

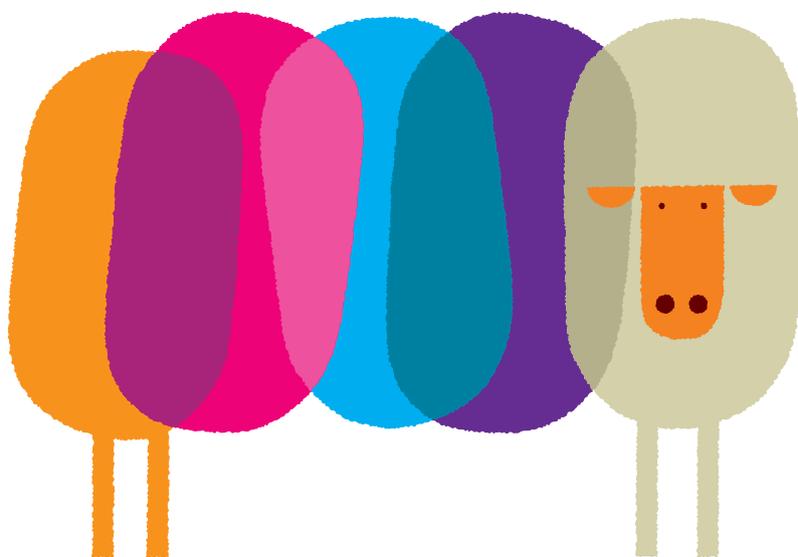
PRIMARIA

2

PRIMEIRO TRIMESTRE

Cinco en raia

Libro de recursos



O **Libro de recursos** do proxecto **Cinco en raia 2**, para segundo 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

José Antonio Almodóvar Herráiz
Belén Álvarez Garrido
Araceli Calzado Roldán
Ánxela Carril Caldelas
Vicente Camacho Díaz
Ana M.^a Díaz Villa
Víctor Manuel de Diego Rojas
Paloma Espejo Roig
Victoria Gallego Pedraza
Pilar García Atance
Xoán L. Bendaña
José Luis Pérez Sánchez
Rocío Pichardo Gómez
Ana Piqueres Fernández
Laura Ramos Blanco
Carmen Ríos Collantes de Terán
Mercedes Rodríguez-Piñero
Beatriz Ruiz Rodríguez
Anna Szewczyk

EDICIÓN

M.^a Ángeles Agudo Bueno
Beatriz Bolaños López de Lerma
Lourdes Herrera Álvarez
Arancha Méndez Pérez

DIRECCIÓN DO PROXECTO

Lola Núñez Madrid
Mercedes Rubio Cordovés
Afonso Toimil Castro

DIRECCIÓN E COORDINACIÓN EDITORIAL DE PRIMARIA

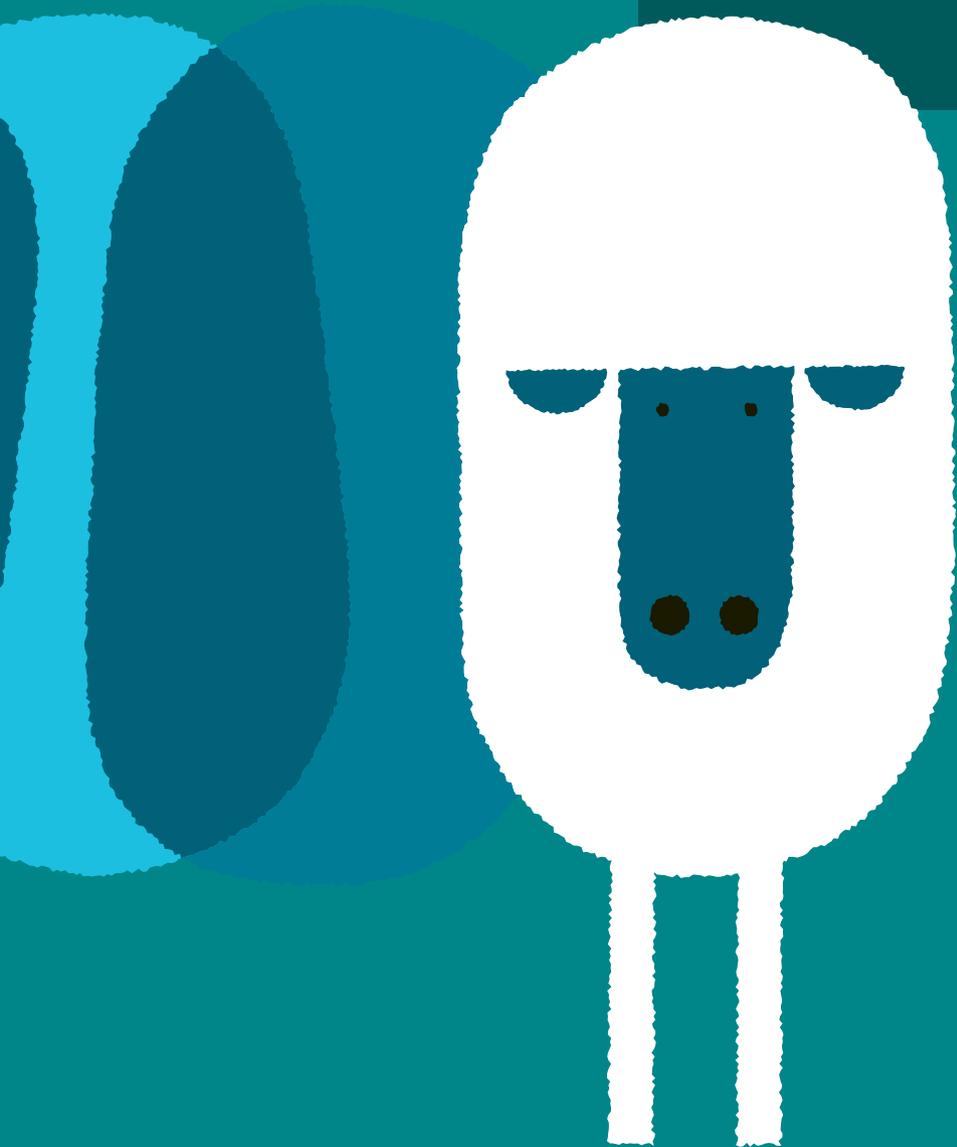
Maite López-Sáez Rodríguez-Piñero

SANTILLANA
OBRADOIRO

Presentación do proxecto	5
• As claves de Cinco en raia	7
• Materiais do proxecto	10
• Estrutura dunha unidade	17
Táboas de contidos das unidades	23
• Táboa de contidos do primeiro trimestre	24
• Táboa de contidos do segundo trimestre	26
• Táboa de contidos do terceiro trimestre	28
Dimensións da aprendizaxe e suxestións metodolóxicas por áreas	31
• Dimensións da aprendizaxe	32
• Suxestións metodolóxicas. Lingua Castelá	34
• Suxestións metodolóxicas. Matemáticas	44
• Suxestións metodolóxicas. Lingua	77
• Suxestións metodolóxicas. Ciencias da Natureza	91
• Suxestións metodolóxicas. Ciencias Sociais	98
Suxestións sobre o material da aula	109
• Suxestións sobre o material da aula. Lingua Castelá	110
• Suxestións sobre o material da aula. Matemáticas	118
• Suxestións sobre o material da aula. Lingua	124
• Suxestións sobre o material da aula. Ciencias da Natureza	129
• Suxestións sobre o material da aula. Ciencias Sociais	139
Suxestións sobre as unidades	147
• Unidade 1	148
• Unidade 2	150
• Unidade 3	152
Proxectos globalizadores	155
• Proxecto do primeiro trimestre	157

Recursos fotocopiables. Avaliación	163
• O sistema de avaliación Santillana	164
• Avaliación inicial	166
– Estándares de aprendizaxe e solucións	182
• Avaliación da unidade 1	188
– Estándares de aprendizaxe e solucións	204
• Avaliación da unidade 2	210
– Estándares de aprendizaxe e solucións	230
• Avaliación da unidade 3	236
– Estándares de aprendizaxe e solucións	254
• Avaliación do primeiro trimestre	260
– Estándares de aprendizaxe e solucións	280
• Rexistro de cualificacións	286
• Avaliación por competencias (en castelán)	290
• Táboa de seguimento da avaliación por competencias	294
• Rexistro de cualificacións. Avaliación por competencias	299
• Avaliación por competencias (en galego)	300
• Táboa de seguimento da avaliación por competencias	304
• Rexistro de cualificacións. Avaliación por competencias	309
Recursos fotocopiables. Plan de mellora e programa de ampliación	311
• Unidade 1	312
• Unidade 2	344
• Unidade 3	376

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.



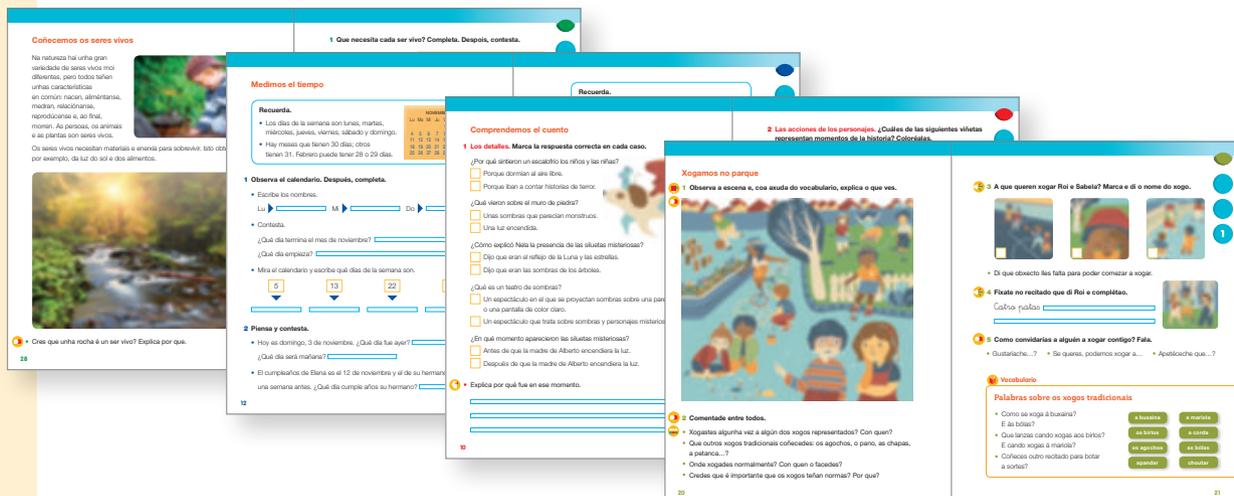
A estrutura de Cinco en raia

O proxecto **Cinco en raia** para segundo curso de Primaria desenvólvese en unidades didácticas integradas distribuídas en nove unidades, tres por trimestre.

O enfoque de cada trimestre

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

- **O primeiro trimestre** pon o foco na consolidación das aprendizaxes e na preparación das alumnas e dos alumnos para as novas adquisicións. Os contidos organízanse arredor das persoas e da reflexión sobre o ser humano desde diversos enfoques.
- **O segundo trimestre** reflexiona sobre as relacións que se establecen entre o contorno natural e o social. O obxectivo é que as alumnas e os alumnos adquiren a percepción da relación entre os elementos que estudan para construír as súas aprendizaxes de forma cada vez máis rigorosa e significativa.
- **O terceiro trimestre** proporcióنالles aos nenos e ás nenas unha perspectiva xeral do lugar que ocupan no espazo e no tempo. Abórdanse de forma cada vez máis rigorosa os contidos de Ciencias Sociais para afianzar e contextualizar as aprendizaxes.



Os tipos de páxinas

Cada unidade 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.

MATERIAIS DO PROXECTO

Para o alumnado

Libros do alumno

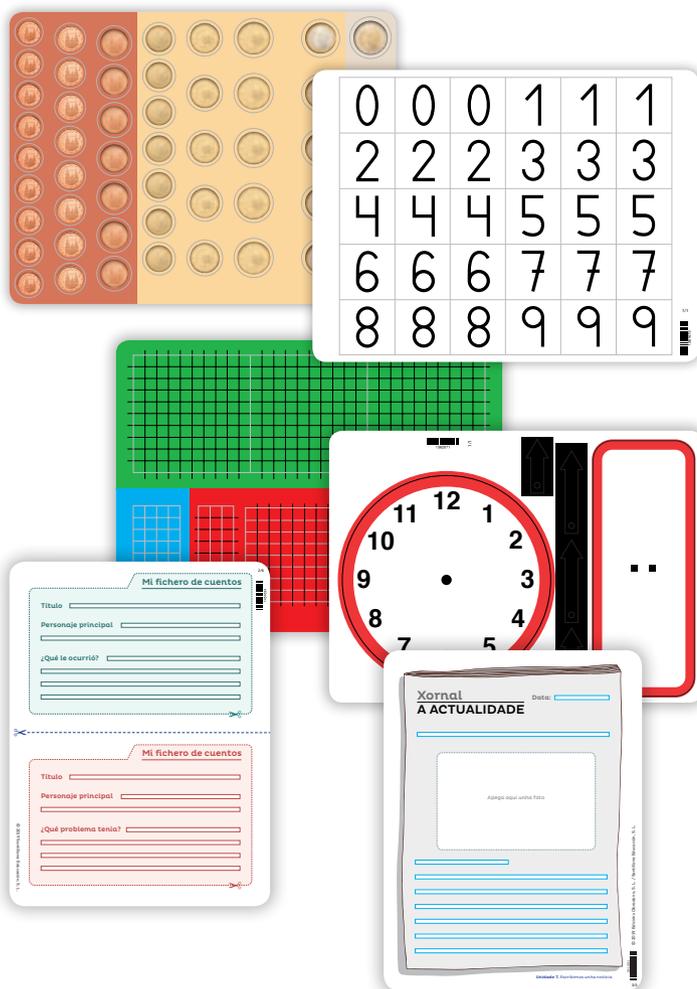
Hai 9 libros, un para cada unidade, un para cada mes. En primeiro curso, tamén hai unha unidade de benvida.

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, por exemplo, a páxina de autoavaliación.



Sobre de material manipulativo

- Moedas troqueladas.
- Billetes troquelados.
- Reloxos analóxico e dixital.
- Retícula cadrada de 600 ocos.
- Tres xogos dos números do 0 ao 9, troquelados.
- Modelo coas táboas de multiplicar ata o 10.
- Láminas coas pezas troqueladas para traballar unidades, decenas e centenas.
- Figuras xeométricas troqueladas (círculos, cadrados, rectángulos e triángulos).
- Lámina de descomposición.
- Normas da clase.
- Ficheiros dos contos.
- Dado dos contos.
- Follas de escritura.



Lecturas



- *¡Pon, pon! ¿Quién es?*

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.



- *Le que lé*

Caderno 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 alumno 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.



Modelo de programación de aula. Unidad 1

Lengua Castellana y Literatura

► **BLOQUE 1. Comunicación oral: hablar y escuchar**

CONTENIDOS		Criterios de evaluación curriculares	Estándares de aprendizaje curriculares	Indicadores de logro. Niveles de referencia de la unidad 1
Contenidos de la unidad 1	Contenidos curriculares de la etapa			
Audición y comprensión de poemas y cuentos. Expresión de sentimientos y	<ul style="list-style-type: none"> Situaciones de comunicación, espontáneas o dirigidas, utilizando un discurso ordenado y coherente. Comprensión y expresión de espontáneas y dirigidas. 	B1-1. Participar en situaciones de comunicación, dirigidas o espontáneas, respetando las normas de la comunicación: turno de palabra, organizar el discurso, escuchar e incorporar las	<p>B1-1.1. Emplea la lengua oral con distintas finalidades comunicativas, social y didáctica y como forma de comunicación y de expresión personal (sentimientos, emociones...) en distintos ámbitos.</p> <p>B1-3.3. Participa activamente en la atención preguntas y los relacionados con el aula.</p> <p>Adquiere progresiva seguridad en sus intervenciones en diferentes situaciones comunicativas.</p> <p>Participa activamente en juegos de lenguaje.</p> <p>de forma correcta ajenos a la comprensión y crítica del texto, e interrelacionados no explícitos en los</p>	<p>EL TEMA DEL DISCURSO Expresa ideas sobre temas vinculados a su propia experiencia e intereses. Expresa sus sentimientos y emociones y es capaz de indicar causas que los producen. Se interesa por participar en las situaciones de comunicación en las que se abordan temas cercanos a sus intereses. Adquiere progresiva seguridad en sus intervenciones en diferentes situaciones comunicativas. Participa activamente en juegos de lenguaje.</p> <p>LA ORGANIZACIÓN DEL DISCURSO Reproduce textos orales imitando modelos.</p> <p>LA INTERACCIÓN CON EL INTERLOCUTOR Presta atención a las intervenciones de los demás. Responde de forma ajustada a preguntas sobre grabaciones que ha escuchado. Se esfuerza por captar la atención de su interlocutor y por utilizar un lenguaje adecuado a su nivel de comprensión. Responde las normas básicas del intercambio comunicativo: escuchar, no interrumpir, utilizar un tono y un volumen de voz adecuados...</p> <p>EL VOCABULARIO Utiliza un vocabulario progresivamente más adecuado al tema que trata. Genera palabras por derivación, añadiendo prefijos y sufijos con lógica.</p> <p>LA MEMORIA AUDITIVA Y LA EXPRESIVIDAD Memoriza y recita partes de textos poéticos, con una dicción clara y con progresiva expresividad.</p>

Leer un texto

Nombre: _____ Clase: _____

1. Lee o todo leyendo unha e vez para cada parágrafo.

A pelota no balón

Rane: Echar odo me acudir?
 Sane: Claro que peña. G. n. p. m. e. n. o. s.
 Rane: Forme a pelota con me balón e gueta p. u. e. l. l. a. P. o. r. q. u. e. u. n. d. e. l. a. l. u. z. a. c. o. n. t. r. a. d. i. c. i. o. n. e. m. e. n. t. e. n. a. n. d. e. n. a. m. e. g. a.
 Sane: Non ten me la gueta. E. l. d. e. l. a. c. o. n. t. r. a. d. i. c. i. o. n. e. m. e. n. t. e. n. a. n. d. e. n. a. m. e. g. a.
 Rane: Algún o. t. e. n. e. a. p. e. l. o. t. a. t. o. d. e. l. a. p. r. e. s. t. a. c. i. o. n. e. m. e. n. t. e. n. a. n. d. e. n. a. m. e. g. a.
 Sane: Que razón?
 Rane: O. t. e. n. e. a. p. e. l. o. t. a. t. o. d. e. l. a. p. r. e. s. t. a. c. i. o. n. e. m. e. n. t. e. n. a. n. d. e. n. a. m. e. g. a.
 Sane: E. n. c. o. c. o. d. e. n. a. m. e. g. a. c. o. n. t. r. a. d. i. c. i. o. n. e. m. e. n. t. e. n. a. n. d. e. n. a. m. e. g. a.
 Sane: No. No. do. n. d. e. n. o. t. a. u. n. t. a. c. o. n. t. r. a. d. i. c. i. o. n. e. m. e. n. t. e. n. a. n. d. e. n. a. m. e. g. a.
 Rane: E. n. c. o. c. o. d. e. n. a. m. e. g. a. c. o. n. t. r. a. d. i. c. i. o. n. e. m. e. n. t. e. n. a. n. d. e. n. a. m. e. g. a.

2. Preguntalles aso coemprensos como ledros e p. r. i. n. t. a.

3. Onde lle. d. i. o. s. e. ñ. e. r. q. u. e. e. l. a. n. z. a. g. a. E. s. c. r. i. b. e.

As letras. O abecedario

Nombre: _____ Clase: _____

1. Escribe as letras que faltan para completar o abecedario.

2. Escribe en minúscula ou en maiúscula, segundo co respond.

3. Cambia vogals e cambia consontes ben cada palabra? Una.

Para a aula

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

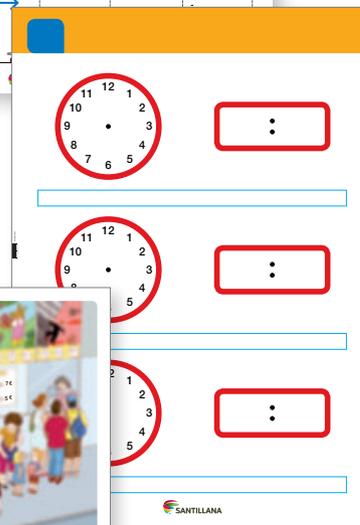
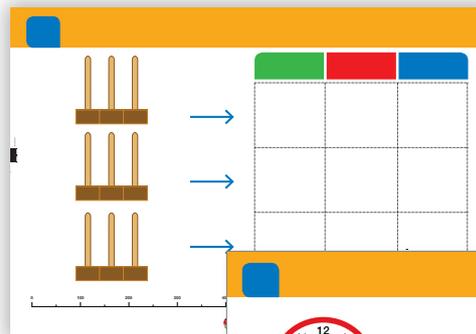
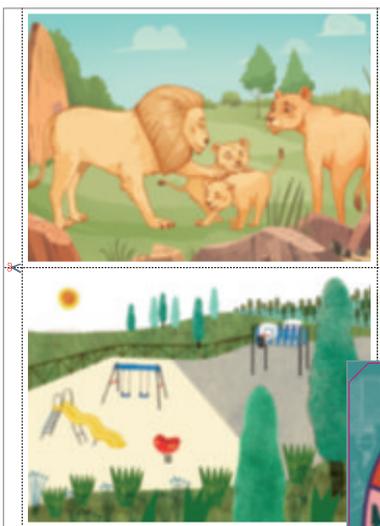


Lingua Castelá

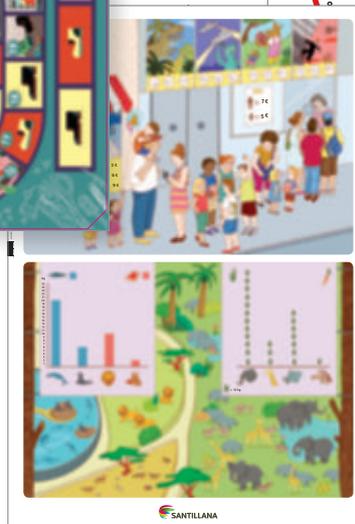
- Flashcards e tarxetas para expresión oral.
- Libro branco.
- Taboleiro de xogos de ortografía e de vocabulario.
- Tarxetas de tipos de palabras.

Matemáticas

- Láminas interactivas de numeración, medida, magnitudes e unidades.
- Láminas de situacións problemáticas.
- Xeoplano.
- Reloxos.
- Lámina coas táboas de multiplicar.



Cristina	Enrique	Cecilia			
Guillermo	Japón	Mamucos			
Sotillo	Pamplona	Sanabria			
David	Cayetana	esquina			
zoquete	cogedor	ceja			
risqueta	quesadilla	campana			
blanquear	ciudad	acuario			
Zamora	cazadora	lanza			
ciego	Júlio	zorro			
ceñilla	limpieza	brazo			



Lingua

- Lámina do abecedario.
- Tempo fóra!
- Dominó de rimas.
- Palabras prohibidas.

Ciencias da Natureza

- Láminas interactivas.
- Láminas de estudo.
- Construcións tridimensionais: máquinas.

- *Flashcards* e tarxetas para xogos de clasificación.
- Xogos sobre contextos naturais.

Ciencias Sociais

- Láminas interactivas.
- *Flashcards* e tarxetas para xogos de clasificación.
- Construcións tridimensionais: maquetas.
- Xogos de educación viaria.



Recursos dixitais

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

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

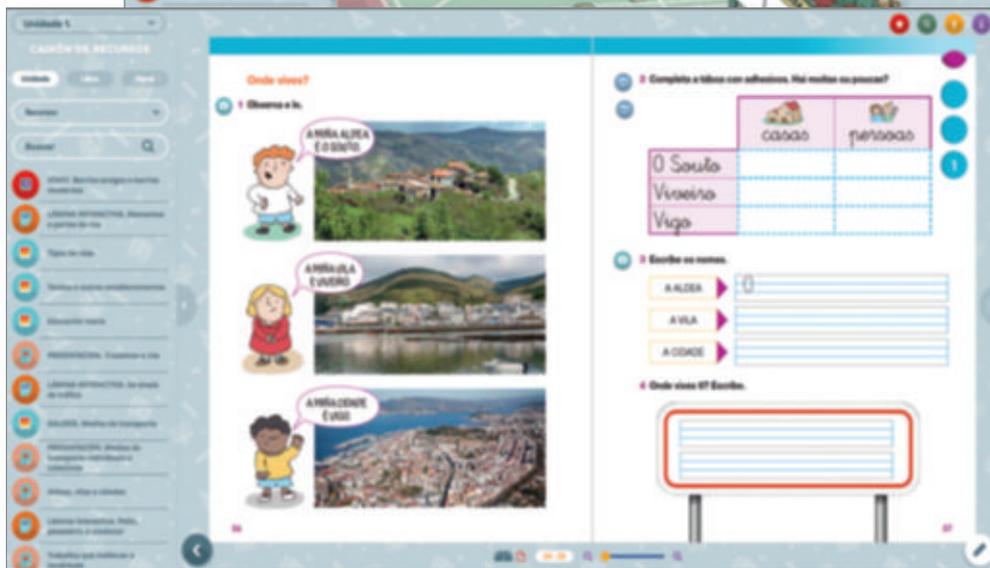


- **Vídeos** coa animación do escenario da unidade; cuentacontos, xogos de inglés...



- **Audios** con contos e outros textos de diferentes tipos, como poemas, cancións...

- **Actividades dixitais**, vinculadas a epígrafes concretas, para poñer en práctica as aprendizaxes.



ESTRUTURA DUNHA 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 os alumnos e as alumnas deberán falar do relato que escoitaron, e terán que formular hipóteses, sacar conclusións, achegar ideas... sobre o desenvolvemento da unidade.

¡Adiós a las vacaciones!

1 ¿Cuáles de estos lugares han visitado Teo y Lupa en sus vacaciones? Rodea.

¿Dónde estaban los lugares que visitaron? ¿Con quién viajaron?

UNHA TARDE ATAREFADA

Tarefa INTEGRADA

Adeus, mamá. Imos á compra.

Leite
Pan
Fideos
Laranxas
Regueiro
Aceites
Fertilizante para as plantas (peseiramente)

¡Adiós a las vacaciones!

¿Cuáles de estos lugares han visitado Teo y Lupa en sus vacaciones? Rodea.

¿Dónde estaban los lugares que visitaron? ¿Con quién viajaron?

Con quen se atoparon Uxío e seu pai no parque?

Ata que hora estiveron no parque?

Con quen se atoparon Uxío e seu pai no supermercado?

Ata que hora estiveron no supermercado?

2 Mercaron todo o que foran buscar? Observa e escribe o que falta ou o que sobra.

Boa tarde, Tareixa!

A nosa veciña é moi amable.

Con quen se atoparon primeiro Uxío e seu pai?

Ata que hora estiveron falando con ela?

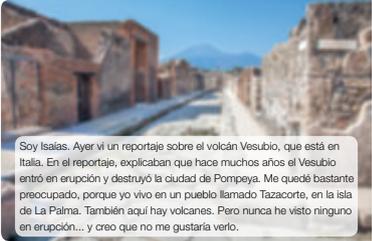
Existen dúas tarefas integradas en cada unidade; unha delas está polo medio da unidade, e a outra, ao final, a modo de peche. Ambas as dúas permiten a aplicación das aprendizaxes e teñen como obxectivo adestrar os estudantes en procesos de solución de tarefas de varias fases.

A Lingua Castelá

Na área de Lingua Castelá, as aprendizaxes relacionadas coa reflexión sobre a Lingua Castelá trátanse desde as primeiras unidades.

Cando a lectura e a escritura se afianzan, a Lingua Castelá abórdase desde o tratamento de diferentes tipos de textos e, pouco e pouco, cobran protagonismo as páxinas de **El taller de las palabras**, en que se tratan aspectos de iniciación gramatical.

El taller de las palabras



Soy Isaias. Ayer vi un reportaje sobre el volcán Vesubio, que está en Italia. En el reportaje, explicaban que hace muchos años el Vesubio entró en erupción y destruyó la ciudad de Pompeya. Me quedé bastante preocupado, porque yo vivo en un pueblo llamado Tazacorte, en la isla de La Palma. También aquí hay volcanes. Pero nunca he visto ninguno en erupción... y creo que no me gustaría verlo.

- Rodea en el texto según la clave de color. Luego, contesta.
 - Puntos ¿Cuántos puntos has rodeado?
 - Mayúsculas ¿Cuántas mayúsculas has rodeado?
- Escribe cada palabra que has rodeado donde corresponde.

La primera palabra del texto ▶

Las palabras que van después de punto ▶

Los nombres de personas o lugares ▶

56

CUENTO

Andrei y los animales

Hace algún tiempo, vivían en una aldea de Rusia un niño muy especial llamado Andrei y su abuela Ludmila. El pequeño Andrei aprendía despacio en la escuela y, a veces, le costaba trabajo comprender lo que le explicaban. Sin embargo, adoraba a los animales y sabía siempre qué necesitaban y cómo se sentían. Cada vez que la maestra pedía a sus alumnos que hicieran un dibujo, Andrei dibujaba animales. Y lo hacía de maravilla. Y cuando tenía que resolver problemas de matemáticas, contaba ovejas o gorriones.

Andrei observaba mucho a los animales y hacía preguntas muy raras. Un día preguntó en clase: –¿Los bebés nacen de huevos, como las gallinas? La profesora se quedó muy sorprendida y le respondió, algo molesta: –Ya deberías saber que las personas nacen del vientre de sus madres, igual que las terneras o los potros. Andrei se puso triste porque pensó que su profesora se había enfadado y ya no preguntó nada en todo el día. La abuela Ludmila estaba preocupada y fue a ver a la profesora. –Andrei hace muchas preguntas –explicó–. Necesita alguien que le enseñe todo lo que él quiere aprender. ¡Podría llegar a ser un gran naturalista!

Días después, llegó a la aldea el veterinario. Era un hombre muy sabio y todos los chicos y las chicas de las aldeas deseaban convertirse en sus aprendices y viajar con él por el mundo.

La abuela Ludmila fue a ver al veterinario y le contó la historia de Andrei. El veterinario se mostró muy interesado y quiso conocerlo. Andrei y el veterinario estuvieron hablando mucho rato. El hombre le hizo muchas preguntas y también observó cómo trataba a los animales. –Andrei, he visto que los animales te quieren mucho –indicó el veterinario. –Yo también los quiero a ellos, señor –añadió el niño en voz baja. Y el hombre le preguntó: –¿Te gustaría convertirte en mi aprendiz? –Claro que sí. Lo que más deseo en el mundo es saber de animales tanto como usted. La abuela Ludmila dio su consentimiento de inmediato para que Andrei se fuera con el veterinario. Luego abrazó a su nieto con cariño y se despidió de él. Y así fue como Andrei encontró a alguien que, por fin, respondió a todas sus preguntas. De mayor, Andrei llegó a ser un gran veterinario, admirado en toda Rusia.

SOFÍA PIREI

3 QUÉ TE HA PARECIDO. ¿Crees que Andrei se alegró de conocer al veterinario? Explica por qué lo piensas.

O conto

O conto aparece a partir da unidade 1. O texto que se recolle no libro é o mesmo ca o do audio gravado.

Os textos

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

Leemos un texto informativo

1 Le este texto sobre la expresión corporal.

En ocasiones, no es necesario que otras personas nos digan cómo se sienten. Podemos saberlo solo con miradas. También expresamos nuestros sentimientos y emociones con los gestos de la cara y con los movimientos y las posturas del cuerpo.

¿Has visto la actuación de un mimo? Los mimos imitan acciones solo con gestos y movimientos. Parece que suben una escalera, huelen una flor o empujan una caja muy pesada. ¡Pero no hay escalera, ni flor, ni caja!

Cualquiera puede hacer mímica. Para imitar a un perro, nos ponemos a cuatro patas y, para expresar que volamos como un avión, extendemos los brazos e imitamos su vuelo. ¡Es muy divertido!

También enviamos mensajes usando gestos. Por ejemplo, para indicar silencio, colocamos el dedo índice delante de los labios y, para pedir la palabra en clase, levantamos la mano.

Y le decimos a alguien que lo queremos dándole un fuerte abrazo.




2 Escribe verdadero (V) o falso (F), según corresponda.

- No siempre necesitamos palabras para comunicarnos con otras personas.
- Es imposible transmitir emociones con palabras.
- Expresamos muchas cosas con gestos y movimientos.
- Solo expresamos nuestras emociones con gestos.

3 ¿Qué es un mimo? Marca. Después, copia.

- Es un artista que utiliza música y gestos para representar historias.
- Es un artista que usa solo gestos y movimientos para representar historias.

Un mimo es

4 ¿Qué quiere expresar cada uno? Pon pegatinas.



5 Representa las siguientes situaciones en clase solo con mímica.

Tengo hambre. ¡Qué mal huele! ¡No te oigo! ¡Qué divertido!

• ¿Habéis podido representarlas todas solo con gestos y movimientos? Explicad por qué.

52 53

As Matemáticas

Contamos hasta 99

Recuerda.

9 ▶ nueve 10 ▶ diez 19 ▶ diecinueve 20 ▶ veinte

1 Añade una unidad en cada caso. Después, representa el número que resulta.

2 Escribe el número siguiente y completa.

39 ▶ 3 D + 9 U

3 Completa.

0U	1U	2U	3U	4U	5U	6U	7U	8U	9U	
0D	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1D	10			13	14					19
2D	20	21	22							
3D	30	31					37			
4D	40		43			46				
5D	50				55					
6D	60				64					
7D		71								
8D			82	83						
9D	91									99

49 ▶ D + U

13 ▶ D + U

21 ▶ D + U

48 ▶ D + U

4 ▶ D + U

93 ▶ D + U

Medimos el tiempo

Recuerda.

- Los días de la semana son lunes, martes, miércoles, jueves, viernes, sábado y domingo.
- Hay meses que tienen 30 días; otros tienen 31. Febrero puede tener 28 o 29 días.

1 Observa el calendario. Después, completa.

- Escribe los nombres.
Lu ▶ Mi ▶ Do ▶
- Contesta.
¿Qué día termina el mes de noviembre?
- ¿Qué día empieza?
- Mira el calendario y escribe qué días de la semana son.

5 13 22 28

Recuerda.

Las tres en punto. Las tres y media.

3 ¿Qué hora marca cada reloj? Pon pegatinas.

4 Observa qué hora marca cada reloj. Después, escribe.

Resolvemos problemas

1 Observa y cuenta. Después, completa.

¿Cuántas piezas de fruta hay en total?

▶ ▶ ▶ ▶

En total hay piezas de fruta.

Si nos comemos todas las fresas, ¿cuántas piezas de fruta quedan? Tacha y contesta.

Quedan piezas de fruta.

¿Cuántas aves hay en total?

▶ ▶ ▶ ▶

En total hay aves.

Si se van dos gallinas del corral, ¿cuántas aves quedan? Tacha y contesta.

Quedan aves.

2 Lee y colorea. Después, cuenta y completa.

En una bandeja hay varios pasteles: 10 pasteles son de chocolate y el resto, de limón.

¿Cuántos pasteles de limón hay?

¿Cuántos pasteles hay en total?

Belén se come 5 pasteles de limón y Juan se come 2 pasteles de chocolate. ¿Cuántos pasteles quedan? Tacha y contesta.

Quedan pasteles.

Para una fiesta han preparado 12 sándwiches de queso y el resto de jamón. Si hay un sándwich para cada asistente, ¿cuántas personas están invitadas? ¿Cuántos sándwiches de jamón se han preparado?

Hay personas invitadas.

Se han preparado sándwiches de jamón.

En su jardín, Iria tiene plantadas muchas flores. Hoy ha cortado 2 y 2 para hacer un ramo.

¿Cuántas flores quedan en el jardín? Tacha y contesta.

Quedan flores.

En todas as unidades trátanse 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.

Xogamos no parque

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



2 Comentade entre todos.

- Xogastes algunha vez a algún dos xogos representados? Con quen?
- Que outros xogos tradicionais coñeces: os agochos, o pano, as chapas, a petanca...?
- Onde xogades normalmente? Con quen o facedes?
- Credes que é importante que os xogos teñan normas? Por que?

