- Sentimentos e emocións.
- Sentidos e sensacións.
- O corpo e o movemento.
- Partes do corpo.

Comprender e comparar

- Gustos persoais.
- Os meus movementos.
- A función das articulacións.

Relacionar

- Emocións e causas posibles.

CIENCIAS SOCIAIS

Observar e describir

- Elementos da rúa.
- Tipos de casas.
- Elementos das casas.
- Aldeas, vilas e cidades.

Comprender e comparar

- A miña casa e outras casas.
- A miña localidade e outras localidades.

Escoitar e falar

- Vídeo e audición: *Magosto no parque da alameda*.

Ler e escribir

- Vocabulario: o magosto.
- Lectoescritura: N, F, R (son forte), H, NH, C/QU, G/GU, R (son suave).
- Caligrafía e ditado.
- Concordancias (*un, uns, unha, unhas* + substantivo).
- Escritura de palabras a partir de sílabas desordenadas.
- Ortografía natural: *r* e *rr*.
- Ordenación de palabras e escritura de oracións
- Texto dialogado: *A rula e o cuco*.
- Texto narrativo: *A merenda da ra*.

Observar e describir

- Seres vivos e as súas características.
- Os seres vivos e o paso do tempo.

Comprender e comparar

- Seres vivos e obxectos inertes.
- Alimentación dos seres vivos.
- Animais e plantas en outono.

Relacionar

- Características de diferentes seres vivos.

Observar e describir

- Persoas do barrio e as súas profesións.
- Paso do tempo na contorna.
- Actividades das persoas en diferentes épocas do ano.
- Fenómenos atmosféricos.

Comprender e comparar

- Actividades e costumes de diferentes épocas do ano.

Relacionar

- Utensilios e ferramentas e profesións.

Escoitar e falar

- Vídeo e audición: *Noiteboa en familia*.

Ler e escribir

- Vocabulario: preparación da mesa.
- Lectoescritura: B, V, C/Z, X, LL, Ñ, CH.
- Caligrafía e ditado.
- Escritura de palabras a partir de sílabas desordenadas.
- Concordancia do adxectivo.
- Escritura de oracións.
- Ortografía natural: *c* e *z*.
- Lectura comprensiva dunha invitación.
- Formación dun trabalinguas.
- Descrición dun personaxe.
- Formación de pareados e dramatización do texto.

Observar e describir

- Necesidades das persoas. Benestar persoal.
- Hábitos de coidado dun mesmo.
- Coidados que recibimos doutros.
- Alimentos para estar sans.

Comprender e comparar

- Alimentos en diferentes comidas.

Relacionar

- Preferencias persoais e hábitos saudables.

Observar e describir

- Ámbitos de relación.
- Hábitos positivos de comportamento.

Comprender e comparar

- Dereitos e deberes das persoas.

Relacionar

- Situacións da vida cotiá e benestar persoal.

TÁBOA DE CONTIDOS DO SEGUNDO TRIMESTRE

LENGUA CASTELLANA

MATEMÁTICAS

4

EL MAPA DEL TESORO PÁG. 4

Escuchar y hablar

- Vídeo: *El tesoro de Isla Ballena*.
- Canción y poema: *Quiero explorar la tierra y el mar*.

Leer y escribir

- Cómic: *Mensaje en una botella*. Los personajes, los detalles.
- Lectoescritura: Y, CH, X, K, W.
- Ortografía natural: palabras de ortografía semejante.
- Vocabulario: sinónimos.
- Palabras y oraciones a partir de sílabas desordenadas.
- Lectura comprensiva: relación entre textos e imágenes.
- Escritura: responder preguntas, formar oraciones.

Medir

- Figuras planas: triángulo, círculo, rectángulo, cuadrado.
- Medidas naturales: pie, palmo, paso.
- Unidades de longitud: el centímetro.

Contar

- Números hasta el 29; decenas y unidades; los nombres de los números.
- Decenas hasta el 90.

Operar y calcular

- Sumas y restas en horizontal y con apoyo de la recta numérica.
- Sumas de tres dígitos.

Resolver problemas

- Situaciones de suma: ¿cuántos hay en total?
- Situaciones de resta: ¿cuántos quedan?

5

LA CARRERA DE TRINEOS PÁG. 70

Escuchar y hablar

- Vídeo: *La carrera de trineos*.
- Audiciones: cuento: *El sueño de Ernest*; lecturas rimadas; texto dialogado; poema: *Rap del pingüino*.

Leer y escribir

- Cuento: *El sueño de Ernest*. El protagonista, el lugar, el resumen.
- Lectoescritura: PR y PL; BR y BL; CR y CL.
- Ortografía natural: sílabas abiertas y sílabas cerradas, singulares acabados en -l y sus plurales.
- Vocabulario: sentido figurado.
- Texto dialogado: entrevista.
- Texto poético: *Rap del pingüino*. Palabras que riman.
- Cartel sobre la conservación del entorno.
- Escritura: escribir oraciones a partir de imágenes, completar un cartel.

Medir

- Comparación de capacidades.
- El litro.

Contar

- Números hasta el 49.

Operar y calcular

- Sumas y restas de decenas completas.
- Sumas en vertical con números de dos cifras.

Resolver problemas

- Situaciones de resta: ¿cuántos quedan?, ¿cuántos sobran?
- Enunciados gráficos. Representación de datos.

6

LA CARAVANA DEL DESIERTO PÁG. 138

Escuchar y hablar

- Vídeo: *En caravana por el desierto*.
- Audiciones: cuento: *Salma y las estrellas*; lecturas rimadas; texto dialogado; poema: *El dromedario*.

Leer y escribir

- Cuento: *Salma y las estrellas*. Los detalles, el vocabulario.
- Lectoescritura: GR y GL; FR y FL; TR y DR.
- Ortografía natural: sílabas abiertas y sílabas cerradas.
- Vocabulario: comparaciones.
- Palabras a partir de sílabas; separación de palabras.
- Texto poético: *El dromedario*.
- Texto dialogado: en el vivero.
- Cartel sobre la protección contra el sol.
- Escritura: completar una ficha, escribir comparaciones, completar oraciones.

Medir

- Comparación de masas.
- El kilo.

Contar

- Números hasta el 69.
- Comparación de números.

Operar y calcular

- Restas con números de dos cifras.

Resolver problemas

- Situaciones de suma y situaciones de resta: ¿cuántos quedan?, ¿cuántos sobran?
- Utilización de la recta numérica como apoyo en la solución de problemas.
- Enunciados gráficos: relacionar datos, interpretar gráficos.

LINGUA

Escoitar e falar

- Vídeo: *Visita ás Illas Cíes*.
- Audicións: conto: *A casa barco*; canción: *O pirata Metepata*.

Ler e escribir

- Vocabulario: o mar.
- Conto: *A casa barco*. Os personaxes, os detalles, o vocabulario.
- Lectoescritura: PR e PL; BR e BL.
- Ortografía natural: sílabas abertas e sílabas pechadas.
- Oracións e palabras.
- Palabras con *r* e con *rr*.
- Texto informativo sobre os tesouros afundidos.
- Canción: *O pirata Metepata*.
- Escritura: redactar unha noticia; completar oracións.

CIENCIAS DA NATUREZA

Observar e describir

- Os seres vivos do mar: os peixes e outros animais.
- Os sentidos e as sensacións.
- Un animal mariño: a quenlla.
- Os materiais dos que están feitos os barcos.

Comprender e comparar

- Os animais mariños: a balea, a candorca, a quenlla e o golfinho.

Relacionar

- Os tamaños de diferentes animais mariños.

CIENCIAS SOCIAIS

Observar e describir

- O planeta Terra: a atmosfera, os mares, os océanos e os continentes.
- A auga na Terra: auga doce e auga salgada.
- Os elementos dos mapas e a información que proporcionan.
- Os medios de transporte antigos e modernos.

Comprender e comparar

- Os mapas e as fotografías.
- O uso dos medios de transporte.

Relacionar

- Os medios de transporte axeitados a diferentes itinerarios.

Escoitar e falar

- Vídeo: *Nevarada na vila*.
- Audicións: conto: *Oria e a neve*; poema: *O boneco de neve*.

Ler e escribir

- Vocabulario: a neve.
- Conto: *Oria e a neve*. A secuencia dos feitos, o resumo, o vocabulario. Pequeno teatro.
- Lectoescritura: CR e CL; GR e GL.
- Ortografía natural: sílabas abertas e sílabas pechadas.
- Texto poético: *O boneco de neve*.
- O substantivo: masculino e feminino.
- Palabras con *ga*, *go*, *gu*, *gue*, *gui*.
- Escritura: escribir titulares, completar oracións, ideas para coidar o mar.

Observar e describir

- Os tipos de animais que viven en lugares fríos.
- Un animal do polo: o oso polar.
- O desexo dos polos.

Comprender e comparar

- As características de diferentes tipos de animais.
- As accións de protección do medio natural.

Relacionar

- As adaptacións do oso polar co seu hábitat.

Observar e describir

- As paisaxes xeadas; os polos; as estacións.
- Os estados da auga.
- A forma de vida das persoas dos polos: os inuíts.
- A exploración dos polos.

Comprender e comparar

- A relación entre a temperatura e os pasos de auga líquida a xeo e a vapor.
- O desexo dos polos e a contaminación.

Escoitar e falar

- Vídeo: *Nas dunas de Corrubedo*.
- Audicións: conto: *A perla e o deserto*; poema: *As dunas*.

Ler e escribir

- Vocabulario: o parque natural.
- Conto: *A perla e o deserto*. Os personaxes, o vocabulario, a ensinanza. Pequeno teatro.
- Lectoescritura: FR e FL; TR e DR.
- Ortografía natural: sílabas abertas e sílabas pechadas.
- Texto informativo sobre as paisaxes do deserto.
- Texto poético: *As dunas*.
- O substantivo: singular e plural.
- Palabras con *ca*, *co*, *cu*, *que*, *qui*.
- Escritura: completar información, completar oracións, escribir anotacións na axenda.

Observar e describir

- As rochas, os minerais e a area.
- Os seres vivos e a auga.
- Un animal do deserto: o dromedario.
- Os materiais naturais e os materiais artificiais.

Comprender e comparar

- A orixe dos materiais.

Relacionar

- Os materiais que se utilizan na construción das casas no deserto.
- As adaptacións do dromedario co seu hábitat.

Observar e describir

- Os desertos: as dunas e os oasis.
- O tempo atmosférico no deserto: a temperatura e as precipitacións.
- O ceo ao longo dun día.
- As estrelas e as constelacións.
- A desertización.

Comprender e comparar

- Os momentos do día e as horas.

Relacionar

- O tipo de paisaxe coa presenza de auga.
- As accións que favorecen o coidado da natureza.

TÁBOA DE CONTIDOS DO TERCEIRO TRIMESTRE

LENGUA CASTELLANA

MATEMÁTICAS

7

UNA GRAN LLANURA
PÁG. 4

Escuchar y hablar

- Vídeo: *Investigación en la gran llanura*.
- Audiciones: cuento: *El huerto*; poema: *Don León de la Pradera*; texto dialogado.

Leer y escribir

- Cuento: *El huerto*. Los detalles, el vocabulario, la situación.
- Ortografía natural: sílabas y palabras. Sílabas directas y sílabas trabadas. Repaso de palabras con *gr*, *gü* y *j*.
- Partes de la oración: el sujeto. Tiempos verbales (pasado, presente y futuro).
- Formar oraciones.
- Texto informativo: la sequía.
- Texto poético: *Don León de la Pradera*. Separación de palabras.
- Texto dialogado: el espantapájaros.
- Adivinanzas de letras.

Medir

- El calendario, semanas y meses.

Contar

- Números hasta el 99, composición, comparación.

Operar y calcular

- Sumas de tres números de dos cifras.
- Sumas llevando.

Resolver problemas

- Comprensión del enunciado y los datos.
- Búsqueda de datos en tablas.

8

AVENTURA EN LAS MONTAÑAS
PÁG. 70

Escuchar y hablar

- Vídeo: *Aventura en las montañas*.
- Audiciones: cuento: *Karnali y el yeti*; poema: *Doña Primavera*; texto dialogado.

Leer y escribir

- Cuento: *Karnali y el yeti*. Los personajes, el lugar, la historia.
- Mayúsculas en nombres propios.
- Palabras a partir de sílabas desordenadas.
- El verbo: pasado, presente y futuro.
- Texto informativo: la existencia del yeti.
- Texto poético: *Doña Primavera*. Los adjetivos. Palabras que riman. Sílabas y palabras.
- Texto dialogado: una entrevista en la radio.
- Escritura: un diario, expresar opiniones y argumentos.

Medir

- Horas y media. Medida de tiempos.

Contar

- Comparación de números.
- Números ordinales hasta 10.º.

Operar y calcular

- Sumas en horizontal y en vertical.
- Sumas en la recta numérica.
- Propiedad conmutativa de la suma.
- Suma y multiplicación.

Resolver problemas

- Situaciones de suma: ¿cuántos hay en total?
- Modelos: enunciados gráficos.
- Procesos: representación gráfica de datos.

9

UN HALLAZGO PREHISTÓRICO
PÁG. 136

Escuchar y hablar

- Vídeo: *Un hallazgo prehistórico*.
- Audiciones: cuento: *Dientes de sable*; poema: *El mamut Rigoberto*; texto dialogado.

Leer y escribir

- Cuento: *Dientes de sable*. El lugar, las acciones de los personajes, los detalles.
- Ortografía natural: sílabas y palabras. Sílabas directas y sílabas trabadas. Repaso de palabras con *g*, *j* y *bl*, *br*.
- Los signos de interrogación.
- Partes de la oración: el predicado verbal.
- Texto informativo: el fuego.
- Texto poético: *El mamut Rigoberto*. Versos que riman.
- Texto dialogado: visita al museo.
- Escritura: un diálogo.

Medir

- Los euros y los céntimos de euro.
- Cuerpos geométricos: prisma, esfera y pirámide.

Contar

- Las decenas.

Operar y calcular

- Sumas de tres números llevando.
- Repartos en partes iguales.

Resolver problemas

- Inventar problemas a partir de gráficos.

LINGUA

Escoitar e falar

- Vídeo: *Merenda na beira do río.*
- Audicións: conto: *O gran carballo*; poema: *O río.*

Ler e escribir

- Vocabulario: o río.
- Conto: *O gran carballo*. O lugar, os detalles, o vocabulario, as accións dos personaxes. Pequeno teatro.
- Texto informativo sobre as chairas.
- O verbo.
- Uso da maiúscula nun escrito.
- Texto poético: *O río*.
- Texto informativo sobre a ferverza do Ézaro.
- Escritura: completar unha nota; escribir comparacións; completar oracións; escribir unha adiviña.

Escoitar e falar

- Vídeo: *Acampada no Courel.*
- Audicións: conto: *O ratiño na montaña*; poema: *O arco da vella.*

Ler e escribir

- Vocabulario: a acampada.
- Conto: *O ratiño na montaña*. Os detalles, o vocabulario, a historia. Pequeno teatro.
- Cómic: *Coidamos o bosque.*
- Texto poético: *O arco da vella*. Palabras que riman. Recoñecer o significado dunha metáfora.
- O verbo: singular e plural.
- Palabras con *br* e *bl*.
- Texto descritivo sobre o raposo.
- Escritura: escribir unha lista, completar un cartel, organizar un horario de actividades, escribir refráns.

Escoitar e falar

- Vídeo: *Visita ao Museo da Cultura Castrexa.*
- Audicións: conto: *A sabedoría da avoa Elba*; poema: *Os castrexos.*

Ler e escribir

- Vocabulario: a cultura castrexa.
- Conto: *A sabedoría da avoa Elba*. Os detalles, as accións, o vocabulario. Pequeno teatro.
- Texto poético: *Os castrexos.*
- Textos e imaxes: A vida nas covas.
- O verbo: presente, pasado e futuro.
- Palabras con *m* antes de *b* e *p*.
- Escritura: escribir instrucións, completar estrofas.

CIENCIAS DA NATUREZA

Observar e describir

- Os animais das chairas.
- A alimentación dos animais.
- As características dos animais.
- As características das plantas.

Comprender e comparar

- Tipos de animais e as súas características físicas.
- Tipos de plantas: árbores, arbustos e herbas.

Relacionar

- As cadeas alimentarias.

Observar e describir

- Os seres vivos das montañas: os animais e as plantas.
- Os seres da lagoa: os animais e as plantas.
- As características do piñeiro.

Comprender e comparar

- Os animais e as plantas en diferentes partes das montañas.

Relacionar

- As características de diferentes seres vivos.

Observar e describir

- Os materiais. Características dalgúns materiais.
- As máquinas e a enerxía.
- As máquinas antigas e as máquinas modernas.

Comprender e comparar

- As máquinas de diferentes épocas e o seu funcionamento.

Relacionar

- Os materiais e a súa procedencia.
- As máquinas e a súa fonte de enerxía.

CIENCIAS SOCIAIS

Observar e describir

- As paisaxes da chaira.
- Os elementos das chairas: os ríos. Usos da auga.
- Os cultivos.

Comprender e comparar

- Os elementos naturais e os elementos artificiais das paisaxes.
- Os distintos tipos de chairas e os seus habitantes.
- A importancia dos ríos para a vida.

Observar e describir

- A paisaxe de montaña.
- As partes dunha montaña.
- A presenza da auga nas montañas.
- Os fenómenos atmosféricos.

Comprender e comparar

- Os elementos das diferentes partes dunha montaña.
- O tempo atmosférico. Interpretación dun mapa do tempo.

Relacionar

- As diferentes formas da auga na natureza.

Observar e describir

- As covas e os elementos que as compoñen.
- O paso do tempo.
- Os restos prehistóricos.
- Os medios de transporte.

Comprender e comparar

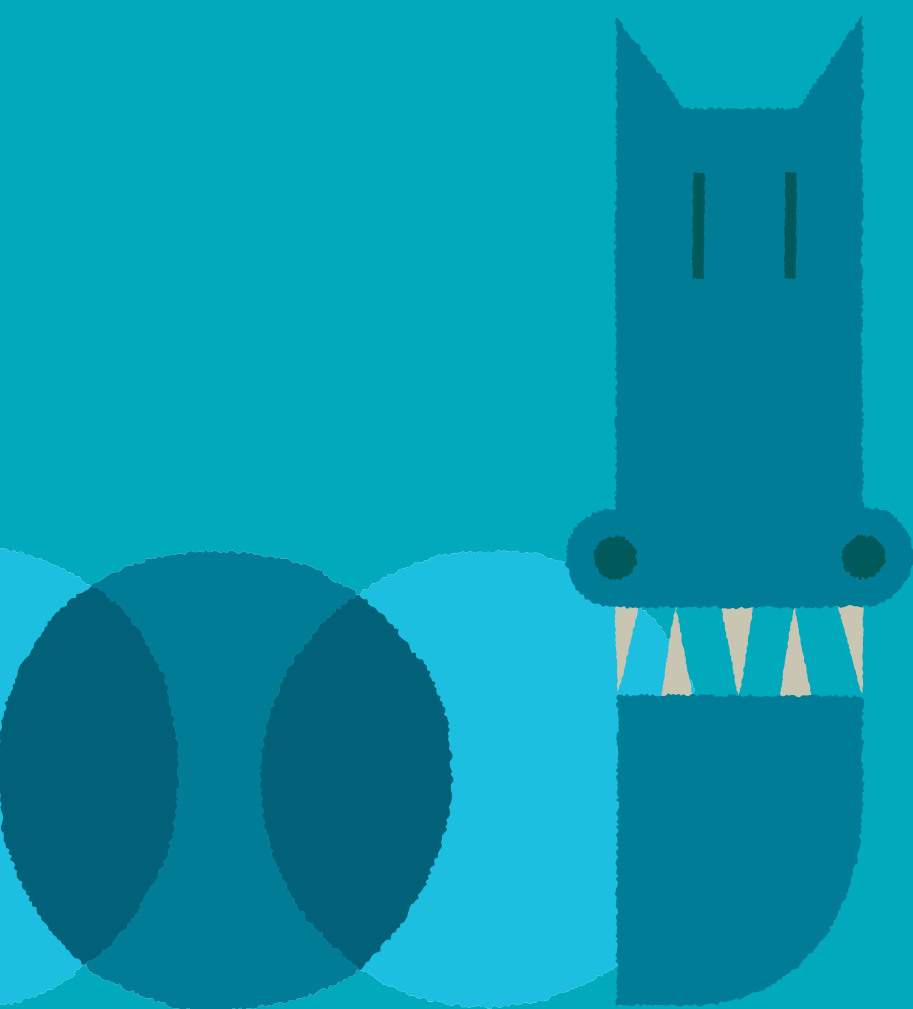
- Os medios de transporte antigos e modernos.

Relacionar

- Obxectos e actividades da vida das persoas en diferentes épocas.
- A auga e as covas.



DIMENSIÓNS DA APRENDIZAXE E SUXESTIÓNS METODOLÓXICAS POR ÁREAS



DIMENSIÓNS DA APRENDIZAXE

As dimensións da aprendizaxe son os referentes transversais en todas as áreas e forman unha sólida armazón que conduce á adquisición das competencias.

A secuencia didáctica das propostas de aprendizaxe en todas as áreas de Cinco en raia é a base organizativa do proxecto e serve de soporte ás cinco dimensións da aprendizaxe.

Comunicación

En Cinco en raia, a dimensión comunicativa é transversal a todas as áreas e debe entenderse nunha dobre vertente:

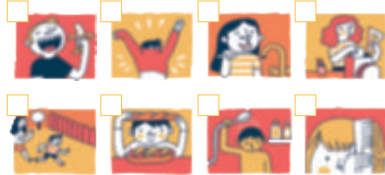
- Comunicación como conxunto de coñecementos, habilidades, destrezas e actitudes necesarios para construír outros coñecementos.
- Comunicación como instrumento para a xestión das emocións e para o establecemento de relacións positivas co contorno.

Utilizar a comunicación como un dos eixes vertebradores do proxecto ten consecuencias ao elixir a liña que orienta cada curso e tamén no modo en que se aborda cada área. A consecuencia inmediata disto é que a competencia comunicativa se constitúe en organizadora da secuencia didáctica e, polo tanto, as linguas adquiren protagonismo como vehículo de aprendizaxe en todas as áreas.

Ademais, en Cinco en raia, concédese grande importancia a todo o relacionado co desenvolvemento da expresión e da comprensión oral que se constitúen en punto de partida e en termo dun gran número de actividades de todas as áreas.

Coidámonos, sentímonos ben

1 Como te coidas? Marca.



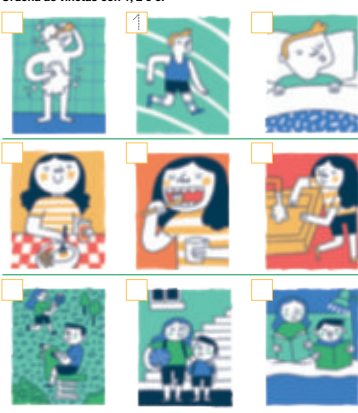
2 Onde te sentes mellor? Arrodea. Despois, explica por que.



3 Cando fas cada cousa? Explica.



4 Ordena as viñetas con 1, 2 e 3.



5 Que prefires? Colorea.



Aprender a pensar



Ten presenza en todas as áreas e achega rigor ao proceso de construción dos coñecementos, baseado na idea de empezar polo percepto e acabar polo concepto (pensamento indutivo).

Os procesos de pensamento implicados nesta secuencia resúmense do seguinte xeito:

- Recoñecer/detectar.
- Comprender/organizar.
- Relacionar/transformar.

Educación emocional



Os principios que sustentan o tratamento desta dimensión son:

- Implicación persoal na aprendizaxe.
- Responsabilidade persoal.
- Integración no contorno.
- Construción positiva da autoimaxe.

Traballo cooperativo



Nestes niveis o traballo cooperativo ten dúas vertentes:

- Desde o punto de vista da propia dimensión, o traballo cooperativo constitúese como referente social das aprendizaxes.
- Desde o punto de vista do crecemento persoal do alumnado, contribúe á súa integración e ao desenvolvemento da responsabilidade colectiva.

Creatividade



A creatividade neste proxecto está moi vinculada co razoamento e orgánizase arredor de tres eixes:

- A diversidade de propostas para a observación e a análise do contorno.
- O estudo dese contorno desde diferentes perspectivas.
- A apertura do material para permitir respostas persoais e progresivamente máis variadas a diferentes situacións.

Todos los bloques de contenido del currículo de Lengua Castellana están presentes en *Cinco en raia* desde el principio. No obstante, hay una evolución desde las primeras unidades, en las que todos los aprendizajes se abordan a través del método de lectoescritura, hasta las unidades del final de primero, en las que los contenidos de Lengua Castellana se tratan con un enfoque cada vez más disciplinar.

La lectoescritura

El método de lectoescritura se desarrolla durante el primer y el segundo trimestre de primer curso. Al igual que el resto del proyecto, se aborda desde una perspectiva comunicativa. Esto significa que, en todo el proceso de adquisición de la lectura, se pone el acento en su funcionalidad (la expresión y la comprensión) y en el uso de los aprendizajes en diferentes situaciones.

La idea es que, desde el principio, los alumnos sean considerados lectores y escritores completos (de textos escritos, de gráficos, etc.).

El método de *Cinco en raia* es un método contextualizado de marcha analítica. Parte de un elemento de significado que es la rima y la canción, ambas relacionadas con el escenario de cada unidad.

- En *Cinco en raia*, se concede gran importancia a lo perceptivo, a lo auditivo y a lo visual, en un primer momento. A continuación, el trabajo se centra en la identificación de la palabra, y en el proceso analítico que conduce a la identificación de las sílabas. Después, se construyen palabras combinando dichas sílabas y, más tarde, enunciados y oraciones, con progresivo nivel de dificultad.
- En las primeras unidades, la narración se trata sobre diferentes tipos de textos, de corta extensión y vinculados de cerca con la lectoescritura.

La comunicación oral

Desde el punto de vista comunicativo, los aprendizajes se orientan a mejorar la interacción del alumnado con el entorno y en este sentido adquieren especial relevancia la comprensión y la expresión oral. Para avanzar en estos ámbitos, el profesorado cuenta con una gran variedad de

recursos, como grabaciones de audio y vídeo, que proporcionan el punto de partida para un sinnúmero de actividades.

Las grabaciones presentan distintos tipos de situaciones comunicativas que persiguen una diversidad de propósitos. Las audiciones y las preguntas relacionadas con ellas favorecerán que los niños y niñas comprendan un texto oral y hablen sobre él. Este trabajo exige un ejercicio de atención sostenida, así como poner en juego la memoria auditiva para resolver las actividades.

El trabajo de oralidad planteado en el libro del alumnado puede complementarse con los elementos incluidos en la caja de material manipulativo para el aula que se proporciona con el proyecto.

Actividades colectivas

Las actividades que se proponen a continuación permiten ejercitar la escucha atenta, la intervención eficaz en las conversaciones para lograr un objetivo comunicativo, el empleo de normas de comunicación, etc.

- **Asambleas.** Reunirse en asamblea para debatir cuestiones que puedan surgir en el aula o para hacer propuestas es una buena dinámica de grupo y una buena práctica para el desarrollo de la comunicación oral. Durante las asambleas, el alumnado debe pedir la palabra, respetar el turno de sus compañeros y compañeras, hablar con educación y en un tono de voz adecuado, y poner en práctica las habilidades expresivas que han adquirido en comunicación oral.
- **Continuad vosotros.** Cuando los alumnos y alumnas estén viendo un vídeo o una película o bien escuchando un cuento, se pueden hacer algunas interrupciones y pedir a la clase que imagine y anticipe qué va a ocurrir. Esta actividad resulta especialmente interesante cuando las imágenes permiten especular sobre los sentimientos, las reacciones de los personajes o las consecuencias de sus acciones.
- **Realizar una exposición oral.** Hablar sobre un tema preparado previamente debe ser una actividad frecuente en clase. Aunque a algunos alumnos o alumnas les pueda resultar difícil vencer su timidez, habituarse a ello les hará perder el miedo a intervenir en público. Los temas deben ser acordes a la edad y al ámbito de intereses de los niños y niñas; por ejemplo, contar el argumento de una película que hayan visto o de un libro que hayan leído, hablar de un fin de semana en el que hayan hecho algo especial...
- **La película muda.** Puede proponer a los alumnos y alumnas que inventen diálogos a partir de ilustraciones o fotografías que encuentren en diferentes libros. Para ello, deben elegir imágenes en las que aparezcan dos o más personajes. Cada alumno o alumna elegirá un personaje y entre todos prepararán la conversación, antes de representarla delante de la clase. Esta actividad también se puede realizar con fragmentos de películas expresamente seleccionados.

- **Grabación de un noticiario.** Esta actividad se puede preparar de cara al final de curso, con el propósito de mostrar el resultado a otros compañeros y compañeras del centro o a los familiares. A lo largo de varias semanas, los niños y niñas, con ayuda de un adulto, irán grabando vídeos en los que explicarán, como si se tratase de noticias de un telediario, actividades que han realizado o cosas importantes que hayan sucedido en clase o en el colegio. El noticiario puede incluir también anuncios y entrevistas elaborados por los alumnos y alumnas.

Juegos

- **Adivina adivinanza.** Un niño o niña cogerá al azar una de las tarjetas de imágenes de la caja de material de aula. Después, y sin que nadie vea la tarjeta, la describirá para que el resto de la clase adivine de qué se trata.
- **El juego de las sillas.** Esta variante del juego tradicional puede convertirse en una actividad comunicativa. Disponga las sillas del aula de dos en dos y pida a los alumnos y alumnas que circulen libremente mientras suena una música. Cuando esta se detenga, tendrán que sentarse en la silla más próxima y entablar una conversación con el alumno o alumna que se sienta junto a ellos. Ganarán un punto en cada turno los miembros de la pareja que mantenga durante más tiempo la conversación.
- **Te la paso.** Pida al alumnado que forme un círculo y, empleando una pelota pequeña, formule una pregunta y lance la pelota a un niño o niña. Quien la recoja debe responder a la pregunta, formular otra y lanzar la pelota a otro compañero o compañera. Para este juego, se deben emplear preguntas que den lugar a contestaciones elaboradas; por ejemplo: ¿qué hiciste el fin de semana?, ¿dónde fuiste de vacaciones el año pasado y qué hiciste allí?, ¿cuál es tu deporte favorito y por qué?... Una opción para que el juego resulte más fluido es apuntar las preguntas en la pizarra antes de empezar la actividad, de modo que cada uno vaya eligiendo la pregunta que prefiera.

Los números en nuestra vida

Los números forman parte de nuestra vida diaria. Para poder enfrentarnos con éxito a las situaciones que se nos presentan cada día resulta imprescindible saber interpretarlos, combinarlos y operar con ellos.

Como paso previo a la abstracción de los números y a la realización individual por escrito de cualquier actividad, es necesario experimentar con las cantidades y trabajar de forma oral y colectiva para comprender cómo se construye el sistema numérico. Interesa que el alumnado practique de forma constante hasta conseguir dominar con soltura y habilidad los números.

Un aspecto básico a destacar en la metodología que proponemos es la importancia de la manipulación de objetos. Como Benjamín Franklin dijo: «Si me lo dices, lo olvido; si me lo enseñas, lo recuerdo; si me involucras, aprendo». Por ello, resulta fundamental conectar con los intereses del alumnado desde todas las áreas de aprendizaje. El profesorado, hoy día, tenemos la oportunidad de utilizar todo tipo de herramientas, tanto virtuales como reales, e integrarlas en nuestra actividad diaria. En el área de Matemáticas es fundamental aprovecharlas para que el alumnado manipule cantidades y las descomponga. Así se dará cuenta de la multitud de formas diferentes que existen para expresar una misma realidad.

Debemos, por tanto, olvidarnos de trabajar la numeración refiriéndonos exclusivamente a la grafía. Este será el resultado final de un proceso encaminado a que el alumnado entienda el número. Para ello comenzaremos manipulando objetos reales y contando sin más. Podemos contar elementos que el alumnado tiene a la vista o con los que convive: mesas, sillas, niños de la clase, días del calendario, etc. Esto nos ayudará a conectar con su realidad más cercana y a hacerles ver que las matemáticas están muy presentes en su vida cotidiana.

Una vez abordada esta fase, podemos pasar a contar imágenes que representan objetos reales en una foto o dibujo y, posteriormente, reemplazar esas cantidades por las unidades y decenas troqueladas que ofrecemos en el sobre de materiales. De este modo comprenderán, por ejemplo, que 8 niños pueden ser representados por 8 «fichas azules», y que es más fácil manipular y trabajar con fichas que con objetos reales. Una vez asimilado el concepto de cantidad, podemos pasar a los números propiamente dichos y a trabajar con la tabla numérica.

Plantearemos todas las actividades orales como situaciones problemáticas dentro de un contexto cercano al alumnado. Así, si vamos a trabajar con la tabla numérica, podemos formular la siguiente hipótesis: Tengo 14 caramelos. Voy de visita a casa de mi abuela y me regala 5 caramelos más. ¿Cuántos caramelos tendré en total? Cuando llego a mi casa le doy a mi hermano pequeño 7 caramelos y a mi mamá 9. ¿Con cuántos caramelos me quedo yo? Si conectamos las matemáticas con la vida cotidiana de los alumnos y alumnas, les ayudaremos a comprenderlas mejor y despertaremos en ellos el gusto por esta asignatura.

Para realizar las actividades colectivas y los juegos que se proponen a continuación, podemos dividir la clase, trimestralmente, en grupos de 4 o 5 miembros. Cada grupo puede elegir su nombre e incluso su insignia. Conviene colocar un marcador en la clase y, a medida que hagamos juegos o actividades, podemos otorgarles puntos. Esto añadirá un toque de motivación extra al proceso de aprendizaje.

Aunque pueda parecer que este tipo de prácticas refuerza el espíritu competitivo del alumnado lo que conseguimos es que cada uno coopere con su grupo. El marcador nos indica los avances en el camino hacia una meta preestablecida (conseguir 100 puntos, por ejemplo), pero ganar no depende de uno mismo, sino de la colaboración entre los alumnos y alumnas.

Siguiendo esa misma idea, podemos acordar reglas diferentes con nuestro alumnado; por ejemplo que, cuando todos los grupos de la clase lleguen a la meta, dedicaremos una sesión a hacer juegos en el patio, dar un paseo por el parque, ver una película o hacer cualquier otra cosa que les pueda apetecer. Los miembros de los equipos que ya hayan alcanzado la puntuación acordada, ayudarán a otros grupos a conseguir los puntos necesarios para conseguir el premio. De este modo aprenden unos de otros y todos ganan.

La fase de trabajo individual con las actividades del libro de texto, suele generar inseguridad en los alumnos y alumnas de este nivel, sobre todo al comienzo del curso. Esta falta de confianza hará que, cada vez que terminen una actividad, intenten mostrar al profesorado lo que han hecho. Tras un vistazo rápido para comprobar que saben realizar los ejercicios, les pediremos que solo demanden nuestra atención cuando tengan dudas o cuando hayan terminado todo el trabajo propuesto para la sesión.

En el apartado Recursos fotocopiables de este manual, dispone de fichas de ampliación y refuerzo para aquellos alumnos y alumnas que necesiten practicar o consolidar determinados contenidos.

Las actividades que vamos a plantear a continuación están pensadas para ser realizadas de forma oral o en la pizarra en gran grupo, en pequeños grupos o de forma individual, con el objetivo de afianzar los conceptos que se trabajarán posteriormente en las fichas del libro.

Actividades colectivas

Actividades de conteo

- Contar elementos de la clase para responder a preguntas de este tipo: ¿Cuántos niños hay en la clase? ¿Cuántas niñas? ¿Cuántos han faltado hoy? ¿Cuántas sillas quedan si quitamos las que están libres?
- Obedecer órdenes relacionadas con coger un número determinado de objetos y contarlos entre todos para hacer la comprobación. Por ejemplo: Dame 15 lápices de colores o Tráeme 7 libros de la biblioteca.
- Decir cuántos elementos hay en una foto o dibujo. Intentar contar cada vez más rápido. A la hora de mostrar las imágenes se pueden plantear problemas que motiven el conteo. Por ejemplo, a partir de una fotografía en la que aparece una tarta con una vela encendida y tres apagadas, se puede recrear la siguiente situación: Laura cumple 4 años. Cuando ha soplado las velas de su tarta no se han apagado todas. ¿Cuántas están aún encendidas? ¿Cuántas están apagadas?
- Comparar la cantidad de objetos que hay en dos grupos para contestar a preguntas como estas: ¿Dónde hay más? ¿Dónde hay menos? ¿Cuánto más hay en un grupo que en otro? ¿Cuánto tengo que añadir para que haya el mismo número de objetos en los dos grupos? Esta actividad se puede realizar con objetos de la vida diaria (pinzas de la ropa, lápices, botones...) o bien con los ensartables que se incluyen en la caja de material manipulativo.
- Repartir tijeras o cualquier otro tipo de material entre los miembros de la clase. Averiguar si sobran o faltan materiales para que haya para todos y en qué cantidad.
- Lanzar un dado, contar los puntos que hemos sacado y buscar el mismo número de objetos que indican los puntos. Se puede hacer una segunda tirada para quitar o poner más o menos objetos.
- Buscar tantos objetos como el número escrito en la pizarra y colocarlos encima de la mesa.
- Señalar en un calendario el día en el que estamos. A partir de ahí contestar a preguntas como: ¿Qué día del mes es hoy? ¿Qué día fue ayer? ¿Qué día será mañana? ¿Cuántos días quedan para acabar la semana? ¿Qué día de la semana es hoy?

Actividades de conteo con la recta numérica y la tabla de números hasta el 99

Moverse con fluidez y seguridad por la tabla numérica contribuirá positivamente a agilizar el cálculo mental del alumnado. Esta tabla será la base con la que trabajemos durante todo el curso. Sin embargo, antes de empezar a manejarla, es conveniente dominar la recta numérica.

La recta numérica hasta el 20 se puede dibujar sobre una hoja de papel cuadriculada o bien construirla con tapones de tetrabrik pegados sobre una cartulina. Para ello necesitaremos 20 tapones blancos, una tira de cartulina grande, pegamento y un rotulador indeleble. En el interior de cada tapón se escribe un número del 1 al 20 y se pegan en fila sobre la cartulina.

- Para ayudar al alumnado a ordenar los números en la recta numérica, reparta a varios miembros de la clase tarjetas de números del 1 al 10 para que se coloquen por orden frente a sus compañeros y compañeras según el número que les haya correspondido. Puede utilizar los números troquelados del sobre de materiales. A continuación, escriba en el reverso de las tarjetas los números del 10 al 20 y repártalas de nuevo para realizar el mismo ejercicio que han hecho anteriormente y completar así la recta numérica.
- Para la representación visual de cada número partimos del hecho de que cada vez que damos un salto hacia delante o hacia atrás en la recta numérica estamos añadiendo o quitando una unidad. Utilice las regletas Cuisiniere para que el alumnado tome conciencia de la relación entre unos números y otros. Por ejemplo: el número 3 contiene al 2 y al 1.
- Colocar en fila y de forma ordenada las tarjetas que se han utilizado en el punto 1. Voltar algunas para que los niños y niñas digan a qué números corresponden. Esta propuesta ayuda a interiorizar el orden de los números en la recta.
- Señalar un número y decir cuál está delante y cuál está detrás.
- Contar en la recta numérica de 1 en 1, de 2 en 2, de 3 en 3 y de 5 en 5, hacia delante y hacia atrás. Empezar contando desde el principio y después, desde un número dado.
- Observar la recta numérica y responder a preguntas como estas: Si estoy en el 3 y doy 5 saltos hacia delante, ¿llegaré a un número mayor o menor? Si estoy en el 8 y regreso al 3, ¿cuántos saltos he dado? Si estoy en el 2 y llego al 7, ¿cuántos saltos he avanzado? Si estoy en el 12 y doy 2 saltos hacia atrás, ¿a qué número llegaré?
- Resolver distintas situaciones problemáticas utilizando la recta numérica. Por ejemplo: Tengo 2 caramelos (todos se colocan en dicho número), compro 2 caramelos más (deben dar dos saltos hacia delante) y me como uno (deben dar un salto hacia atrás), ¿cuántos caramelos tengo ahora? Es importante dejar a los alumnos y alumnas tiempo suficiente después de enunciar cada dato para que puedan moverse tranquilamente por la recta numérica. Antes de que realicen cualquier movimiento es interesante preguntarles si tienen que ir hacia delante o hacia atrás y relacionar esto con la idea de que avanzar supone más cantidad, y retroceder, menos.

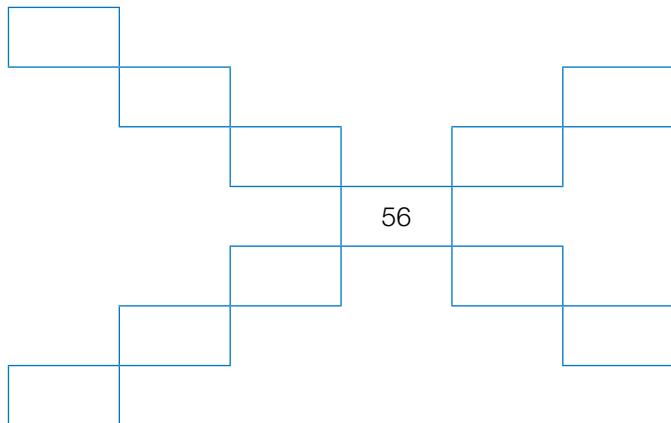
A continuación, trabajaremos con la tabla numérica, que puede encontrar en una de las láminas de la caja de material de aula y en el material manipulativo del alumno. Para manejar la tabla con soltura es necesario tener una adecuada orientación en el espacio. Con este objetivo se pueden realizar una serie de ejercicios previos:

- Moverse por el aula, situándose en el centro o en las esquinas, según se indique.
- Señalar en una cuadrícula vacía, el centro, las esquinas y los lados. Entender la diferencia entre filas y columnas.
- Desplazar el dedo por la cuadrícula a partir de una casilla dada y siguiendo instrucciones de este tipo: muévete 3 casillas hacia la derecha; muévete 5 casillas hacia abajo. En la cuadrícula presentada (bien en pizarra o pizarra digital) el centro, las esquinas y los lados; pediremos que vayan hacia arriba desde un lugar dado y hacia abajo.

A continuación, se ofrecen algunas sugerencias sobre las actividades concretas sobre numeración que se pueden llevar a cabo con la tabla.

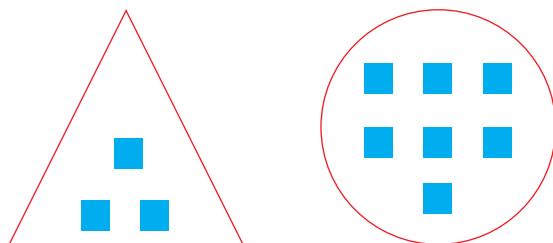
- Señalar en la tabla los números de cada fila o de cada columna a la vez que se van cantando hacia delante y hacia atrás.
- Señalar con el dedo en la casilla de la tabla correspondiente al número que se indique y decir cuáles son los números anterior y posterior a este. Estos conceptos se pueden también trabajar tapando los números anterior y posterior al número dado para que los nombren.
- Marcar en la tabla el número que se indique y representarlo con las piezas de unidades y decenas. Para trabajar los números mayores, ir añadiendo unidades poco a poco, nombrar los números que se van formando y localizarlos en la tabla. Visualmente el alumnado comprobará que todos esos números son mayores que el que señalaron inicialmente, porque cada vez hay más unidades y decenas. Hacer el mismo ejercicio con los números menores. Concluir que todos los números que están antes del número marcado son menores que este y los que se encuentran después son mayores.
- A partir de un número marcado en la tabla numérica, indicar si los números que va nombrando el docente son mayores o menores que este.
- Resolver distintas situaciones problemáticas utilizando la tabla numérica. Por ejemplo: Isabel tiene 21 canicas de colores y su madre le da 3. ¿Cuántos saltos tenemos que dar para saber cuántas canicas tiene ahora Isabel? ¿Tenemos que ir hacia delante o hacia atrás? ¿A qué número hemos llegado? A partir del número correspondiente al resultado (el 24), añadiremos otros datos a la situación planteada para seguir practicando.
- Completar la tabla de los números del 0 al 99 rellenando los huecos que faltan.

Podemos complicar la actividad, presentando una sección irregular de la tabla, de forma que el nivel de abstracción sea aún mayor.



Actividades para trabajar los complementarios del 10

- Dibujar dos formas geométricas diferenciadas (un círculo y un triángulo, por ejemplo) en una cartulina y repartir 10 piezas de unidades entre las dos, no pudiendo quedar ninguna fuera de los dibujos. Anotar la cantidad de unidades que han puesto en el interior de cada forma y sumarlas. El resultado tiene que ser 10. Hacer distintas combinaciones de piezas para trabajar los números complementarios que suman 10.



- Usar dos dados grandes. Un dado tendrá los números del 0 al 5 y otro los números del 5 al 10. El objetivo es sumar 10 con los números que salgan al lanzar los dos dados.

Todos os bloques de contido do currículo de Lingua están presentes en Cinco en raia desde o principio. Non obstante, hai unha evolución desde as primeiras unidades, en que todas as aprendizaxes se abordan a través do método de lectoescritura, ata as unidades do final de primeiro, en que os contidos de Lingua se tratan cun enfoque cada vez máis disciplinario. Como complemento ao exposto nas suxestións de Lingua Castelá e para non incidir nos mesmos aspectos en Lingua, centramos as suxestións desta área no proceso de escritura.

Escritura

Durante este primeiro curso, os alumnos e as alumnas inícianse nunha aprendizaxe que resulta clave na etapa de Educación Primaria: aprender a escribir. O alumnado comeza coa escritura de letras, sílabas e palabras, o que supón poñer en práctica os seus coñecementos sobre a correspondencia entre sons e grafías, e debe realizar, ademais, exercicios de grafo-motricidade co fin de ir controlando e mellorando a súa caligrafía e ir gañando claridade na escritura. (Nas páxinas 384 a 434 deste libro dispón de fichas de grafomotricidade e de caligrafía.) Así mesmo, de forma progresiva, os alumnos e as alumnas tamén serán quen de producir oracións e textos sinxelos.

A escritura é unha tarefa realmente complexa, que esixe adquirir e perfeccionar diversas habilidades ao longo do tempo, como lograr unha correcta representación gráfica das letras, aplicar regras básicas de ortografía e facer un bo uso da sintaxe. Pero tamén ter en conta o contexto en que se produce a situación comunicativa, a adecuación ao lector, a mensaxe que se desexa transmitir, a finalidade desa mensaxe, o tipo de texto...

Para lograr con éxito esta tarefa, convén que o alumnado sexa capaz de valorar, desde un principio, a importancia de comunicarse por escrito na vida cotiá. Para facelo, o profesorado pode mostrarlles aos nenos e ás nenas os numerosos exemplos de comunicación escrita que se producen acotío (notas, carteis, listas, cartas, invitacións, sinais, descricións, narracións...) e destacarlles que escribimos para informar sobre os feitos que suceden, para narrar vivencias persoais, para expresar sentimentos, para describir situacións, obxectos ou lugares...

Cando o alumnado elabore os seus propios textos, débese valorar a súa iniciativa, o esforzo para lograr esa tarefa e a creatividade dos textos que produzan para redundar nese sentimento positivo cara á escritura. Neste sentido, é importante que as tarefas que se propoñan estean moi relacionadas coa vida real do alumnado, para así favorecer e manter o seu interese.

Actividades colectivas

Aínda que a escritura semella menos propicia ca outros bloques do libro para desenvolver actividades en grupo, cómpre recoñecer que o traballo colectivo adoita ter resultados excelentes tamén neste ámbito. O alumnado sentirase máis seguro e motivado se dispón das achegas dos compañeiros e compañeiras, e a tarefa enriquecerase con puntos de vista diferentes. Así, tanto a fase de xeración de ideas, previa á escritura de textos, que con frecuencia bloquea os rapaces e as rapazas, coma a de valoración e corrección dos textos poden facerse con toda a clase, en grupos máis reducidos ou en parellas.

A continuación, propóñense algunhas ideas para practicar a expresión escrita:

- **Detectives de palabras.** Motive os estudantes outorgándolles o nome que identifica este xogo. A súa tarefa consistirá en buscar rótulos na rúa e copialos nun caderno: poden ser nomes de tendas ou de rúas, carteis publicitarios...
- **O ficheiro das palabras.** Anime o alumnado a crear un ficheiro persoal en que recolla as palabras novas que vaia aprendendo. Cada palabra escribirana nunha ficha, en que incluírán ademais a súa definición e unha oración en que apareza. Se queren, tamén poden engadir un debuxo que represente a palabra.
- **Carteis para a clase.** Ao longo do curso pódense elaborar moitos carteis para decorar a aula. Pódense incluír as normas de convivencia, a relación de encargados da clase e as tarefas que lles corresponden, a programación dalgún día especial, mensaxes positivas...
- **Caixa de suxestións.** Sitúe na clase unha caixa de cartón cunha ranura na parte superior, para convertela nunha urna. Anime o alumnado a escribir, polo menos unha vez á semana, unha suxestión ou comentario que queira propoñerlle á clase ou a vostede: algunha cousa que pasou no patio, algún aspecto que queiran mellorar... Os escritos poden estar asinados ou ser anónimos. Ao final de cada semana pódense ler en voz alta os comentarios da caixa. Esta actividade pode ser un bo xeito de identificar problemas que existan na clase.
- **O libro viaxeiro.** Elix a conxuntamente co alumnado unha mascota da clase e organice quendas para que cada venres un alumno ou alumna a leve á casa e a teña toda a fin de semana. Nun caderno ou nunha folla que despois se gardará nunha carpeta especial (o libro viaxeiro), os rapaces e as rapazas escribirán o que fixeron coa mascota durante este tempo e incorporarán fotografías ou debuxos.
- **O taboleiro de anuncios.** Escribir notas en taboleiros de anuncios pode ser unha actividade moi motivadora e un bo xeito de comprobar a utilidade da escritura na vida diaria. O contido das notas pode ser moi

variado: obxectos perdidos ou atopados, actividades especiais que se van realizar, solicitudes de axuda para facer unha tarefa, materiais que cómpren para un determinado traballo manual...

- **O xornal do colexio.** Cada semana do terceiro trimestre, anote no encerado, coa axuda do alumnado, feitos que pasasen no centro escolar. Por exemplo:
 - O mércores, Sabela mancouse na perna durante o partido.
 - Os alumnos de 1.º e 2.º foron de excursión ás dunas de Corrubedo.
 - Finalizaron as obras da nova biblioteca do centro.

Propóñalles que elixan un suceso e que escriban unha noticia en que expliquen o que pasou. Indíquelles que para elaborar o texto respondan as seguintes preguntas relacionadas co feito elixido: *que pasou?, a quen lle pasou?, cando foi?, onde foi?, como pasou todo?*

- **Cartas ao concello.** Escriba no encerado a pregunta Que cambiarías no teu barrio ou no teu municipio para melloralo? e pídalle ao alumnado que achegue ideas. Despois, poden escribirlle unha carta ao alcalde ou á alcaldesa para expoñerlle as conclusións. Sería interesante facer chegar a carta ao concello.
- **O día en que nacín.** Propóñalles aos alumnos e ás alumnas que lles pregunten aos familiares sobre o día en que naceron: a que hora ocorreu o nacemento, onde foi, como viviu a familia aquel día, que sucesos importantes pasaron no mundo naquela data... Coa información obtida teñen que facer unha redacción breve, que compararán co resto da clase.
- **A voz dos personaxes.** Pídalles que escollan un conto coñecido e que escriban diálogos entre os personaxes. Estes diálogos poden ser os que lembren do conto ou ben outros que eles mesmos inventen. Despois, poden ler os escritos xogando coa entoación para simular a intervención de cada personaxe.
- **Mestura de contos.** En grupo, cómpre elixir varios contos populares e mesturar as historias e os personaxes. Por exemplo, pódense seleccionar contos en que estea presente o lobo (*Carapuchiña Vermella, Os sete cabritiños, Os tres porquiños...*) e converter este personaxe no protagonista dunha única historia en que participen todos os demais personaxes destes contos. Despois da fase de xeración de ideas, propóñalles facer a redacción en grupo da historia que inventaron.
- **Unha historia en cadea.** Escriba nunha folla dúas oracións que comecen unha historia. O papel irá pasando por todos os membros da clase. Cada rapaz e rapaza ten que escribir unha ou dúas oracións para continuar a historia. Ao final, un voluntario ou voluntaria lerá en voz alta o texto resultante.

Observo o que me arrodea

A metodoloxía que subxace na proposta desta área no proxecto Cinco en raia parte da premisa de que o alumnado relacione os contidos coa súa experiencia próxima: facer que o alumnado observe o que o arrodea, realice os rexistros pertinentes, investigue, se formule preguntas e sexa quen de obter conclusións; todo iso coa intención de conseguir unha aprendizaxe máis profunda e efectiva.

A nosa proposta metodolóxica ten por obxectivo, polo tanto, que os alumnos e as alumnas entendan as ciencias desde un punto de vista procedemental, ademais de conceptual, e que comecen a desenvolver a súa capacidade investigadora.

As propostas abórdanse desde a perspectiva de estimular a comunicación e a creatividade, favorecendo a participación activa do alumnado, así como a súa interacción e cooperación.

Como é lóxico, o recurso de aprendizaxe máis importante para traballar o **corpo humano** será o seu propio corpo. Tocándoo ou mirándose nun espello poderán identificar as partes da cabeza e os principais órganos dos sentidos, o tronco e as extremidades; e traballando por parellas serán capaces de recoñecer esas mesmas partes no corpo doutra persoa.

Tamén se poden realizar propostas similares no ámbito do grupo-clase. Por exemplo: un voluntario ou voluntaria, coa axuda dalgunha música escollida para a ocasión e situado fronte ao resto da clase, bailará mentres vai tocando partes do seu corpo e nomeándooas en voz alta, para que o resto da clase o imite. Esta actividade pode resultar adecuada tamén para recoñecer e nomear as articulacións implicadas en cada movemento.

A vía idónea para traballar os cinco sentidos e a información que estes nos proporcionan sobre a realidade é a experimentación directa a través de actividades que lles permitan identificar e diferenciar sensacións. No caso do tacto pode ser útil empregar unha caixa con obxectos de variadas texturas e formas; para o gusto, pódense realizar catas a cegas con alimentos de diferentes sabores; o oído pode traballarse a partir da identificación de instrumentos musicais ou sons do contorno...

Tamén é importante que as alumnas e os alumnos teñan a oportunidade de expresar as súas opinións e preferencias relacionadas coa percepción

e os sentidos. Poden sentarse todos en roda e, por quendas, explicarlles aos demais que olores, sabores, cores... lles gustan máis e por que.

Ademais, o alumnado destas idades debe adquirir a capacidade de identificar emocións en si mesmos e nos demais, e desenvolver os mecanismos básicos que lles permitan unha adecuada xestión delas. Por iso, é aconsellable realizar propostas que os inviten a analizar o seu estado de ánimo, a explicar como se senten e a poñerlle un nome á emoción ou sentimento relacionado, así como realizar actividades en que deban analizar a expresión e os xestos dos outros co fin de identificar a emoción que representa.

Os contidos relacionados coa saúde e a alimentación van encamiñados ao progreso na autonomía persoal e á adopción de hábitos saudables. Para iso, é importante que analicen o seu comportamento cotián en relación co coidado do seu propio corpo. Reflexionar e poñer en común as actividades que realizan destinadas a tal fin, a súa periodicidade e a autonomía persoal adquirida nestas tarefas permitiralles extraer conclusións e analizar criticamente os seus hábitos.

Dada a idade dos alumnos e das alumnas, pode resultar axeitado elaborar unhas sinxelas normas de comportamento fáciles de recordar e de trasladar á vida diaria. Así, a elaboración de murais relacionados coa hixiene nas comidas e coa hixiene bucal, a identificación dos alimentos saudables que deben consumirse diariamente e a redacción de normas para o coidado do corpo facilitarán que o alumnado comece a adoptar de forma consciente estes hábitos e adquira unha progresiva autonomía para levalos a cabo.

Os contidos relacionados cos **seres vivos** son, quizais, cos que o alumnado vai estar máis motivado para aprender e sobre os que posúe unha importante variedade de coñecementos previos que facilitarán unha aprendizaxe significativa dos novos contidos que se van traballar.

A principal vía metodolóxica para o estudo dos animais e as plantas na aula é a observación de imaxes (fotos, ilustracións e vídeos).

Con elas pódense realizar variadas propostas de traballo, como identificar de que se trata, describir as súas características, analizar o lugar onde vive ou onde se encontra, realizar comparacións...

Igualmente, estas actividades de observación poden dar orixe a novas preguntas sobre cuestións que descoñecen e dar pé tamén a sinxelas investigacións que eles mesmos poden levar a cabo utilizando as fontes ao seu alcance.

Sempre que resulte posible, o medio máis adecuado para traballar estes contidos é, sen dúbida, a observación directa no contorno.

Pódense organizar saídas, xa sexa ao campo ou a zonas verdes do contorno urbano, para observar as especies máis representativas. Deste xe-

to, os alumnos e as alumnas poden contar con referentes reais con que relacionar as informacións aprendidas na clase.

No caso das plantas, sería conveniente realizar observacións en diferentes momentos do curso, co fin de analizar os cambios que experimentan en cada estación do ano.

Sería especialmente interesante organizar unha visita a un xardín botánico ou unha granxa escola, onde se poñerán en contacto con diferentes animais e plantas e coñecerán de primeira man o seu coidado co fin de favorecer o desenvolvemento da súa conciencia ecolóxica.

Así mesmo, a confección dun caderno de campo onde rexistrar con debuxos as súas observacións, gardar follas secas que encontren no chan e reflectir outras experiencias na natureza pode proporcionarlle ao alumnado unha ferramenta moi interesante para a súa aprendizaxe.

Os alumnos e as alumnas que na casa teñan animais de compañía poderían traelos á clase para que todos teñan a oportunidade de coñecer as especies animais que viven preto de nós. Ademais de observalos e de interaccionar con eles, e grazas ás experiencias narradas polos seus donos, o resto dos compañeiros e compañeiras poderá tomar conciencia dos coidados que precisan estes animais e, sobre todo, da responsabilidade que supón telos na casa.

Nestas idades resultan moi motivadores os experimentos de xerminación e crecemento de plantas a partir das súas sementes (feixóns, lentellas, garavanzos...). Calquera proposta nesta liña contará coa aceptación do alumnado e permitirá poñer en práctica o aprendido, xa que poderán analizar e explicar os cambios que, co paso do tempo, observan nas súas plantas.

As propostas de manipulación directa de obxectos permitirán ao alumnado achegarse aos contidos relacionados cos **materiais** máis comúns do seu contorno a través da experimentación, identificando deste xeito as súas principais propiedades e características. Mentres manipulan, pódenselles realizar preguntas deste tipo: cal destes obxectos é máis resistente/flexible/elástico...?, que outras características ten...? Esta proposta supón un primeiro achegamento a a experimentación para a obtención de conclusións.

A partir da definición das características dos obxectos, os nenos e as nenas terán que determinar cales delas están directamente relacionadas co material con que se fabricaron.

A observación de imaxes tamén pode ser un recurso útil para traballar este bloque, especialmente os temas relacionados coa reciclaxe e a reutilización de obxectos e materiais. Ver fotografías onde se mostra lixo e contaminación favorecerá que o alumnado tome conciencia do impacto

que teñen no medio os materiais de refugo e permitirá que os nenos e as nenas adquiran hábitos de reutilización e reciclaxe.

Traballar os contidos relacionados coas **máquinas e a enerxía** resultará máis significativo se se propoñen na aula exercicios de manipulación de aparellos e máquinas sinxelas (lanterna, bolígrafo, algún xoguete...) para comparalos, desmontalos, analizar as súas partes...

Dada a crecente importancia e presenza da tecnoloxía na nosa sociedade, é necesario que o alumnado, desde as idades máis temperás, adquira un coñecemento básico acerca das máquinas e aparellos do seu contorno, a súa utilidade e as normas esenciais para o seu manexo de forma segura.

As propostas de observación de imaxes ou de máquinas e aparellos reais serán unha boa forma de introducir estes contidos. É recomendable que as imaxes ou as máquinas que se mostren aos alumnos e ás alumnas sexan habituais na súa vida cotiá e, por tanto, coñecidas por eles; igualmente, é adecuado mostrarlles imaxes en que se vexan persoas que están usando esas máquinas para que poidan identificar a súa utilidade.

Todas estas propostas permitirán traballar en paralelo os contidos propios deste curso relacionados coa enerxía. Cando se analicen máquinas automáticas será interesante identificar o tipo de enerxía que utilizan e cales son as vías polas que reciben esa enerxía (cable eléctrico, pilas, baterías).

Xogos colectivos

- **Debuxar siluetas.** Divídese a clase en grupos de tres ou catro membros e entrégase a cada un amplo prego de papel continuo para que o estendan no chan. Por quendas, os membros do grupo déitanse cara arriba sobre o papel para que os seus compañeiros e compañeiras tracen o perfil da súa silueta utilizando unha cor diferente en cada caso; así poderán observar que os seus corpos son similares e teñen as mesmas partes. A continuación, un e un nomearán unha parte do corpo para que o resto do grupo a sinale e escriba o seu nome sobre o papel. Ao finalizar, pódense pegar os pregos nun lugar visible da aula.
- **Xogos co aro.** O obxectivo da actividade é facer bailar o aro con diferentes partes do corpo (os brazos, a cintura...); tiralo ao aire e recollelo coa man, co pé, coa cabeza...; e desprazarse de diferentes formas (ás gatiñas, reptando, á pata coxa...) transportando o aro en distintas partes do corpo. O docente enunciara cada opción e o alumnado deberá recoñecer a parte do corpo indicada e levar a cabo a acción.

- **Dicionario visual das emocións.** Por grupos, o alumnado preparará varias cartolinas, cada unha co nome dunha das emocións básicas (tristeza, alegría, enfado...) escrito con letras grandes. Despois, por orde, os membros de cada grupo debuxarán en cada cartolina unha escena relacionada coa emoción correspondente.
- **O tarro das boas noticias.** Cada vez que no ámbito da clase ocorra unha boa noticia (un aniversario, o nacemento dun irmanciño, un logro persoal, etc.), a alumna ou o alumno afectado escribirá nunha nota ou realizará un debuxo representativo e depositará nun tarro situado a tal efecto na aula. Ao finalizar a semana ou o mes, ábrese o tarro, lense as mensaxes e coméntanse entre todos. Ao terminar o curso pódese realizar un mural cos acontecementos positivos que se desexen destacar.
- **Carie e flúor.** Dous alumnos ou alumnas xogarán facendo o papel de carie; outros dous serán a pasta de dentes (o flúor) e o resto serán os dentes. Os dentes correrán libremente por toda a clase ou o patio, mentres que o obxectivo das caries será tocar algún dente. Se isto ocorre, os dentes quedan quietos no lugar onde os tocaron. A pasta de dentes é a encargada de liberar os dentes detidos polas caries tocándolles as costas. Unha vez liberados, os dentes poderán moverse libremente polo espazo. Cando remate o tempo de xogo previsto, contaránse os dentes que están quietos para saber se gañou a carie ou o flúor.
- **Identificar.** Xógase por parellas. Un dos seus membros terá os ollos tapados cunha venda ou similar. O seu compañeiro ou compañeira daralle un obxecto relacionado coa hixiene persoal para que o identifique e diga para que serve. Cada acerto puntúa e en cada fallo alternan os roles.
- **O xogo da pesca.** Échese un recipiente con auga e métese nel diferentes animais de goma EVA, cada un cun pequeno imán. O obxectivo é pescar os animais do recipiente a partir de consignas facilitadas polo docente (por exemplo, animais que non poden nadar, animais con plumas...).
- **O xogo das descrições.** Cada alumno ou alumna describirá un animal ao resto da clase, sen nomealo. O obxectivo do xogo é adiviñar de que animal se trata. Para axudar os nenos e as nenas na descrición, pódese facilitar un guión coas características físicas observables de cada animal (tamaño, pel, partes do corpo...), hábitat, alimentación...
- **Xogo de simulación.** O obxectivo é representar a través da mímica, individualmente ou por equipos, animais actuando no seu contorno para que o resto da clase os identifique e diga o que están facendo.

- **O xogo dos aromas.** Organízase a clase en equipos de 4 ou 5 membros. Serán necesarias mostras de plantas aromáticas coñecidas: romeru, menta, ourego, tomiño, poexo, alfábega... Tras mostrar cada planta e o seu nome, e permitir que o alumnado as toque e cheire, entrégase a cada equipo un par de mostras. O obxectivo do xogo é recoñecer cada planta pola súa forma, olor, etc. Unha dinámica similar pode realizarse con aromas de flores (rosa, lavanda, xasmín...).
- **O aforcado.** Xógase por parellas. Un dos seus membros pensa nunha planta e traza nun papel tantas raias como letras teña o seu nome. O outro deberá pescudalo dicindo vogais e consoantes para que o seu compañeiro ou compañeira lle indique se están no nome da planta elixida e en que posición. Cada vez que falle, debuxarase unha liña da figura dun monicreque na forca. O xogo remata cando se atina a palabra ou cando se completase o debuxo. Despois, cámbianse os roles.
- **Vexo, vexo.** Este xogo permite varias formas de agrupamento. Un membro da parella, do equipo ou da clase pensa nun obxecto que estea á vista de todos e di en voz alta: Vexo, vexo un obxecto feito de..., e nomea o material principal con que está fabricado. O outro membro da parella ou o resto do equipo ou da clase deberá adiviñar que obxecto é. Pódense permitir preguntas ou pistas de axuda. Ao acertar o obxecto, intercámbianse os roles.
- **Que pasaría se...?** Xógase por parellas. Un dos seus membros pensa nun material, e o outro, nun obxecto concreto. Poñen en común as súas eleccións e escriben nunha folla o que pasaría se ese obxecto estivese fabricado con ese material.
- **Funciona con...** O docente nomeará un tipo de enerxía para que os alumnos e as alumnas digan en voz alta máquinas que funcionan con ela. Se se considera adecuado, poden explicar tamén como recibe esa enerxía cada unha das máquinas mencionadas.
- **Somos eléctricos.** Xógase por parellas. Cada un dos seus membros fretará un lapis sobre o pelo do seu compañeiro ou compañeira. Despois, achegaran a varios anaquiños de papel cortados previamente para comprobar os efectos da electricidade estática.

O mundo onde vivo

Igual ca na área de Ciencias da Natureza, a nosa proposta para Ciencias Sociais pon o seu enfoque no procedemental e experiencial co fin de que o alumnado comece a desenvolver a súa capacidade observadora, analítica, investigadora e crítica.

Varios eixes fundamentais vertebran o estudo de Ciencias Sociais: o espazo e o medio onde viven e o tempo en que se producen os fenómenos e os feitos e o desenvolvemento das habilidades sociais e cidadás.

A percepción do medio físico

A área de Ciencias Sociais vai axudar os alumnos a coñecer o seu contorno para descubrir como son os fenómenos naturais que perciben todos os días, pero que aínda non saben como se producen. Así, descubrirán como son o aire e a auga, dous elementos naturais cotiáns na súa vida. A través das actividades, tanto individuais coma por parellas ou en grupo, vanse decatar de que o aire e a auga son tan importantes para as persoas e a natureza que sen eles non sería posible a vida. Pero o coñecemento dos elementos naturais non sería completo se non se experimenta con eles. Por iso, propóñense **experimentos** para que, a través da manipulación, poidan coñecer o comportamento deses elementos.

Os nenos e as nenas, ao observaren o seu contorno, perciben como son as paisaxes. Nas actividades propostas, van coñecer os elementos que os definen. Pouco a pouco, o traballo de observación de imaxes de diferentes paisaxes permitirá ao alumnado analizar, razoar, comparar e percibir os detalles para aplicar os seus coñecementos á paisaxe propia que os rodea, que é unha das finalidades básicas do proxecto.

Unha vez que van consolidando eses coñecementos é un bo momento para saber moverse polo contorno. É dicir, para orientarse no medio. A través de xogos, os nenos e nenas irán familiarizándose e relacionando os elementos de planos e mapas sinxelos coa información que proporcionan e a súa importancia para saber orientarse.

Outro detalle destacable a coñecer é a importancia do Sol que fai posible a vida na Terra, pois marca as percepcións que poden captar os alumnos se observan o ceo ao longo dun día e como afecta isto á vida das persoas. Recoméndase realizar actividades encamiñadas a preguntarse o porqué dos feitos ou os procesos para facilitar a comprensión dos contidos. Así, por exemplo, aprenderán a relación de causa-efecto dos movementos da Terra coa sucesión do día e da noite, as horas e as estacións do ano.

As habilidades sociais e cidadás

As Ciencias Sociais son piares fundamentais na formación en valores dos alumnos e das alumnas desde pequenos. En primeiro lugar, porque o ser humano é o centro destas áreas. Pero tamén porque son disciplinas abertas aos grandes problemas, á reflexión e á integración do saber na propia vida para iluminar a conduta e o coñecemento. Neste curso, trabállanse as habilidades sociais nos ámbitos en que os alumnos e as alumnas participan: a familia, o colexio e a localidade. Ao longo do libro encontrarán actividades que propoñen ao alumnado reflexionar sobre o trato cos demais, as tarefas da casa, o comportamento en sitios públicos, etc.

Para facelo pódense propoñer actividades que traballen o respecto e as emocións como a empatía. Con elas preténdese sensibilizar os alumnos sobre como se poden sentir as persoas de distintos ámbitos: os membros da nosa familia e do colexio que fan moitas tarefas por nós; os amigos e os veciños..., sen esquecer traballar a autoestima e valorar o esforzo como medio para conseguir os nosos obxectivos.

Así mesmo, debemos traballar a natureza desde un punto de vista emocional propoñendo actividades para que analicen as súas emocións ante a contaminación ou outros aspectos relacionados co coidado e o respecto do medio. A través de simulacións, os alumnos aprenderán a analizar situacións concretas relacionadas co impacto ambiental, aplicar os coñecementos adquiridos e aprender a tomar decisións como futuros cidadáns críticos e reflexivos capaces de facer fronte a problemas e retos do mundo.

Estas e outras situacións son moi frutíferas para organizar sinxelos debates na clase, educando o alumnado na participación e na formación dunha opinión a través do diálogo baseado no respecto, na tolerancia e na negociación.

O paso do tempo

O paso do tempo é un concepto abstracto e difícil de asimilar a estas idades. Para facilitar a tarefa, podemos propoñerlles lembrar e ordenar temporalmente os acontecementos que sucederon nos nove meses lectivos para crear a propia historia do curso. É unha forma de achegamento moi intuitivo ao concepto de historia.

A representación gráfica do paso do tempo en liñas do tempo é unha ferramenta moi útil para comprender a sucesión de acontecementos e o concepto de pasado.

Ademais de comprender que as persoas cambian co paso do tempo, deben descubrir que tamén o fan as paisaxes, os obxectos, os costumes, as actividades... Para logralo, podemos ensinar na clase fotografías de obxectos do pasado e outras dos mesmos obxectos tal e como son nos nosos días (teléfono, televisión, coches, edificios ...). Compare e comente como foron cambiando e pídalles que sinalen as vantaxes e os inconvenientes que teñen eses cambios; deste xeito serán quen de recoñecer que algunhas transformacións teñen efectos positivos e outras, negativos.

Hai que facerlles ver que ninguén pode parar o tempo e que este está acompañado de cambios. Hai cambios que se notan en poucos segundos, como cando estoupa un globo; outros necesitan dalgunhas horas, como a auga dunha poza que se evapora; e outros requiren o paso de moitos anos, como os restos da Prehistoria.

É importante que os alumnos e as alumnas sexan conscientes de que antes ca nós viviron os nosos devanceiros: pais, avós, bisavós, tataravós... Transmítalles a idea de que nós vivimos así grazas ás achegas, innovacións e inventos que produciron todas as persoas que viviron antes ca nós.

Poden ver algúns cambios que ocorreron no tempo nos monumentos e construcións que se conservan na localidade.

Xogos colectivos

- **Inventar adiviñas.** Propoñálles aos alumnos e ás alumnas que elixan un cuarto da casa e que pensen unha adiviña sobre el. Despois, poderían expoñer a súa adiviña ao resto da clase para que a resolvan entre todos.
- **Unha casa de disparate.** Pode propoñerlles aos nenos xogar aos disparates en relación coa casa, o seu mobiliario e as actividades que se realizan nela. Por orde, un neno dirá en voz alta un disparate (cando teño fame, vou ao baño e collo da lavadora un iogur) e os seus compañeiros deben corrixilo.

- **Os estados da auga.** Pídalles aos alumnos que fagan grupos de tres para realizar un mural, en cartolina grande ou en papel, sobre os estados da auga. Nun primeiro paso, cada alumno ou alumna encargárase de buscar exemplos da auga nun dos estados: sólido, líquido ou gaseoso, así como tamén de buscar imaxes onde se reflicta. Despois, cada un se encargárase de explicar como pasa a auga do estado que lle tocara a calquera dos outros dous estados. Para finalizar, cada un encargárase de realizar a parte do mural coas informacións do estado da auga que lle corresponda. Cando todos rematasen, propoña que mostren os seus traballos ao resto dos compañeiros.
- **A viaxe dunha gota de auga.** Pode animar os alumnos a que escriban un relato sobre o ciclo da auga. Poden empezar contando a historia dunha gota de auga de chuva que está nunha nube e cae á Terra; despois únese con outras moitas gotas nun río; a continuación, a auga do río vai parar ao mar...
- **O mapa do tempo.** Suxíralles aos alumnos e ás alumnas realizar un mapa do tempo como os que aparecen na televisión, pero só co tempo que vai na súa localidade. Para levalo a cabo, organice a clase en equipos. Cada un terá unha destas funcións: debuxar un plano da localidade, co nome dalgunhas rúas; outro equipo debuxará diferentes tipos de tempo en papeis de cores: solleiro (sol), anubrado (nube), nevado (follada), chuvioso (gota de chuva), etc.; outro comprobará o tempo que foi onte e elixirá a icona ou as iconas do tempo correspondentes e expoñerán ante toda a clase coma se fose a información meteorolóxica dun telexornal. Terán que utilizar expresións como «pola mañá o ceo estaba despexado...», «o ceo cubriuse de nubes...», etc.
- **Debuxar unha paisaxe.** Anime os alumnos e as alumnas a que imaxinen e debuxen unha paisaxe que inclúa tanto elementos naturais coma construídos. A continuación, cada alumna e alumno debe describir a súa paisaxe, explicar que cambios experimentou desde a súa orixe natural e comentar cales puideron ser as causas deses cambios.
- **As partes dunha montaña.** Divida a clase en grupos de tres alumnos, cada grupo deberá realizar unha montaña e cada un dos seus membros unha parte. Deberán utilizar plastilina de diferentes cores: verde para o pé, marrón para a ladeira e branco para o cumio. Ao finalizar os traballos poden xuntar as montañas para formar serras e vales entre as montañas.
- **As paisaxes de costa.** Propóñalles aos alumnos e ás alumnas analizar a paisaxe de costa. Para facelo, divida a clase en catro grupos. Dous deles debuxarán unha paisaxe de costa sen elementos artificiais. Cando terminen pasarán os debuxos aos outros dous grupos, que engadirán elementos realizados polas persoas: un porto, un faro, unha vila, unha estrada...

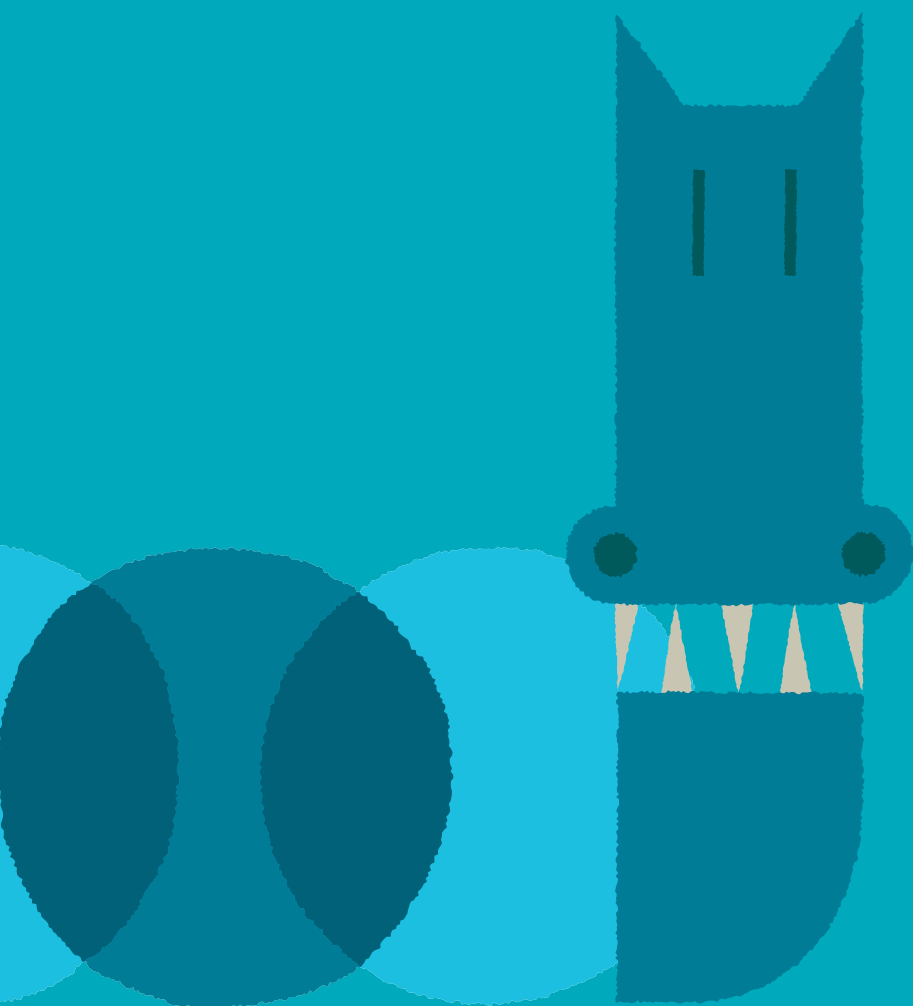
- **O percorrido dun río.** Propoña a creación dun mural sobre o curso dun río desde o nacemento ata a desembocadura. Para facelo, divida os alumnos en grupos de catro. Un membro do grupo encargárase de representar a paisaxe de montaña; outro, a de chaira; e outro, a de costa. O cuarto supervisará o traballo dos seus compañeiros e axudaráos a realizar cada unha das paisaxes; este alumno será o que despois expoñerá ao resto da clase os tipos de paisaxes que aparecen ao longo do percorrido dun río. Poden utilizar diferentes materiais para ilustrar as paisaxes (papel de celofán azul para a auga, cartóns de cores para montañas e campos de cultivo, cartolina verde para as árbores...).
- **Onde imos de vacacións?** Os nenos poderían elixir un lugar ao que ir de vacacións. Divida a clase en varios grupos: montaña, chaira, costa, polos e deserto. Cada membro de cada grupo levará á clase fotografías de varios lugares aos que ir de vacacións co tipo de paisaxe que lles tocase. A continuación, entre todos os que forman o grupo elixirán un lugar a onde ir. Despois, deberán sinalar os elementos que son naturais, cales son feitos polas persoas, e as medidas que se deben tomar para conservar esa paisaxe. Despois, un representante de cada grupo fará unha breve descrición da paisaxe seleccionada. Por último, entre todos os nenos e nenas da clase elixirase entre os expostos un único sitio a onde ir de vacacións.
- **Queres coñecer a Terra?** Xogue cos alumnos e coas alumnas para que memoricen os nomes dos continentes e a súa situación nun planisferio. Para facelo necesitarán unha rosa dos ventos e un mapamundi. Pode xogar toda a clase ou poden formarse grupos. Un alumno ou unha alumna elixirá un continente ou un océano calquera. O resto dos alumnos poderalle facer preguntas, que só poderá responder dicindo si ou non, para determinar de que continente e océano se trata. Por exemplo: é un continente?, está preto de Europa?, que océano está ao oeste?
- **Orientámonos co Sol?** Os alumnos e as alumnas poden aprender a orientarse co Sol. Para facelo podería realizar esta actividade. A primeira hora da mañá saia co alumnado ao patio do colexio e observe onde se encontra o Sol. A continuación, indíquelles que estendan o brazo e a man dereita na dirección en que se encontra o Sol: sería o leste; no lado oposto estaría o oeste, enfronte o norte e detrás o sur. En caso de que se realizase a actividade pola tarde, deberán estender o brazo e a man esquerdos na dirección en que se encontra o Sol (oeste); no lado oposto estaría o leste.
- **O teatro dos astros.** Propóñalles aos nenos e ás nenas escenificar o Sol e os movementos da Terra e da Lúa. Tres alumnos representarán estes astros e o resto serán os xuíces. Os nenos que fan de astros deberán distribuírse na localización real que ocupan no espazo os astros que representan e, cando estean situados, deberán realizar os movementos

que lle corresponden a cada un, se é que o astro que representa se move. O resto da clase avaliará a representación e corruxirán en común os posibles erros.

- **Que sobra nese debuxo?** Pídalles aos alumnos e ás alumnas que por parellas fagan un debuxo da época actual. Unha vez terminado deben incluír un obxecto do pasado. Despois, deben ensinar ao resto da clase o debuxo e os seus compañeiros e compañeiras teñen que descubrir que obxecto é o que non corresponde á actualidade.



SUXESTIÓNS SOBRE O MATERIAL DA AULA



TARJETAS DE PRESENTACIÓN DE LAS LETRAS

Objetivos

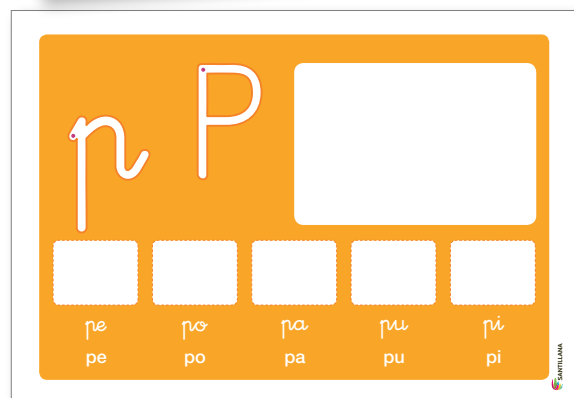
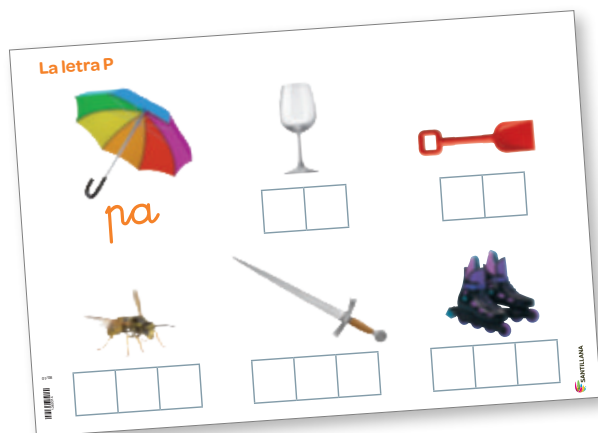
- Practicar el reconocimiento fonológico de las primeras letras del método.
- Conocer el trazo de las grafías correspondientes a cada sonido.
- Iniciarse en la escritura de cada letra a partir de los nombres propios de los miembros de la clase.
- Trabajar con las familias de sílabas.

Número de participantes

Indefinido.

Materiales

Tarjetas de presentación de las letras, rotulador y pegatinas de imágenes removibles.



Variantes de uso del material

Reconocimiento fonológico de las letras

1. Colectivamente se identifica la primera imagen, se segmenta su nombre en sílabas y se presta atención a la sílaba inicial.
2. Se nombra el resto de las imágenes y se marca, con el rotulador, la posición que ocupa la sílaba que se está trabajando.
3. Los niños y niñas dicen otras palabras que contengan dicha sílaba e identifican la posición que esta ocupa dentro de la palabra.

Trazo y escritura de las letras

1. Se asocia el sonido consonántico trabajado anteriormente con su grafía. Se repasa con el rotulador el interior de las letras y se verbaliza la dirección del trazo para que el alumnado lo aprenda.
2. Los niños y niñas cuyo nombre empiece por dicha consonante lo escriben en la tarjeta. Luego, hacen lo mismo aquellos cuyo nombre contiene esa letra en otras posiciones.

Reconocimiento de la familia de sílabas

1. Se lee la familia de sílabas en ambas tipografías.
2. Se buscan, entre las pegatinas, las imágenes cuyos nombres comienzan por la consonante que se está trabajando y se colocan sobre la sílaba correspondiente.

Objetivo

- Afianzar la ortografía natural.

Número de participantes

Cuatro.

Materiales

28 fichas de dominó. Cada ficha contiene un dibujo y una sílaba.

Reglas del juego

El juego consiste en asociar un dibujo con la sílaba por la que empieza su nombre o viceversa.

1. Se colocan todas las fichas boca abajo sobre la mesa.
2. Cada participante coge siete fichas y las coloca de forma que solo él o ella pueda verlas.
3. El niño o niña que tenga la ficha con el dibujo de una casa la coloca boca arriba sobre la mesa y comienza el juego.
4. El compañero o compañera que está a su derecha busca entre sus fichas la que contenga la sílaba ca o el dibujo de una estrella, y la coloca junto a la que está sobre la mesa. Si no tiene ninguna de estas dos fichas, pasa el turno al siguiente participante.

Gana el niño o niña que coloque antes todas sus fichas.



TARJETAS DE PALABRAS E IMÁGENES

Objetivos

- Trabajar la asociación entre significante y significado.
- Disfrutar con el aprendizaje de la lectura.
- Ampliar el vocabulario.
- Iniciarse en la lectura de la letra de imprenta.
- Desarrollar la creatividad y la memoria.

Número de participantes

Indefinido.

Materiales

60 tarjetas de imágenes, 60 tarjetas de palabras y cinta adhesiva.

hipopótamo

hipopótamo



Variantes de uso del material

Lectura de imágenes y creación de oraciones

1. Se colocan las tarjetas de imágenes boca abajo sobre la mesa.

2. En la primera ronda, cada participante, por turnos, coge una tarjeta y nombra el objeto o el animal que aparece representado. A continuación, inventa y dice una oración con ese nombre. La oración debe producir risa, miedo, sorpresa... según se indique.
3. En la segunda ronda, los participantes deben conservar la tarjeta que habían elegido en la ronda anterior. Agrupados libremente por parejas, inventan una oración que incluya los dos nombres de los objetos o animales representados en sus respectivas tarjetas y la dicen en voz alta.
4. El juego puede continuar del mismo modo hasta que se estime oportuno, formando parejas diferentes cada vez.

Adivina qué tarjeta tengo

1. Un participante coge una tarjeta de imágenes sin que nadie la vea.
2. Ese participante describe la imagen para que los demás adivinen de qué se trata.

¿Qué tengo en la espalda?

1. Con cinta adhesiva, se pega una tarjeta de imágenes en la espalda de un participante sin que este pueda verla.
2. El participante que tiene la tarjeta en la espalda camina por el aula para que todos sus compañeros y compañeras la vean. A continuación, les hace preguntas para intentar adivinar de qué imagen se trata.
3. El resto de los participantes solo puede contestar sí o no a las preguntas que les formulen.

¿En cuál estoy pensando?

1. Se colocan diez tarjetas de palabras sobre la mesa.
2. Uno de los participantes piensa en una de esas palabras y da pistas sobre las letras que contiene. Por ejemplo: «Estoy pensando en una palabra que empieza por m».

3. El resto de los participantes debe adivinar de qué palabra se trata.

Jugamos con mímica

1. Se forman dos equipos y se echa a suertes cuál de los dos comienza el juego.
2. Uno de los participantes del primer equipo coge una tarjeta de palabras sin que nadie la vea. Durante un minuto debe intentar, usando solo la mímica, que los miembros de su equipo adivinen la palabra que figura en su tarjeta. Si el equipo consigue adivinar la palabra escrita en la tarjeta, sumará un punto.
3. Pasa el turno al otro equipo y así se irán alternando hasta que finalice el juego.

Gana el equipo que sume más puntos.

Buscamos la rima

1. Se colocan sobre una mesa varias tarjetas de palabras, algunas de las cuales deben rimar entre sí. En la columna de la derecha se puede ver un ejemplo.
2. Se forman grupos con las palabras que riman.
3. Los niños y niñas dicen otras palabras que rimen con cada uno de los grupos que han formado.

Juego de memoria

1. Se seleccionan doce tarjetas de imágenes y sus correspondientes tarjetas de palabras. Se tapa una de las caras de las tarjetas de palabras con papel y cinta adhesiva, y se colocan boca abajo en dos filas de seis. Después se mezclan las tarjetas de imágenes y se colocan boca abajo en dos filas, por encima y por debajo de las tarjetas de palabras.
2. El participante que comienza la partida levanta una tarjeta de imágenes y una tarjeta de palabras. Si consigue formar la pareja,

se queda con ellas. Si no, las vuelve a poner boca abajo en su sitio.

3. El turno pasa al participante sentado a la derecha del que empezó la partida y así continuará el juego hasta que se hayan emparejado todas las tarjetas.

Gana el participante que, al terminar la partida, tenga más tarjetas en su poder.

carpeta

bañador

camiseta

acordeón

cohetes

camaleón

borrador

Autodictados

1. Se reparten a cada participante cinco tarjetas de imágenes y diez tarjetas de palabras, entre las que se encuentran las palabras correspondientes a las imágenes que les han sido entregadas.
2. Se localiza la palabra correspondiente a cada imagen y se coloca encima de esta.
3. Se leen las palabras que han quedado sin emparejar y se busca entre las tarjetas de imágenes que no han sido repartidas aquellas que se corresponden con dichas palabras.

SANTILLANA



naranja

pandereta

gusano

maracas



coche

cohetete



taxi

tizas



falda

flan

LÁMINA DEL ABECEDARIO

Objetivos

- Presentar el abecedario.
- Trabajar la expresión oral.
- Ampliar el vocabulario.

Número de participantes

Indefinido.

Materiales

Lámina del abecedario.

Variantes de uso del material

Letras y más letras

1. Se leen las letras de la lámina y se nombran los elementos que las contienen.
2. Cada participante piensa en un elemento de la lámina y lo describe para que los demás adivinen de qué se trata.
3. Se escriben en la pizarra los nombres de los elementos descritos por los participan-

tes destacando la letra del abecedario que contienen.

4. Los alumnos y alumnas copian las palabras en sus cuadernos.

Veo veo

Se propone una vocal o una consonante para que los participantes digan elementos de la lámina cuyo nombre contenga dicha letra. Pueden plantearse distintos niveles de dificultad:

1. Elementos cuyo nombre empiece por la letra...
2. Elementos cuyo nombre termine por la letra...
3. Elementos cuyo nombre contenga la letra...
4. Elementos cuyo nombre solo contenga la vocal...

¿Qué letras faltan?

1. Se escriben en la pizarra palabras incompletas de elementos de la lámina a modo del juego del ahorcado.
2. Por turnos, se nombran letras del abecedario hasta conseguir completar la palabra.
3. Quien acierte dibuja en la pizarra el elemento adivinado.



Objetivo

Apoyar el aprendizaje de algunos contenidos fundamentales del área de Matemáticas.

Materiales

- Láminas de aula.
- Rotulador.

Los números del 0 al 99

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

Escritura de números

Todos los números del 0 al 30 se escriben con una sola palabra.

También se escriben con una sola palabra todas las decenas.

Los números del 31 al 99 se escriben con tres palabras, excepto las decenas. La segunda palabra siempre es y.

Ningún número se escribe con b.

5 16 22
cinco dieciséis veintidos

40 60 80
cuarenta sesenta ochenta

53 71 34
cincuenta y tres setenta y uno treinta y cuatro

29 90
veintinueve noventa

Figuras geométricas

FIGURAS PLANAS

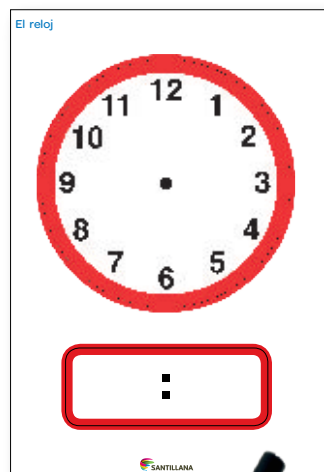
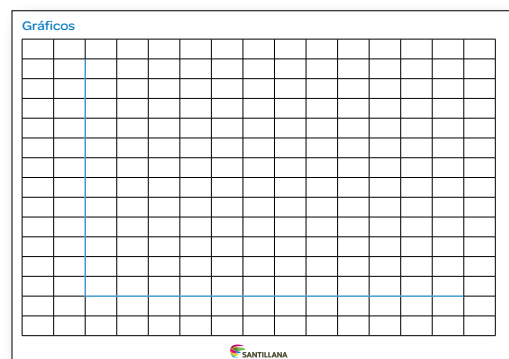
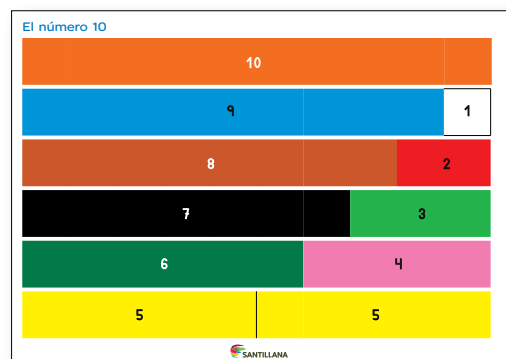
círculo triángulo

cuadrado rectángulo

CUERPOS GEOMÉTRICOS

cubo pirámide

cilindro cono esfera



TARJETAS DE PROBLEMAS VISUALES

Objetivos

- Desarrollar estrategias de resolución de problemas.
- Inventar problemas.

Materiales

Tarjetas de problemas visuales.

Problemas



- ¿Cuántas flores hay en total?
- ¿Cuántas hojas secas hay en total?
- ¿Cuántas campanillas más que margaritas hay?
- ¿Cuántas hojas había en la maceta de las margaritas antes de que se cayeran las 3 que hay en el suelo?
- ¿Cuántas hojas quedarán en la maceta de las margaritas cuando la niña arranque la hoja seca?
- ¿Cuántas campanillas quedarán en la maceta si el niño le regala 2 flores a su amiga?



- ¿Cuántos niños y niñas hay en total?
- ¿Cuántos adultos hay en total?
- ¿Cuántos adultos menos que niños hay?
- ¿Cuántas personas más hay en el autobús que en el coche?
- ¿Cuántos niños menos que niñas viajan en el autobús?
- Si se suben al autobús los 3 niños que están en la parada, ¿cuántos habrá ahora dentro?
- Si se bajan 2 niños del autobús, ¿cuántos quedarán dentro?



- ¿Cuántos animales hay en total?
- ¿Cuántos pollitos más que gallinas hay?
- ¿Cuántos huevos enteros había antes de que nacieran los pollitos?

- ¿Cuántos huevos quedarán enteros si nacen 2 pollitos más? ¿Y si nacen 3?
- ¿Cuántos pollitos habrá cuando hayan nacido todos?
- ¿Cuántos pollitos quedarán si se van 2?
- Si una serpiente se come 2 huevos, ¿cuántos pollitos más nacerán?



- ¿Cuántos años tienen en total los dos niños?
- ¿Cuántos años tienen en total el padre y la madre?
- ¿Cuántos años más cumple la niña que el niño?
- ¿Cuántos años menos cumple la madre que el padre?
- ¿Cuántos años tienen que pasar para que la hija cumpla los mismos años que tiene el padre?
- ¿Cuántos años han pasado desde que la niña cumplió los mismos años que tiene ahora su hermano?
- ¿Quiénes suman más años: el padre y el hijo juntos o la madre y la hija juntas?



- ¿Cuántas sombrillas abiertas y cerradas hay en total?
- ¿Cuántas sombrillas abiertas hay más que cerradas?
- ¿Cuántas personas menos que sombrillas hay en la playa?
- ¿Cuántas personas faltan para que haya una persona debajo de cada sombrilla?
- ¿Cuántas toallas más que butacas hay en la playa?
- Si se cierran 4 sombrillas más, ¿cuántas quedan abiertas?
- Si se abren 3 sombrillas más, ¿cuántas quedan cerradas?

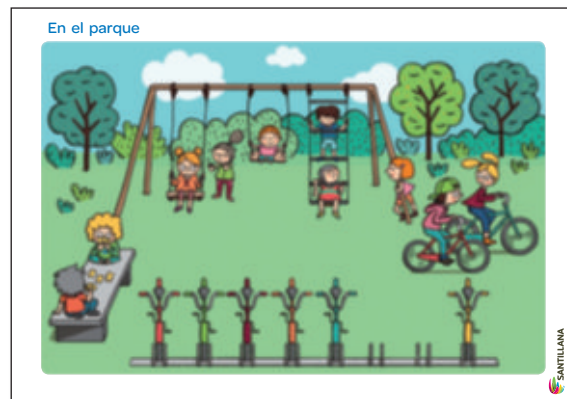


- Si juntamos a las personas que hay dentro y fuera de la piscina, ¿cuántas hay en total?

- Si salen de la piscina los niños que están nadando, ¿cuántos quedan dentro de la piscina?
- ¿Cuántos niños habrá dentro de la piscina cuando se tiren al agua los que están en el borde?
- ¿Cuántos niños más están jugando a la pelota que nadando?
- ¿Cuántos niños tienen que salir de la piscina para que haya el mismo número de personas dentro y fuera del agua?



- ¿Cuántos platos y tazas hay en total?
- ¿Cuántos cubiertos hay más que tazas?
- Si entre mi hermano y yo nos comemos 2 manzanas y una piña, ¿cuántas piezas de fruta quedarán?
- ¿Hay más tostadas o piezas de fruta? ¿Cuántas más?
- Si untamos de mantequilla 2 tostadas, ¿cuántas quedan sin untar?
- Si papá trae dos melocotones, ¿cuántas piezas de fruta habrá en total?



- ¿Cuántos columpios y bicicletas hay en total?
- ¿Cuántos columpios menos que bicicletas hay?
- ¿Cuántas bicicletas había en el aparcamiento antes de que los niños cogieran las que están usando ahora?
- ¿Cuántas bicicletas aparcadas hay más que en uso?
- Si los niños que están jugando a las cartas cogen una bicicleta cada uno, ¿cuántas bicicletas quedarán en el aparcamiento?
- Si 2 niños se bajan de los columpios para jugar a las cartas, ¿cuántos habrá jugando a las cartas? ¿Y columpiándose?



- Si juntamos las galletas que están en el horno con las que hay en el plato, ¿cuántas habrá en total?

- ¿Cuántas galletas más hay en el horno que en el plato?
- ¿Cuántas galletas quedarán cuando el padre y la niña se coman las galletas que están cogiendo?
- Si la madre hace otra bandeja de galletas, ¿cuántas galletas habrá en total?
- Si el padre y la niña se comen 2 galletas más cada uno, ¿cuántas galletas se comerán entre los dos?

- ¿Qué cuesta más, un bañador y unas gafas o unos guantes y unas pelotas de tenis? ¿Cuánto?
- Si mi madre y yo nos compramos dos raquetas y dos cascos para las bicicletas, ¿cuánto dinero gastamos entre los dos?
- ¿Cuántos euros más vale un chándal que un balón?
- ¿Cuántos euros menos cuestan unas gafas que unas pelotas de tenis?



- ¿Cuántos euros tengo que pagar si me compro un balón y unas gafas?
- ¿Y si compro un juego de pelotas de tenis y una raqueta?
- Tengo 50 euros. ¿Me podría comprar un casco, unos guantes y un chándal? ¿Me sobraría o me faltaría dinero? ¿Cuánto?
- Me he comprado un bañador, unas gafas y un juego de pelotas de tenis. He pagado con un billete de 20 euros y otro de 5 euros. ¿Me sobra o me falta dinero? ¿Cuánto?

Objetivos

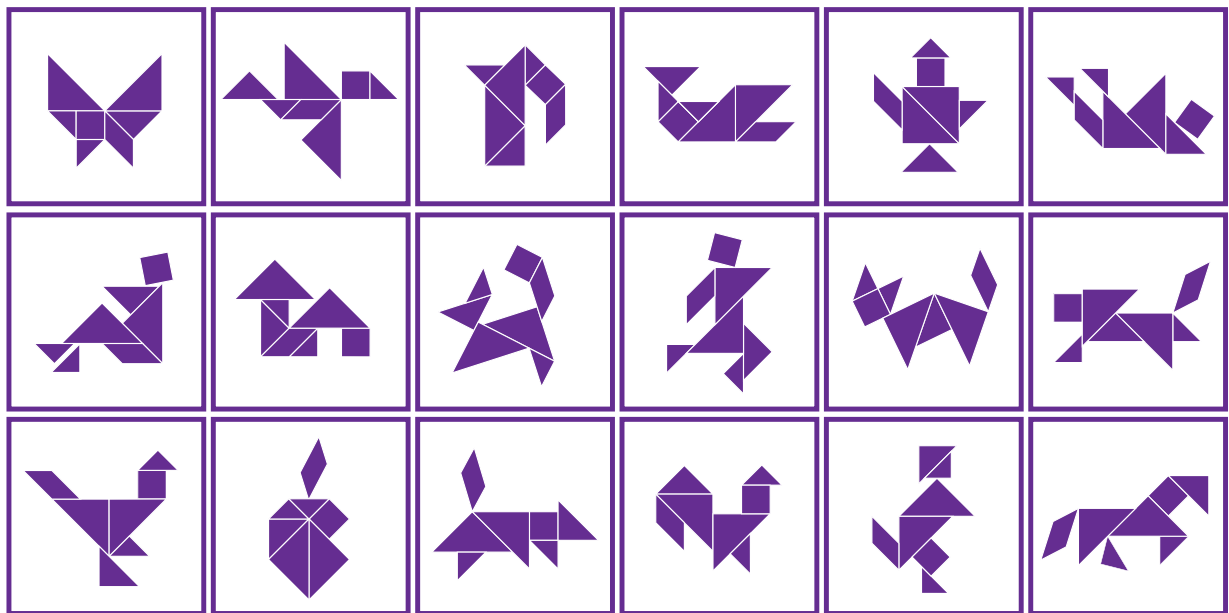
- Identificar figuras geométricas.
- Trabajar la orientación espacial copiando un modelo.

Materiales

Juegos de tangram.



Modelos de construcción



Objetivos

- Trabajar la descomposición de números.
- Apoyar la realización de cálculos.

Materiales

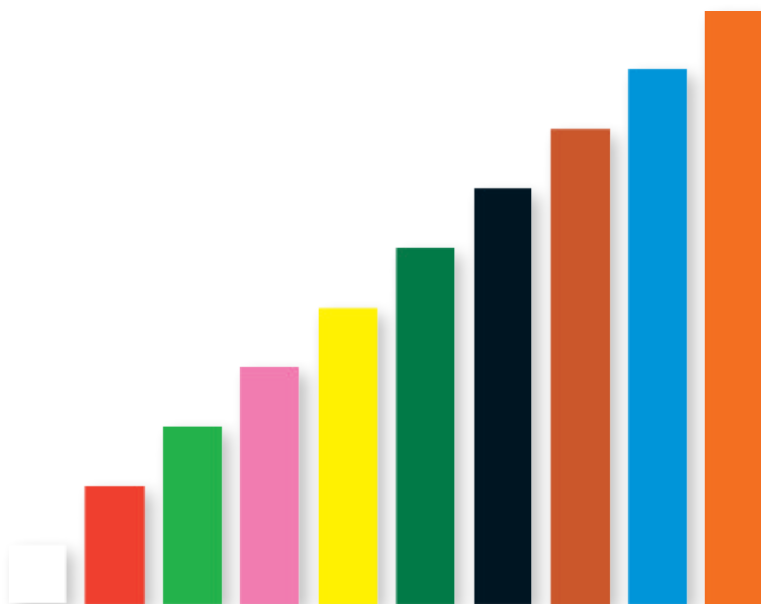
- Juegos de regletas Cuisenaire.

Propuestas

1. **Descomposición del número 10.** Dominar la descomposición del número 10 es fundamental para realizar cálculos mentales con agilidad. Inicialmente se trabajará de forma manipulativa. Para ello, colocar sobre la mesa, en posición horizontal, la regleta correspondiente al número 10 (la de

color naranja) y, debajo, distintos pares de regletas que tengan en total la misma longitud que la de color naranja. En un papel aparte, anotar la suma de números correspondiente a cada par de regletas.

2. **Composición de números.** Formar una cantidad con las regletas y componerla de nuevo utilizando un número de regletas diferente. Anotar las distintas composiciones correspondientes a un mismo número a partir de la observación de las regletas.
3. **Cálculo de sumas.** Componer los números correspondientes a los términos de una suma y juntarlos para calcular el total.
4. **Cálculo de restas.** Componer el número correspondiente al minuendo de una resta y separar el número de elementos que indica el sustraendo para hallar el resultado.



JUEGO DE LA SUMA

Objetivos

- Sumar dígitos.
- Favorecer el cálculo mental.

Número de participantes

Cuatro.

Materiales

- Tablero de la suma.
- Dos dados.
- Once fichas por participante.

Reglas del juego

1. Asignar a cada participante un grupo de elementos del tablero que contengan números: conchas, hojas, cangrejos o cocos.
2. Echar a suertes quién va a empezar la partida.
3. Por turnos, los participantes lanzarán los dados, sumarán los puntos obtenidos y pondrán una ficha en la casilla que contenga el número correspondiente a la suma de ambos.

Por ejemplo, si sale   ($6 + 4 = 10$), la persona que ha tirado los dados tapará la casilla del 10.

Gana la partida quien antes tape todas sus casillas o quien coloque más fichas durante el tiempo que dure el juego.



JUEGO DE LA RESTA

Objetivos

- Restar dígitos.
- Favorecer el cálculo mental.

Número de participantes

Cuatro.

Materiales

- Tablero de la resta.
- Dos dados.
- Once fichas por participante.

Reglas del juego

1. Asignar a cada participante un grupo de elementos del tablero que contengan números: arbustos, nubes, piedras o peces.

2. Echar a suertes quién va a empezar la partida.

3. Por turnos, los participantes lanzarán los dados, restarán los puntos obtenidos y pondrán una ficha en la casilla correspondiente al resultado de la resta.

Por ejemplo, si sale   ($6 - 4 = 2$),

la persona que ha tirado los dados colocará una ficha en una de las casillas que contenga el número 2.

4. Cuando un participante ya haya tapado todos los números correspondientes a un mismo resultado y este le vuelva a salir, no colocará ninguna ficha y probará suerte de nuevo en el turno siguiente.

Gana la partida quien antes tape todas sus casillas o quien coloque más fichas durante el tiempo que dure el juego.



UNIDADES Y DECENAS ENSARTABLES

Objetivos

- Adquirir agilidad en el cálculo de sumas.
- Trabajar la comparación y la igualación de números.

Materiales

- 2 cuerdas.
- 100 piezas ensartables: 10 rojas y 90 blancas.

Número de participantes

Indefinido.

Propuestas

1. **Conteo.** Contar de forma rápida los ensartables que hay en una cuerda, sabiendo que las piezas de color rojo señalan las decenas.
2. **Cálculo de sumas.** Calcular el número de piezas totales que hay en las dos cuerdas. Inicialmente se puede realizar contando las piezas una a una. En una fase posterior, el cálculo se hará de forma más ágil teniendo en cuenta las piezas de las decenas.
3. **Comparación de números.** Ensartar en cada cuerda un número de piezas diferente, usando las piezas rojas para indicar los cambios de decena. A continuación, observar dónde hay más ensartables y dónde hay menos para saber cuál es el número mayor y cuál el menor.
4. **Igualación de cantidades.** Observar la cantidad de piezas ensartadas en cada cuerda y tratar de igualar el número añadiendo piezas a la cuerda que tiene menos. Contar las piezas añadidas para saber cuál es la diferencia que había entre las dos cuerdas.



Obxectivos

- Traballar de xeito intuitivo a idea de campo léxico a partir de oito centros de interese: verduras e hortalizas, froitas, elementos do parque, oficios, insectos, aves, flores e deportes.
- Identificar os elementos que pertencen a un mesmo campo léxico.
- Recoñecer os trazos comúns e os trazos diferenciadores dos elementos que forman parte de cada campo léxico.
- Construír oracións sinxelas sobre os elementos traballados.
- Aplicar a estrutura proposta en cada campo léxico para traballar outros elementos parecidos.

Número de participantes

Indefinido.

Materiais

- Tarxetas de aprendizaxe para cada campo léxico, adhesivos con palabras reutilizables e rotulador.

Variantes de uso do material

Delimitación dos campos léxicos

1. Obsérvanse as imaxes da tarxeta de aprendizaxe correspondente e identifícase entre todos o que teñen en común (son verduras e hortalizas, son flores, son oficios...).
2. O docente propón outras palabras para que o alumnado decida se poden formar parte do campo léxico traballado ou non.

Semellanzas e diferenzas dos elementos dun campo léxico

1. Despois de observar cada elemento da tarxeta, respóndese colectivamente, en voz alta, ás preguntas propostas e apéganse os adhesivos correspondentes.
2. Por quendas, os nenos e as nenas completan co rotulador as oracións de debaixo de cada imaxe coas palabras dos adhesivos. Despois, cópianas no caderno.
3. Finalmente, pódese xogar a buscar as semellanzas e as diferenzas entre os diversos elementos do campo léxico traballado.

Ampliación dos campos léxicos

1. Propóñense outras palabras que pertencan ao campo léxico traballado e respóndese colectivamente ás preguntas propostas en cada tarxeta.
2. O alumnado completa a oración final cos novos elementos.



A MONTAÑA DAS LETRAS

Obxectivos

- Consolidar a orde alfabética.
- Traballar vocabulario relacionado co abecedario.

Número de participantes

De dous a seis.

Materiais

- Taboleiro de xogo *A montaña das letras*, un dado e fichas de cores.

Uso do material

O xogo consiste en avanzar polo taboleiro dicindo palabras que empecen pola letra que indica cada casa (non se poderán repetir palabras que xa dixo outro xogador ou xogadora).

1. Os xogadores lanzarán consecutivamente o dado e avanzarán a súa ficha na casa que corresponda.

2. Ao chegar a unha casa, o xogador terá que dicir palabras que empecen por esa letra, ten en conta que:

- Se o xogador non di ningunha palabra, retrocederá unha casa.
- Se di unha palabra, permanecerá na casa que ocupa.
- Se di máis dunha palabra, avanzará tantas casas como palabras diga.

CASAS ESPECIAIS. Están marcadas no taboleiro con cores.

Casas verdes. Son casas que poden supoñer un avance.

Nas casas E e P operarase do seguinte xeito:

- Se o xogador non di ningunha palabra, retrocederá unha casa.



- Se di só unha palabra, permanecerá na casa que ocupa.
- Se di dúas ou máis palabras, avanzará desde a casa E ata a casa H ou desde a casa P ata a casa U.
- Na casa Ñ, o xogador avanzará automaticamente á casa O.

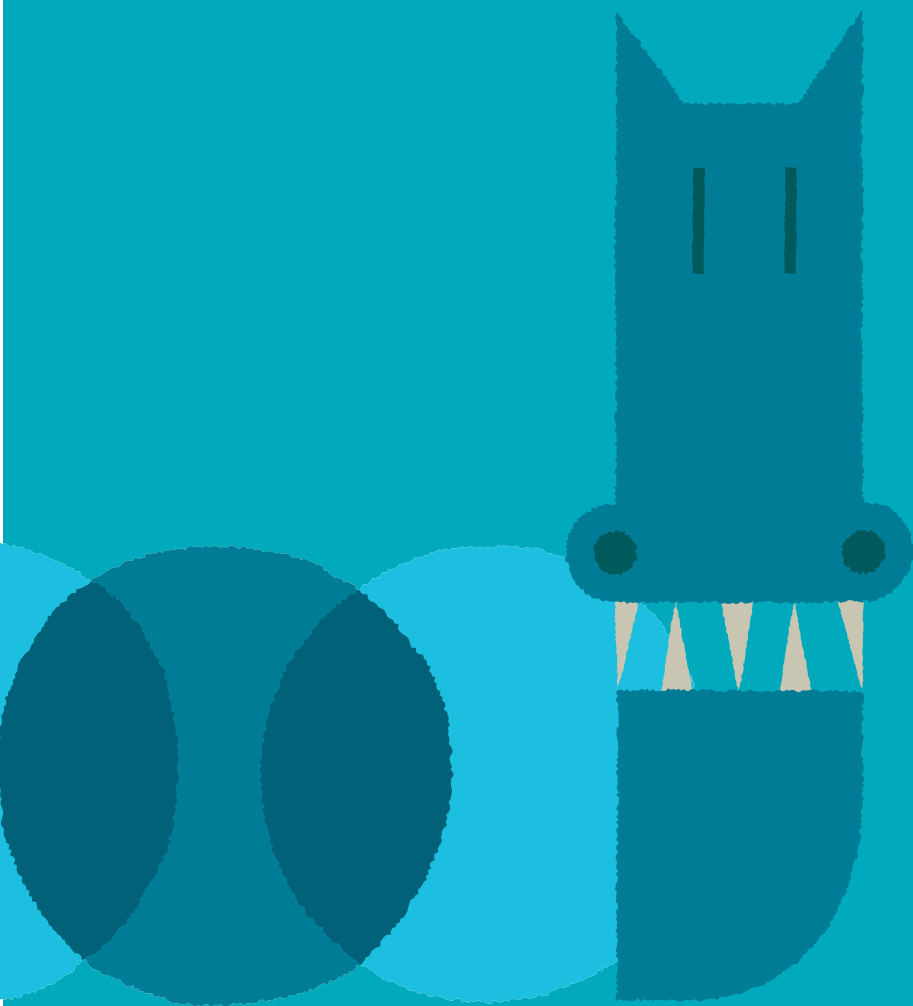
Casas amarelas. Estas casas supoñen unha penalización que pode evitarse dicindo tres ou máis palabras que empecen pola letra correspondente.

- Nas casas C, F, L, M, Q e V, o xogador permanecerá unha quenda sen xogar.
- Na casa L, o lobo fará retroceder o xogador á casa C, onde permanecerá escondido durante dúas quendas.
- Na casa S, o sinal de retorno fará retroceder o xogador á casa A.

A partida acaba cando un participante chega á meta. Se o número de puntos do dado é superior ao que se necesita para chegar á última casa, retrocédense tantas posicións como puntos sacou de máis.



SUXESTIÓNS SOBRE AS UNIDADES



Presentación de la unidad

La Unidad de Bienvenida tiene como propósito acompañar a los niños y niñas en el periodo de adaptación a la Educación Primaria.

La vuelta al colegio despierta en el alumnado emociones encontradas. Es posible que los nuevos alumnos sientan especial inquietud por el comienzo del curso y por la integración con compañeros y compañeras desconocidos. Por lo tanto, estas primeras semanas del curso servirán para atender esas inquietudes.

Esta unidad será también el soporte a la evaluación inicial. Con las actividades que se plantean en ella el profesorado podrá valorar de forma bastante ajustada el nivel de su clase.

Algunos aspectos en los que es conveniente incidir son los siguientes:

- **La vuelta al colegio.** A partir de ahora el colegio será el lugar en el que transcurra buena parte de la jornada de los niños y niñas. Es importante descubrir y tratar qué esperan del colegio, qué expectativas tienen, y cuáles son sus miedos y sus deseos.
- **Los espacios del aula.** El conocimiento de los espacios del aula y del colegio en general facilitará que los alumnos y alumnas se sientan integrados en el ambiente escolar. Este conocimiento podrá acompañar la presentación de las normas de convivencia.
- **El conocimiento de uno mismo y el conocimiento del entorno afectivo.** En este ámbito, se dan las condiciones para que los niños reflexionen sobre las propias emociones y para que exploren las emociones de los que los rodean.

El vídeo

Los aspectos que destacan son los siguientes:

- **Los personajes.** A través de los mismos se ofrecen distintos puntos de vista de lo que supone la vuelta al colegio. Esto permitirá a los alumnos proyectar sus emociones, deseos, intereses y temores; expresarlos y reflexionar sobre ellos.
- **Las imágenes.** Permiten también dialogar sobre las formas en que las personas manifiestan sus sentimientos, los gestos, las expresiones, etc.

Canción: Pajarito del parque

Pajarito que observas
desde tu rama
canta junto a mi cole
cada mañana.
Una canción con la A
que todos puedan cantar.
La araña Ana
lleva patucos de lana.

Pajarito que trinas
allí en tu nido
no quiero que te calles,
canta conmigo.
Una canción con la O
que sepamos tú y yo.

El oso Omar
aún no sabe nadar.
Pajarito que miras
entre las hojas
ahora son todas verdes
mañana, rojas.
Una canción con la U
con el ritmo del cucú.
La urraca Ululú
es tan lista como tú.
Pajarito, saluda
a la madrugada
porque el sol hoy no sale
si tú no cantas.

Una canción con la E
que tú sabes y yo sé.
El erizo Elenio
tiene muy mal genio.
Pajarito que incubas
tus huevecillos,
canta para que nazcan
ya los pollitos.
Una canción con la I
dedicada solo a mí.
La iguana Irina
quiere ser bailarina.

Las dimensiones del aprendizaje



Aprendizaje cooperativo. Es aconsejable estimular a los alumnos para que pidan ayuda y ofrezcan ayuda a los demás. También es adecuado plantear actividades que permitan diferentes agrupaciones de los alumnos para contribuir a que se relacionen entre ellos.



Aprender a pensar. En esta unidad se pueden trabajar especialmente los «porqués». Se trata de pedir a los alumnos y alumnas que imaginen cuáles son las causas que provocan determinadas situaciones en el aula o en las imágenes del libro.



Creatividad. Esta dimensión se dirige en la unidad de bienvenida a estimular en las niñas y los niños un modo de pensamiento cada vez más amplio y libre. Buscar puntos de vista diferentes a situaciones conocidas y respuestas diversas para las mismas preguntas serían los dos aspectos relevantes.



Comunicación. Las actividades que estimulen la libre expresión son importantes en esta primera unidad. El objetivo sería que el alumnado supere el miedo y la timidez a la hora de expresarse en el aula y que vayan asumiendo las normas del intercambio comunicativo.



Educación emocional. Esta dimensión tiene una especial relevancia al principio de curso. Es necesario que los alumnos y alumnas identifiquen y verbalicen sus sentimientos y que sean capaces de interpretar los de los demás y empatizar con ellos.