3 A que queren xogar Roi e Sabela? Marca e di o nome do xogo.



Di que obxecto lles falta para poder comezar a xogar.

4 Fixate no recitado que di Roi e compléatoo.

Catro patas _____

5 Como convidarías a alguén a xogar contigo? Fala.

- Gustaríache...?
- Se queres, podemos xogar a...?
- Apetéceteche que...?

Vocabulario

Palabras sobre os xogos tradicionais

- Como se xoga á buxaina? a buxaina a mariola
- E ás bólas? os birlos a corda
- Que lanzas cando xogas aos birlos? os birlos a corda
- E cando xogas á mariola? a mariola a corda
- Comezamos a xogar a...? a buxaina a mariola

Obradoiro da lingua

As letras. O abecedario

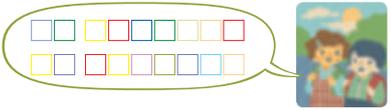
Para escribir palabras empregamos letras: unhas son **vogais** (a, e, i, o, u) e outras son **consoantes** (b, l, p...). Cada lingua ten un grupo de letras que forman o seu **abecedario**. O abecedario galego ten **23** letras: a, b, c, d, e, f, g, h, i, l, m, n, ñ, o, p, q, r, s, t, u, v, x, z.

1 Escribe a letra que falta en cada grupo seguindo o abecedario.

B C F H I L Ñ P

Q R V Z

Coloca as letras que escribiches na orde indicada e descubre a mensaxe.



2 Escribe palabras.

De catro letras ▶

De cinco letras ▶

3 Cambia a letra destacada por outra e forma palabras novas.

casa ▶ copa ▶ horta ▶

Escribimos unha postal

Un xeito de demostrar que te lembras da familia ou dos amigos cando estás de viaxe é enviarlles unha postal. Queres saber como facelo? Pon atención!

1 En que se diferencia unha postal dunha carta? Observa e comenta cos compañeiros e coas compañeiras.



Fixádevos en...

- Cal adoita chegar dentro dun sobre e cal vai solta.
- Cal inclúe sempre unha imaxe do lugar desde onde se escribe.
- Cal permite contar máis cousas e cal menos.
- Onde se escribe o enderezo da persoa a quen se lle envía.

2 A quen lle escribirías unha postal se estiveses de viaxe? Completa.

Escrebería unha postal a

Obradoiro da lingua

A través destas páxinas achégase o alumnado aos aspectos máis conceptuais da lingua, sempre desde unha perspectiva práctica.

A escritura

Neste programa propónse a elaboración de mensaxes escritas de moi diversa natureza (escribir unha postal, un conto, un poema, unha noticia...) e trabállanse técnicas básicas aplicables a calquera escrito.

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, infografía, etc., son descritivas e moi ricas de contido. A medida que avanza os trimestres, o uso de fotografías vaise ampliando progresivamente.

Cofiecemos os seres vivos

Na natureza hai unha gran variedade de seres vivos moi diferentes, pero todos teñen unhas características en común: nacen, aliméntanse, medran, relaciónanse, reproducense e, ao final, morren. As persoas, os animais e as plantas son seres vivos. Os seres vivos necesitan materiais e enerxía para sobrevivir. Isto obtéñeno, por exemplo, da luz do sol e dos alimentos.




1 Que necesita cada ser vivo? Completa. Despois, contesta.

Aire			
Auga			
Luz			
Alimentos			
Substancias da terra			

Que teñen en común os animais, as persoas e as plantas?

En que se diferencian os animais das plantas?

Todos os seres vivos necesitan o mesmo para vivir? _____
 Explica por que _____

2 Escribe nomes de seres vivos.

RESUMO

• Escribe verdadeiro (V) ou falso (F).
 As plantas non son seres vivos.

Convivimos con moitas persoas

A familia



Os amigos e as amigas



As persoas do colexio



As persoas da veciñanza



As **normas de convivencia** indicannos como debemos comportarnos en diferentes situacións e con diferentes persoas.

• Que fas para mostrarte amable cos demais? Explicao.

1 Onde tes que practicar estas normas de convivencia? Marca.

	Na casa	No colexio	No parque	No barrio
Falar cun volume axetado.				
Ser puntual.				
Tirar os papéis na papelreira.				
Cruzar polos pasos de peóns.				
Respectar a rúa e os parques.				

2 Debuxa dúas persoas que coñezas e coas que convivas todos os días. Despois, contesta.

Quen é? _____
 Onde pasades tempo xuntos? _____
 Que adoitades facer? _____

Quen é? _____
 Onde pasades tempo xuntos? _____
 Que adoitades facer? _____

• Como te sentes cando estás con esas persoas?

3 Escribe dúas normas de convivencia para que o colexio estea limpo.

RESUMO

• Completa o crebacabezas con adhesivos. Despois, le.



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 en cada unidade. Estas páxinas pódense encontrar cara á metade das unidades e ao final.

Ao final de cada trimestre hai repasos trimestrais.

Repaso da unidade

REPASO

1 Separa las palabras y forma oraciones. Después, escríbelas. Recuerda poner las mayúsculas y el punto final.

yonaciensagovia

meencantamontarenbicicleta

tambiémegustapatinar

2 Completa en cada caso con una palabra que signifique lo mismo. Recuerda poner punto final.

amable callada antigua bella

Una cámara vieja. ▶ Una cámara.

Un guía cortés. ▶

Una amiga silenciosa. ▶

Una playa hermosa. ▶

3 Copia cambiando la palabra inteligente por otra. El padre de Teo es muy inteligente.

Esquema

76

REPASO

1 Escribe cada número.

21 ▶ catorce ▶

54 ▶ cincuenta y tres ▶

75 ▶ noventa y ocho ▶

2 Coloca los números y suma.

52 + 16 38 + 11 + 10 64 + 17 41 + 23 + 15

3 Coloca los números y resta.

72 - 12 45 - 23 95 - 14 49 - 6

REPASO TRIMESTRAL

1 Completa. Después, escribe los nombres de los números.

187 ▶ C + D + U 200 ▶ C + D + U

2 Ordena estos números.

De menor a mayor: 103, 85, 92 ▶ 85

De mayor a menor: 140, 165, 151 ▶

3 ¿Cuál es su decena más cercana? Completa.

74 63 18 58 26 31

6 Coloca los números y calcula.

126 + 41 284 - 132 213 + 75 259 - 36

7 Pedro tiene 40 € y quiere alquilar unos patines, un casco y unas rodilleras. ¿Cuánto dinero le sobraría?

Rodilleras: 5 € Casco: 5 € Patines: 10 €

Datos: : y

Operación

REPASO TRIMESTRAL

1 Marca o que corresponde.

Un aturuxo é... A mariola é... Unha follada é...

unha canción. un baile. unha festa.

un berro de alegría. un xogo. unha comida.

2 Separa esta palabra, primeiro en letras e despois en sílabas.

almorzo En letras ▶

En sílabas ▶

3 Cantas sílabas teñen estas palabras? Escribe cada unha no seu lugar.

pandeireta abellas flores mans

monosílaba ▶ trisílaba ▶

bisílaba ▶ polisílaba ▶

4 Que tipo de oración é cada unha destas? Le e arrodeas.

Cal é o teu xogo preferido? ▶ exclamativa interrogativa

No patio xogamos à pita cega. ▶ interrogativa enunciativa

Que ben o pasamos xogando! ▶ exclamativa enunciativa

5 Copia as etiquetas substituíndo o código pola grafía correspondente.

g/gu c/qu z/c

io ur gre lo on ana ños de ma á

oresais de arro sen a ucce en adido

dell osos meren es de anela e ñandas

6 Completa e escribe oracións en que describas a alguén.

é

Ten o pelo e os ollos

Gústalle

218

REPASO TRIMESTRAL

3

os números ordinales.

10.º ▶ 20.º ▶

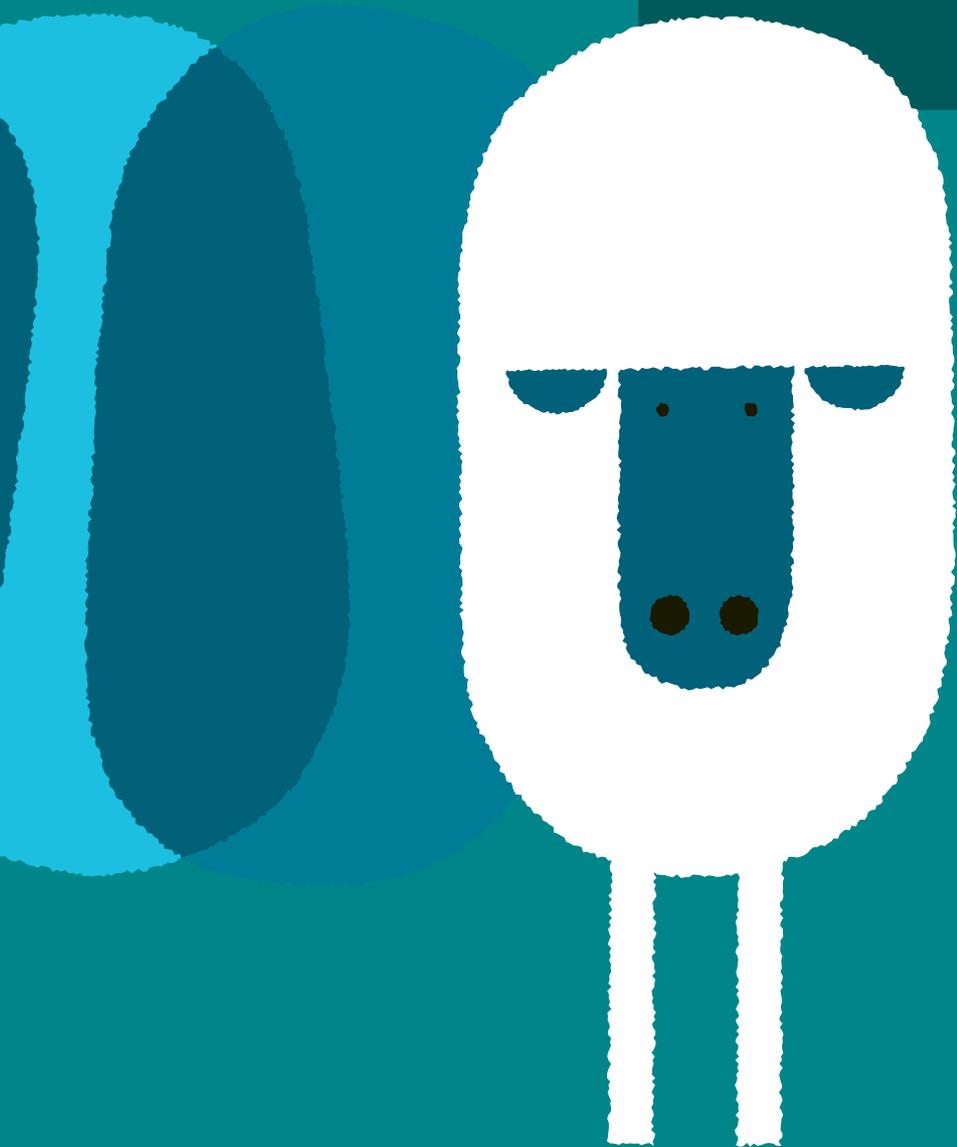
Esferas:

Pirámides:

Prismas que non son cubos:

217

TÁBOAS DE CONTIDOS DAS UNIDADES



TÁBOA DE CONTIDOS DO PRIMEIRO TRIMESTRE

LENGUA CASTELLANA

MATEMÁTICAS

1

¡ADIÓS A LAS VACACIONES!
PÁG. 6

Escuchar y hablar

- Vídeo: *¡Adiós a las vacaciones!*
- Canción: *Juntos estamos mejor.*

Leer y escribir

- Cuento: *Una acampada asombrosa.*
- Poema: *El jardín de la Luna.*
- Texto informativo: *Nos expresamos sin palabras.*
- Otros textos: *El diario de las vacaciones.*
- Texto dialogado: *Aprendemos idiomas.*
- Vocabulario: sinónimos.
- Iniciación gramatical: preguntas y respuestas; palabras y oraciones.
- Ortografía: el punto, la mayúscula y mayúsculas en nombres propios.
- Escritura: mensajes.

Medir

- La medida del tiempo: el reloj y el calendario.

Contar

- Números hasta el 99, decenas y unidades; comparación de números.

Operar y calcular

- Sumas sin llevar y sumas llevando con números hasta el 99.
- Restas sin llevar con números hasta el 99.
- La suma y la multiplicación.
- Operaciones con apoyo gráfico, recta numérica.
- Relación entre la suma y la resta.

Resolver problemas

- Situaciones de suma y situaciones de resta; enunciados gráficos y textuales.

2

BAILAMOS EN LA CALLE
PÁG. 80

Escuchar y hablar

- Vídeo: *Bailamos en la calle.*
- Canción: *¡Bailemos juntos!*

Leer y escribir

- Cuento: *Andrei y los animales.*
- Poema: *Moratonos a montones.*
- Texto informativo: *Una enfermera muy especial.*
- Otros textos: cartel, *Quique y la calabaza.*
- Texto dialogado: *Una reunión con el alcalde de Quiparca.*
- Vocabulario: palabras para describir personajes; antónimos; formación de palabras.
- Iniciación gramatical: el abecedario, orden alfabético.
- Ortografía: *ca, co, cu, que, qui.*
- Escritura: ficha médica y solicitud.

Medir

- Geometría: polígonos y sus elementos.

Contar

- La decena más cercana.
- Unidades, decenas y centenas.
- Números hasta 199.

Operar y calcular

- Propiedad conmutativa de la suma.
- Sumas de tres sumandos llevando.
- Restas llevando, pasando una decena a unidades.

Resolver problemas

- Situaciones de suma y situaciones de resta.
- Enunciados textuales y enunciados gráficos. Representación de datos.

3

EL CONCURSO DE COCINA
PÁG. 152

Escuchar y hablar

- Vídeo: *El concurso de cocina.*
- Canción: *Aprender a cocinar.*

Leer y escribir

- Cuento: *La merienda de Laura.*
- Poema: *Pelea de burbujas.*
- Otros textos: cartel, *¡Gran concurso de zumos y batidos!*
- Texto dialogado: *Una agradable comida.*
- Vocabulario: palabras polisémicas; formación de palabras.
- Iniciación gramatical: palabras y oraciones.
- Ortografía: *za, zo, zu, ce, ci.*

Medir

- Geometría: cuerpos geométricos.

Contar

- Números ordinales, hasta vigésimo.
- Números hasta 299.
- Número anterior y número posterior.

Operar y calcular

- Restas llevando.
- Sumas de dos sumandos de tres cifras.

Resolver problemas

- Situaciones de suma y situaciones de resta.
- Enunciados textuales y enunciados gráficos. Representación de datos.

LINGUA

Escoitar e falar

- Vídeo: *Xogamos no parque*.
- Audicións: *O can de palleiro* (conto); *A noite dá medo* (poema).
- Vocabulario: os xogos tradicionais.

Ler e escribir

- Conto: *O can de palleiro*.
- Iniciación gramatical: as letras. O abecedario.
- Ortografía: palabras con *ca, co, cu, que, qui*.
- Noticia: *Caricias en braille na catedral*.
- Poema: *A noite dá medo*.
- Escritura: escribir unha postal.

CIENCIAS DA NATUREZA

Observar e describir

- Seres vivos, características e necesidades.
- Os sentidos e os seus órganos.
- Sentimentos e emocións.

Comprender e comparar

- Seres vivos e seres inertes.
- As sensacións.
- Expresión de sentimentos e emocións.

Relacionar

- Situacións para sentirnos ben.

CIENCIAS SOCIAIS

Observar e describir

- Ámbitos de relación e convivencia.
- Paisaxes de costa e paisaxes de interior.
- Montañas, costas e chairas.
- As cidades, as vilas e as aldeas.

Comprender e comparar

- Normas de convivencia.
- Paisaxes rurais e paisaxes urbanas.
- Montañas, costas e chairas do mundo.

Relacionar

- Preferencias e eleccións persoais.

Escoitar e falar

- Vídeo: *Día de foliada*.
- Audicións: *A historia dun dente de allo* (conto); *A praza* (poema).
- Vocabulario: a música e o baile galegos.

Ler e escribir

- Conto: *A historia dun dente de allo*.
- Iniciación gramatical: palabras e sílabas.
- Ortografía: palabras con *za, zo, zu, ce, cí*.
- Escritura: describir unha persoa.
- Entrevista: *Temos que poñer en valor as nosas tradicións*.
- Poema: *A praza*.

Observar e describir

- Ósos e músculos; o movemento.
- As funcións vitais.
- As persoas e o paso do tempo.
- O coidado da saúde.

Comprender e comparar

- Relación entre o sistema locomotor e o movemento.
- Necesidades básicas das persoas.
- Como cambian as persoas co paso do tempo.
- Hábitos saudables no día a día.

Relacionar

- Idades e as súas características.
- Os hábitos saudables e o benestar persoal.

Observar e describir

- Diferentes e iguais.
- O concello.
- Os servizos públicos.

Comprender e comparar

- As diferenzas persoais e os dereitos das persoas.
- Tarefas en beneficio da cidadanía.

Relacionar

- As normas de convivencia e de uso de espazos comúns.

Escoitar e falar

- Vídeo: *Na praza de abastos*.
- Audicións: *Os sete cabritiños e o lobo* (conto); *Brincar ás tendas* (poema).
- Vocabulario: a praza de abastos.

Ler e escribir

- Conto: *Os sete cabritiños e o lobo*.
- Iniciación gramatical: *a oración. Clases de oracións*.
- Ortografía: palabras con *ga, go, gu, gue, gui, güe, güi*.
- Texto informativo: *Cociñamos insectos?*
- Poema: *Brincar ás tendas*.
- Escritura: elaborar unha etiqueta.

Observar e describir

- A orixe dos alimentos; alimentos elaborados e alimentos naturais.
- A alimentación saudable.
- Os nutrientes dos alimentos.

Comprender e comparar

- Preparación dos alimentos.
- Exploración de normas de alimentación saudable. A data de consumo preferente dos alimentos.

Relacionar

- Preferencias persoais e hábitos saudables.

Observar e describir

- Medios de comunicación.
- A publicidade e os seus tipos.

Comprender e comparar

- Actitude ante a publicidade e os medios de comunicación.
- Hábitos de consumo. O diñeiro e o consumo responsable.

Relacionar

- Situacións da vida cotiá e benestar persoal.

TÁBOA DE CONTIDOS DO SEGUNDO TRIMESTRE

4

¿HUERTO O JARDÍN?
PÁG. 4

LENGUA CASTELLANA

Escuchar y hablar

- Vídeo: *¿Huerto o jardín?*
- Canción: *Una huerta y un jardín.*

Leer y escribir

- Cuento: *El guardián del jardín mágico.*
- Poema: *Flores y más flores.*
- Otros textos: noticia, *Paseos primaverales de lectura.*
- Texto dialogado: *Limpiamos el río.*
- Vocabulario: palabras derivadas.
- Iniciación gramatical: sustantivos comunes y sustantivos propios; palabras y oraciones.
- Ortografía: palabras con *r*.
- Escritura: comparaciones, noticias.

MATEMÁTICAS

Medir

- Medida de longitudes: el centímetro.

Contar

- Números hasta 399, centenas, decenas y unidades; comparación de números.

Operar y calcular

- Restas sin llevar con números de tres cifras.
- Sumas llevando con números de tres cifras hasta 399.
- Restas llevando con números de dos cifras.

Resolver problemas

- Situaciones de suma y situaciones de resta; enunciados gráficos y textuales.
- Problemas a partir de gráficos de barras.

5

VIAJE EN SUBMARINO
PÁG. 76

Escuchar y hablar

- Vídeo: *Viaje en submarino.*
- Canción: *En el fondo del mar.*

Leer y escribir

- Cuento: *Un cangrejo solitario.*
- Poema: *Dientes muy diferentes.*
- Otros textos: relato, *Juna es la mejor.*
- Texto dialogado: *En la granja.*
- Vocabulario: familias de palabras.
- Iniciación gramatical: comparaciones; masculino, femenino, singular y plural; concordancias de género y número.
- Ortografía: *ja, jo, ju, ge, gi.*
- Escritura: rimas; relatos.

Medir

- Medida de longitudes: el metro y el centímetro.

Contar

- Números hasta 599.

Operar y calcular

- Restas llevando decenas y centenas con números de tres cifras.
- La tabla del 2 y la tabla del 5.

Resolver problemas

- Situaciones de suma y situaciones de resta.
- Enunciados textuales y enunciados gráficos. Interpretación de datos.
- Problemas de multiplicación.
- Interpretación de gráficos y representación de datos en gráficos.

6

LA TIERRA DESDE EL ESPACIO
PÁG. 148

Escuchar y hablar

- Vídeo: *La Tierra desde el espacio.*
- Canción: *Los astronautas.*

Leer y escribir

- Cuento: *Un bosque en los confines del espacio.*
- Poema: *Animales viajeros.*
- Otros textos: proceso, elaboración de un pez con una botella.
- Texto dialogado: *Fotos de fenómenos atmosféricos.*
- Vocabulario: expresiones.
- Iniciación gramatical: palabras y oraciones.
- Ortografía: *ga, go, gu, gue, gui, güe, güi, ge, gi.*
- Escritura: procesos.

Medir

- Medida de masas: el kilogramo.

Contar

- Números hasta 999.
- Número anterior y número posterior.

Operar y calcular

- Las tablas del 3 y del 4.

Resolver problemas

- Situaciones de multiplicación.
- Interpretación de gráficos de barras.

LINGUA

Escoitar e falar

- Vídeo: *De ruta polo monte Aloia*.
- Audicións: *A fábrica de ouro* (conto); *Verdades* (poema).
- Vocabulario: o parque natural.

Ler e escribir

- Conto: *A fábrica de ouro*.
- Ortografía: palabras co son R forte e co son R suave.
- Texto informativo: *As follas das plantas*.
- Iniciación gramatical: os pronomes persoais.
- Poema: *Verdades*.
- Escritura: separar oracións.

CIENCIAS DA NATUREZA

Observar e describir

- Tipos de plantas en diferentes paisaxes.
- As plantas e as súas características. Partes das plantas.
- A reprodución das plantas.
- Diferentes clasificacións das plantas.

Comprender e comparar

- Tipos de plantas en diferentes paisaxes.
- Tipos de plantas polas súas características.

Relacionar

- As plantas e as condicións físicas das paisaxes.

CIENCIAS SOCIAIS

Observar e describir

- As paisaxes de montaña e os seus elementos.
- As paisaxes de costa e os seus elementos.
- A auga na natureza. Os estados da auga.
- O ciclo da auga.

Comprender e comparar

- As diferentes paisaxes, os seus elementos naturais e os seus elementos artificiais.
- Os estados da auga nas diferentes fases do ciclo da auga.

Relacionar

- Os estados da auga e a súa relación coa temperatura.

Escoitar e falar

- Vídeo: *Coidamos o planeta*.
- Audicións: *O engano do raposo* (conto); *Ruídos* (poema).
- Vocabulario: o coidado da praia.

Ler e escribir

- Conto: *O engano do raposo*.
- Poema: *Ruídos*.
- Cómic: *A ovella Marcela e as nubes*.
- Iniciación gramatical: o substantivo propio, común e colectivo; o xénero e o número.
- Adiviñas de animais.
- Ortografía: uso de *mb* e *mp*.
- Texto informativo: *O polbo*.
- Escritura: escribir un conto.

Observar e describir

- Animais vertebrados e animais invertebrados e as súas características.
- A reprodución dos animais: ovíparos e vivíparos.
- A alimentación dos animais: omnívoros, herbívoros e carnívoros.
- Os ecosistemas. Ecosistemas terrestres e ecosistemas acuáticos.

Comprender e comparar

- Os animais e os seus hábitos de alimentación.
- Os modos de reprodución dos animais.
- Diferentes ecosistemas.

Relacionar

- Clasificación de animais por diferentes criterios.
- Os seres vivos dun ecosistema.

Observar e describir

- O aire.
- A auga. Auga doce, auga salgada, auga potable. A contaminación da auga.
- As rochas e os minerais.
- Os elementos do solo. A litosfera.

Comprender e comparar

- A presenza da auga en diferentes zonas da Terra.
- As características das rochas e dos minerais.

Relacionar

- As accións humanas que provocan problemas ambientais.

Escoitar e falar

- Vídeo: *No planetario*.
- Audicións: *Os monos e a Lúa* (conto); *O tren do futuro* (poema).
- Vocabulario: o planetario.

Ler e escribir

- Conto: *Os monos e a Lúa*.
- Iniciación gramatical: os determinantes; o artigo.
- Ortografía: as contraccións do artigo.
- Texto informativo: *Un terrario autosuficiente*.
- Poema: *O tren do futuro*.
- Escritura: alongar oracións.

Observar e describir

- Mamíferos e aves.
- Peixes, réptiles e anfíbios.
- Animais invertebrados.
- Animais en perigo de extinción.

Comprender e comparar

- Características comúns de animais que forman parte dun mesmo grupo.

Relacionar

- Animais dun mesmo grupo e de grupos diferentes.
- Accións das persoas que inflúen no medio ambiente.

Observar e describir

- O planeta Terra e o sistema solar.
- Fenómenos atmosféricos.
- Planos e mapas.

Comprender e comparar

- Características dos diferentes corpos celestes.
- Territorios e as súas representacións gráficas.

Relacionar

- Representacións da Terra con paisaxes e territorios concretos.

TÁBOA DE CONTIDOS DO TERCEIRO TRIMESTRE

LENGUA CASTELLANA

MATEMÁTICAS

7

¡ESTAMOS DE FIESTA!
PÁG. 4

Escuchar y hablar

- Video: *¡Estamos de fiesta!*
- Canción: *Una noche especial*.

Leer y escribir

- Cuento: *Por pura casualidad*.
- Poema: *Quién*.
- Texto informativo: la alquimia.
- Texto dialogado: *¿Confeccionamos disfraces?*
- Vocabulario: aumentativos y diminutivos.
- Iniciación gramatical: el verbo; verbos en pasado, en presente y en futuro.
- Ortografía: palabras con *mp* y *mb*.
- Escritura: estrofas para completar un poema.

Medir

- Medida de capacidad: el litro.

Contar

- Números hasta el 999, centenas, decenas y unidades; comparación de números.

Operar y calcular

- Tablas de multiplicar (2, 3, 4 y 5).
- La tabla del 6.
- Repartos y división.

Resolver problemas

- Situaciones de suma, situaciones de resta y situaciones de multiplicación; enunciados gráficos y textuales.
- Los datos de los problemas.

8

LA FERIA DE LOS ROBOTS
PÁG. 74

Escuchar y hablar

- Video: *La feria de los robots*.
- Canción: *Al ritmo de las máquinas*.

Leer y escribir

- Cuento: *¿La poesía es una tontería?*
- Texto dialogado: Pedir una cita por teléfono.
- Texto informativo: ¿ciencia o ciencia ficción?
- Vocabulario: palabras sinónimas.
- Iniciación gramatical: el sujeto y el predicado en una oración; preguntas y exclamaciones.
- Ortografía: palabras con *br* y *bl*.
- Escritura: anuncios.

Medir

- Medida del tiempo: horas en punto, y cuarto, y media y menos cuarto.

Operar y calcular

- Las tablas del 7 y del 8.
- Doble y mitad.
- El uso de la calculadora.

Resolver problemas

- Situaciones de suma, situaciones de resta y situaciones de multiplicación.
- Enunciados textuales y enunciados gráficos; gráficos con pictogramas.
- Operaciones combinadas.

9

HISTORIA DE UNA CIUDAD
PÁG. 142

Escuchar y hablar

- Video: *Historia de una ciudad*.
- Canción: *¡Cuéntame más!*

Leer y escribir

- Cuento: *Akele, un buceador en la Atlántida*.
- Poemas: *¡Eureka!* y *Primavera*.
- Texto informativo: Ada Lovelace, la primera programadora informática.
- Vocabulario: palabras terminadas en *-ísimo* o *-ísima*.
- Iniciación gramatical: el sujeto y el predicado en una oración; el uso de la coma en enumeraciones.
- Ortografía: palabras con *h*, uso de la *r*.
- Escritura: alargar sujetos y alargar predicados en oraciones; la descripción literaria.

Medir

- Geometría: la simetría; ejes de simetría.
- Dibujos sobre cuadrícula; imágenes proporcionales.
- Orientación en tablas.

Operar y calcular

- La tabla del 9.
- Sumas de dos sumandos de tres cifras.

Resolver problemas

- Situaciones de suma, situaciones de resta y situaciones de multiplicación.
- Enunciados textuales y enunciados gráficos.
- Combinación de datos para hallar soluciones que cumplan una condición.
- Suceso seguro, posible e imposible.
- Representar datos de un problema.

LINGUA

Escoitar e falar

- Vídeo: *Na feira de artesanía*.
- Audicións: *Bolt, o oleiro* (conto); *Bichiños con oficio* (poema).
- Vocabulario: a artesanía.

Ler e escribir

- Conto: *Bolt, o oleiro*.
- Iniciación gramatical: os adxectivos.
- Ortografía: palabras con *ll* e con *i*.
- Poema: *Bichiños con oficio*.
- Escritura: escribir unha noticia.

CIENCIAS DA NATUREZA

Observar e describir

- A materia e as súas propiedades. A masa e o volume.
- Os estados da materia.
- Os materiais e as súas características.
- A enerxía. Fontes renovables e non renovables de enerxía.

Comprender e comparar

- A masa e o volume. O xeito de medir ambos.
- Características das fontes de enerxía.

Relacionar

- Enerxía, consumo e coidado do medio ambiente.

CIENCIAS SOCIAIS

Observar e describir

- Sectores produtivos. Traballos na natureza.
- Sectores produtivos. Traballos en fábricas e obradoiros.
- Sectores produtivos. Traballos que prestan servizos.
- As materias primas.

Comprender e comparar

- Procesos de obtención de materias primas.
- Tarefas que levan a cabo diferentes traballadores e traballadoras.

Relacionar

- A presenza dos voluntarios en diferentes tarefas.
- Procesos produtivos.
- A planificación de traballos e tarefas.

Escoitar e falar

- Vídeo: *No parque de educación viaria*.
- Audicións: *Concerto no taxi de don Héctor* (conto); *A fala do semáforo* (poema).
- Vocabulario: a educación viaria.

Ler e escribir

- Conto: *Concerto no taxi de don Héctor*.
- Iniciación gramatical: o verbo.
- Ortografía: palabras con *x*.
- Escritura: ordenar oracións.
- Poema: *A fala do semáforo*.

Observar e describir

- As máquinas.
- Máquinas simples e máquinas complexas.
- Máquinas e enerxía.
- Os elementos das máquinas.
- As forzas.

Comprender e comparar

- A utilidade das máquinas.
- O funcionamento das máquinas.
- O que provocan as forzas nos obxectos.

Relacionar

- As máquinas e o coidado do contorno.
- Elementos comúns das máquinas.
- Características das máquinas e funcións.

Observar e describir

- Os medios de transporte.
- Educación viaria.
- Planos e esbozos.

Comprender e comparar

- Transportes públicos e transportes privados.
- Sinais de tráfico e os seus significados.

Relacionar

- As normas de circulación e a convivencia.

Escoitar e falar

- Vídeo: *Como pasa o tempo!*
- Audicións: *O indio Hau* (conto); *Historias herdadas* (poema).
- Vocabulario: o paso do tempo.

Ler e escribir

- Conto: *O indio Hau*.
- Iniciación gramatical: os tempos verbais.
- Ortografía: os signos de interrogación e admiración; palabras con *br* e con *bl*.
- Poema: *Historias herdadas*.
- Refráns sobre os meses do ano.
- Escritura: escribir un poema.

Observar e describir

- Máquinas antigas e máquinas modernas. Funcións.
- Os inventos e os inventores e inventoras.
- O desenvolvemento tecnolóxico.

Comprender e comparar

- Características das máquinas, pola súa función, polos seus elementos ou pola súa historia.
- O que o desenvolvemento tecnolóxico supón para a vida das persoas.

Relacionar

- Máquinas, funcións e traballos das persoas.

Observar e describir

- O tempo histórico; a medida do tempo nas nosas vidas. Unidades de medida do tempo.
- A historia persoal, a historia das familias e a historia das localidades.
- As tradicións.

Comprender e comparar

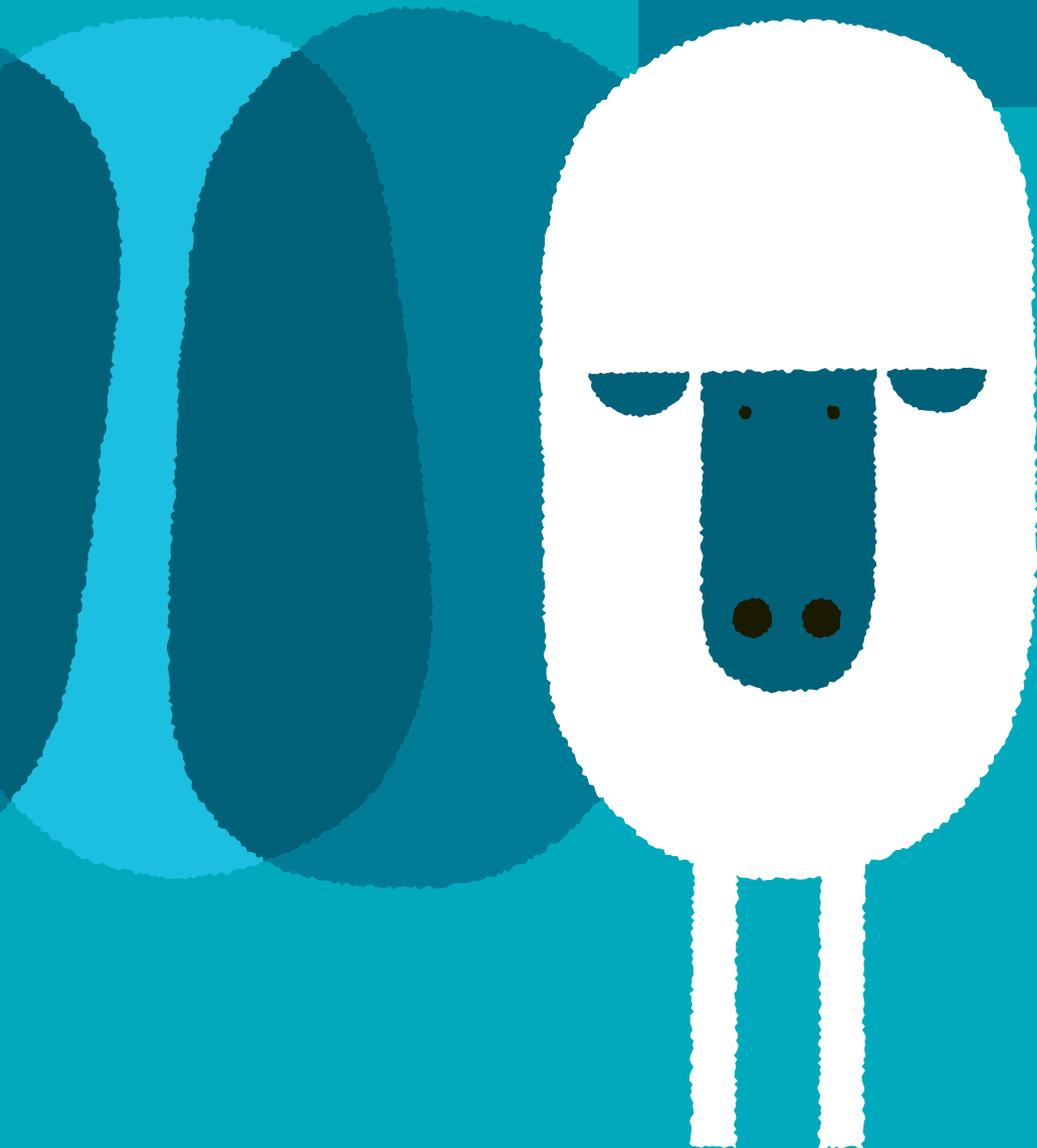
- Cambios que se producen na vida das persoas co paso do tempo.

Relacionar

- O estudo e a investigación da historia.
- Sucesión e simultaneidade.