Presentación de la unidad

La aldea de los duendes sirve como escenario para tratar sobre las personas y sus características individuales, los lugares en los que nos relacionamos con los demás, los gustos y los sentimientos personales, la empatía... En definitiva, esta unidad y las dos siguientes tienen un fuerte componente de educación de las emociones, convivencia e integración en grupos sociales, como corresponde a la primera parte del curso, en la que el alumnado debe acostumbrarse paulatinamente a nuevos modos de organización del aula, nuevos tipos de trabajo, etc.

En esta unidad algunos de los aspectos de contenido en los que es conveniente incidir son:

- La historia será el punto de partida para que el alumnado reflexione sobre el modo de acercarse a los demás, de relacionarse y de entender y respetar los puntos de vista de los que nos rodean.
- El diálogo y el intercambio comunicativo sustentan la comprensión cada vez más completa del entorno y la interacción con el mismo.
- Los espacios que se estudian (la calle, la casa, los lugares de ocio...) sirven como contexto a diferentes ámbitos de relación y, para los alumnos y alumnas, entender dónde se desarrolla cada actividad de la vida y quién los acompaña en ella los ayudará a adaptar cada vez mejor su comportamiento a escenarios sociales variados.
- El conocimiento de uno mismo y la relación con el entorno. La reflexión sobre el movimiento y los sentidos, como medios de explorar lo que nos rodea, es la parte de descubrimiento de uno mismo. Esta fórmula en la que se relaciona el propio conocimiento con los aprendizajes sobre el entorno se repite en diferentes unidades y facilita que los niños conecten los aprendizajes entre sí.

El vídeo

Destacar los siguientes aspectos:

- **La secuencia temporal.** Explicar cómo se representa el paso del tiempo en el vídeo: a principio es de noche y, luego, amanece. Desaparece la Luna, se ve el Sol, los animales y los duendes van despertando...
- **Los sonidos del entorno.** Escuchar atentamente los sonidos que se escuchan en diferentes momentos del vídeo. ¿Qué se oye de noche? ¿Qué se oye de día? Llamar la atención sobre las intervenciones de los duendes.
- **Formulación de hipótesis.** Buscar explicaciones a las situaciones que se ven en el vídeo: por qué los dos duendes están enfadados; por qué los dos duendes se han caído; por qué de repente desaparecen todos los duendes...

Canción: La aldea despierta

La linda paloma
despacio se posa.
«Despierta», le dice
a una mariposa.

ESTRIBILLO: La aldea despierta,
despierta la aldea.

La Luna se acuesta,
está muy cansada
y el cielo la acuna
cada madrugada.

ESTRIBILLO

El Sol está rojo,
rojo de alegría.
¡Ya se enciende el bosque!
¡Ya se ha hecho de día!

ESTRIBILLO

El topo en su nido
se estira y bosteza
¡Hay que levantarse!
¡Fuera la pereza!

ESTRIBILLO

Un duende travieso,
tocando el tambor,
despierta a la aldea.
¡Qué ya amaneció!

ESTRIBILLO



Las dimensiones del aprendizaje



Aprendizaje cooperativo. Formar diferentes grupos de alumnos y alumnas para que trabajen juntos y colaboren. Es importante que se acostumbren a pedir ayuda y a ofrecer ayuda.



Aprender a pensar. En esta unidad se presta especial atención a los «porqués» de las cosas: ¿por qué se sienten así?, ¿por qué actúan de esa manera?... Vincularemos esta dimensión, siempre que sea posible, a la educación emocional.



Creatividad. Esta dimensión está también relacionada con la educación emocional en la medida que sirve para aportar respuestas y soluciones a situaciones de conflicto o interacción social.



Comunicación. Durante todo el curso, pero sobre todo al comienzo, es necesario animar al alumnado a que exprese sus opiniones, pregunte sus dudas o verbalice sus sentimientos.



Educación emocional. Como hemos indicado antes, esta dimensión tiene especial relevancia durante el primer trimestre. Es necesario prestar atención a las interacciones entre los alumnos y a la integración entre ellos y en el conjunto del centro.

Presentación de la unidad

Esta segunda unidad, *El árbol del parque*, comienza con una lámina dedicada a la vida en un parque. Se trata de un escenario que refleja lo que las personas pueden encontrar y hacer en un parque, y a su vez nos recuerda que en los parques hay muchos animales, como las hormigas, que realizan una gran actividad, aunque nosotros no lo veamos. Este escenario va a propiciar que los alumnos se sientan interesados por conocer qué hacen los animales.

En esta unidad algunos de los aspectos de contenido en los que es conveniente incidir son:

- **Los seres vivos y sus características.** Se ofrece una primera aproximación a las características comunes que tienen los seres vivos.
- **Los seres vivos y las estaciones del año.** Se enfoca la atención en cómo se adaptan los seres vivos a las distintas estaciones del año. Las personas cambian su alimentación, sus actividades de ocio y su forma de vestir. Respecto a los animales, la unidad se centra en cómo se preparan algunos animales en otoño para afrontar el invierno. La observación de las imágenes permite a los alumnos sacar muchas conclusiones.
- **Personas del barrio y sus profesiones.** Esta unidad pretende dar a conocer a los alumnos a las personas que trabajan en su entorno más cercano: el barrio. Las imágenes muestran trabajos que proporcionan servicios o ayudan a los demás (la médica ayuda a los enfermos). Los alumnos van a clasificar los trabajos en función de lo que cada uno aporta a los ciudadanos.

El vídeo

Destacan los siguientes aspectos:

- **La descripción del entorno.** Es un día de final de verano. El color de las hojas de los árboles y las hojas en el suelo nos avisan de que algo va a cambiar. Todo anuncia la llegada del otoño. Los animales se preparan para la nueva estación: unos duermen, otros recogen alimento...
- **La entrevista.** Diferenciar las palabras del entrevistador de las respuestas de los diferentes personajes. Fijar la atención en la entonación y describir qué emociones se intentan transmitir o reflejar.
- **Formulación de hipótesis.** En el vídeo los alumnos descubren un montón de cosas sobre los animales: dónde se esconden para que no los veamos, cómo trabajan para recoger alimentos, cómo adaptan su cuerpo al entorno en función del tiempo, y aprender qué actividades realizan y/o en qué momento del día.

Canción: Un parque muy vivo

Este parque está muy vivo,
escucha su corazón,
al ritmo de su latido
yo te canto esta canción.

Una nube de algodón
cruza el cielo lentamente
anunciando un chaparrón.

En la plaza, hay una fuente,
con un alto surtidor
de agua fría y transparente.

Una rosa presumida
en las aguas del arroyo
desde su rosal se mira.

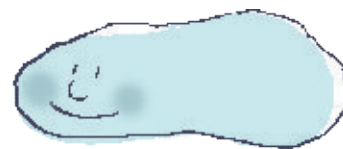
Una hormiga, a paso lento,
desfila con sus amigas.
Va transportando alimentos.

Escucha al cuco cantor,
que en lo alto del quiosco
canta su rítmico son.

Y un gusano chiquitín
se come unas dulces guindas.
¡Se va a dar un buen festín!

Allá va la jardinera,
le toca podar un árbol
y usa sierra y escalera.

Este parque está muy vivo,
escucha su corazón,
al ritmo de su latido
yo te canto esta canción.



Las dimensiones del aprendizaje



Aprendizaje cooperativo. En esta unidad las actividades orientadas al trabajo cooperativo se desarrollan en el ámbito matemático y necesitan de la aportación de cada uno de los alumnos y alumnas.



Aprender a pensar. En esta unidad, los alumnos y alumnas deberán comprender las cuestiones que se les plantean y elaborar sus respuestas de forma razonada, aportando argumentos que justifiquen su elección.



Creatividad. Las actividades que se proponen plantean la búsqueda de soluciones y la formulación de hipótesis a partir de la observación y experimentación.



Comunicación. Los alumnos y alumnas van a hablar para aprender a gestionar la interacción social y para explicar hechos, conocimientos y argumentaciones de forma planificada.



Educación emocional. Esta dimensión se puede trabajar tratando de que los niños y las niñas identifiquen sus preferencias y verbalicen qué les gustaría ser de mayores, y que sean capaces de descubrir la relevancia que tiene la labor de los demás en nuestro bienestar fomentando su empatía.

Presentación de la unidad

La unidad 3, *La fábrica de las fiestas*, motivará a los alumnos y alumnas a descubrir cuáles son las cosas que les gustan, las que no, qué les hace sentir bien, qué les hace sentir mal, cómo hacer felices a los demás...

En esta unidad algunos de los aspectos de contenido en los que es conveniente incidir son:

- **Las necesidades de las personas y el bienestar personal.** A lo largo de toda la unidad se va a tratar de favorecer la capacidad de comunicar alegría y expresar y suscitar sentimientos y acciones positivas: pensar qué podemos hacer para que los demás se sientan bien y sean más felices; saber escuchar y desarrollar actitudes de colaboración y ayuda.
- **Derechos y deberes.** Esta unidad desarrolla aspectos básicos relacionados con los derechos y deberes de los niños y niñas. Se propone inculcar la idea básica del respeto a los derechos y suscitar actitudes que apoyen esa idea. Los alumnos y alumnas tomarán conciencia del valor de los derechos y del compromiso del cumplimiento de los deberes.
- **Los ámbitos de relación.** La clase, el grupo de amigos, la familia... funcionan como un organismo vivo en el que todos nos relacionamos. A veces nos sentimos bien con ellos y otras no. Entre los objetivos de la unidad se incluye comprender la importancia de las personas con las que convivimos. Al final de la unidad trabajamos los regalos. Es importante que los alumnos y alumnas entiendan que el regalo es una demostración de agradecimiento a las personas que nos rodean y son importantes para nosotros.

El vídeo

Destacan los siguientes aspectos:

- **Los personajes.** El vídeo presenta un lugar donde solo se fabrican cosas que gustan y hacen felices a las personas: una fábrica de fiestas. Observar a los personajes del vídeo: ¿qué hacen?, ¿se los ve felices?, ¿por qué lo crees?
- **Las máquinas.** Identificar en la lámina las máquinas que aparecen en el vídeo. ¿Conocen alguna máquina como esas?, ¿creen que existen de verdad? Llamar la atención y reflexionar sobre la utilidad de las máquinas y lo que facilitan la vida de las personas.
- **Los productos.** Identificar los productos que se producen en la fábrica de las fiestas. ¿Les gustan a todo el mundo?, ¿qué se necesita para fabricarlos?
- **Los sonidos.** Escuchar atentamente los sonidos que se escuchan en diferentes momentos del vídeo.

Canción: La cabalgata

Los alegres bailarines
taco, taco, taconeán
con sus brillantes botines.

Y después, en formación,
los vampiros van muy serios
entonando una canción.

Con zapatos de cristal,
las princesas de los cuentos
danzan que te danzarán.

Allí llega la carroza
de los elegantes cisnes
cubierta de lazos rosas.

Caminan pesadamente.
Los pasos de los gigantes
hacen temblar a la gente.

Avanzando despacito,
ya se acercan los juguetes.
¡Ellos son mis favoritos!

Una lluvia torrencial
a la alegre cabalgata
ha puesto punto y final.



Las dimensiones del aprendizaje



Aprendizaje cooperativo. Los alumnos y alumnas deberán compartir sus sugerencias y aportaciones. Es importante que expresen qué les han parecido las opiniones de los demás.



Aprender a pensar. El establecimiento de diferencias entre conceptos favorece el desarrollo de las habilidades de pensamiento.



Creatividad. Se proponen actividades que incentivan a los alumnos y alumnas a realizar cosas originales y expresarlas con sus propios términos, y que además potencien lo creativo e imaginativo de sus planteamientos.



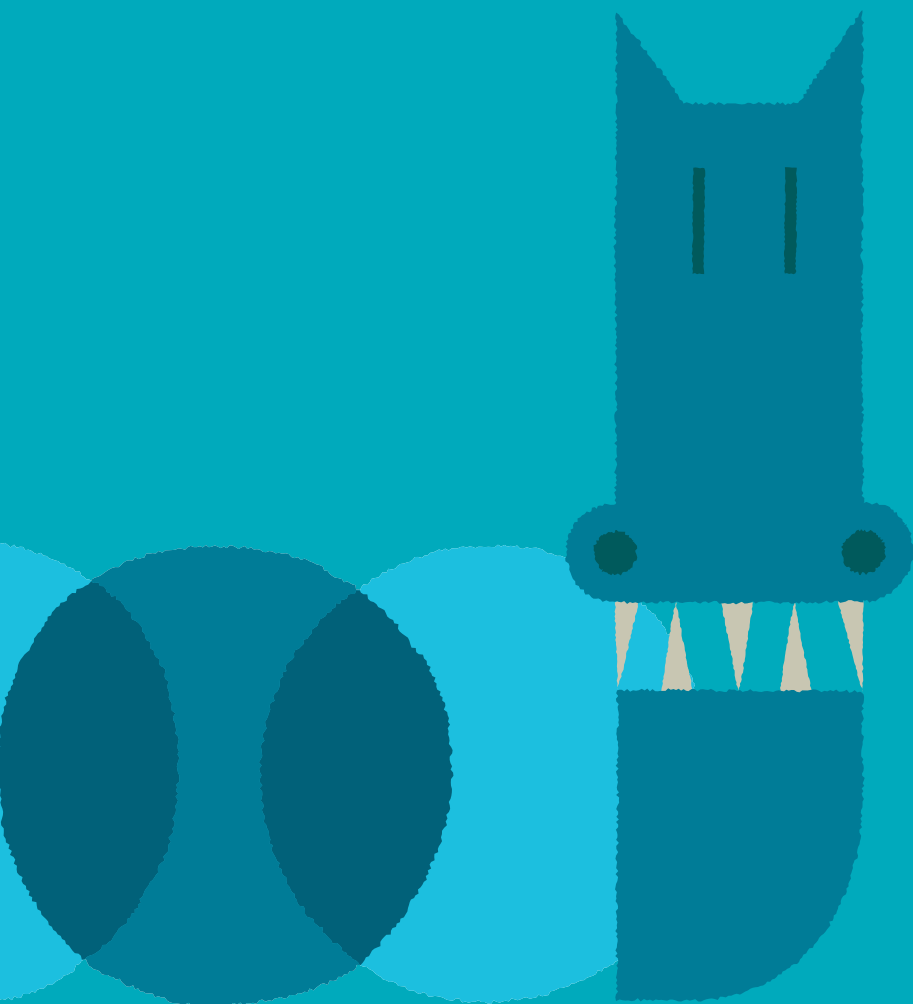
Comunicación. La dimensión de la comunicación resulta fundamental en el aprendizaje, pues sustenta la construcción de los conocimientos. Los enseña a hablar reflexivamente y a escuchar y a comprender críticamente.



Educación emocional. Las actividades en este ámbito fomentan la capacidad de los alumnos y alumnas de reconocer los sentimientos y las emociones propias y ajenas.



PROXECTOS GLOBALIZADORES



En cada trimestre do proxecto Cinco en raia propónse a realización dun proxecto globalizador que terá as seguintes características:

- Perseguirá a interacción activa do alumnado nos seus diferentes ámbitos de relación: o colexio, a rúa, a casa, o barrio...
- Será integrador das aprendizaxes, das competencias e das dimensións educativas.
- Poñerá o acento na educación emocional e na competencia social.
- Incidirá no traballo cooperativo.
- Contribuirá ao desenvolvemento da expresión mediante a linguaxe gráfica, a linguaxe musical e a dramática.
- Terá como resultado accións concretas e destacará a toma de decisións nun contexto democrático.
- Propoñeráse para que se estenda durante gran parte do trimestre.
- Integrarase facilmente na programación do curso.

Cada proxecto desenvolverase nun trimestre e conterá indicacións xerais e suxestións globais para levalo a cabo. Ao seren proxectos de grande impacto educativo, con actuacións no contorno do alumnado, os aspectos concretos do proceso de elaboración deberán acomodarse ás diferentes realidades do centro e da localidade.



Sería adecuado tamén compartir coas familias as transformacións e as iniciativas que se levan a cabo nos proxectos globalizadores para que as nenas e os nenos sexan conscientes da repercusión que teñen as súas accións nas persoas e nos espazos que os arrodean.

Os proxectos globalizadores de primeiro curso son os seguintes:

1. **Proxecto globalizador do primeiro trimestre:** *Espazos interiores e espazos exteriores.*
2. **Proxecto globalizador do segundo trimestre:** *Paxaros ao noso redor.*
3. **Proxecto globalizador do terceiro trimestre:** *Máquinas especiais.*

Proxecto globalizador do primeiro trimestre: os espazos que nos arrodean

Presentación

Este proxecto globalizador pretende converter os diferentes espazos en que se desenvolve a vida dos nenos e das nenas en obxecto de reflexión e transformación permanente.

- No ámbito da aula, preténdese que o grupo da clase vaia decidindo ao longo do curso a creación de diferentes ambientes que faciliten a convivencia, a comunicación e o traballo individual e cooperativo.
- O patio do recreo converterase tamén en obxecto de estudo e análise como unha prolongación da propia aula.



- Proponse explorar tamén algúns espazos públicos do contorno inmediato e identificar as sensacións que provocan no alumnado; ao fío desta exploración, propoñeráse o desenvolvemento dalgunhas iniciativas que poidan contribuír a transformar e a mellorar algúns deses espazos.

Este proxecto non se levará a cabo só nunha unidade ou nun trimestre, senón que se debe converter nun fío condutor para todo o curso, pois será a mesma vida da aula a que irá marcando os cambios necesarios.

Para o desenvolvemento deste proxecto é importante a colaboración de todos os profesores e profesoras que teñan docencia no grupo, de xeito que comprendan o significado das remodelacións do espazo da aula e participen nelas.

Os obxectivos do proxecto son os seguintes:

- Desenvolver a capacidade de observación e reflexión sobre o contorno.
- Avanzar na participación e na interacción das nenas e dos nenos no devandito contorno.
- Desenvolver estratexias para xerar e comunicar ideas en relación coa mellora do escenario onde se desenvolve a vida do alumnado.
- Afianzar habilidades para a representación gráfica das ideas.
- Avanzar na implicación persoal das alumnas e dos alumnos na conservación e mellora do seu contorno.



Un espazo para a comunicación: a aula

Os nenos e as nenas van decidir como organizar o espazo da aula. Para iso, o profesor ou a profesora propoñerlles que realicen debuxos onde representen esas ideas. Os debuxos realizados serán a base do debate e do proceso de decisión colectiva sobre a transformación do espazo da aula. É importante que o profesor ou a profesora non actúe unicamente como moderador, senón que tamén participe nesta actividade realizando igualmente un debuxo que recolla algún cambio que considere relevante.

Durante o proceso, dedicaranse momentos concretos á asemblea en que se estudarán as diferentes opcións e se comentarán os inconvenientes e as vantaxes para a organización das actividades que supoñan os cambios propostos.

O día a día provocará entre os nenos e as nenas a necesidade de novos cambios, así como a toma de decisións no grupo ao respecto.



Un espazo para compartir: o patio do recreo

O proceso de transformación que ten a súa orixe na aula pódese estender a outros ámbitos do centro educativo, como o patio do recreo.

Para iso, xunto coas propias opinións da clase, procederase a recoller as doutras nenas e nenos, profesoras e profesores de diferentes niveis e doutras persoas que traballen no centro. Nesta fase pódense crear sinxelos cuestionarios para recoller os datos.

As conclusións desta pequena investigación recolleranse en proxectos de debuxo que conteñan suxestións para a decoración dos muros do patio, a redistribución das zonas do xogo, a creación dalgunha nova zona axardinada, a construción de esculturas... Tamén se poden crear

textos, como poemas, contíños, etc., que recollan os problemas máis representativos de espazo do patio do recreo e describan as posibles transformacións necesarias.

Espazos imaxinados, espazos reais

O profesor ou profesora propoñerlles aos nenos e ás nenas que evoquen unha paisaxe determinada. Por exemplo, un parque imaxinario.

Co obxecto de crear un ambiente agradable de traballo, pódense poñer unha serie de audicións musicais que sirvan para facilitar a concentración das nenas e dos nenos mentres imaxinan ese parque ideal. Por exemplo: *Peer Gynt*, de Edvard Grieg; *Piñeiros de Roma*, de Ottorino Respighi, ou *Amencer*, de Carlos Núñez.

Os nenos e as nenas deben plasmar en debuxos algunhas das imaxes que teñen do parque e que servirán para contarlle ao resto da clase como é o espazo que imaxinaron. A continuación, construírán entre todos unha maqueta, con compoñentes que sexan pequenos elementos de reciclaxe, como caixas ou pauciños e outros que poden ser modelados en plastilina ou construídos con sinxelos materiais ao alcance do alumnado. Deste xeito iranse incorporando os elementos que os nenos e as nenas consideren representativos do parque ideal.

A maqueta pódese substituír por un mural colectivo en que poderían utilizarse tanto o debuxo coma a pintura para representar os distintos elementos.



Un espazo para convivir: o parque

Organizarase unha saída ao parque co fin de comparar os traballos do alumnado coa realidade.

Durante o percorrido, as alumnas e os alumnos buscarán os elementos que recolleron nas maquetas e observarán con coidado o seu estado na vida real. Propoñeráselles aos nenos e ás nenas que realicen debuxos e saquen fotografías de todos estes elementos para reflexionar *a posteriori* sobre as causas da deterioración dalgúns deles e as solucións que se poderían dar.

Convén non perder de vista que nesta observación do parque se prestará especial atención ás persoas e aos animais que acoden a el e as accións que realizan. Sería boa idea que as nenas e os nenos falasen coas persoas que atopen no parque sobre as actividades que alí realizan e que observen como actúan.

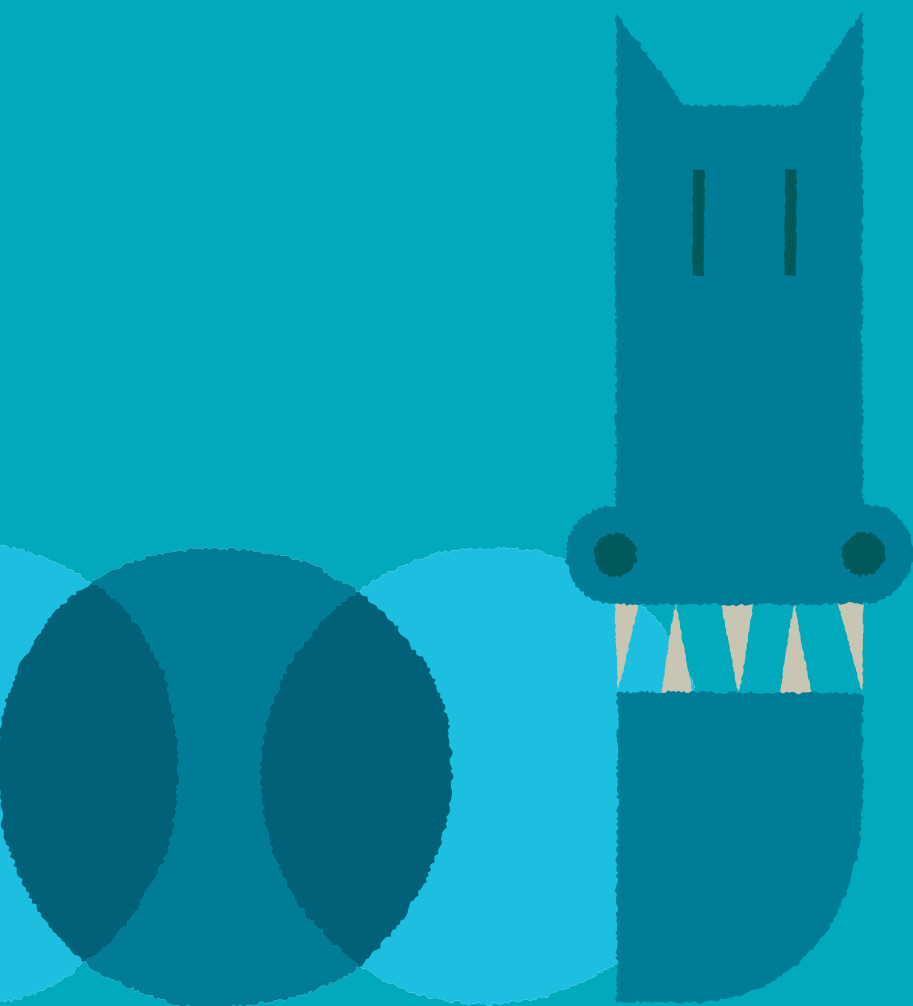
Posteriormente, na aula, levarase a cabo unha dramatización en que se representarán as actuacións das persoas que observaron no parque, e os problemas que se detectaron (por exemplo, sucidade, elementos rotos, presenza de excrementos de can, falta de fontes onde beber...).

Finalmente, pódese propoñer no grupo algunha iniciativa para solucionar estas situacións. Por exemplo, unha carta acompañada dalgúns fotografías do parque para poñer en coñecemento do concello as suxestións de mellora con relación a este espazo.





RECURSOS FOTOCOPIABLES. AVALIACIÓN



O proxecto Cinco en raia ofrece un amplo conxunto de recursos para facilitar o labor do profesorado e responder ás súas necesidades, atendendo a todos os aspectos da avaliación:

- Avaliación de contidos. Probas de control para cada unidade didáctica e probas de avaliación trimestrais e finais, para comprobar o nivel de adquisición dos principais conceptos e procedementos.
- Avaliación por competencias. Probas trimestrais integradas que avalían o grao de adquisición das competencias.
- Xerador de probas de avaliación (AVAL). Aplicación informática que permite elaborar probas de avaliación personalizadas mediante a selección de actividades a través dun sistema de filtros. Tamén permite editar e modificar as actividades ou que o profesorado inclúa outras de elaboración propia.
- Xestor de avaliación. A mesma aplicación informática AVAL está conectada a un xestor de programación e ofrece a posibilidade de levar un rexistro detallado das calificacións dos alumnos e das alumnas. Incorpora tamén unha ferramenta que permite elaborar informes de avaliación, así como gráficos comparativos a partir dos datos do xestor.

Recursos para a avaliación de contidos

A avaliación de contidos permite controlar o proceso de ensino e aprendizaxe efectuando unha comprobación permanente do nivel de adquisición dos contidos. Como apoio para facilitar este labor, ofrécense os seguintes recursos:

1. Avaliación inicial. Proba destinada a realizar unha valoración da situación de partida do alumnado ao iniciar o curso.
2. Avaliación das unidades didácticas. Para cada unidade propóciónanse:
 - Probas de control.
 - Estándares de aprendizaxe e solucións. Nunha táboa relaciónanse as concrecións dos estándares de aprendizaxe do currículo coas actividades das probas propostas. Inclúense, ademais, as solucións de todas as actividades.
3. Avaliacións trimestrais. Para levar a cabo un seguimento dos alumnos e alumnas ao finalizar cada trimestre, propóciónanse os seguintes recursos:
 - Probas de avaliación trimestral. Están destinadas a avaliar os contidos máis importantes que se traballaron durante cada trimestre.
 - Concreción dos estándares de aprendizaxe e solucións.

4. **Avaliación final.** Para realizar unha avaliación global da aprendizaxe, inclúense os seguintes elementos:
 - Probas de avaliación final. Deseñadas para avaliar o grao de adquisición dos contidos fundamentais do curso.
 - Concreción dos estándares de aprendizaxe avaliáveis.
5. **Rexistro de cualificacións.** Ofrécese un cadro de rexistro para recoller as cualificacións que obtiveron os alumnos e alumnas nas diferentes probas.

Recursos para a avaliación por competencias

No proxecto Cinco en raia proporciónanse probas deseñadas para avaliar o desenvolvemento e a adquisición das competencias educativas por parte do alumnado.

Estas probas de avaliación por competencias son complementarias ás que se propoñen para a avaliación de contidos. Tanto unhas coma outras avalían os procesos cognitivos e o progreso na aprendizaxe, aínda que as segundas están máis guiadas polo currículo das áreas, e as primeiras, pola contribución de tales áreas ao logro das competencias educativas.

Para o primeiro curso de Educación Primaria, o noso proxecto editorial ofrece os seguintes recursos:

1. **Probas de avaliación por competencias.** Ofrécese probas trimestrais integradas co fin de comprobar o grao de avance do alumnado na adquisición das competencias.
2. **Niveis de referencia do perfil da competencia.**
3. **Follas de rexistro.** Ofrécese unha folla de rexistro para cada unha das probas.

Nombre _____ Fecha _____

1 Escribe. Después, colorea lo que se indica en cada caso.

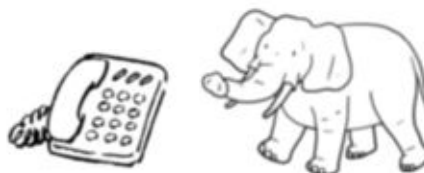
a a a

Empieza por a



e e e

Empieza por e



i i i

Empieza por i



o o o

Empieza por o

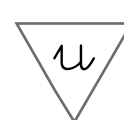
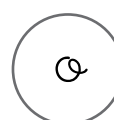
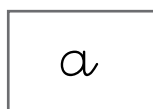


u u u

Empieza por u

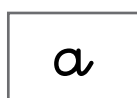


2 Rodea las vocales como se indica.



a i a n o p o u e i e g u

3 Rodea la vocal que se indica en cada caso.



globo

fantasma



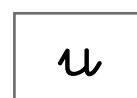
leche

cama



manzana

oso



león

rueda

4 Rodea de rojo la i y de azul la y.



piruleta



rey

jersey



limón



5 ¿Quién lo dice? Primero, une. Luego, escribe.

ea, ea

mu

miau

rió



6 Primero, observa. Después, marca y escribe.



☐ Papá aípa a Pepe.

☐ Mamá aípa a Pepe.

☐ Mi papá me mima.

☐ Mi mamá me mima.



7 Escribe tu nombre.

8 Escribe cada palabra en su lugar.



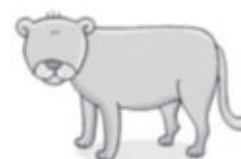
papá



mamá



mapa



puma

9 Ordena las sílabas y escribe los nombres.



mo

mi





pa

pi





pa

pu





mia

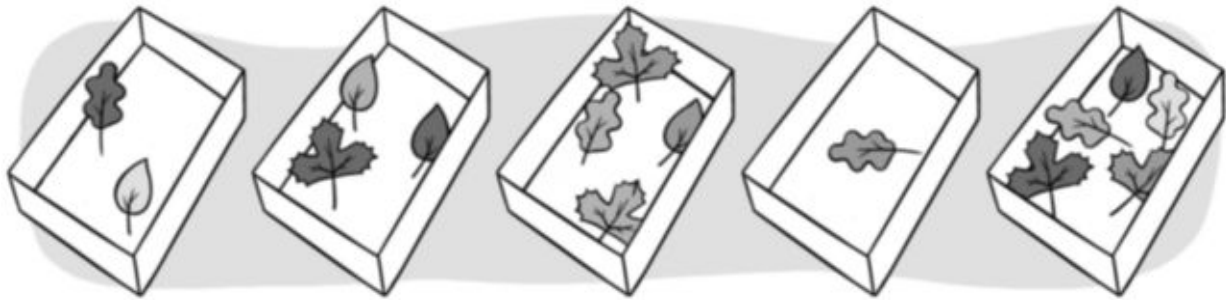
mo



Nombre _____

Fecha _____

1 Cuenta y relaciona.



2

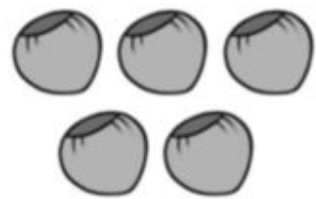
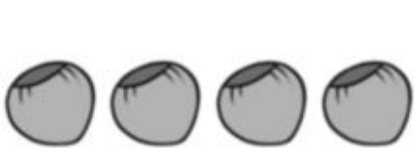
1

3

5

4

2 Cuenta y rodea el número.



1 2 3 4 5

1 2 3 4 5

1 2 3 4 5

3 Escribe.

1 1 1 1 1

2 2 2 2

1 1 1 1 1

2 2 2 2

3 3 3 3

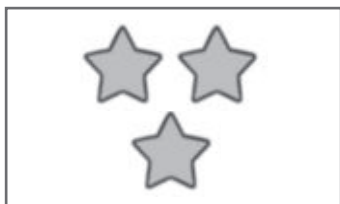
4 4 4 4

5 5 5 5

3 3 3 3

5 5 5 5

4 Cuenta y une.



1



2



3



4

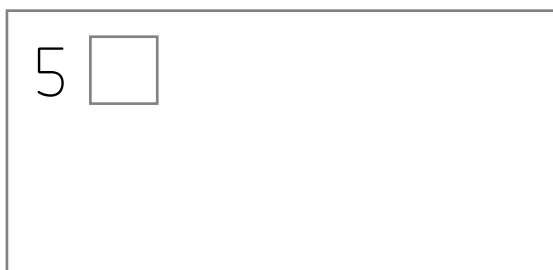


5

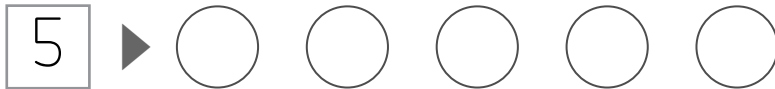
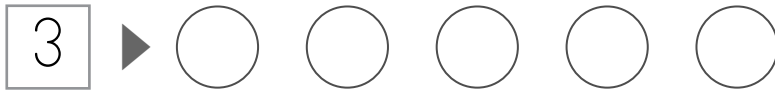
5 Cuenta y escribe el número.



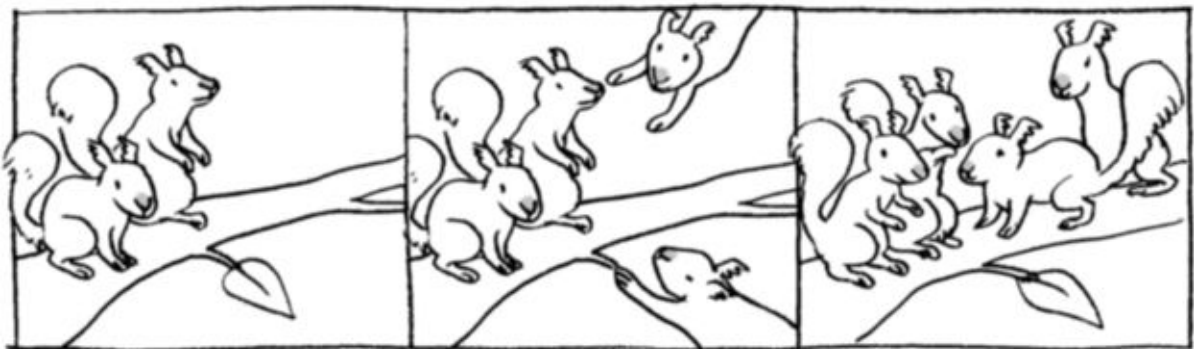
6 Dibuja.



7 Colorea.



8 ¿Cuántos hay? Primero, escribe. Después, marca.

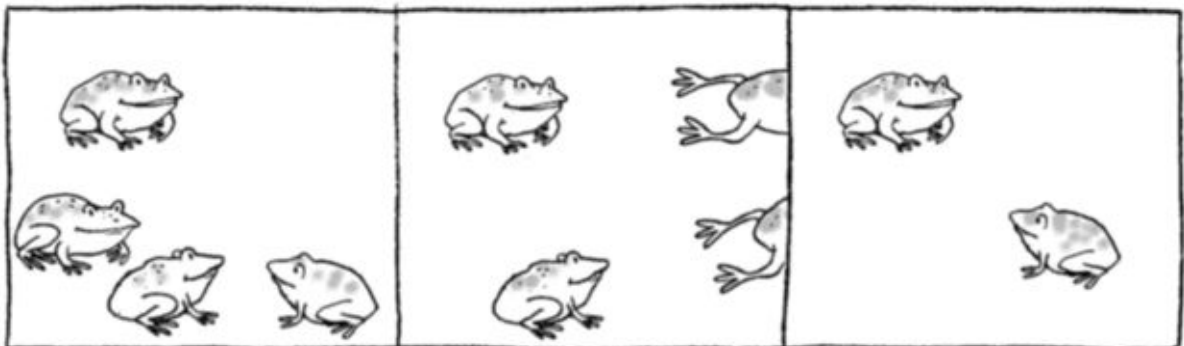


Había

Vienen

Hay

Al final, hay más menos.



Había

Se van

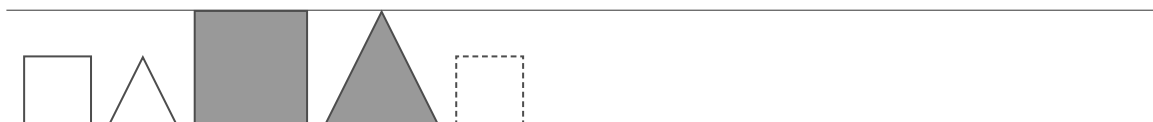
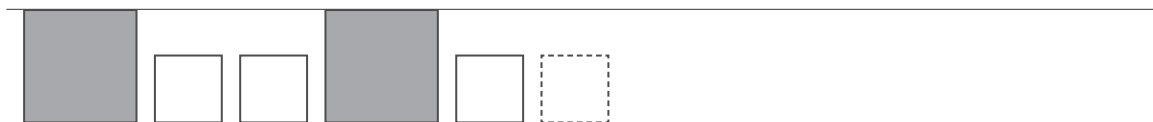
Hay

Al final, hay más menos.

9 Dibuja.

2  encima de la mesa.

1  debajo de la mesa.

**10 Rodea de rojo el lápiz más largo.****11 Completa las series.**

Nome _____

Data _____

1 Por que letra comezan? Pinta.



u a



e i



u i



a o



e u

2 Repasa as vogais.



balea



illa



mono



guantes

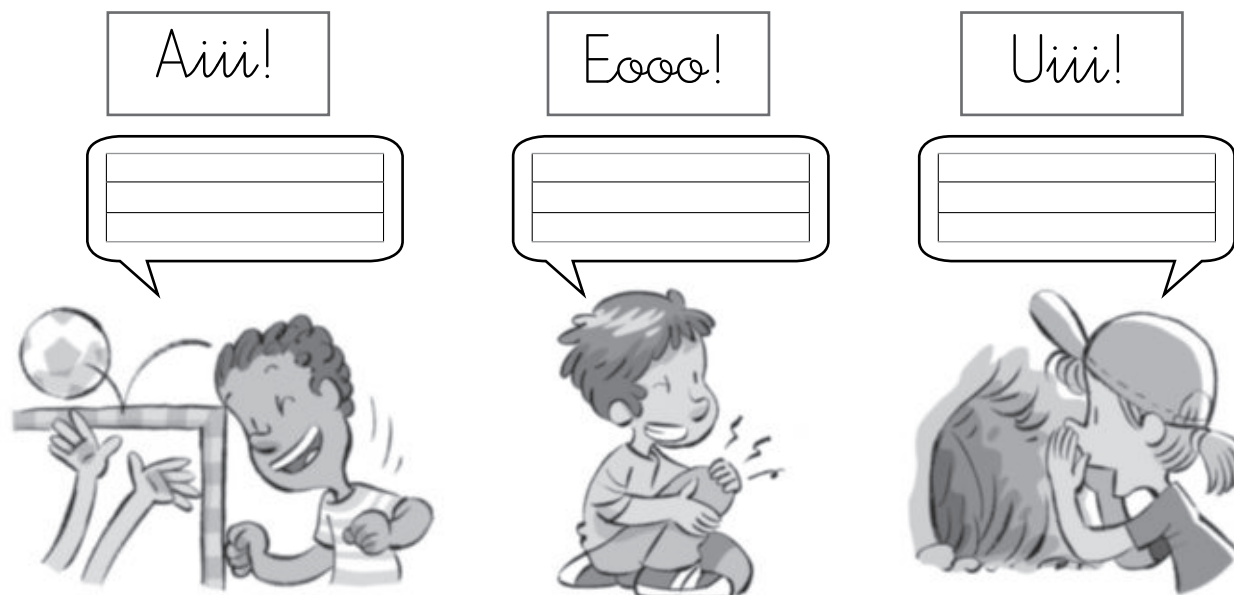


lentes

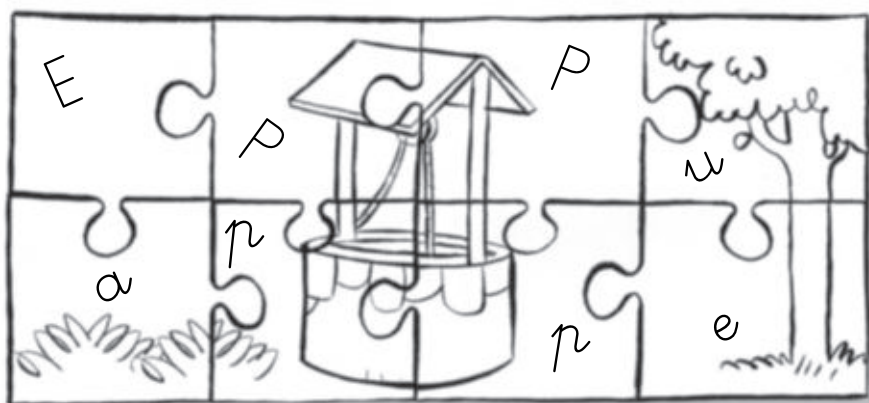


cociña

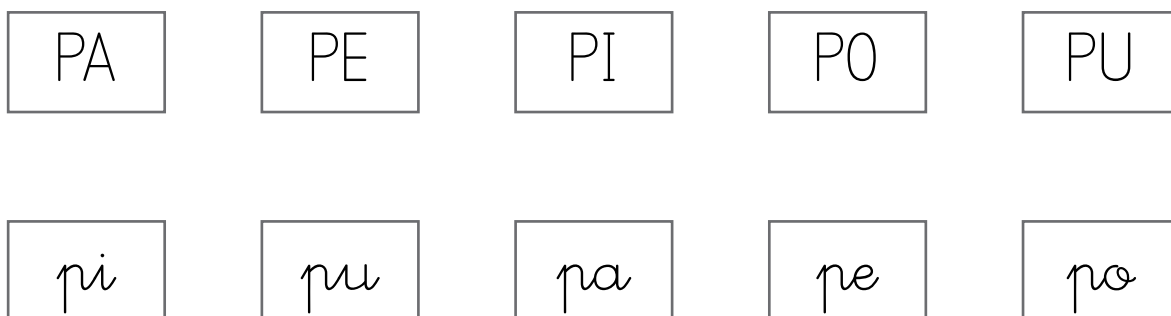
3 Que din? Escolle e copia.



4 Pinta soamente as pezas que teñen p e P.



5 Relaciona maiúsculas e minúsculas.



6 Que é? Escolle e copia.



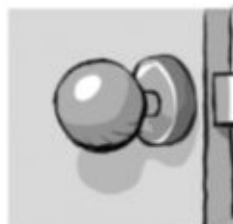
lúa
ou ala?



papá
ou mamá?



puma
ou mapa?



pomo
ou puma?

7 Que ruído fan? Escribe onde corresponda.

Pío-pío!

Pip-pip!

Pom-pom!



8 Relaciona as palabras que sexan iguais.

OLA

AULA

AMO

PULO

amo

ola

aula

pulo

9 Que é? Pinta a opción correcta.



pelo

lama

lima

polo

mula

pila

10 Que fai? Subliña e copia.



Alma le o poema.

Alma pela o pomelo.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE*	ACTIVIDADES
Reconoce las vocales.	1, 2 y 3
Identifica las letras / e y para representar el sonido vocálico i.	4
Reconoce palabras y las relaciona con su imagen.	5
Lee, comprende y escribe oraciones sencillas que contienen las consonantes <i>p</i> y <i>m</i> .	6
Escribe su nombre.	7
Escribe palabras que contienen vocales y las consonantes <i>p</i> y <i>m</i> .	8
Ordena sílabas y forma palabras con las vocales y las consonantes <i>p</i> y <i>m</i> .	9

Soluciones

- 1** a: árbol; e: elefante; i: isla; o: ojo; u: uña.
- 2** Compruebe que los alumnos identifican las vocales.
- 3** a: fantasma; e: leche; o: oso; u: rueda.
- 4** Rojo: piruleta, limón. Azul: jersey, rey.
- 5** mamá → ea, ea; gato → miao; pollito → pío; vaca → mu.
- 6** Papá aúpa a Pepe.
Mi mamá me mima.
- 7** Compruebe que los alumnos escriben su nombre correctamente.
- 8** Papá; mamá; mapa; puma.
- 9** Mimo; pipa; pupa; momia.

* Concreción de los estándares de aprendizaje para cada curso y unidad didáctica.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE*	ACTIVIDADES
Cuenta de objetos en un grupo y lo asocia al número correspondiente.	1, 2, 4
Lee y escribe números hasta el 5.	3
Cuenta hasta 5 elementos y escribe el número correspondiente.	5
Dibuja formas geométricas sencillas y realiza recuentos.	6
Comprende la situación expresada en una imagen y la relaciona con cuantificadores sencillos: <i>hay más</i> , <i>hay menos</i> .	7
Reconoce las posiciones encima, debajo y las utiliza en situaciones cotidianas.	8
Discrimina entre objetos de distintas longitudes reconociendo el más largo.	9
Identifica el patrón de series sencillas.	10

Soluciones

- 1** De izquierda a derecha: 2, 3, 4, 1 y 5.
- 2** De izquierda a derecha: rodear los números 4, 2 y 5.
- 3** Escribe los números del 1 al 5.
- 4** De izquierda a derecha y de arriba abajo: unir con los números 3, 2, 5, 1 y 4.
- 5** 3, 2, 1, 5 y 4.
- 6** Verifique que los alumnos trazan las figuras correctamente.
- 7** De izquierda a derecha: Había-Vienen-Hay. Al final, hay más ardillas.
Había-Se van-Hay. Al final, hay menos sapos.
- 8** Compruebe que los alumnos distinguen los conceptos *encima/debajo*.
- 9** El lápiz más largo es el primero.
- 10** Compruebe que los alumnos dibujan las figuras en la posición correcta.

* Concreción de los estándares de aprendizaje para cada curso y unidad didáctica.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE*	ACTIVIDADES
Identifica as vogais e as grafías <i>p</i> , <i>m</i> e <i>l</i> .	1, 2, 4
Realiza correctamente o trazo das grafías propostas.	2, 3, 6, 7, 9, 10
Identifica e asocia minúsculas e maiúsculas.	5, 8
Relaciona imaxes con palabras e textos sinxelos.	3, 6, 7, 9, 10
Le e comprende palabras e oracións sinxelas.	3, 6, 7, 9, 10
Copia palabras e oracións sinxelas.	3, 6, 7, 10

Solucións

- 1 Deben pintar: **a** (agulla) / **e** (estrela) / **i** (indio) / **o** (ovo) / **u** (uvas).
- 2 Comprobe que o alumno ou a alumna repasa as vogais correctamente.
- 3 Por orde de debuxos: Uiii! / Aiii! / Eooo!
- 4 Resposta gráfica (R. G.).
- 5 Deben relacionar: PA - pa / PE - pe / PI - pi / PO - po / PU - pu.
- 6 lúa / papá / mapa / pomo.
- 7 Paxaro: Pío-pío! / Teléfono: Pip-pip! / Tambor: Pom-pom!
- 8 Deben relacionar: OLA - ola / AULA - aula / AMO - amo / PULO - pulo.
- 9 Deben pintar: pelo / mula / lima.
- 10 Deben subliñar e copiar: Alma pela o pomelo.

* Concreción dos estándares de aprendizaxe para cada curso e unidade didáctica.

Evaluación unidad 1

Nombre _____ Fecha _____

1 Completa con to, se, mo, do.



t mate

s ta

m no

nid

2 ¿Quién se tomó la miel? Marca y completa.

☐ La osa se tomó la miel.

☐ El osito se tomó la miel.



El osito

3 Une. Después, completa.

el



l pelota

la



e dado

4 Ordena las letras. Luego, completa las palabras.

m a u l



ma

a p a l



pa

m a a p



ma

5 Completa.

moto

pato

soldado



Este p _____ es de Lidia.



Esta m _____ es de Luisa.



Este s _____ es de Tomás.

Evaluación unidad 1

Nombre _____ Fecha _____

1 Completa con to, se, mo, do.



mate



ta



no



ni

2 ¿Quién se tomó la miel? Marca y escribe.

☐ La osa se tomó la miel.

☐ El osito se tomó la miel.



3 Une. Después, escribe.

el



pelota



dado

la



papel

4 Ordena las letras. Luego, escribe las palabras.

m a u l

a p a l

m a a p

o l a p



5 Completa.

moto

paloma

pato

soldado



Esta _____ es de Lidia.



Este _____ es de Leopoldo.



Esta _____ es de Luisa.



Este _____ es de Tomás.

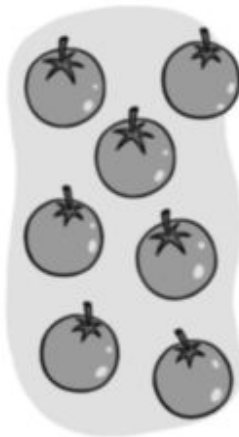
Evaluación unidad 1

Nombre _____ Fecha _____

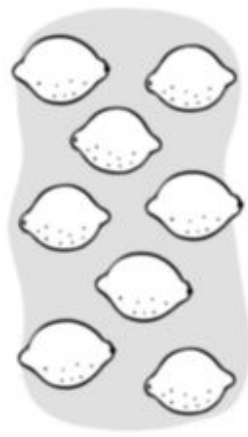
1 Cuenta y pinta el número correspondiente en cada caso.



5 6



7 8



8 9

2 ¿Cuántos niños hay? Cuenta y escribe.



3 Completa las series.

0	1		3		5		7		9
9	8		6		4		2		0

4 Observa y completa.

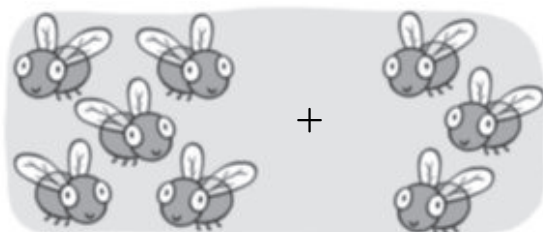


y son .



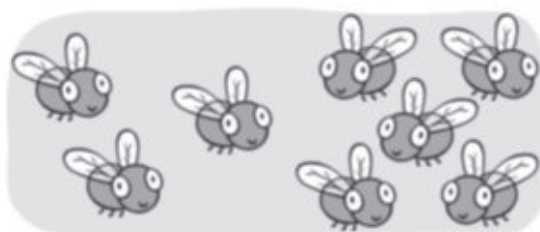
y son .

5 ¿Cuántas moscas hay en total? Calcula.



+

=



+

=

Hay moscas.

6 Suma.

$$3 + 1 = \square$$

$$5 + 1 = \square$$

$$6 + 1 = \square$$

7 Dibuja y completa.

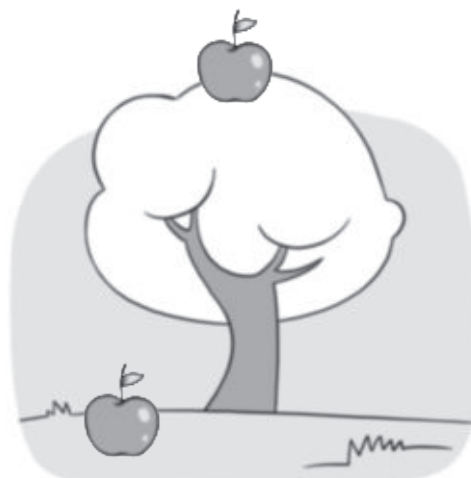
encima

3



debajo

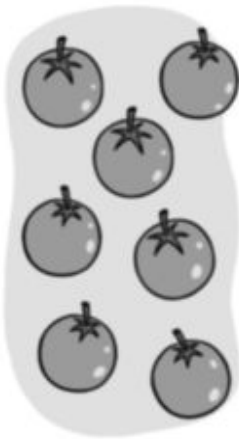
2



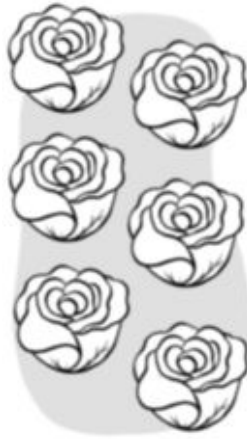
Evaluación unidad 1

Nombre _____ Fecha _____

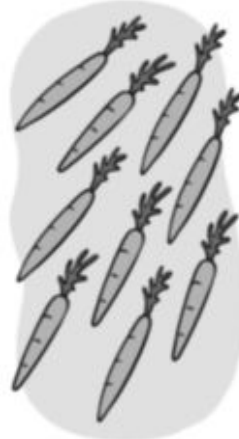
1 Cuenta y relaciona con el número correspondiente.



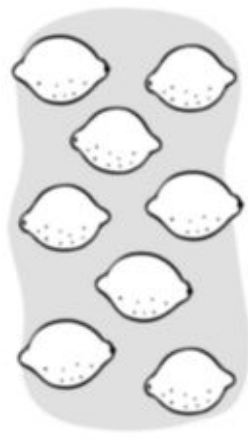
6



7



8



9

2 ¿Cuántos niños hay? Cuenta y escribe.



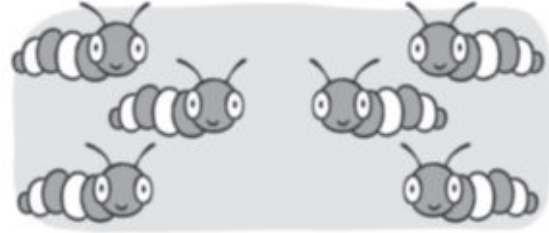
3 Completa las series.

0			3				7		
9				5				1	

4 Observa y completa.



y son .



y son .

5 ¿Cuántas moscas hay en total? Calcula.



$$\square + \square = \square$$

Hay moscas.



$$\square + \square = \square$$

Hay moscas.

6 Suma.

$$3 + 1 = \square$$

$$5 + 1 = \square$$

$$6 + 1 = \square$$

7 Dibuja.

encima 3

debajo 2



Avaliación unidade 1

Nome _____

Data _____

1 Que é? Subliña a opción axeitada.



pomada
ou pomelo?



polos
ou pilas?



sal
ou mel?



pasta
ou postal?

2 Arrodea cada letra en maiúscula e en minúscula.

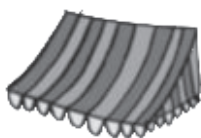
s

► Saudei a Saleta polo paseo de Sada.

t

► Tito atopou o mapa de Tui

3 Completa con da, de, di, do, du.



tol



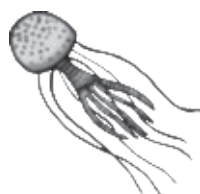
mol



moe



me



me

4 Completa coa sílaba que falta.



lu
ul



ol
lo



la
al

me

mo

pa

5 Marca a opción que corresponde a cada imaxe.



- ☐ pasos
- ☐ sapos



- ☐ pilas
- ☐ lapis



- ☐ salsa
- ☐ sala



- ☐ sepia
- ☐ espía

6 Completa a oración e cópiaa.

Delia

limoada

A tía	toma
-------	------

--



Avaliación unidade 1

Nome _____

Data _____

1 Pasa de maiúscula a minúscula.

SOL _____

PASTEL _____

DEDAL _____

TEA _____

2 Escribe cada palabra no seu lugar.



espada



lámpada



pomada



radiola

3 Escolle a opción axeitada.



☐ Susi toma o pomelo.

☐ Adela toma a salsa.

4 Relaciona e completa con o, a, os e as.



maleta



postais



dados



oso

5 Quen son? Le, arrodea o debuxo adecuado e escribe.

Tomé destapa a pomada e Susi peitéase.

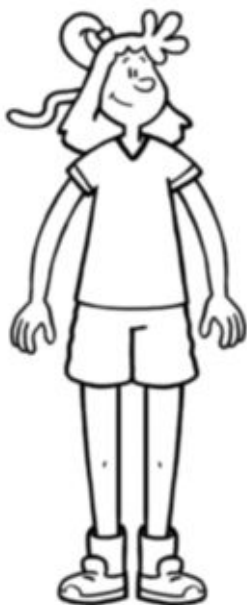




Nome _____

Data _____

1 Une.



- cabeza •
- tronco •
- brazo •
- perna •



2 Escribe onde corresponda.

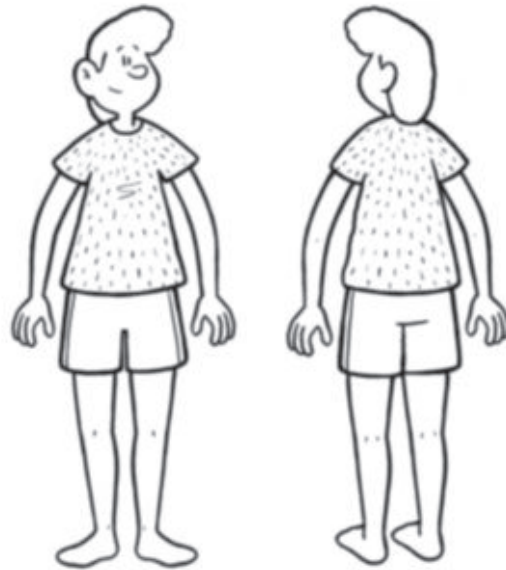
Os cinco sentidos	
vista	
gusto	
oído	
tacto	
olfacto	

Nome _____

Data _____

1 Colorea estas partes do corpo.

-  amarelo pernas
-  verde brazos
-  laranxa tronco
-  azul cabeza
-  vermello mans



2 Arrodea as partes do corpo que dobra a nena.



3 Escribe V (verdadero) ou F (falso).

- ☐ Co oído percibimos a música.
- ☐ Co gusto sabemos se algo está doce.
- ☐ Coa vista sentimos o frío ou a calor.
- ☐ Co olfacto percibimos o aroma das flores.

Nome _____

Data _____

**1 Escribe o nome das partes desta casa.
Despois, contesta.**

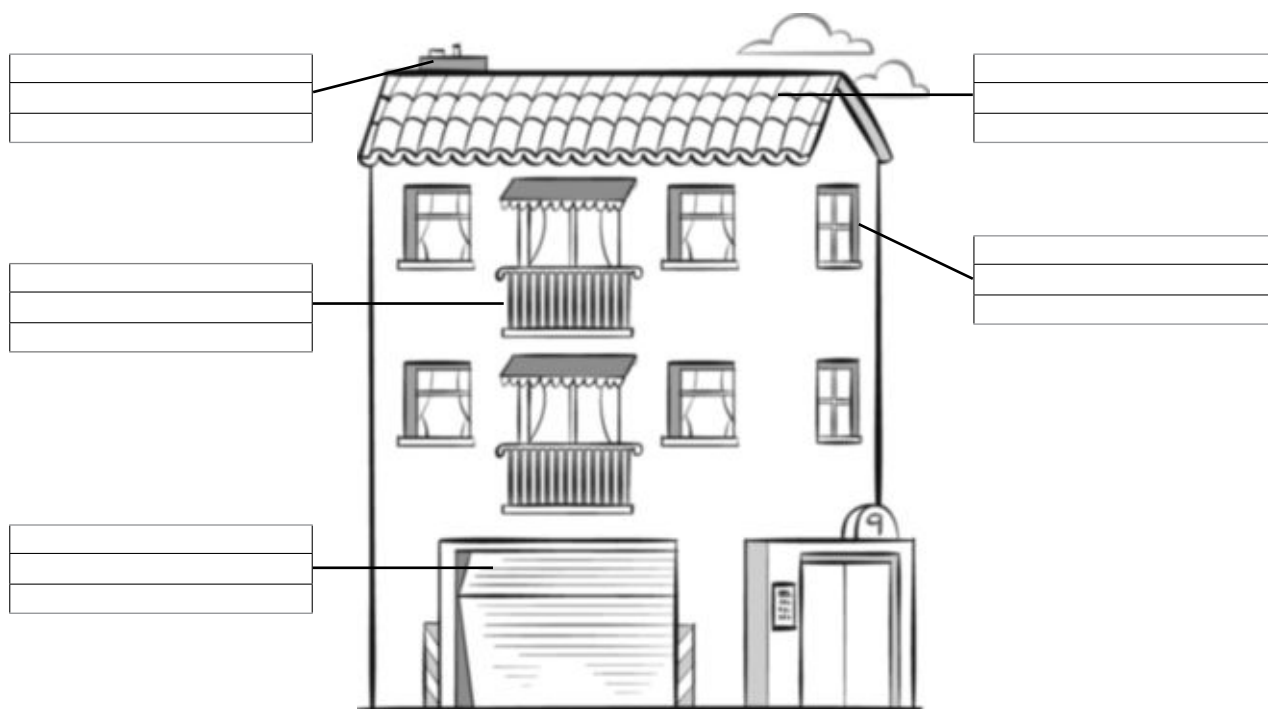
ventá

portal

tellado

balcón

cheminea



2 Que hai na cidade? Marca.

☐ poucas casas

☐ moitas casas

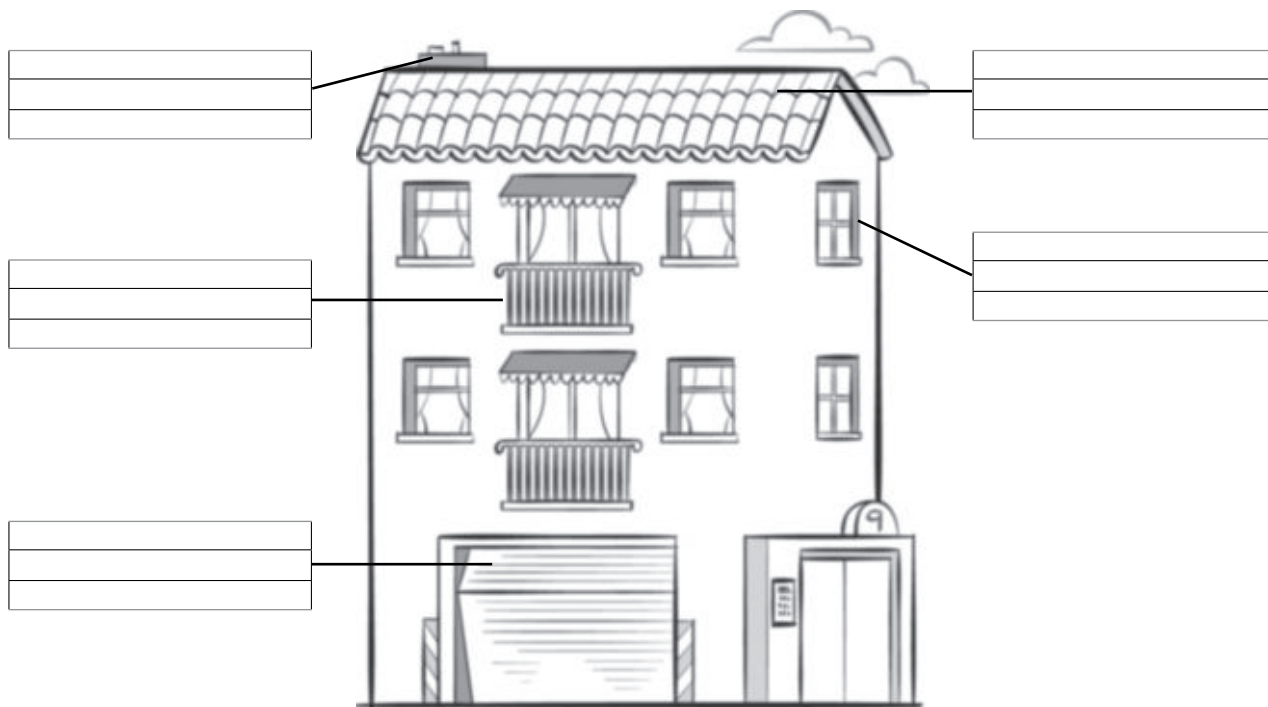
☐ moitas persoas

☐ poucas persoas

Nome _____

Data _____

**1 Escribe o nome das partes desta casa.
Despois, contesta.**



Neste bloque de pisos, viven unha
ou varias familias?

2 Marca as características dunha cidade.

- ☐ Nela viven moitas persoas.
- ☐ Entre as casas hai camiños.
- ☐ Os edificios adoitan ser altos.
- ☐ Hai abundante tráfico.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba B	ACTIVIDADES
Completa palabras con sílabas que contienen las grafías <i>t, s, m</i> y <i>d</i> .		1
Lee, comprende y escribe oraciones.		2
Asocia artículos y sustantivos en singular.		3
Ordena letras para formar palabras.		4
Completa oraciones que contienen palabras con <i>l, s, t, d</i> y otras letras conocidas.		5

Soluciones

1 tomate; seta; mono; nido.

2 El osito **se tomó la miel**.

3 la pelota; el dado.

4 mula; pala; mapa.

5 Este **pato** es de Lidia.

Esta **moto** es de Luisa.

Este **soldado** es de Tomás.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba A	ACTIVIDADES
Completa palabras con sílabas que contienen las grafías <i>t, s, m</i> y <i>d</i> .		1
Lee, comprende y escribe oraciones.		2
Asocia artículos y sustantivos en singular.		3
Ordena letras para formar palabras.		4
Completa oraciones que contienen palabras con <i>l, s, t, d</i> y otras letras conocidas.		5

Soluciones

1 tomate; seta; mono; nido.

2 El osito **se tomó la miel**.

3 la pelota; el dado; el papel.

4 mula; pala; mapa; palo.

5 Esta **paloma** es de Lidia.

Este **pato** es de Leopoldo.

Esta **moto** es de Luisa.

Este **soldado** es de Tomás.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba B	ACTIVIDADES
Cuenta hasta 9 elementos e identifica su grafía.		1
Cuenta hasta 9 elementos y escribe su grafía.		2
Completa las series ascendentes y descendentes del 0 al 9.		3
Reconoce situaciones de suma en las que hay dos grupos de elementos y se quiere conocer cuántos hay en total.		4
Expresa matemáticamente situaciones de suma utilizando los signos + e =, y resuelve las sumas.		5
Calcula sumas en horizontal.		6
Dibuja objetos según una descripción de su situación en el espacio.		7

Soluciones

1 6, 7, 8

2 4, 7

3 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.
9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0

4 4 y 2 son 6; 3 y 3 son 6.

5 $5 + 3 = 8$. Hay 8 moscas.

6 4, 6, 7

7 Compruebe que los alumnos dibujan los motivos en la posición correcta.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba A	ACTIVIDADES
Cuenta hasta 9 elementos y asocia el número a su grafía.		1
Cuenta hasta 9 elementos dibujados y escribe el número correspondiente.		2
Completa las series ascendente y descendente del 0 al 9.		3
Reconoce situaciones de suma en las que hay dos grupos de elementos y se quiere conocer cuántos hay en total.		4
Expresa matemáticamente situaciones de suma utilizando los signos + e =, y resuelve las sumas.		5
Calcula sumas en horizontal.		6
Dibuja objetos según una descripción de su situación en el espacio.		7

Soluciones

1 7, 6, 9, 8

2 4, 2, 7

3 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, 0

4 4 y 2 son 6; 3 y 3 son 6.

5 $5 + 3 = 8$. Hay 8 moscas.

$2 + 5 = 7$. Hay 7 moscas.

6 4, 6, 7

7 Compruebe que los alumnos dibujan los motivos en la posición correcta.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba B	ACTIVIDADES
Identifica e discrimina as grafías <i>p, m, l, s, t e d</i> e realízaas correctamente.		1, 2, 3, 4, 5, 6
Discrimina as maiúsculas e as minúsculas.		2, 6
Completa palabras coas sílabas das grafías traballadas.		3, 4
Le e comprende palabras e textos sinxelos relacionados con imaxes.		1, 3, 4, 5, 6
Completa oracións coas palabras propostas.		6

Solucións

1. pomelo / polos / sal / postal.
2. Saudei a **S**aleta polo paseo de **S**ada.
Tito atopou o mapa de **T**ui.
3. **t**oldo / **m**olde / **m**oeda / **m**edias / **m**edusa.
4. lume / **o**lmo / **l**apa.
5. Cómpre marcar: pasos, lapis, salsa, espía.
6. A tía **D**elia toma **l**imoada.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba A	ACTIVIDADES
Identifica e discrimina as grafías <i>p, m, l, s, t e d</i> e realízaas correctamente.		1, 2, 5
Discrimina as maiúsculas e minúsculas e sabe escribilas.		1, 5
Completa oracións coas palabras e as grafías propostas.		5
Identifica e sabe usar <i>o, a, os e as</i> (artigos) coas palabras que acompañan.		4
Le e comprende palabras e textos sinxelos relacionados con imaxes.		2, 3, 4, 5

Solucións

1. sol / pastel / dedal / tea.
2. De esquerda a dereita e de arriba abaixo:
pomada, lámpada, padiola, espada.
3. Cómpre marcar: Adela toma a salsa.
4. **a** maleta / **as** postais / **os** dados / **o** oso.
5. Arrodear a primeira imaxe. É Susi. É Tomé.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE*	Proba B	ACTIVIDADES
Identifica e localiza as principais partes do corpo.		1
Recoñece os órganos dos sentidos.		2

Solucións

- 1 Comprobe que os alumnos asocian as partes de forma correcta.
- 2 Gusto, tacto, vista, oído, olfacto.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE*	Proba A	ACTIVIDADES
Identifica e localiza as principais partes do corpo.		1
Coñece as partes que permiten mover o corpo.		2
Recoñece sensacións asociadas cos sentidos.		3

Solucións

- 1 Comprobe que os alumnos colorean as partes coa cor correcta.
- 2 Cóbado, xeonllo, ombreiro e cintura.
- 3 V, V, F, V.

* Concreción dos estándares de aprendizaxe para cada curso e unidade didáctica.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE*	Proba B	ACTIVIDADES
Recoñece os elementos exteriores dunha casa.		1
Recoñece algunha característica das cidades.		2

Solucións

- 1 De arriba abaixo e de esquerda a dereita:
cheminea, tellado, balcón, ventá e portal.
- 2 Marcar: moitas casas; moitas persoas.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE*	Proba A	ACTIVIDADES
Recoñece os elementos dunha casa.		1
Diferencia entre aldea, vila e cidade.		2

Solucións

- 1 De arriba abaixo e de esquerda a dereita:
cheminea, tellado, balcón, ventá e portal.
Viven varias familias.
- 2 Marcar: Nela viven moitas persoas.
Os edificios adoitan ser altos.
Hai abundante tráfico.

* Concreción dos estándares de aprendizaxe para cada curso e unidade didáctica.

Evaluación unidad 2

Nombre _____

Fecha _____

1 Lee y rodea la palabra correcta.



moneda
monada



diente
fuente



risa
rosa



perro
pera

2 Observa y completa como corresponda.

un

unos



Hay dos enanos y fantasma.

una

unas



Hay un perro y ranas.

3 Lee y completa.



Soy un ratón.

ra



Soy un hada.

ha



Soy un rey.

re

4 Lee. Después, relaciona.

El ratón está en la



El hada está en el



El rey está en el



Evaluación unidad 2

Nombre _____

Fecha _____

1 Elige y completa.



me da

ne

en



fu te



sa

ro

re



re

2 Observa, marca y escribe.

☐ Hay dos fantasmas y un enano.

☐ Hay dos enanos y un fantasma.



☐ Hay un perro y unas ranas.

☐ Hay unos perros y unas ranas.



3 Une.

un desfile

una ruleta

un helado

una ruleta

un desfile

un helado

4 Une. Después, completa.

pino



ratón



hada



rey



torre



hospital



El _____ está en la _____



El _____ está en el _____



El _____

Evaluación unidad 2

Nombre _____

Fecha _____

1 Observa la línea. Después, repasa la que es más larga.



2 Escribe los números del 0 al 10.

0	1	2								10
---	---	---	--	--	--	--	--	--	--	----

3 Colorea.

8 ▶									
10 ▶									

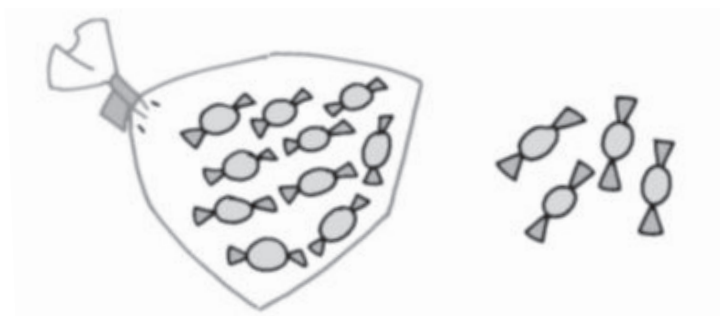
4 ¿Cuántas flores hay al final? Calcula.



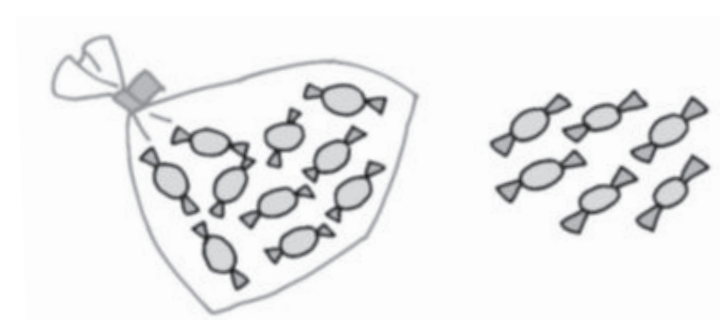
Hay flores y
pongo más.
Hay flores.

Hay ▶
Pongo ▶ +
Hay ▶

5 ¿Cuántos hay? Observa y completa.



Hay decena
y unidades.



Hay decena
y unidades.

6 Colorea, dibuja y completa las sumas.

$$\square \square + \square \square = \square \square \square \square$$

$$2 + 2 = \square$$

$$\square \square \square + \square \square \square = \square \square \square \square \square \square$$

$$3 + 3 = \square$$

$$\square \square + \square \square = \square \square \square \square$$

$$\square \square + \square \square = \square \square \square \square$$

$$4 + 4 = \square$$

Evaluación unidad 2

Nombre _____ Fecha _____

1 Observa la línea. Después, dibuja una más larga.



2 Escribe los números del 0 al 10.

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

3 Colorea.

10 ►

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

15 ►

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

4 ¿Cuántas flores hay al final? Calcula.



--

 y

--

 ►



--

+
—



--

 y

--

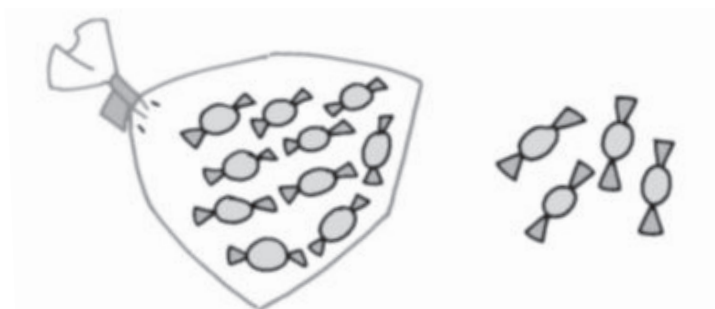
 ►



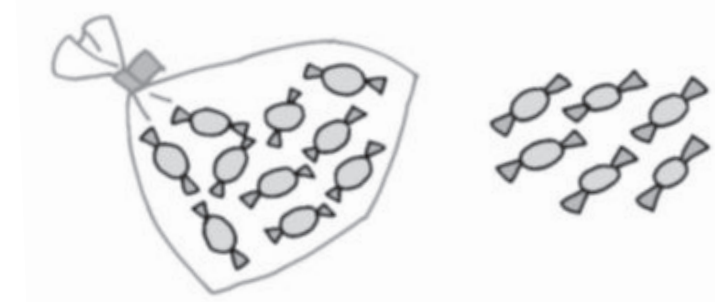
--

+
—

5 ¿Cuántos hay? Observa y completa.



Hay decena
y unidades.



Hay decena
y unidades.

6 Colorea y completa las sumas.

$$2 + 2 = \square$$

$$3 + 3 = \square$$

$$4 + 4 = \square$$

$$2 + 3 = \square$$

$$3 + 4 = \square$$

$$4 + 5 = \square$$

Nome _____

Data _____

1 Cales comezan por *f*? Arrodea.

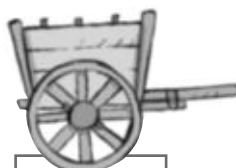


2 Como se escribe o R forte en cada palabra? Relaciona.

arrollo

rede

serra



marrón

ramo

r

rr

resta

3 Cales teñen *h*? Arrodea e copia.

Helena saída a ese home.

É Hipólito e atende no hotel.



4 Escolle dúas palabras e escribe.

unha	unhas
------	-------

peras	pera
-------	------



unha	unhas
------	-------

rodas	roda
-------	------



5 Arrodea segundo o código: g qu.



agua



figo



espaguetes



regalo

6 Une as sílabas e relaciona coa palabra.

ra	ta	do
----	----	----

es	que	ca
----	-----	----

pa	cu	ta
----	----	----

raqueta

escudo

pataca



Avaliación unidade 2

Nome _____

Data _____

1 Completa con fa, fe, fi, fu.



deos



almo da



me



mo ta

2 Ordena as palabras para formar unha oración. Despois, cópiaa.



río



un



No



hipopótamo



hai



3 Completa con g, gu ou qu.



a ia



fi o



es ío

4 Le e marca as afirmacións verdadeiras.



Roi, fáltame
un dente!



Ala, Felisa! Teno
o rato dos dentes!

- ☐ Roi atopou un pelo.
- ☐ Felisa está sen un dente.
- ☐ O dente teno o rato.
- ☐ O dente teno a toupa.



5 Fíxate e completa con un, unha, uns ou unhas.

Unha terrina ►

terrinas

alfinete

 ► Uns alfinetes

Un hórreo ►

hórreos

ra

 ► Unhas ras

Nome _____

Data _____

1 Colorea as persoas, os animais e as plantas representados na imaxe.



2 Que necesitan as plantas para medrar? Marca.

- | | | | |
|---------------------------------|--------------------------------|---------------------------------|--------------------------------|
| ☐ rochas | ☐ roupa | ☐ sol | ☐ nubes |
| ☐ terra | ☐ lume | ☐ azucre | ☐ auga |

3 Le e escribe V (verdadeiro) ou F (falso).

- ☐ Todas as árbores perden follas no outono.
- ☐ Os castiñeiros dan landras no verán.
- ☐ No outono as follas dalgunhas árbores cambian de cor.
- ☐ Algunhas árbores perden follas no outono.

Nome _____

Data _____

1 Colorea os seres vivos representados na imaxe.



2 Que necesitan as plantas para medrar? Completa.



Para medrar, as plantas

necesitan

3 Que cambios pode experimentar esta árbore no outono?

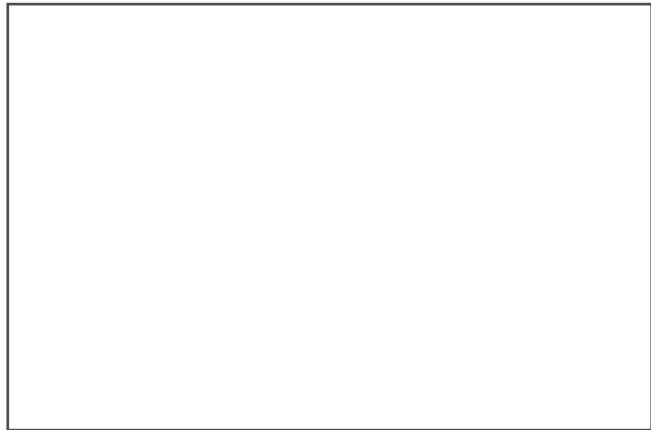
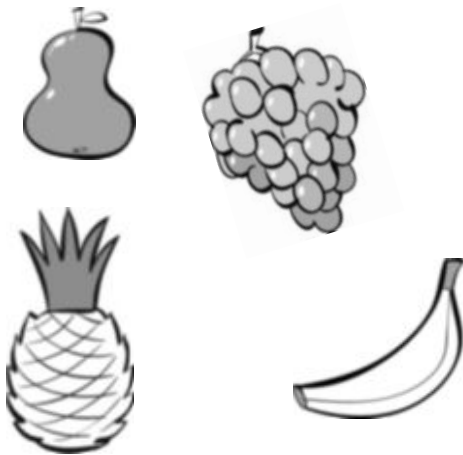


No outono

Nome _____

Data _____

1 Quen vende esta froita? Debuxa.



2 Que estación é? Observa e colorea.



outono

inverno

verán



verán

outono

inverno



inverno

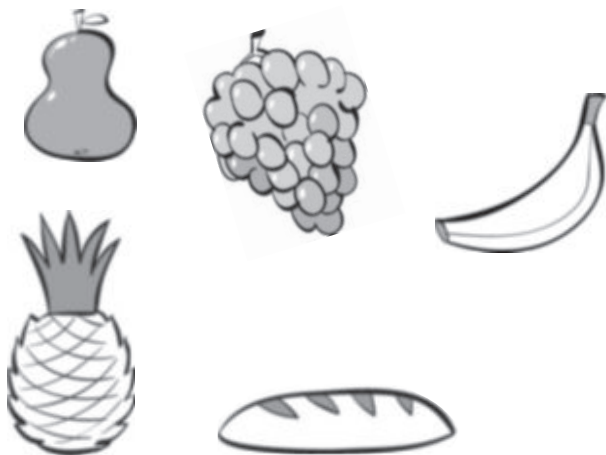
verán

outono

Nome _____

Data _____

- 1 Observa e risca o alimento que non corresponda.
Quen vende o resto de alimentos? Debuxa.**



- 2 Une.**

verán



chuvia

outono



neve

inverno



sol

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba B	ACTIVIDADES
Reconoce palabras que contienen las grafías <i>n</i> , <i>r</i> (sonido fuerte) y <i>f</i> y las asocia con su imagen.		1
Lee y completa oraciones aplicando la concordancia entre artículos y sustantivos.		2
Escribe palabras con <i>r</i> y <i>h</i> , aplicando las normas básicas de ortografía natural.		3
Lee oraciones que contienen palabras con <i>n</i> , <i>r</i> , <i>h</i> y otras letras conocidas. Reconoce significados a partir de su imagen y asocia con sus palabras.		4

Soluciones

- 1 moneda; fuente; rosa; perro.
- 2 Hay dos enanos y **un** fantasma.
Hay un perro y **unas** ranas.
- 3 **ratón**; **hada**; **rey**.
- 4 El ratón está en la **torre**.
El hada está en el **pino**.
El rey está en el **hospital**.
Compruebe que los alumnos relacionan cada ilustración con su nombre.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba A	ACTIVIDADES
Completa palabras con sílabas que contienen las grafías <i>n</i> , <i>r</i> (sonido fuerte) y <i>f</i> .		1
Lee y comprende la concordancia de artículos y sustantivos y escribe oraciones.		2
Lee y asocia grupos nominales escritos con diferentes tipografías.		3
Completa oraciones que contienen palabras con <i>n</i> , <i>r</i> , <i>h</i> y otras letras conocidas aplicando las normas básicas de ortografía natural.		4

Soluciones

- 1 moneda; **fuente**; **rosa**; **perro**.
- 2 Hay dos enanos y un fantasma.
Hay un perro y unas ranas.
- 3 Compruebe que los alumnos relacionan los grupos de palabras como corresponde.
- 4 Compruebe que los alumnos relacionan cada ilustración con su nombre.
El **ratón** está en la **torre**.
El **hada** está en el **pino**.
El **rey** está en el **hospital**.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba B	ACTIVIDADES
Discrimina longitudes y traza una línea más larga que otra.		1
Completa la serie de números hasta el 10.		2
Colorea la cantidad que corresponde a un número.		3
Expresa matemáticamente situaciones de suma utilizando el signo +, y resuelve las sumas en vertical.		4
Cuenta las decenas y unidades que representan un número de objetos.		5
Calcula sumas en horizontal con números hasta el 8 de forma gráfica.		6

Soluciones

- Compruebe que los alumnos repasan la recta de la longitud adecuada.
- 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
- Compruebe que colorean 8 y 10.
- Hay 4 flores y pongo 2 más.
Hay 6 flores. $4 + 2 = 6$
- Hay 1 decena y 4 unidades.
Hay 1 decena y 6 unidades.
- $2 + 2 = 4$ $3 + 3 = 6$ $4 + 4 = 8$
Compruebe que los alumnos colorean las cantidades correctas.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba A	ACTIVIDADES
Dibuja líneas haciendo uso de cuantificadores comparativos.		1
Escribe los números del 1 al 10.		2
Colorea la cantidad correspondiente a un número.		3
Expresa matemáticamente situaciones de suma utilizando el signo + y resuelve las sumas en vertical.		4
Cuenta las decenas y unidades que representan un número de objetos.		5
Calcula sumas en horizontal.		6

Soluciones

- Compruebe que los alumnos dibujan una línea más larga a la dada.
- 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
- Compruebe que los alumnos colorean los cuadrados que indica cada número.
- 4 y 2 son 6. $4 + 2 = 6$; 5 y 1 son 6. $5 + 1 = 6$.
- Hay 1 decena y 4 unidades.
Hay 1 decena y 6 unidades.
- $2 + 2 = 4$; $3 + 3 = 6$; $4 + 4 = 8$; $2 + 3 = 5$;
 $3 + 4 = 7$; $4 + 5 = 9$.
Compruebe que los alumnos colorean las cantidades correctas.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba B	ACTIVIDADES
Identifica e discrimina palabras que conteñen a grafía <i>f</i> .		1
Escribe palabras coas grafías <i>r/rr</i> , aplicando a norma de ortografía natural para o son R forte.		2
Escribe palabras coas grafías <i>c/qu</i> e <i>g/gu</i> , aplicando a norma de ortografía natural para os sons K e G		5, 6
Discrimina palabras coa grafía <i>h</i> e escríbeas.		3
Escribe sintagmas coas palabras propostas aplicando a concordancia das formas <i>un, unha, uns, unhas</i> .		4
Ordena as sílabas das palabras dadas.		6

Solucións

- Hai que arrodear: fantasma, flan, farol, fonte.
- Con *r*: ramo, rede, resta.
Con *rr*: arrolo, serra, marrón.
- Hai que arrodear e copiar: Helena, home, Hipólito, hotel.
- unha pera. / unhas rodas.
- Recadrar: figo, regalo.
Arrodear: aguia, espaguete.
- Comprobe que relacionan as sílabas coa palabra correspondente.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba A	ACTIVIDADES
Completa palabras coas sílabas con <i>f</i> e traza as grafías de forma correcta.		1
Ordena palabras e escribe unha oración con sentido.		2
Completa e escribe palabras coas grafías que corresponden aos sons K e G.		3
Le e comprende un texto dialogado.		4
Completa oracións coas formas <i>un, unha, uns, unhas</i> , atendendo á concordancia.		5

Solucións

- fideos, almofada, fume, mofeta.
- No río hai un hipopótamo.
- aguia, figo, esquío.
- Felisa está sen un dente.
O dente teno o rato.
- Unhas terrinas. Un alfinete. Uns hórreos.
Unha ra.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba B	ACTIVIDADES
Discrimina entre seres vivos e inertes.		1
Recoñece o que necesitan as plantas para medrar.		2
Identifica os cambios que experimentan as plantas no outono.		3

Solucións

- 1 Resposta gráfica (R. G.). Comprobe que os alumnos colorean as persoas, os animais e as plantas.
- 2 Marcar sol, terra e auga.
- 3 F, F, V, V.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba A	ACTIVIDADES
Discrimina entre seres vivos e inertes.		1
Identifica e describe as necesidades das plantas como seres vivos.		2
Explica os cambios que experimentan as plantas no outono.		3

Solucións

- 1 R. G. Comprobe que os alumnos colorean as persoas, os animais e as plantas.
- 2 Para medrar, as plantas necesitan terra, auga e sol.
- 3 Resposta modelo (R. M.). No outono, perde as follas / dá froito / cambia a cor das follas.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba B	ACTIVIDADES
Recoñece profesións do contorno próximo. Diferencia elementos relacionados coas profesións.		1
Recoñece as características dalgunhas estacións do ano.		2

Solucións

- 1 Comprobe que os alumnos debuxan un vendedor ou unha vendedora de froita.
- 2 Inverno. Verán. Outono.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba A	ACTIVIDADES
Recoñece profesións do contorno próximo. Diferencia elementos relacionados coas profesións.		1
Relaciona épocas do ano cos seus fenómenos atmosféricos.		2

Solucións

- 1 Riscar o pan. Comprobe que debuxan un vendedor ou unha vendedora de froita.
- 2 Inverno – neve. Verán– sol.
Outono – chuvia.

Evaluación unidad 3

Nombre _____

Fecha _____

1 Lee y copia.



piña



silla



araña

2 ¿Quiénes juegan? Observa, marca y escribe.



☐ Juegan un erizo
y un zorro.

☐ Juegan un erizo
y un ciervo.



☐ Juegan una jirafa
y un jabalí.

☐ Juegan una jirafa
y un conejo.

3 Pinta la sílaba correcta. Después, completa.



zo

za

man nas



ci

ce

ue las



zu

ce

ve zas

4 Completa con nombres de colores. Después, colorea.

verdes

roja

amarillo

azul

El sol es

Las uvas son

La mariquita es

El mar es



Evaluación unidad 3

Nombre _____

Fecha _____

1 Escribe sus nombres.







2 ¿Quiénes juegan? Observa, rodea y escribe.



Juegan un erizo y un zorro.

Juegan un erizo y un ciervo.



Juegan una jirafa y un jabalí.

Juegan una jirafa y un conejo.



Juegan una ardilla y un caballo.

Juegan una ardilla y un camello.

3 Completa con el nombre de la fruta.

El manzano da



El ciruelo da



El cerezo



4 Completa con nombres de colores. Después, colorea.

El sol es

Las uvas son

La mariquita es

El mar es

Los limones son



Evaluación unidad 3

Nombre _____ Fecha _____

1 Ordena de menor a mayor.

7

5

3

9

3



2 Ordena de mayor a menor.

4

6

5

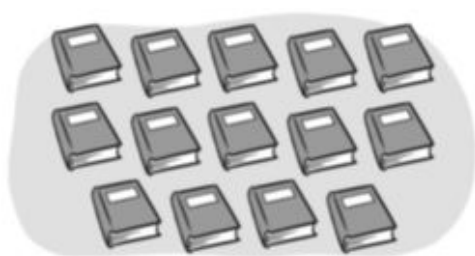
8

8



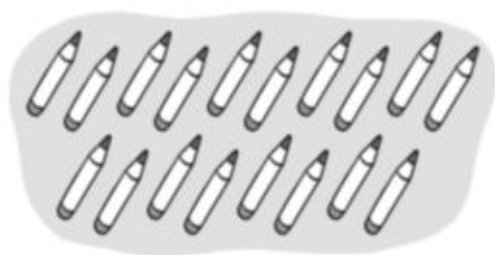
4

3 Rodea una decena. Después, completa.



$$\boxed{10} + \boxed{} = \boxed{}$$

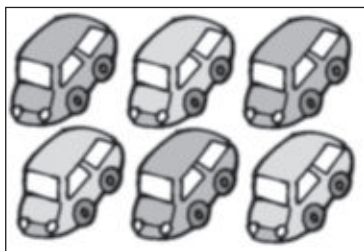
$\boxed{1}$ decena y $\boxed{}$ unidades



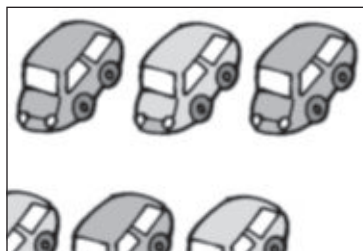
$$\boxed{10} + \boxed{} = \boxed{}$$

$\boxed{}$ decena y $\boxed{}$ unidades

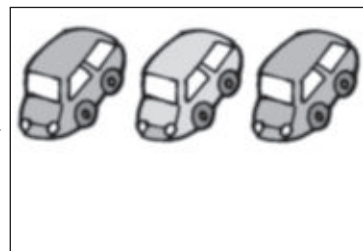
4 ¿Cuántos coches quedan? Cuenta y completa.



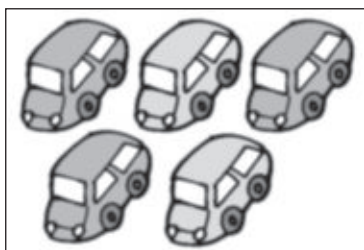
Había .



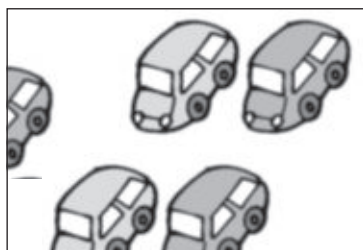
Se van .



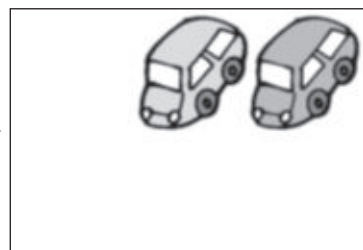
Quedan .



Había .



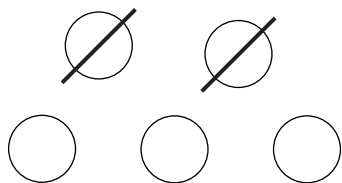
Se van .



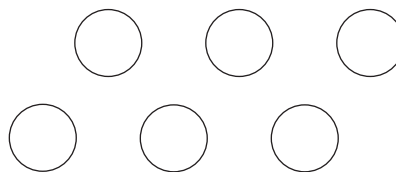
Quedan .

5 Colorea, tacha y completa las restas.

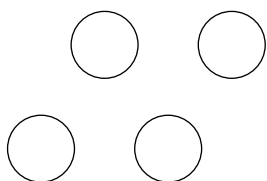
$$5 - 2 = \square$$



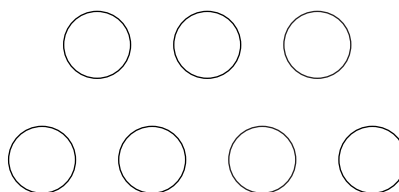
$$6 - 3 = \square$$



$$4 - 3 = \square$$



$$7 - 4 = \square$$

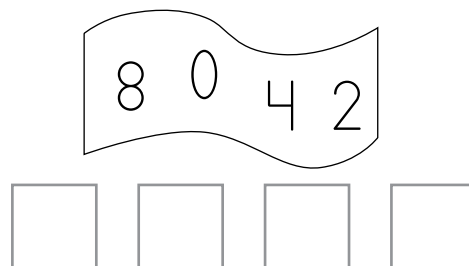
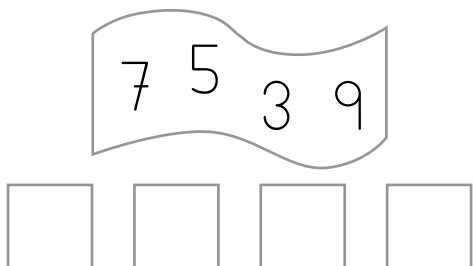


Evaluación unidad 3

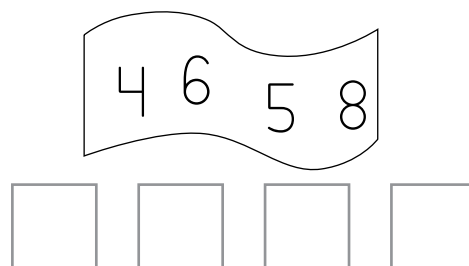
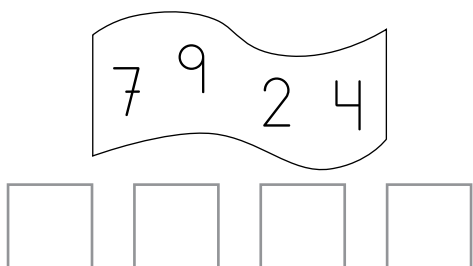
Nombre _____

Fecha _____

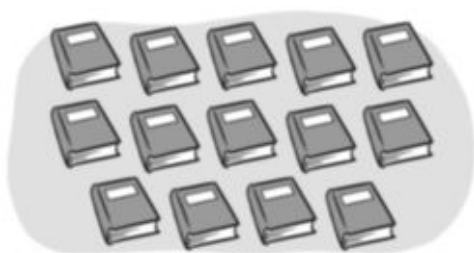
1 Ordena de menor a mayor.



2 Ordena de mayor a menor.

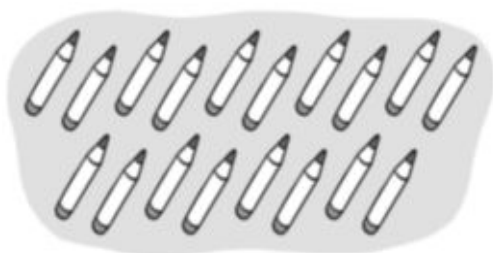


3 Cuenta y completa.



$$\boxed{10} + \boxed{} = \boxed{}$$

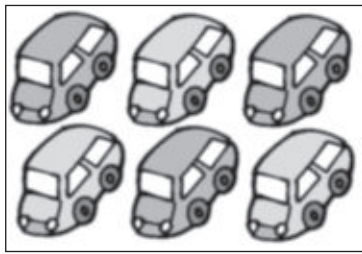
$\boxed{}$ decena y $\boxed{}$ unidades
catorce



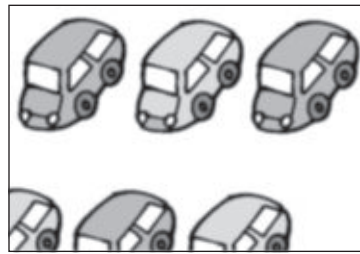
$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

$\boxed{}$ decena y $\boxed{}$ unidades
dieciocho

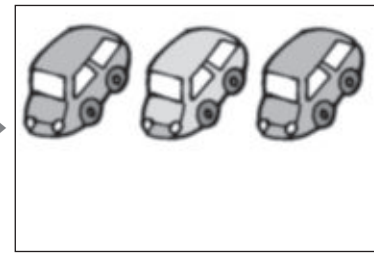
4 ¿Cuántos coches quedan? Cuenta y completa.



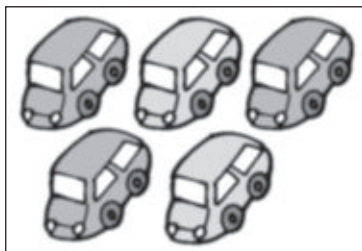
Había .



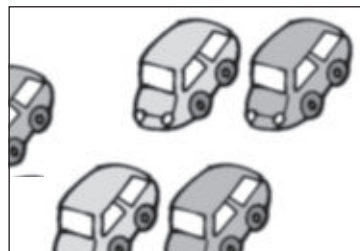
Se van .



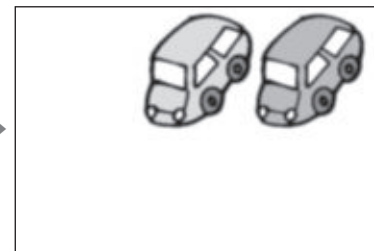
Quedan .



Había .



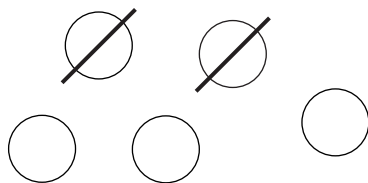
Se van .



Quedan .

5 Dibuja, tacha y completa las restas.

$$5 - 2 = \square$$



$$6 - 3 = \square$$

$$4 - 3 = \square$$

$$7 - 4 = \square$$

Avaliación unidade 3

Nome _____

Data _____

1 Pinta a opción correcta.



Os cabelos

curto.

longos.



Unha torta

deliciosa.

duro.

2 Le e completa con palabras do texto.

Belén le moitos contos:
de aventuras,
de cabalos salvaxes,
de bebés gorilas
e de viaxes espaciais.



l	

r	

3 Que é? Arrodea a opción correcta.



4 Subliña dous regalos que lles pedirías aos Reis e completa.



gatiño



sortella



estoxo



xogo de
médicos



coello
de peluche



coche de
xoguete

Queridos Reis, quero

Nome _____

Data _____

1 Copia as palabras do texto substituíndo os símbolos pola letra correspondente.



*elén le moitos contos:
de a▲enturas,
de ca*alos sal▲axes,
de *e*és gorilas
e de ▲iaxes espaciais.



b	Belén
---	-------

v	
---	--

2 Completa con z ou c.



O for[]udo al[]a os pesos.

Puxen os []apatos a[]uis.

O pastel de []ereixa está deli[]ioso.

3 Escolle e completa coa opción axeitada.

ñ	ll
---	----



Os cabali[][]os da festa xa pecharon.

ll	ñ
----	---



A xirafa come fo[][]as tenras para comer.

ch	ll
----	----



O novo papaventos de Iria [][]egou moi alto.

4 Como son? Escolle e completa.

doce

simpáticos

novo

misteriosas

Un reloxo



Unha torta

Uns pasces



Unhas pegadas

Nome _____

Data _____

1 Quen está coidando o seu corpo? Marca.

☐

☐

☐

☐

☐

☐


2 Completa.

ben

aseo

descanso

deporte

O _____, o _____ e o _____

_____ fan nos sentir _____.

3 Escribe o nome de dúas comidas do día.

cañtar

cea



cañtar



Nome _____

Data _____

1 Risca en cada caso quen non coida o seu corpo.



2 Que fas para te sentir ben? Marca.

- ☐ Comer ben.
- ☐ Facer deporte.
- ☐ Xogar coa tableta.

- ☐ Ver moita televisión.
- ☐ Asearme.
- ☐ Descansar.

3 Escribe os nomes das catro comidas do día.

	<u>almorzo</u>		<u> </u>
	<u> </u>		<u> </u>
	<u> </u>		<u> </u>

Nome _____

Data _____

1 Que cousas fas no colexio para que os demais se sintan ben? Pensa e colorea.



molestar

colaborar

estudar

axudar

2 Que actividades che gusta facer coa túa familia? Ordena do 1 ao 4.

☐ Xogar

☐ Recoller

☐ Pasear

☐ Darnos apertas

3 Que debe facer un bo cidadán? Escribe onde corresponda.

parque

papeleira

peóns



Usar a

Usar os pasos de

Coidar o

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba B	ACTIVIDADES
Lee y copia palabras que contienen las grafías ñ y ll.		1
Lee, comprende y escribe enunciados a partir de su imagen.		2
Escribe palabras con z y c, aplicando las normas básicas de ortografía natural.		3
Completa oraciones con palabras con v, z, j y ll y otras letras conocidas, aplicando las normas básicas de ortografía natural.		4

Soluciones

- Compruebe que los alumnos copian bien las palabras.
- Juegan un erizo y un ciervo.
Juegan una jirafa y un conejo.
- za:** manzanas; **ci:** ciruelas; **ce:** cerezas.
- El sol es **amarillo**.
Las uvas son **verdes**.
La mariquita es **roja**.
El mar es **azul**.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba A	ACTIVIDADES
Escribe palabras que contienen las grafías ñ y ll a partir de sus imágenes.		1
Lee, comprende y escribe oraciones a partir de su imagen.		2
Escribe palabras con c y z a partir de su imagen para completar oraciones.		3
Completa oraciones con palabras con v, z, j y ll y otras letras conocidas, aplicando las normas básicas de ortografía natural.		4

Soluciones

- piña; silla; araña.
- Juegan un erizo y un ciervo.
Juegan una jirafa y un conejo.
Juegan una ardilla y un caballo.
- El manzano da **manzanas**.
El ciruelo da **ciruelas**.
El cerezo da **cerezas**.
- El sol es **amarillo**.
Las uvas son **verdes**.
La mariquita es **roja**.
El mar es **azul**.
Los limones son **amarillos**.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba B	ACTIVIDADES
Ordena números hasta el 9 de menor a mayor.		1
Ordena números hasta el 9 de mayor a menor.		2
Expresa matemáticamente situaciones de suma utilizando la decena, comprendiendo el valor que tienen las cifras del número.		3
Interpreta y resuelve situaciones de resta con objetos.		4
Calcula restas en horizontal.		5

Soluciones

1 3, 5, 7, 9

2 8, 6, 5, 4

3 $10 + 4 = 14$ / 1 decena y 4 unidades.
 $10 + 8 = 18$ / 1 decena y 8 unidades.

4 Había 6. Se van 3. Quedan 3.
 Había 5. Se van 3. Quedan 2.

5 $5 - 2 = 3$ / $6 - 3 = 3$ / $4 - 3 = 1$ / $7 - 4 = 3$

Compruebe que los alumnos colorean y tachan las cantidades correctas.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba A	ACTIVIDADES
Ordena números hasta el 9 de menor a mayor.		1
Ordena números hasta el 9 de mayor a menor.		2
Expresa matemáticamente situaciones de suma utilizando la decena, comprendiendo el valor que tienen las cifras del número.		3
Interpreta y resuelve situaciones de resta con objetos.		4
Calcula restas en horizontal.		5

Soluciones

1 3, 5, 7, 9 / 0, 2, 4, 8

2 9, 7, 4, 2 / 8, 6, 5, 4

3 $10 + 4 = 14$ / 1 decena y 4 unidades
 / catorce.
 $10 + 8 = 18$ / 1 decena y 8 unidades
 / dieciocho.

4 Había 6. Se van 3. Quedan 3.
 Había 5. Se van 3. Quedan 2.

5 $5 - 2 = 3$ / $6 - 3 = 3$ / $4 - 3 = 1$ / $7 - 4 = 3$
 Compruebe que los alumnos dibujan y tachan las cantidades correctas.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba B	ACTIVIDADES
Le oracións e pequenos textos que conteñen todas as grafías do alfabeto.		1, 2
Aplica a relación de concordancia entre adxectivo e substantivo.		1
Discrimina as grafías <i>v</i> e <i>b</i> , identifica palabras con esas grafías e escríbeas co trazo axeitado.		2
Diferencia palabras coas grafías <i>ch</i> , <i>ll</i> , <i>ñ</i> asociadas a unha imaxe.		3
Completa un breve texto dunha carta.		4

Solucións

- Os cabelos **longos**.
Unha torta **deliciosa**.
- Con **b**: Belén, cabalos, bebés.
Con **v**: aventuras, salvaxes, viaxes.
- Moucho / muíño / chama / uña.
- R. M. Queridos Reis, quero un estoxo e un coche de xoguete.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba A	ACTIVIDADES
Le oracións e pequenos textos que conteñen todas as grafías do alfabeto.		1, 2, 3
Discrimina as grafías <i>b</i> e <i>v</i> , e escribe palabras que as conteñen.		1
Completa palabras aplicando a regra ortográfica básica do uso de <i>z/c</i> .		2
Discrimina as grafías <i>ñ</i> , <i>ll</i> , <i>ch</i> e <i>le</i> e completa palabras con elas.		3
Aplica a concordancia de xénero e número nos grupos nominais con adxectivo.		4

Solucións

- Belén le moitos contos:
de **a**venturas, de **c**abalos **s**alv**a**xes,
de **b**ebés gorilas e de **v**iaxes espaciais.
Con **b**: Belén, cabalos, bebés.
Con **v**: aventuras, salvaxes, viaxes.
- O **f**orzudo **a**lza os pesos.
Puxen os **z**apatos **a**zuis.
O pastel de **c**ereixa está delicioso.
- Os **c**abaliños da festa xa **p**echaron.
A xirafa come **f**ollas tenras para comer.
O novo papavento de Iria **c**hegou moi alto.
- Un reloxo **n**ovo.
Unha torta **d**oce.
Uns paxes **s**impáticos.
Unhas pegadas **m**isteriosas.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba B	ACTIVIDADES
Identifica os hábitos saudables para o coidado do corpo.		1
Comprende a necesidade do aseo, do descanso e do deporte para se sentir ben.		2
Coñece as diferentes comidas do día.		3

Solucións

- 1 Marcar a primeira, a terceira, a cuarta e a quinta viñeta.
- 2 R. M.: O **aseo**, o **descanso** e o **deporte** fannos sentir **ben**.
- 3 Xantar; **cea**.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba A	ACTIVIDADES
Identifica os hábitos saudables para o coidado do corpo.		1, 2
Coñece as diferentes comidas do día.		3

Solucións

- 1 Riscar a viñeta do rapaz que come rosquillas, a da rapaza que se ensucia, a da rapaza que ve a televisión e a do rapaz tirado sobre a mesa.
- 2 Marcar: **comer ben**; **facen deporte**; **asearme**; **descansar**.
- 3 Almorzo; **xantar**; **merenda**; **cea**.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba B	ACTIVIDADES
Identifica normas de convivencia no colexio.		1
Respecta e valora as normas de convivencia en familia. Recoñece actividades que desenvolve no ámbito familiar.		2
Recoñece hábitos positivos de comportamento na rúa.		3

Solucións

1 Colaborar, estudar e axudar.

2 Resposta Libre (R. L.).

3 Usar a **papeleira**.

Usar os pasos de **peóns**.

Coidar o **parque**.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba A	ACTIVIDADES
Identifica normas de convivencia no colexio.		1
Describe actividades que desenvolve no ámbito familiar.		2
Recoñece hábitos positivos de comportamento na rúa.		3

Solucións

1 Comprobe que debuxan situacións correctas que favorecen a convivencia.

2 R. M.: Xogar, pasear, estudar...

3 Si. Si. Non.

Evaluación primer trimestre

Nombre _____

Fecha _____

1 Completa.



máforo

se

es



queleto

2 ¿Qué es? Rodea y escribe.

papeleta papelera

lechuga lechuza



3 Escribe cada nombre de animal donde corresponde.

abeja oveja caballo vaca

B



V



Con *b*

Con *v*

4 Lee, rodea *r* y relaciona.

erizo

torre

oro

r

zorro

cara

jarra

5 Lee y observa. Después, completa.

tortugueta

barquito

muñequita



barco



barquito



tortuga



muñeca



6 Completa la felicitación de Navidad.

Feliz Navidad!

Evaluación primer trimestre

Nombre _____

Fecha _____

1 Completa.



_____ cadór _____



_____ máforo _____



_____ calera _____



_____ queleto _____

2 ¿Qué es? Rodea.



Es una papeleta.

Es una papelera.



Es una lechuga.

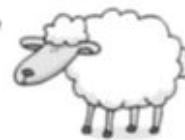
Es una lechuza.

3 Escribe nombres de animales.

B



V



Con *b*

Con *v*

4 Copia las cuatro palabras con *r* fuerte.

cara	zorro	jarra	erizo
torre	rata	oro	farola

5 Observa y completa.

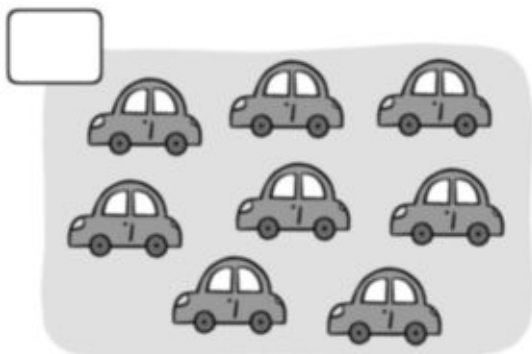
	barco ▶		<i>barquito</i>
	tortuga ▶		
	muñeca ▶		
	lago ▶		

6 Escribe una felicitación de Navidad.

Nombre _____

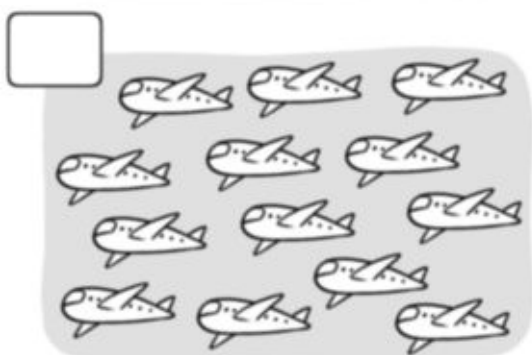
Fecha _____

1 Cuenta y relaciona.



13

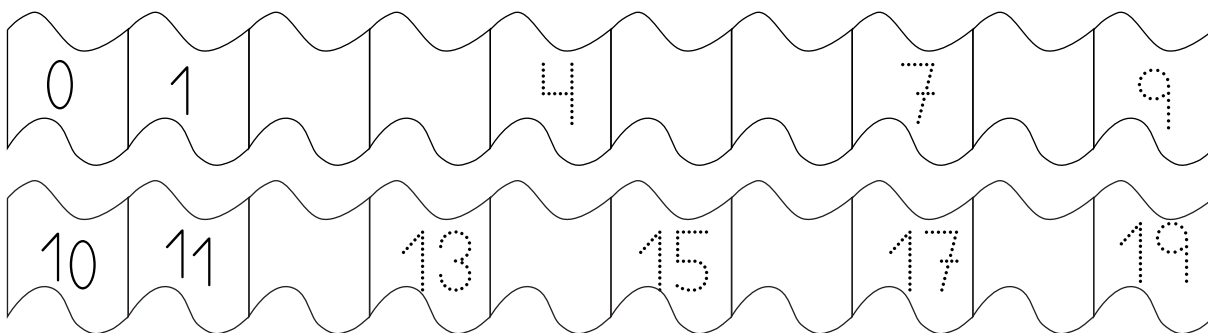
D	U
0	8



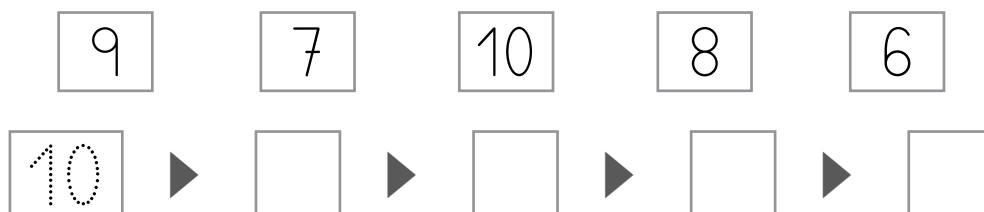
8

D	U
1	3

2 Completa las series.



3 Ordena de mayor a menor.



4 Cuenta y completa.



+



=



10

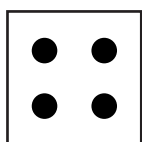
+

=

decena y unidades

5 Colorea, coloca los números y calcula.

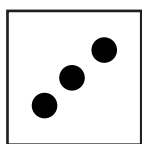
$$4 + 3$$



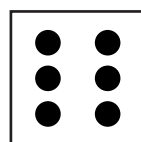
4

+

—

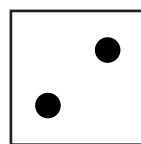


$$6 + 2$$

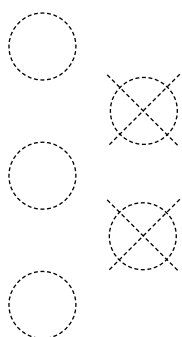


+

—



$$5 - 2$$

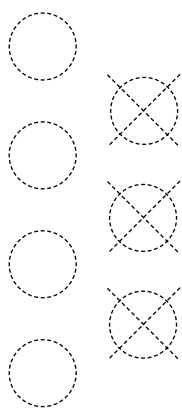


5

-

—

$$7 - 3$$



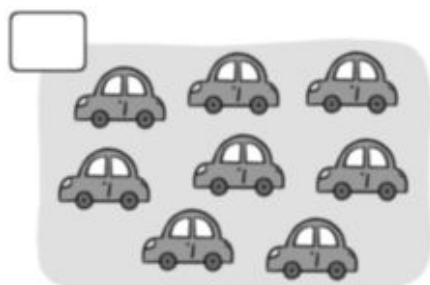
-

—

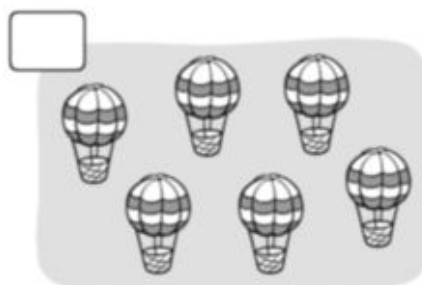
Nombre _____

Fecha _____

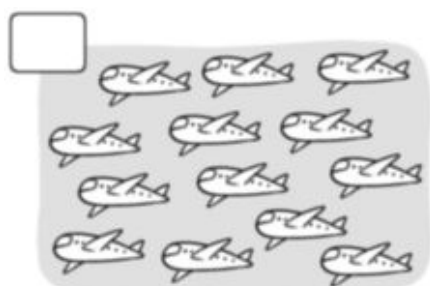
1 Cuenta y escribe cuántos hay.



D	U
0	



D	U

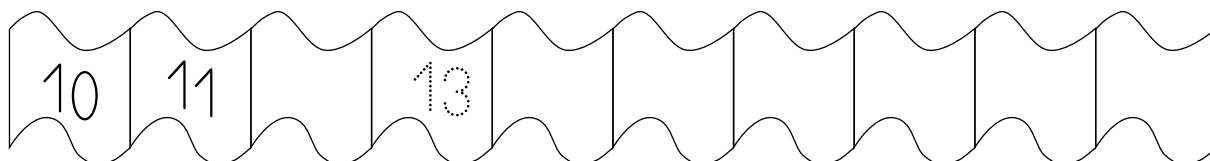
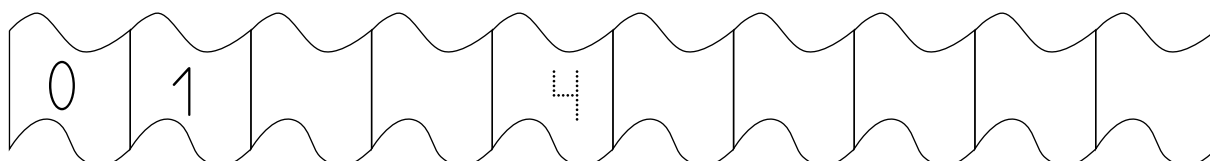


D	U



D	U

2 Completa las series.



3 Ordena de mayor a menor.

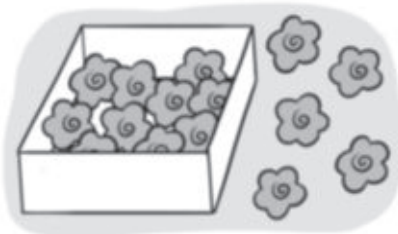
7	9	3

6	18	11	4

4 Cuenta y completa.



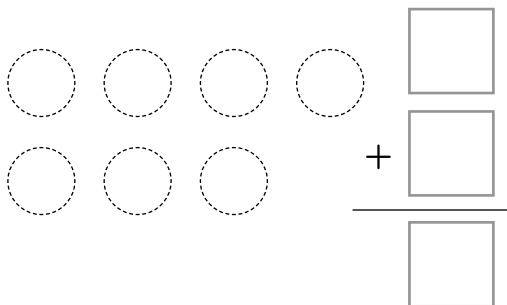
decena y unidades
 + =



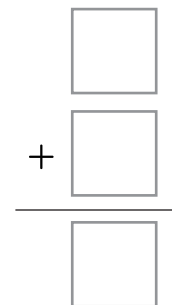
decena y unidades
 + =

5 Dibuja, coloca los números y calcula.

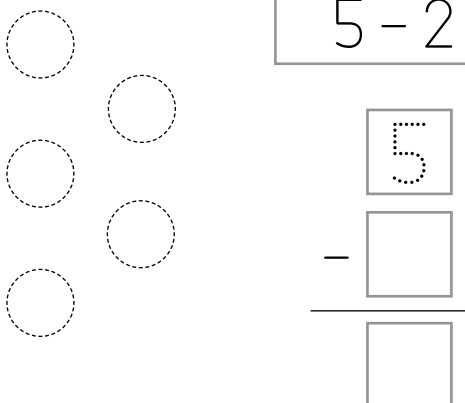
$$4 + 3$$



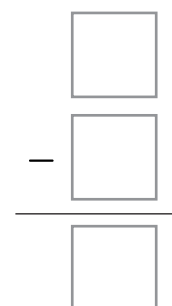
$$6 + 2$$



$$5 - 2$$



$$7 - 3$$



Nome _____

Data _____

1 Relaciona con números.

1. SOL

2. TOUPA

3. PONTE

4. MESA



2 Relaciona.



os dentes

o dedal



o pan

os peites



3 Quen é Xulia? Le e arrodea o debuxo.

Xulia di que ela viaxa
sen saír da súa casa:
le unha novela de aventuras
e ten diversión segura.