**DIMENSIÓN
DA APRENDIZAXE
E SUXESTIÓNS
METODOLÓXICAS
POR ÁREAS**



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.

Que necesitamos para vivir?

As persoas alimentámonos e respiramos. Así obtemos a enerxía e as substancias que o noso corpo necesita.

A dixestión

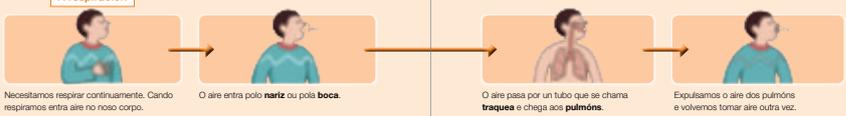


Comemos todos os días. Os alimentos entran no noso corpo pola **boca**.

Os dentes cortan e trituran os alimentos. A lingua mestura os alimentos coa saliva.

Tragamos a comida. Os alimentos pasan polo **esófago** e chegan ao **estómago**.

A respiración



Necesitamos respirar continuamente. Cando respiramos entra aire no noso corpo.

O aire entra polo **nariz** ou pola **boca**.

O aire pasa por un tubo que se chama **traquea** e chega aos **pulmóns**.

Expulsamos o aire dos **pulmóns** e volvemos tomar aire outra vez.

1 Por que crees que é importante mastigar amodo os alimentos?
Explica.

2 Que partes do corpo interveñen na dixestión? Escribe.

3 Por que as persoas cando nadan necesitan saír á superficie de vez en cando?

RESUMO

- Por que as persoas necesitamos respirar e tomar alimentos?

114 115

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:

- A implicación persoal na aprendizaxe.
- A responsabilidade persoal.
- A integración no contorno.
- A 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 Cuatro en raya desde el principio.

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.

En este segundo curso, los alumnos y las alumnas deben, sobre todo, desarrollar sus habilidades para saber hablar y escuchar. No se trata tanto de que planifiquen con detalle sus discursos orales o de que aprendan a distinguir diferentes tipos de discurso –competencias en las que se profundizará en 3.º curso– como de que comprendan plenamente los mensajes orales, sepan elaborarlos y tengan una actitud de escucha adecuada.

Para reforzar esta correcta actitud de escucha es importante transmitirles algunas normas básicas, que seguramente han venido teniendo en cuenta desde su inicio en la Educación Primaria. Estas normas son sencillas: **prestar atención, respetar los turnos de palabra sin intervenir cuando un compañero o compañera está hablando, intentar entender lo que dice la persona que habla y demostrar con la actitud corporal y gestual que se está escuchando.**

En cuanto a saber hablar, hay aspectos que en este curso todavía se deben reforzar, como el volumen y la expresividad. Asimismo, hay que enseñarles a evitar un discurso atropellado o con excesivas pausas, a expresarse con sencillez y claridad, a corregir muletillas, etc.

Resulta imprescindible poner todo ello en práctica a través de situaciones reales de comunicación.

Actividades colectivas

Es importante realizar en clase actividades y juegos de comunicación oral que impliquen a dos o más alumnos, pues se trata de un acto de comunicación bidireccional en el que, además, los roles de hablante y oyente se intercambian constantemente. Los ejercicios que impliquen a varios alumnos permiten trabajar cuestiones como la interacción, la habilidad para cambiar de emisor a receptor, la escucha atenta, el respeto a los turnos de palabra... A continuación se ofrecen sugerencias de actividades y juegos que pueden ser realizados colectivamente:

- **Encadenar palabras por sílabas.** Se forma un círculo con toda la clase. Alguien comienza diciendo una palabra y la persona de su izquierda tiene que decir otra que comience con la sílaba con la que terminaba la palabra anterior. Por ejemplo: *casa-sapo-potro-trote-teléfono-nota*.

Si al alumno o alumna le resulta difícil la sílaba que le ha tocado, se puede esperar un tiempo prudencial y pedirle que vuelva a empezar con otra palabra elegida libremente y que no tenga relación con las anteriores.

- **Dibujo descriptivo.** El objetivo de esta actividad es trabajar la comprensión oral mediante la transferencia de una información lingüística de carácter oral a otro lenguaje, en este caso plástico.

Se hace una descripción en voz alta de un lugar para que vayan dibujándolo simultáneamente. Después compararán los dibujos. Se les puede pedir que opinen sobre las semejanzas y diferencias entre ellos.

La descripción no debe incluir demasiados elementos y ha de estar organizada. A continuación se ofrece un ejemplo de la descripción de una habitación:

En la pared de la izquierda hay una ventana y bajo ella está la cama. A la derecha hay una estantería con libros y una mesa con una silla. En la pared del centro hay un cartel con un paisaje de montaña.

- **Los cofres del tesoro.** El planteamiento de un coloquio o de un debate en clase se puede abordar como un juego, lo que resultará mucho más estimulante y atractivo para el alumnado. Para ello, el profesor o profesora puede esconder por el aula una serie de cajas. Dentro de cada una habrá un papel en el que figurará uno de los temas sobre los que se va a hablar. Por ejemplo:

- *¿Cómo reciclamos en casa?*
- *¿Comemos demasiadas golosinas?*
- *¿Cuáles son los alimentos más sanos? ¿Y los menos sanos?*
- *¿Me gusta más jugar solo o con amigos y amigas?*
- *¿Cuál es mi juego preferido?*

La actividad comenzará con la búsqueda de los cofres del tesoro. El primero que encuentre una caja sacará el papel, lo leerá y se planteará la charla sobre esa cuestión.

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.

Competencia lectora

Este segundo curso de Primaria constituye un periodo crucial para el desarrollo de la competencia lectora. Los alumnos y alumnas ya han superado el aprendizaje de la lectoescritura, con el que comienzan la Educación Primaria, y poseen una velocidad de lectura y capacidad de comprensión que les permiten abordar textos cada vez más largos y complejos. No obstante, leer es, en esencia, comprender un texto, y por esta razón hay que seguir reforzando el trabajo de competencia lectora y hacerlo a partir de textos, no de palabras u oraciones aisladas.

La lectura requiere una serie de habilidades que durante este curso los alumnos y alumnas van a desarrollar. Se trata, en la mayor parte de los casos, de habilidades cognitivas que irán adquiriendo de manera intuitiva con la práctica de la lectura y que se pueden reforzar con algunas actividades específicas. Estas habilidades, entre otras, son:

- Reconocer distintos tipos de letra, tanto de imprenta como caligráfica.
- Perfeccionar la memoria a corto plazo, que permite recordar durante unos segundos lo que se acaba de leer para no perder el hilo del discurso.
- Anticipar qué palabra se está leyendo sin necesidad de llegar hasta el final.
- Evitar el silabeo e incrementar la velocidad de lectura.
- Inferir ideas a partir de lo que se lee.

- Usar los conocimientos y la experiencia previa para entender mejor un texto.
- Saber entresacar la idea principal de un párrafo o de un texto sencillo.

La lectura en clase se puede hacer en silencio o en voz alta, para comprobar el grado de destreza que tiene el alumnado. En la lectura en voz alta se pueden manifestar algunas dificultades, como la persistencia de una lectura sílaba a sílaba, una articulación defectuosa de las palabras, una proyección escasa o excesiva de la voz o una velocidad inadecuada.

Actividades colectivas

- **Trabajar la entonación.** En esta etapa del desarrollo lector, los alumnos y alumnas pueden tener dificultades con los aspectos prosódicos del texto, sobre todo con la entonación. Un buen ejercicio para trabajar con los tres patrones básicos de entonación (enunciativo, interrogativo y exclamativo) consiste en escribir una oración simple en la pizarra y pedir a una alumna o alumno que la lea en voz alta. Por ejemplo:

- *Pedro tiene una bici nueva.*
- *Han venido temprano.*
- *Tienes que comer lentejas.*
- *Tú escuchas la radio.*
- *Vendrá a mi fiesta de cumpleaños.*

Después se añade un signo de interrogación de apertura y otro de cierre y se pide a otro alumno o alumna que vuelva a leerla. Si no utiliza la entonación adecuada, la profesora o el profesor puede preguntar a alguien más o leer correctamente.

Finalmente, se borran los signos de interrogación y se sustituyen por otros de exclamación. Después se les pide de nuevo que lean la oración.

- **Localizar palabras.** Para mejorar la velocidad lectora, es importante que los niños y niñas aprendan a hacer una lectura del conjunto de la palabra. Esta capacidad se puede favorecer proponiendo al alumnado que identifique rápidamente una palabra dentro de una serie como la que se ofrece a continuación:

maza masa mala mata maza maña

Es conveniente que las palabras incluidas en esa serie tengan una forma y una longitud similar entre ellas, para lograr que la actividad no sea demasiado fácil y el alumno o alumna tenga que prestar atención.

- **Identificar palabras bien o mal escritas.** Con la finalidad de evitar la invención de palabras que no están en el texto, se puede proponer al alumnado que identifique la palabra correcta entre pares en los que

figure una palabra bien escrita y esa misma palabra con una errata. Por ejemplo: *jirafa/jitafa; mágico/máxico; timbre/timbe...*

También se les puede pedir que localicen una palabra mal escrita dentro de una oración, como en estos ejemplos:

La jitafa alargaba el cuello para comer las hojas más tiernas; A Luis le gustan los hechizos mágicos de la película.

Juego

- **Prueba caligráfica.** En este curso las alumnas y alumnos deben habituarse a identificar las múltiples variantes que una misma letra puede presentar: no solo mayúsculas y minúsculas, que vienen discriminando desde la etapa de Educación Infantil, sino también la variedad de las fuentes más habituales de letra impresa, así como la letra manuscrita de las personas de su entorno.

Un juego que permite desarrollar esta habilidad consiste en hacer grupos de alumnos y alumnas (entre cinco y siete) y pedirles que escriban en un papel una misma oración, no muy larga, que se habrá anotado previamente en la pizarra. Una vez escrita, doblarán los papeles y los meterán en una bolsa. Después, la bolsa se pasará a otro grupo (así se evita que un grupo pueda coger un papel que ha escrito alguno de sus miembros). Luego, sacarán los papeles de la bolsa y los abrirán todos a la vez. El primero que reconozca la letra de otro gana.

Vocabulario

El vocabulario, como es sabido, **no se amplía con listas de palabras aisladas, sino en contacto con la realidad.** El alumnado de 2.º de Primaria, además, aún no está preparado para hacer un uso intensivo del diccionario, por lo que el aprendizaje deberá ser esencialmente contextual. Por otra parte, cualquier situación es buena para ampliar el vocabulario.

Actividades colectivas

- **Utilizar sinónimos.** Se puede ampliar el trabajo de la sinonimia con parejas de palabras como *enfadado/enojado, inteligente/listo, delgado/flaco...* Para ello, se darán series de palabras para que identifiquen aquella que tenga un significado parecido a la palabra dada. Por ejemplo, para *enfadado*: *triste, grande, enojado, alto*. Después, se enunciará en voz alta una oración que contenga la palabra *enfadado* y se les pedirá que la sustituyan por la palabra elegida para ver si varía o no el significado.
- **Descubrir la palabra intrusa.** Se escriben en la pizarra dos familias de palabras, como *panadero, panadería, panecillo, empanar*; y *libro, librero, librería, sujetalibros*. Se escribe también en cada serie una pa-

labra intrusa como *pana* y *libre*, respectivamente. Luego, se pide a los alumnos y alumnas que, entre todos, descubran qué palabra se ha colado. Hay que advertirles que todas menos una están relacionadas con *pan* o *libro*. Se les puede ayudar a comprender la relación que se da entre las palabras haciendo preguntas del tipo: *¿Tienen algo que ver un panadero y el pan?*

- **Palabras derivadas.** Se pueden proponer en clase algunas palabras a partir de las cuales las alumnas y los alumnos puedan fácilmente enumerar una serie de derivados. Por ejemplo: *casa, perro, pan, color, silla, pescar, barco, libro, comer, campo, fruta, sol, cocina, flor, caja, dibujo, deporte, cantar...*
- **Relacionar definiciones con la palabra definida.** Se escriben en la pizarra dos columnas, una con palabras y otra con definiciones, en desorden, y se pide a los alumnos y alumnas que las unan. Otra actividad interesante consiste en leer en voz alta la definición de alguno de los términos que aparecen en los bancos de palabras y preguntar a las niñas y los niños si saben qué palabra define.

Gramática

En los primeros cursos de Primaria, el aprendizaje de la gramática ha de ser sobre todo **aplicado**. No es importante conocer la teoría morfológica y sintáctica, sino, por mera competencia lingüística, ponerla en práctica.

Actividades colectivas

- **Hacer listas de sustantivos.** Se pedirá a los alumnos y alumnas que elaboren durante un tiempo limitado listas de sustantivos con categorías como objetos, personas, animales y profesiones. A continuación se contarán los sustantivos escritos y se leerá en voz alta la lista más larga de cada categoría.
- **Decir profesiones en femenino.** Se puede proponer a los alumnos y alumnas que escriban algunos nombres de profesiones en femenino. Si no se les ocurren, se les pueden dar las formas masculinas para que completen. Por ejemplo: *profesor, traductor, doctor, presentador, camarero, cartero, pintor, escritor, juez, actor, emperador, director*.
- **Nombrar sustantivos en plural.** Las niñas y los niños tienen que imaginar que están en un determinado lugar (un parque, una montaña o un lago) haciendo alguna actividad (paseando, esquiando o bañándose) y deben enumerar las cosas que ven y que se pueden nombrar con un sustantivo en plural. Se puede plantear como un juego en el que gana quien más objetos cite; o como un juego de encadenar palabras. Por ejemplo: *Veo unos columpios; veo unos columpios y unos árboles; veo unos columpios, unos árboles y unos pájaros...*

Juegos

- **Comprar en singular.** Con este juego, el alumnado puede poner en práctica sus conocimientos sobre los sustantivos en singular. El juego consiste en simular que están en una tienda y que tienen que pedir todo lo que quieren en singular. Uno de los alumnos o alumnas será el vendedor (de una papelería, una frutería, un quiosco de prensa...) y el resto tendrá que pedir un mínimo de tres cosas cuyos nombres sean sustantivos en singular. Después de algunas rondas se pueden cambiar los roles o sustituir el establecimiento por otro.

Ortografía

Las alumnas y los alumnos deben consolidar lo asimilado sobre la ortografía natural durante el aprendizaje de la lectoescritura y al mismo tiempo ir tomando contacto con algunas normas ortográficas sencillas.

La lectura puede servir para destacar algunas normas ortográficas, ver la grafía de palabras desconocidas y comprobar el uso correcto de los signos de puntuación y de la mayúscula.

En todas las unidades aparece un dictado. La realización de dictados es una de las actividades más completas y más útiles que se pueden llevar a cabo para el aprendizaje de la ortografía, pues permite trabajar sobre un breve texto y no sobre unidades aisladas como la palabra o la oración. Implica, además, el desarrollo de la atención y la memoria auditivas, así como la mejora de la caligrafía.

No es una actividad pasiva, pues requiere la escucha atenta del alumnado, y tampoco es mecánica ni repetitiva, aspectos que deben evitarse en la enseñanza de la ortografía.

Actividades colectivas

- **Dictados complementarios.** Se proponen a continuación algunos dictados para seguir asimilando los contenidos de las grafías que presentan dificultades.

El cuaderno de Raquel (ca, co, cu, que, qui)

En una esquina de su estantería, Raquel tiene un cuaderno. En él escribe pequeños cuentos. Tiene uno sobre una maquinista de tren y otro sobre un esquiador. ¡A ella le encanta escribir!

Una gran tarde (za, zo, zu, ce, ci)

Yaiza y Rocío viven lejos y a veces no pueden verse. Hoy se han encontrado en la plaza y se han ido a merendar juntas. Yaiza ha pedido un zumo de cereza y Rocío, un trozo de bizcocho. ¡Estaba todo delicioso!

Una piragüista profesional (ga, go, gu, gue, gui, güe, güi)

Guillermina quiere ser piragüista profesional, aunque le da un poco de vergüenza decirlo. A veces va a ver las competiciones. Desde lejos, las piraguas parecen de juguete. A Guillermina le gusta mucho verlas reflejadas en el agua.

Vigilando la lavadora (ja, jo, ju, je, ji, ge, gi)

Jesús mira cómo gira el tambor de la lavadora. Dentro está el traje de su hermana Gema y su camiseta roja. También está su vieja jirafa de peluche. Todo puede encoger o volverse gigante. Es mejor seguir vigilando hasta que acabe de lavar.

Muy manitas (-illo, -illa)

Mi madre es muy manitas. Con un clavo y un martillo ha arreglado la mesilla de noche. Con un tornillo y un destornillador acaba de reparar una silla de la cocina. Y con una escalerilla ha ajustado las bombillas de la lámpara del salón. ¡Todo arreglado!

El trompetista (mp y mb)

Amparo conoce al hombre que toca la trompeta los fines de semana. Se queda asombrada cada vez que lo oye. ¡Suena tan bien su música! Él le ha contado que es italiano, que se llama Umberto y que le gusta tocar junto al campanario. Allí siempre da la sombra.

El gato de Sabrina (br y bl)

Blas es el nombre del gato de Sabrina. Es blanco y negro y muy juguetón. Cuando alguien llama al timbre, se esconde detrás de un mueble o debajo de la librería del salón hasta que se calma y vuelve a quedarse dormido sobre la alfombra.

- **Fuga de erres.** Se escriben en la pizarra palabras con el sonido R fuerte y R suave, sustituyendo las grafías que representan esos sonidos por una raya. En cada caso, los alumnos y alumnas deberán averiguar de qué palabra se trata. Por ejemplo:

ca_e_a En_ique ca_ete_a _inoce_onte
ho_o_oso en_edade_a _ome_o _eco_er

- **Escribir nombres de persona.** Puede ser conveniente trabajar la escritura de algunos nombres propios que contengan el sonido J ante las vocales e o i, ya que no siguen ninguna norma ortográfica y, por tanto, deben memorizarse. Algunos ejemplos de nombres son:

_esús _ema Án_eles _erardo
_imena _erónimo Jor_e _ermán

Expresión escrita

La escritura es uno de los principales objetivos que el alumnado debe desarrollar en la Educación Primaria. En 1.º, los alumnos y alumnas empiezan a escribir poniendo en práctica lo que han aprendido sobre las correspondencias entre sonidos y letras y realizando ejercicios de grafomotricidad. A partir de 2.º comienzan a mejorar en la representación gráfica de los fonemas mediante ejercicios de caligrafía y aprenden las primeras reglas ortográficas, a la vez que adquieren la capacidad de comunicarse por escrito.

Escribir puede servirnos para contar una experiencia a alguien querido que se encuentra lejos, para ofrecer una información necesaria, para resolver un problema, para ordenar nuestras ideas, para narrar una historia, para expresar nuestros sentimientos, para divertirnos... Una actitud positiva favorecerá su éxito. El reto del profesorado será despertar ese entusiasmo y mantenerlo vivo pese a las dificultades que puedan surgir en el proceso.

Las habilidades necesarias para elaborar un texto escrito se pueden clasificar en tres niveles: caligráfico, gramatical y textual.

- **Nivel caligráfico.** Es importante comprobar que los alumnos y alumnas escriben con letra clara, que progresan en el dominio del trazo de las letras y en su adecuación al tamaño de la pauta y que distinguen bien las letras mayúsculas de las minúsculas y las ponen donde corresponde. Asimismo, las tareas de expresión escrita suponen una oportunidad idónea para comprobar si tienen dificultades a la hora de escribir determinadas palabras o cometen algunas faltas de ortografía reiteradas, y corregírselas.
- **Nivel gramatical.** Probablemente, las niñas y los niños elaborarán sus textos con oraciones simples de poca extensión separadas por punto. Se debe comprobar que utilizan correctamente los signos de puntuación que conocen, que las oraciones que escriben tienen sentido y no las dejan sin completar, que usan el léxico con una riqueza y variedad acorde con su edad, etc.
- **Nivel textual.** Las alumnas y los alumnos de 2.º de Primaria aún no tienen la capacidad de preparar textos demasiado complejos, pero de manera guiada pueden planificar y redactar textos de diversa tipología –carteles, fichas de animales, cuentos, diálogos teatrales, textos informativos...– y de cierta extensión. Deben empezar a ser conscientes de la estructura de un texto y de que sus elementos han de estar cohesionados, además de cuidar la presentación y la limpieza.

Actividades colectivas

A continuación, se proponen algunas ideas para seguir trabajando la expresión escrita.

- **Actividades denominativas.** Puede resultar estimulante y útil creativamente proponer a los estudiantes que inventen nombres ingeniosos para diferentes tipos de tiendas: una pastelería, una joyería, una librería, un restaurante... Hay que orientarlos con algún ejemplo y pedirles que intenten ser originales. Cuando hayan inventado los nombres, se pondrán en común y se valorarán entre todos.

Como variante de esta actividad, se les puede pedir que inventen nombres para distintos personajes de cuento: un campesino, un hada, una bruja, un fotógrafo despistado, una joven valiente, un aventurero indio, un sapo... Puede que los elijan arbitrariamente, pero hay que procurar que adviertan el poder evocador de algunos de esos nombres, lo que determinará que les parezcan adecuados o no para cada personaje.

- **Escribir pies de foto.** Primero, hay que recordar a las alumnas y los alumnos que los pies de fotografía son un breve texto que acompaña a una imagen y hace alusión a su contenido. Después, se les propondrá que traigan fotos personales de casa para escribir algunos de estos textos.

La actividad también puede realizarse con imágenes de revistas, cuyos datos podrán inventar libremente. Y, en la misma línea, se pueden llevar a clase fotografías de cuadros y pedirles que inventen los títulos.

- **Contar una situación ficticia.** Puede resultar muy motivadora para los niños y niñas la siguiente actividad: se escribe en la pizarra el enunciado *Imagina que un día...* y se les pide que digan sus propuestas para completar esa oración. Se puede comenzar con el siguiente ejemplo: *... entra un pájaro en la clase.* Después, se irán anotando en la pizarra sus aportaciones. Al final, se elegirá alguna de esas situaciones y los estudiantes tendrán que escribir un texto muy breve, de cinco o seis líneas, sobre ella.
- **Cambiar el final de un cuento.** Se trata de elegir entre todos un cuento y pedir a las alumnas y los alumnos que piensen un final distinto. Pueden incorporar algún detalle moderno si se trata de un cuento tradicional, sorprender con una reacción inesperada del protagonista, introducir algún rasgo de humor... Después, tendrán que escribirlo. La actividad tiene dos fases diferenciadas: la generación de la idea y su redacción. Ambas fases pueden realizarse por parejas o en grupos de tres o cuatro. Debe controlarse cada una de ellas para detectar las posibles dificultades.
- **Escribir colectivamente una historia.** El profesor o profesora escribe en un folio dos oraciones que dan comienzo a una historia. El papel va rotando por los diferentes sitios de la clase. Cada participante debe escribir una o dos oraciones para continuar la historia.

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.

Un aspecto básico que destacar en la metodología que proponemos es la importancia de la manipulación de objetos. Como Benjamin 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.

Para realizar las actividades colectivas y los juegos que se proponen a continuación, podemos dividir la clase, trimestralmente, en grupos de cuatro o cinco 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, 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 se consigue 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, se dedicará una sesión a hacer juegos en el patio, dar un paseo por el parque, ver una película o hacer cualquier otra cosa que les apetezca. Los equipos que alcancen la puntuación acordada ayudarán a otros grupos a conseguir los puntos necesarios para obtener el premio. De este modo, aprenden unos de otros y todos ganan.

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.

Numeración

Antes de comenzar a trabajar por escrito cualquier concepto, es necesario trabajarlo previamente de forma oral. Interesa que el alumnado comprenda y practique hasta conseguir dominar con soltura y habilidad los números, los conceptos y las operaciones a los que se va a enfrentar. La constancia en la práctica es primordial a la hora de llevar a cabo la práctica educativa en el aula.

En los primeros momentos del curso, sería recomendable hacer las actividades poco a poco y no pedirles que realicen la ficha de una vez, sobre todo cuando van a enfrentarse a una tipología de actividades a la que no están acostumbrados. Además, debemos proporcionarles toda la ayuda manipulativa posible, que, en función de su necesidad, irán dejando de forma progresiva cuando ya no la necesiten.

Actividades colectivas

Las actividades que vamos a plantear a continuación están pensadas para trabajarlas de forma oral o en la pizarra en un gran grupo, en pequeños grupos o individualmente, con el objeto de afianzar los conceptos que se trabajan también en el libro.

- **Actividades de conteo con simbología.** Calcular un número a partir de unos símbolos a los que se otorga un valor. Por ejemplo:

$$I = 1, O = 10 \text{ y } \Delta = 100$$

– ¿Qué número es? $\Delta \ O \ O \ I \ I \ I = 123$

$$100 + 10 + 10 + 1 + 1 + 1 = 123$$

– Trabajar la suma: calcular con los símbolos y decir a qué número llegan.

135	$\Delta \ O \ O \ O \ O \ O \ I \ I \ I \ I$	¿?	<i>Llego al 289.</i>
-----	--	----	----------------------

$$135 + 100 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 1 + 1 + 1 + 1 = 289$$

Se leería: 135, 235, 245, 255, 265, 275, 285, 286, 287, 288, 289.

– Trabajar la resta de tres maneras diferentes:

1. **Detracción.** *Cuando bajé al patio tenía 167 canicas y jugando perdí 46. ¿Cuántas canicas me quedan?*

167	$O \ O \ O \ O \ I \ I \ I \ I \ I \ I \ I$	¿?	<i>Me quedan 121 canicas.</i>
-----	---	----	-------------------------------

Se leería: 167, 157, 147, 137, 127, 126, 125, 124, 123, 122, 121.

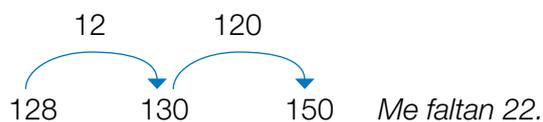
2. Escalera ascendente. Si tengo 128 cromos, ¿cuántos me faltan para llegar a 150?



$$128 + 10 + 10 + 1 + 1 = 150$$

Se leería: 128, 138, 148, 149, 150.

Podemos trabajar lo mismo sin simbología dando saltos hasta llegar al número indicado:



3. Escalera descendente. Si tengo 234 kilos de tomates, ¿cuántos kilos tengo que vender para quedarme con 120 kilos?



Se leería: 234, 134, 124, 123, 122, 121, 120.

- **Actividades de descomposición de números.** Pida a los alumnos que descompongan un número dado como suma de otros números menores que él. Los sumandos pueden ser cualesquiera. Eso les ayudará a ser más flexibles a la hora del cálculo mental y potenciará esta capacidad.

$$\begin{aligned} 250 &= 100 + 50 + 60 + 40 = 200 + 25 + 25 = 249 + 1 = \\ &= 220 + 30 = 240 + 10 = 100 + 100 + 40 + 10 \end{aligned}$$

Juegos

Los juegos son una manera muy divertida de aprender y desarrollar los conocimientos que se han ido adquiriendo a lo largo del curso. Conveniría colocar un marcador en la clase y dividir a los alumnos y alumnas en grupos de 4 o 5. Podemos sentarlos por grupos todo el tiempo o que cada alumno o alumna se una solo cuando realicemos algún juego. Cada grupo puede elegir su nombre e incluso su insignia. Es recomendable variar los grupos en cada trimestre. A medida que hagamos juegos o actividades en la clase de Matemáticas (o en otras áreas), podemos otorgarles puntos. Esto le añadirá un toque de motivación extra a nuestras clases.

No obstante, aunque no sean juegos, podemos motivar a nuestro alumnado a que realice ciertas actividades en grupo. Por ejemplo, para

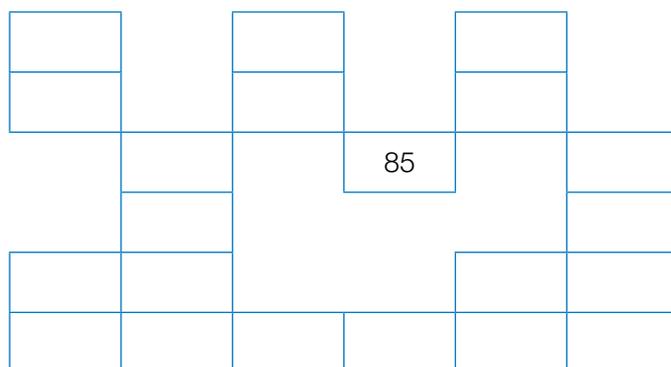
descomponer un número, se les puede pedir que realicen la actividad en grupo, de forma que entre todos consigan el máximo número de combinaciones. Todos los miembros tienen que participar dando algún resultado. Cuando un compañero dice su respuesta, los demás colocan las fichas para comprobar que no se ha equivocado y, si todo es correcto, apuntan la propuesta. Pasado un tiempo, todos los equipos que hayan conseguido llegar al número de descomposiciones que les pidamos, conseguirán un punto para su equipo.

Podemos acordar con nuestro alumnado que, cuando todos los grupos de la clase lleguen a 100 puntos (o al número que decidamos), se dedicará una sesión a hacer juegos en el patio, dar un paseo, ver una película o algo con lo que disfruten y que les motive. Los que ya hayan llegado a esa puntuación donarán los puntos que consigan a partir de ese momento a los demás equipos para que todos alcancen el objetivo. De este modo, todos ganan.

- **Lanza el dado.** Necesitamos dos dados. Tenemos que decir desde qué número se sale (por ejemplo, desde el 345). Se lanza primero un dado. El número obtenido será la secuencia que deberá seguir. Se lanza el otro dado y el número obtenido será la cantidad de veces que deberá seguir la secuencia.

Por ejemplo, si sale un 5 y un 4, se cuenta de 5 en 5 desde el número dado (el 345) 4 veces: 345-350-355-360-365-370. El equipo que diga la respuesta correcta completa gana un punto. Si no aciertan, hay rebote para otro equipo.

- **El parchís de los patrones.** Organizamos al alumnado en grupos y asignamos a cada grupo un color. Dibujamos en la pizarra un trozo de la tabla de los números que elijamos, quitándole casillas y dejando todas en blanco menos una.



Por turnos, vamos pidiendo a cada grupo que diga qué número va en una determinada casilla, y lo apuntamos con el color de su grupo sin decir si está bien o no. El único número que en principio es correcto es el 85 en este caso, ya que los números que han dicho los grupos pueden estar bien o no. Así, debemos contar desde ese número correcto para no equivocarnos.

Una vez completadas todas las casillas, comprobaremos y corregiremos los fallos entre todos. Se dan puntos a cada equipo por cada acierto. Si queremos, podemos seguir haciéndoles preguntas; por ejemplo, sobre qué patrón se ha seguido del 76 al 106, que sería +30, o del 106 al 76, que sería -30. También podemos dar puntos a quienes acierten el patrón que se ha seguido.

62		64		66	
72		74		76	
	83		85		87
	93				97
102	103			106	
112		114	115	116	117

- **El número escondido.** Para jugar a este juego debemos elaborar una especie de ventanita que nos sirva para tapar números en la tabla de los números, pero que se pueda abrir para comprobar el número que se esconde bajo cada una.

-11	-10	-9
-1	76	+1
+9	+10	+11

Vamos preguntándoles qué número está encima, debajo, en las esquinas..., o incluso les decimos: «Suma 9 a ese número o resta 10 al número...», para que vayan adivinando.

- **Busca tu pareja.** Este juego sirve para repasar los complementarios del 10 y para trabajar los complementarios del 100, dobles, mitades, etc. Repartiremos al alumnado tarjetas que contengan los números del 10 al 90. Habrá varios juegos de tarjetas. Después de ver su tarjeta, y sin enseñarla, buscarán por la clase a un compañero que tenga el número que complementa al suyo, ya sea la mitad o el doble. Una vez que encuentren a su pareja, se sentarán juntos y entre todos se comprobará que las parejas están bien formadas.

Para complicarlo más, podemos buscar el complementario del 100 con decenas incompletas; repartiríamos entonces tarjetas con los números 21, 79, 35, 65, 17, 83... Más adelante, si lo considera conveniente, podemos trabajar también los complementarios del 1.000.

- **La escoba del 100.** Se trata de un juego parecido al tradicional juego de cartas de la escoba. Podemos pedir la colaboración del profesorado

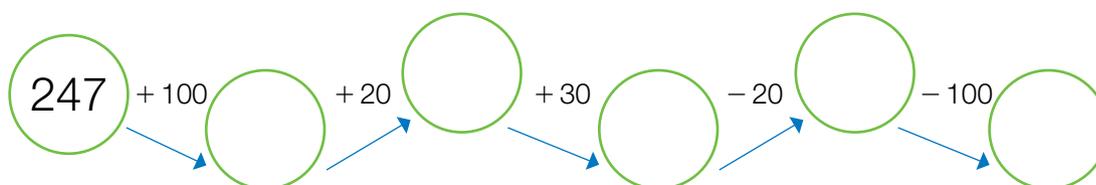
de Plástica para que cada alumno confeccione su juego de cartas con números del 0 al 100 o, incluso, que cada grupo confeccione 20 parejas de números que sumen 100 y luego se mezclen todas (por ejemplo, 29 y 71; 63 y 37...). De esta forma, también están trabajando los complementarios durante la confección del juego.

Una vez fabricado, los estudiantes pueden jugar en parejas, grupos de tres, cuatro o cinco. Se mezclan y reparten todos los juegos de cartas. Cada uno coge las cartas repartidas en forma de abanico y, sin ver las de su compañero, se van turnando para robarse una carta. Si hacen pareja (suman 100), retiran dichas cartas. Al terminar, el niño o la niña con más parejas ganará.

Para añadirle un poco de emoción, podemos incluir varias cartas repetidas que no permitan formar pareja.

- **Circuitos.** Dibujaremos circuitos de cualquier índole en la pizarra. Se puede dividir la pizarra en dos mitades para hacerles competir, bien individualmente, bien cooperativamente, según las características de nuestro alumnado. El circuito puede consistir en un camino compuesto por varios círculos en los que nuestros alumnos deberán escribir el resultado conforme a la instrucción que les demos: «Suma 2, 5, 10, 9, 11...; Resta 2, 5, 10, 9...».

Podemos alternar las instrucciones de modo que, de una casilla a otra, tengan que sumar o restar cantidades diferentes.



Cálculo y operaciones

Desde la Prehistoria, el ser humano ha tenido la necesidad de representar cantidades y de hacer cálculos sencillos para dar respuesta a algunas de las necesidades de su vida diaria. Se puede afirmar, por tanto, que las Matemáticas surgieron al servicio de las personas, de sus inquietudes y de sus problemas cotidianos.

Desde esta perspectiva, nuestros materiales ofrecen una metodología cuya premisa principal es la vinculación de los contenidos del área de Matemáticas a situaciones relacionadas con el entorno y los intereses de los alumnos. Así, las operaciones que se plantean no se presentan de forma aislada, sino como un procedimiento necesario para dar respuesta a problemas.

El objetivo, por tanto, no es que los niños y las niñas realicen de forma mecánica y memorística operaciones con números de muchas cifras, sino que experimenten con cantidades asociadas a contextos reales para interiorizar los procedimientos y hacer de las Matemáticas una disciplina amena y fácil de entender. De este modo, se podrían paliar las dificultades que actualmente tienen algunos alumnos para vincular las operaciones que conocen a los problemas matemáticos que se les plantean.

Especialmente importante dentro de esta metodología es el cálculo mental. Aunque hay quienes piensan que este ha dejado de tener sentido a partir del uso masivo de las calculadoras, la realidad es que la realización mental de cálculos sencillos es una práctica habitual en la vida diaria. Así, es necesario que los estudiantes adquieran esta destreza para poder resolver problemas relacionados con las compras, el cálculo del paso del tiempo, la utilización de las unidades de medida...

Las operaciones que se presentan en este curso son la suma, la resta, la multiplicación y la división (en esta última se realiza un acercamiento). En el primer curso, las alumnas y los alumnos ya han tenido oportunidad de comprender el sentido y la utilidad de la suma y la resta a través de la manipulación de elementos referidos a situaciones reales, así como de conocer y desarrollar algunas estrategias para su resolución, que seguirán aplicando durante este curso.