4 Separa dúas palabras en cada caso e cópiaas na pauta.

unhas rochas

uns cans

unha foca

un moucho

5 Escolle e copia onde corresponda.

gabardina



cociñeira



balea



6 Arrodea no debuxo

un farol

unha raqueta

uns remos

un balón



Avaliación primeiro trimestre

Nome _____

Data _____

1 Relaciona e escribe as dúas letras que faltan en cada caso.



anias a

a os

on e

en a

2 Completa con o, a, os ou as.

leite

calor

sopas

chapeus

boneca

irmáns

mel

nariz

cores

3 Atopa e escribe a palabra que corresponde a cada imaxe.

hoxe hórreo hotel hora home



4 Completa con *un, unha, uns* ou *unhas*.



coco



cocos



agasallo



agasallos



cunca



cuncas



mazá



mazás

5 Ordena e escribe.

1
Cintia

3
unha película.

2
ve



2
pesca

3
no lago

1
Gustavo

4
xeado.



Nome _____

Data _____

1 Que sentido utiliza cada un? Escribe.

vista

olfacto

gusto

oído

tacto



2 Marca os seres vivos.

☐ esquío

☐ cadeira

☐ casa

☐ rapaza

☐ rosa

☐ sofá

3 Quen está coidando o seu corpo? Marca.



Nome _____

Data _____

1 Escribe V (verdadeiro) ou F (falso).

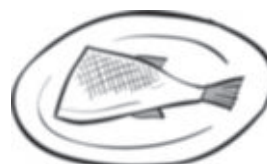
- ☐ A cabeza, os brazos e o tronco son partes do corpo.
- ☐ O corpo dóbrase por algunhas partes.
- ☐ Co oído distinguimos os olores.

2 Escribe polo menos dous nomes en cada caso.

seres
vivos

seres
inertes

3 Que alimentos elixirías para tomar un almorzo completo? Arrodea.



Nome _____

Data _____

- 1 Risca as palabras que non son elementos dunha casa.
Despois, escribe.**

balcón	árbore
parque	ventá

casa

- 2 Que fai? Arrodea as oracións relacionadas coa profesión.
Escribe de quen se trata.**



- Coida a rúa.
- Coida a nosa saúde.
- Atende os pacientes.

É unha _____

- 3 Une e completa un dereito dos nenos e o seu deber.**

Dereito a recibir

colaborar.

Deber de

afecto.

Nome _____

Data _____

1 Escribe elementos dunha casa.

casa	
te^{ll}ado	

2 Que profesión ten? Escribe todo o que saibas do seu traballo.



3 Marca as afirmacións que se refiren aos dereitos dos nenos e das nenas.

- ☐ Recibir atención médica.
- ☐ Estudar.
- ☐ Recibir educación.
- ☐ Recibir afecto.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba B	ACTIVIDADES
Completa palabras con las sílabas directas e inversas <i>se/es</i> .		1
Lee, comprende y escribe palabras asociadas con una imagen.		2
Clasifica palabras con <i>B</i> y <i>V</i> .		3
Discrimina palabras con <i>R</i> (sonido fuerte y suave).		4
Escribe palabras con un mismo sonido usando diferentes grafías (<i>C/Q</i> y <i>G/GU</i>).		5
Completa una felicitación de Navidad ajustando el vocabulario al tema.		6

Soluciones

- 1** semáforo; esqueleto. **4** torre; zorro; jarra.
2 papelera; lechuza. **5** barquito; tortuguita; muñequita.
3 Con b: **caballo**, **abeja**. / Con v: **vaca**, **oveja**. **6** R. L.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba A	ACTIVIDADES
Completa palabras con las sílabas directas e inversas <i>se/es</i> .		1
Lee, comprende enunciados y asocia con su imagen.		2
Escribe palabras con <i>B</i> y <i>V</i> aplicando las normas básicas de ortografía.		3
Identifica y clasifica palabras con <i>R</i> (sonido fuerte y suave).		4
Escribe palabras con un mismo sonido usando diferentes grafías (<i>C/Q</i> y <i>G/GU</i>).		5
Escribe una felicitación de Navidad ajustando el vocabulario al tema.		6

Soluciones

- 1** secador; semáforo; escalera; esqueleto. **4** zorro; jarra; torre; rata.
2 Es una papelera. **5** barquito; tortuguita; muñequita; laguito.
 Es una lechuza. **6** R. L.
3 Con b: **caballo**, **abeja**. / Con v: **vaca**, **oveja**.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba B	ACTIVIDADES
Cuenta y escribe las decenas y unidades que representan un número de objetos.		1
Completa series numéricas hasta el 19.		2
Ordena números de mayor a menor.		3
Expresa matemáticamente situaciones de suma utilizando la decena, comprendiendo el valor que tienen las cifras del número.		4
Calcula sumas y restas en vertical.		5

Soluciones

1 8 / 0 D 8 U; 13 / 1 D 3 U

2 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19

3 10, 9, 8, 7, 6

4 $10 + 4 = 14$; 1 decena y 4 unidades;

5 $4 + 3 = 7$ / $6 + 2 = 8$ / $5 - 2 = 3$ / $7 - 3 = 4$
Compruebe que los alumnos colorean, colocan los números y calculan las cantidades correctas.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba A	ACTIVIDADES
Cuenta y escribe las decenas y unidades que representan un número de objetos.		1
Completa series numéricas hasta el 19.		2
Ordena números de mayor a menor.		3
Expresa matemáticamente situaciones de suma utilizando la decena, comprendiendo el valor que tienen las cifras del número.		4
Calcula sumas y restas en vertical.		5

Soluciones

1 8 / 0 D 8 U; 6 / 0 D 6 U; 13 / 1 D 3 U;
17 / 1 D 7 U

2 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19

3 9, 7, 3 / 18, 11, 6, 4

4 1 decena y 4 unidades; $10 + 4 = 14$
1 decena y 5 unidades; $10 + 5 = 15$

5 $4 + 3 = 7$ / $6 + 2 = 8$ / $5 - 2 = 3$ / $7 - 3 = 4$
Compruebe que los alumnos dibujan, colocan los números y calculan las cantidades correctas.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba B	ACTIVIDADES
Le palabras coas grafías coñecidas e asóciaas con imaxes que as representan.		1
Identifica grupos nominais en singular e en plural con artigo e substantivo e asóciaos coas imaxes.		2
Le e comprende un texto descritivo e identifica o personaxe de quen fala.		3
Separa palabras e escribeas seguindo o trazo e a direccionalidade das grafías.		4
Discrimina palabras e asóciaas coa imaxe que corresponde.		5
Le e asocia grupos nominais con imaxes incluídas nunha escena.		6

Solucións

- De esquerda a dereita: 4, 1, 2, 3.
- Comprobe que relacionan cada grupo coa imaxe correspondente.
- Cómpre arrodear o debuxo superior.
- unhas rochas / uns cans / unha foca / un moucho.
- De arriba abaixo: cociñeira, balea, gabardina.
- De esquerda a dereita: uns remos, un balón, un farol, unha raqueta.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba A	ACTIVIDADES
Completa e repasa palabras coas grafías que corresponden e relaciónaaas coa imaxe axeitada.		1
Completa grupos nominais con artigos.		2
Identifica e escribe palabras con <i>h</i> .		3
Completa grupos nominais con <i>un</i> , <i>unha</i> , <i>uns</i> , <i>unhas</i> , consonte coa concordancia e escribe correctamente o dígrafo <i>nh</i> .		4
Ordena e escribe oracións seguindo a orde dada.		5

Solucións

- fantasma / dados / ponte / tenda.
- o leite / a calor / as sopas / os chapeus / a boneca / os irmáns / o mel / o nariz / as cores.
- home / hotel.
- un coco / uns cocos; un agasallo / uns agasallos; unha cunca / unhas cuncas; unha mazá / unhas mazás.
- Cintia ve unha película. Gustavo pesca no lago xeadado.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba B	ACTIVIDADES
Recoñece os cinco sentidos.		1
Coñece e clasifica seres vivos e inertes.		2
Identifica hábitos saudables.		3

Solucións

- 1 Gusto, oído, vista, olfacto, tacto.
- 2 Marcar **esquíu, rosa e rapaza**.
- 3 R. M.: Marcar a segunda e a terceira viñeta.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba A	ACTIVIDADES
Identifica partes do corpo e recoñece a función dos sentidos.		1
Distingue entre seres vivos e inertes.		2
Valora a importancia dun almorzo saudable.		3

Solucións

- 1 V, V, F.
- 2 R. M.: seres vivos (**carballo, raposo**).
Seres inertes (**mesa, balón**).
- 3 R. M.: **leite, zume, pan e aceite**.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba B	ACTIVIDADES
Recoñece os elementos dunha casa.		1
Coñece profesións e identifica os servizos que prestan.		2
Recoñece algúns dereitos dos nenos e das nenas.		3

Solucións

- 1 Riscar **árbore**, **parque**. Escribir **balcón**, **ventá**.
- 2 Arrodear: Coida a nosa saúde. Atende os pacientes. É unha **médica**.
- 3 Dereito a recibir afecto. Deber de colaborar.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba A	ACTIVIDADES
Recoñece os elementos dunha casa.		1
Coñece profesións e identifica os servizos que prestan.		2
Recoñece algúns dereitos e deberes dos nenos e das nenas.		3

Solucións

- 1 R. M.: tellado, **ventá**, **balcón**, **cheminea**.
- 2 R. M.: É unha médica. O seu traballo consiste en atender e coidar a saúde dos pacientes.
- 3 Marcar: Recibir atención médica. Recibir educación. Recibir afecto.

Rexistro de cualificaci3ns

[illegible]

Nota.

* **Leng.:** Lengua.

* **Ling.:** Lingua.

* **Matem.:** Matemáticas.

* **C. Nat.:** Ciencias da Natureza.

* **C. Soc.:** Ciências Sociais.

[illegible]

Rexistro de cualificaci3ns

[illegible]

Nota.

* **Leng.:** Lengua.

* **Ling.:** Lingua.

* **Matem.:** Matemáticas.

* **C. Nat.:** Ciências da Natureza.

* **C. Soc.:** Ciências Sociais.

[illegible]

Nombre _____

Fecha _____

La fiesta de Mar

**Esta es la fiesta de Mar.
Mar les ha regalado un
poema.**

Este nene guapo
se duerme en su cuna
y, desde lo alto,
le canta la Luna.
Luego, el portalito
lo ilumina el Sol
y despierta al nene
con todo su amor.



1 Lee el poema con entonación adecuada marcando mucho la rima.

2 Colorea los regalos según la clave. Luego, contesta.

 rojo 1 decena

 azul 9 unidades

¿Cuántos regalos hay? Hay decena
y unidades. Hay regalos.

3 ¿Cómo se llaman? Escribe los nombres.



E _____ y H _____



R _____ y C _____



F _____ y N _____



M _____, L _____ y A _____

4 Calcula.

¿Cuántos regalos tienen los abuelos?

$$\boxed{2} + \boxed{} + \boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

Tienen $\boxed{}$ regalos.

¿Cuántos regalos tienen los papás?

$$\boxed{1} + \boxed{} = \boxed{}$$

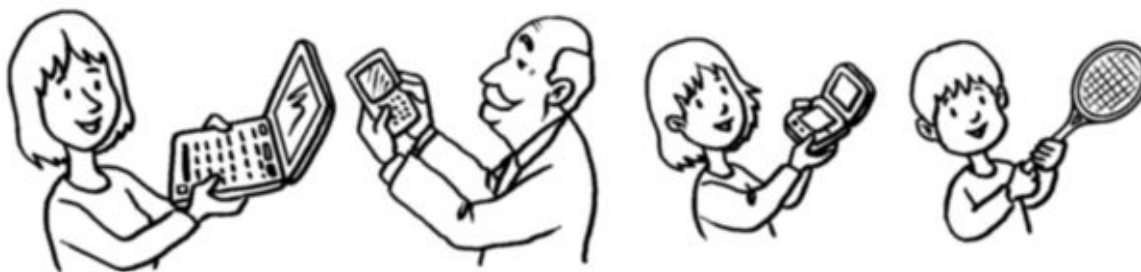
Tienen $\boxed{}$ regalos.

¿Cuántos regalos tienen los niños?

$$\boxed{} + \boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

Tienen $\boxed{}$ regalos.

5 ¿Qué regalo le gusta más a cada uno?



Al abuelo le gusta el

A mamá le gusta el

A Mar

6 ¿Qué regalos te gustan más a ti?

7 Inventa otro poema cambiando algunas palabras.

Lola

lindo

cama

nana

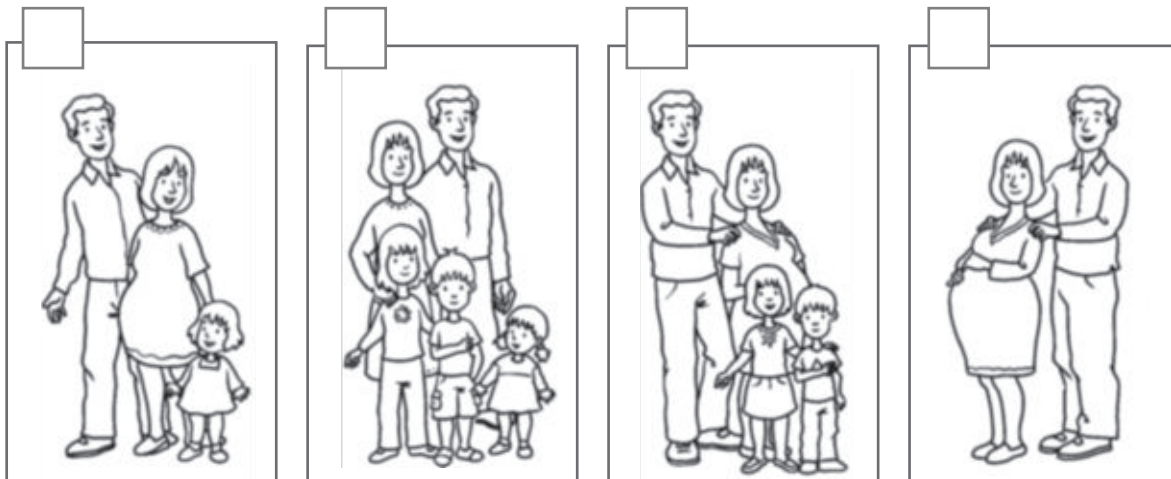
Este nene

se duerme en su

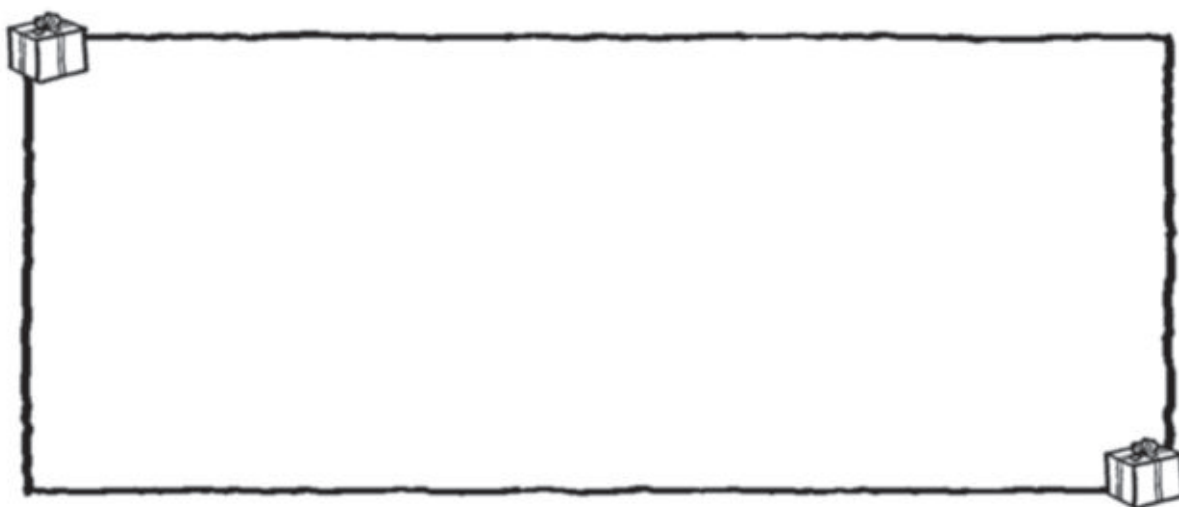
y su hermana

le canta una

8 ¿Cómo ha cambiado la familia de Mar? Numera en orden.



9 Dibuja a las personas de tu familia.



10 Escribe los nombres de las personas que has dibujado.

Tabla de seguimiento de evaluación por competencias

Niveles de referencia	
Reproduce con sus propias palabras ideas generales que ha escuchado.	
Muestra interés por conocer palabras nuevas y utilizarlas en contextos diferentes.	
Lee sílabas, palabras y oraciones.	
Lee textos cortos de distintos tipos con entonación adecuada y respetando la puntuación (coma, punto, admiración e interrogación).	
Reconoce las ideas principales y los acontecimientos relevantes de poemas, cuentos y textos expositivos y dramáticos muy sencillos. Expresa verbalmente o por escrito dichos contenidos.	
Relaciona textos e imágenes para obtener una comprensión más completa de sus lecturas.	
Contesta preguntas sencillas para expresar sus propios gustos respecto a un texto (nivel básico previo a la crítica).	
Conoce y aplica normas básicas de ortografía.	
Se apoya en su memoria visual para escribir palabras correctamente.	
Identifica y utiliza conceptos gramaticales muy generales: la sílaba, la palabra, nombres, acciones...	
Escribe trazos básicos, letras, grupos consonánticos y oraciones formadas por letras conocidas, asociando fonemas y grafías.	
Muestra interés por escribir de forma cada vez más autónoma y correcta.	
Aplica la concordancia entre los nombres y determinantes del grupo nominal.	
Respeto el orden de las palabras en la oración. Empieza a mostrar conocimiento del punto para separar ideas en oraciones.	
Establece relaciones básicas entre lenguajes diferentes (lenguaje escrito y lenguaje matemático o gráfico).	
Realiza razonamientos inmediatos para elegir datos y operaciones y realiza los cálculos necesarios.	
Expresa las soluciones a los problemas gráficamente o en forma de texto.	
Supera las dificultades de manera cada vez más autónoma.	
Identifica los datos relevantes para resolver un problema.	
Es capaz de representar números y cantidades en diferentes soportes.	
Reconoce e interpreta números en diferentes entornos (enunciados de problemas, textos, rótulos, tablas...).	
Comprende y utiliza correctamente el valor posicional de las cifras de un número.	
Aplica sus conocimientos sobre la suma y la resta a la solución de problemas y coloca los factores correctamente.	
Expresa oralmente la información apoyándose en gráficos y textos.	
Formula hipótesis sobre sus observaciones.	
Toma iniciativas y manifiesta progresiva autonomía en sus tareas.	
Observa, identifica y describe las principales partes del cuerpo humano y sus características.	
Progresar en la identificación de las emociones y sentimientos propios y de los compañeros y manifiesta conductas empáticas.	
Relaciona los hábitos saludables con el bienestar personal y explica situaciones en las que se siente bien/mal.	
Amplía su vocabulario y lo utiliza con progresivo rigor.	
Comprende e interpreta informaciones que obtiene de diferentes soportes: textos, imágenes, gráficos, tablas...	
Observa y describe elementos de su entorno inmediato utilizando vocabulario adecuado y siguiendo pautas y guiones cerrados.	



Tabla de seguimiento de evaluación por competencias

Niveles de referencia	
Observa y describe imágenes, tablas, gráficos, etc., utilizando vocabulario adecuado y siguiendo pautas y guiones cerrados.	
Describe las relaciones de parentesco y expresa dichas relaciones con sus propias palabras.	
Describe su entorno próximo de relación, los lugares en los que se desarrollan sus actividades, los elementos característicos de cada uno de ellos y las personas con las que interactúa.	
Comprende la importancia de cumplir las normas de convivencia en diferentes ámbitos de relación.	
Relaciona las normas de convivencia con diferentes situaciones en los ámbitos de relación en los que se desenvuelve.	
Explica la historia reciente de su familia y su presencia en dicha historia.	
Describe el paso del tiempo en su entorno natural y social.	
Establece relaciones temporales entre acontecimientos, situaciones, imágenes...	

Nota.

- * **CL.** Comunicación lingüística.
- * **CMCT.** Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- * **CD.** Competencia digital.
- * **AA.** Aprender a aprender.
- * **CSC.** Competencias sociales y cívicas.
- * **IEE.** Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- * **CEC.** Conciencia y expresiones culturales.

[illegible]

La fiesta de Mar

Evaluación por competencias

[illegible]

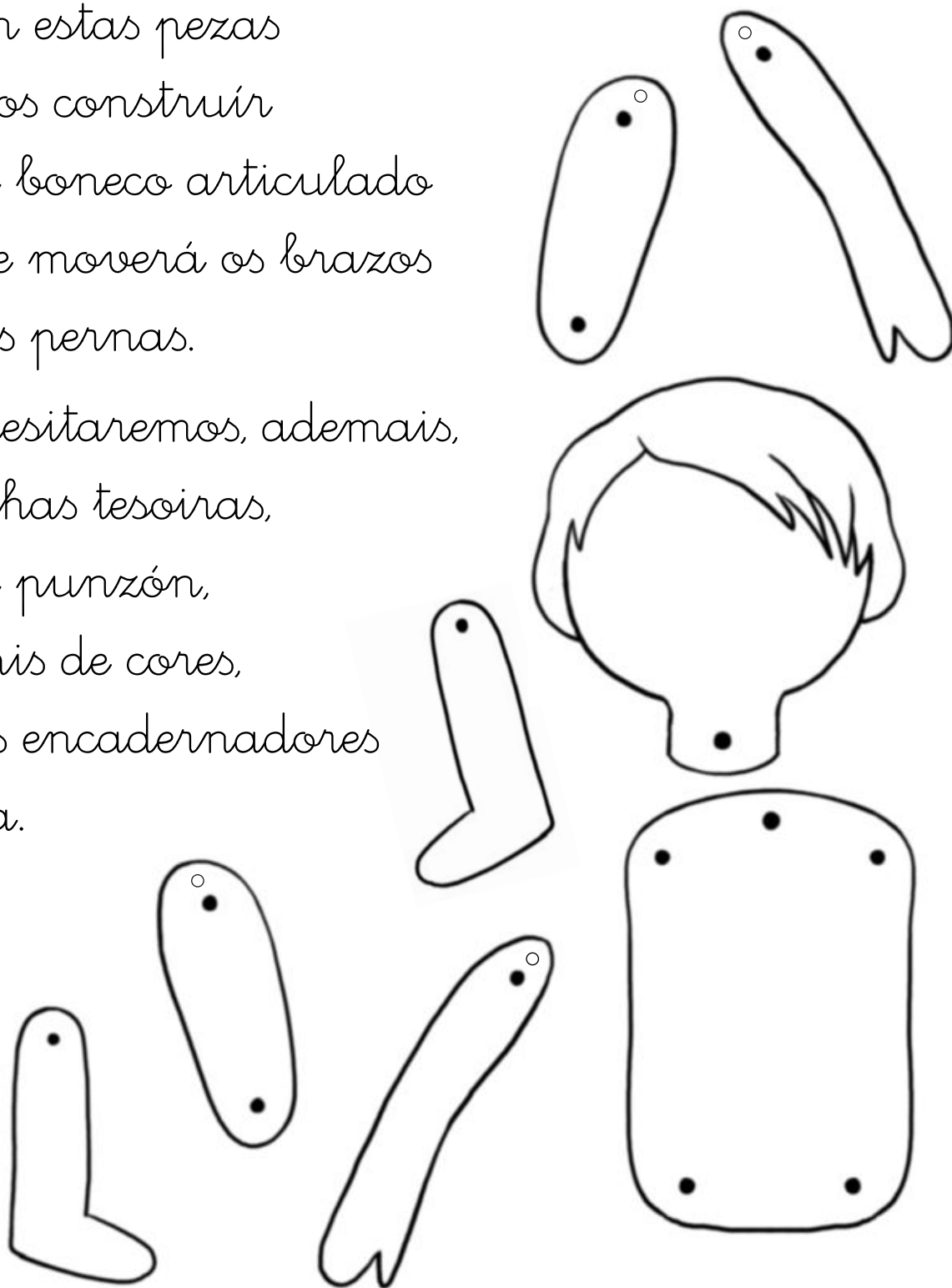
Nome _____

Data _____

Constrúo un boneco

Con estas pezas
imos construír
un boneco articulado
que moverá os brazos
e as pernas.

Necesitaremos, ademais,
unhas tesoiras,
un punzón,
lapis de cores,
seis encadernadores
e la.



- 1 Recorta a cabeza e debuxa as partes da cara. Para que non che esqueza ningunha, escribe os nomes.









- 2 Recorta o resto das pezas e pica os círculos co punzón. Despois, debuxa un esquema do corpo humano que che axude a montar o teu boneco.



- 3 Usa os encadernadores para unir as distintas partes do boneco. En que articulacións os vas colocar? Escribe.









- 4** Como vas vestir o teu boneco? Arrodea a roupa que vas debuxar sobre o corpo.



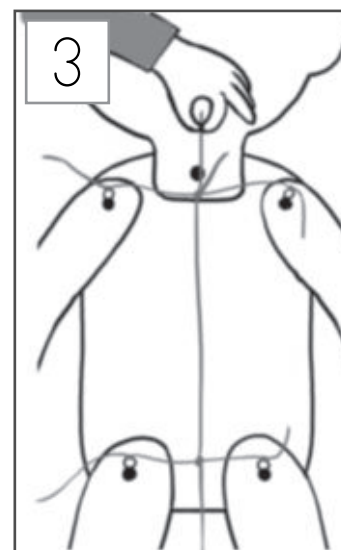
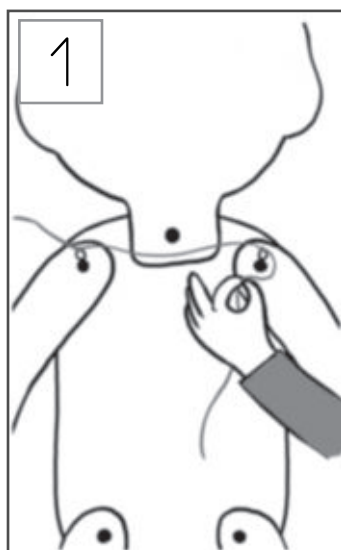
- 5** Debuxa a roupa sobre o boneco e colorea.

- 6** Une os puntos iguais cunha liña recta.

Despois utiliza as liñas que debuxaches para medir a la e corta tres anacos: dous curtos e un longo.



- 7 Sigue as instrucións e une os anacos de la que cortaches por detrás do teu boneco.**



- 8 Tira da corda e escribe as partes do corpo que move o teu boneco.**

O meu boneco move

- 9 Inventa un nome para o boneco e escribe como é.**

O boneco chámase

O pelo é

Os ollos son

Leva posto

Táboa de seguimento da avaliación por competencias

Niveis de referencia	
Reproduce coas súas palabras ideas xerais que escoitou.	
Mostra interese por coñecer palabras novas e utilízalas en contextos diferentes.	
Le sílabas, palabras e oracións.	
Le textos curtos de distintos tipos coa entoación axeitada e respectando a puntuación (coma, punto, admiración e interrogación).	
Recoñece as ideas principais e os acontecementos relevantes de poemas, contos e textos expositivos e dramáticos moi sinxelos. Expresa verbalmente ou por escrito eses contidos.	
Relaciona textos e imaxes para obter unha comprensión máis completa das súas lecturas.	
Contesta preguntas sinxelas para expresar os gustos propios respecto a un texto (nivel básico previo á crítica).	
Coñece e aplica normas básicas de ortografía.	
Apóiasse na súa memoria visual para escribir palabras correctamente.	
Identifica e utiliza conceptos gramaticais moi xerais: a sílaba, a palabra, nomes, accións...	
Escribe trazos básicos, letras, grupos consoánticos e oracións formadas por letras coñecidas, asociando fonemas e grafías.	
Mostra interese por escribir de forma cada vez máis autónoma e correcta.	
Aplica a concordancia entre os nomes e os determinantes do grupo nominal.	
Respecta a orde das palabras na oración. Empeza a mostrar coñecemento do punto para separar ideas en oracións.	
Establece relacións básicas entre linguaxes diferentes (linguaxe escrita e linguaxe matemática ou gráfica).	
Realiza razoamentos inmediatos para elixir datos e operacións e realiza os cálculos necesarios.	
Expresa as solucións aos problemas graficamente ou en forma de texto.	
Supera as dificultades de xeito cada vez máis autónomo.	
Identifica os datos relevantes para resolver un problema.	
É quen de representar números e cantidades en diferentes soportes.	
Recoñece e interpreta números en diferentes ámbitos (enunciados de problemas, textos, rótulos, táboas...).	
Comprende e utiliza correctamente o valor posicional das cifras dun número.	
Aplica os seus coñecementos sobre a suma e a resta á solución de problemas e coloca os factores correctamente.	
Expresa oralmente a información apoiándose en gráficos e textos.	
Formula hipóteses sobre as súas observacións.	
Toma iniciativas e manifesta progresiva autonomía nas súas tarefas.	
Observa, identifica e describe as principais partes do corpo humano e as súas características.	
Prograsa na identificación das emocións e dos sentimentos propios e dos compañeiros e manifesta empatía.	
Relaciona os hábitos saudables co benestar persoal e explica situacións en que se sente ben/mal.	
Amplía o seu vocabulario e utilízao con progresivo rigor.	
Comprende e interpreta informacións que obtén de diferentes soportes: textos, imaxes, gráficos, táboas...	
Observa e describe elementos do seu contorno inmediato utilizando vocabulario axeitado e seguindo pautas e guiños pechados.	

[illegible]

Niveis de referencia	
Observa e describe imaxes, táboas, gráficos, etc., utilizando vocabulario axeitado e seguindo pautas e guións pechados.	
Describe as relacións de parentesco e expresa esas relacións coas súas palabras.	
Describe o seu contorno próximo de relación, os lugares en que se desenvolven as súas actividades, os elementos característicos de cada un deles e as persoas con que interactúa.	
Comprende a importancia de cumprir as normas de convivencia en diferentes ámbitos de relación.	
Relaciona as normas de convivencia con diferentes situacións nos ámbitos de relación en que se desenvolve.	
Explica a historia recente da súa familia e a súa presenza nesa historia.	
Describe o paso do tempo no seu contorno natural e social.	
Establece relacións temporais entre acontecementos, situacións, imaxes...	

Nota.

- * **CL.** Comunicación lingüística.
- * **CMCT.** Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía.
- * **CD.** Competencia dixital.
- * **AA.** Aprender a aprender.
- * **CSC.** Competencias sociais e cívicas.
- * **IEE.** Sentido de iniciativa e espírito emprendedor.
- * **CEC.** Conciencia e expresións culturais.

[illegible]

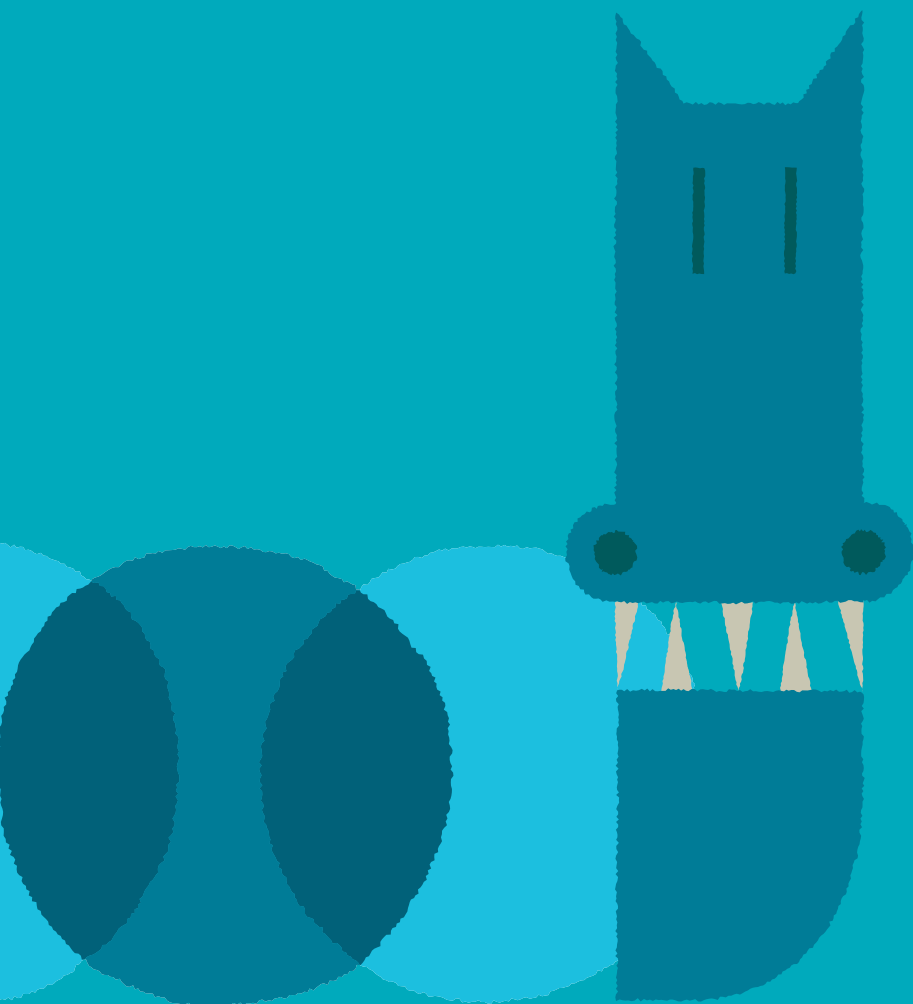
Constrúo un boneco

Avaliación por competencias

[illegible]



**RECURSOS
FOTOCOPIABLES.
PLAN DE MELLORA
E PROGRAMA
DE AMPLIACIÓN**



Nombre _____ Fecha _____

1 Rodea.

mo	ma	me	mo	mi	mo
mu	mu	mi	mu	mo	mi
mimo	mami	mima	mimo		
Mimí	Mime	Mimí	Memé		

2 Completa con m. Después, copia.

mapa



pu a



a á



Mapi

3 Copia.

¡Mamá, me empapa!

Nombre _____

Fecha _____

1 Rodea.

 pa	pe	po	pa	pu	pa
 pi	pi	pa	pu	pi	po
 papá	papi	pipa	papá	aípa	
 Pepe	Pepe	Pepe	Pepe	Pepa	

2 Completa con p. Después, copia.

pía



epo



ie



u a

3 Copia.

¡Aípa, papá!

Nombre _____

Fecha _____

1 Rodea.

lu la lu lo la lu lo

Lo Lu Li Lo La Lo Le

ola lee lila ola ala

Lia Lio Luli Lolo Lia

2 Completa las palabras con la, lo o lu. Después, copia.

pila



mu



pa



pe

3 Copia.

El pulpo Eloy lee.

Nombre _____

Fecha _____

4 Une las palabras que empiezan igual.

lago

leche

libro

lobo

lunar

lápiz

la

li

lu

le

lo

lista

letra

labio

lupa

lomo

limón

5 Copia.

lupa

lomo

lila

pulpo

palo

papel

Nombre _____

Fecha _____

1 Rodea.

si su is si us es si

is is os us su si is

su sa su si su is us

us us si su us is es

2 Primero, une. Después, escribe.



oso

sopa



asa

sapo





3 Copia.



Susma pasea al sol.

Nombre _____

Fecha _____

4 Une las palabras que empiezan igual.

saco

seda

silla

sol

suma

siesta

se

si

sa

so

su

siete

sepia

sal

surtidor

sofá

sonido

5 Copia.

suelo

salsa

sopa

polos

alas

pies

Nombre _____

Fecha _____

1 Rodea ta, te, ti, to, tu.**2 Completa.**

	to		ta
	no		pa
	mo		se
	pilo		pale

3 Copia.

¡Ay, Teo, me asustas!

Nombre _____

Fecha _____

4 Escribe donde corresponda.

topo
tapa
maleta
pato
tomate







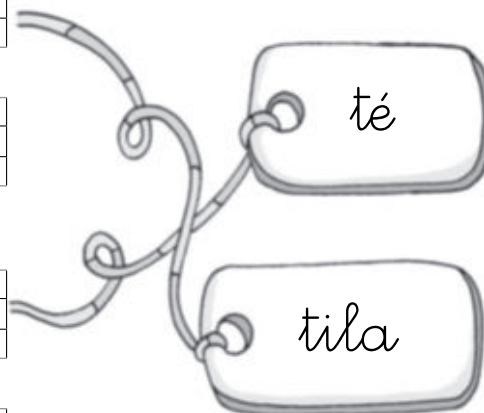




5 Sigue la cuerda, completa y copia.

Mateo toma

Maite toma



Nombre _____ Fecha _____

1 Rodea da, de, di, do, du.**2 Elige la palabra correcta. Después, completa.**

dátiles tostadas

Adela toma



pelado peludo

El oso es



salado miedoso

Samuel es

Nombre _____ Fecha _____

3 Rodea y escribe.

dado



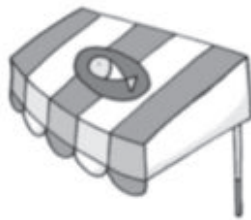
medias



dedo

medida

todo



pomada



toldo

tostada

4 Completa y copia.

diadema

espada



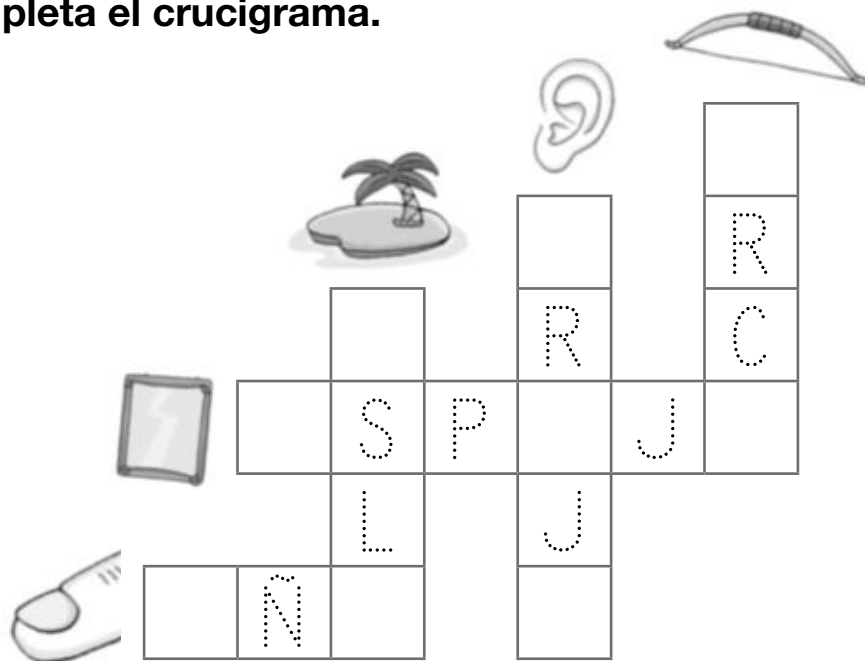
La dama y su



El soldado y su

Nombre _____ Fecha _____

1 Completa el crucigrama.



2 Forma otra palabra cambiando una vocal en cada caso.

	▶			▶	
dado		d d	tela		t l
	▶			▶	
velo		v l	foco		f c

3 Escribe tu nombre y tus apellidos.

Nombre _____

Fecha _____

1 Cuenta las letras y escribe donde corresponda.

dálmata
medusa
té
salsa
tos
sapo

T	É						

2 Numera y escribe en orden.

- ☐ Susi saltó la tapia.
- ☐ Su papá le puso pomada.
- ☐ ¡Ay! Se lastimó el pie.



Nombre _____

Fecha _____

1 Escribe palabras encadenadas.



la



na



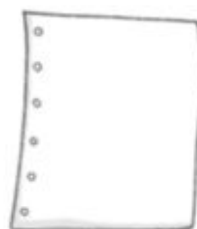
ma



na



la



na

Nombre _____ Fecha _____

**1 ¿Cuántos sombreros hay? Cuenta y rodea el número.
Después, escribe.**






3 4 5

4




1 2 3







4 5 6









6 7 8








5 6 7











7 8 9







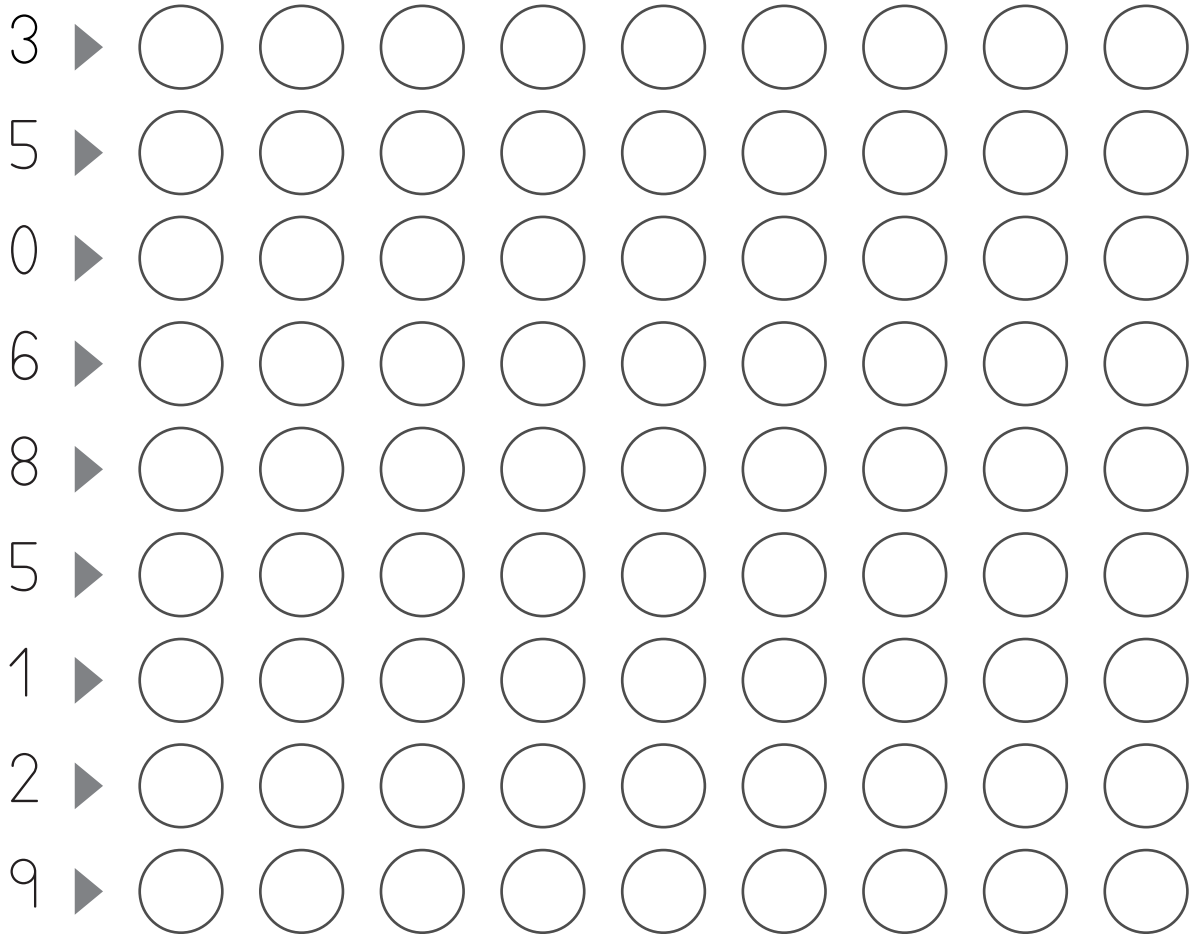



7 8 9

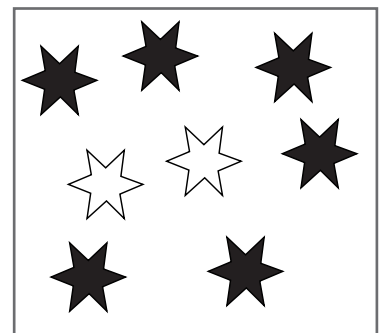
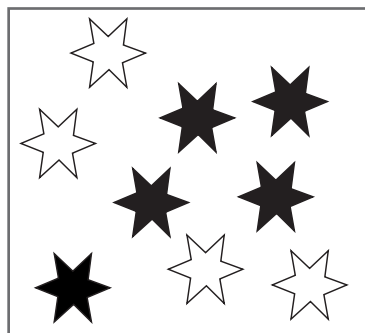
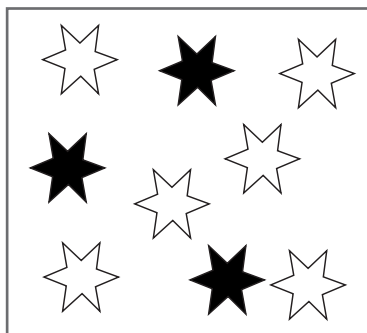
Nombre _____

Fecha _____

2 Colorea.



3 ¿Cuántas estrellas hay? Cuenta y escribe el número.



Nombre _____

Fecha _____

4 Cuenta y escribe los números. Después, dibuja.



4



3



7



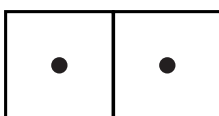
3



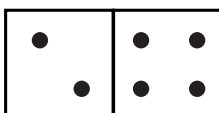
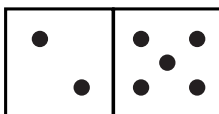
3



5 Repasa y completa. Después, une.



1 1



2 4

8

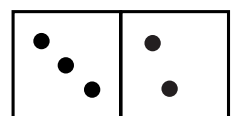
5

7

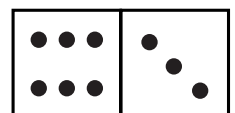
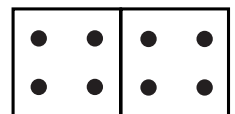
2

6

9



3 2



Nombre _____

Fecha _____

1 ¿Cuántas bicicletas hay en total? Cuenta y completa.

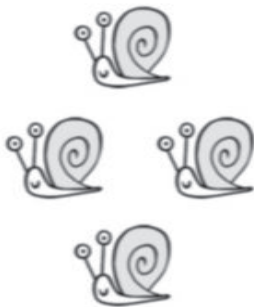


y son .

$$\square + \square = \square$$

Hay bicicletas.

2 ¿Cuántos animales hay? Completa.



$$\square + \square = \square$$

Hay caracoles.



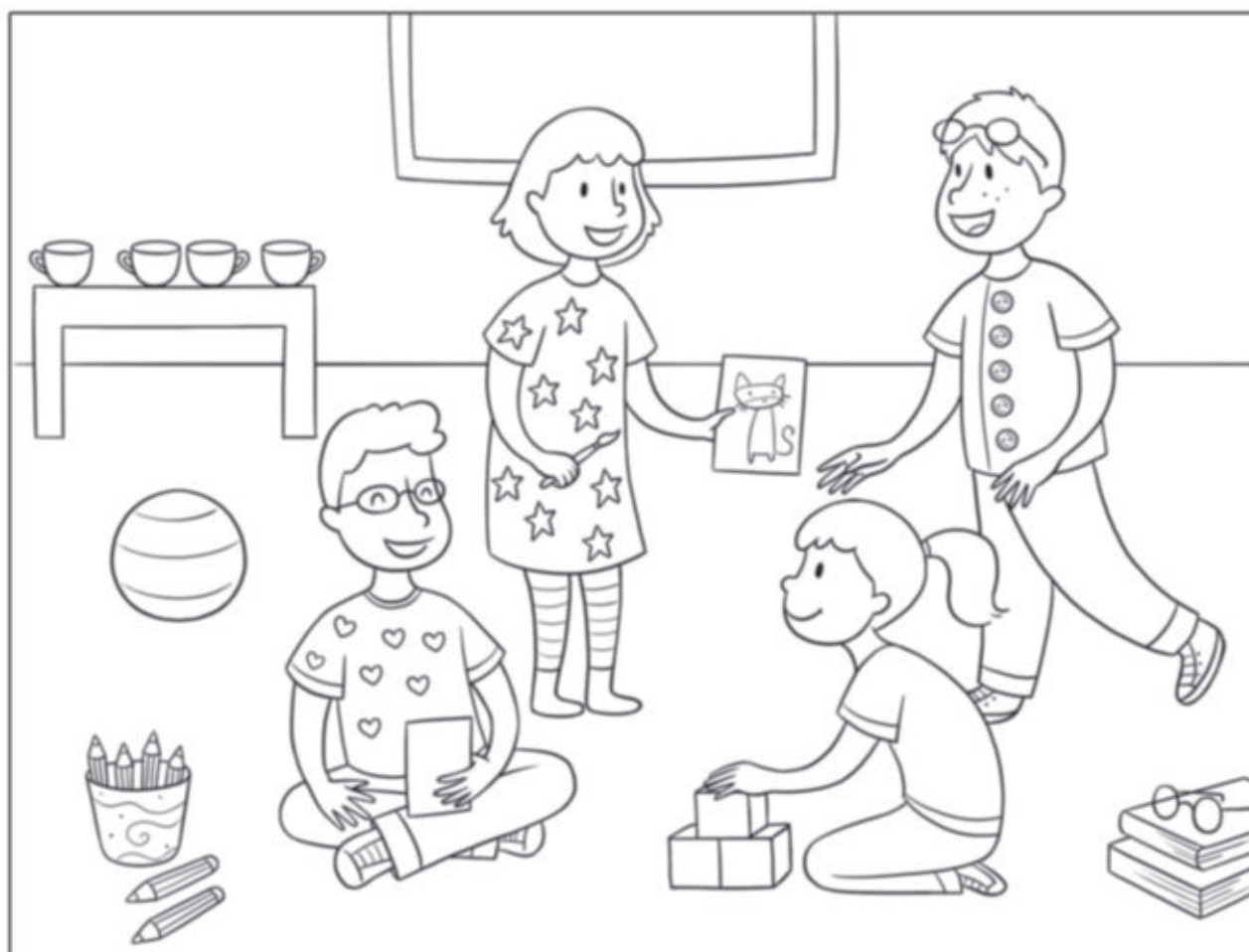
$$\square + \square = \square$$

Hay mariposas.

Nombre _____ Fecha _____

1 Observa el dibujo. Encuentra los objetos y coloréalos.

ROJO 7 ▶ 	AZUL 4 ▶ 	GRIS 6 ▶ 
VERDE 9 ▶ 	AMARILLO 3 ▶ 	MARRÓN 5 ▶ 



Nombre _____

Fecha _____

1 ¿Qué número es? Observa y rodea.



3

4

5



3

4

5

2 Calcula en cada caso cuántos hay y rodea el número.



4



5

6



5

6

7



7



8

9



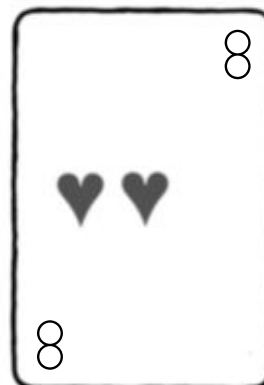
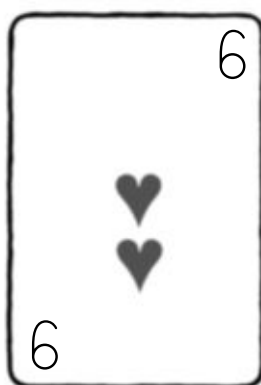
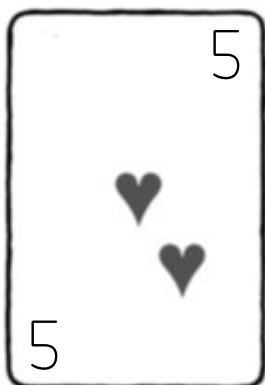
7



8

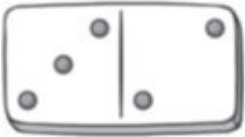
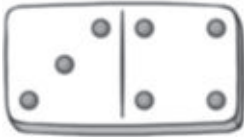
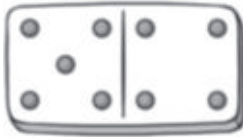
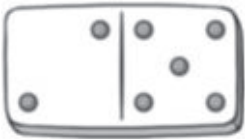
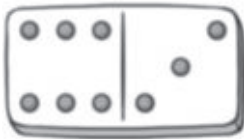
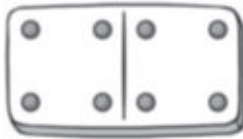
9

3 Dibuja en cada carta los corazones que faltan.



Nombre _____ Fecha _____

1 Suma.

 $\boxed{3} + \boxed{2} = \boxed{}$	 $\boxed{3} + \boxed{} = \boxed{}$	 $\boxed{5} + \boxed{} = \boxed{}$
 $\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$	 $\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$	 $\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$

2 Suma y une.

$3 + 2$	6	$5 + 3$	9
$5 + 1$	5	$7 + 2$	8

3 Completa las series.

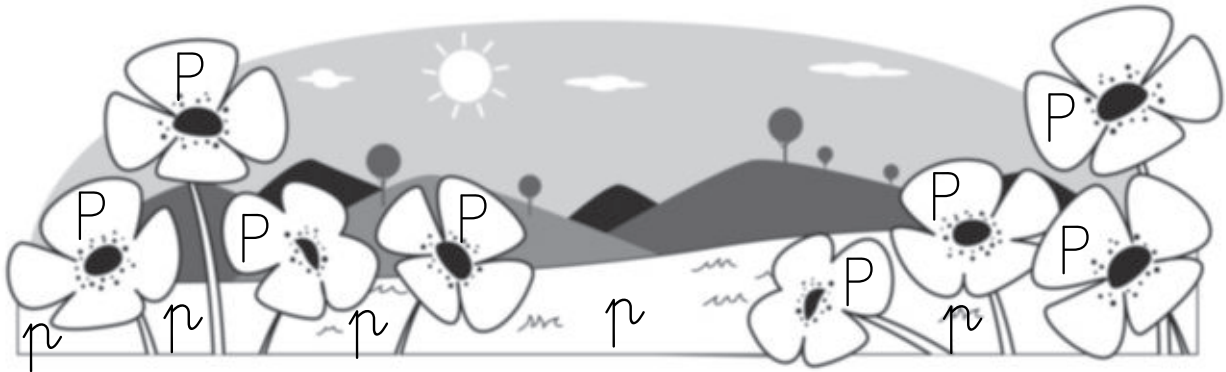
$\textcircled{1} \xrightarrow{+1} \textcircled{2} \xrightarrow{+2} \textcircled{} \xrightarrow{+1} \textcircled{} \xrightarrow{+2} \textcircled{}$

$\textcircled{3} \xrightarrow{+1} \textcircled{} \xrightarrow{+1} \textcircled{} \xrightarrow{+2} \textcircled{} \xrightarrow{+2} \textcircled{}$

$\textcircled{2} \xrightarrow{+2} \textcircled{} \xrightarrow{+3} \textcircled{} \xrightarrow{+1} \textcircled{} \xrightarrow{+1} \textcircled{}$

Nome _____

Data _____

1 Pinta de vermello onde hai P e de verde onde hai p.**2 Pinta a palabra que corresponda en cada caso.**

pa	po	pé	pu
ap	pa	po	apa
apu	púa	pau	pía

3 Que din? Copia no seu lugar.

Papá, pipí!

Ai, Pepa.



Nome _____

Data _____

4 Cales comezan por r? Pinta.**5 Relaciona e escribe.**

rúa

pipo

apio

papaia



6 Marca e copia.
☐

Paio e o pai.

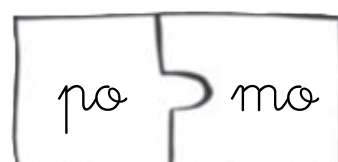
☐

Paio e a pipa.



Nome _____

Data _____

1 Pinta a peza que ten a sílaba con m.**2 Relaciona.**

MA

MI

MU

ME

MO

mu

me

mo

ma

mi

3 Marca a correcta.
☐

mapa

☐

pipa


☐

moa

☐

mamá

4 Copia e colorea.

o mimo e a momia

Nome _____

Data _____

5 Repasa e copia a palabra que corresponda á imaxe.



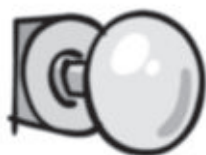
mamá

mamia



mapa

maia



mapa

mapa

6 Completa con m e escribe debaixo onde corresponda.

oa

aio

i no

poe a



Nome _____

Data _____

1 Cales teñen l? Arrodea.**2 Que animal leva ao pai de Paula? Observa e subliña.**

O puma

A mula

3 Repasa a palabra axeitada.

pelo

mel

la

pelo

mel

lesa

Nome _____

Data _____

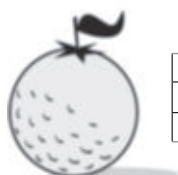
4 Copia onde corresponda.

a lúa

a leoa

a lila



5 Repasa.

o pomelo



o papel

6 Copia e relaciona.

Emilio limpa o po.

Paula le o poema.



Nome _____

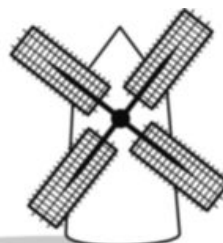
Data _____

1 Pinta da mesma cor os que son iguais.**2 Observa e marca a verdadeira.**

- ☐ Susa aséase.
- ☐ Susa pésase.
- ☐ Susa pasea.