El apoyo de material manipulativo es muy importante. En el caso de la suma y la resta, el alumnado ya tiene práctica con las actividades realizadas en el curso anterior y sabe cómo añadir, quitar o convertir decenas en unidades, y viceversa.

Para presentar la multiplicación, se procederá de forma similar. A partir de la idea de formar a los alumnos y alumnas para el mundo real y de darle un sentido a cualquier operación que realicemos, comenzaremos planteando una situación de la vida cotidiana en la que es necesario realizar una suma de sumandos iguales o una multiplicación.

El objetivo inicial es que los alumnos comprendan el significado de la multiplicación a partir de la manipulación de los materiales contenidos en la caja de aula. Para ello, formarán grupos de cantidades iguales en función de la situación que se les haya planteado y contarán todos los elementos para calcular el total. Una vez resuelta la suma, pasaremos a expresar la misma situación a través de una multiplicación.

Para determinar los factores de dicha operación, se pedirá a los estudiantes que contabilicen el número de elementos de cada grupo y comprueben que todos tienen la misma cantidad; a continuación, se les indicará que cuenten el número de grupos y, finalmente, se escribirá la multiplicación resultante en la pizarra. Por ejemplo: *Luis compró 6 caramelos de fresa, Eva compró 6 caramelos de limón y Sandra, 6 caramelos de naranja. ¿Cuántos caramelos compraron en total?*

Se debe destacar la idea de que $6 + 6 + 6$ es lo mismo que 3 veces 6 (6×3). Es conveniente plantear otras situaciones similares para que las alumnas y los alumnos las representen con el material manipulable y calculen el resultado.

Una vez asimilado el concepto de multiplicación, puede pedir a los niños y niñas que construyan por sí mismos las tablas de multiplicar con ayuda del material de la caja de aula. Para cada una de las multiplicaciones que componen las tablas, propóngales que apliquen la propiedad conmutativa. Así, por ejemplo, una vez formados 2 grupos de 5 elementos cada uno y contabilizado el producto resultante, pídeles que formen 5 grupos de 2 elementos cada uno y comprueben que el resultado coincide con el de la distribución anterior. Este ejercicio facilitará en gran medida el aprendizaje de las tablas.

En este curso también se presenta la división como reparto en partes iguales. Se propondrán a los alumnos distintas situaciones de reparto, para que las resuelvan con el material manipulable y las asocien con la operación matemática correspondiente. De este modo, interiorizarán sin problemas el significado de la división.

También es conveniente trabajar de forma manipulativa la relación entre multiplicación y división. Para ello, se plantearán situaciones similares a esta: *Elisa y Alberto están en clase de Matemáticas. Cada uno tiene 6 fichas. ¿Cuántas fichas tienen en total?*

Los estudiantes tendrán que formar 2 grupos de 6 elementos cada uno y calcular el total de elementos que hay (2 veces 6 es igual a 12). Después de escribir la operación correspondiente en la pizarra, se les propondrá esta otra situación: *La profesora de Matemáticas reparte 12 fichas entre 2 niños. ¿Cuántas fichas da a cada uno?* Los alumnos y alumnas comprobarán que, tras hacer el reparto, han formado 2 grupos de 6 elementos cada uno, los mismos grupos que tenían inicialmente cuando resolvieron la primera situación. A continuación, se escribirá la división correspondiente debajo de la multiplicación que se había anotado anteriormente en la pizarra, para que los niños y las niñas visualicen la relación numérica que hay entre una y otra operación. Una vez comprendida esta, el alumnado descubrirá que puede resolver divisiones sencillas tomando como referencia las tablas de multiplicar.

Como hemos dicho antes, el cálculo mental es especialmente importante. El aprendizaje del cálculo mental debe resultar ameno y divertido para los estudiantes. Para desarrollar sus destrezas en el cálculo tanto escrito como mental, los niños y las niñas podrán usar, además del material manipulable contenido en la caja de aula, las tablas de multiplicar contenidas en el sobre del alumno.

Por último, hay que tener en cuenta que en este método es muy importante que los alumnos y las alumnas expliquen a sus compañeros las

soluciones que han encontrado a las situaciones que se les han planteado y los procedimientos que utilizan habitualmente en el cálculo y la resolución de operaciones. Esto nos lleva a entender las Matemáticas no como un área inconexa y aislada dentro del sistema educativo, sino vinculada principalmente al área de Lengua en lo que se refiere a la comprensión de los planteamientos, la explicación de los procedimientos, la expresión de las soluciones... Inevitablemente, las Matemáticas necesitan de la palabra y de un desarrollo del pensamiento lingüístico para poder trabajarlas con sentido.

Actividades colectivas

El cálculo mental no es una capacidad que se adquiera en un día. Para desarrollarla se requiere entrenamiento y práctica constante. Las actividades que aparecen a continuación contribuirán a dicho fin. Algunas de ellas están relacionadas con el bloque de numeración, ya que la descomposición es un procedimiento clave para el ejercicio del cálculo mental.

- **Pensar y calcular.** Plantee las siguientes situaciones y otras similares para que el alumnado calcule mentalmente el número correspondiente a cada una de ellas.
 - Los picos de 4 pájaros.
 - Las alas de 6 palomas.
 - 3 números después de 9.
 - 2 decenas de tomates.
 - 2 números antes de 40.
 - Faltan 2 unidades para tener 15.
 - 4 decenas y 8 unidades.
 - Faltan 5 unidades para tener 60.
 - Los días que hay en 4 semanas.
 - Las patas de 3 gallinas y 1 gato.
 - Sobran 2 decenas para tener 50.
 - Faltan 8 unidades para tener 30.
 - 6 decenas y 13 unidades.
 - Faltan 2 decenas para tener 100.
 - 7 unidades más que 90.
 - Sobran 5 decenas para tener 25.
 - 2 decenas más que 70.
 - El doble de 6.
 - La mitad de 10.
 - El doble de 20.
 - 2 decenas menos que 150.
 - 5 unidades más que 95.
 - Falta 1 centena para tener 300.
 - 4 centenas y 23 decenas.
 - Sobra 1 centena para tener 500.
 - 305 más 1 decena.
 - 480 menos 2 unidades.
 - 4 centenas y 8 unidades.
 - 2 números después de 219.

- 3 números antes de 770.
- 5 unidades menos que 500.
- Faltan 3 centenas para tener 800.
- Sobran 25 unidades para tener 600.
- Faltan 50 unidades para tener 900.
- 3 decenas menos que 587.
- 5 unidades más que 995.
- Faltan 4 centenas para tener 734.
- 3 centenas más que 200.
- 10 unidades más que 673.
- Faltan 5 decenas para tener 870.
- 7 unidades más que 405.
- 2 centenas menos que 999.
- Faltan 6 unidades para tener 300.
- Sobran 2 centenas para tener 600.
- Faltan 9 unidades para tener 500.
- 8 centenas menos que 869.
- Falta 1 decena para tener 400.
- 6 centenas, 7 decenas y 24 unidades.
- Sobran 4 decenas para tener 750.
- Sobran 3 centenas para tener 1.000.
- 7 decenas más que 563.
- 3 veces 4.
- El doble de 15.
- Las ruedas de 3 coches.
- Las ruedas de 5 bicicletas.
- Las patas de 4 sillas.
- Los dedos de las manos de 2 niños y 2 niñas.
- 3 veces 5 y 3 más.
- El doble de 10 menos 5.
- 2 equipos de 11 jugadores.
- 6 sillas entre 6 niños.
- 3 bolsas de 9 caramelos cada una.
- Los cristales de 5 gafas.
- 10 pares de botas.
- Las ruedas de 7 motos.
- El doble de 100.
- El triple de 100.
- La mitad de 100.
- El tercio de 30.

- **Construir las tablas de multiplicar.** Una vez que los alumnos han entendido el significado de la multiplicación y son capaces de resolver productos de una cifra por otra (con o sin apoyo de materiales manipulables), puede enseñarles algunos trucos que les permitirán construir fácilmente las tablas de multiplicar:

- Todas las multiplicaciones de la tabla del 0 dan como resultado 0.
- Todas las multiplicaciones de la tabla del 1 dan como resultado el número que multiplicamos por 1.

- La tabla del 2 se puede construir contando de dos en dos. Debe asociarse la construcción de esta tabla a la formación de los dobles.
- Contando de tres en tres construimos la tabla del 3. También puede hacerse calculando el doble del número que tenemos que multiplicar y sumándole después ese mismo número.

Por ejemplo: $3 \times 7 = \text{doble de } 7 (14) + 7 = 21$.

- Las operaciones de la tabla del 4 se pueden resolver calculando el doble del número que tenemos que multiplicar y sumando el resultado a sí mismo. Por ejemplo: $4 \times 8 \blacktriangleright \text{doble de } 8 = 16; 16 + 16 = 32$. Este último paso se puede hacer también en forma de multiplicación, con lo que estaríamos calculando el doble del doble del número inicial. Por ejemplo: $4 \times 8 \blacktriangleright \text{doble de } 8 = 16; \text{doble de } 16 = 32$.
- Los resultados de la tabla del 5 son siempre decenas completas o un número terminado en 5. Para construir la tabla, podemos contar de 5 en 5 tantas veces como indique cada multiplicación.
- Para las tablas del 6, del 7, del 8 y del 9, podemos utilizar los trucos con los dedos que aparecen en los siguientes enlaces:

youtube.com/watch?v59tk71yBhRMI

youtube.com/watch?v5k8OtyHDFj2o

- Todas las multiplicaciones de la tabla del 10 tienen como resultado el número que multiplicamos seguido de 0.

- **Estimar la mitad o el doble de un número.** Pregunte a los alumnos y las alumnas cuál es la mitad de un número que usted elija y presénteles tres posibles respuestas para que ellos escojan la correcta. Por ejemplo: *¿Cuál es la mitad de 40: 20, 41 o 70?*

Cuando los niños y las niñas resuelvan el ejercicio, deben explicar por qué han desechado las otras opciones. En el ejemplo propuesto anteriormente, algunos pueden argumentar que 70 y 41 no son, porque ambos son mayores que 40; otros, en cambio, pueden decir que la mitad de 4 es 2 y el único número que empieza por 2 es el 20; y habrá quienes den una explicación diferente.

Puede realizar el mismo ejercicio preguntando por el doble del número que desee.

Juegos

- **Enciende la bombilla.** Antes de empezar a jugar, hay que formar equipos y nombrar un portavoz, al que daremos una linterna. Posteriormente, diga una operación en voz alta para que los estudiantes la resuelvan. Los integrantes de cada equipo deben llegar a una solución común y, cuando todos estén de acuerdo, el portavoz tiene que encender la linterna. El equipo que antes la encienda dará su respuesta. Si es

correcta, se anota un punto; si falla, se produce un rebote y el resto de los equipos intentarán ser los primeros en encender su linterna para contestar. Pídeles que, además de decir la solución, expliquen cómo la han obtenido.

- **Arriba las manos.** Este juego puede realizarse a lo largo de cada trimestre o de todo el curso. Para empezar, se distribuye a la clase en dos equipos. A continuación, se divide la pizarra en dos partes y se escribe la misma operación en cada una de ellas. Un jugador o jugadora de cada equipo saldrá a la pizarra para resolverla. El primero en realizar la operación debe alzar las manos para indicar que ha terminado. Si la ha resuelto correctamente, ganará un punto para su equipo. Después de corregir la operación, se reanuda el juego y así, sucesivamente, el tiempo que se desee. Se puede proponer cualquier tipo de operación e incluso plantearles problemas en lugar de cálculos.
- **Todos en pie.** Este juego tiene varios niveles de dificultad y consiste en dar la solución a una operación planteada, rápidamente y de forma individual. Inicialmente todos los estudiantes estarán de pie e irán respondiendo uno a uno a la operación que les corresponda. Quienes digan bien el resultado permanecerán de pie; el resto se sentará. Se harán varias rondas de preguntas, aumentando el nivel de las operaciones según lo estime conveniente.
 - Nivel 1: sumar dígitos o decenas completas que den como resultado 10 o 100, y restar 10 menos un dígito o 100 menos decenas completas.
 - Nivel 2: sumar y restar con el número 9 como segundo término de la operación.
 - Nivel 3: sumar y restar con el número 8 como segundo término de la operación.
 - Nivel 4: sumar y restar el mismo número de forma encadenada. Por ejemplo:
 $28 + 30 = 58$; $58 + 30 = 88$; $88 + 30 = 118$; $118 + 30 = 148$...
 - Nivel 5: restar 100 menos un número cualquiera.
- **Atrapa la tarjeta.** Previamente a la realización del juego, se confeccionarán al menos 50 tarjetas de cartulina del tamaño de una octavilla. En la mitad de ellas escribiremos una operación de cálculo mental y, en el resto, el resultado de dichas operaciones, de tal manera que se puedan hacer parejas de tarjetas. Los alumnos y las alumnas, agrupados por parejas, se colocarán delante de la pizarra mientras usted baraja las tarjetas y las coloca boca arriba encima de las mesas de la clase. Cuando se dé la señal de salida, cada pareja deberá coger una tarjeta con una operación y buscar la tarjeta correspondiente al resultado. Cuando la encuentren, se quedarán con ella y elegirán otra ope-

ración para continuar el juego de la misma forma. Si no la encuentran, pueden cambiar de tarjeta en el momento que lo deseen. Cada pareja obtendrá un punto por cada par de tarjetas que hayan relacionado correctamente.

Solución de problemas

Cuando pensamos en un problema en el área de Matemáticas, inmediatamente nos viene a la cabeza su definición como una pregunta cuya respuesta es desconocida y debe obtenerse a través de métodos científicos.

Sin embargo, aunque esto sea verdad en parte, un problema conlleva ciertos matices que traspasan el ámbito científico y el contexto del aula. Cuando planteamos un problema en clase, lo primero que necesitamos es aclarar o dar solución a una pregunta o cuestión. Si el problema es planteado como un asunto vital en nuestra vida diaria, evidentemente, puede llegar a generar una preocupación importante para aquel que necesita resolverlo.

Imaginemos que necesito saber cuántas monedas debo usar para pagar en una tienda. Si no puedo resolver esta incógnita, este hecho va a impedirme llegar a un fin: abastecerme de aquello que necesito.

En nuestra vida diaria tratamos constantemente con situaciones, preocupaciones, planteamientos o problemas. Un error cometido a veces es creer que las operaciones y los problemas son dos apartados diferentes. En ocasiones se ha puesto al alumnado ante una infinidad de operaciones descontextualizadas y cuyo único fin era la práctica y dominio memorístico de un mecanismo, aparentemente sin sentido, ya que no se le había explicado el porqué de los pasos que seguía.

De igual manera, los problemas no se presentaban en un contexto próximo al alumnado ni de forma que fuera evidente que dichos problemas iban a ser aquellos con los que se enfrentara nuestra clase fuera de la escuela. Nuestro principal objetivo debe ser que, cada vez que se ponga al alumnado ante una operación, busque el contexto en el cual dicha operación debe aparecer.

No es operar por operar, es entender lo que se hace. Es reflexionar, pensar, razonar...; en definitiva, comprender para poder resolver. Las Matemáticas no son ni deben ser un área desvinculada del área de Lengua. Por ello, para poder ayudar a resolver, primero necesitamos entrenar y comprender, no operar. La comprensión lectora es fundamental.

Cada vez que aparece un problema debemos desgranar lo que nos dice, llegar a sus entrañas. Pero, para que esto resulte fácil a nuestro alumnado, deberemos partir de problemas de su entorno o muy próximos a

ellos, reales y con cantidades que puedan manejar con facilidad, ya que buscamos el entendimiento y la resolución del problema, no resolver una operación.

Por ello, el primer contexto en el que podemos plantear problemas es en la propia aula: sacapuntas que se pierden, lápices que se combinan, luces que se estropean, compañeros que regalan cosas... Cada día se dan múltiples situaciones reales e importantes para ellos, nuestros alumnos y alumnas, y que, evidentemente, necesitan resolver.

Obviamente, la presentación de los problemas y el trabajo con estos debe graduarse. Es importante trabajar de forma oral mediante preguntas adaptadas a su nivel. Hay que ser constantes y ayudarlos a entender lo que se les pide, a que piensen y a que, ordenadamente, lleguen a la solución.

En un primer momento, es necesario que los objetos estén presentes, o bien trabajar con imágenes. Seremos los docentes los primeros en contar lo que ocurre y en presentarles nuestras incógnitas o preguntas. Inmediatamente, podemos mostrarles imágenes y que sean ellos los que nos expliquen lo que ocurre, qué quieren saber y cómo se puede resolver.

Antes, al presentarles un problema, les resultaba muy abstracto cuando les hablábamos de sumar o restar, pero ya en segundo curso su nivel de razonamiento aumenta. Aunque esto ocurra, no debemos olvidarnos de razonar el problema antes de resolverlo, por lo que les seguiremos planteando cuestiones como: *¿Habrá más o menos?*, *¿Tendremos que sumar o restar?*, para que sigan trabajando en la misma línea. Recordemos que un problema es, en un alto porcentaje, vocabulario, estructuras que un alumno debe comprender. Así, la dificultad de los problemas va creciendo, aunque sigue siendo primordial la comprensión antes que el cálculo. Poco a poco iremos siguiendo una secuencia lógica:

- 1.º Leer el problema.
- 2.º Rodear los datos necesarios del problema (ya que en un problema pueden aparecer datos que no necesitamos).
- 3.º Subrayar la pregunta. Aunque veamos esto fácil y obvio, al principio les cuesta identificar la pregunta o lo que les pide el problema.
- 4.º Decidir qué hacer en el problema (juntar o separar, sumar o restar...).
- 5.º Dibujar el problema. Se puede pedir que representen con fichas los datos o que hagan un dibujo de la situación.
- 6.º Realizar la operación.
- 7.º Volver a leer la pregunta y escribir la solución.
- 8.º Responder a otras preguntas o cuestiones del problema (preguntas de verdadero o falso, de explicar el razonamiento seguido u otras preguntas suponiendo que los datos cambien).

9.º Plantear otras preguntas a un mismo problema.

10.º Inventar ellos mismos un problema para una operación concreta.

Como dijimos anteriormente, debemos entrenarlos para comprender, y para hacer esto tenemos que trabajar desde el área de Lengua. Nuestro alumnado deberá enfrentarse a una operación y enunciar un problema. Hay que ayudarlos a conseguir un bagaje del vocabulario necesario para comprender y enunciar. Podemos, por ejemplo, buscar sinónimos.

- Cuando tengo que sumar: *me regalan, compro, me encuentro, hago, añado, confecciono más...*
- Cuando tengo que restar: *pierdo, se me estropea, me quitan, regalo, dono...*
- Cuando tengo que multiplicar (sumar varias veces): *me dan varias veces lo mismo, compro lo mismo para varias personas, corro la misma distancia varias veces a la semana...*

Trabajaremos problemas de suma o resta, aunque nos centraremos en unos más que en otros. También trabajaremos problemas de multiplicaciones, de reparto y de dos operaciones. A continuación, se proporciona un banco de problemas para poder trabajar con nuestro alumnado de forma oral, porque es importante y necesario, como ya hemos comentado, trabajar oralmente la comprensión de las Matemáticas. No obstante, una vez que nuestro alumnado vaya practicando con los diferentes tipos, podemos ir mezclándolos.

Ejemplos

- Vamos a utilizar los botones viejos del costurero para hacer collares. Mi hermano ha traído 123 botones y yo ya tengo 135. ¿Cuántos botones tenemos entre los dos?
- Anoche hubo una lluvia de estrellas. Mis padres fueron al campo para verlas mejor. Vieron 134 estrellas entre los dos. Si mi madre vio 90, ¿cuántas estrellas vio mi padre?
- Este año hemos hecho una colecta de comida en el colegio. En mi clase hemos traído 89 kilos de comida y, en la de al lado, 71 kilos más. ¿Cuántos kilos hemos traído en total?
- A Cecilia le gustan los gusanos de seda. Tenía una caja con 68 gusanos, pero le regaló 35 a su prima. ¿Cuántos gusanos le quedan en la caja?
- Cuando yo nací, mis padres tenían un álbum con 40 fotos. Si ahora el álbum tiene 100 fotos, ¿cuántas fotos nuevas han colocado?
- En mi tableta tenía 48 juegos. Se me cayó al suelo y ahora solo funcionan 24. ¿Cuántos juegos se han estropeado?

- Hemos cogido 39 conchas en la playa y ahora tenemos 59. ¿Cuántas conchas teníamos antes?
- En la protectora de animales han adoptado 12 cachorros. Aún quedan otros 12. ¿Cuántos cachorros había antes?
- Tras la cabalgata de Reyes, mi hermano y yo hemos contado los caramelos que hemos cogido. En nuestra bolsa había 76 caramelos de menta y 85 caramelos de fresa. ¿Cuántos caramelos de fresa más que de menta hemos cogido?
- En la panadería de Belén han vendido 72 rosquillas de chocolate y 49 rosquillas de vainilla. ¿Cuántas rosquillas de vainilla menos que de chocolate han vendido?
- Esta tarde he preparado 17 magdalenas y mi abuelo ha preparado 32 magdalenas más que yo. ¿Cuántas magdalenas ha preparado mi abuelo?
- Mi abuela tiene 68 años y mi madre tiene 30 años menos que ella. ¿Cuántos años tiene mi madre?
- Marta tiene 46 euros en su hucha. Su prima tiene 23 euros. ¿Cuántos euros más necesita su prima para que tengan el mismo dinero?
- Ayer fui al médico y me mandó pastillas para la alergia. Tengo que tomar una pastilla tres veces al día. ¿Cuántas pastillas tomaré en una semana?
- Para su fiesta de cumpleaños, Leire va a repartir 8 caramelos entre sus dos amigas. ¿Cuántos caramelos dará a cada una para que tengan las dos los mismos?
- Tengo 120 euros en mi hucha. Quiero comprar un osito que cuesta 25 euros y un patinete que vale 36 euros, para regalárselos a mis dos primos. ¿Cuánto dinero me sobrará?

Actividades colectivas

- **Problemas con imágenes.** A partir de distintas imágenes, podemos empezar a trabajar oralmente los problemas. Las imágenes brindan la oportunidad de traer al aula una situación que se puede ver, manipular, contar... Se pueden realizar las siguientes actividades:
 - Nos inventamos el problema. Al principio será el docente el que dé algún ejemplo o el que anime a que intenten crear problemas de diferentes categorías con las mismas imágenes.
 - Nos inventamos una pregunta o más.
 - Elegimos la operación correcta. Podemos poner varias operaciones en la pizarra para la situación presentada y que seleccionen la adecuada.

– Identificamos los datos del problema. Podemos inventarnos una historia relativa a una imagen y que los alumnos y las alumnas nos digan qué datos necesitamos y qué datos no.

- **Problemas con apoyo visual.** A la hora de plantear los problemas con multiplicaciones o sumas repetidas, es de gran utilidad el apoyo visual. Al repetir una secuencia varias veces mediante dibujos en la pizarra, tarjetas o material manipulable, el alumnado entenderá el concepto y su utilidad para simplificar cálculos. Ejemplo:

Le doy 4 globos a cada uno de mis tres amigos. ¿Cuántos globos les doy en total?

Trabaje con la clase estos pasos:

1. Rodear los datos y subrayar la pregunta.
2. Analizar los datos escribiéndolos o dibujándolos.
3. Escribir la suma repetida.
4. Pensar en una operación más simple que resuelva el problema: la multiplicación.

- **Inventar un problema a partir de una operación.** Presentamos en la pizarra una operación ($35 + 23$ o $35 - 23$). Al principio puede ser de gran utilidad dividir la pizarra en dos mitades. En una mitad pondremos una operación de sumar y, en la otra, una de restar. Podemos pedirles que nos digan todos los verbos que se les ocurran que se pueden usar en cada operación. Sumar: *me regalan, compro, me encuentro...* Restar: *pierdo, rompo, me quitan, gasto...* Una vez afianzadas las sumas y las restas, podemos hacer lo mismo con problemas de multiplicar. Por ejemplo, 3×7 : *hago 3 cosas cada día de la semana, alguien tiene el triple de edad que otro, me dan 3 veces 7 cosas o 7 veces 3 cosas, compro 3 cosas a 7 euros cada una...*

- **Inventar un problema a partir de un resultado.** Esta actividad está muy relacionada con la descomposición. Podemos pedirles que se inventen un problema cuyo resultado final sea, por ejemplo, 20. Nos deberán especificar los datos, la pregunta y la operación realizada.

Juegos

- **Problemones.** Se trata de un juego por equipos con varias secciones que se pueden realizar preferentemente en formato Word y proyectado en la pizarra digital. En caso de no contar con ella, se sugiere realizar tarjetas de tamaño A3. Los problemas se pueden tomar del banco de problemas que se presenta en esta guía.

Secciones:

- Inventa la pregunta correcta a un problema dado.

- Corrige el problema. Se presenta un problema con cada una de sus fases resueltas. Los alumnos deben leerlo y localizar los errores.
- Une el problema con la operación.
- Elige la solución correcta. Se proporcionan tres posibles respuestas, y una de ellas es la correcta.

Por cada tarjeta o situación resuelta correctamente se le dará un punto al equipo. El equipo que más puntos consiga será el ganador.

- **Inventa el problema.** Se dan al alumnado varias operaciones diferentes. El juego consiste en inventarse problemas, cuanto más originales, mejor, con cada una de las operaciones. Por cada problema inventado ganan un punto y, si no son capaces de inventar ninguno, hay rebote. Por ejemplo, con la operación $30 - 8$: *María tiene 8 años. ¿Cuántos años le faltan para cumplir 30?* Con la operación 4×3 : *Miguel tiene 4 años y su prima Cristina el triple que él. ¿Cuántos años tiene Cristina?*

Medida

Desde sus orígenes, el ser humano ha intentado dominar, controlar y entender cuanto le rodea. Para hacerlo, a lo largo de la historia ha ideado diferentes unidades de medida, más o menos exactas, que pudieran contabilizar distintas magnitudes, desde la longitud hasta el tiempo. Al establecer unidades de medida comunes, el ser humano ha podido construir sus propias ideas del funcionamiento de objetos, de la naturaleza y del universo, de forma que estas pudieran ser expresadas y entendidas por otros. La relevancia de las unidades de medida no radica en el simple hecho de que hayan servido para entender el paso del tiempo, construir viviendas y ropas o intercambiar artículos, sino que han permitido nuestra supervivencia como especie, el avance de las civilizaciones, así como el desarrollo de su pensamiento.

Hoy en día, las unidades de medida están tan vinculadas a la sociedad en la que vivimos que una persona que no supiera manejarlas podría ser víctima del ostracismo o el engaño.

La variedad de contenidos que incluye este bloque (calendario, medida del tiempo, monedas y billetes, longitud, masa y capacidad) puede dar la impresión de que nos enfrentamos a un conjunto complejo y difícil de abordar. No obstante, su cotidianidad y familiaridad es un as a nuestro favor, ya que podemos trabajarlos no solo en el área de Matemáticas, sino que el alumnado se los encontrará dentro y fuera de clase.

Si con anterioridad resaltábamos la importancia de la manipulación, aquí no va a ser menos. Es importante que nuestro alumnado maneje monedas y billetes simulados, que luego se reemplazarán por monedas y billetes auténticos en su quehacer diario. Lo mismo ocurrirá con el reloj. La

sociedad de hoy en día, inmersa en el estrés, en las prisas, parece esclavizada por los horarios. En la escuela es el reloj el que marca los tiempos de tareas, juegos y asignaturas. Es imprescindible contar desde el principio con un reloj en la clase al que referirnos.

¿Y qué decir del calendario? Los estudiantes tienen un horario con asignaturas diversas cada día. Ven la fecha escrita en la pizarra, la buscan en su agenda para copiar sus tareas y ven el calendario de la clase, que también manipularán y al que haremos referencia, como veremos más adelante.

De igual forma, cuantificamos y medimos todo a nuestro alrededor. Quizás la medida de la longitud, masa y capacidad sea el más difícil de los apartados incluidos en el bloque, en cuanto que el alumnado debe familiarizarse no solo con la unidad de medida que se debe utilizar, sino también con los objetos para medir (metro, balanza, jarras medidoras). Estas dificultades se saldarán de la misma manera: manipulando los objetos por medir y los objetos medidores, midiendo todo lo que haya a nuestro alrededor.

Quizás podría dedicarse una sesión exclusivamente a medir longitudes de objetos y distancias de la clase o el colegio. También puede ser muy útil realizar estimaciones antes de medir, ver cuánto nos acercamos o alejamos del resultado.

Lo mismo puede aplicarse a capacidad y masa, con la ventaja añadida de que contamos con una gran variedad de productos que proporcionan información a través de sus etiquetas.

Podría resultar de gran ayuda tener en el aula un surtido de envases, así como jarras medidoras y balanzas que le permitan al alumno o alumna realizar cambios (viendo, por ejemplo, cuántos envases de un cuarto de litro utilizo para vaciar un litro de agua, o cuántos de medio litro...), estimaciones (qué pesa más o cuánto pesan productos cotidianos) o, simplemente, comprobando en qué medida aparecen productos o alimentos de nuestra vida diaria.

Calendario

Actividades colectivas

En nuestra aula no puede faltar un calendario. Desde principio de curso lo verán y haremos referencia a él de muy diversas formas, todas ellas necesarias para manejarlo con soltura. A continuación, aparecen una serie de actividades recomendadas para trabajar de forma oral a diario en el aula:

- **Manejar el calendario diariamente.** Poner la fecha en la pizarra y, si sirve la del día anterior, podemos comenzar borrando el día y diciendo: *Ayer fue..., hoy es..., mañana será...* Si no, lo podemos señalar en el

calendario que tengamos a la vista de todos. Siempre que hagamos esto, señalaremos con el dedo el día que estemos comentando, exagerando quizás el movimiento hacia atrás o hacia delante en los días de la semana.

También podemos tener tarjetas con fenómenos atmosféricos y colocarlos en los días de la semana, o incluso dibujarlos cada día. Luego analizaremos los resultados con preguntas como: *¿Cuántos días hizo sol en esta semana o en este mes?; ¿Cuántos días llovió?*

Otra actividad sería tener una recta numérica e ir colocando el día del mes que es: *Ayer fue..., hoy es..., entonces mañana será...* Vemos cuántos días faltan para el viernes, para un evento, etc., trabajando el número de días, no solo el nombre del día.

En una primera sesión conviene seguir una serie de pasos con los que, aunque parezcan evidentes y simples, nos podemos llevar más de una sorpresa:

- Hacer que los estudiantes analicen el calendario: *¿Dónde aparecen los días de la semana escritos?; ¿En qué color están?; ¿Están todos los días escritos del mismo color?; ¿Y los números del mes?; ¿Cuántos días aparecen escritos?; ¿Cuántos números aparecen en cada fila?; ¿Son todos del mismo color?; ¿Cuáles son diferentes?; ¿Cuántas filas tiene esta hoja del calendario?; Si una fila es una semana, ¿cuántas semanas tiene este mes?; ¿Todos los meses tienen el mismo número de semanas?; ¿Y el mismo número de días?; ¿Dónde aparece el nombre del mes en la hoja del calendario?; ¿Aparece el nombre del mes anterior?; ¿Y del mes posterior?*
- Conforme presentemos los contenidos, deberemos hacerles preguntas básicas: *¿En qué día de la semana cae el 5 de febrero?; ¿Cuál es el día anterior?; ¿Y el posterior?; ¿Cuántos lunes tiene este mes?; ¿Qué días de este mes son miércoles?*
- **Aprovechar eventos para trabajar distintos contenidos.** Se puede preguntar: *¿Qué día es el cumpleaños de Marta?; ¿En qué día de la semana cae?; ¿Cuántos días quedan?; ¿Qué día vamos de excursión?; ¿Cuánto falta? Si ya hemos ido, ¿Cuánto tiempo ha pasado?; ¿En qué mes estamos?; ¿Quién cumple años este mes? (convendría tener señalados los cumpleaños de los alumnos a la vista de todos); ¿Qué mes hemos pasado?; ¿Qué mes viene después?; ¿En qué mes nos vamos de vacaciones?* Ayudándonos de la recta numérica, vemos cuántos saltos damos para ver cuántos días quedan para... o cuántos días hace de un evento determinado.
- **Ordenar los días y los meses.** Podemos hacer tarjetas con los días de la semana y los meses del año. Cada día podemos desordenar y ordenar los días de la semana o los meses. Los alumnos pueden ordenarlos colocando ellos las tarjetas en algún lugar visible de la

clase, o bien, desde su asiento, ir indicando su orden al profesor. Esta segunda modalidad añade la posibilidad de practicar los números ordinales; por ejemplo: *El primer día no es el domingo, sino el lunes. El domingo es el séptimo día de la semana. ¿Es el martes el tercer día de la semana? ¡No! ¡Es el segundo!* Y también otros contenidos básicos: *Enero va antes de febrero, octubre va detrás de septiembre, marzo va entre febrero y abril.* También podemos jugar con las estaciones del año y que ordenen los meses según las estaciones.

- **Año bisiesto.** Explicaremos cuál es la diferencia de un año normal con un año bisiesto, veremos si este año es bisiesto y por qué. Buscaremos otros años que hayan sido bisiestos y otros que lo serán, teniendo en cuenta que siempre van de 4 en 4.
- **Completa el calendario.** Se les puede dar una cuadrícula que represente un mes, pero sin los días. Arriba aparecerán los días de la semana. Se les dará una serie de días del mes, entre los que estarán 7 de octubre, 15 de octubre, 30 de octubre, 2 de octubre, etc. Los alumnos deben colocar dichos días en el lugar correcto y decir en qué día de la semana caen. En la cuadrícula solo aparecerán dos o tres días como referencia.

OCTUBRE

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO

Juegos

- **Busco mi estación.** Se hace entrega a cada alumno y alumna de una tarjeta con una fecha del año (día y mes) y a algunos con una estación del año. Los estudiantes deben agruparse rápidamente de tres en tres y buscar al que tenga el nombre de la estación del año que les corresponde. El primer equipo en agruparse y ordenarse ganará. También podemos designar cuatro lugares de la clase a modo de estaciones y que deban ir a cada uno de esos sitios para agruparse. Una variación de este juego sería dar a cada alumna y alumno un mes y que tengan que agruparse formando un año completo. El primer equipo en agruparse gana.
- **Fiestas del año.** Damos a nuestro alumnado fechas de festividades del año (Día de la Paz, fin de año, Día del Libro, vacaciones de verano...)

que deben ordenar a lo largo del año. Podemos darles tarjetas con las fechas por un lado y con los nombres de las festividades por otro. Asimismo, deberán decir en qué estación del año tienen lugar. Podemos organizarlos por grupos y dar puntos a aquellos que lo hagan más rápido. Luego se pueden comentar las diferentes festividades.

Reloj

Actividades colectivas

Utilizaremos el reloj analógico y el digital de nuestro material manipulativo. Trabaje en gran grupo, pidiendo a los alumnos que cambien (o dibujen) la hora, que pongan una hora sugerida por algún compañero, que quiten una hora a una dada, etc.

En el colegio estamos regidos por tramos horarios. Es indispensable tener un reloj en la clase e ir pidiendo a los alumnos y alumnas que se fijen en el reloj. Al principio convendría que colocásemos unos carteles a su alrededor que señalen en punto, y cuarto, y media y menos cuarto. Asimismo, sería interesante que escribiésemos al lado de cada número los minutos (por ejemplo, al lado del 1 el 5, al lado del 2 el 10, al lado del 3 el 15...).

Debemos tener constancia en el trabajo del reloj:

- En ciertos momentos, preguntar la hora que es.
- Preguntar por la posición de las manecillas: *¿Dónde deben estar las manecillas para que sean las 5 y media?...*
- Hacer preguntas sobre el colegio o su vida: *¿A qué hora viene la profesora de Inglés?; ¿A qué hora os levantáis? Después de cada pregunta, les pedimos a los alumnos que dibujen la hora en la pizarra o que la representen en los relojes del material del alumnado.*
- Poner plazos: *Cuando sean las 9 y media, dejamos de jugar/colorear...; Dentro de 30 minutos empezamos el juego...*

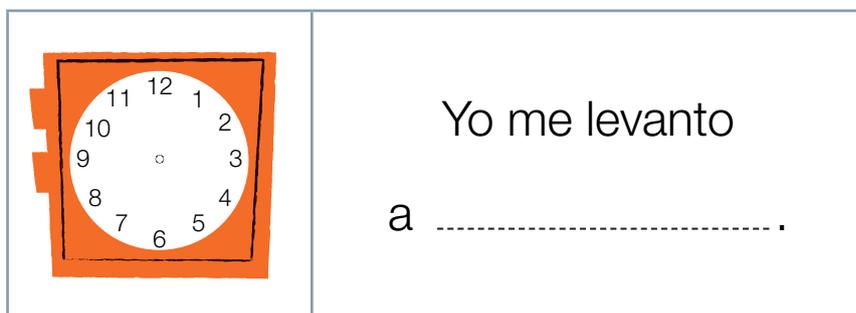
Podemos utilizar los relojes analógico y digital de la siguiente manera:

- Para poner la hora que marca en este instante el reloj de la clase.
- Para hacer dictados de horas (el profesor dice la hora y los alumnos mueven las manecillas de su reloj, para que marque la que se ha dicho, o escriben los números en el reloj digital). Luego deben levantar sus relojes para ver si han acertado.
- Pueden adivinar una hora dada. El docente pone una hora en un reloj. Lo oculta a la clase. Los estudiantes tienen que adivinar la hora que marca. Para poder dar una solución, deben poner antes la hora que quieren decir en su reloj individual.

- Puede dividir la clase en varios grupos y dar una hora a uno de ellos; el segundo grupo ha de poner 15 minutos más; el tercero, 30 más; y el cuarto, 1 hora más, así sucesivamente...
- Les podemos dar una hora y proponer actividades como estas:
 - Decirles que vayan aumentando minutos. Por ejemplo: *Eran las 12 y cuarto. Han pasado 15 minutos. ¿Qué hora es?*
 - ¿Cuánto falta? Por ejemplo: *Son las 12 y cuarto. A las 12 y media vamos al recreo. ¿Cuánto falta?*
 - ¿Cuánto ha pasado? Por ejemplo: *Empezamos a jugar a las 12 y diez y terminamos a las 12 y media. ¿Cuánto ha pasado?*

Juego

- **Así es mi vida.** Los niños y las niñas tendrán que rellenar unas fichas en las que colocarán las manecillas a relojes y escribirán la hora a la que realizan ciertas rutinas diarias (levantarse, ir al colegio, desayunar, ver la tele...). A continuación, deberán hacer preguntas a sus compañeros sobre sus rutinas, que luego tendrán que recordar para poder ganar puntos. Además de acordarse de la hora en la que los compañeros hacen las acciones, deberán colocar dicha hora en sus relojes (proporcionados en el material del alumnado) para obtener doble puntuación. Podemos jugar de forma individual o por equipos.



Dinero

Actividades colectivas

Conviene presentar las monedas y posteriormente los billetes para que los estudiantes se familiaricen con ellos y puedan apreciar las diferencias en tamaño, color y diseño. Podemos darles las monedas y billetes del material manipulativo y plantear diferentes actividades: *¿Qué moneda es la de mayor tamaño? ¿Y la de menor tamaño?; Separa las monedas de euro y las de céntimo; Ordena las monedas de mayor a menor valor.*

Una vez que ya están familiarizados con las monedas y los billetes, se les enseña a leer las cantidades expresadas en euros. Les decimos que los

euros se encuentran a la izquierda de la coma, y los céntimos, a la derecha. De esa forma, al leer la cantidad deben reconocer el número anterior a la coma, decir *euro* y, por último, nombrar el número de los céntimos. Les pondremos varios ejemplos de la pizarra hasta que veamos que lo hacen bien.

El siguiente ejercicio al que tendrán que enfrentarse es el de sumar monedas (y billetes). Se dibujarán varias monedas en la pizarra que deberán sumar y poner las cantidades con las monedas de cartón que tienen en el material del alumnado para que se acostumbren a manipularlas.

Por último, deben escoger las monedas que necesitan para tener una cantidad dada. Para ello, se les dejará al principio que elijan las monedas como quieran. Por ejemplo, para representar 3 euros pueden coger 3 monedas de 1 euro, pero a medida que se vaya avanzando les pediremos que elijan el menor número posible de monedas y billetes para llegar a dicha cantidad (en el caso anterior, de los 3 euros pueden coger una moneda de 2 euros y una moneda de 1 euro). Cuando estén preparados, lo haremos también con los billetes de euro.

En este bloque nos serán muy útiles los problemas con el dinero, en los que les enseñaremos varios artículos y tendrán que razonar cuánto valen todos, si puedo o no comprarme algo con el dinero que llevo, cuánto me devolverán si compro algo y pago con un billete determinado...

También pueden realizar murales usando folletos de diferentes tiendas: una frutería, una tienda de electrónica...; recortar fotos o dibujar los productos; poner el precio y dibujar las monedas con las que les tendrán que pagar, etc. Con esto pueden trabajar el juego simbólico, realizando actividades de *role-play* en donde hagan de clientes o tenderos.

Juego

- **Vamos de compras.** Daremos dinero del material a grupos de alumnos. Recortaremos, de catálogos y propaganda, fotos de productos de diferente índole. Los estudiantes decidirán qué comprar con el dinero que les asignemos. El vendedor puede ser el docente o un alumno o alumna. Podemos practicar haciendo preguntas como: *¿Les sobra dinero? ¿Cuánto? ¿Con qué monedas puedo entregar 1 euro y 45 céntimos? ¿A qué grupo le ha sobrado más dinero? ¿Qué grupo ha gastado más?*

Longitud

Actividades colectivas

Para la medida de esta magnitud y las siguientes, es vital que el alumnado experimente, practique, maneje los utensilios de medida, estime... Por ello sería necesario que cada alumno contara con reglas y cintas métricas de papel de un metro. A esto deberemos añadir unas cuantas cintas métricas de mayor longitud.

Antes de realizar cualquier actividad, convendría que trabajáramos con unidades de medida como el palmo, el pie y el paso. Hacemos reflexionar a las alumnas y los alumnos sobre qué unidad utilizar para medir longitudes de objetos y distancias en el aula o el colegio: una ventana, una puerta, una mesa, un libro, el largo de la clase, el corcho, el pasillo, la pista de fútbol o de baloncesto, la valla del colegio... Podemos medir la mesa, un lápiz o cualquier otro objeto con un trozo de lana y luego ver cuánto ocupa ese trozo de lana en un metro. Veremos qué trozo es más largo, el de la mesa o el del lápiz, y haremos hipótesis: *Si el trozo de la mesa es más largo que el del lápiz, ¿cómo será el de la puerta?, ¿será más largo que los dos anteriores?*

Podemos medir cualquier cosa que esté a nuestro alrededor. Es la única forma de que el niño o la niña adquiera el concepto de metro y de centímetro. Mediremos el largo, ancho o alto de todo lo que haya en el aula. Podemos hacer una lista de objetos a medir y repartir fichas en las que el alumnado anote sus mediciones. Podría ser interesante agrupar a la clase por parejas o tríos. Iremos supervisando que lo hagan correctamente y anoten bien los resultados. Al final de la actividad, podemos comparar los resultados.

Pero ¿qué medimos? El largo, ancho o alto de ventanas, mesas de alumnos, silla y mesa del docente, armarios, pizarra, corcho, puerta, estanterías, libros, lápices, cojines, perchas, cartulinas, cajas, columnas, baldosas del suelo... Si podemos salir del aula, aumentan las posibilidades: medir el largo y ancho de las pistas del recreo, las porterías, la altura de compañeras y compañeros, los brazos y piernas de los estudiantes, los bancos del colegio, el largo de la fila, la valla del colegio...

Juegos

- **Salto de longitud.** En el patio podemos poner una cinta métrica en el suelo y ver quién puede dar el salto más largo. Anotaremos los resultados para luego hacer comparativas, sumas, diferencias, ordenar medidas... y trabajar con las unidades de longitud. También podemos hacer lanzamientos de pelotas medicinales u otros objetos.
- **Pequeños constructores.** Es una actividad que podemos realizar dentro o fuera del aula. Fingiremos que vamos a construir cosas, para lo que necesitamos las medidas exactas para pedir los materiales utilizados. Dentro del aula podemos construir un cajón para los juguetes, portalápices, estuches, cajas para el material de Plástica, una chimenea para decorar la clase por Navidad con briks de leche reciclados...

Masa

Al llegar a este punto, será más que evidente que necesitaremos una balanza en el aula. Sería estupendo que, además, contáramos con

una báscula. Muchas veces, los profesores de Educación Física cuentan con una para pesar al alumnado. Se les podía pedir colaboración.

La primera y más obvia actividad sería pesar objetos de clase en una báscula o un peso de cocina. Como en este caso es un poco difícil contar con un peso por estudiante, tendremos que hacer la actividad en gran grupo. Sigue siendo igual de importante que las niñas y los niños hagan predicciones antes de comenzar a pesar: *Coged uno de vuestros lápices, ¿pesará más o menos de un kilo? Si pesáis un libro, ¿pesará más de medio kilo?, ¿y más de un cuarto de kilo?*

Los alumnos y las alumnas pueden proponer objetos de la clase para pesar e ir apuntando el resultado.

Si contamos con una báscula, podemos pesarnos nosotros mismos o, incluso, coger objetos más pesados de la clase y hacer comparaciones entre ellos, estimar pesos, etc.

Juego

- **Balanza humana.** Por grupos, las alumnas y los alumnos harán de balanzas. Podemos hacer varias rondas, cada una con un objetivo diferente:
 - Ronda 1. Enseñaremos objetos, tarjetas con imágenes o etiquetas de productos. Los estudiantes tendrán que responder si se pesan con la balanza o no. Ejemplo: el agua que cabe en una botella o el peso de las naranjas de una caja.
 - Ronda 2. Les daremos dos objetos de la clase. Tendrán que decir cuál de los dos pesa más. Si son objetos pequeños, pueden sostenerlos a la vez en cada mano. Si son más grandes, deberán hacerlo por turnos.
 - Ronda 3. ¿Pesa más o menos de un kilo? También se puede hacer con objetos físicos. Se pedirá a los alumnos y las alumnas el día anterior que traigan productos de su casa.

Las rondas se pueden repetir o poner tarjetas en la pizarra para que los diferentes grupos las seleccionen.

Capacidad

Actividades colectivas

Al igual que en las magnitudes anteriores, es necesario practicar mucho para tener claro el sentido de litro. En este caso, deberíamos contar en el aula con jarras medidoras de un litro y diferentes envases que los niños y las niñas pueden ir trayendo poco a poco: botellas de agua de un litro, de medio litro y de cuarto de litro, de litro y medio y de dos litros, botellas de suavizante, botellas de detergente, tarrinas de helado, vasitos de yogur,

vasos de plástico, briks de leche, briks de zumo pequeños, botellas de gel o de champú, latas de refresco...

También sería necesario contar con etiquetas de todo tipo de productos en las que aparezca su capacidad.

- **Familiarizarse con los envases.** Iremos pasándolos y pidiéndoles que busquen en qué lugar aparece su capacidad. Podemos utilizar la jarra medidora rellena con un litro de agua (medio litro o un cuarto de litro) para comprobar si la medida es mayor o menor al litro. Se pueden ordenar los envases de mayor a menor capacidad e incluso identificarlos con un rotulador permanente (más de un litro, medio litro, cuarto de litro, menos de un cuarto de litro, litro y medio...).
- **Repartimos.** Llenamos la jarra de un litro y la de medio litro de agua. A continuación, vemos cuántos vasos podemos llenar con la cantidad de líquido de cada una. Cogemos varios envases de diferentes medidas y los llenamos de agua. Haremos predicciones de cuántos vasos podremos llenar con dicho envase (de un litro, de medio litro o cuarto de litro, de litro y medio, de dos litros, de cinco litros, de tres cuartos de litro...). Podemos pegar etiquetas a los envases con la equivalencia (*equivale a 5 vasos*, por ejemplo).
- **¿Cuánto cabe?** Esta sería la actividad inversa a la anterior. Preguntaremos:
 - *¿El envase contendrá más o menos del litro?*
 - *¿Cuántos vasos utilizaremos para llenar el envase?*
 - *¿Si utilizamos este envase más pequeño, ¿necesitaremos más o menos?*
 - *Y si usamos este, que es más grande que el primero, ¿cuántos creéis que vamos a necesitar?*

Juego

- **Mira la etiqueta.** Iremos coleccionando etiquetas de diferentes productos que tengamos en casa. Los alumnos y las alumnas irán proporcionándolas desde el principio de curso y guardándolas en una pequeña caja para cuando las necesitemos. El alumnado estará dividido en grupos a los que se plantearán diferentes tipos de actividades. Si aciertan, conseguirán un punto para su equipo. Las actividades podrían ser:
 - *Tenéis 10 segundos para buscar la capacidad del producto en la etiqueta.*
 - *¿Más o menos de un litro? Deducid si la capacidad es mayor o menor de un litro.*
 - *¿Cuántos vasos podéis llenar con esa cantidad de líquido?*

Geometría y Tratamiento de la Información

La metodología del bloque de Geometría y Tratamiento de la Información, al igual que la de todos los bloques presentados, aboga por realizar actividades de forma oral y manipulativa como paso previo a las actividades planteadas en el libro.

Es recomendable que las actividades que se detallan a continuación se hagan de forma oral o con el material pertinente, si así se describe, para retirar poco a poco el apoyo manipulativo e ir pasando al dominio gráfico.

¿Por qué estudiamos Geometría? Ibn Jaldún señala: «La geometría ilumina el intelecto y temple la mente. Todas sus pruebas son claras y ordenadas. Apenas caben errores en el razonamiento geométrico, pues está bien dispuesto y ordenado. Así, no es probable que la mente que se aplica a la geometría con regularidad cometa errores. De este modo, quien sabe geometría adquiere inteligencia».

Siguiendo esta afirmación, podemos decir que la entendemos como una parte de las Matemáticas que se encarga de estudiar las propiedades y las medidas de una figura en un plano o de un cuerpo en un espacio. En consecuencia, estudiaremos líneas, polígonos y cuerpos geométricos. Su objetivo es enseñar a representar distintos aspectos de la realidad vivida o imaginada.

Un conocimiento geométrico básico es indispensable para desenvolverse en la vida cotidiana: para orientarse reflexivamente en el espacio; hacer estimaciones sobre formas y distancias; realizar apreciaciones y cálculos relativos a la distribución de los objetos en el espacio... Está presente en todos los ámbitos de la vida cotidiana: arquitectura, diseño, arte...

El espacio aparece para los niños y las niñas de estas edades como algo desestructurado, carente de una organización objetiva.

Es un espacio subjetivo, ligado a sus vivencias afectivas, a sus acciones, un espacio en el que los objetos carecen de una forma y un tamaño precisos, en función de la perspectiva con que se los contempla, de ahí la importancia de proporcionarles actividades ricas en este aspecto.

El Tratamiento de la Información responde a la necesidad de interpretar datos, gráficos e informaciones que nos serán útiles durante nuestra vida. Adquirir estrategias que contribuyan a esta interpretación es un objetivo primordial en esta parte de las Matemáticas. Permite la ejercitación con problemas que consisten en analizar información estadística y opinar sobre su representatividad.

Todos los aspectos señalados anteriormente cobrarán sentido si los contextualizamos. Debemos, pues, plantear problemas adecuados al nivel de desarrollo de nuestros alumnos y alumnas y ofrecerles la posibilidad de trabajar con problemas reales. Las situaciones reales, con su problemática, nos permiten sacar conclusiones claras y próximas a su realidad escolar, familiar, social, etc., que optimizan su comprensión.

Trabajando la Geometría y el Tratamiento de la Información de este modo, acercaremos a nuestro alumnado a esta parte de las Matemáticas que en ocasiones queda un poco olvidada, aunque esté tan conectada a su realidad.

Geometría

Actividades colectivas

- **Figuras geométricas planas.** Se comenzará la actividad presentando las figuras geométricas más sencillas y básicas: triángulo, cuadriláteros, círculo... Proponemos seguir estos pasos:

- Contará las líneas que las delimitan, para trabajar el concepto de lado.
- Contará las veces que dos líneas se encuentran, pues ahora trabajaremos el concepto de vértice y de ángulo.
- Una vez asumidos estos conceptos, a partir de distintos cuadriláteros (cuadrados, rectángulos, rombos o, incluso, figuras irregulares), concluirán que dos figuras no son iguales por tener el mismo número de lados, sino por compartir todas sus características. Ejemplo: *El cuadrado tiene todos sus lados iguales. El rectángulo tiene los lados iguales dos a dos.*
- Con bloques lógicos, pedimos que clasifiquen distintas figuras planas y vamos añadiendo dificultad en las peticiones:
 1. Pedimos solo los triángulos.
 2. Pedimos los que no son triángulos.
 3. Pedimos los triángulos rojos.
 4. Pedimos los triángulos rojos pequeños.
 5. Pedimos los que no sean triángulos ni sean rojos.
 6. Pedimos los que tienen solo lados rectos.
 7. Pedimos los que tienen lados curvos.
 8. Pedimos los que tienen lados rectos que no sean triángulos, que no sean azules y no sean grandes.

Vamos subiendo la dificultad dependiendo del grupo-clase.

- En la pizarra digital proyectamos distintas figuras, contamos los lados, los vértices y los ángulos, y vemos a qué cosas reales se asemejan (el

rectángulo a la pantalla de un televisor, el círculo a la base de un vaso o a una galleta...). Luego, buscamos objetos del aula que tengan la forma que les pedimos. Jugamos también a que nos traigan objetos dándoles consignas negativas: *Coge un objeto que no sea cuadrado*.

- Haremos series con distintos objetos en las que aumentaremos poco a poco la dificultad añadiendo elementos o propiedades (grande, pequeño, liso, rugoso, rojo, verde...).

Series de 2 elementos:



Series de 3 elementos:



- Pediremos que hagan un retrato de sí mismos utilizando las figuras aprendidas.
- Para trabajar el concepto de círculo y circunferencia, elegiremos varios objetos (cuerdas, aros, círculos de los bloques lógicos o puzzles circulares) y les haremos diferenciar uno de otro.
- Pueden dibujar varias figuras en la pizarra y señalar de un color los lados, de otro los vértices y de otro los ángulos, aclarando si se trata de triángulos, cuadriláteros o de ninguno de los dos.

Cuando hayamos visto en clase las figuras geométricas con volumen, podremos asemejarlas a objetos del aula y ver cómo podríamos representarlas en un dibujo, sustituyendo esas figuras con volumen (reales) por figuras planas (dibujos). También podremos pedirles que busquen una esfera, una pirámide, un cubo..., e intentar hacerles ver en qué parte del objeto se encuentra la figura plana correspondiente.

- **Figuras geométricas con volumen.** Presentaremos al alumnado las figuras geométricas con volumen: prisma (y, como caso particular, el cubo), pirámide, esfera, cono y cilindro (de madera, de plástico o de papel), y observaremos sus características de manera visual y táctil.
 - Entregaremos algunos de estos cuerpos geométricos tridimensionales y pediremos que coloquen a un lado los cuerpos con alguna superficie curva y, a otro, los cuerpos formados solo por superficies planas.
 - Mostraremos distintos carteles con dibujos de cuerpos geométricos y les pediremos que seleccionen el cuerpo indicado en cada ocasión siguiendo un orden propuesto:
 1. Figuras con dos bases poligonales: prisma o cubo.
 2. Figuras con una sola base poligonal: pirámide.
 3. Figuras con superficies curvas: esfera, cono o cilindro.

- El alumnado deberá encontrar en el aula objetos con la forma que se le indique y, a continuación, reflexionar sobre qué cosas, fuera del aula, poseen esas formas trabajadas.
 - Modelarán figuras geométricas tridimensionales con plastilina para su discriminación. Se puede realizar también con plantillas de papel.
 - Realizarán un dibujo utilizando las figuras (planas y con volumen) que conozcan.
 - En una bolsa podemos incluir algunos cuerpos geométricos. Con los ojos cerrados y palpándolas, deberán adivinar qué cuerpo es.
 - Mezclando figuras planas y tridimensionales, jugarán a buscar el que sobra. Pondremos en una fila dos o tres figuras planas y una tridimensional, o viceversa. Deberán decir la que sobra y por qué.
- **Simetría.** Explicaremos al alumnado el concepto de simetría y cómo detectar ejes de simetría de un objeto. Para ello, se pueden realizar algunas actividades:
 - Primero, pedimos que busquen el eje de simetría de su cara, de su cuerpo, de partes del cuerpo... y, luego, les decimos que lo busquen en objetos cercanos (goma, estuche, libro...).
 - Doblando papel podemos cortarlo solo por un lado; al abrirlo, vemos que tenemos dos partes iguales. En un primer momento lo haremos de manera libre y luego siguiendo un patrón dibujado (corazón, árbol de Navidad...).



- Doblando papel es fácil hacer figuras sin ninguna guía, intentando formar un objeto conocido.



- Doblamos un papel, con pintura coloreamos solo una mitad y después ponemos las dos mitades en contacto para que la otra mitad se manche. De esa forma obtendremos en la hoja un dibujo simétrico.



Juegos

- **Geoplano.** Juego utilizado para formar las figuras geométricas planas. Existen diferentes versiones: desde papel (para lo que podremos aprovechar el geoplano proporcionado en el material manipulativo), o bien su versión más real, que consiste en un tablero con chinchetas equidistantes. En este último caso, el alumnado deberá utilizar gomas elásticas o lana para poder formar las figuras. De igual forma, se pueden compartir puntos o superponer formas. En un primer momento, con los geoplanos sobre la mesa y tras la explicación del docente sobre su utilización, el alumnado podrá experimentar cuáles son las posibilidades de acción que tiene en pequeños grupos. Posteriormente, la actividad será más guiada, proponiendo retos que el alumnado deberá intentar lograr. A continuación, esta actividad podrá realizarse de manera guiada o libre. Ejemplos: *¿Cuántos triángulos diferentes podéis hacer?; ¿Quién ha conseguido encontrar más cuadrados?; ¿Cuántos ángulos tiene la figura que has construido?...*
- **Dominó de figuras geométricas.** Elaboraremos un dominó sustituyendo los puntos de numeración por figuras geométricas para que puedan utilizarlo siguiendo las reglas del dominó tradicional.

Tratamiento de la información

Actividades colectivas

Para trabajar el tratamiento de la información, debemos ofrecer diversas y distintas situaciones orales con el fin de detectar y extraer las ideas y los datos más importantes para transcribirlos e interpretarlos. Proponemos trabajar las siguientes actividades:

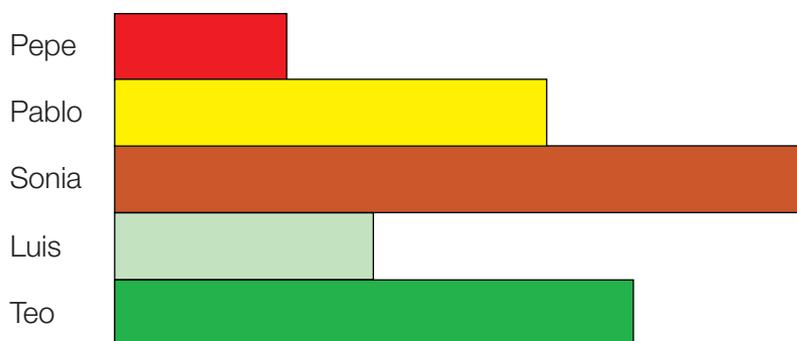
- Preguntamos la película preferida de cada estudiante, vamos anotando e interpretamos las informaciones.

- Hacemos unas elecciones en el aula. Elegimos al azar a dos alumnos o alumnas que deberán defender una idea o un juego; luego, el resto de la clase debe votar a quien más le haya convencido; una vez votado, tenemos que ver quién cuenta con más votos e intentamos saber por qué ha sido más votado y no el contrario.
- Vemos las alturas de 10 estudiantes y hacemos una tabla para saber qué medidas se repiten más, cuál es la más baja, la más alta...
- Dibujamos una tabla en la pizarra y les pedimos que inventen preguntas a partir de ella. También podemos pedirles que expresen la información en un gráfico de barras (o viceversa).

	CARNE	PESCADO	FRUTA
ANA	4	4	8
LUIS	3	6	9
SARA	5	7	10

Juegos

- **Regletas.** Si disponemos de regletas, podemos utilizarlas como barras para interpretar y representar una información. Cada regleta corresponde a un número y apreciarán bien la diferencia entre unas y otras. Este juego se hará en pequeños grupos, a no ser que dispongamos de unas regletas grandes que pueda ver todo el alumnado. A modo de ejemplo, podemos mostrarles la siguiente disposición:



Haremos preguntas del tipo:

- ¿Cuántos libros ha leído Pepe?, ¿y Pablo?
 - ¿Quién ha leído más libros?
 - ¿Cuántos libros han leído entre todos?
- **Juego de los barcos.** Podemos jugar a este conocido juego en parejas, en pequeños grupos o en el grupo de clase haciendo dos equipos. Así, el alumnado practicará no solo las coordenadas cartesianas, sino también cómo moverse en un plano.

Todos os bloques do currículo de Lingua están presentes en Cinco en raia desde o principio.

A continuación ofrecemos as suxestións da área de Lingua con propostas de actividades colectivas diferentes ás de Lingua Castelá. Porén, todas as propostas se poderían empregar indistintamente tanto en Lingua Castelá coma en Lingua.

Comunicación oral

En 2.º de Primaria, o alumnado ten que desenvolver, sobre todo, as habilidades para saber falar e saber escoitar. Non se trata tanto de que planifiquen con detalle os discursos orais ou de que aprendan a distinguir diferentes tipos de discurso –competencias en que se vai afondar en 3.º curso–, senón de que comprendan plenamente as mensaxes orais, saiban elaboralas e teñan unha actitude de escoita axeitada.

Para reforzar esta actitude de escoita correcta é importante transmitirilles algunhas normas básicas que seguramente xa teñen en conta desde o comezo na Educación Primaria. Estas normas son sinxelas: **prestar atención, respectar as quendas de palabra, non interromper os demais cando falen, intentar entender o que di a persoa que fala e demostrar, coa actitude corporal e xestual, que se está escoitando.**

En canto a saber falar, hai aspectos que neste curso aínda teñen que reforzar, como o volume e a expresividade. Así mesmo, cómpre ensinarlles a evitar un discurso atropelado ou con pausas excesivas, a expresarse con sinxeleza e claridade, a corrixir retrousos, etc.

Cando se traballe a comunicación oral na clase, é importante que o docente aproveite a ocasión para darlles indicacións prosódicas e de comunicación non verbal aos nenos e ás nenas: que utilicen un volume adecuado, que coiden a entoación e a pronuncia, que se expresen tamén cos xestos e coiden a postura, etc.

En relación con todos estes aspectos, pódese propoñer ao alumnado que se autoavalíe ou que avalíe os compañeiros e as compañeiras, por exemplo despois de faceren unha exposición oral. Este traballo de avaliación sempre é interesante para

que os estudantes aprendan a xestionar a aprendizaxe propia con autonomía. Pódense avaliar aspectos coma os seguintes:

- Se falou moi alto ou demasiado baixo.
- Se a entoación é apropiada para o que está contando.
- Se pronunciou ben as palabras e se entendeu o que dixo.
- Se ten unha postura axeitada.

O material da aula de Lingua tamén serve para que os alumnos desenvolvan as súas habilidades de comunicación oral a través dos xogos *Tempo fóra!* e *Palabras prohibidas*, materiais que permiten realizar diversas actividades lúdicas en que se utiliza esencialmente á expresión oral.

Actividades colectivas

É importante realizar na clase actividades e xogos de comunicación oral que impliquen a dous ou a máis alumnos, porque se trata dun acto de comunicación bidireccional en que, ademais, os roles de falante e oínte se intercambian constantemente. A realización de exercicios que impliquen a varios alumnos e alumnas permite traballar cuestións que non sería posible abordar con un só, como a interacción, a habilidade á hora de cambiar de emisor a receptor, a aprendizaxe da escoita atenta, o respecto polas quendas de palabra... A continuación ofrécense actividades e xogos que se poden realizar en grupo.

- **Memoria auditiva.** O profesor ou a profesora dirá en voz alta grupos de cinco palabras e pediralles ás nenas e aos nenos que repitan as que lembren. As palabras poden pertencer a un campo léxico (por exemplo, o colexio); a unha categoría determinada (por exemplo, substantivos, adxectivos ou verbos relacionados co transporte); ou, incrementando a dificultade, poden non ter nada en común. Algúns exemplos de grupos de palabras son os seguintes:

amarelo verde branco vermello violeta	froitaría panadaría peixaría quiosco carnizaría	tren elefante bambán bisté alta	caderno escribir lapis encerado goma	caracol limón flor edificio película
---	---	---	--	--

- **Palabras inventadas.** Para incentivar a creatividade dos alumnos e das alumnas, ademais da práctica da expresión oral, pódese escribir no encerado unha serie de palabras inventadas e pedirilles que propoñan un significado para cada unha. Estas palabras deben ter similitude

fonética con outras xa existentes, ou ben estar construídas con prefixos ou sufixos de significado deducible, unidos a lexemas inventados ou cun carácter coloquial. Por exemplo:

- divercansado
- antiaburrido
- ensaladonia
- animalabra
- descubradiviñas
- paranéboa
- favoraría
- divertirizar

- **Debuxo descritivo.** O obxectivo desta actividade é que os nenos e as nenas traballen a comprensión oral mediante a transferencia dunha información lingüística de carácter oral a outra linguaxe, neste caso plástica.

Primeiro cómpre facer unha descrición en voz alta dun lugar para que vaian debuxándoo simultaneamente. Despois compararán os debuxos que fixeron e pódeseles pedir que opinen sobre as semellanzas e as diferenzas entre uns e outros.

A descrición non ten que incluír moitos elementos e debe estar organizada claramente. A continuación, ofrécese un exemplo de descrición dun cuarto.

Na parede da esquerda hai unha ventá e debaixo dela está a cama. Na dereita hai un estante con libros e unha mesa cunha cadeira. Na parede do medio hai colgado un cadro cunha paisaxe de montaña e, debaixo del, atópase a mesiña de noite, ao lado da cama.

- **Comparar obxectos.** Co fin de comprobar a capacidade dos nenos e das nenas para expresaren oralmente os detalles dos elementos que observan, pódenseles presentar, de xeito real ou en fotografías, dous obxectos parecidos ou que teñan unha función similar e pedirles que digan semellanzas e diferenzas entre os dous. A actividade pódese realizar coas parellas de obxectos seguintes, entre outras:

- Unha botella e un vaso con auga.
- Un libro e un caderno.
- Unha árbore no campo e unha planta nun testo.
- Un xornal e unha revista.
- Unha pelota de tenis e un balón de fútbol.
- Un xersei e unha camisa.
- Unha maleta de viaxe e unha mochila.
- Unha bicicleta e unha moto.

- **Adiviña o son.** Reprodúcese na aula un son que lle poida resultar familiar ao conxunto do alumnado, e a primeira persoa que o recoñeza erguerá a man e dirá a quen corresponde. A continuación, pódeseles pedir que o describan (*Como é? Forte, frouxo, longo, curto, agudo, grave, agradable, desagradable...?*) e que imaxinen un contorno para o son (*Onde cres que podería soar? Na rúa, na casa, nun parque, nunha raia...?*).

Os sons pódense obter de Internet: por exemplo, na web do Instituto Nacional de Tecnoloxías Educativas e Formación do Profesorado (<http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>) pode atopar un banco de sons completo.

Algúns sons que se poden utilizar para realizar este xogo (e que están dispoñibles na URL citada) son:

- A sirena dunha ambulancia.
 - Nenos e nenas xogando nun parque.
 - O timbre dunha bicicleta.
 - As ondas que rompen na beira do mar.
 - Diversas voces de animais.
 - O tictac dun reloxo.
- **A letra prohibida.** Escríbese no encerado unha letra do alfabeto e pídeselle á clase que forme unha roda e vaia dicindo por quendas palabras dun tema determinado que non conteñan esa letra. O que se equivoque ou non diga ningunha palabra será eliminado. O gañador será o último neno ou nena que quede na roda.

Dependendo do nivel do alumnado, o xogo pode variar de xeito que a letra non sexa prohibida, senón esixida: cumprirá dicir palabras dun tema concreto que conteñan a letra que propoña.

- **A chamada telefónica.** Divídese a clase por parellas e ofrécenselle a cada unha roles de personaxes que poderían manter unha conversa telefónica e situacións que poderían producirse nese contexto. Por exemplo:
 - Un rapaz ou unha rapaza telefona a un familiar para felicitalo polo aniversario.
 - Unha muller telefona aos bombeiros para informar que caeu unha póla dunha árbore na súa rúa e que é perigoso.
 - Dous amigos falan sobre a excursión ao campo que van facer a fin de semana.
 - Un rapaz ou unha rapaza fala con súa nai ou con seu pai desde a praia, onde pasa as vacacións cos avós.
 - Unha persoa telefona a un taller de bicicletas para preguntar se xa repararon a súa.

Competencia lectora

O segundo curso de Educación Primaria constitúe un período crucial para o desenvolvemento da competencia lectora. Os nenos e as nenas superaron a aprendizaxe da lectoescritura no primeiro curso, e, en xeral, posúen unha velocidade de lectura e unha capacidade de comprensión que lles permite abordar textos cada vez máis longos e complexos. Non obstante, **ler é, en esencia, comprender un texto**, e por iso cómpre continuar reforzando o traballo de competencia lectora e facelo a partir de textos, non de palabras ou de oracións illadas.

Neste curso pódese practicar a lectura na clase de diversas maneiras: en silencio ou en voz alta, individualmente ou de xeito compartido –especialmente nos textos que inclúen diálogos e no texto teatral que se ofrece ao final do libro do alumnado (terceiro trimestre)–, practicando diferentes entoacións ou velocidades, etc. É importante tamén que o docente continúe lendo textos en voz alta, sobre todo se son narrativos, ou contando historias, pois o alumnado continúa considerando a escoita como o mellor xeito de abordar certas lecturas.

A lectura require unha serie de habilidades que os nenos e as nenas van desenvolver durante o curso. Son, na maior parte dos casos, habilidades cognitivas que van adquirir de xeito intuitivo coa práctica, aínda que tamén se poden reforzar con algunhas actividades específicas. Estas habilidades, entre outras, son:

- Recoñecer diferentes tipos de letra, tanto de imprenta coma caligráfica.
- Perfeccionar a memoria a curto prazo, que permite lembrar durante uns segundos o que se acaba de ler para non perder o fío do discurso.
- Anticipar que palabra se está lendo sen necesidade de chegar ata o final.
- Evitar a silabación e incrementar a velocidade de lectura.
- Inferir ideas a partir do que se le.
- Utilizar a experiencia e os coñecementos previos para entender mellor un texto.
- Saber sacar a idea principal dun parágrafo ou dun texto sinxelo.

Actividades colectivas

- **Lectura de fragmentos.** A partir dos contos vistos no libro, o profesor ou a profesora pode ler en voz alta fragmentos de textos narrativos que xa viran na clase e pedirles aos nenos e ás nenas que identifiquen a historia a que pertencen e que contén en cada caso de que trata.
- **Alongar títulos.** Despois de ler os textos, pídalles aos estudantes que alonguen os títulos incorporando algún elemento da historia que lles parece importante ou que sintetice o argumento. Con esta actividade, ademais da comprensión lectora, desenvólvese a capacidade de ampliar oracións engadindo complementos e sintagmas.
- **Proba caligráfica.** Neste curso, os nenos e as nenas teñen que afaerse a identificar as múltiples variantes que unha mesma letra pode presentar: non soamente maiúsculas e minúsculas, que xa discriminaron desde a etapa de Educación Infantil, senón tamén a enorme variedade das fontes máis habituais de letra impresa, así como a letra manuscrita das persoas do seu contorno.

Un xogo que permite desenvolver esta habilidade consiste en facer grupos de alumnos (entre cinco e sete) e pedirles que escriban nun papel unha mesma oración, non moi longa, que haberá que escribir previamente no encerado (por exemplo, Quero xogar ao xadrez ou Xurxo ten un álbum de cromos). Unha vez escrita, dobrarán os papeis e meteranos todos nunha bolsa. Despois, a bolsa pasará a outro grupo (así evítase que un grupo poida coller un papel que escribiu algún dos seus membros). Finalmente, sacarán os papeis da bolsa e abriranos todos á vez. O primeiro que recoñeza a letra doutro, gaña.