3 Repasa e copia.

suma



aspa



espuma



mesa

Nome _____

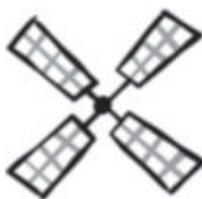
Data _____

4 Relaciona e copia.

siamés

aspa

Sole



sepia

sol

Ismael

5 Escribe onde corresponda.

Saúl suma só.

Samuel súa ao sol.



Nome _____

Data _____

1 Que palabras teñen t? Pinta.

leite



salame



polea



peto

2 Marca a opción correcta.
☐ peite

☐ peito

☐ pista

☐ pasta

☐ maleta

☐ meta
3 Quen é cada un? Fíxate e escribe.

Tomé atopou seis selos



É _____

Mateo atopou sete selos

É _____



Nome _____ Data _____

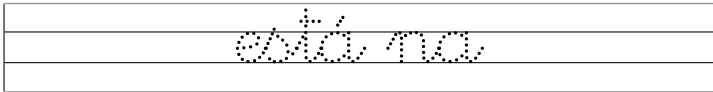
4 Relaciona as palabras que son iguais.

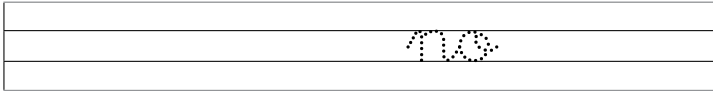
POSTAL	tulipa	PATA	tema
pata	TEMA	postal	TULIPA

5 Onde está cada un? Sigue o camiño e escribe.

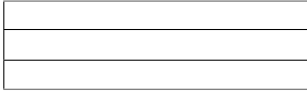
Tomé  patio

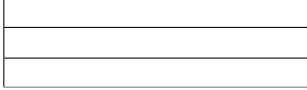
Maite  pista



6 Arrodea unha casa si e unha non, e escribe.

te mu a ti  

tou la pa to  

Nome _____

Data _____

1 Relaciona.

da

de

di

do

du

DO

DI

DU

DA

DE

2 Escribe onde corresponda.

dous	dado	dedo	moeda
------	------	------	-------





**3 Marca o correcto.**
☐

Delia di aderus.

☐

Delia pide té.



Nome _____

Data _____

4 Cales teñen d? Di os nomes en voz alta e arrodea.



5 Le e copia.



diadema

dedal

soldado

0  é de Adela.

0  é de Delia.

0  é de Edu.



Nome _____

Data _____

1 Escribe onde corresponda.

O

A

Os

As



leite

dalias



mistos

mesa



2 Marca a correcta e completa.


☐

Saleta

☐

saleta


☐

Tomé

☐

tomé

Ela é _____.

El é _____.

3 Copia o título que máis che guste para o conto.

A lupa de Eloi

Eloi e a lupa



Nome _____

Data _____

1 Relaciona e escribe os grupos que formes.

O

notas



A

pan



Os

lupa



As

tapóns



2 Arrodea a opción correcta.



O peite

Os peites



O peso

Os pesos



As pilas

A pila



As lentes

A lente

Nome _____

Data _____

1 Colorea.

 amarelo pernas

 verde tronco

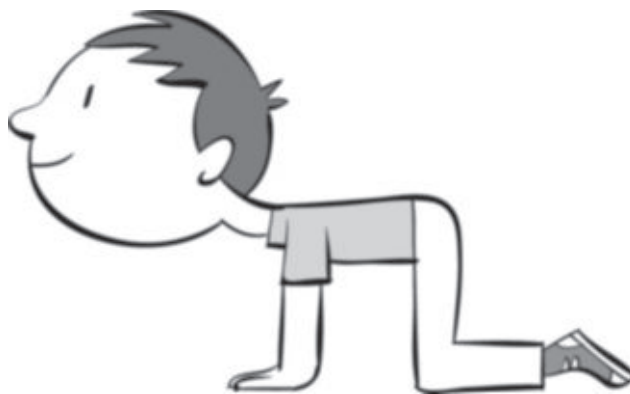
 laranxa cabeza

 azul pés

 vermello brazos

 rosa mans


2 Arrodea as partes do corpo que dobra cada un.



Nome _____

Data _____

1 Marca e escribe os nomes dos sentidos.

☐

vista

☐

oído

☐

medo

☐

sal

☐

olfacto

☐

son

☐

saúde

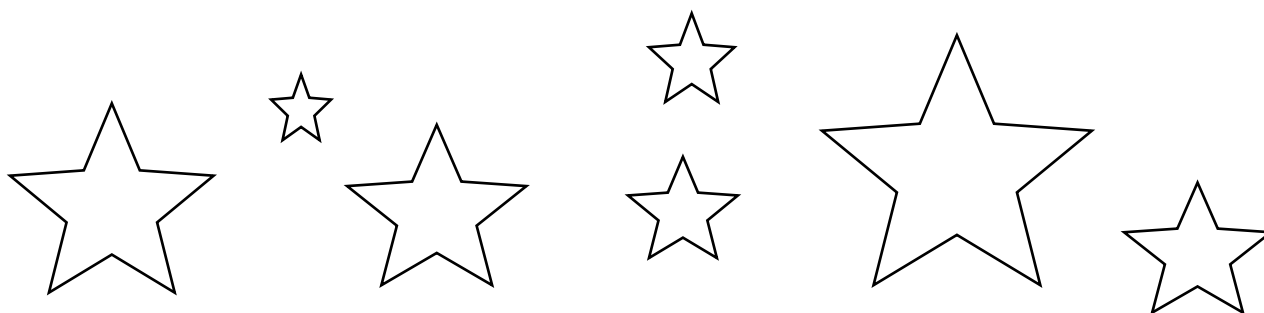
☐

gusto

☐

tacto

2 Colorea a estrela máis grande e arrodea a máis pequena.



3 Quen usa o seu olfacto? Colorea.



Nome _____

Data _____

1 Onde están? Une.



na cabeza

nas extremidades

2 Debuxa un neno que estea anicado e coas mans na cabeza. Que partes do corpo está dobrando?



3 Colorea estas partes do corpo.



verde

peito



laranja

nocello



azul

lombo



vermello

pulsos



Nome _____

Data _____

1 Que informacións nos achegan estes sentidos? Une.



•

• as cores



•

• os sabores



•

• os sons



•

• os olores

2 Que nenos coidan os seus sentidos? Arrodea.



3 Arrodea os alimentos de sabor doce.



Nome _____

Data _____

1 Que elementos ten esta casa? Marca e une.

☐

balcón

☐

ventá

☐

porta


☐

cheminea

☐

xardín

☐

tellado

2 Debuxa como é a túa casa.

Nome _____

Data _____

1 Que tipo de localidade é? Colorea o cartel correcto e escribe o seu nome.

Cidade Sol

Aldea Lúa



2 Colorea a opción correcta en cada caso.



As cidades teñen

moitas poucas casas.

Nas cidades viven

moitas poucas persoas.

3 Cantas casas hai na Aldea Lúa? Completa.

moitas

poucas

Na Aldea Lúa hai

 casas.

Nome _____

Data _____

1 Le e colorea a casa de Uxío. Despois, marca.

A miña casa ten dúas ventás e un pequeno balcón. Onda a porta da casa está o garaxe. O que máis me gusta dela é o seu patio. Alí xogo cando non chove.



☐ Uxío vive nun bloque de pisos.

☐ Uxío vive nunha casa.

2 De que material están feitas estas casas? Contesta.



haima



iglú

Nome _____ Data _____

1 Completa o debuxo cos seguintes elementos da rúa.

caixa do correo

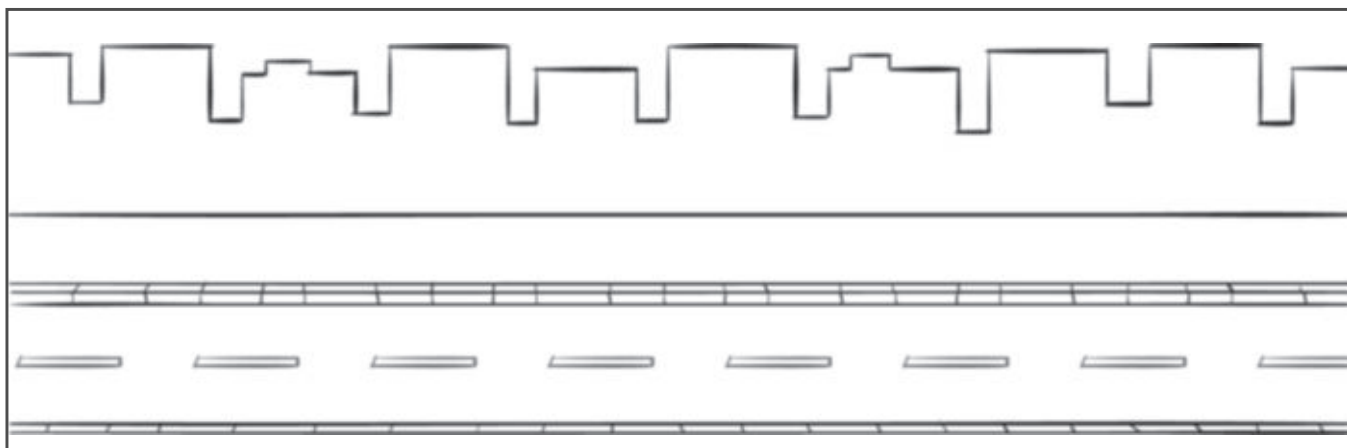
semáforo

farol

peón

coche

árbore



2 Une.



Calzada •

• Camiñan os peóns.



Beirarrúa •

• Circulan os coches.

3 Escribe o nome dun edificio que poidas atopar no teu barrio ou na túa localidade.

Nombre _____

Fecha _____

1 Completa y escribe.

an



lu

na

tena



en



di te

ne

nei



ón



le

no

mo



in



dis

ni

do

Nombre _____ Fecha _____

2 Rodea la palabra correcta en cada caso.

tanda panda



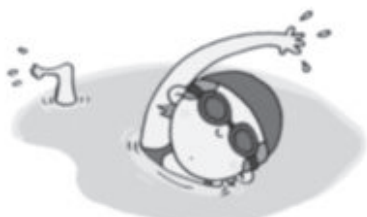
panal panel

3 Completa y copia.

anda

patina

nada



Natalia



Antonio



Diana

Nombre _____ Fecha _____

1 Rodea.

fa	familia	estufa	famoso
fi	fideo	afila	filete
fo	Adolfo	foso	teléfono
fe	mofeta	Ofelia	Felipe

2 Completa. Después, copia.

fusta fiesta

Sofía está en la



foso foto

Es la de Fátima.

Nombre _____ Fecha _____

3 Completa con fa o fo y copia.

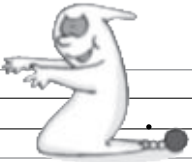

sofa

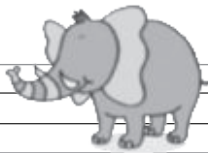
estu

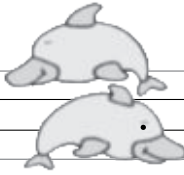
ta

telé no

4 Completa y copia.

Filomeno es un 

Faustino es un 

Fino y Fidel son 

Nombre _____ Fecha _____

1 Rodea el nombre correcto en cada caso.



rana
remo



parra
perro



río
rey



tierra
sierra

2 Copia las palabras con r fuerte.

careta

rueda

sierra

pera

cara

zorro

jarra

erizo

torre

rata

oro

farola

- Elige dos palabras de las anteriores y escribe dos oraciones con ellas.

Nombre _____ Fecha _____

3 Completa con r o con rr. Después, lee en voz alta.

a	m	a



e	i	n	a



o	s	a



g	o	o



p	a	a



t	o	e

4 Escribe donde corresponda.

El remolino del río.

El perro de Rosalía.

La ropa de la reina.





Nombre _____ Fecha _____

1 Repasa los rótulos y lee en voz alta los carteles.**2 Completa y copia.**

hotel



hospital

Elisa ha ido al



Después ha ido al



Nombre _____ Fecha _____

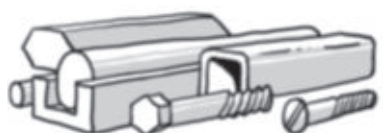
3 Busca los nombres en la sopa de letras y rodéalos.



H	E	L	A	D	O
A	F	U	M	T	E
D	H	I	L	O	P
A	O	T	N	I	F
P	H	U	M	O	T



4 Primero, une. Después, escribe.



hielo
hierro





hueso
hiena



5 Copia.



Hola, soy Hipo.

Nombre _____

Fecha _____

1 Completa y escribe.

ca

co

cu

que

qui



ta ta



na te



meta



na



maña ta



ma



maña



maña

Nombre _____ Fecha _____

2 Rodea el nombre correcto en cada caso.



foca poco



mosquito mosca



casa queso



saco casco



paquete maqueta



cuna cuco

3 Forma oraciones y escribe.

Las focas
El caimán
Los cucos

come.
pescan.
cantan.





Nombre _____ Fecha _____

1 Rodea. Después, escribe cada palabra en su lugar.

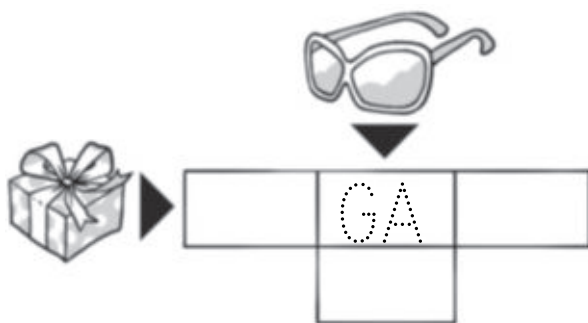
De rojo ► ga, go, gu De azul ► que, qui

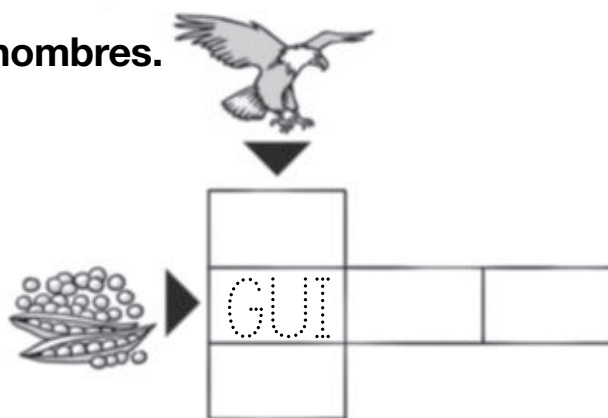
hormiga hormiguero gusano gamba
guitarra trigo manguera anguila

Palabras con
ga, go, gu

Palabras con
que, qui

2 Completa. Después, escribe los nombres.





Nombre _____

Fecha _____

3 Observa y completa.



los espaguetis

las golosinas

Al gato le gustan

4 Marca y copia.

☐ Una gaita marrón.

☐ Una guitarra rota.



☐ Un gusano de seda.

☐ Un canguro saltarín.



☐ Un gorro de algodón.

☐ Unos guantes de lana.



Nombre _____ Fecha _____

1 Colorea y copia las palabras con r suave.

periquito

canguro

gorrión

rana

mariposa

caracol

canario

ratón

orangután

mariposa

arruga

loro

2 Completa con or o ro y copia.

questa



teso



co na



denador

Nombre _____

Fecha _____

3 Elige y completa.

ca



pi ta



pa

ar

ra

or

ro

ur

ru



pi leta



na



fa

4 ¿Qué hacen? Une y escribe.

La sirena

se marea.

Hilario

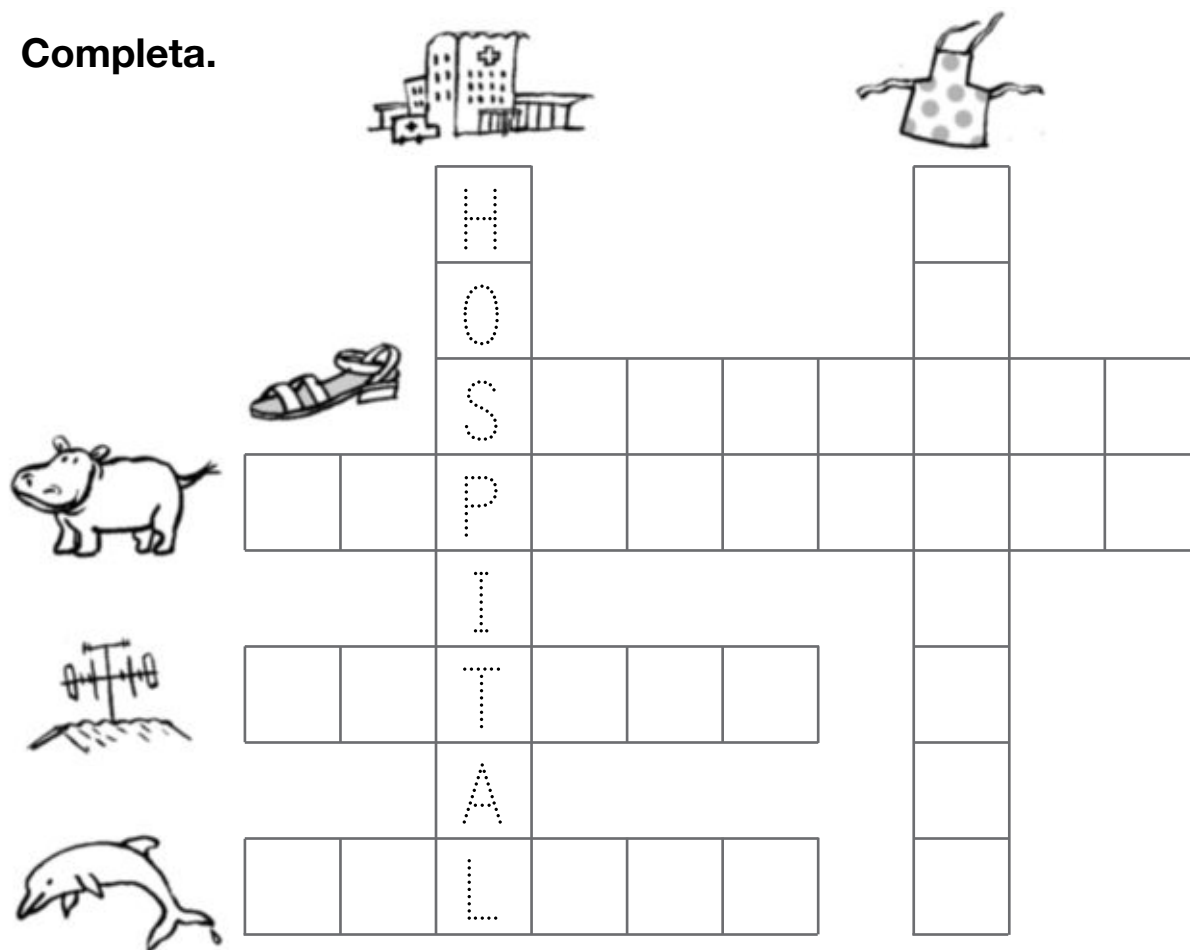
nada.





Nombre _____ Fecha _____

1 Completa.



Illustrations around the crossword puzzle:

- Hospital building (top center)
- Apron (top right)
- Sandals (middle left)
- Hippo (middle left)
- Barbed wire (bottom left)
- Dolphin (bottom left)

2 Ordena y escribe.

falda. tiene una Raquel

1



Nombre _____

Fecha _____

1 Completa.

escátame. Ve en bote de emos

a la costa de las ca belas.

ema ío a iba hasta

el erto.

Pasa po el puente.

Al nal está la to e.

2 Colorea el camino hasta la torre del pirata.



Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Cómo está el enano? Observa y escribe.



sonriente

enfadado

El enano está



2 Sustituye la letra punteada por otra diferente y escribe nuevas palabras.



filo





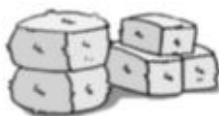
puente





nata





heno





3 Escribe una oración con estas palabras.

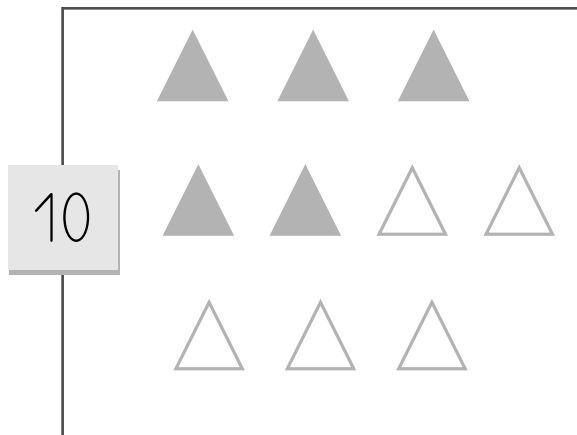
ha huido

perro

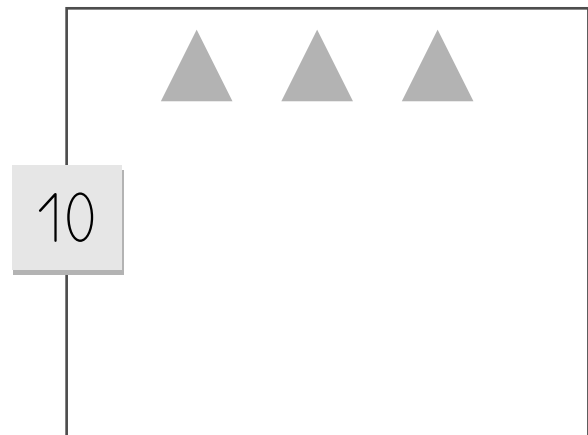


Nombre _____ Fecha _____

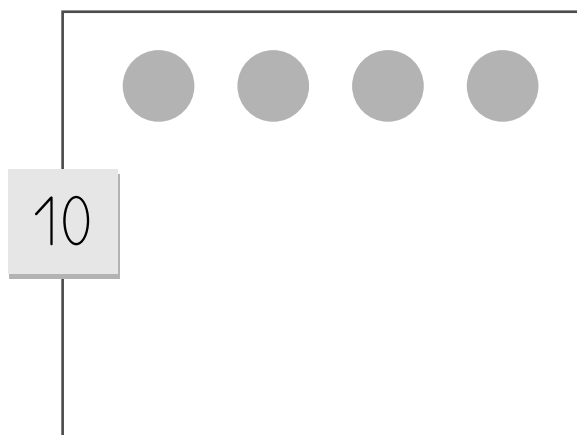
1 Dibuja para que haya 10 y completa.



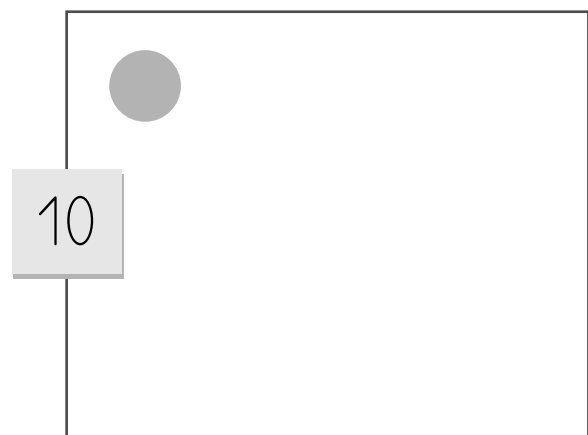
$$10 = 5 + 5$$



$$10 = 3 + \square$$



$$10 = 4 + \square$$



$$10 = 1 + \square$$

2 Escribe los números que faltan.



Nombre _____

Fecha _____

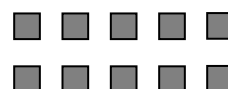
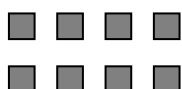
1 Colorea en cada caso una decena.



2 Dibuja en cada caso una decena.



3 ¿Dónde hay una decena? Cuenta y rodea.



Nombre _____

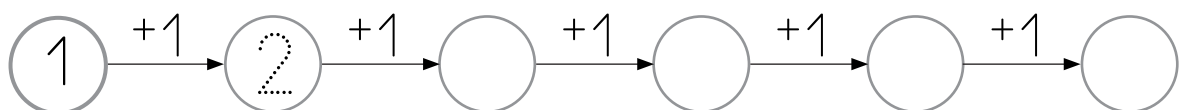
Fecha _____

1 ¿Cuántas hay al final? Observa y completa.Hay barras de pan.Juan coloca barras de pan.

Al final, hay

 más barras de pan. menos barras de pan.Hay rosas.Roberto corta rosa.

Al final, hay

 más rosas. menos rosas.**2 Completa.**

Nombre _____ Fecha _____

1 Cuenta, completa y escribe.



once

decena y unidad

+ = ►

D	U

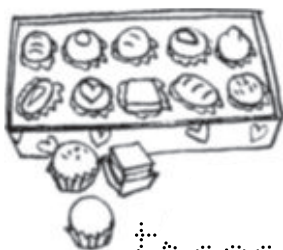


doce

decena y unidades

+ = ►

D	U



trece

decena y unidades

+ = ►

D	U



catorce

decena y unidades

+ = ►

D	U



quince

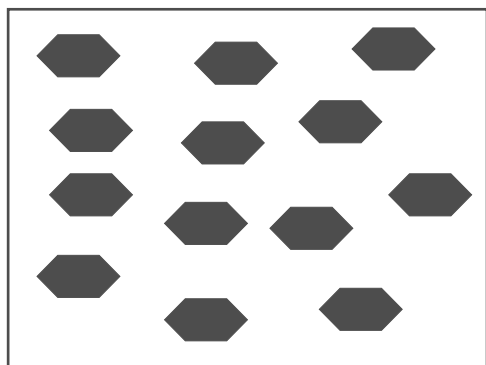
decena y unidades

+ = ►

D	U

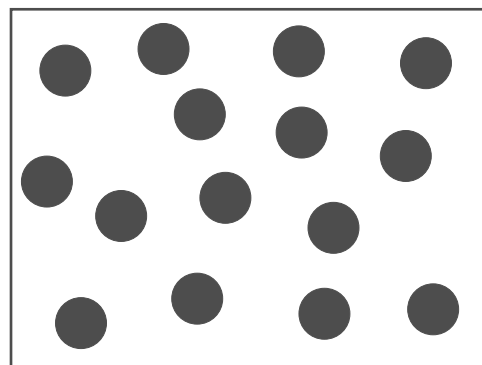
Nombre _____ Fecha _____

1 Rodea una decena, cuenta y completa.



D	U

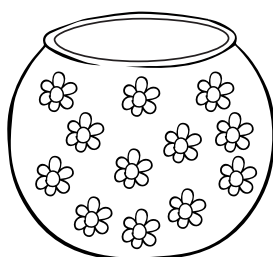
$$\square + \square = \square$$

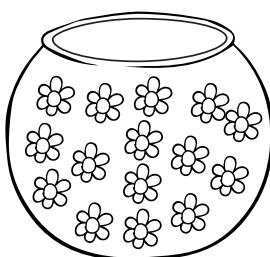


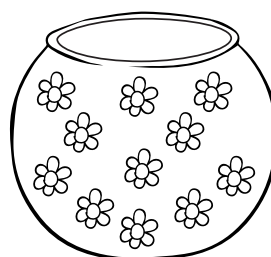
D	U

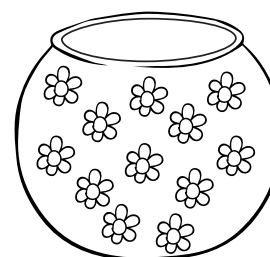
$$\square + \square = \square$$

2 Cuenta y escribe el número.

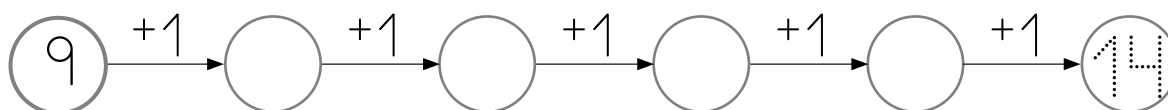








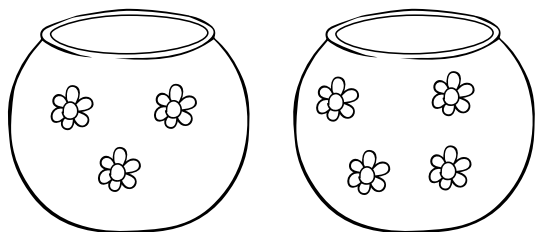
3 Completa la serie.



Nombre _____ Fecha _____

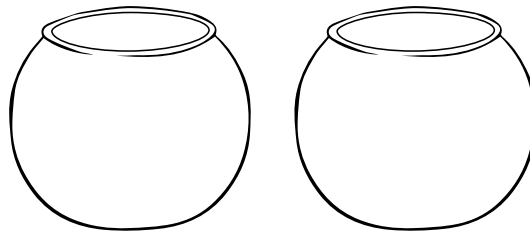
1 Dibuja, colorea y completa.

$$3 + 4$$



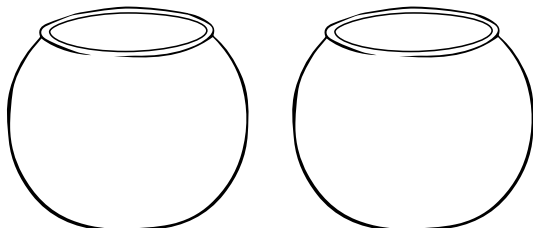
$$\boxed{3} + \boxed{4} = \boxed{}$$

$$4 + 2$$



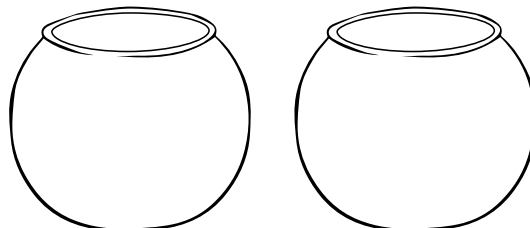
$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

$$7 + 1$$



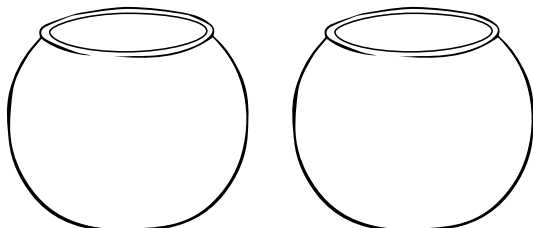
$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

$$5 + 2$$



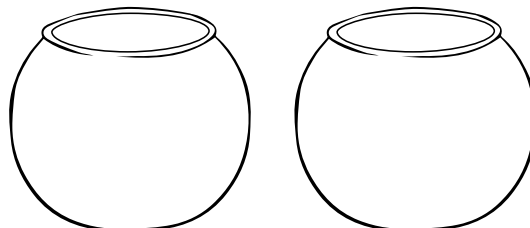
$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

$$2 + 3$$



$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

$$6 + 3$$



$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

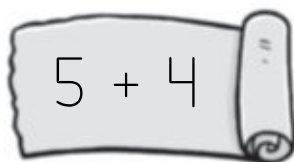
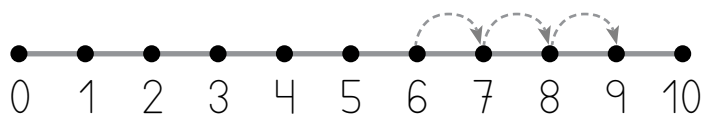
Nombre _____

Fecha _____

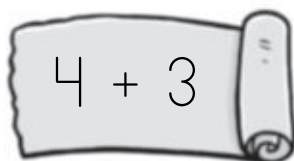
1 Dibuja y completa.



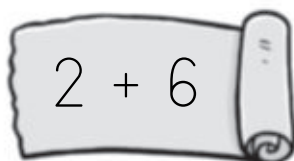
$$\boxed{6} + \boxed{3} = \boxed{}$$



$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$



$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$



$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$



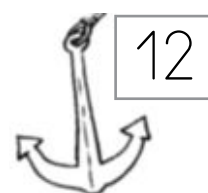
Nombre _____ Fecha _____

1 Une cada barco con su ancla. Después, colorea los barcos según la clave.

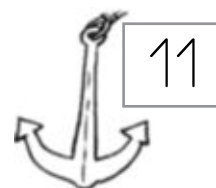
11 verde

12 azul

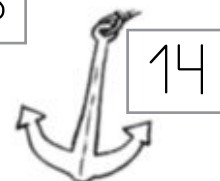
13 amarillo



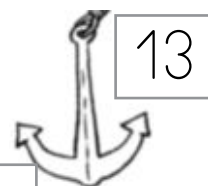
1 decena + 1 unidad



1 decena + 2 unidades



1 decena + 4 unidades



1 decena + 5 unidades



1 decena + 3 unidades

Nombre _____

Fecha _____

1 Piensa y completa hasta 10.



$10 = 6 + \square$

$10 = 8 + \square$

$10 = 4 + \square$

$10 = 2 + \square$

2 Calcula las sumas.

$4 + 2 = \square$

$3 + 1 = \square$

$7 + 2 = \square$

$$\begin{array}{r} 5 \\ + 3 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 6 \\ + 2 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3 \\ + 3 \\ \hline \square \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2 \\ + 5 \\ \hline \square \end{array}$$

3 Piensa y completa las sumas.

$2 + \square = 5$

$\square + 2 = 4$

$5 + \square = 7$

$$\begin{array}{r} 7 \\ + \square \\ \hline \square \\ 10 \end{array}$$

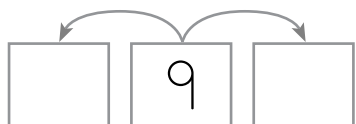
$$\begin{array}{r} 6 \\ + \square \\ \hline \square \\ 10 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 5 \\ + \square \\ \hline \square \\ 10 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 9 \\ + \square \\ \hline \square \\ 10 \end{array}$$

Nombre _____ Fecha _____

1 Escribe el número anterior y el posterior.

		
---	---	---

2 Escribe cada número en su lugar.

6	15	13	4	8	11
---	----	----	---	---	----

Menores que 10

Mayores que 10

3 Piensa y escribe dos números.

- Mayores que 10 y menores que 13.

y

- Menores que 8 y mayores que 5.

y

4 Dibuja una barra más larga.

Nombre _____

Fecha _____

1 Observa y resuelve.



Elena tenía 3 monedas
y su tío le da 3. ¿Cuántas
monedas tiene en total?

En total tiene monedas.



Pepe tenía 2 monedas y su
padre le da 2. ¿Cuántas
monedas tiene en total?

En total tiene monedas.



Inés tenía 4 monedas y su
abuela le da 4. ¿Cuántas
monedas tiene en total?

En total tiene monedas.

• Marca.

¿Quién tiene menos monedas?

Elena

Pepe

Inés

Nome _____

Data _____

1 Relaciona e copia.

monos





nena





ponte





man



2 Que é? Repasa a palabra axeitada.

nata

nota

onda



mantel

andel

anel



salón

salón

salmón

Nome _____

Data _____

3 Relaciona.

NA

NE

NI

NO

NU

ne

ni

no

nu

na

4 Subliña e copia a opción verdadeira.

Noa peitea un poni.

Noa peitea un neno.

Noa peitea .

**5 Repasa e copia.**

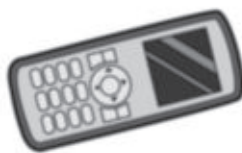
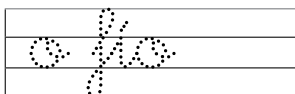
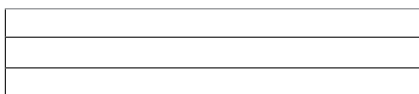
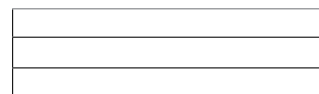
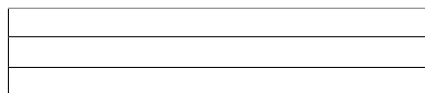
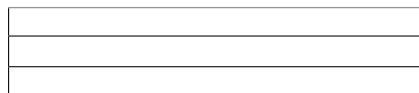
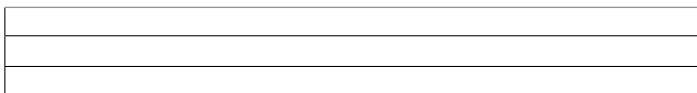
Antón é un tenista.



A mona está leda.

Nome _____

Data _____

1 Escribe seguindo o código.o  oo télé  noo  mea mo  taa  milia**2 Marca e copia a verdadeira.**☐ Fátima está na fila.☐ Fátima está no sofá.

Nome _____

Data _____

3 Marca a opción correcta.



☐ funda

☐ fonda



☐ lámpada

☐ almofada



☐ estufa

☐ estufado

4 Escribe onde corresponda.

o elefante

o faisán

a mofeta







5 Copia en orde.

2 telefona

1 Fina

3 a Filipe.

Fina



Nome _____

Data _____

1 Arrodea (r) e subliña rr.

torre

serra

rede

roda

ferro

ría

2 Clasifica as palabras anteriores.

con r





con rr



3 Escribe onde corresponda.

Raúl terra o pan.

Rita anda rápido.



Nome _____ Data _____

4 Pinta os debuxos e arrodea ~ (azul) e ~ (vermello).

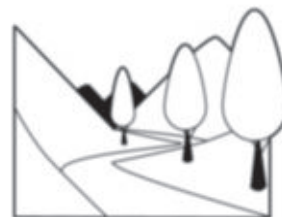
ra



parrulo



torrada



río

5 Copia as palabras anteriores onde corresponda.

Un ~



e

Dous ~



e

6 Forma e escribe as palabras.

to re



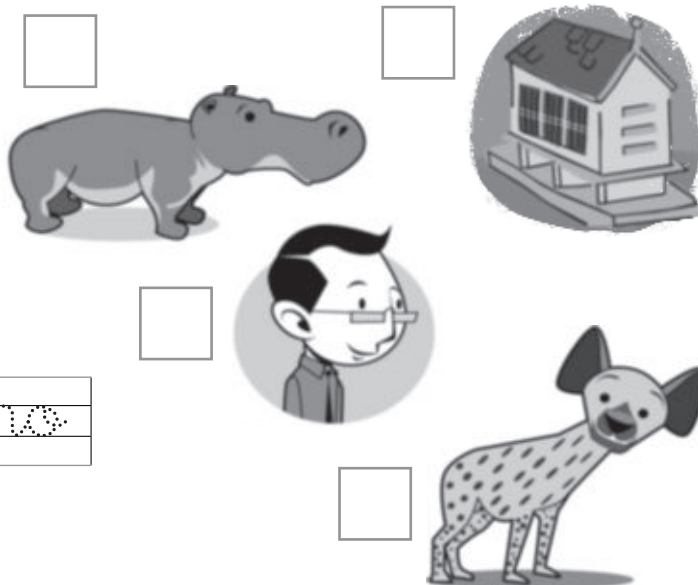
ro sa



ra ta

Nome _____

Data _____

1 Repasa e numera.1 home2 hiena3 hóvros4 hipopotamo**2 Escribe no seu lugar.**

Helena di ola.

O mantel é de hule.



**3 Que hai aí? Subliña a verdadeira.**

Aí hai un hospital.

Aí hai un hostel.



Nome _____ Data _____

1 Pinta as palabras que teñen nh.

punta	nunha	tunda	unha
unhas	duna	dunha	funda

2 Completa co axeitado.

unha	unhas
manta	festa
torradas	medias
ensalada	nenas

3 Escolle tres palabras e completa.

marróns unhas

lentes unha



Antía ten

Nome _____ Data _____

4 Le e pinta as palabras que conteñen nh.**5 Completa co que corresponde.**

unha roda

unha pelota

Amelia ten

**6 Relaciona e escribe.**

un

pitas



unhas

manta



uns

hotel



unha

panos



Nome _____

Data _____

1 Le e marca c e qu.

Raquel fai pasteis con caquis.

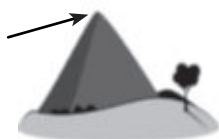


Cuca come na escola.

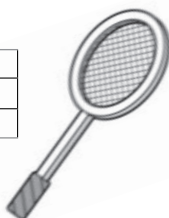


Por pouco Roque cae na canle.

2 Repasa.



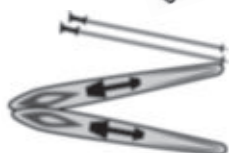
cumo



raqueta



esquis



copa



copa

3 Escolle e completa.

ca ou co?

cu ou co?

que ou qui?



fo



es do



má na

Nome _____

Data _____

4 Arrodea c de vermello e qu de azul.

O equipo da escola
quedou campión.

**5 Completa.**

ca

co

que

qui

cu



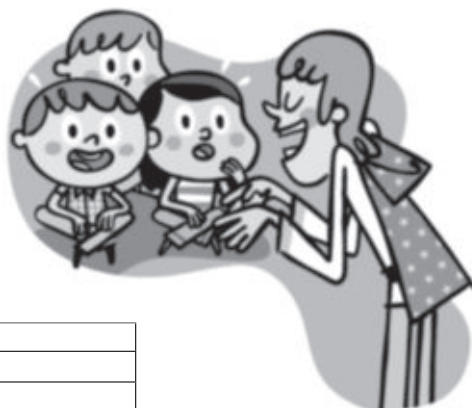
Ni dou na sa
pintando.

que oe o co.

**6 Marca e copia a opción correcta.**

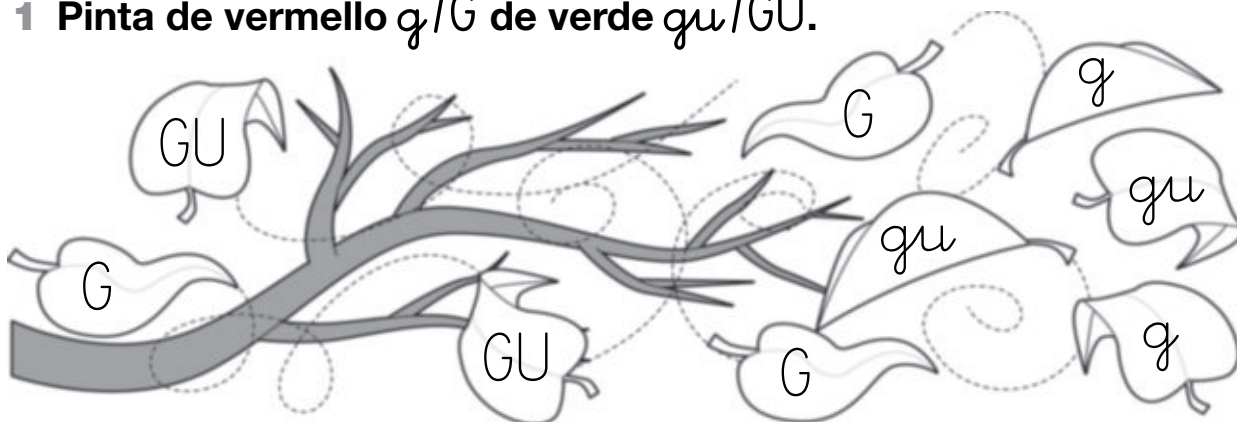
☐ Quico come rosca.

☐ Quico conta contos.



Nome _____ Data _____

1 Pinta de vermello g/G de verde gu/GU.



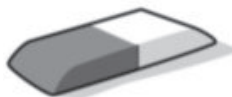
2 Relaciona e escribe.

goma

espaguètes

anguía

gato



3 Escolle a correcta e escribe.

Olga envolve o

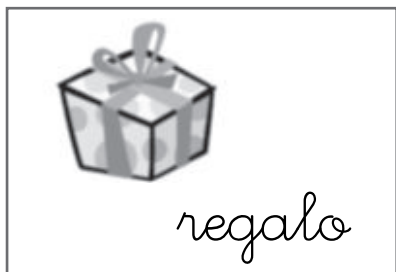
repolo regalo



Nome _____

Data _____

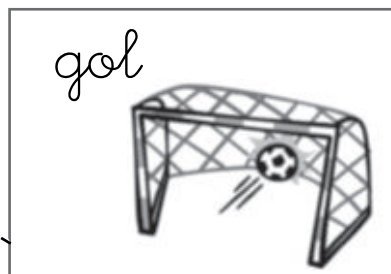
4 Relaciona.



gu



g



5 Elixe e completa.

ga

que

gui

go

gu



pe das



antes



rra



a a



fo ete

Nome _____

Data _____

1 Arrodea as palabras en que soa o r de cara.

rato

sorte

carreta

parede

redondo

amarelo

2 Repasa e completa cunha das palabras anteriores.

Mario foi un furado

na

**3 Relaciona e forma palabras.**

por

deiro



cor

teiro

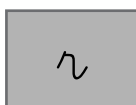
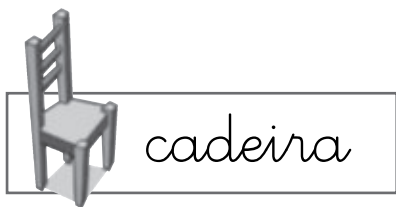
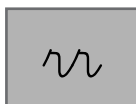


cal

deiro



Nome _____ Data _____

4 Relaciona.**5 Escribe onde corresponda as palabras anteriores.**Soan coma *cara*

Soan coma *rata*

6 Arrodea e escribe a correcta.

ferida ou feira?



carta ou carpa?



tesoira ou tesouro?



Nome _____ Data _____

1 Que fan? Escolle e completa.



patíns
torradas
sandalias
pan



A mamá unta as



Fina pide o



Filipe pon as



Mafalda anda nos

2 Que hai na mesa? Observa e escribe.

Hai untas

e un



Nome _____ Data _____

1 Quen son? Le e escribe o nome de cada un.



Festa en familia!

No salón hai unha festa. O papá Xosé fai unha foto. A mamá Rosa e Leo entoan o himno. A tía Lupe está no piano. O tío Luís ten sono e Helena... Onde está Helena?













Nome _____ Data _____

1 Escribe onde corresponda.

Un

Unha

Uns

Unhas



perro



rodas



homes



fonte

2 Elix e copia.



Unhas

Unha

fantasmas



Unhas

Unha

fada



Uns

Un

ramo

Nome _____ Data _____

1 Que características comparten todos os seres vivos?

Marca.

☐

Nacen.

☐

Aliméntanse.

☐

Reprodúcense.

☐

Teñen plumas.

☐

Medran.

☐

Morren.

2 Risca todos os elementos que estean repetidos e descubre os seres vivos.

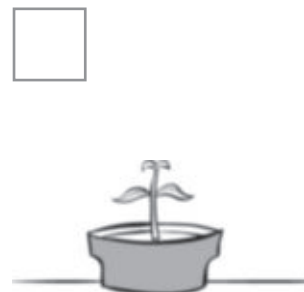
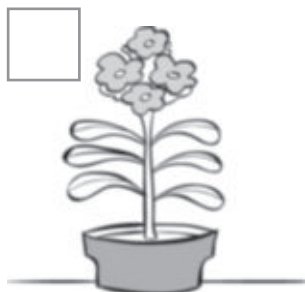


3 Completa.

As persoas, os animais e as plantas son

Nome _____ Data _____

4 Ordena a secuencia e completa.



As plantas son seres vivos porque

5 Elixé e completa. Despois, debuxa un ser vivo.

coches

anda

teléfono

sol

vasos

alimentos

Os seres vivos necessitam

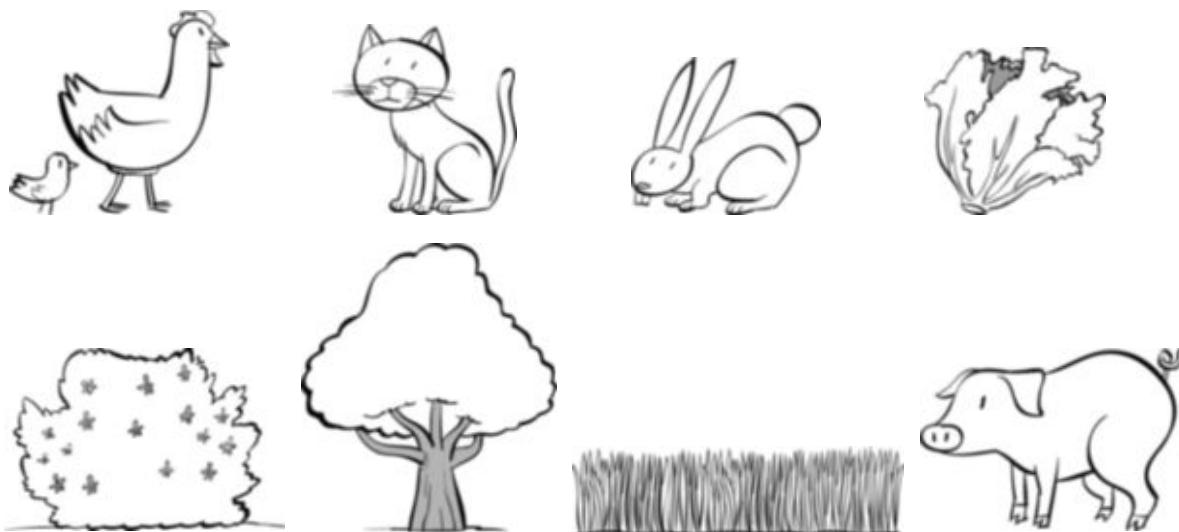
 e

para medrar.

[illegible]

Nome _____ Data _____

1 Arrodea un ser vivo que non pertence en cada caso.



2 Le e descubre de que animal da actividade anterior se trata. Escribe e debuxa.

Ten pelo.

Os seus dentes son longos e afiados.

As orellas tenas tesas e moi longas.



3 Escribe V (Verdadeiro) ou F (Falso).

- ☐ Os esquíos recollen landras no verán.
- ☐ Os esquíos recollen landras no inverno.

Nome _____ Data _____

1 Le e une. Despois, escribe 1, 2 e 3.

NACEMENTO

Cando Luís naceu,
era un bebé.

☐


NENEZ

Medrou e fíxose
un neno.

☐


MOCIDADE

Agora Luís é un
mozo.

☐


2 Os animais tamén medran. Observa e completa.



1. O cuxco é a cría da

2. O bacoriño

é

Nome _____ Data _____

**1 Colorea a profesión relacionada con cada elemento.
Despois, escribe.**



médica

policía



carteira

peiteador



peixeira

panadeiro



condutor

libreira

2 Debuxa o que usa cada un no seu traballo.

peiteador

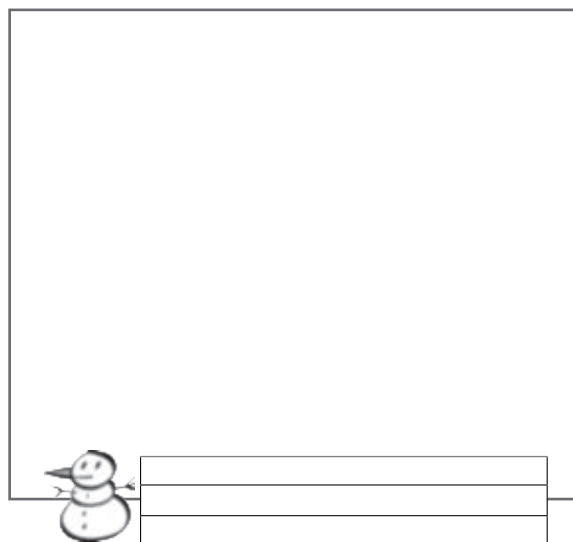
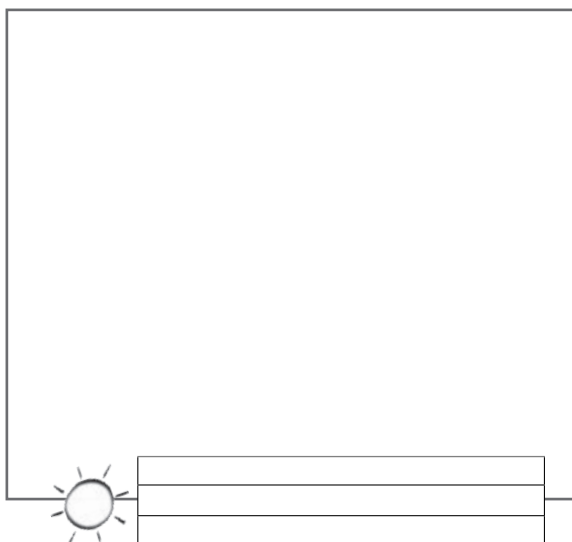
condutora

Nome _____ Data _____

1 Completa cos nomes destas estacións. Despois, debuxa.

inverno

verán



2 Marca e escribe as actividades que adoitamos facer no inverno.

- ☐ Tomar xeados.
- ☐ Tomar sopa.
- ☐ Xogar coa neve.
- ☐ Xogar coa area.



Nome _____ Data _____

1 Busca nomes de traballadores e completa.



P	E	L	U	V	I	S	I	A	N	A
O	X	A	R	D	I	N	E	I	R	O
L	T	Z	G	I	S	M	P	A	O	R
I	V	L	C	A	R	T	E	I	R	A
C	B	O	M	B	E	I	R	O	T	E
Í	E	R	I	U	D	H	C	O	A	I
A	V	A	R	R	E	D	O	R	L	O



O _____ apaga os incendios.

O _____ coida os parques.

A _____ ordena o tráfico.

O _____ limpa as rúas.

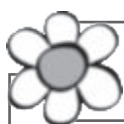
A _____ reparte o correo.

2 Escribe o nome de persoas que traballan no teu barrio.

Nome _____ Data _____

1 Observa e completa coas estacións e os meses.

xaneiro febreiro maio xuño
xullo agosto outubro decembro



PRIMAVERA

abril



VERÁN

setembro



OUTONO

novembro



INVERNO

marzo

2 Que estación do ano che gusta máis? Por que?

Nombre _____ Fecha _____

1 Completa y escribe.

abuelo

batido

botas



Berta busca sus



Fabio besa a su



Isabel bebe un

2 Marca y copia.☐ Bernabé tiene barba.☐ Bernabé tiene bigote.

Nombre _____

Fecha _____

1 Une cada dibujo con su nombre.veleta
violetavíbora
avispavagón
vasohuevo
pavo**2 Completa con v. Después, copia.**

a ioneta



olante



estido



la adora



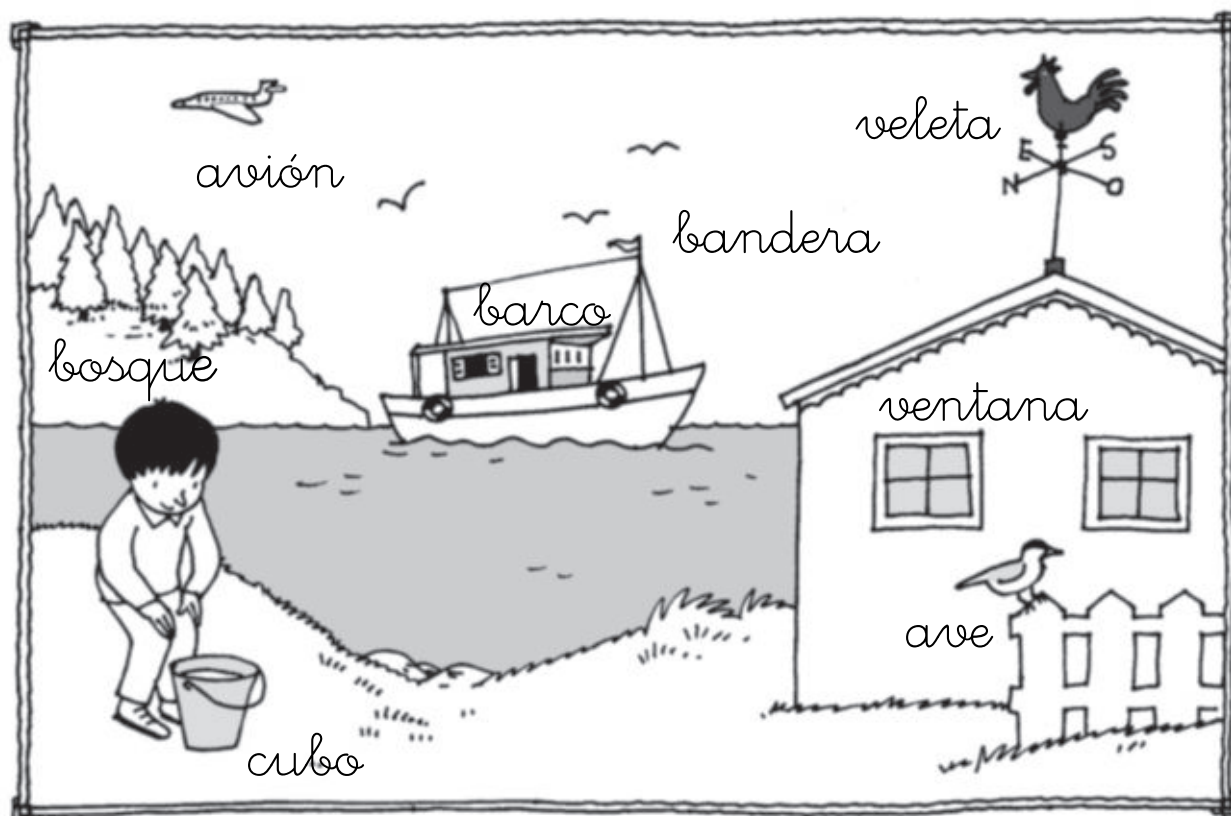
tele isor



cue a

Nombre _____ Fecha _____

1 Escribe cada palabra en su lugar.



Con b

Con v

Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Hay uno o varios? Observa y escribe.

golosos

golosa

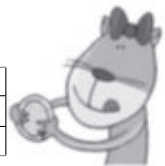
goloso

golosas



Un gato

Una gata



Unos

Unas



2 Lee y copia las palabras con un o unos donde corresponda.

¡Qué miedica!

Un perro dormía en un balcón cuando, de repente, unos ratones lo despertaron. El perro, aterrorizado, salió corriendo. ¡Cómo se reían los ratones!



Un

Unos

Nombre _____ Fecha _____

1 Rodea las palabras con *za, zo, zu, ce, ci* y escríbelas donde corresponda.

Cenicienta se puso un lazo azul y zapatos de tacón. Luego subió a la carroza y apareció en palacio.



za, zo, zu

ce, ci

2 ¿Qué hacen? Observa y completa.