Ademais das anteriores, neste nivel resultan especialmente interesantes as actividades enfocadas a mellorar a velocidade lectora. Algunhas propostas deste tipo son as seguintes:

- **Localizar palabras.** Para que os nenos e as nenas aumenten a velocidade lectora, cómpre que aprendan a ler a palabra en conxunto. Para axudalos a desenvolver esta capacidade, propia da lectura fluída, pode animalos a identificar rapidamente unha palabra nunha serie coma a que se ofrece a continuación.

casa	caza	cara	cada	capa	cama
------	------	------	------	------	------

Convén que as palabras incluídas nestas series teñan unha forma e un tamaño semellante, para conseguir que a actividade non sexa moi doada e que cumpra prestar atención.

- **Detectar cambios nun texto.** Para mellorar a velocidade lectora, os alumnos poden comparar dous textos breves (dunhas trinta palabras aproximadamente) en que se cambiase un número determinado de

palabras (entre tres e cinco), que deben localizar. Deberán facelo da maneira máis rápida posible, competindo en parellas ou fixando un tempo máximo de lectura; así veranse obrigados a acudir a unha lectura rápida pero atenta. Por exemplo:

No outono sempre vou de excursión ao monte coa familia. Gústame moito ver as cores douradas das árbores, escoitar os paxaros e respirar aire puro.

Na *primavera* sempre vou de excursión ao monte cos *amigos*. Gústame moito *contemplar* as cores *verdes* das árbores, escoitar os *pardais* e respirar aire puro.

- **Ler un texto ao que lle falta unha letra.** Como exercicio práctico, pódese propoñer a lectura de textos en que se omitan unha ou varias letras substituíndoas por un símbolo (por exemplo, un asterisco [*]) e pedirlle ao alumnado que os lea unha vez en voz baixa e outra en voz alta. O número de letras para substituír e a extensión debe decidirse en función da capacidade dos alumnos.

Para que poidan realizar a actividade, convén que se empece substituíndo unha soa letra en todo o texto. No seguinte texto, por exemplo, substituíuse a vogal *a* por un asterisco en todas as ocasións en que debería aparecer:

*l*d*r* estivo est*t*rde no cine. Foi co*n*i e co*sú*tí*. Viron un*h* películ* de debuxos *nim*dos moi gr*cios*. Titúl*se O g*to d*s estrel*s. Seic* er* un*h* estre*. Eu non coñezo est* películ*. Ti oíches f*l*r del*?

Ao longo do curso, pódese incrementar a dificultade da actividade suprimindo algunha letra máis.

Vocabulario

O vocabulario, como xa se sabe, **non se amplía memorizando palabras illadas, senón en contacto coa realidade**. O alumnado de 2.º de Educación Primaria, ademais, aínda non está preparado para facer un uso intensivo do dicionario, polo que a aprendizaxe terá que ser sobre todo contextual. Por outra parte, calquera situación é boa para ampliar o vocabulario. De feito, trátase dunha aprendizaxe que non se reduce á clase de Lingua, senón que se adquire en calquera das outras materias curriculares. Con todo, na clase de Lingua, os nenos e as nenas poden aproveitar a lectura dos textos narrativos, informativos e poéticos para aprender palabras novas e,

además, para asimilar certos mecanismos léxicos que serven para relacionar palabras, como a sinonimia, a antonimia, a derivación –diminutivos, aumentativos, familias de palabras– e a composición.

Actividades colectivas

- **Dicir palabras de significado contrario.** A partir dos textos que aparecen nas seccións de competencia lectora –narrativos, poéticos e informativos–, pódense seleccionar palabras que teñan antónimos claros e pedirles aos estudantes que os escriban. Despois comprobárase se atoparon un antónimo correcto e cantos antónimos diferentes propuxeron na clase para unha soa palabra.
- **Formar campos léxicos.** Divídese a clase en grupos e asígnaselle un tema a cada un. Teñen que escribir o máximo número de palabras posible sobre o tema que lles correspondeu. Por exemplo:
 - Nomes de flores: *margarida, xeranio, rosa, caravel, papoula, azucrena...*
 - Nomes de obxectos escolares: *lapis, bolígrafo, rotulador, goma, grampadora...*
 - Nomes de electrodomésticos: *neveira, lavadora, lavalouza, microondas, batedor...*

Gramática

Nos primeiros cursos de Primaria a aprendizaxe da gramática ten que ser, sobre todo, **aplicada**. Non é importante coñecer a teoría morfolóxica e sintáctica senón, por simple competencia lingüística, poñela en práctica.

Saber distinguir entre suxeito e predicado ou entre sílaba átona e tónica, recoñecer diferentes clases de substantivos ou de oracións segundo a modalidade ou ser conscientes da importancia dos verbos e da función que teñen para expresar accións en diversos eixes temporais vaille permitir ao alumnado perfeccionar os coñecementos lingüísticos que aprenderon sen esforzo xunto coa capacidade de falar.

Actividades colectivas

- **Converter enunciados en oracións.** Pódese escribir no encerado un enunciado incompleto, por exemplo, *O libro é,* e preguntarlle á clase se cre que ten sentido ou se falta algo. A continuación, engádesse unha palabra (*O libro é de*) e repítese a pregunta. Finalmente, complétase o enunciado (*O libro é de Alberte*). Despois, pódese pre-

guntar se agora o grupo de palabras ten sentido. Ao facelo unha vez, pódeseles pedir que formen oracións a partir dun suxeito e do seu complemento.

- **Contar sílabas.** Pódense aproveitar os textos de competencia lectora para extraer un parágrafo non moi longo e pedirles aos nenos e ás nenas que conten as palabras que o forman e que as clasifiquen en monosílabas, bisílabas, trisílabas e polisílabas, ou ben segundo en que sílaba recaía o acento de intensidade.
- **Recoñecer o xénero dos substantivos.** Despois da lectura dalgún dos contos do libro, pódense trazar dúas columnas no encerado encabezadas polas palabras *Substantivos masculinos* e *Substantivos femininos*. Despois, pódeseles aos nenos e ás nenas que saian ao encerado e que escriban, no lugar que corresponda, os substantivos que o profesor ou a profesora lles vaia dicindo, extraídos do texto. En caso de que dubiden, pódeseles axudar formulando preguntas como: *Como se di, «o can» ou «a can»?* Tamén se lles pode pedir que cambien o xénero dos substantivos anotados nas columnas cando sexa posible.
- **Atribuír calidades e adiviñar estados de ánimo.** Sinálanse algúns obxectos que haxa na aula para que os alumnos e as alumnas lles atribúan unha calidade. Por exemplo: *O encerado é... negro*. Tamén se poden representar estados de ánimo por medio da mímica (tristeza, alegría, aburrimiento, cansazo) e pedirles que identifiquen o adxectivo correspondente.
- **Representar con sinais.** O profesor ou a profesora representa unha actividade mediante xestos (escribir, correr, cantar, bailar, ler, durmir, tocar un instrumento...) e a clase ten que adiviñar que é o que fai e dicir o verbo correspondente en infinitivo ou nunha forma de presente. Para iso, pódeseles pedir que respondan a pregunta *Que fai?*

Ortografía

En 2.º de Educación Primaria, os nenos e as nenas teñen que **consolidar o que xa asimilaron sobre a ortografía natural** durante a aprendizaxe da lectoescritura e, ao mesmo tempo, ir **poñendo o foco de atención sobre algunhas normas ortográficas** sinxelas que lles poden presentar dificultades polo feito de seren arbitrarias.

Actividades colectivas

- **Ditados complementarios.** Propóñense a continuación algúns ditados para seguir asimilando os contidos das grafías que poden presentar máis dificultades ao longo do curso.

Cada mañá (ca, co, cu, que, qui)

Carme e Roque viven no mesmo bloque; el, no cuarto piso e, ela, no quinto. Atópanse cada mañá nas escaleiras e marchan xuntos para o colexio. A miúdo botan unha carreira deica a marquesiña onde collen o bus. Case sempre empatan. Os dous son uns grandes corredores!

O noso galo (ga, go, gu, gue, gui)

Na casa temos un galo. Gústalle peteirar pola eira. Esta mañá atopou un formigueiro. Pero non tiña gana de comer formigas. De alí a un pouco, deu cun anaco dunha galleta que lle caera a miña irmá Olga. Iso si que lle gustou!

Un pintor especial (za, zo, zu, ce, ci)

Gonzalo empezou a pintar con dez anos. Co seu pincel pinta animais fantásticos. Ten as paredes da casa cheas de cadros. Parece un zoolóxico de animais alucinantes. A min os que máis me gustan son as cebras con raias azuis e os ourizos con gorro e zapatos.

Un percorrido en ruínas (R forte)

Roi e Rita fixeron a ruta das torres e dos castelos que hai no lado esquerdo do barranco dos Reis. O que máis lles gustou do percorrido foi a Torre Redonda. E é que ao resto de torres e castelos non se puideron arrimar porque están en ruínas.

O soño de Mariña (R suave)

Mariña quere ser capitá dun barco. Espera vivir grandes aventuras nun veleiro. O mesmo ca o pirata dun conto que rematou de ler o outro día. Polo de agora, como aínda é pequena, o primeiro que fará será aprender a nadar. Parece unha idea acertada.

O disfraz perfecto (mp e mb)

O meu compañeiro Campio e mais eu fomos comprar un disfraz. Probamos unha chea deles. Primeiro, o de bombeiro. Despois, o de vampiro e tamén o de bailarín de samba. Ao final, non mercamos ningún. Lembramos que na casa hai uns sombreiros de palla e unhas sabas vellás. Con iso faremos un estupendo disfraz de pantasma.

Un bruxo principiante (br e bl)

Breixo era aprendiz de bruxo. Xa sabía certas palabras máxicas. Pero algunha vez non atinaba o conxuro. Daquela podía ocorrer algo pouco agradable. Coma cando transformou a blusa preferida da irmá en fume branco. Nunca máis se soubo dela.

Arqueoloxía e imaxinación (x)

Xoel e Xiana son entusiastas da arqueoloxía. Saben moitas cousas sobre os castros. Organizan excursións moi amenas todas as fins de semana. Aseguran que é unha experiencia moi interesante chegar a un castro e imaxinar como vivían os nosos antepasados hai miles de anos. Ti xa fuches a algún poboado castrexo?

O pallaso (//)

Non coñezo outro pallaso coma Cascarilla. Leva unha chaqueta amarela con estrelas vermellas. Ten os ollos pintados de laranxa e unhas enormes cellas negras. O seu pelo é moi brillante. E pola punta dos vellos zapatóns sáenlle as dedas

- **Fuga de erres.** Escríbense no encerado palabras co son R forte e R suave, substituíndo as grafías que representan eses sons por unha raia. En cada caso, os alumnos deberán descubrir de que palabra se trata. Por exemplo:

– ca_ei_a – Hen_ique – co_edo_a – _inoce_onte
– ho_o_oso – en_eda_ – _oma_ía – pe_co_e_

Escritura

Dominar a escritura é un dos principais obxectivos que o alumnado debe alcanzar na Educación Primaria. En 1.º, os nenos e as nenas comezan a escribir poñendo en práctica o que aprenderon sobre a correspondencia entre sons e letras e tamén facendo exercicios de grafomotricidade. Pero é a partir de 2.º de Primaria cando poden facer un mellor uso desta habilidade adquirida enfrontándose a un reto que é dobre: mellorar na representación gráfica dos fonemas mediante exercicios de caligrafía e da aprendizaxe das primeiras regras ortográficas e, asemade, adquirir a capacidade, tan complexa, de comunicarse por escrito.

Para escribir un texto axeitado a unha situación concreta, o alumnado ten que ir máis alá da escritura mecánica. Necesita ter ideas sobre o contido, saber que clase de texto quere escribir e coñecer as características deste tipo de texto, pensar na persoa á que se dirixe... Como se aborda a ensinanza dunha habilidade tan complexa?

A actitude é crucial. Cómpre transmitirles ás alumnas e aos alumnos as increíbles utilidades da escritura. Escribir pode servir para contarlle unha experiencia a alguén querido que se atopa lonxe, para ofrecer unha información que outra persoa necesita, para resolver un problema, para ordenar as ideas, para narrar unha historia que inventamos, para expresar os nosos sentimentos, para divertirnos... Unha actitude positiva favorecerá o seu éxito. O reto do profesorado será espertar ese entusiasmo e mantelo vivo malia as dificultades que poidan xurdir no proceso.

Os alumnos de 2.º de Primaria poden comezar a escribir textos dunha certa extensión e que impliquen unha planificación previa, aínda que esta ten que estar guiada polo docente e pautada por medio de pasos consecutivos.

As habilidades necesarias para elaborar un texto escrito pódense clasificar en tres niveis: caligráfico, gramatical e textual.

- **Nivel caligráfico.** É importante comprobar nos textos dos alumnos e das alumnas que escriben con letra clara, que progresan no dominio do trazo das letras e na adecuación á medida da pauta e que distinguen ben as letras maiúsculas das minúsculas e as poñen onde corresponde. Así mesmo, as tarefas de expresión escrita supoñen unha oportunidade idónea para comprobar se teñen dificultades para escribir determinadas palabras ou se cometen algunhas faltas de ortografía reiteradas e corríxírllelas.
- **Nivel gramatical.** Probablemente os nenos e as nenas elaborarán textos con oracións simples de pouca extensión separadas por puntos. Hai que comprobar que utilizan de xeito correcto os signos de puntuación que coñecen, que as oracións que escriben teñen sentido, que non deixan oracións incompletas, que empregan o léxico cunha riqueza e unha variedade acorde coa súa idade, etcétera.
- **Nivel textual.** Os estudantes de 2.º de Primaria aínda non teñen a capacidade de preparar escritos moi complexos, pero de xeito guiado poden planificar e redactar textos diversos –carteis, fichas de animais, contos, anuncios de actos, descrições...– cunha certa extensión. Teñen que comezar a ser conscientes de que cada texto ten unha estrutura e que os seus elementos deben estar cohesionados, ademais de coidar a presentación e a limpeza.

Actividades colectivas

Aínda que a escritura parece menos propicia ca a expresión oral para as actividades en grupo, a verdade é que o traballo colectivo adoita dar resultados excelentes tamén neste ámbito. Os nenos e as nenas vanse sentir máis seguros e estimulados se contan coas achegas dos demais e a tarefa enriquecerase con diferentes puntos de vista. Por exemplo, nalgúns textos concretos, a fase de xerar ideas, que con frecuencia bloquea os alumnos e as alumnas, pódese facer con todo o grupo. Ademais, moitas das actividades son adecuadas para resolvelas en grupos máis reducidos; e tamén é habitual que as parellas intercambien os seus textos co propósito de corríxilos, avalialos ou amplialos.

A continuación propóñense algunhas ideas para continuar traballando a expresión escrita.

- **Inventar historias.** Escríbense no encerado titulares ficticios de noticias e propónselles aos nenos e ás nenas que inventen entre todos o relato dese suceso. A continuación ofrécense algúns exemplos de titulares:

- Unha vaca entra a unha clase en Vilavella.
- Un can leva á súa casa unha rapaza perdida no bosque.
- Unha sonda espacial atopa un planeta novo na nosa galaxia.

Deben facer as preguntas que apunten á información esencial dunha noticia: *Que pasou? A quen? Cando? Onde?* Se resulta conveniente, unha vez concretada a noticia, pódese pedir aos estudantes que escriban un texto breve contándoa.

A actividade tamén se pode facer con outro tipo de texto. Escríbense no encerado títulos que poden resultar inspiradores para que o alumnado imaxine a historia. Por exemplo:

- Unha excursión pasada por auga.
- Adormecín!
- Un luns xenial.

- **Contar experiencias persoais.** O relato de experiencias persoais ofrécelles unha vantaxe innegable aos alumnos e ás alumnas: coñecen o que teñen que contar e non necesitan recorrer á imaxinación. A dificultade que van atopar será ordenar as ideas e expresalas axeitadamente. Para axudalos a facelo, ofrécense, como orientación, algunhas preguntas que servirán para organizar cada relato.

- Para contar unha aventura: *Que pasou? A quen lle pasou? Como se sentía? Como acabou todo?*
- Para contar a visita a unha cidade: *Que cidade visitaches? Que viches nesa cidade? Visitaches algún monumento? Como era? Gustouche a cidade? Por que?*
- Para contar algunha experiencia en que tivesen medo: *Tiveches medo algunha vez? Que che daba medo? Que fixeches? Como conseguiches que che pasase o medo?*

- **Escribir instrucións.** O alumnado ten que explicar procesos sinxelos por escrito. Por exemplo:

- Como se prepara un bocadillo.
- Como se fai a cama.
- Como se come unha mandarina.
- Como hai que poñer un abrigo.

Trátase de que pensen os diferentes pasos e que os expliquen ordenadamente, utilizando marcadores temporais (*primeiro, despois, a continuación, ao acabar, finalmente...*). A actividade pode comezar proporcionándolles un vocabulario básico (algunhas palabras que, case con seguridade, terán que empregar) para explicar o proceso elixido.

- **Contar unha situación ficticia.** Pode resultar moi motivadora para as nenas e os nenos a actividade seguinte: escíbese no encerado o enunciado *Imaxina que un día...* e pídeselles que digan as súas propostas para completar a oración. Pódese comezar co seguinte exemplo: *Imaxina que un día... un paxaro entra na clase.* Despois, seguirán os alumnos e as alumnas e iranse anotando no encerado as achegas que fagan. Ao final, elixirase algunha destas situacións hipotéticas e os nenos e as nenas terán que imaxinar que iso ocorreu de verdade e escribir un texto breve, de cinco ou seis liñas, para explicar o que pasou.
- **Escribir diálogos.** Os nenos e as nenas escribirán un diálogo breve, por parellas ou en grupos, sobre uns personaxes inventados. Para facilitarlles as cousas, pódese ofrecer o contexto narrativo que dea pé ao diálogo. A continuación expóñense algúns exemplos:
 - Un rato e un gato comentan a chegada dun veciño novo: un can.
 - Un caracol cóntalle a unha bolboreta que vai facer unha longa viaxe.
 - Os animais da selva elixiron un novo rei.

A metodoloxía que subxace na formulación deste proxecto parte da premissa de que os alumnos e as alumnas desenvolvan un papel máis activo na súa aprendizaxe, na liña das tendencias actuais para a ensinanza das ciencias naturais: facer que o alumnado observe o que o arrodea, realice os rexistros pertinentes, investigue en diversas fontes, se cuestione preguntas e sexa quen de obter conclusións; todo iso coa intención de conseguir unha aprendizaxe máis profunda e efectiva.

Ao longo do proxecto lévanse a cabo propostas e formulacións diversas, desde realizar experiencias ata resolver problemas, concibindo a aprendizaxe como unha elaboración permanente dos coñecementos e unha aplicación real destes como alternativa á simple memorización.

A nosa proposta metodolóxica ten por obxectivo, polo tanto, que as nenas e os nenos de Educación Primaria entendan as ciencias desde un punto de vista procedemental, ademais de conceptual, e que comecen a desenvolver a súa capacidade investigadora. Unha ensinanza baseada na investigación implica a observación da realidade para formular problemas, identificar posibles alternativas para resolvelos, planificar investigacións, recoller información, construír modelos, debater cos compañeiros e elaborar argumentacións.

Pretendemos que estas páxinas lle sirvan de orientación ao profesorado nesta difícil tarefa. Por iso, nesta sección realízanse suxestións sobre como abordar a aprendizaxe de cada bloque de contidos do libro e propóñense estratexias, técnicas, recursos e actividades que poden resultar adecuados para traballar as unidades didácticas na aula. Sempre que sexa posible, priorízanse as actividades que estimulen unha postura proactiva e creativa que favoreza a participación dos alumnos e das alumnas e a súa interacción.

Os recursos e as actividades que se detallan teñen como fin axudar o profesorado no seu labor, pero non deben ser entendidos como un guión estrito. Cada docente coñece as características específicas do seu grupo de alumnos e de alumnas e debe adaptar cada idea á súa realidade concreta, ou ben achegar outras novas. A educación non é un proceso ríxido que poida poñerse en funcionamento cunha receita pechada, senón un conxunto de factores e ideas que se alimentan e benefician en prol de buscar o mellor método para que os nenos e as nenas poidan medrar, evolucionar, espertar a súa conciencia e aprender.

O corpo humano

Os contidos deste bloque que se traballan en segundo curso de Educación Primaria son, principalmente, os relacionados co aparello locomotor. Non obstante, tamén se recordan as partes do corpo humano e os cambios ao longo da vida, e introdúcense as funcións vitais, cunha maior énfase este curso na función de relación e na respiración, parte da función de nutrición.

Para aprender sobre as partes do corpo contan co mellor recurso: o seu propio corpo. Pode pedirles aos alumnos e ás alumnas que sinalen sobre o seu propio corpo, ou sobre o dun compañeiro ou o dunha compañeira, as partes que lles vaia indicando.

Outra posibilidade é utilizar a lámina interactiva do aparello locomotor (ósos e músculos) do material didáctico para a aula.

Sobre as etapas da vida e os cambios que experimentamos as persoas, é interesante indicarlles que se refiran á súa propia experiencia, en relación cos membros da súa familia ou cos seus coñecidos. Tamén lles pode pedir que expliquen como son as persoas nas distintas etapas da vida, o que as caracteriza, e completar entre todos unha táboa ou algún outro esquema no encerado.

Neste curso introdúcense as funcións vitais. É posible que o concepto de funcións vitais resulte demasiado abstracto para a idade dos nosos alumnos e das nosas alumnas. Por iso, é preferible non tratar de definilas ou, como moito, referirnos a elas como «o que fan os seres vivos e os distingue dos obxectos inertes». O importante é que se familiaricen con estas funcións e sexan quen de relacionalas con algunhas situacións cotiás.

Prestarase especial atención á función de relación. Pídalles que imaxinen situacións parecidas ás que se mostran a continuación e que discutan sobre elas:

- Mentres agardamos no paso de peóns, o semáforo cambia a verde para os peóns.
- No parque ólenos a algodón de azucre, que nos encanta.
- Collemos un vaso de leite, pero está moi quente.

En canto ao estudo da respiración, sería interesante que o alumnado practicase distintos exercicios de respiración, axudado polo seu profesor ou profesora, para así facelo consciente da súa propia respiración.

Neste curso trabállase o sistema locomotor, que inclúe os ósos, coas súas articulacións, e os músculos. Para traballar estes contidos, utilizaremos, igualmente, as láminas interactivas que nos proporciona o material da aula, que axudarán a mellorar a comprensión do funcionamento do propio corpo.

Xogos colectivos

- **As partes do corpo.** Pídalles aos alumnos e ás alumnas que se coloquen en fila fronte a vostede. Deberán tocar coa man a parte do corpo que nomee. Incluirá os ósos e os músculos que coñezan.
- **As articulacións.** Indicaráselles aos alumnos e ás alumnas que realicen distintas tarefas, pero mantendo inmóbiles as articulacións sinaladas; por exemplo: *Camiñade sen dobrar os xeonllos; Escríbide sen dobrar o cóbado; Falade uns cos outros sen xirar o pescozo...*

A saúde

Os contidos relacionados coa educación para a saúde son fundamentais na Educación Primaria. Os nenos e as nenas deben coñecer e, sobre todo, adquirir hábitos saudables. Deben comprender a importancia de incorporar estes hábitos á súa vida diaria.

Para traballar os hábitos saudables, poden confeccionar murais en que se recollan os principais. É aconsellable agrupalos en cinco bloques: hixiene, exercicio, descanso, postura e alimentación. Neste curso verán só algún aspecto de cada un, pero máis adiante, ao longo de toda a Educación Primaria, irán dotando de contido cada un dos bloques, en función da súa madurez e dos contidos específicos de cada curso. A alimentación saudable ocupa un lugar destacado nos hábitos que deben adquirir. A lámina interactiva sobre a pirámide dos alimentos pode ser de grande axuda á hora de explicar contidos de forma gráfica.

Na promoción da saúde desenvolve un papel destacado a adquisición dunha cultura de prevención dos accidentes. As actividades da nosa vida diaria implican certos riscos; por iso, debemos tratar de identificar os que son evitables para non caer neles.

Xogos colectivos

- **Como me coido?** Por quendas, representan unha acción que amose un bo hábito e o resto ten que adiviñalo (cepillar os dentes, camiñar co lombo recto, durmir o suficiente...).
- **Carie contra dentes.** Dous alumnos son a carie, outros dous son o flúor e o resto son os dentes. Os que son carie perseguen os dentes e, se os tocan, estes quedan parados. O flúor libéraos cando os toca. Pero debe ter coidado: se a carie toca o flúor, déixao inmóbil e ten que contar ata vinte sen se mover.

As plantas

Como en todos os demais bloques de contido, é importante conectar este tema coa realidade dos alumnos e das alumnas. As plantas forman

parte da nosa vida como adorno, como alimento, como fonte de materias primas e como parte do noso contorno, tanto urbano coma natural.

É importante que se favoreza a observación directa de plantas, na clase ou en espazos próximos, para analizar as súas características externas (cor, forma e principais partes visibles), identificar as especies máis representativas do contorno e establecer comparacións entre elas. É conveniente realizar estas observacións en diferentes momentos do curso, co fin de analizar os cambios que experimentan as plantas en cada estación do ano.

Outro xeito de fomentar o interese polas plantas e de facilitar o seu estudo é manter na aula algún testo con plantas. O ideal sería que visen o seu ciclo de vida completo, incluíndo a produción de flores, froitos e sementes. Ao explicar a diferenza entre animais e plantas, faga fincapé en que as plantas non toman alimentos, como os animais; fábrícanos a partir de substancias moi sinxelas.

Xogos colectivos

- **As especias.** Pode propoñer que adiviñen especias polo seu olor. Por exemplo, ourego, alfábega, tomiño, romeu, comiño... Explique que as especias que empregamos para cocinar son partes de plantas. Permítalles ulir algunhas especias. Despois, amóselles a planta, para que a relacionen coa especia.
- **Listas de plantas.** Organice as alumnas e os alumnos en varios equipos e monte un concurso: por quendas, deben nomear en cada equipo unha planta coas características que vostede indique. O obxectivo é conseguir o máximo número de acertos. Pídalles que nomeen árbores, plantas con flores, plantas que comemos, plantas útiles, produtos que obtemos das plantas, plantas que comeceen por unha determinada letra... Anímeos a que propoñan eles algún criterio. As plantas non se poden repetir e gaña o equipo que di a última cando o contrario xa non sabe máis.

Os animais

O bloque dedicado aos animais será, sen dúbida, un dos máis atractivos e motivadores para os nenos e as nenas. Ademais, os estudantes acumulan gran cantidade de coñecementos previos sobre os animais, o que lles axudará a construír unha aprendizaxe significativa dos contidos.

Neste curso adquirirán unha visión máis sistemática dos principais grupos de animais vertebrados e das características que permiten identificalos. Dentro dos invertebrados, destácanse os insectos, o grupo máis familiar para eles.

Nas tarxetas de imaxes do material da aula ofrécese documentación gráfica sobre plantas e animais. Invite as alumnas e os alumnos a estudalas con atención e a preguntarse polas características que se aprecian nelas: forma do corpo e das súas partes, extremidades, modo de desprazamento...

Evidentemente, o máis interesante é a observación directa de animais, preferiblemente libres no seu contorno. Para iso, se é posible, organice unha excursión a algún espazo natural en que sexa doado observar animais.

Algúns dos nenos ou das nenas poden ter mascotas. Anímeos a describilas e a explicar cousas sobre elas: como son, de que se alimentan, que coidados precisan... E, por suposto, que expliquen a que grupo de animais pertencen e que características deste grupo recoñecen na súa mascota. Aproveite para lembrar a responsabilidade que implica ter un animal.

A este respecto, trate de conciencialos dos problemas asociados ás mascotas e aconsélleles que, en caso de querer adquirir un can ou un gato, preferiblemente acudan a un refuxio de animais abandonados. Ademais, débese facer fincapé na identificación e na explicación dalgunhas das causas da extinción de especies. Nestes bloques de contido é importante a adquisición de valores de respecto pola natureza.

Xogos colectivos

- **Que animal son?** Este xogo debe realizarse por parellas. Cada alumno pon na fronte, sen mirala, unha tarxeta co nome dun animal e colócase diante da súa parella, que tamén ten a súa tarxeta. Pregúntanlle alternativamente ao compañeiro ou á compañeira para adiviñar que animal é cada un. O primeiro que adiviñe o seu animal, gaña.
- **Animais imposibles.** Pídalles que imaxinen e debuxen animais imposibles unindo características de varios grupos. Por exemplo, mamífero e peixe, réptil e insecto, anfibio e ave...

A materia e a enerxía

En xeral, este é un dos bloques de contido que máis problemas lles pode crear aos estudantes. Non obstante, é conveniente un achegamento temperán e gradual a todos os contidos relacionados coa física e coa química, adecuándoos ao grao de desenvolvemento do alumnado. Outro aspecto que hai que considerar ao tratar estes contidos é que certas cuestións se deben simplificar, pero coidando de que estas simplificacións non dean lugar a erros conceptuais que poidan ser un obstáculo para futuras aprendizaxes.

Un destes obstáculos é que algúns dos conceptos empregados, como materia, enerxía ou substancia, son moi abstractos. Por iso é conveniente evitar as definicións, pois non poden ser precisas. A nosa proposta é ir introducindo todos estes conceptos mediante sinxelos experimentos ca-

seiros que animamos a reproducir na aula, pois poden ser unha fonte de motivación para o alumnado.

Estudamos os estados da materia partindo dos estados da auga, algo que é familiar para eles. Despois, nas actividades, pídese extrapolar a outros tipos de materia. É interesante preguntarlles por corpos que se atopen nos distintos estados.

Para traballar as mesturas é recomendable, novamente, utilizar a auga como exemplo, por ser a substancia máis familiar para os alumnos e as alumnas.

Unha faceta do estudo das mesturas é a súa separación. Suxira problemas de separación de mesturas. Por exemplo, separar unha mestura de area e azucre (mesturar con auga, peneirar e deixar evaporar). Outros métodos sinxelos son a separación magnética ou a separación por flotación. Pode propoñer exemplos con limaduras de ferro ou serraduras para explicar estes métodos.

Os nenos e as nenas teñen un coñecemento intuitivo sobre os materiais. Este curso poñeremos a énfase en estudar as súas propiedades.

Nestas idades, o vocabulario relacionado coas propiedades dos obxectos e cos materiais pode resultar escaso e impreciso. Por iso, e coa finalidade de que adquiran maior soltura no manexo destes termos e que comecen a utilizalos con maior propiedade, pódense propoñer actividades de descrición de obxectos utilizando para iso un determinado vocabulario que anotará no encerado.

O estudo da enerxía débese enfocar con dúas perspectivas: a súa utilidade e a súa calidade de renovable ou non renovable. Polo tanto, o que se traballará neste curso, fundamentalmente, serán as fontes de enerxía, non a enerxía dun xeito abstracto. Deste tema deben sacar en claro as vantaxes que presentan as enerxías renovables, pese a que a súa implantación aínda conte con dificultades de índole técnica.

Sobre a reciclaxe, convén explicar que para reciclar hai que levar a cabo dous procesos: a separación dos residuos, que é a nosa responsabilidade, e a reciclaxe dos materiais propiamente dita, que é realizada por empresas especializadas. Pode propoñer fabricar papel reciclado na aula, un proceso relativamente sinxelo.

Xogos colectivos

- **Cambia o material.** Seleccione algún obxecto que haxa na aula e pregunte con que outro material diferente se podería fabricar. Pregunte tamén por outro material con que non se podería fabricar. Pídalles que expliquen as propiedades que fan que se poida usar ou non.
- **Que cambiaría na túa vida se non houbera...?** O obxectivo é que os alumnos e as alumnas tomen conciencia da importancia da enerxía na súa vida. Pídalles que conten como sería un día na súa vida se non

houbese combustibles, en primeiro lugar, e se nonoubese electricidade, en segundo. Poden facelo en forma de historia que irán completando por quendas.

As máquinas

Na actualidade asúmese que é imprescindible un certo nivel de coñecementos sobre o mundo das máquinas e da tecnoloxía, co fin de que comprendan a súa utilidade, o seu funcionamento e as normas que deben seguir para utilizalas dunha forma segura.

As alumnas e os alumnos teñen numerosos coñecementos previos sobre as máquinas. O obxectivo é estruturar eses coñecementos e espertar a curiosidade por coñecer máis sobre as máquinas.

A primeira dificultade que van atopar é a propia definición de *máquina*. Desde un punto de vista práctico, explique que unha máquina é calquera obxecto fabricado polas persoas que nos facilita realizar algunha actividade. Trátase dunha definición moi ampla, en que teñen cabida unha gran cantidade de utensilios.

Unha parte importante da aprendizaxe sobre as máquinas débese basear en desmontalas e montalas, para comprender como traballan as diferentes partes que fan funcionar o aparello completo. Será de grande utilidade o *Caderno de máquinas* incluído no material da aula.

Dentro das máquinas, adquiriron grande importancia os ordenadores e, en xeral, todo o relacionado coas TIC. Incida en que estas máquinas traballan con información, que se pode transferir ou almacenar.

Xunto coas máquinas estúdanse as propiedades do son e do ruído. Utilice instrumentos musicais e mesmo as propias voces dos alumnos e das alumnas para que recoñezan as distintas propiedades do son (intensidade, ton e timbre). Anídeos a explicar a súa experiencia ao traballar ou, simplemente, permanecer en ambientes ruidosos.

Xogos colectivos

- **Feira de inventos imaxinarios.** Organice cos alumnos e coas alumnas a feira de inventos imaxinarios. Pídalles que imaxinen, cada un por separado ou en equipos, un invento que sexa útil, divertido ou curioso e que o debuxen nunha folla de papel. Despois, coma nunha feira de inventos, amosaránlles aos seus compañeiros e á súas compañeiras e tratarán de convencelos da súa utilidade.
- **Que máquina é?** Propóñalle á clase que adiviñe a máquina que vostede pensa. Dea pistas acordes cos contidos da unidade: con que enerxía funciona, para que serve, se posúe poucas ou moitas pezas, se é moderna ou antiga...

Ao 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.

A metodoloxía que subxace na formulación deste proxecto parte da premisa de que os alumnos e as alumnas desenvolven un papel activo na súa aprendizaxe, en liña coas tendencias actuais para a ensinanza de Ciencias Sociais: facer que o alumnado observe o que o arrodea, realice os rexistros pertinentes, investigue en diversas fontes, se faga preguntas e sexa quen de obter conclusións. Todo iso para comprender como é o mundo en que vivimos e para lograr unha aprendizaxe profunda e efectiva.

A nosa proposta metodolóxica ten por obxectivo que as nenas e os nenos de Primaria entendan as Ciencias Sociais desde un punto de vista procedemental e experiencial, ademais de conceptual, e que comecen a desenvolver a súa capacidade observadora, analítica, investigadora e crítica. Unha ensinanza baseada na investigación implica observar a realidade para formular problemas, identificar alternativas posibles para a súa resolución, recoller e clasificar información, debater cos compañeiros e coas compañeiras e elaborar argumentacións. Implica igualmente ser quen de realizar prácticas e actividades manipulativas para fomentar a capacidade de observación e de experimentación. Construír unha maqueta dunha cidade, facer un cataventos ou realizar unha paisaxe con plastilina son actividades que desenvolven estas capacidades.

Pretendemos que estas páxinas lle sirvan de orientación ao profesorado nesta difícil tarefa. Por iso, nesta sección realízanse suxestións sobre como abordar a aprendizaxe dos contidos do noso libro e propóñense estratexias, técnicas, recursos e actividades que poden resultar adecuados para traballar as unidades didácticas na aula. Sempre que sexa posible, priorízanse as actividades que estimulen unha postura proactiva e creativa, que favorezan a participación do alumnado e a súa interacción cos compañeiros e coas compañeiras.

Os recursos e actividades que se detallan para cada unidade do libro van encamiñados a axudarlles aos profesores e ás profesoras no seu labor docente, pero non deben ser entendidos como un guión pechado. Cada docente coñece as características específicas do seu grupo de alumnos

e de alumnas e é, polo tanto, quen debe adaptar as propostas e suxestións á súa realidade concreta, ou ben achegar outras novas. A educación non é un proceso único que poida poñerse en funcionamento cunha receita pechada, senón un conxunto de factores e ideas que se alimentan e benefician en prol de buscar o mellor método para que os nenos e as nenas poidan medrar, evolucionar, espertar a súa conciencia e aprender.

Varios eixes fundamentais vertebran o estudo de Ciencias Sociais: o espazo e o tempo en que teñen lugar os fenómenos e os feitos, o traballo coas fontes, a sociedade e a cidadanía, a causalidade e a educación emocional.

Nocións básicas

O espazo

A noción de espazo funciona coma un concepto organizador da xeografía. En primeiro lugar, o espazo é o marco en que se desenvolven os alumnos e as alumnas, o seu contexto, de onde derivan unha serie de prácticas fundamentais, como a interpretación dun plano ou a orientación. Orientarse é unha necesidade básica que nos permite localizar elementos no espazo a partir dun punto de referencia. Á idade destes nenos e destas nenas é unha habilidade difícil que necesita ser traballada de forma continua. Aplicar os conceptos de esquerda e dereita, por exemplo, na interpretación dun plano ou na realización dun itinerario, ademais do esquema cos puntos cardinais para orientarse nunha paisaxe, axudará aos estudantes a adquirir esta capacidade.

O espazo é tamén o lugar onde suceden as actividades, os fenómenos e os feitos humanos, tanto do pasado coma do presente. Por iso, son necesarios os exercicios sobre a actividade económica, os fenómenos meteorolóxicos e a paisaxe, pois os alumnos e as alumnas deben coñecer estes conceptos como parte da súa formación básica.

A imaxe (fotografías, debuxos...) resulta indispensable na didáctica das Ciencias Sociais e, en especial, da Xeografía. Os debuxos ou os esquemas son representacións gráficas e simbólicas do espazo real. Os alumnos e as alumnas deben coñecer a súa linguaxe para ser capaces de interpretar con acerto o espazo representado.

Por outra parte, a xeografía descritiva ten un papel fundamental en Ciencias Sociais, pois permite aplicar os coñecementos xerais adquiridos ao espazo concreto en que se desenvolven.

Os contidos conceptuais son poucos, sinxelos e concretos, pero concédelle grande importancia ao coñecemento de lugares, como montañas, chairas, ríos e costas. Por iso, os debuxos e as ilustracións que aparecen no libro do alumnado inclúen debuxos adaptados á madureza

dos nenos e das nenas desta idade, que lles permitirán, por unha parte, comezar a comprender a representación dos espazos xeográficos en mapas e planos e, por outra, contextualizar os diferentes elementos xeográficos que son obxecto de estudo.

En último termo, para lograr unha aprendizaxe construtiva, é fundamental coñecer o contexto real en que se aplican os coñecementos e procesos, aínda que este poida representarse recreando unha simulación. Por exemplo, resulta pouco efectivo que un alumno ou unha alumna memorice o concepto de plano se non sabe utilizalo na realidade ao elaborar un itinerario ou ao interpretar un plano dunha localidade. Por iso, utilizar as destrezas de orientación no propio contorno e coñecer espazos concretos definidos polas súas características físicas son competencias imprescindibles para adquirir a dimensión espacial.

O tempo histórico

O uso correcto das nocións temporais básicas, o coñecemento da cronoloxía e dalgúns métodos para medir o tempo e o tempo histórico, así como a representación iconográfica deste último, son algunhas capacidades inherentes ao estudo das Ciencias Sociais e, en particular, da Historia. Son capacidades complexas e abstractas, polo que os alumnos e as alumnas desta idade adoitan ter dificultade para aplicarlas correctamente.

Por outra parte, as alumnas e os alumnos necesitan coñecer as datas aproximadas dalgúns períodos históricos como referentes que permiten establecer un marco temporal en que ir situando os feitos e os contidos que estudan. Para un bo manexo do concepto de tempo histórico resultan útiles as actividades que invitan a ordenar situacións ou acontecementos nunha sucesión correcta, así como as que propoñen ordenar datas e períodos.

Ademais, debuxar e analizar liñas do tempo axudaralles aos nenos e ás nenas a aprender a representar graficamente sucesións de feitos no tempo e a superar a dificultade que supón establecer a proporción entre o tempo real e o tempo representado.

As fontes

As cartas, os libros, os mapas, as pinturas, as construcións arquitectónicas, as fotografías, os testemuños orais..., constitúen, entre outros, fontes de información fundamentais no estudo das Ciencias Sociais. Unha forma motivadora de comezar a traballar con elas é facelo a través da investigación da historia persoal, como se propón nas actividades destinadas a relatar os acontecementos fundamentais na vida dos nenos e das nenas da clase.

Dentro da tipoloxía das fontes, as fontes escritas son moi variadas: biografías, cartas, diarios privados, leis, novelas, poemas, prensa... O alumnado debe aprender a consultar as que están ao seu alcance coa finalidade de obter unha información, de verificar unha sinxela hipótese ou de responder as preguntas que poidan formularse.

Non se debe esquecer o traballo coas fontes orais, das que a información nos chega a través da voz. Poden practicar con elas a través das vivencias que lles conten os seus familiares, da realización de enquisas sinxelas ou de entrevistas, de cancións...

Tamén as fontes iconográficas teñen un gran valor nas Ciencias Sociais, xa que cumpren funcións diversas. Non só supoñen unha fonte de información fundamental, senón que ademais colaboran na educación estética e emocional dos alumnos e das alumnas, e facilitan a relación entre a área das Ciencias Sociais e outras actividades (películas, viaxes, cómics...). Co obxectivo de que os nenos e as nenas se familiaricen con elas, inclúense ao longo do libro fotografías, debuxos, imaxes de satélite e obras artísticas para aprender a lelas e a interpretalas.

A sociedade e a cidadanía

Os retos que presenta o mundo actual incrementaron a nosa sensibilidade cara á importancia de fortalecer a reflexión ética nas prácticas educativas. O poder dos medios de comunicación e da publicidade, a deterioración do medio e o uso de Internet, que nos sitúa nun mundo virtual en que, é vez, nada nos é alleo por afastado que estea, non son máis ca algúns dos retos ante os que nos situamos na actualidade. Estes retos forman parte das temáticas de Ciencias Sociais como materia escolar e contribúen a sensibilizar os alumnos e as alumnas sobre eles.

A xeografía e a historia son dous piares 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. Evidentemente, os problemas éticos non son o eixe da programación destas materias, pero todos os temas son susceptibles de ser enfocados e traballados con esta orientación reflexiva.

Recomendamos facer fincapé nos seguintes aspectos:

- **Educar para a democracia.** Un dos obxectivos da educación é proporcionarlles aos alumnos e ás alumnas un saber organizado e crítico que lles permita dispoñer dunhas sinxelas claves da nosa historia e da nosa realidade actual para ser no futuro cidadáns e cidadás informados e reflexivos, capaces de facerlles fronte aos problemas e retos do mundo. Os valores fundamentais do sistema democrático, como son a liberdade, a igualdade, o pluralismo, a participación, a protección da

vida privada..., están presentes nos contidos das Ciencias Sociais. Coñecer como se goberna unha localidade servirá para que as alumnas e os alumnos valoren a importancia de actuar como cidadás e cidadáns activos no seu contorno social máis próximo. O desenvolvemento dos e das estudantes como cidadáns e cidadás tamén implica o cumprimento dunha serie de normas de comportamento que favorecen a convivencia, entre elas, as relacionadas coa seguridade viaria.

É importante relacionar os contidos con problemas e centros de interese que leven á reflexión. Por exemplo, o estudo dos servizos do municipio facilita que os alumnos e as alumnas tomen conciencia da necesidade de coidar os espazos públicos, que son de todos.

En Ciencias Sociais trátanse temas que moitas veces poden ser orixe de sinxelos debates na clase. Estas situacións son moi produtivas para educar o alumnado na participación e na formación dunha opinión a través do diálogo baseado no respecto, na tolerancia e na negociación.

- **Educar a conciencia ecolóxica.** A materia de Ciencias Sociais fai que sexamos conscientes de que habitamos un mesmo medio natural, a Terra, e de que o que suceda nela nos incumbe. As simulacións sociais son moi útiles no estudo da xeografía, polo que o noso libro inclúe diversas actividades relacionadas coa reciclaxe, co consumo responsable ou coa contaminación da auga e do aire, que permiten analizar situacións concretas, aplicar os coñecementos adquiridos e tomar decisións.

A causalidade

Os alumnos e as alumnas deben comprender o que estudan, e iso supón determinar as causas e as consecuencias dun feito, dun proceso ou dun fenómeno.

Recoméndase realizar actividades encamiñadas a preguntarse o porqué dos feitos ou dos procesos para facilitar a comprensión dos contidos.

A educación emocional

É importante que, desde pequenos, os estudantes vaian adquirindo tanto a capacidade de identificar as emocións propias como a de recoñecer as emocións nos demais. O libro de texto inclúe propostas que invitan os nenos e as nenas a analizar os seus estados de ánimo en distintas situacións reais ou ficticias.

A empatía é a capacidade de poñerse no lugar doutras persoas, tanto do pasado coma do presente, para explicar as razóns das súas actuacións e opinións. Esta capacidade permítenos comprender a mentalidade, traballar a motivación e decatarnos de que a valoración que facemos dun fenómeno ou dunha época dependen dos grupos, do momento, do

lugar... Todas as actividades encamiñadas a desenvolver a capacidade de poñerse no lugar doutra persoa contribúen a identificar e a comprender as emocións dos demais. A empatía é necesaria para tomar conciencia dos problemas que nos rodean e para adoptar unha postura ao respecto.

Contidos concretos da área

Aldeas, vilas e cidades

En principio, pode parecer sinxelo diferenciar visualmente aldeas, vilas e cidades, pero o tema complicase no caso de vilas grandes en que se mesturan construcións características das vilas con outras máis frecuentes nas cidades ou en que as actividades agrarias seguen tendo moita importancia, pese a contar con numerosos habitantes. Pode comentar que en España o principal criterio diferenciador entre aldeas, vilas e cidades é o numérico: considéranse cidades as localidades que contan con 10 000 habitantes ou máis.

Outro posible problema é o uso do termo *concello*. Insista en que con ese nome se designa tanto o Goberno municipal (alcalde ou alcaldesa e concelleiros e concelleiras) como o edificio en que se reúnen e traballan os membros do Goberno municipal, que toma o seu nome, precisamente, da institución que acolle.

Sectores económicos

É posible que algúns estudantes crean que os produtos que utilizan a diario proceden directamente dos comercios en que os adquiren. Ao analizar os diferentes sectores económicos, faga fincapé en que algúns dos produtos que consumimos se conseguen directamente da natureza, como as froitas, as verduras ou a carne, e outros se obteñen tras un proceso de fabricación industrial ou unha elaboración artesanal.

Tamén pode resultar complicado entender o concepto de *servizos*. Insista en que un servizo é unha actividade que satisfai unha necesidade ou un desexo dunha persoa. Para que os alumnos e as alumnas o comprendan, poña exemplos. Así, cortar o pelo é un desexo que se satisfai mediante un servizo que realizan os peiteadores e as peiteadoras; curar as nosas enfermidades é un servizo que realizan os profesionais da sanidade; adquirir alimentos é unha necesidade que satisfán os profesionais que traballan en comercios como prazas de abastos, tendas, supermercados, centros comerciais, etc.

É posible que, para algúns estudantes, a diferenza entre industria e artesanía sexa difusa. Para que o comprendan insista nos trazos que presenta xeralmente cada actividade: grandes fábricas con numerosos obreiros

e obreiras no caso da industria, fronte a obradoiros con poucos traballadores na artesanía; procesos de fabricación complexos con maquinaria especializada na industria, fronte a ferramentas sinxelas e traballo manual na artesanía; produtos estandarizados na industria, fronte a produtos individualizados na artesanía...

Medios de comunicación

Probablemente, para moitos alumnos e alumnas será complicado distinguir entre os medios de comunicación interpersoais e os medios de comunicación de masas. Insista na idea de que os primeiros poñen en contacto un número reducido de persoas e adoitan ser de uso privado. Os segundos, non obstante, diríxense a numerosos receptores e, normalmente, son públicos.

É posible que moitos alumnos e alumnas pensen que os medios de comunicación e os dispositivos asociados que usamos na actualidade existiron sempre. Nese sentido, comente que, por exemplo, Internet se inventou na segunda metade do século xx. Se esta data non lles resulta significativa, comente que este medio de comunicación non existía cando naceron a maioría dos seus avós e avoas. Nesa época había teléfonos fixos, receptores de radio ou televisores, pero eran moi diferentes aos actuais.

Móstralles aos estudantes imaxes destes aparellos para que comprobem as diferenzas cos seus equivalentes actuais. Tamén pode comentar que o primeiro teléfono móbil tampouco era coma os actuais. O primeiro móbil saíu ao mercado hai uns 35 anos, pesaba case un quilo e tardaba en cargar unhas 10 horas. Só permitía falar uns 30-35 minutos seguidos, non posuía outras prestacións e non era táctil.

Elementos naturais

Comprender os cambios de estado da auga pode resultar difícil para algúns estudantes. En primeiro lugar, deben entender que a auga non é auga só cando está en estado líquido, senón tamén cando se atopa en estado gasoso ou sólido. Para que o comprendan, pídalles que observen estes cambios en situacións cotiás: por exemplo, cando un recipiente con auga se mete no conxelador pasa de estado líquido a estado sólido (xeo); ao ducharnos, se a auga sae da billa moi quente, pasa a estado gasoso, é dicir, convértese en vapor de auga... Insista en que estes cambios de estado se producen por efecto de modificacións na temperatura. Se o cre conveniente, pode indicar que o paso dun estado a outro se denomina cun termo específico. Así, o paso de estado líquido a sólido chámase *solidificación*, o paso de estado líquido a gasoso denomínase *evaporación*, o paso de estado gasoso a lí-

quido chámase *condensación* e o de estado sólido a líquido chámase *fusión*. Coñecer estes termos resultará útil ao traballar o ciclo do auga.

Entender como se forman as nubes e por que algunhas producen precipitacións pode ser complicado. É importante que os estudantes comprendan que as nubes non están formadas por vapor de auga, pese a que polo seu aspecto poida parecelo, senón por pequenísimas gotas de auga que se forman por condensación: cando o vapor de auga que contén o aire arrefría, condénsase, é dicir, convértese en minúsculas gotas de auga líquida que forman as nubes. Non todas as nubes dan lugar a precipitacións. Cando as gotiñas que forman as nubes aumentan o suficiente de tamaño, caen á terra en forma de chuvia. Se a temperatura do aire é moi baixa, as gotas das nubes arrefrían moito, a auga solidifica e cae á terra en forma de neve ou de sarabia.

Posiblemente moitos alumnos e alumnas confundan os conceptos de aire ou vento, ou usen de xeito inadecuado expresións como *Hoxe vai moito aire*, cando en realidade pretenden dicir que vai moito vento. Insista en que o aire se converte en vento cando se move e use este sinxelo pareado para que os estudantes o lembren: *O vento é aire en movemento*.

Pode resultar complicado comprender as diferenzas entre chuvia, neve e sarabia. Insista en que, na chuvia, a auga está en estado líquido e, na neve e na sarabia, en estado sólido en forma de xeo. Se ten ocasión, sería interesante que os alumnos e as alumnas observasen no microscopio unha folerpa para comprobar que está formada por cristais de xeo, ou que partisen pola metade unha bóla de sarabia para que comprobem que está formada por xeo.

Para diferenciar raio, lóstrego e trono, insista en que o raio é unha descarga de electricidade, o lóstrego é a luz que produce esa descarga e o trono, o ruído que a acompaña.

Paisaxes e materiais

Os estudantes deben recordar numerosos termos específicos de xeografía relacionados coas paisaxes, cos ríos..., o cal pode resultar complicado. Para facilitarlles esta tarefa pode propoñer xogos de preguntas e respostas que lles axuden a fixar os termos e a diferenciarlos uns dos outros. Poden ser xogos en que os alumnos e as alumnas deban responder preguntas coma as seguintes: *En que se parecen unha illa e unha península?; En que se diferencian?; Son o mesmo unha illa e un arquipélago?; En que se parecen e en que se diferencian un golfo e unha baía?; En que se diferencian as montañas, as chairas e os vales?...*

Distinguir nunha paisaxe os elementos naturais dos construídos pode resultar complicado. É posible que algúns alumnos e alumnas crean que certos elementos das paisaxes, como os encoros, son elementos natu-

rais porque estiveron sempre aí. Para que entendan a diferenza, fágalles preguntas coma estas: *Poden as persoas construír unha montaña ou un acantilado?; E unha ponte ou unha estrada?; E un porto?; E unha praia?*

Para diferenciar entre rochas e minerais, insista en que os minerais son materiais de orixe natural cunha estrutura determinada que se diferencian uns doutros pola cor, a dureza, a forma e o brillo. As rochas son materiais compostos por un ou varios minerais.

Posiblemente algúns alumnos e alumnas escoitasen que os diamantes ou as esmeraldas son xemas. Comente que estes e outros minerais como os rubís son tamén minerais, pero que se consideran xemas pola súa beleza, rareza e dureza.

O tempo histórico

A noción do tempo histórico, as formas de medilo (horas, días, semanas, meses, anos...), así como a súa representación gráfica nunha liña do tempo, son conceptos abstractos e difíciles de aplicar correctamente por parte dos alumnos e das alumnas desta idade. Para que comprendan estes conceptos e aprendan a usalos, convén realizar exercicios sobre a lectura dos reloxos analóxicos e dixitais, os días do mes, os conceptos pasado-presente-futuro, etc. Se os realiza en forma de concursos ou xogos, resultarán máis atractivos para o alumnado.

Para algúns alumnos e alumnas pode resultar complicado entender que moitos obxectos dos que dispoñemos agora, como os avións, os móbiles, as tabletas ou a televisión, non existiron sempre. Neste sentido, pode mostrar imaxes de épocas pasadas para que os nenos e as nenas vexan como se viaxaba, como se comunicaban as persoas, como se divertían, etcétera.

Xogos e actividades colectivas

Xogos

- **Eleccións municipais simuladas.** Os estudantes organizarán as eleccións municipais da súa aula e elixirán o seu alcalde ou alcaldesa. Imaxinarán que o seu centro escolar é o seu municipio e dividiránse en grupos que equivalerán aos diferentes grupos políticos. Cada grupo pensará nas principais necesidades do seu colexio e preparará e presentarlle ao resto da clase o seu programa electoral para resolvelas, así como outras propostas de mellora do colexio.

Despois, cada grupo elaborará papeletas coas súas candidaturas. Celebraranse as eleccións, usando como urnas caixas de cartón, e todos os alumnos e as alumnas votarán. O grupo máis votado constituirá o concello. As concelleiras e os concelleiros electos elixirán a alcaldesa ou o alcalde votándoo por maioría absoluta. Se esta maioría non se alcanza, será

nomeado alcalde ou alcaldesa o candidato ou a candidata que encabece a lista máis votada.

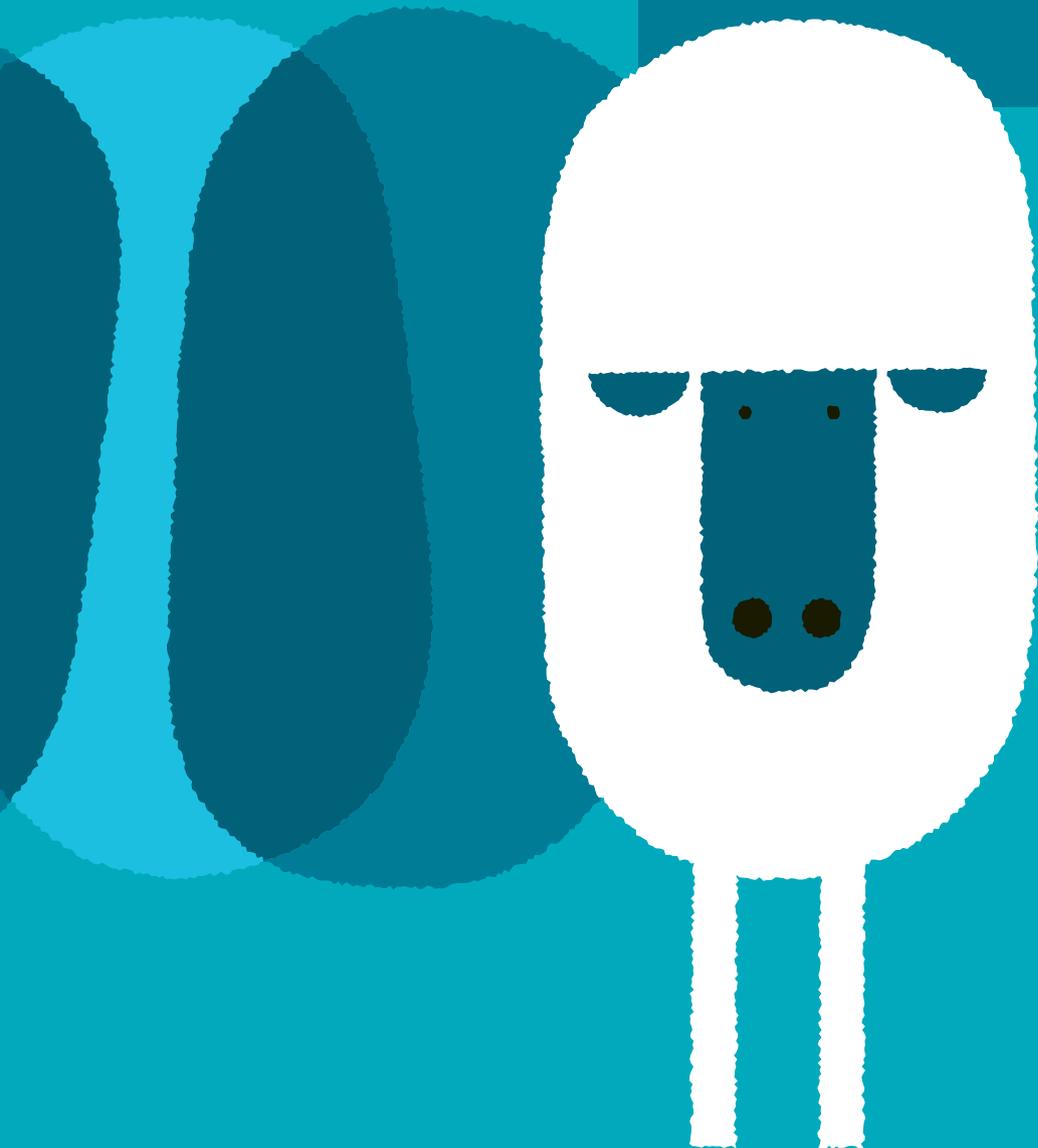
- **O teléfono escachizado.** Os estudantes forman varios grupos e cada grupo forma unha fila. A primeira persoa da fila transmítelle unha mensaxe á segunda en voz baixa. A segunda persoa transmítelle a mensaxe á terceira, e así sucesivamente ata chegar á última, que dirá a mensaxe en voz alta. Se a mensaxe é correcta, a primeira persoa pasa ao final da fila e a segunda repite o xogo.
- **Facemos parellas.** Prepare 20 cartas con 10 pares de imaxes sobre medios de comunicación: televisor, radio, revistas, xornais, móbil, carta, correo electrónico, Internet, cine e teléfono fixo. Coloque as cartas boca abaixo sobre unha mesa. O primeiro estudante levanta dúas cartas. Se son iguais, queda con elas e, se non, vólveas poñer boca abaixo na mesa. O seguinte xogador levanta outras dúas cartas, tratando de unir as parellas, e así sucesivamente, ata que todas queden emparelladas correctamente. Gaña o xogador con máis parellas correctas.
- **Dominó de fenómenos atmosféricos.** Prepare sete fichas de dominó con fenómenos atmosféricos: arco da vella, chuvia, neve, sarabia, brisa, furacán e lóstrego. Realice un debuxo sinxelo do fenómeno na parte esquerda de cada ficha e escriba o nome do fenómeno na parte dereita evitando que coincidan o debuxo e o termo que lle corresponde nunha mesma ficha. Despois, propóñalles que xoguen con el. O equipo que gañe, para consolidar a vitoria, terá que definir dous dos fenómenos atmosféricos incluídos nas fichas con que xogasen.
- **Bingo dos meses do ano.** Prepare tarxetas similares ás do bingo e en cada unha escriba o nome de catro meses do ano. Anote os meses do ano en doce papeis, introdúzaos nunha bolsa e empece o xogo sacando os papeis un e un. Gañará o alumno ou a alumna que consiga bingo en menos tempo. Quen cante bingo, para consolidar a vitoria, terá que nomear os meses do ano en orde.
- **O reloxo humano.** Organice un concurso por grupos. Un dos grupos diralle a un dos seus membros unha hora, sen que a escoite o resto da clase, e este deberá indicala cos movementos dos seus brazos para que os outros grupos digan de cal se trata. O grupo que contesta e falla perde a vez.

Actividades colectivas

- **Fabricar xoguetes con materiais reciclados.** Propóñalles que fabriquen un xoguete usando materiais reciclados (cartón, papel, botellas de plástico, cartóns de leite ou de zume, farrapos, la...). Poden facer calquera xoguete: un coche, unha boneca, un pequeno fútbolín, unha caixiña para recordos, unha pelota..., para utilizalos eles mesmos ou para regalalos.

- **O río fala coa montaña.** Pídalles aos estudantes que inventen e poñan en escena un diálogo entre un río e unha montaña. O río preguntarlle á montaña onde está (preto da costa ou no interior); se é alta ou baixa; se con ela viven plantas, animais ou persoas; se chove ou neva moito enriba dela; como se sente cando lle chegan residuos das fábricas... Despois, a montaña preguntarlle ao río onde nace; se é largo ou estreito; se é curto ou longo; cara a onde se move; se con el viven persoas, plantas ou animais; se lle gusta máis que chova ou que non e por que; como se sente cando as persoas que van de excursión tiran residuos ás súas augas... Este diálogo podería repetirse cun acantilado e unha praia, cunha montaña e un val, cun cabo e un golfo...
- **Palabras que riman.** Os estudantes deben inventar pareados sinxelos sobre os elementos físicos analizados na unidade, por exemplo: «Por moito que o intente, só son un afluente», «Descender por ese río foi todo un desafío». As frases deben ter sentido.
- **Crear un museo na clase.** Pídalles aos alumnos e ás alumnas que traian algún obxecto moi antigo. Entre toda a clase ordenaranos segundo a súa antigüidade e tratarán de identificar o seu nome e o seu uso. Despois, expoñerán os obxectos na aula e unha tarxeta co seu nome e o do obxecto actual ao que equivalen. A actividade pode completarse cunha presentación oral de cada obxecto.
- **Disfrazámonos.** Amóselles aos estudantes imaxes de como vestían na época das covas, dos romanos, dos castelos e das fábricas. Divídaos en catro grupos para que cada un cree disfraces dunha destas etapas e, unha vez realizados, lle explique ao resto da clase o que sabe da etapa que lle tocou ao grupo.
- **Construímos o noso castelo.** Ensine imaxes de castelos e propóñalles aos estudantes que, en grupos, constrúan o seu propio castelo con cartón, cartolina, etc. Tamén poden deseñar e realizar unha bandeira coas cores e cos símbolos que lles parezan adecuados e colocala no seu castelo como facían os nobres medievais.
- **Pintamos coma na época das covas.** Móstrelles aos nenos e ás nenas imaxes de pinturas prehistóricas do Paleolítico e propóñalles que coñezan o interior dunha cova da Prehistoria realizando unha visita virtual á cova de Lascaux, Francia (<http://archeologie.culture.fr/lascaux/>), que contén numerosas pinturas paleolíticas. Despois, indíquelles que, usando só dúas cores, vermello e negro, pinten sobre un papel e cos dedos un animal ao estilo da Prehistoria.

**SUXESTIÓNS
SOBRE
O MATERIAL
DA AULA**



El material de aula del Proyecto Saber Hacer es un conjunto de recursos que permiten al profesorado enriquecer los procesos didácticos. Se trata de propuestas innovadoras, orientadas a mejorar las habilidades de los estudiantes para el trabajo en equipo y sus actitudes de colaboración y responsabilidad individual y colectiva.

Para ampliar las posibilidades del material de aula, esta guía contiene sugerencias de utilización e información sobre los elementos curriculares implicados.



¿Cuáles son las características del material de aula?

- **Proporciona recursos prácticos**, adaptados a la realidad del aula, sencillos y útiles.
- **Está compuesto por materiales variados y ricos** para permitir diversas opciones y niveles de explotación, adecuados a cada realidad educativa.
- **Se ha elaborado atendiendo a objetivos claros** y apropiados a los niveles a los que se dirige.
- **Proporciona soporte y contexto para la reflexión** y la práctica de los aprendizajes.

¿Existe relación entre el material de aula y el tratamiento de las competencias clave?

El tratamiento de las competencias clave se manifiesta especialmente en actividades con una marcada carga de sociabilidad.

El material de aula pone el acento en los siguientes aspectos:

- Ofrecer contextos en los que el alumnado pueda poner en juego un gran número de tareas relacionadas con sus aprendizajes.
- Estimular las habilidades, los conocimientos, los valores, las actitudes y las emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento, orientados a fines.
- Afianzar y relacionar los conocimientos adquiridos a través de la participación activa en prácticas sociales.

Estos materiales están formados por los siguientes elementos:

- **18 flashcards** para recortar con secuencias temporales de tres momentos (planteamiento, nudo y desenlace) y con reversos de diferentes colores.
- **48 tarjetas** para recortar personajes, objetos, animales y plantas.



Objetivos de las actividades que se realizan con las flashcards y las tarjetas

- Mejorar el lenguaje oral y ampliar el vocabulario.
- Adquirir rutinas de planificación y elaboración de textos orales y escritos.
- Avanzar en la socialización y en el desarrollo de habilidades para el trabajo cooperativo.

Propuestas de juego

A. Cuentacuentos

Actividades de nivel básico

1. Se colocan las *flashcards* en montoncitos bocabajo, organizadas por colores.
2. También se colocan bocabajo las tarjetas, en tres grupos: un montón de tarjetas de personajes, otro de objetos y otro de animales y plantas.
3. Se elige a un alumno o alumna, que lanza el dado. Luego, deberá contar, empezando por el montón de su izquierda, tantos montones como el número que ha obtenido. Y cogerá las tres *flashcards* del montón correspondiente.
4. El estudiante elegirá después cuatro tarjetas: dos del montón de personajes y una

de cada uno de los otros dos montones (si se desea simplificar el desarrollo del juego, se puede pedir al alumno que elija menos tarjetas).

5. El estudiante describirá las tarjetas.
6. Con todos los elementos que ha obtenido, el alumno comenzará una historia, que deberá completar el resto de la clase.
7. El docente anotará los datos importantes para redactar posteriormente el cuento.

Actividades de nivel avanzado

1. Se colocan las *flashcards* y las tarjetas como se indica anteriormente.
2. Un alumno o una alumna lanza dos veces el dado y, en cada lanzamiento, cogerá una sola *flashcard* de un montón. También elegirá una, dos o tres tarjetas.
3. Como en el nivel anterior, describirá los elementos en voz alta para la clase.
4. El ejercicio será el mismo que se ha indicado para el nivel básico, pero, en este caso, los estudiantes deben conseguir integrar escenarios diferentes y las tarjetas en una única historia que tenga coherencia.

Variaciones en las actividades

- **Proponer un orden diferente para las *flashcards*.** En lugar de confeccionar la historia sobre las tres escenas en el orden en el que se ofrecen, plantear cambios que obliguen a los alumnos a crear historias que alteren el orden temporal previo.
- **Crear historias en pequeños grupos.** Los estudiantes se distribuyen por grupos de cuatro. Un alumno o alumna de cada grupo elige las *flashcards* y las tarjetas. Luego, se sienta junto a sus compañeros y desarrollan juntos la historia sobre los elementos que le han correspondido. Finalmente, un portavoz de cada grupo cuenta la historia al resto.

B. Adivinanzas

1. Se barajan juntas las tarjetas de personajes, objetos, animales y plantas, y se colocan boca abajo sobre una mesa.
2. Se pide a un voluntario que salga y elija una tarjeta sin enseñarla a nadie.
3. El resto hace preguntas a las que solo puede contestar con sí o no, hasta que los demás consiguen adivinar qué elemento es el que hay en la tarjeta.

Aspectos para la valoración de las actividades

- La claridad en las descripciones y el uso del vocabulario adecuado.
- El orden en la descripción de la secuencia temporal que representan las *flashcards*.
- La coherencia y el orden en el relato de la historia creada y el establecimiento de relaciones entre los diferentes elementos sobre los que se ha elaborado el cuento.
- La pertinencia de las preguntas para adivinar el contenido de las tarjetas.
- El respeto por el turno de palabra y la escucha atenta de las intervenciones de los compañeros y compañeras.



Se trata de un libro cuyas páginas y cubiertas están en blanco. Está pensado para que se recojan en él textos e imágenes creados por los alumnos y alumnas.

El libro blanco se puede convertir también en un vehículo de participación e implicación de las familias en el trabajo del aula.

Objetivos de las actividades que se realizan con el libro blanco

Aspectos para la valoración de las actividades

- Mejorar el lenguaje oral.
- Mejorar el lenguaje escrito.
- Adquirir rutinas de planificación y elaboración de textos orales y escritos.
- Desarrollar la creatividad.
- Desarrollar las habilidades relacionadas con la interpretación y la creación textual e iconográfica.
- Establecer cauces de participación con las familias de las alumnas y los alumnos.
- Avanzar en la socialización y en el desarrollo de habilidades para el trabajo cooperativo.

Propuestas de actividades con el libro blanco

Existen varias propuestas de utilización del libro blanco. Algunas de ellas son:



A. El álbum de la clase

Consiste en elaborar un libro-álbum en el que se recojan acontecimientos, fiestas, celebraciones, salidas, etc., del curso.

Se incluirían textos, imágenes y otros elementos para realizar una memoria del curso: relatos, dibujos, fotografías, entradas, folletos, hojitas prensadas o flores, etc.

Es importante que los niños y niñas entiendan que deben documentar bien cada elemento que se incluye en el libro, escribiendo encabezamientos, titulares, pies de foto, fechas o anécdotas que ocurrieron.



B. El periódico

Se trata de elaborar un periódico que recoja cuestiones concretas relacionadas con el colegio, las actividades y la vida diaria.

Se le daría forma de periódico y podría dar cuenta de la actividad en el aula durante un mes, por ejemplo, o el reportaje específico de una actividad extraescolar.

La diferencia con el álbum de la clase sería que el primero tendría como objetivo hacer una memoria completa del curso, y el periódico solo ofrecería noticias que se producen en un tiempo determinado o sobre una actividad concreta.

C. El libro de cuentos

Se pueden realizar dos modelos en esta opción: un libro compuesto por varios cuentos o una única historia dividida en capítulos.

Libro de varios cuentos

Se decide colectivamente cuántos cuentos se incluirán y, luego, se divide el libro en secciones de un número de páginas determinado.

El origen de los cuentos puede ser diverso: historias conocidas por los niños y niñas, historias aportadas por las familias o historias creadas a partir de las *flashcards* y las tarjetas. Esta última modalidad permite implicar a las familias en la creación, escritura e ilustración de las historias.

Para planificar la elaboración del cuento a partir de las *flashcards* y las tarjetas se puede proceder del siguiente modo:

- Se establecen turnos para que cada alumno o alumna se lleve a casa un juego de *flashcards*, unas tarjetas y el libro blanco.
- El estudiante y su familia construirán una historia que contendrá todos esos elementos.
- La historia creada se recogerá en dos páginas del libro, incluyendo textos y dibujos.
- El alumno o alumna llevará el libro a clase, mostrará su aportación y contará la historia a sus compañeros.

Una historia continuada

El libro blanco es un instrumento magnífico para la socialización y la integración de los alumnos en el grupo. Al elaborar una historia larga, todos deben aportar ideas, sugerencias y trabajo. De este modo, cada niño de la clase contemplará el libro como algo propio.