César *hace la*



Lucía

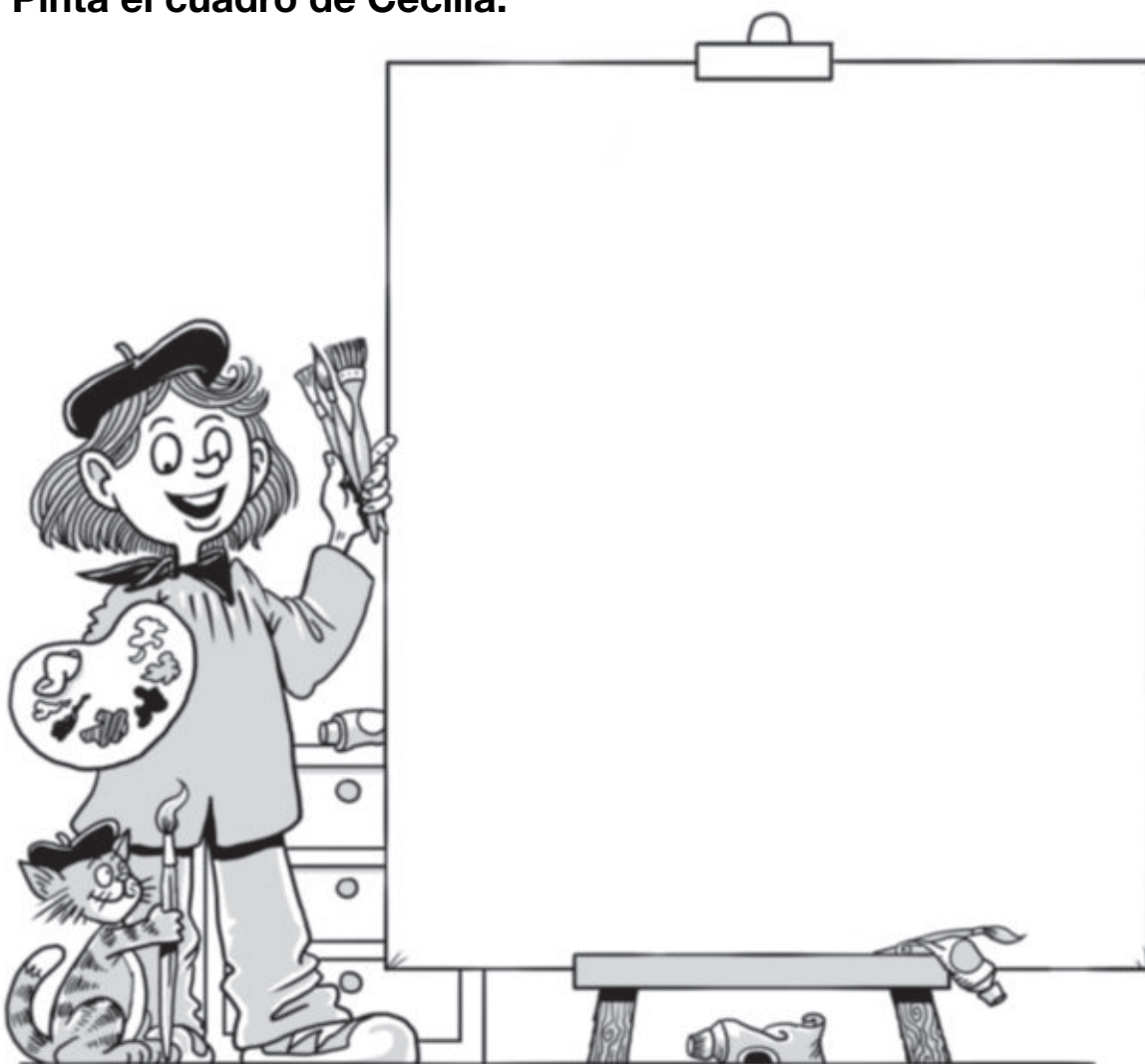
Zaida



Nombre _____ Fecha _____

3 Lee.

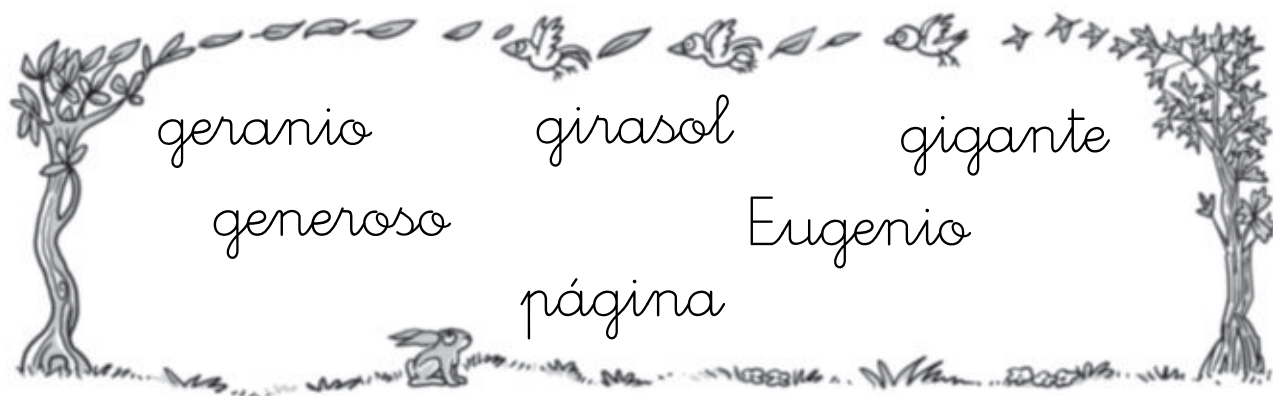
Cecilia es una artista. Hoy quiere pintar
en su lienzo un gran cielo azul,
un cisne en un lago y un manzano
cargado de manzanas rojas.

**4 Pinta el cuadro de Cecilia.**

Nombre _____ Fecha _____

1 Rodea. Después, copia.

De azul ► ge De rojo ► gi.



Palabras
con ge

Palabras
con gi

2 Lee. Después, rodea ge y gi.

Ginés es un genio genial e inteligente.
Su magia y su agilidad
entusiasman a la gente.



Nombre _____

Fecha _____

1 Completa con ja, jo, ju, je, ji y copia.

ti ras



ba li



ra fa



ho



días



o

2 Observa y escribe.

dibuja

paisaje



Nombre _____ Fecha _____

1 Ordena y escribe palabras.

gi lan

vi te



gen da

a



res je

mu

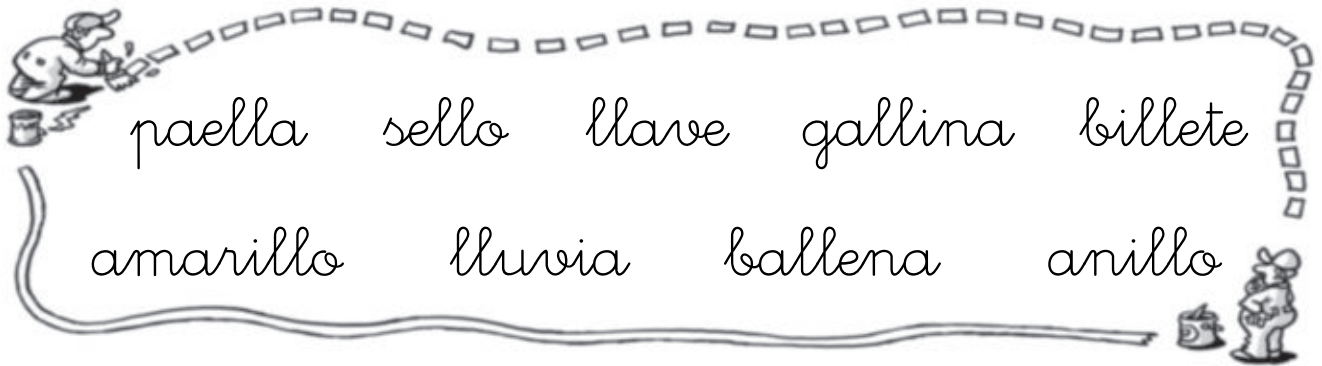


je ra

ga



Nombre _____ Fecha _____

1 Rodea lla, lle, lli, llo, llu.**2 Elige la palabra correcta. Después, completa.**

calla valla

Guillermo salta la _____



servilleta galleta

El pollito pica la _____



ardilla mejillón

El camello ríe con la _____

Nombre _____ Fecha _____

3 Escribe sus nombres.

la



bo

**4 ¿Qué animales hay en el gallinero? Escribe.**

En el hay

Nombre _____ Fecha _____

1 Lee. Después, rodea cada ñ. Al final, contesta.

Toño, el montañero, sube
peñas y montañas con Nuño,
su compañero.



¿Cómo se llama el montañero?

¿Cómo se llama su compañero?

2 Completa y copia.

panadero pañuelo

Toñi se ata su



piñata pirata

Sara rompe la

Nombre _____ Fecha _____

3 Completa y copia.

una cama

una caña

Íñigo tiene



leñador

cabaña

montaña

El



va a su



La



está en la

**4 Escribe una oración con la palabraruiseñor.**

Nombre _____

Fecha _____

1 Une y escribe.

La vaca

pequeños.

El pollito

grande.

Los patos

blancas.

Las ovejas

amarillo.



La vaca



El pollito



2 Di cómo va vestido este pastor.



Andrés, el pastor

El pastor es muy alto.

Lleva unos pantalones de

En la cabeza lleva un

Nombre _____

Fecha _____

1 Escribe palabras con ll.







2 Busca y rodea sus nombres.



R	O	D	I	L	L	A
C	A	B	A	L	L	O
Y	L	C	O	C	B	E
O	C	A	B	A	Ñ	A
M	U	Ñ	E	C	A	Z



3 Une y escribe.

La niña

están

contenta.

Las niñas

está

enfadadas.

Nombre _____ Fecha _____

1 Elige y completa. Después, copia.

burro

zapatos

gafas

zorro

gallo

vaca

gorra

bufanda



Un	con



Una	con



Un	con



Un	con

Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Cómo son? Marca. Después, escribe.



☐ ágil y divertido.

☐ torpe y aburrido.

Un payaso



☐ quejica y llorona.

☐ joven y juguetona.

Una osa



☐ pequeño y malhumorado.

☐ mágico y risueño.



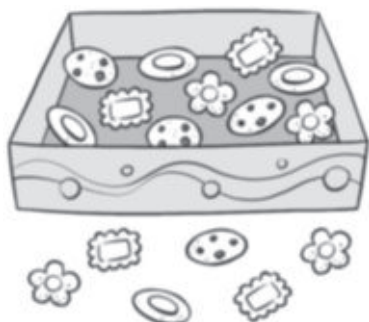
☐ viejas y sucias.

☐ bajas y azules.

Nombre _____

Fecha _____

1 Cuenta, completa y escribe.



1 decena y 6 unidades

$$10 + 6 = \square \rightarrow \begin{array}{|c|c|} \hline D & U \\ \hline \square & \square \\ \hline \end{array}$$

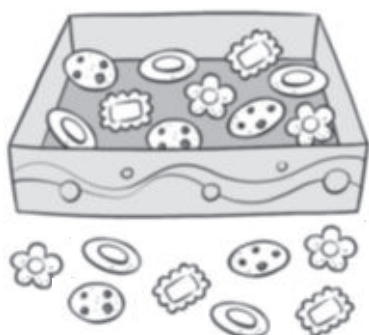
dieciséis



1 decena y 7 unidades

$$10 + 7 = \square \rightarrow \begin{array}{|c|c|} \hline D & U \\ \hline \square & \square \\ \hline \end{array}$$

diecisiete



1 decena y 8 unidades

$$10 + 8 = \square \rightarrow \begin{array}{|c|c|} \hline D & U \\ \hline \square & \square \\ \hline \end{array}$$

dieciocho



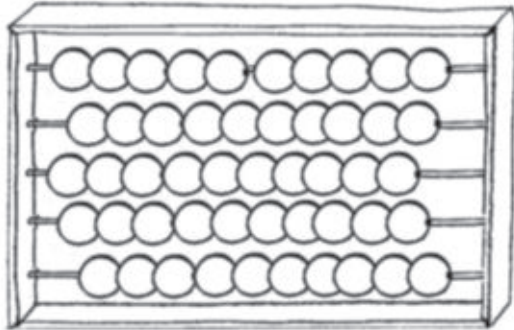
1 decena y 9 unidades

$$10 + 9 = \square \rightarrow \begin{array}{|c|c|} \hline D & U \\ \hline \square & \square \\ \hline \end{array}$$

diecinueve

Nombre _____ Fecha _____

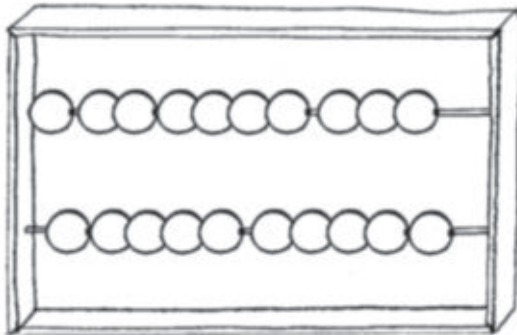
1 Cuenta y completa.



D	U



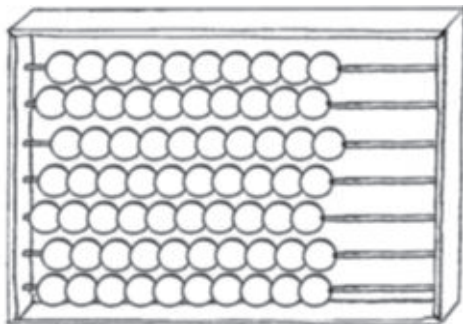
decenas y unidades



D	U



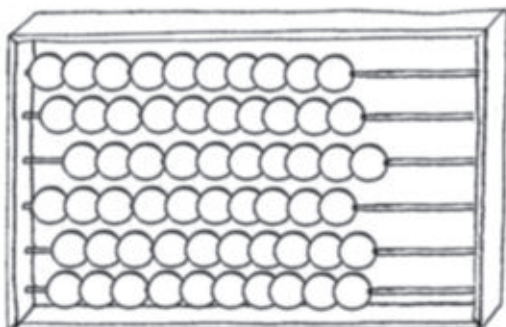
decenas y unidades



D	U



decenas y unidades



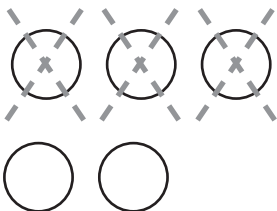
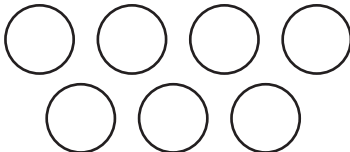
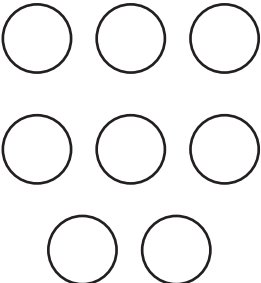
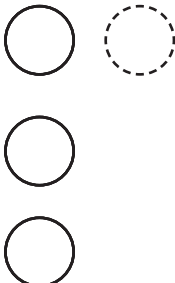
D	U



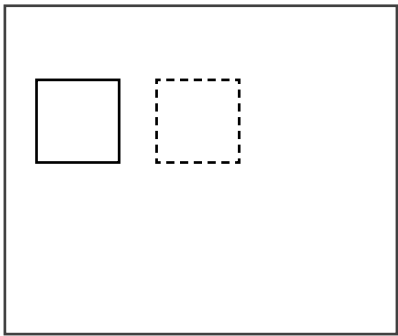
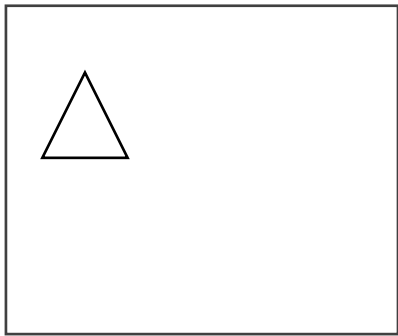
decenas y unidades

Nombre _____ Fecha _____

1 Tacha, dibuja y completa las restas.

	$\begin{array}{r} 5 \\ - 3 \\ \hline \square \end{array}$		$\begin{array}{r} 7 \\ - 4 \\ \hline \square \end{array}$
	$\begin{array}{r} 8 \\ - 4 \\ \hline \square \end{array}$		$\begin{array}{r} 9 \\ - 5 \\ \hline \square \end{array}$

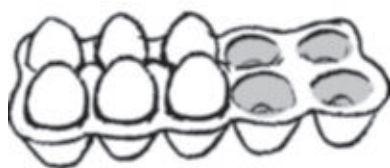
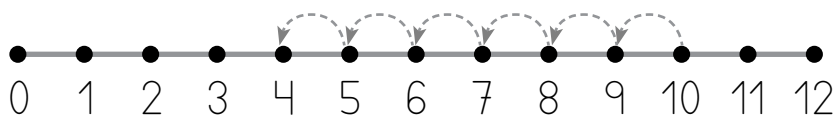
2 Dibuja, tacha y completa las restas.

	$\begin{array}{r} 4 \\ - 3 \\ \hline \square \end{array}$		$\begin{array}{r} 6 \\ - 6 \\ \hline \square \end{array}$
	$\begin{array}{r} 9 \\ - 7 \\ \hline \square \end{array}$		

Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Cuántos huevos faltan en la caja? Cuenta y completa.

$$10 - 6$$

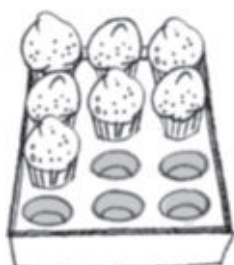


Faltan huevos.

$$\square - \square = \square$$

2 ¿Cuántas magdalenas faltan? Cuenta y completa.

$$12 - 5$$



Faltan magdalenas.

$$\square - \square = \square$$

3 ¿Cuántas botellas faltan? Cuenta y completa.

$$8 - 3$$

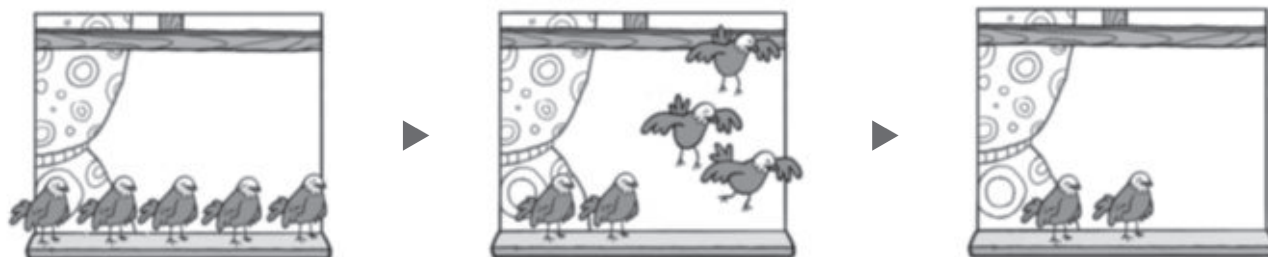


Faltan botellas.

$$\square - \square = \square$$

Nombre _____ Fecha _____

1 ¿Cuántos quedan? Observa y completa.



Había . Se van . Quedan .

- =



Había . Corta . Quedan .

- =



Había . Coge . Quedan .

- =

Nombre _____ Fecha _____

1 Une y completa.

15 $10 + 8 \blacktriangleright$ decenas y unidades

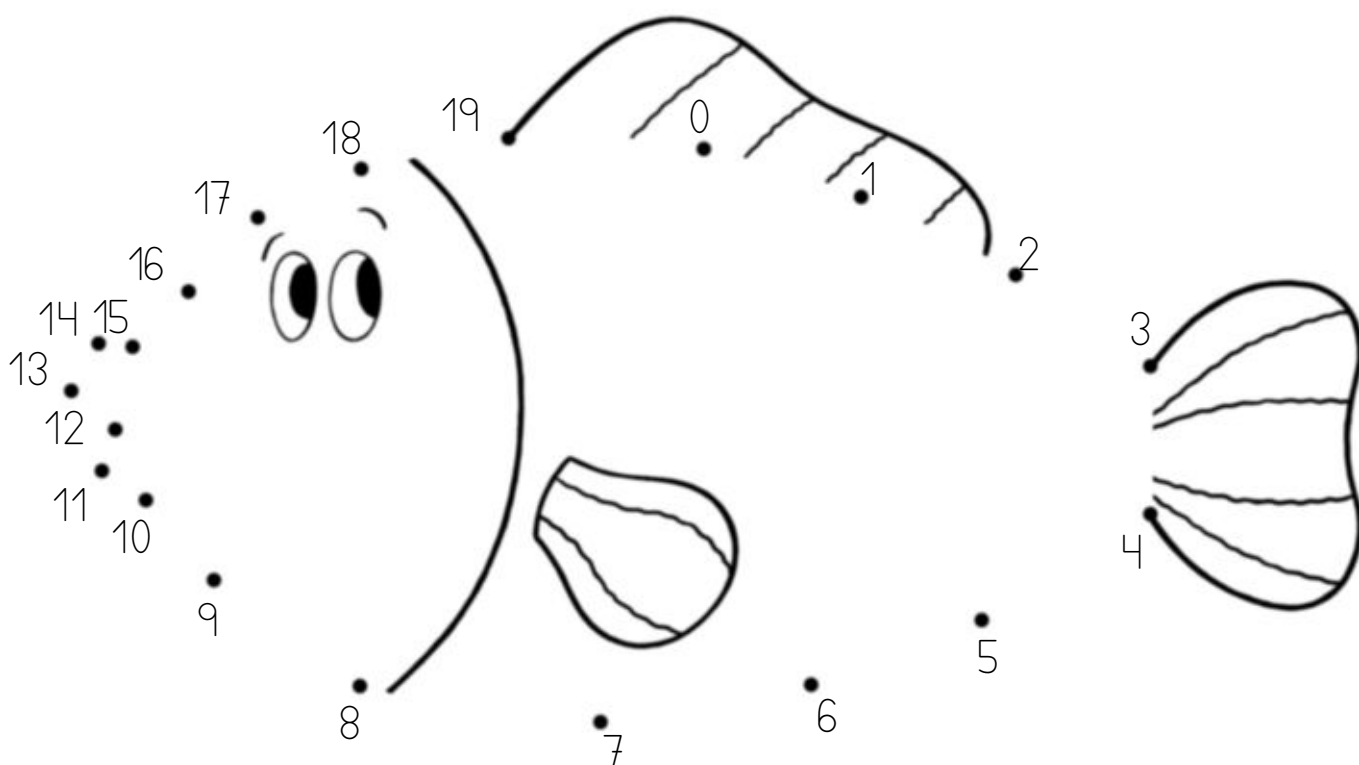
16 $10 + 6 \blacktriangleright$ decenas y unidades

17 $10 + 5 \blacktriangleright$ decenas y unidades

18 $10 + 9 \blacktriangleright$ decenas y unidades

19 $10 + 7 \blacktriangleright$ decenas y unidades

2 Une en orden los puntos comenzando desde el 19.

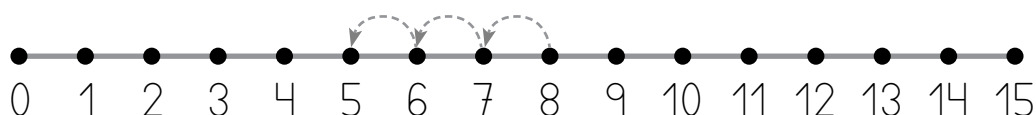


Nombre _____ Fecha _____

1 Rodea en cada caso la resta que corresponda y calcula.

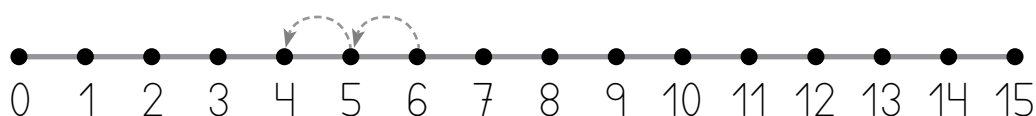
$$8 - 3 = \square$$

$$8 - 1 = \square$$



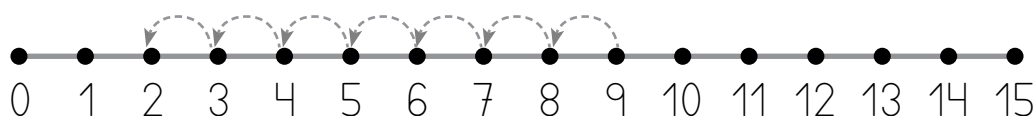
$$6 - 2 = \square$$

$$6 - 4 = \square$$



$$9 - 7 = \square$$

$$9 - 5 = \square$$



2 Piensa y completa las restas.

$$4 - \square = 1$$

$$9 - \square = 3$$

$$8 - \square = 0$$

$$7 - \square = 6$$

$$8 - \square = 7$$

$$5 - \square = 4$$

$$4 - \square = 0$$

$$3 - \square = 0$$

$$2 - \square = 0$$

Nombre _____

Fecha _____

**1 ¿Qué operación debes realizar para calcular el resultado final?
Observa y marca.**



☐ Hay que sumar.

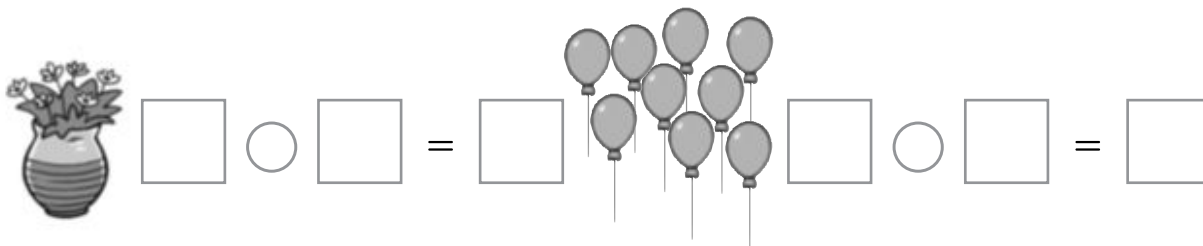
☐ Hay que restar.



☐ Hay que sumar.

☐ Hay que restar.

• Ahora, completa las operaciones.



2 Calcula las restas y colorea según el resultado.

rojo ► 2

verde ► 3

$3 - 1 = \square$	$6 - 4 = \square$	$9 - 7 = \square$
$4 - 2 = \square$	$9 - 6 = \square$	$7 - 4 = \square$

Nombre _____ Fecha _____

1 Lee, piensa si tienes que sumar o restar y resuelve.

Ángeles tenía 19 libros. Silvia le ha regalado 2 más. ¿Cuántos libros tiene Ángeles al final?



Datos	►		y			
Operación	►		○		=	
Solución	►	Tiene libros.				

Félix tenía 10 galletas. Le ha regalado 2 a María José. ¿Cuántas galletas tiene Félix al final?



Datos	►		y			
Operación	►		○		=	
Solución	►	Tiene galletas.				

Nome _____

Data _____

1 Pinta as imaxes que teñen l e repasa os nomes.

biberón

balea

botas

2 Ordena e escribe.

ba

ca

lo





do

ba

có





ne

co

bo



3 Copia substituíndo os debuxos por palabras.

0  de Belén ten un  .

Nome _____ Data _____

4 Le e pinta a que sexa igual en cada caso.

botón ▶

botes

bastón

botón



balón ▶

bolón

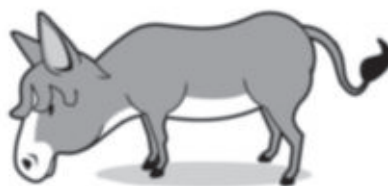
balcón

balón

5 Que é? Subliña e copia a opción verdadeira.

bufarda

bufanda



burro

bufo



bata

balsa

6 Elixo a opción correcta e copia.

batido

biberón

Bieito bebe o _____.



Nome _____

Data _____

1 Le o poema e arrodea os *v* que atopas.

Na Vila dos Abetos
vivía un vampiro
que voaba en avión,
tocaba o violín
e tamén o tambor.

**2 Relaciona e escribe as palabras que formes.**

o

ve



ne

la



ve

vo



3 Quen é ela? Marca a opción correcta e escribe.
☐

Bieito

☐

Valeria

Ela é

Nome _____

Data _____

4 Arrodea as palabras que leven v.

voar

botar

valente

Vitor

nevar

asubiar

5 Relaciona e escribe.

veleiro

vaca

vestido

avión



6 Ordena e escribe.

do

va

re

ra





ra

ne

vei



re

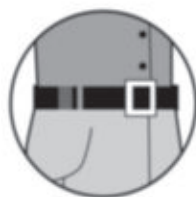
ta

vis



Nome _____

Data _____

1 Escribe seguindo o código.

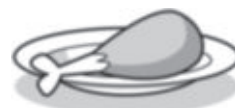
cinto



onze



aceite



zanco



zoca



maçá



cebola

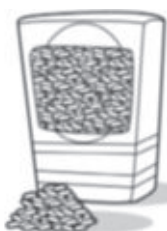


cisnes

2 Pinta unha letra si e unha non, e escribe.

a t r a r v o l z





n n a t r v i l z



r e a m p v a l z





Nome _____

Data _____

3 Arrodea © e subliña z.

Este zume está delicioso.



O ourizo ten un doce sorriso.

Vicente cea mazá e torradas.

**4 Que é? Observa e escribe.**

o cicel

o pincel

É o



o encerado

o celofán

É



a cabaza

a cazola

É

Nome _____

Data _____

1 Le e arrodea o x.

O sol loce no ceo. Uxío,
Silvia e Xes deitáronse
a durmir a sesta debaixo
dunha árbore do xardín
da súa casa.

**2 Que é? Observa e escribe.**

reloxo	estoxo
--------	--------



casa	caixa
------	-------



3 Le e relaciona con números.

1. Ánxela ten moitos xoguetes.

2. Xelís garda os xerseiis no caixón.





Nome _____ Data _____

4 Pinta as palabras que leven x.

zanco	xampiú	escama	tosco
xabón	punzón	axuda	serpe

5 Repasa e completa.

muxcir	Xiana
--------	-------

axuda a
as vacas.

xogo	Xoel
------	------

xoga seguido
co seu novo.

**6 Pinta a que é igual.**

xesto	►	xeo	xesto	xema	xesta
-------	---	-----	-------	------	-------

Nome _____

Data _____

1 Arrodea o ll.

Os coellos saíron do cortello.
 Foron correndo ao poleiro.
 Van felicitar a parella
 que acaba de ter un fillo.
 Que orgulloso está o galo!
 Que orgullosa está a pita!
 Todos ollan para o filliño
 que entre as pallas está espelido.

**2 Que é? Observa e escribe.**

ollo	allo
------	------



millo	fillo
-------	-------



orella	ovella
--------	--------



culler	coller
--------	--------



Nome _____ Data _____

3 Arrodea o ll de cor vermella e relaciona.

orella



cella

ollo

4 Que son? Escribe no seu lugar.

abella

agasallos

llama

coello

mexillón

escaravello





Nome _____

Data _____

1 Risca os que non teñen ñ e repasa os outros.

piñeiros



muliños



pano



raíña



bañeira



golfinho



puño



cana

2 Que é? Arrodea e copia a verdadeira.

castaña

castañola



marquesiña

cocina

3 Le e marca a verdadeira.☐

Begoña merenda piña.

☐

Begoña merenda piñóns.



Nome _____

Data _____

4 Elixo e completa.

ñ	n
---	---

ni	óns
----	-----



ñ	m
---	---

ceami	a
-------	---



n	ñ
---	---

monta	a
-------	---

5 Escribe onde corresponda.

O canciño ulisca co fociño.

A araña tece a arañeira.

Debuxei un cabaliño do demo.







Nome _____

Data _____

1 Escribe no seu lugar.

moucho
mochila
ficha
chincheta
peluche











2 Observa e copia a oración correcta.

Chema ten un despacho.

Chema ten un empacho.

**3 Pinta as que teñen o mesmo son.**

cuncha



roncha

filloa

anchoa

Nome _____ Data _____

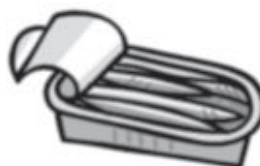
4 Escribe no seu lugar.

anchoas

chave

chopo

chinés



5 Repasa e completa esta expresión.

choven

chuzos



Hocce

de punta!

6 Marca e copia a opción correcta.
☐

Concha come chocos.

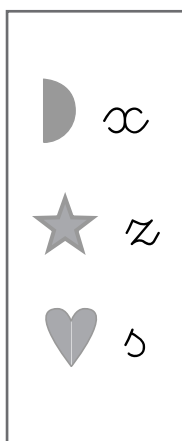
☐

Concha come churros.



Nome _____ Data _____

1 Completa seguindo o código.



ute

cami a

ca adora



la o

quei o

va oira

2 Copia onde cumpra.

avoa aniversario torta irmán

Onte foi o

da Lola. Meu

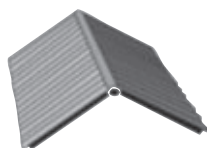
Raúl e mais eu fixemos

unha para ela.



Nome _____ Data _____

1 Completa con **ch** ou **ll**.



te _ _ _ ado



cu _ _ _ el

a/n _ _ _ oca

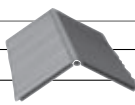


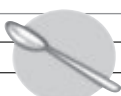
ca _ _ _ o/v/_/_



2 Como son? Escolle e escribe.

curiosos sopeira salgadas novo

Un  tellado

Unha 

Uns 

Unhas 

3 Escolle o regalo que queres e pídello aos Reis.

Queridos Reis Magos:

Son _____ e gustaríame

_____. Espérovos!



Nome _____ Data _____

1 Busca e escribe os nomes.

C	E	B	O	L	A	R
E	X	C	U	B	M	S
R	O	A	C	I	O	N
C	E	R	E	I	X	A
U	O	U	R	I	Z	O









2 Elix e completa.



∞

5


 eade

 pis ina


c

z



5

∞


 irafa

 alanza


n

b



3 Relaciona e escribe palabras.







Nome _____ Data _____

1 Subliña os nomes dos animais e atópaos no debuxo.

O avó ten unha granxa.
Eu axúdolle a lles dar
herba aos bois e ás vacas,
millo ás galiñas e cenorias
aos coellos.



2 Une e copia no seu lugar.

A ovella
e o coello

tiran do carro.

A equa
e o cabalo

míranse
no espello.



A ovella

A equa



Nome _____ Data _____

1 Completa coas palabras propostas.



Na casa de Paulo todos fan algunha cousa.

Paulo, a súa e o

adornan a casa para a festa de Nadal.

A acende a cheminea.

O fai a cea.

A pon a mesa.



Nome _____ Data _____

1 Relaciona e copia onde corresponda.

nenos	nenas	mena	nenos
-------	-------	------	-------

altas	contentos	lista	baixo
-------	-----------	-------	-------



► unha _____

uns _____



► un _____

unhas _____



2 Elixo e completa.

rubio	rubia	rubios	rubias
-------	-------	--------	--------

Nesta familia todos son _____:

a nai é _____,

o pai é _____ e as fillas

tamén son _____.



Nome _____

Data _____

1 Que fas para te sentires mellor? Marca.

☐

☐

☐

☐

☐

☐


2 Que fas para coidar a saúde? Escribe.

Antes de comer

Despois de comer

Nome _____ Data _____

1 Que alimentos debe incluír un almorzo completo? Debuxa.

leite

froita

zume

torradas



2 Arrodea os alimentos que debes tomar.

 verde ► todos os días

 rubio ► poucas veces



3 Escribe dous alimentos saudables da actividade anterior.

Nome _____

Data _____

1 Escribe un consello para coidar a saúde.

2 Como coidas a saúde? Marca.



☐ Cepillando os dentes tres veces ao día.

☐ Cepillando os dentes 1 vez ao día.



☐ Lavando as mans antes de comer.

☐ Vendo moito a televisión.

3 Contesta.

Gústache facer deporte?

Como prefires facer deporte? Marca.

☐ só ☐ acompañado

Cres que o deporte axuda a medrar san?

Explica.

Nome _____ Data _____

1 Risca os alimentos que non pertencen a cada grupo.



Verduras e froitas



Carnes e peixes



Leite e derivados



Legumes e cereais

2 Le e marca onde corresponda.

Para unha alimentación sa hai que:

- ☐ mastigar ben os alimentos.
- ☐ comer só o que che gusta.
- ☐ beber moita auga.
- ☐ comer todo tipo de alimentos.



Nome _____

Data _____

1 Completa o poema e debuxa.

Axuda

compartir

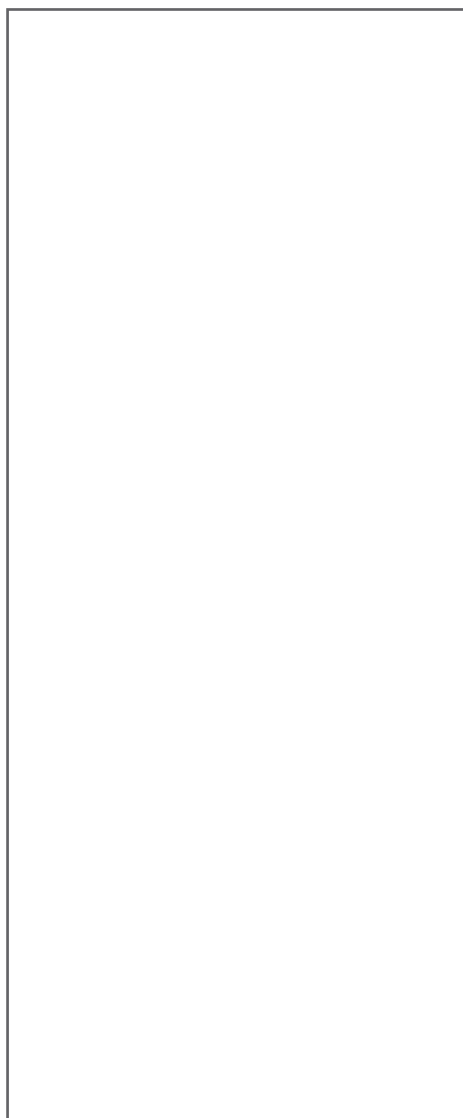
Xoga

Se no cole
queres ser feliz
non te esquezas
de

.

 sempre
aos demais
e todo irá xenial.

 con todos
os teus amigos e amigas.
Así será máis divertido!

**2 Explica cando te sentes ben no colexio.**

Nome _____ Data _____

1 Como te debes comportar na casa? Elix e completa.

obedecer
aos pais

desordenar
o cuarto

romper
cousas

axudar nas
tarefas da casa

Debo _____

Non debo _____

2 Completa o teu carné de bo cidadán e debúxate.

Tira os papeis...

☐

no chan

☐

na papeleira



Cruza co semáforo en...

☐

verde

☐

vermello

A natureza debes...

☐

ensuciar

☐

coidar

Nome _____ Data _____

1 Quen fai ben as cousas na casa? Marca. Despois, contesta.



- ☐ A avoa de Raúl fai as camas.
- ☐ Seu pai varre o chan.
- ☐ Súa irmá non garda a roupa.
- ☐ Raúl non recolle a mesa.

Quen debe mellorar as súas tarefas?

Como poden mellorar?

En que axudas ti?

En que máis podes axudar?

Nome _____ Data _____

1 Escribe 1, 2 e 3 para ordenar a historia.


☐

Dani empuirraa.

☐

Dani pídelles desculpas e danse unha aperta.

☐

1 Ana xoga no patio.

2 Marca as actitudes correctas na rúa.

☐

Camiñar pola calzada.

☐

Usar o carril bici.

☐

Contaminar.

☐

Reciclar o lixo.

☐

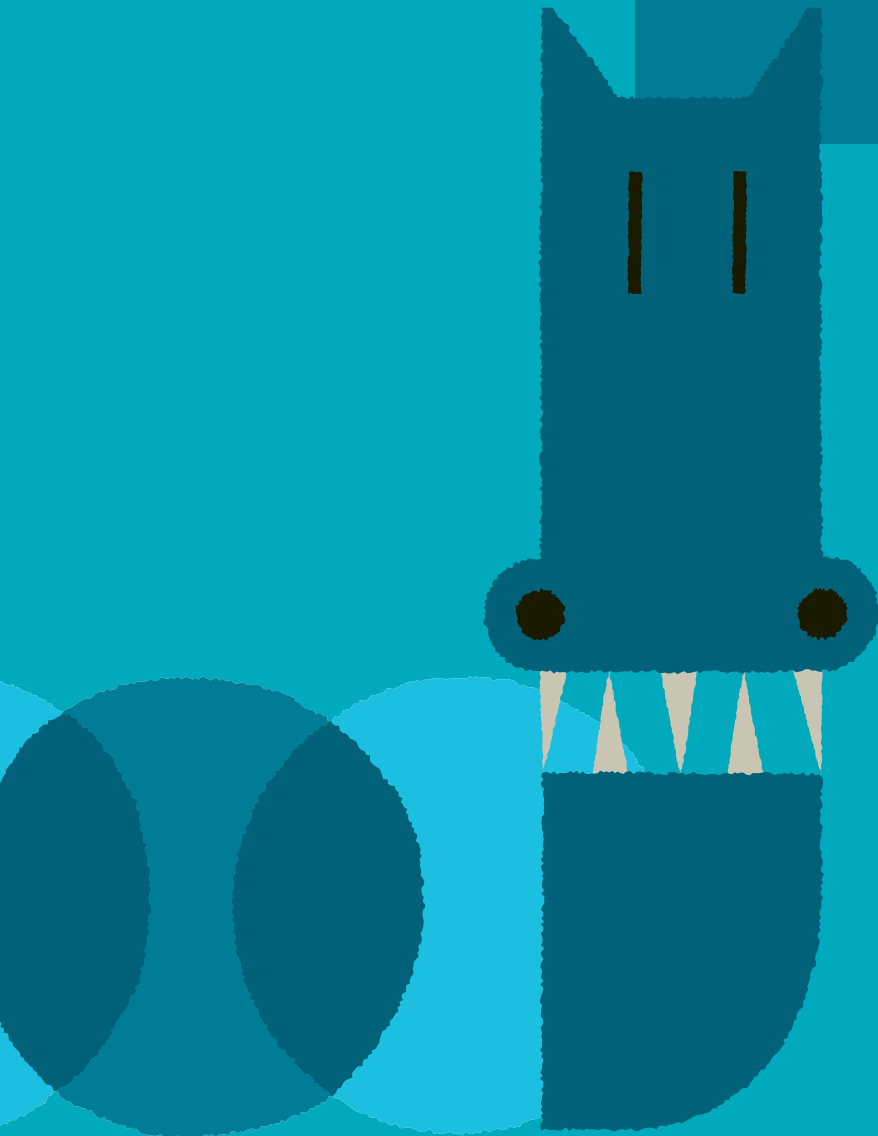
Non pisar o céspede.



- Engade outra que ti creas importante.

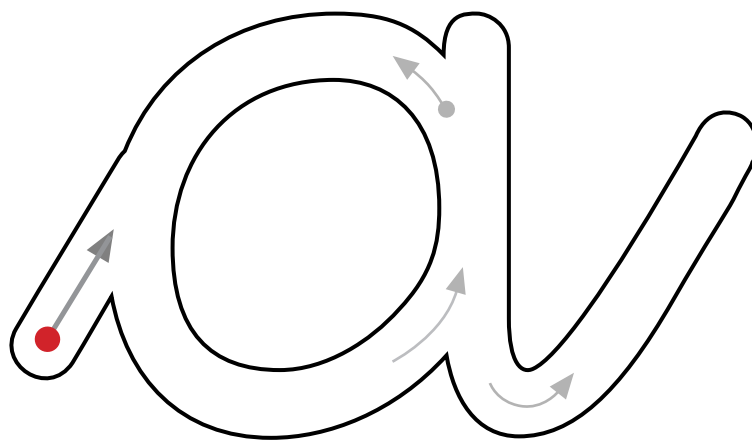
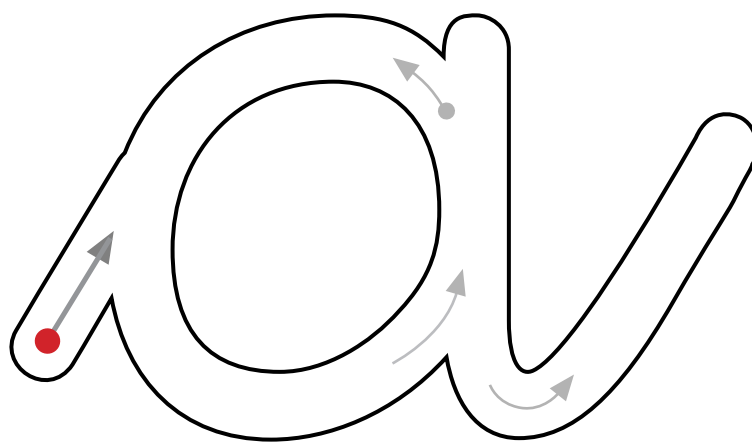


OUTROS RECURSOS FOTOCOPIABLES



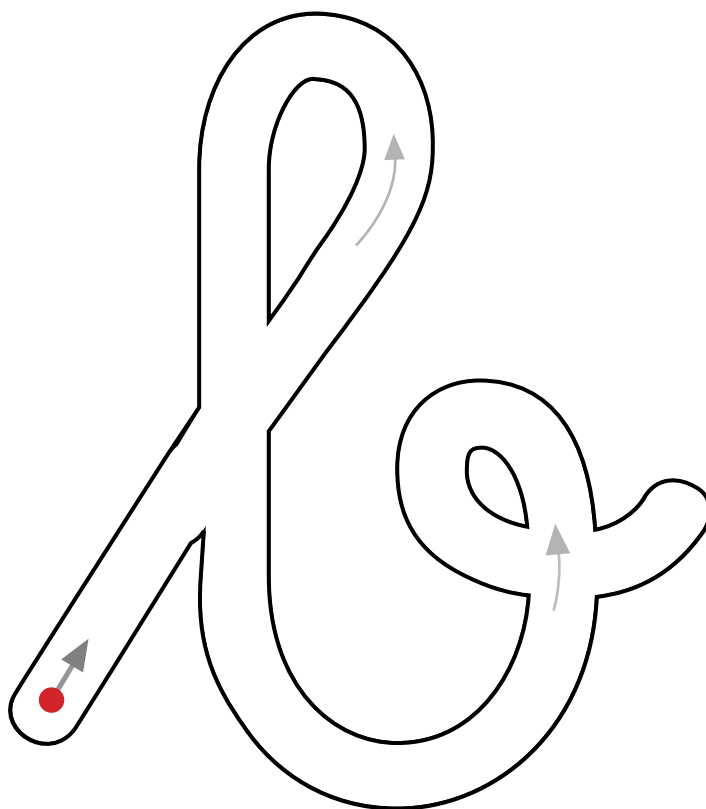
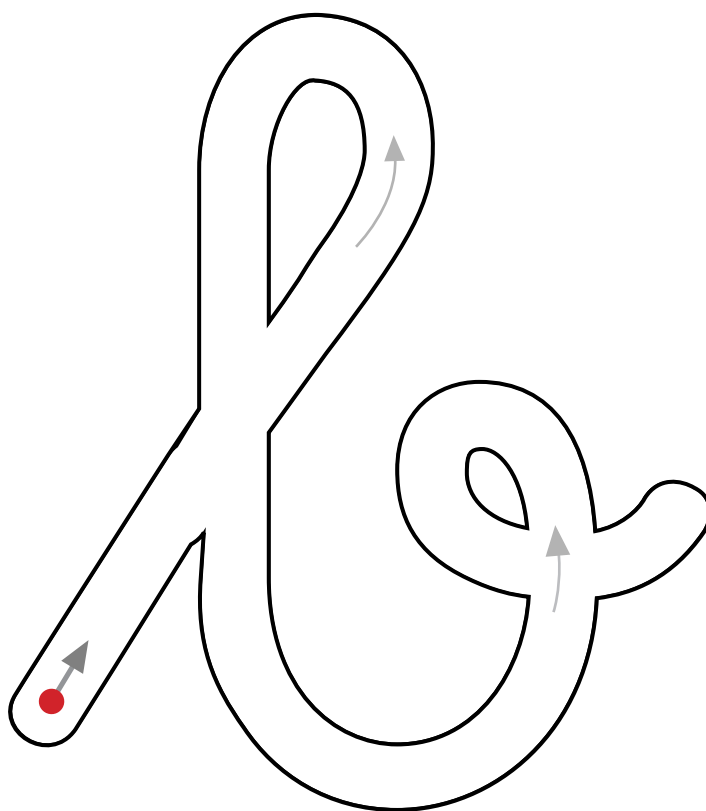
Nome _____

Data _____



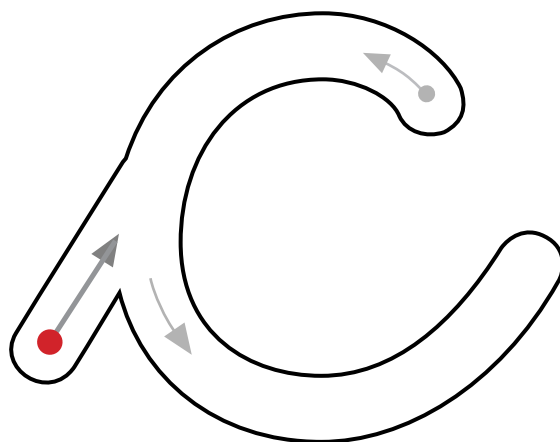
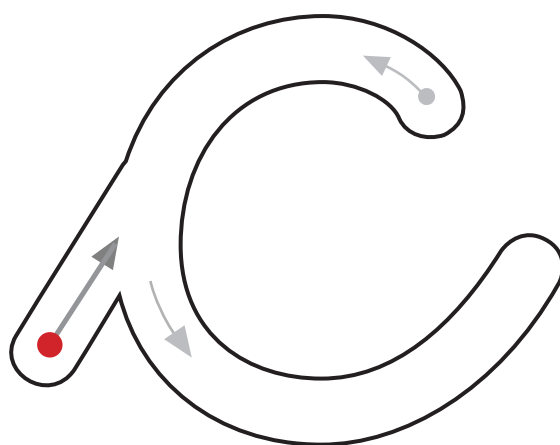
Nome _____

Data _____



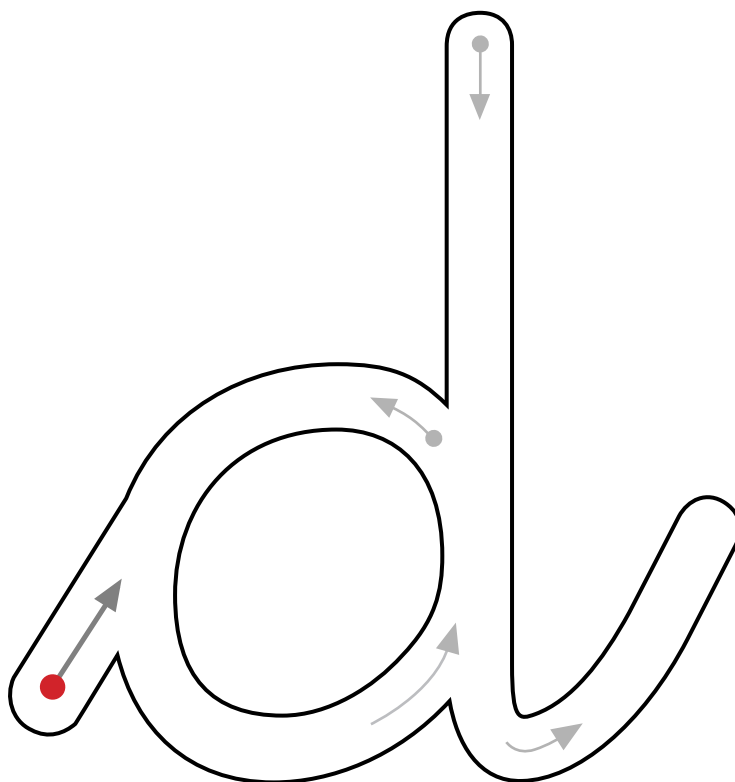
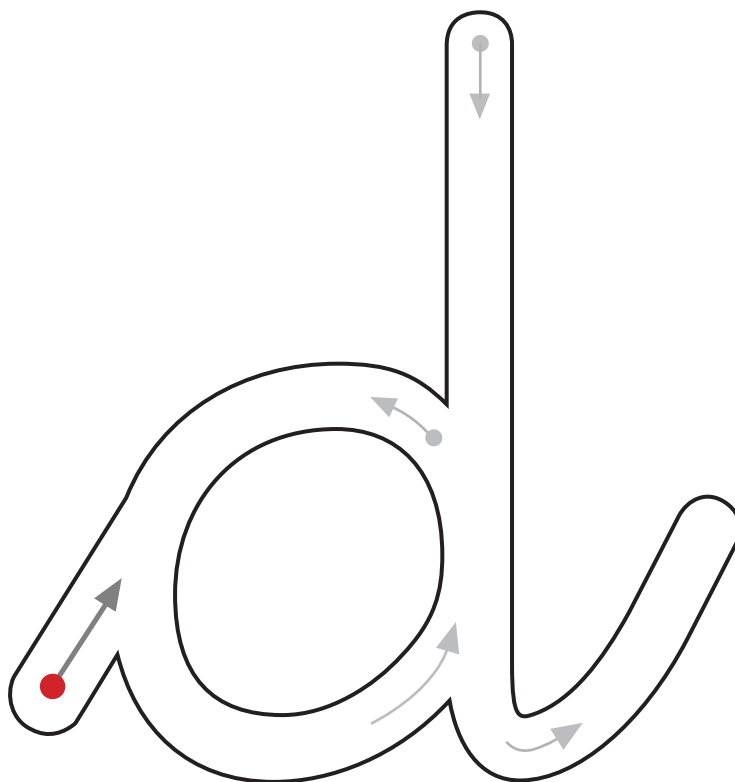
Nome _____

Data _____



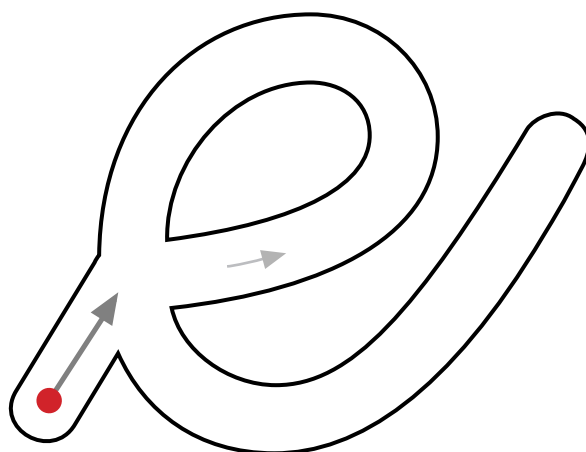
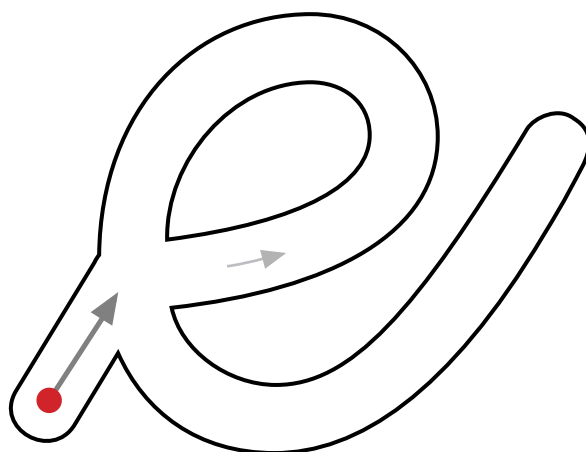
Nome _____

Data _____



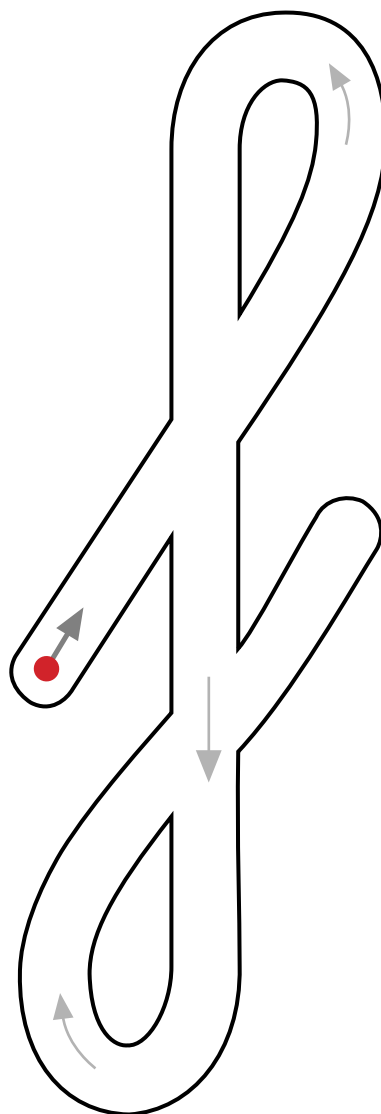
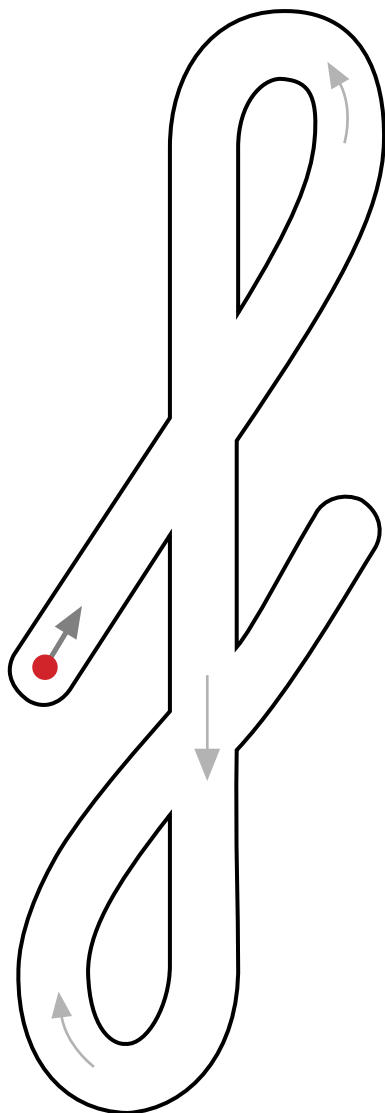
Nome _____

Data _____



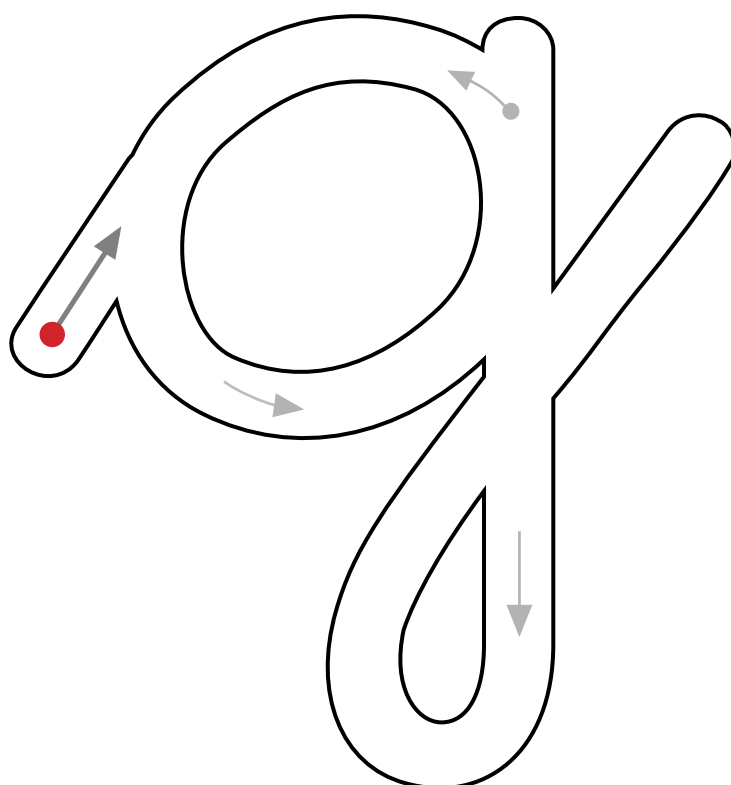
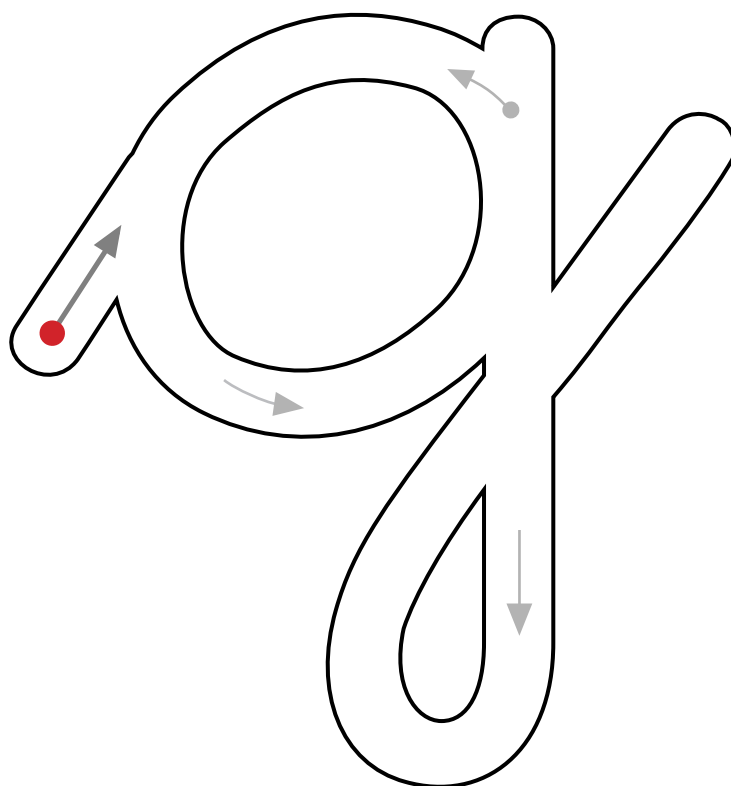
Nome _____

Data _____



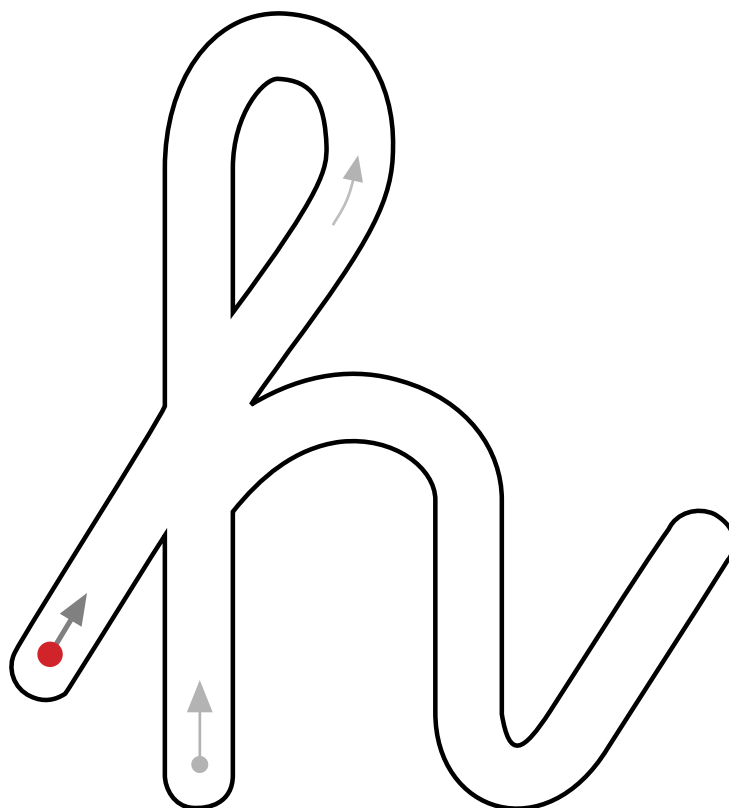
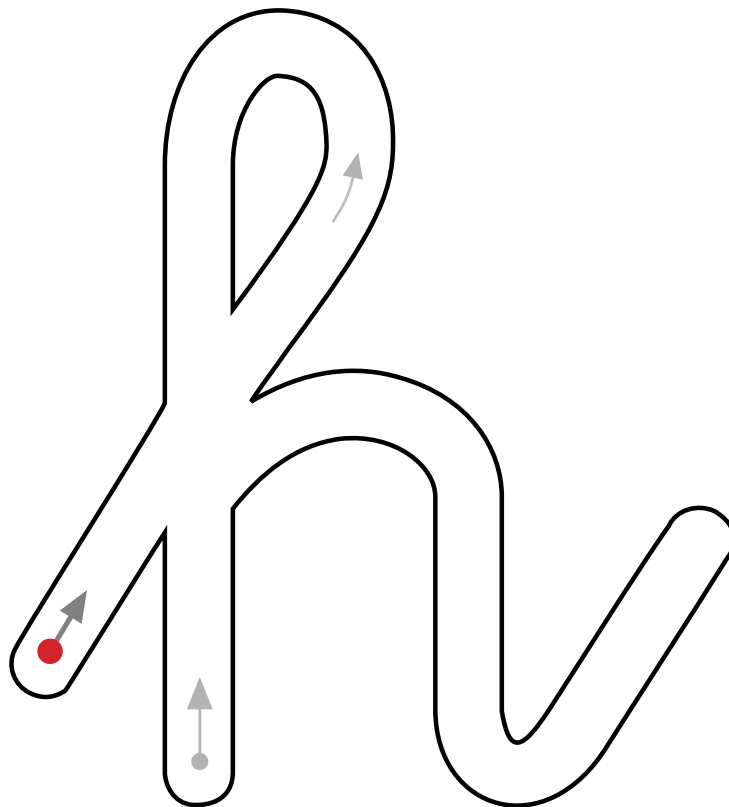
Nome _____

Data _____



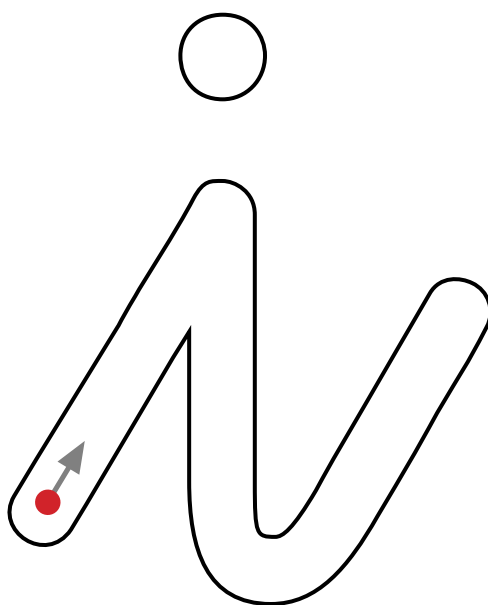
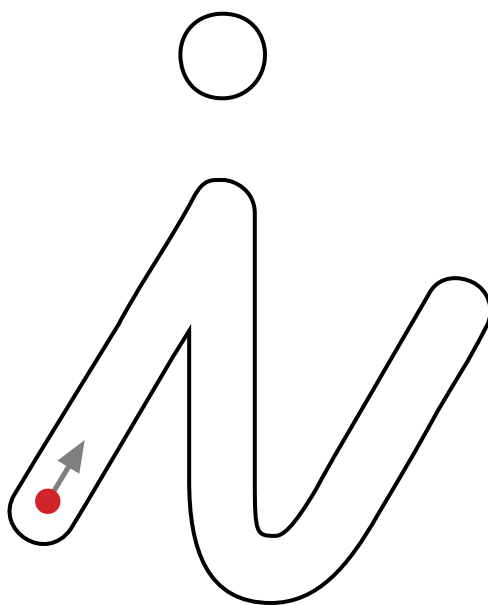
Nome _____

Data _____



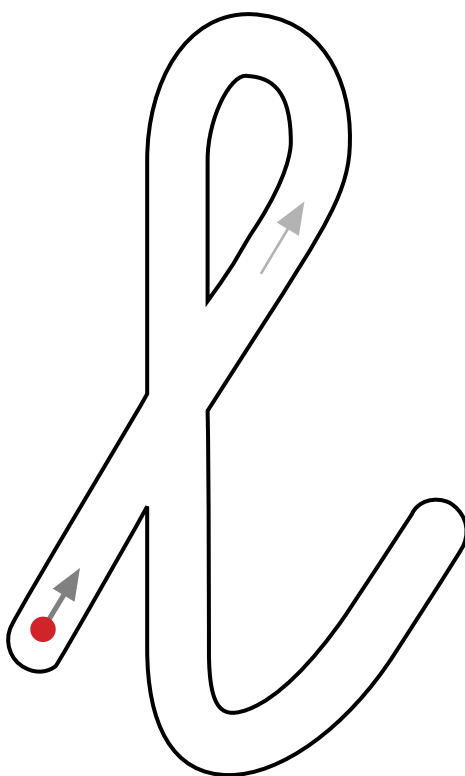
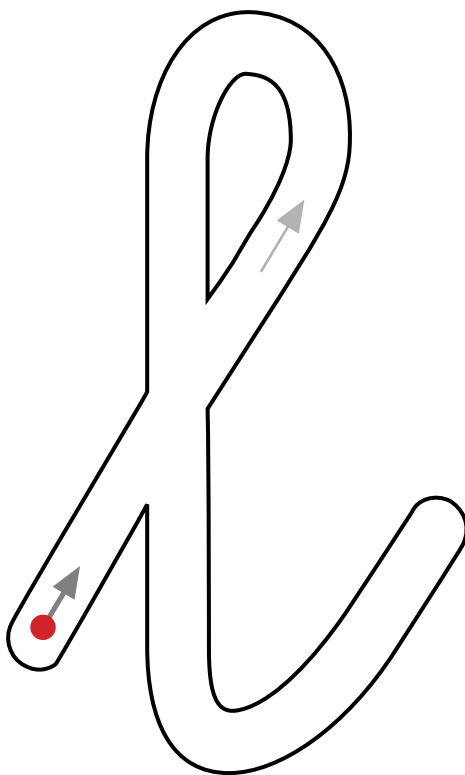
Nome _____

Data _____



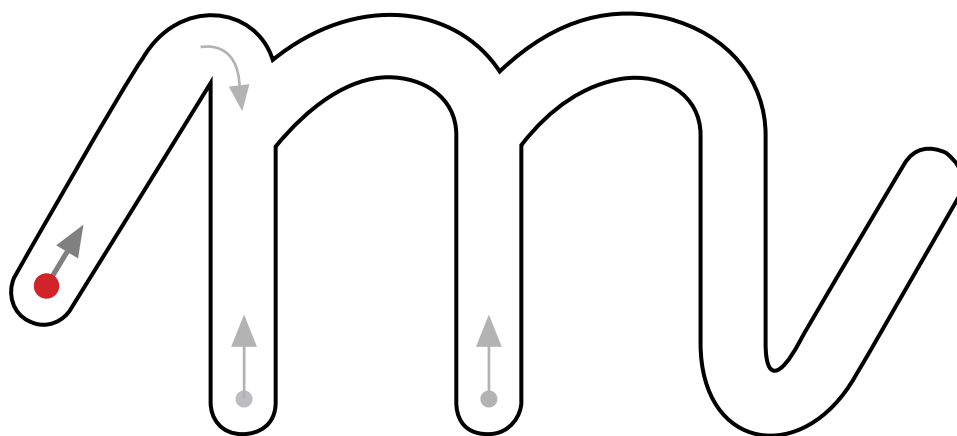
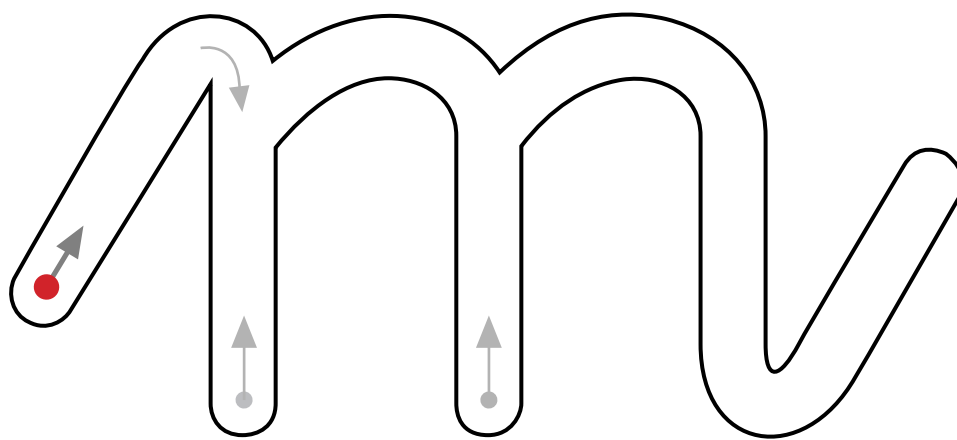
Nome _____

Data _____



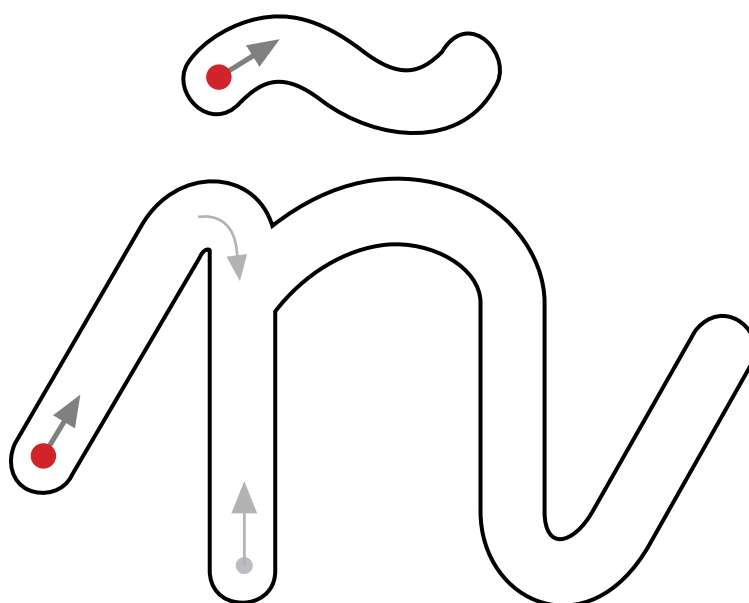
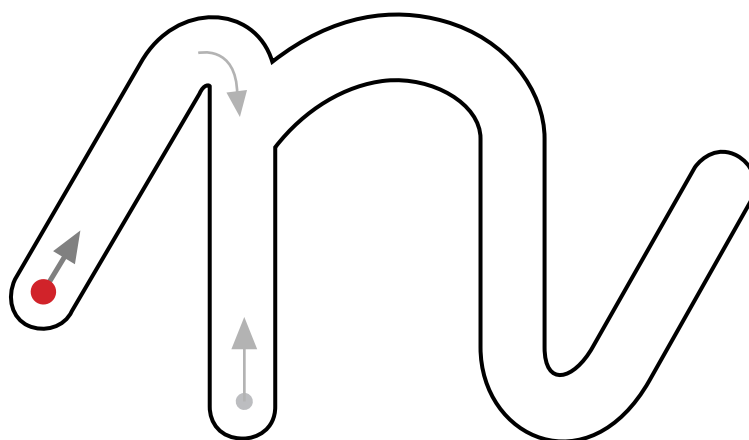
Nome _____

Data _____



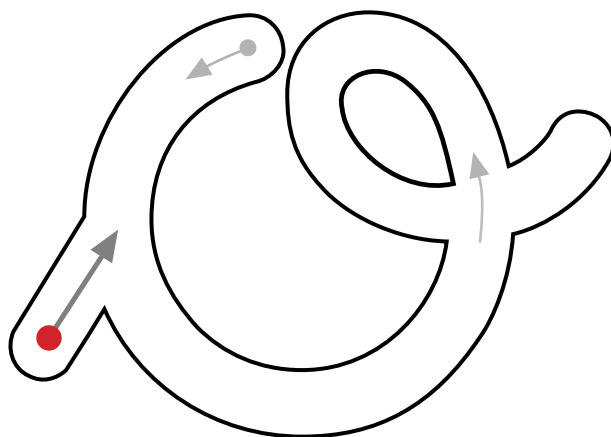
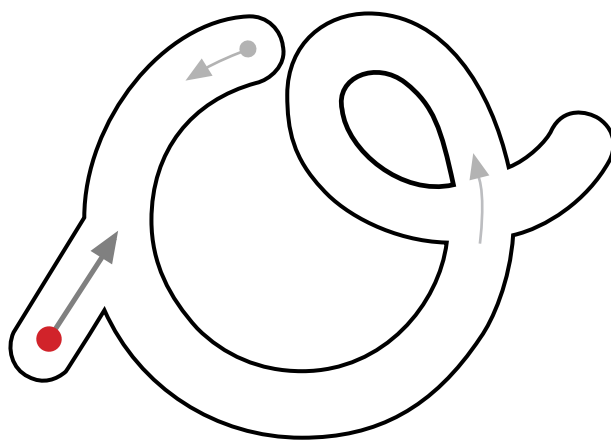
Nome _____

Data _____



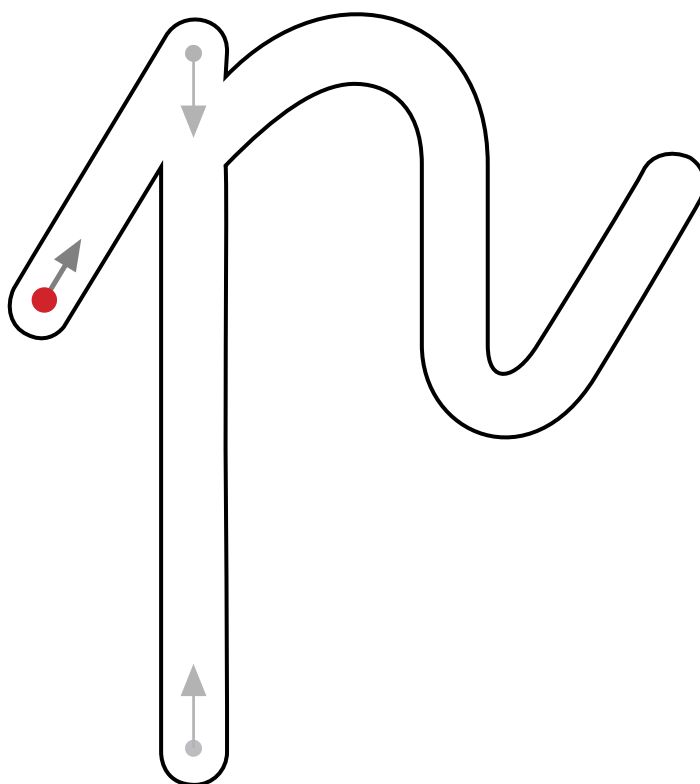
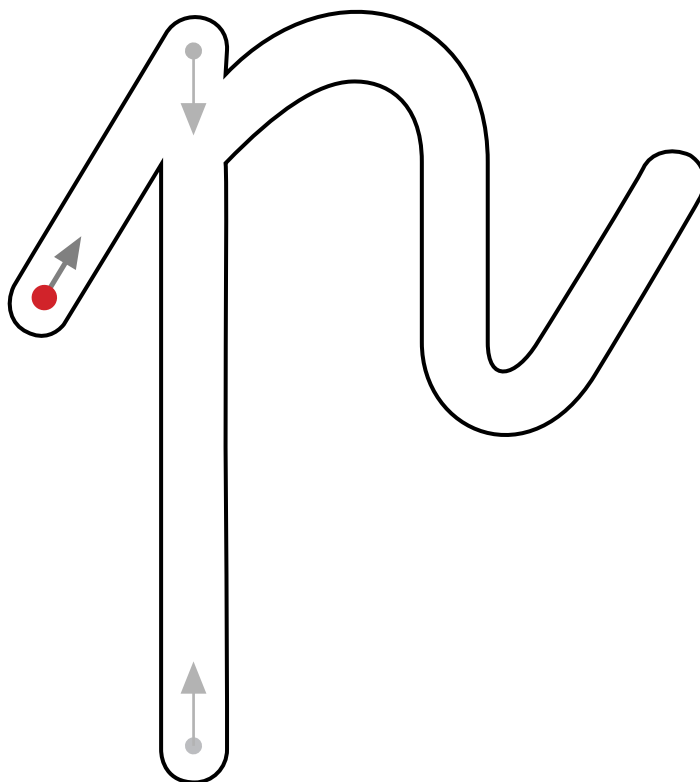
Nome _____

Data _____



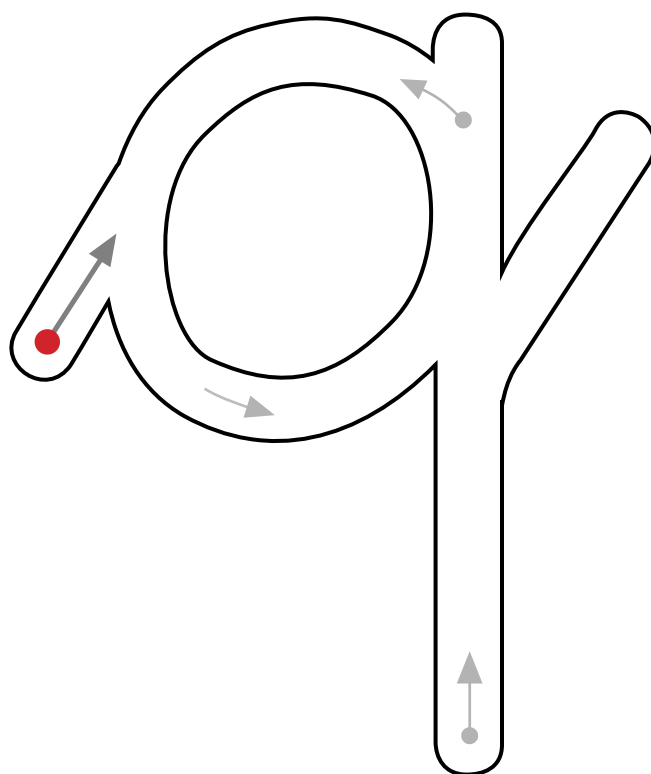
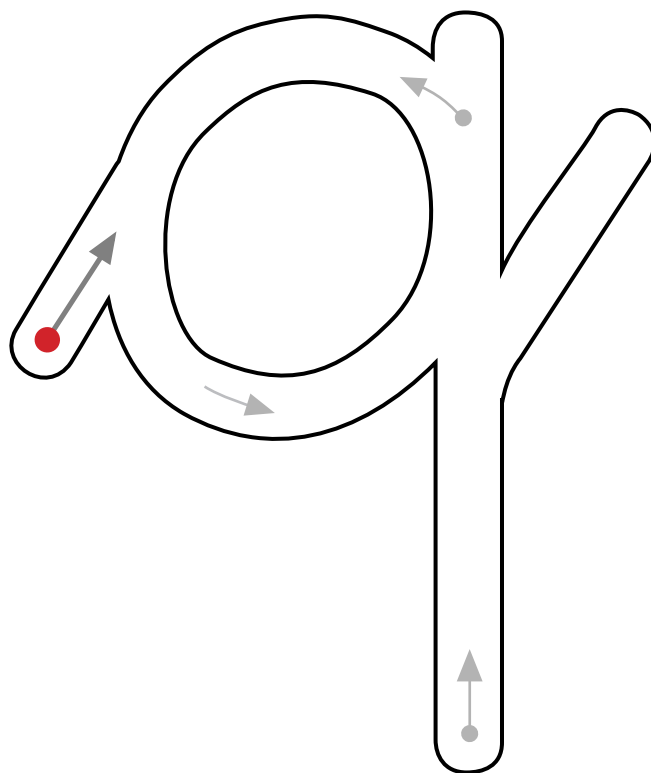
Nome _____

Data _____



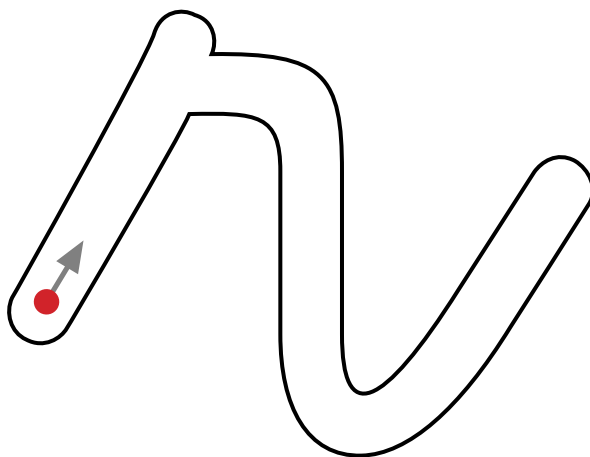
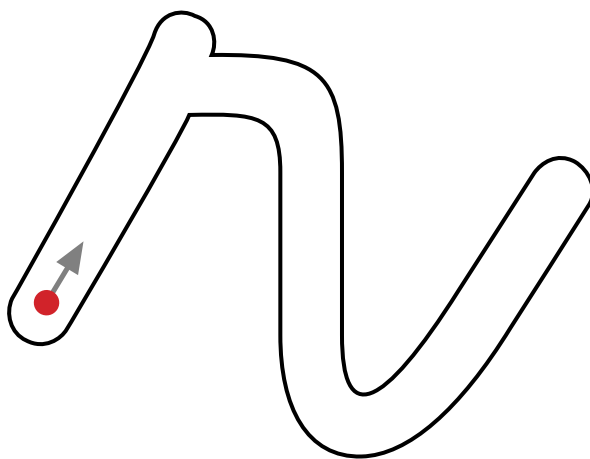
Nome _____

Data _____



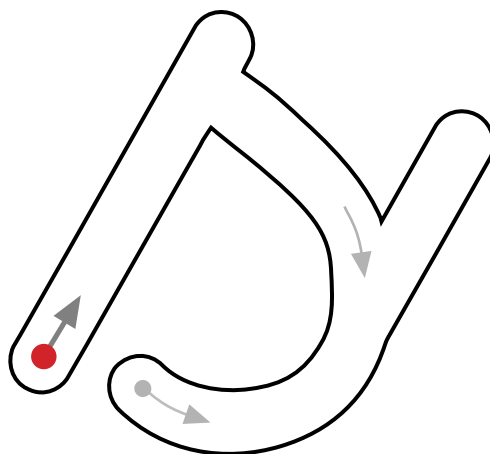
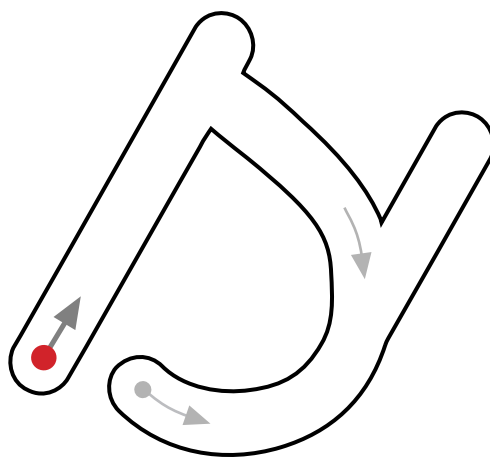
Nome _____

Data _____



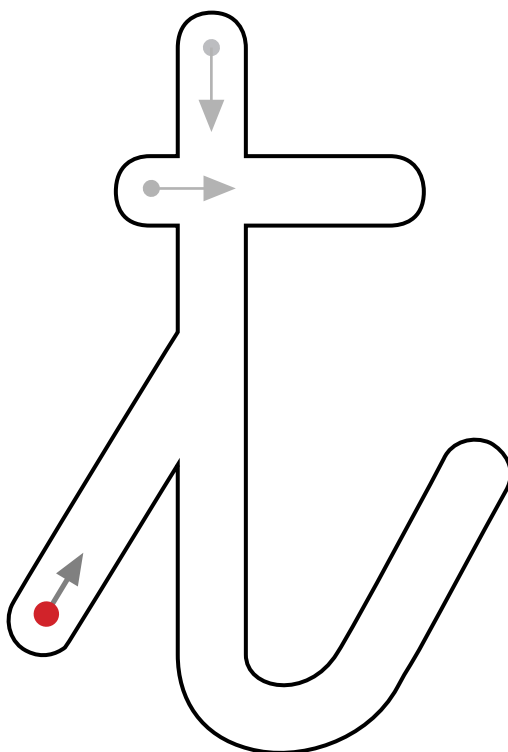
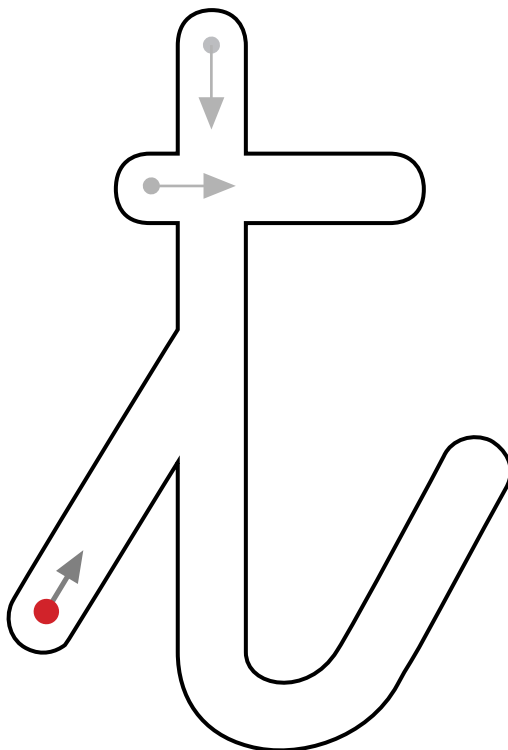
Nome _____

Data _____



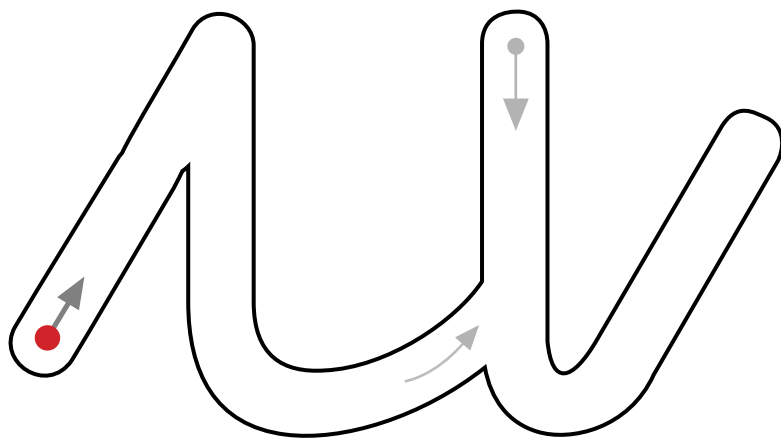
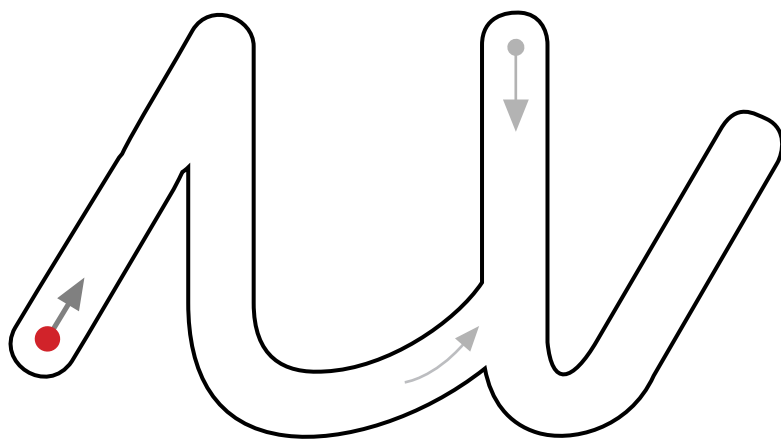
Nome _____

Data _____



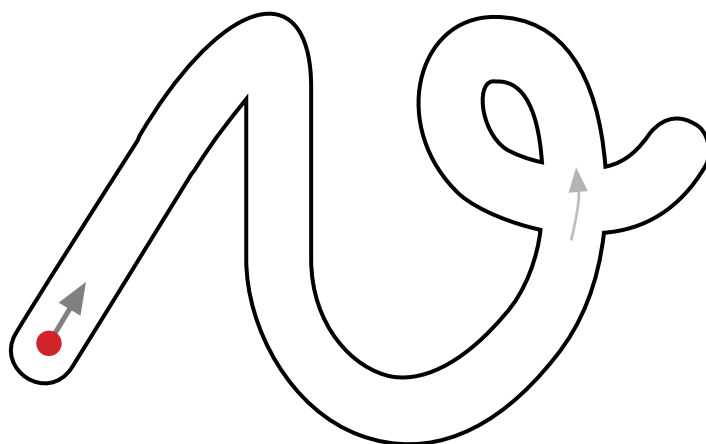
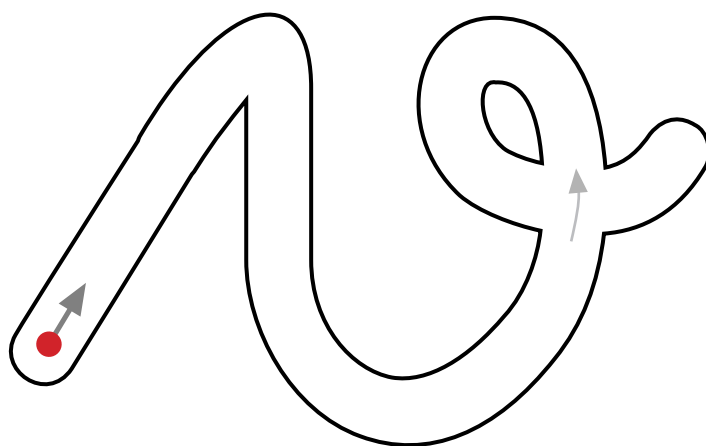
Nome _____

Data _____



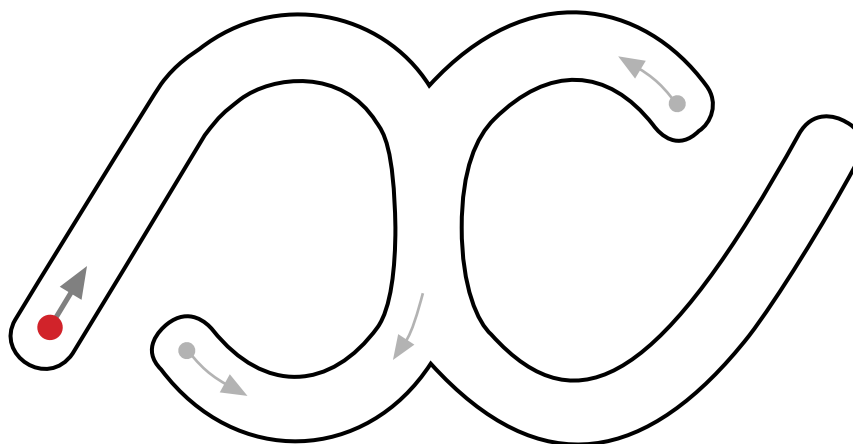
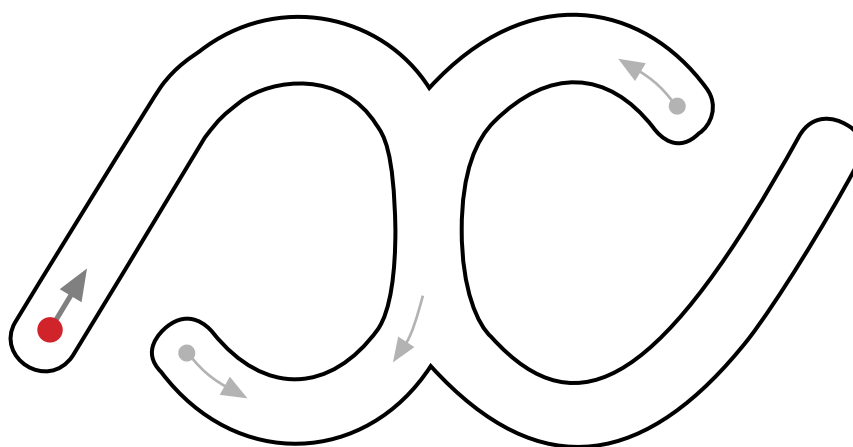
Nome _____

Data _____



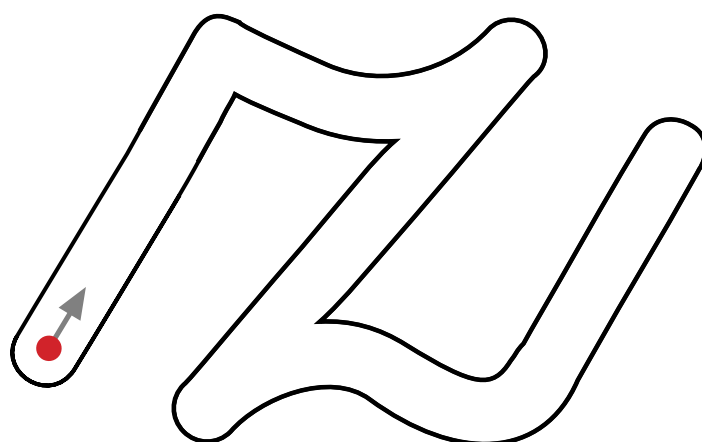
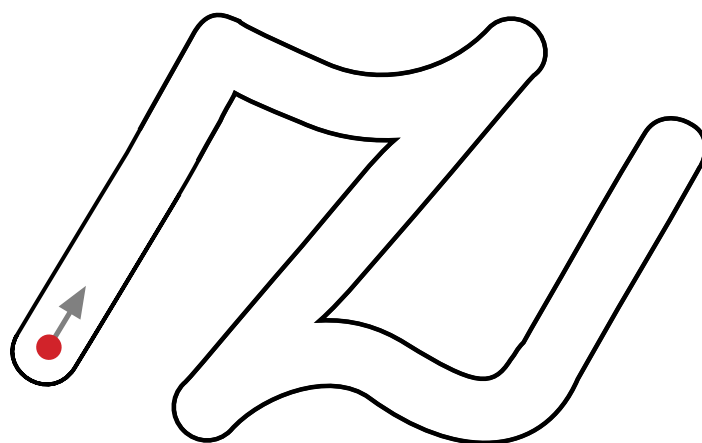
Nome _____

Data _____



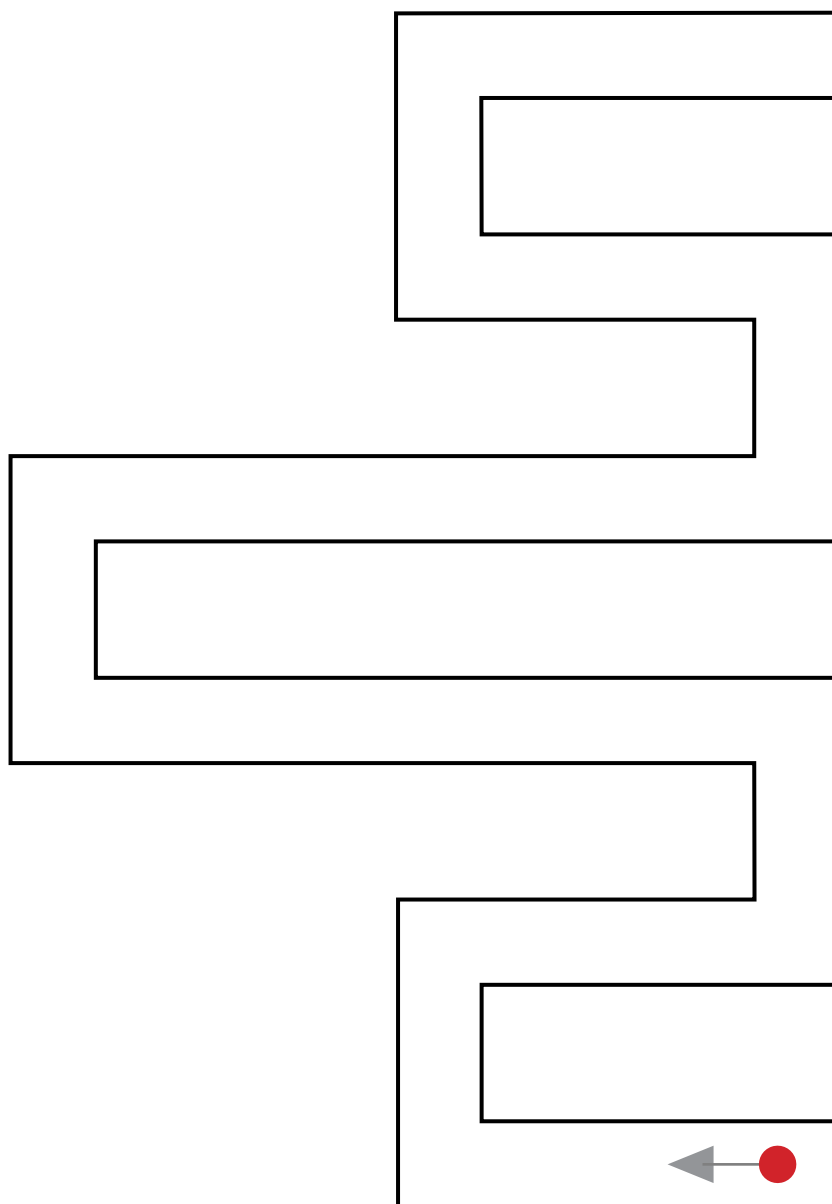
Nome _____

Data _____



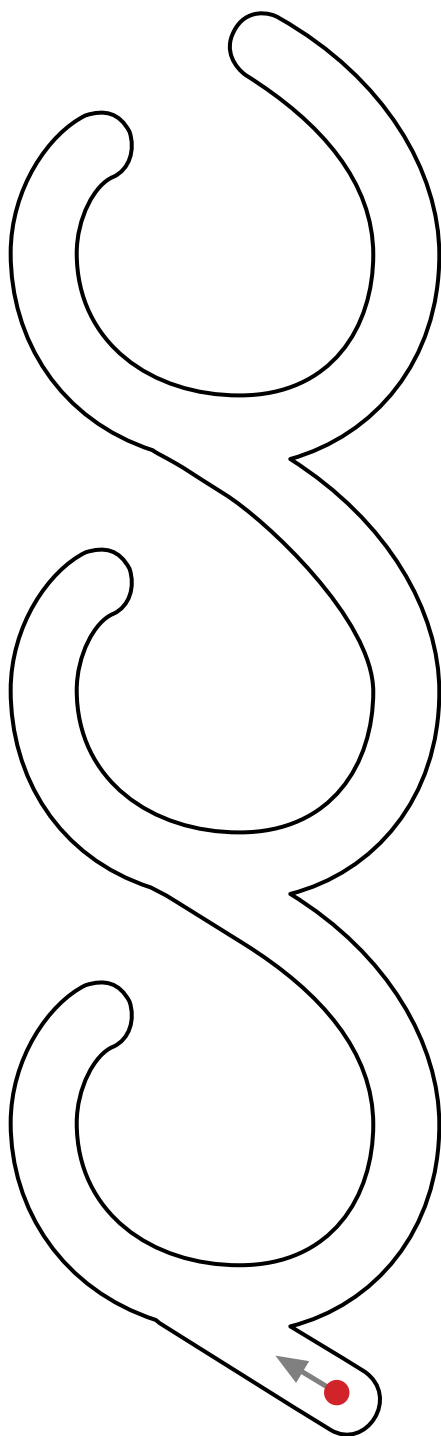
Nome _____

Data _____



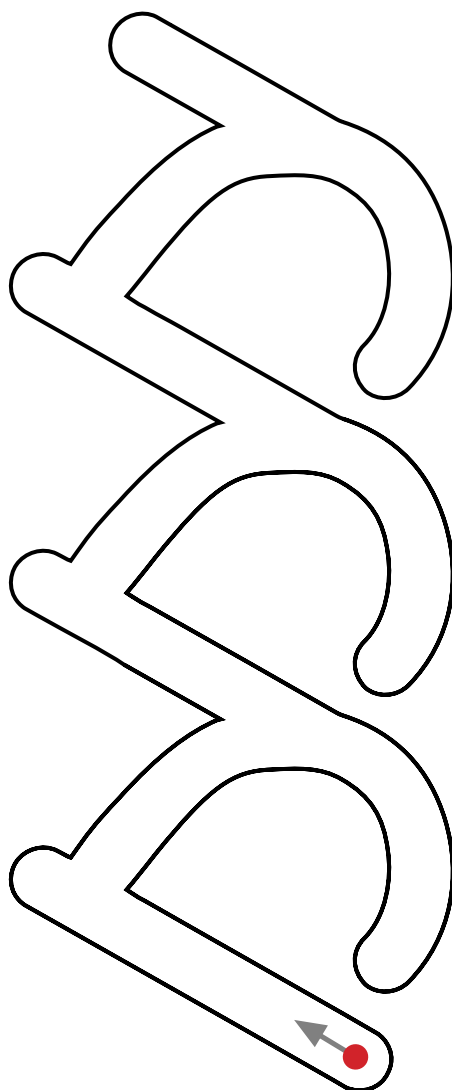
Nome _____

Data _____



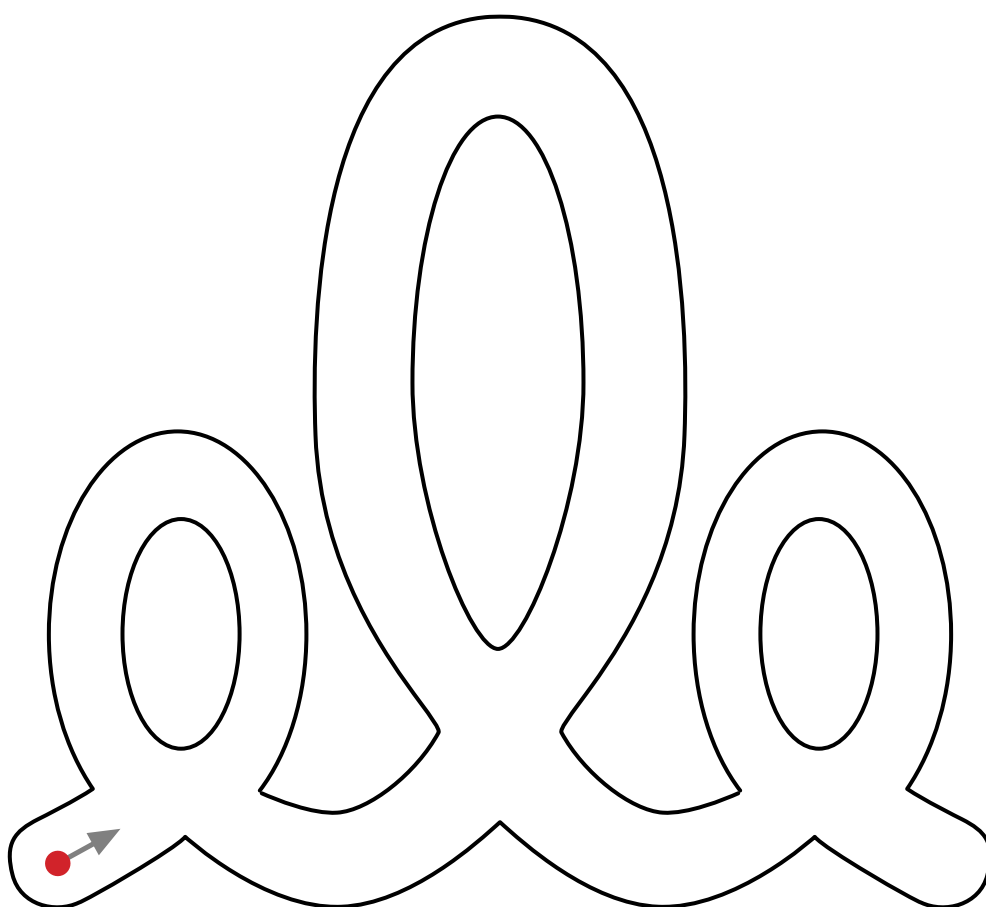
Nome _____

Data _____



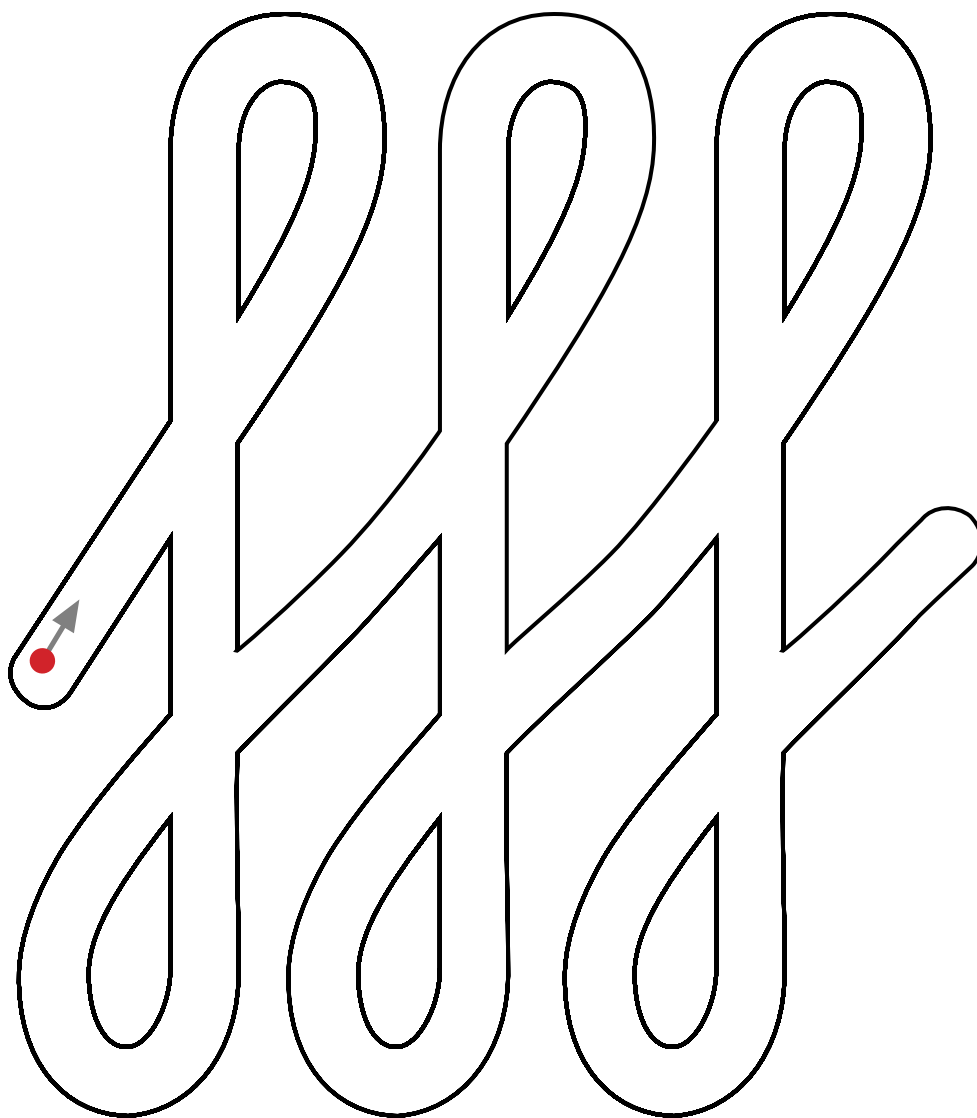
Nome _____

Data _____



Nome _____

Data _____



Nome _____

Data _____

a

e

i

o

u

i i i i i i i i i i i i

I I I I I I I I I I I I

e e e e e e e e e e e e

E E E E E E E E E E E E

a a a a a a a a a a a a

A A A A A A A A A A A A

o o o o o o o o o o o o

O O O O O O O O O O O O

u u u u u u u u u u u u

U U U U U U U U U U U U

Nome _____

Data _____

p p p p p p p p

P P P P P P P P

pa pe po pu pi pa pe po

Pa Pe Po Pu Pi Pa Pe Po

né papá nina Pepe Peña

nuna Pino Peno una

Peña, Pepe, Pino e papá.

Papá una a Pino.

Nome _____

Data _____

m m m m m m

M M M M M M

mo mi me ma mal mo

Mo Mi Me Ma Mal Mo

mamá mapa Mimi mimo

Momo meu Meme ama

A mamá ama a Mimi.

Mimi ama a Momo.

Nome _____

Data _____

l l l l l l l l l

L L L L L L L L L

le la lo li lu Le La Lo Li

el al ol il ul el al ol il

a lupa o olmo Lola Lulú

o polo o mel a lima

Lulú ole o mel.

Lupe le o papel.

Nome _____

Data _____

s s s s s s s s s

S S S S S S S S S

si se su so sa Si Se Su

is es us os as is es us

a sopa o piso o Sol

Samuel o seis as mesas

Elisa usa o lapis.

O oso pasea ao sol.

Nome _____

Data _____

t t t t t t t t

T T T T T T T T

ti tu te to ta ti tu te

Ti Tu Te To Ta Ti Tu Te

Tomé o pato a lata

a moto Teo a toupa Tito

Mateo toma o té.

Tomé asa os tomates.

Nome _____

Data _____

d d d d d d d d d

D D D D D D D D D

de di da do du de di da

De Di Da Do Du De Di Da

o día o diadema Delia

os dedos o medo todos

Delia pediu medio tomate.

Dado deu-me o sal.

Nome _____

Data _____

n n n n n n n n

N N N N N N N N

no ni nu na ne No Ni Nu

on in un an en on in un

Nadia ten un pano.

Ana ten un dominó.

Daniel ten unha diana.

Antón ten un limón.

Nome _____

Data _____

f f f f f f f f

F F F F F F F F

fe fo fu fa fi fe fo

Fe Fo Fu Fa Fi Fe Fo

Fátima sentou no sofá.

Filipe tomou un filete.

Fidel foi a unha festa.

O elefante foi de paseo.

Nome _____

Data _____

r r r r r r r r r

R R R R R R R R R

re ro ri ra ru erre erra erro

Re Ro Ri Ra Ru Re Ro Ri

O rato está na torre.

O parrulo está no río.

Rosa está na serra.

Rafael está en Roma.

Nome _____

Data _____

h h h h h h h h h

H H H H H H H H H

ha he hu hi ho ha he hu

Ha He Hu Hi Ho Ha He Hu

Hai dous hipopótamos.

Hipólito foi a un hotel.

O hindú sabe a hora.

Helena pintou a hiena.

Nome _____

Data _____

nh nh nh nh nh nh nh

unha nunha dunha dunhas

Noa ten unha moa mal.

Lupe ten unhas lentes.

Eu son dunha aldea.

Teo está nunha festa.

Eles falan dunhas teas.

Nome _____

Data _____

c c c c c c c c c c

C C C C C C C C C C

ca co cu ca co cu ca co cu

Ca Co Cu Ca Co Cu Ca Co Cu

O capitán foi a Cospeito.

Paco come no cole.

O médico está contento.

Carime está no comedor.

Nome _____

Data _____

q q q q q q q q q

Q Q Q Q Q Q Q Q Q

que qui que qui que qui

Que Qui Que Qui Que Qui

Quique usa a máquina.

O esquío non descansa.

Aquí hai mosquitos.

Roque saca a raqueta.

Nome _____

Data _____

oio aia eie iii uui oio aia

oi ai ei il ul oi ai

Iria merendou pouco.

Noarega as margaridas.

É unha pulseira de ouro.

O armario é de madeira.

María é mariscadora.

Nome _____

Data _____

g g g g g g g g g

G G G G G G G G G

ga go gu que qui ga go gu

Ga Go Gu Gue Gui Ga Go Gu

Miguel é un mago.

Olga regaloume o gorro.

O galo canta cos amigos.

O gato sacou a lingua.

Nome _____

Data _____

b b b b b b b b b

B B B B B B B B B

be be bi ba bu be bo bi

Be Be Bi Ba Bu Be Bo Bi

O burro come herba.

Bieito está no bosque.

O bufo dorme de día.

Ana subiu a unha árbore.

Nome _____

Data _____

v v v v v v v v v

V V V V V V V V V

vo va vi ve vu vo va vi

Vo Va Vi Ve Vu Vo Va Vi

Ten un ramo de violetas.

Vimos dous avións.

Quero un vaso de batido.

O corvo vai á cova.

Nome _____

Data _____

z z z z z z z z z

Z Z Z Z Z Z Z Z Z

za za za za za za za za

La La La La La La La La

Zoilo beberu un zume.

O ourizo toma mazás.

Gústame o arroz.

Os zapatos son azuis.

Nome _____

Data _____

ce ci ce ci ce ci ce ci

Ce Ci Ce Ci Ce Ci Ce Ci

Ledicia foi ao cine.

Celia viu un cervo.

Vicente fai a cea.

No cesto hai cenorias.

O cisne ceou cereais.

Nome _____

Data _____

x x x x x x x x x

X X X X X X X X X

xx xi xa xe xoi xo xi xa xe

oxx ixx axx exx uxx oxx ixx axx exx

Uxia foi de excursión.

O taxista chámase Xosé.

A peixeira ten xoubas.

Onte ceei queixo fresco.

Nome _____

Data _____

lla lle llo lli llu lla

Lla Lle Llo Lli Llu Lla

A Guille déronlle filloas.

O coello colleu cenorias.

A toalla está mollada.

O tellado é vermello.

O pallaso come lentellas.

Nome _____

Data _____

ñ ñ ñ ñ ñ ñ ñ ñ ñ

Ñ Ñ Ñ Ñ Ñ Ñ Ñ Ñ Ñ

ña ñe ñi ño ñu ña ñe

Ña Ñe Ñi Ño Ñu Ña Ñe

A piña ten piñóns.

No piñeiro hai un niño.

Vin castañas na cociña.

A xcoaniña voa axciña.

Nome _____

Data _____

cho che chi chu cha cho che

Cho Che Chi Chu Cha Cho Che

Chano leva chaqueta.

Charo toma chocolate.

Nacho mira a cheminea.

Chelo cortou o chourizo.

A Chus mollouna a chuvia.

NOTAS

[illegible]

NOTAS

[illegible]

NOTAS

[illegible]

NOTAS

[illegible]

NOTAS

[illegible]

Dirección de arte: Xosé Crespo.

Proxecto gráfico: Martín León Barreto.

Xefa de proxecto: Rosa Marín.

Coordinación de ilustración: Carlos Aguilera.

Xefe de desenvolvemento de proxecto: Javier Tejeda.

Desenvolvemento gráfico: Raúl de Andrés, Jorge Gómez e Patricia Tejeda.

Dirección técnica: Jorge Mira.

Coordinación técnica: Ester Marín, Jesús Muela e Marisa Valbuena.

Confección e montaxe: Luís González, Ester Marín e Raquel Sánchez.

Corrección: Carolina Galera e Rafael Fortes.

Documentación e selección fotográfica: Rebeca Crespo.

Fotografía: A. Toril; J. Jaime; 123RF; GETTY IMAGES SALES SPAIN/Thinkstock, Halfdark, Hero Images, Klaus Vedfelt, Ariel Skelley, Artmarie; ARQUIVO SANTILLANA.

© 2019 by Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.
Entrecercas, 2
15705 Santiago de Compostela

Printed in Spain

CP: 955757

Esta obra está protexida polas leis de dereitos de autor e a súa propiedade corresponde a Obradoiro/Santillana. Os usuarios lexítimos da obra só están autorizados a facer fotocopias para usalas como material da aula. Queda prohibida calquera outra utilización fóra dos usos permitidos, especialmente aquela que teña fins comerciais.