Para crear una historia continuada, se debería elaborar un esquema previo del argumento y un resumen de los capítulos o partes en los que dicha historia se dividirá. La escritura del texto definitivo y la ilustración se puede realizar en clase o se puede encargar a las familias, siguiendo el esquema o guion que se ha establecido previamente.

Aspectos para la valoración de las actividades

- La claridad en las descripciones y el uso del vocabulario adecuado.
- La coherencia y el orden en el relato y el establecimiento de relaciones entre los diferentes elementos sobre los que se ha elaborado el cuento.
- La participación en los grupos de trabajo, mostrando responsabilidad en las propias tareas, actitudes de colaboración y ayuda hacia los demás, y respeto por el trabajo de todos los miembros del equipo.
- El respeto por el turno de palabra, la escucha atenta de las intervenciones de los compañeros y la pertinencia de las propias intervenciones.

JUEGOS DE ORTOGRAFÍA

Los juegos de ortografía que se proponen se llevan a cabo utilizando los siguientes materiales:

- **Cuaderno con tarjetas de palabras** que recogen los principales contenidos de ortografía de 2.º.
- **Tablero de juego** basado en el cuento *El zapatero y los duendes*.

El contenido ortográfico de las tarjetas de palabras y su relación con la programación de segundo curso se resume en la siguiente tabla.



	USO DE MAYÚSCULA	C/Q	C/Z	G	J	R/RR	ILLO/ILLA	MP/MB	BR/BL	Z/D
USO DE MAYÚSCULA	Cristina	Cayetana	Zamora	Guadalajara	Javier	Rodrigo	Sevilla	Colombia	Brasil	Ruiz
C/Q	Enrique	esquina	cazadora	cigüeña	quejica	carraca	casquillo	empaquetado	cobra	césped
C/Z	Cecilia	zoquete	lanza	gacela	juicio	cierre	zapatilla	empezado	abrazo	Navidad
G	Guillermo	cogedor	ciego	gigante	aguja	gorrión	gargantilla	gamberro	abrigo	sed
J	Japón	ceja	juicio	pegajosa	esponja	jarrón	amarillo	empujón	brebaje	juez
R/RR	Marruecos	raqueta	zorro	enrollada	jarro	carrera	rodilla	sombrero	redoble	avestruz
ILLO/ILLA	Sotillo	quesadilla	cerilla	guindilla	ajillo	rodilla	cepillo	campanilla	alfombrilla	verdad
MP/MB	Pamplona	campana	limpieza	gamba	enjambre	rombo	bombilla	pompón	hombro	ciudad
BR/BL	Sanabria	blanquear	brazo	Gabriel	embrujada	roble	sombrilla	temblor	bloque	suciedad
Z/D	David	ciudad	nuez	pez	luz	perdiz	lápiz	altavoz	actriz	paz

Objetivos de los juegos de ortografía

- Mejorar el lenguaje escrito.
- Desarrollar habilidades para comparar, ordenar, agrupar, discriminar y clasificar palabras siguiendo criterios ortográficos.
- Practicar las habilidades sociales y el respeto a las normas establecidas entre iguales.

Propuestas de juegos de ortografía

A. Juego ortográfico con el tablero

Antes de comenzar el juego, es conveniente hacer un resumen del cuento que sirve de escenario al tablero.

El argumento de la historia es el siguiente:

Había una vez un zapatero pobre y bondadoso. El hombre hacía unos zapatos preciosos, pero no tenía muchos clientes.

Una noche, el zapatero anunció a su esposa:

—Esta es la única piel que nos queda. Mañana haré con ella unos zapatos maravillosos. Si consigo venderlos, podremos mantener la zapatería abierta. Si no, tendremos que cerrar.

El hombre dejó con cuidado la piel sobre el banco de trabajo y se marchó a dormir.

Pero, durante la noche, ocurrió algo sorprendente: dos duendecillos se colaron en el taller y confeccionaron un par de zapatos maravillosos.

Cuando el sol comenzó a salir, los misteriosos personajes desaparecieron por una rendija.

El zapatero, al ver aquellos zapatos tan espléndidos, se quedó muy sorprendido y los colocó en el escaparate. De inmediato, un rico caballero entró a la tienda y los compró.

Con el dinero que había conseguido, el zapatero adquirió más pieles y pudo mantener su taller abierto.

Antes de irse a dormir, el zapatero colocó de nuevo las pieles sobre el banco del taller.

Igual que la noche anterior, los duendecillos entraron y confeccionaron unos zapatos preciosos que, al día siguiente, se vendieron a muy buen precio.

Pasados varios días, el zapatero y su mujer decidieron esconderse para ver quién era el artista que hacía aquellos zapatos extraordinarios.



Cuando el taller se quedó a oscuras, los dos vieron con sorpresa entrar a los duendecillos y comprobaron cómo trabajaban con primor, hasta terminar unos zapatos aún más bellos que los anteriores.

Por la mañana, la mujer del zapatero anunció a su esposo:

—Estos duendecitos nos están haciendo un gran favor. Me he fijado en que sus ropas están rotas y sucias y voy a hacer para ellos unos trajes estupendos. Así les agradeceremos lo que están haciendo por nosotros. Esta noche se los dejaré en el banco de trabajo.

Y dicho y hecho.

Por la noche, los duendes llegaron y vieron sus trajes nuevos. Encantados, se vistieron y salieron a toda prisa dando saltos y volteretas.

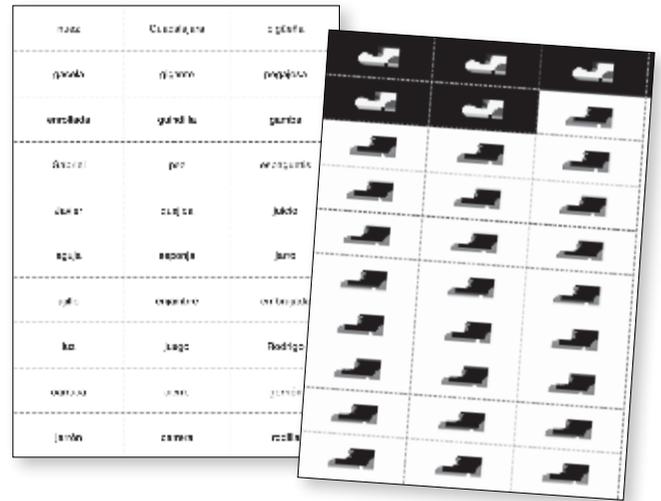
Los duendes nunca más volvieron al taller del zapatero, pero el hombre y su mujer pudieron continuar con su tienda y se hicieron muy famosos por la calidad del calzado que confeccionaban.

Desarrollo del juego

1. Una vez que los niños y niñas conocen el cuento, coloque el tablero sobre una mesa y pida cuatro voluntarios para jugar. Después, anímelos a que identifiquen en el tablero la secuencia de imágenes que refleja el argumento del cuento.
2. Ponga las tarjetas de palabras bocabajo, en los espacios correspondientes, y una ficha por cada jugador en la casilla de salida.
3. Los participantes lanzan el dado para saber quién comienza. Empezará quien obtenga la puntuación más alta.
4. Para jugar, cada participante lanza el dado y avanza con la ficha tantas casillas como indica el número que ha obtenido.
5. Cuando un jugador o jugadora cae en una casilla que contiene una viñeta del cuento, debe explicar la parte de la historia que contiene. Si cae en una casilla donde hay un zapato, el jugador o jugadora que está a su derecha coge una tarjeta del montón correspondiente y lee la palabra que está escrita. El primero debe deletrear la palabra indicando todos los elementos ortográficos; por ejemplo: *David*, «de mayúscula - a - uve - i - de». Si lo deletrea correctamente, continuará jugando; si no, en la ronda siguiente, sin lanzar el dado, deberá deletrear otra palabra del mismo montón. No podrá avanzar hasta que haya deletreado correctamente una palabra.
6. Gana quien llegue en primer lugar a la casilla central.

B. Juego de comparación de palabras

1. Coloque las tarjetas de palabras en un solo montón bocabajo. Un voluntario o voluntaria sale y coge una tarjeta, mira la palabra que contiene y la deletrea, intentando decir todas las dificultades de ortografía que encuentre.



2. El docente indica: «Busca dos palabras que tengan *ga*, *go* o *gu*, como esta».
3. El estudiante irá pasando las tarjetas del montón hasta que encuentre dos palabras que cumplan la condición indicada.

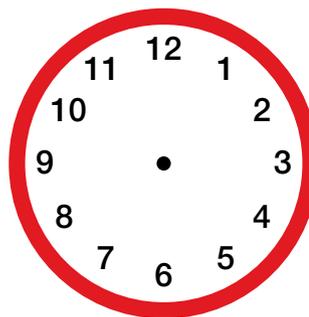
Juego avanzado

(para jugar grupos de 3 o 4 alumnos)

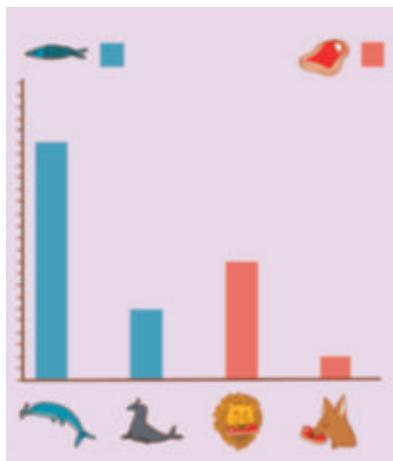
El juego consiste en ir colocando las fichas en fila de manera que las palabras de dos fichas consecutivas tengan una dificultad ortográfica común. El juego se desarrolla del siguiente modo:

1. Se reparten las fichas como si fueran cartas.
2. Se echa a suertes quién sale. El estudiante al que le haya correspondido pone una de sus fichas encima de la mesa.
3. El siguiente participante coloca, a continuación, otra ficha que tenga alguna de las dificultades ortográficas de la primera e indica en voz alta de qué dificultad se trata. Por ejemplo: si la primera ficha es *zoquete*, el segundo puede poner la palabra *Zamora* y decir: «Pongo *Zamora* porque se escribe con zeta».
4. Por turnos, los niños y niñas van colocando fichas y nombrando el criterio por el que las colocan. Gana el que termina de colocar sus fichas el primero.

En el área de Matemáticas, las propuestas de materiales y actividades se organizan en torno a los siguientes ámbitos de aprendizaje:



MATERIALES	ÁMBITOS					
	■	■	■	■	■	■
Láminas interactivas de numeración, operaciones, medida, magnitudes y unidades	●	●				●
Láminas de situaciones problemáticas	●		●		●	●
Geoplano	●		●	●	●	●
Relojes	●			●	●	●
Lámina de tablas de multiplicar		●	●			●



- Autonomía y socialización
- Numeración
- Operaciones
- Geometría y medida
- Problemas
- Razonamiento

LÁMINAS INTERACTIVAS

Las láminas interactivas son carteles de gran tamaño con elementos gráficos y sin texto.

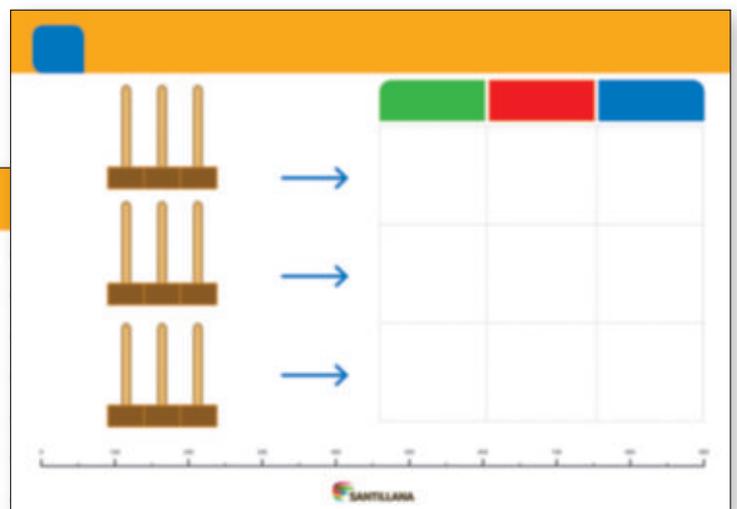
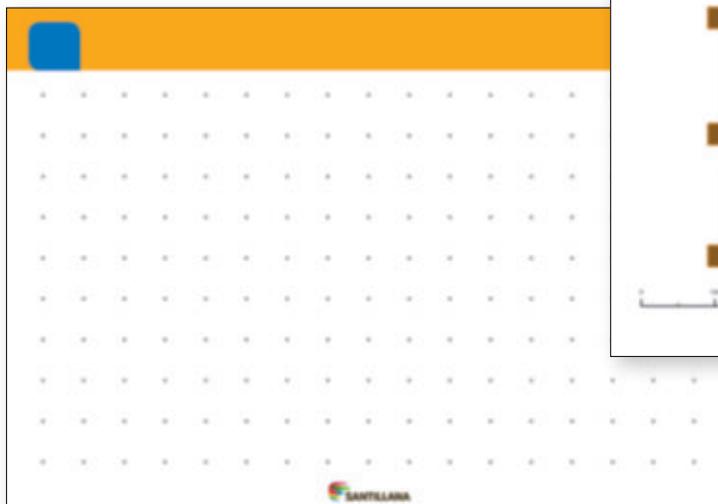
Todas ellas tienen un tratamiento en su superficie que permite escribir o pegar elementos para practicar diferentes aprendizajes.

En segundo curso, las láminas interactivas son las siguientes:

- **Lámina interactiva de números naturales**, con ábacos, tablas para situar unidades, decenas y centenas, y recta numérica.
- **Lámina interactiva con relojes.**
- **Geoplano.**

Objetivos de las actividades que se realizan con las *flashcards* y las tarjetas

- Mejorar la comprensión de los conceptos básicos de numeración, medida y geometría.
- Avanzar en las habilidades de razonamiento matemático.
- Desarrollar la percepción espacial y la comprensión de las posiciones y las formas de los objetos o figuras en el plano.
- Avanzar en la socialización y en el desarrollo de habilidades para el trabajo cooperativo.



Propuestas de actividades

A. Números naturales

- El profesor o la profesora representa un número en el ábaco. Un niño sale y escribe el número en la tabla, colocando cada cifra en el lugar correspondiente.
- Un niño o una niña representa el número en el ábaco y otro completa la tabla.
- En grupos de cuatro niños: un grupo representa un número en el ábaco y otro completa la tabla. El grupo que complete bien los tres números en una ronda obtiene un punto.
- La recta numérica se puede utilizar conjuntamente con el ábaco y la tabla o de forma independiente.

B. Las horas

- El profesor o la profesora representa una hora en el reloj analógico. Un niño o una niña sale y completa la misma hora en el reloj digital y escribe cómo se lee.
- Posteriormente, son los estudiantes, individualmente o por grupos, los que representan y completan las horas.
- Se pueden plantear problemas de razonamiento con relojes para resolverlos colectivamente. Por ejemplo: *Mariano salió de su casa a las 9:30 para hacer deporte. Corrió por el parque durante media hora. Luego, fue a buscar el pan y tardó un cuarto de hora más. ¿A qué hora regresó Mariano a su casa?* En este caso, el alumnado debe calcular las horas a partir de las duraciones de las diferentes actividades. En otros casos, pueden calcular duraciones a partir de la representación de diversas horas en los relojes.

Sugerencias generales

- Cuando los estudiantes realizan las actividades por equipos, deben revisar las solu-

ciones que han escrito sus compañeros y decir si están bien o mal.

- En la parte superior de cada cartel, se pueden incluir títulos que indiquen qué se trata en cada caso. Por ejemplo: *Los números del 100 al 300*. Esto ayudará al alumnado a identificar con claridad el contenido.
- La fila superior de la tabla también se puede completar con las iniciales **C** (centenas), **D** (decenas) y **U** (unidades).

C. El geoplano

El geoplano contribuye a que los estudiantes comprendan la relación entre los elementos geométricos en el plano y a que desarrollen su capacidad de representación bidimensional.

Sugerencias generales

- Se puede pedir a los estudiantes que dibujen formas diversas que cumplan condiciones. Por ejemplo: *Dibuja un rectángulo; Dibuja dos rectángulos diferentes cuyos lados mayores midan el doble que los lados menores...* Otra opción es que el docente o un estudiante dibuje una figura para que otro compañero la reproduzca.
- El geoplano permite preparar también de forma intuitiva el tratamiento de las medidas de superficie, tomando como unidades figuras sencillas dibujadas.
- Relacionado con la orientación en el espacio gráfico, el geoplano se puede utilizar para explicar a los alumnos y alumnas cómo colocar las operaciones matemáticas (factores, signos, etc.) en cuadrícula. Para ello, el docente puede trazar unas finas líneas uniendo los puntos consecutivos y mostrar cómo se colocan los números y los signos y cuánto debe ocupar cada uno de ellos.

Existen tres láminas que incluyen escenas y secuencias temporales con situaciones cercanas al entorno de los alumnos. Los escenarios sirven de base para realizar un gran número de actividades colectivas de planteamiento de problemas y de cálculo y razonamiento de distintos niveles vinculadas a diferentes bloques de contenido.

Objetivos de las actividades que se realizan con los escenarios

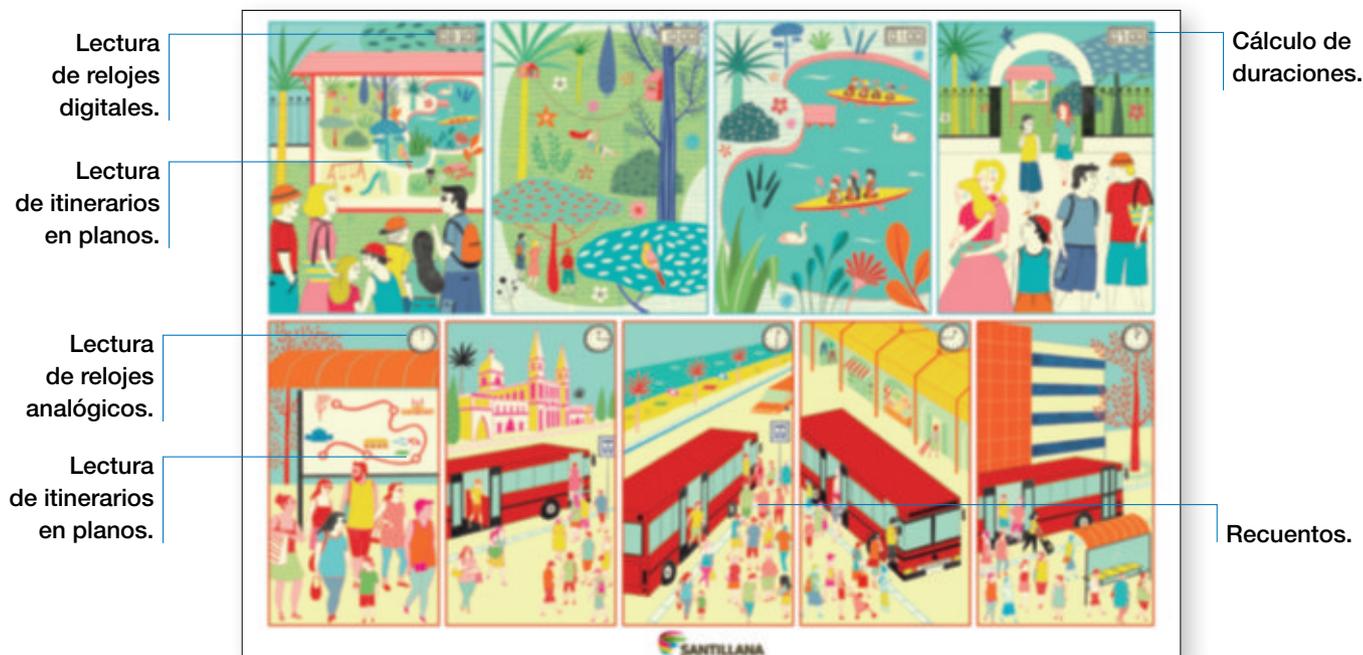
- Identificar la presencia de las Matemáticas en diferentes contextos.
- Comprender situaciones de cálculo y de creación de problemas vinculados a la vida cotidiana.
- Identificar en escenas los elementos de un problema: situación, datos, preguntas...
- Avanzar en el razonamiento matemático.
- Avanzar en la socialización y en el desarrollo de habilidades para el trabajo cooperativo.

Propuestas de actividades

A. Con las secuencias temporales

Se pueden llevar a cabo actividades de los siguientes ámbitos:

- Recuentos.
- Cálculo de sumas, restas y multiplicaciones a partir de los elementos de las láminas.
- Lectura de horas.
- Cálculo de duraciones.
- Comprensión y descripción de itinerarios sobre representaciones gráficas.
- Planificación de alternativas en relación con el tiempo y el itinerario.
- Formulación de hipótesis sobre itinerarios, duraciones, número de personas que viajan en un autobús...
- Planteamiento de problemas sobre duraciones, pasajeros, actividades...



B. Escenarios

Sobre esta lámina se pueden llevar a cabo las siguientes actividades:

- Recuentos.
- Cálculo de sumas, restas y multiplicaciones.
- Lectura de horas.
- Cálculo de duraciones de actividades.
- Planificación de alternativas en relación con el tiempo.
- Formulación de hipótesis sobre elección de actividades y de elementos para comprar.
- Lectura e interpretación de gráficos de barras y de gráficos de pictogramas.
- Establecimiento de relaciones entre gráficos y escenarios.
- Planteamiento de problemas de dinero, de duraciones, de alternativas de actividades, de número de animales y alimentos que necesitan y de tipos de alimentos.

Lectura y cálculo de precios de palomitas y refrescos.

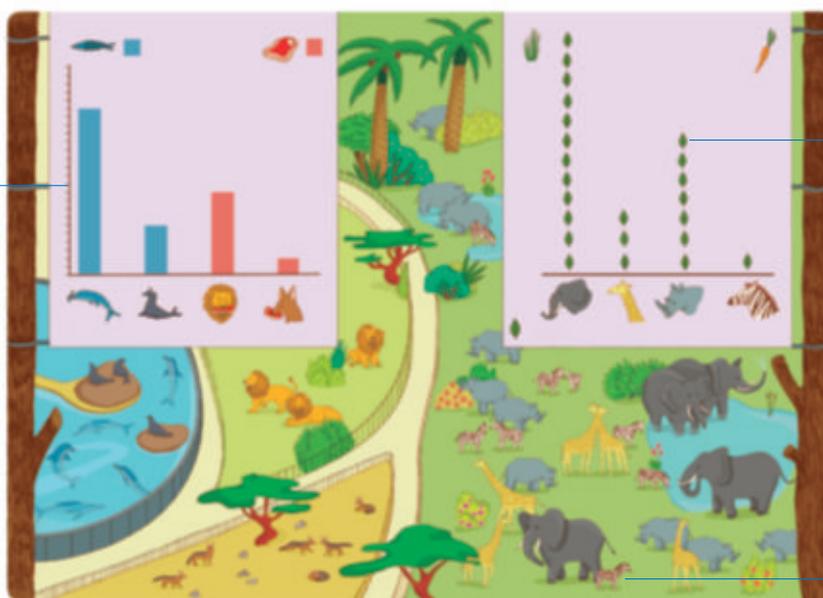


Lectura de las horas en relojes analógicos y cálculo de duraciones.

Lectura y cálculo de precios de entradas.

Recuento de personajes.

Interpretación de gráficos de barras.



Interpretación de gráficos de pictogramas.

Recuento de elementos.

Sobre esta lámina se pueden llevar a cabo las siguientes actividades:

- Lectura y comparación de cantidades.
- Recuentos.
- Cálculo de sumas, restas y multiplicaciones.
- Repaso de unidades de medida (masa y capacidad).
- Formulación de hipótesis sobre capacidades, recipientes, pesos y elementos para comprar.
- Planteamiento de problemas.

Sugerencias generales

- Describir colectivamente cada escena y cada secuencia temporal con mucho detalle antes de plantear las actividades.
- Hacer, como primera actividad en todos los casos, recuentos y lectura de los elementos matemáticos que aparecen.
- Ofrecer en cada caso modelos de problemas sobre los escenarios para que los alumnos y alumnas se ajusten al tipo de problema y al nivel de dificultad.

Lectura y cálculo de precios de ropa y material deportivo.



Lectura y comparación de cantidades.

Lectura de unidades de medida.

Recuento de elementos.

Interpretación de información gráfica.



LÁMINA DO ABECEDARIO

Obxectivos

- Repasar o abecedario.
- Consolidar a orde alfabética.

Número de participantes

Indefinido.

Materiais

Lámina do abecedario, rotulador, cinta adhesiva e papel cuadriculado.

Variantes de uso do material

Como se chaman?

1. O alumnado traza nunha folha de papel cuadriculado un taboleiro formado por 3 filas de 8 casas cada unha. A medida de cada casa pode ser de 6 cadríños de largo por 8 de alto.
2. Cada neno e nena copia no seu taboleiro a lámina do abecedario, pero sen as imaxes nin a palabra escrita. Debaixo de cada letra escribe o seu nome (*a, be, ce, de, e, efe...*).

3. Para corrixir o exercicio, cada membro da clase, por orde de lista, colle o rotulador da caixa e escribe sobre a lámina o nome da letra que lle tocou. O resto do alumnado comprobará se o nome da letra que escribiu corresponde ao da letra da casa.

Cales faltan?

1. Tápanse algunhas casas da lámina con anacos de papel e cinta adhesiva.
2. O alumnado ten que dicir que letras faltan en cada oco.

Mensaxes secretas

O xogo consiste en construír mensaxes secretas para que os compañeiros e as compañeiras as descifren a partir da observación da lámina. Pódense utilizar códigos diferentes:

- Substituír as letras polos debuxos da lámina que se asocien a cada letra: o *a* por un *axóuxere*, o *b* por unha *bolboreta*...
- Substituír cada letra da mensaxe pola letra anterior do abecedario. Neste caso, cómpre substituír o *a* polo *z*.
- Substituír cada letra da mensaxe pola letra posterior do abecedario. Neste caso, cómpre substituír o *z* polo *a*.



Obxectivos

- Identificar os sons que forman as palabras.
- Aproximarse ao concepto de rima.

Número de participantes

De tres a catro.

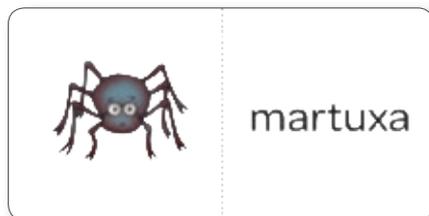
Materiais

28 fichas de dominó. Cada ficha contén un debuxo e unha palabra escrita.

Uso do material

1. Colócanse todas as fichas boca abaixo enriba dunha mesa.
2. Cada participante colle sete fichas e colócaaas fronte a si mesmo, de tal xeito que só el ou ela as poida ver.
3. O rapaz ou a rapaza que teña a ficha co debuxo da lúa colócaa cara arriba sobre a mesa, le en voz alta a palabra que hai escrita na ficha (*castaña*) e comeza o xogo.
4. O compañeiro ou a compañeira da dereita busca entre as súas fichas a que conteña un debuxo ou unha palabra que rime co nome da imaxe ou coa palabra da ficha que hai enriba da mesa, colócaa ao lado desta e di en voz alta as dúas palabras que riman. Se non pode colocar ningunha ficha, pasa a vez ao seguinte participante.

Gaña o rapaz ou a rapaza que coloque antes todas as fichas.



PALABRAS PROHIBIDAS

Obxectivos

- Mellorar a expresión oral.
- Reforzar a asociación entre significante e significado.
- Ampliar o vocabulario.
- Desenvolver a creatividade na definición e na descrición de obxectos.

Número de participantes

Indefinido.

Materiais

25 tarxetas con imaxes de obxectos de uso cotián e un par de palabras prohibidas en cada caso.

Uso do material

O xogo consiste en intentar definir ou describir diversos obxectos de uso cotián sen utilizar as palabras que se sinalan como prohibidas, para que o alumnado poña en marcha a súa creatividade e utilice os recursos lingüísticos que ten ao alcance para facer novas definicións.

1. Mestúranse as tarxetas e póñense todas boca abaixo nun montón sobre unha mesa.
2. O rapaz ou a rapaza que comeza o xogo colle a primeira tarxeta da parte de arriba do montón, míraa sen que ninguén máis a vexa, memoriza as palabras prohibidas e, despois, dálla ao mestre ou á mestra.
3. A continuación, explícalles aos compañeiros e ás compañeiras o que hai na tarxeta que escolleu. O mestre ou a mestra terá que vixiar que non emprega ningunha das palabras prohibidas.
4. Se o participante explica o obxecto sen utilizar ningunha palabra prohibida e consegue que algún compañeiro ou compañeira adiviñe o obxecto que hai na tarxeta, suma dous puntos e a persoa que adiviñou o obxecto, un. Se usa algunha das palabras prohibidas ou non consegue que os compañeiros identifiquen o obxecto de que fala, colle de novo a tarxeta, métea debaixo do montón e pasa a vez a outro compañeiro ou compañeira.

Gaña quen, ao final da partida, acumulou máis puntos.



Obxectivos

- Identificar palabras que conteñen determinados sons.
- Repasar e ampliar vocabulario.
- Traballar e desenvolver a comunicación non verbal a través dos xestos e a expresión corporal.
- Mellorar a articulación correcta de palabras e oracións.

Número de participantes

Indefinido.

Materiais

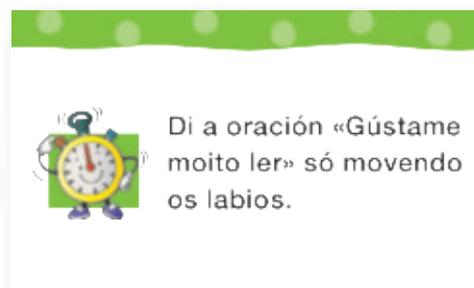
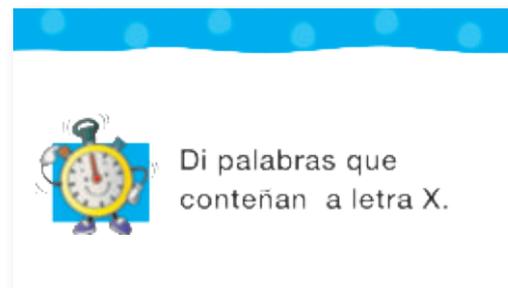
25 tarxetas de actividades diversas, agrupadas en tres bloques de cor diferente (azul: enumeración de palabras; rosa: mímica; verde: lectura de labios), e un reloxo ou cronómetro.

Variantes de uso do material

Cantas sei?

1. Cóllense só as tarxetas coa franxa azul, mestúranse e póñense todas nun montón boca abaixo sobre unha mesa.
2. O docente colle a primeira tarxeta do montón e le en voz alta o enunciado. Os participantes do xogo teñen que suxerir cantas palabras do tipo que se pregunta son capaces de dicir nun tempo determinado previamente (un minuto, 30 segundos...).
3. Quen afirma poder dicir máis palabras é o primeiro en xogar. Se consegue dicir tantas palabras como asegurou que expresaría no tempo establecido, gaña un punto; se non, o seu punto súmase ao do primeiro compañeiro ou compañeira que consiga dicir o número de palabras a que se comprometeu.

Gaña quen, ao se acabaren as tarxetas, acumulou máis puntos.



Adiviña a palabra

1. Cóllense só as tarxetas coa franxa rosa, mestúranse e póñense todas nun montón boca abaixo sobre unha mesa.
2. O rapaz ou a rapaza que comeza o xogo colle a primeira tarxeta do montón e intenta representar, só con xestos e expresión corporal, a palabra que se pregunta nun tempo acordado previamente (un minuto, 30 segundos...).

Se algún compañeiro ou compañeira acerta a palabra, suman puntos os dous: dous puntos quen a representou e un punto quen acertou.

Se ningún compañeiro ou compañeira acerta a palabra, o participante que facía a mímica coloca de novo a tarxeta no montón e cede a súa vez a outro.

Gaña quen, ao se acabaren as tarxetas, acumulou máis puntos.

Sen voz

1. Cóllense só as tarxetas coa franxa verde, mestúranse e póñense todas nun montón boca abaixo sobre unha mesa.
2. O xogo comeza con dous participantes colocados un en fronte do outro. Un dos participantes colle a tarxeta que hai enriba de todo e le a oración proposta só movendo os labios, ata que o compañeiro ou a compañeira de en fronte a adiviñe. Despois, é a vez do compañeiro ou compañeira.

Gaña a parella que consiga adiviñar máis oracións nun tempo determinado, acordado previamente co docente (un minuto, dous minutos...).

Todo á vez!

Esta variante do xogo está pensada para xogar en equipos.

1. Mestúranse todas as tarxetas e póñense nun montón boca abaixo sobre unha mesa.
2. Bótase a sortes a orde en que vai participar cada equipo.
3. Un rapaz ou rapaza do equipo que comeza o xogo colle a primeira tarxeta do montón e realiza a actividade que se pregunta no tempo máximo acordado previamente entre todos.

Despois, pasa a vez ao compañeiro ou compañeira do seguinte equipo e así, sucesivamente, ata que participen todos os membros de todos os equipos polo menos unha vez.

4. Nunha folla, ou no encerado, anótanse os nomes dos participantes e os resultados que obteñen en cada proba:
 - O número de nomes ou palabras que din en total.
 - O número de palabras que acertan os compañeiros e as compañeiras cando fan mímica.
 - O número de oracións que descifran os compañeiros cando len só movendo os labios.

Gaña o equipo que, sumando a puntuación obtida por cada un dos seus membros, consiga acumular máis puntos.

O material da aula de Ciencias da Natureza contribúe en gran medida a reforzar o carácter experimental e científico da área nos seguintes ámbitos:



MATERIAIS	ÁMBITOS			
				
Láminas de natureza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Láminas interactivas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Xogos de clasificación	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Construcións tridimensionais de máquinas e elementos en movemento	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Barallas de vocabulario científico	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Xogos sobre contextos naturais	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

-  Autonomía e socialización
-  Vocabulario científico
-  Método científico
-  Razoamento



LÁMINAS INTERACTIVAS

Existen cinco láminas mudas de gran tamaño. Todas elas teñen un tratamento na súa superficie que permite escribir e borrar ou apegar elementos mediante as barras adhesivas que se inclúen.

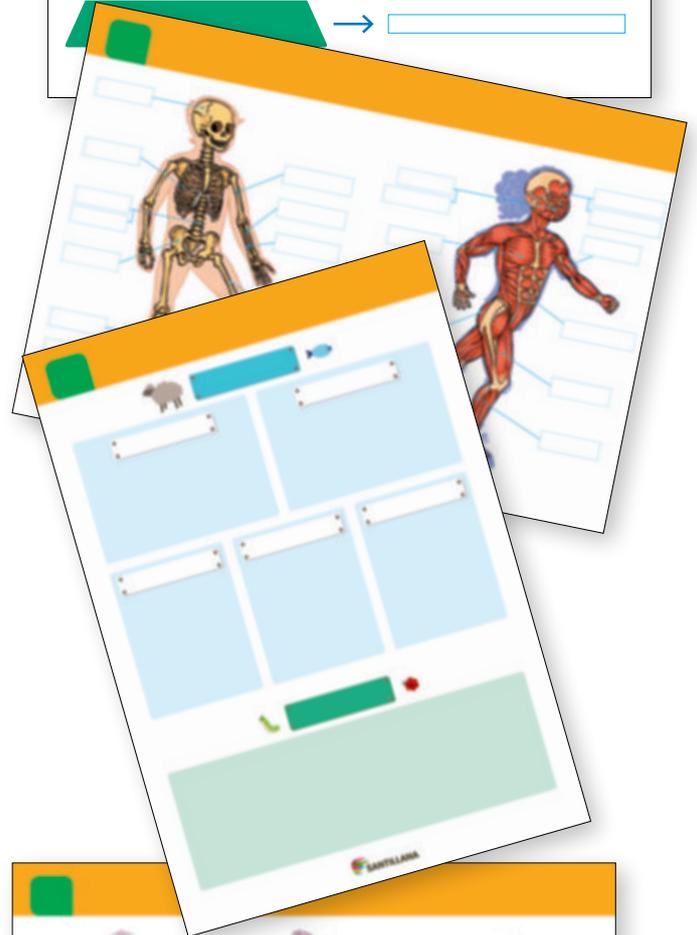
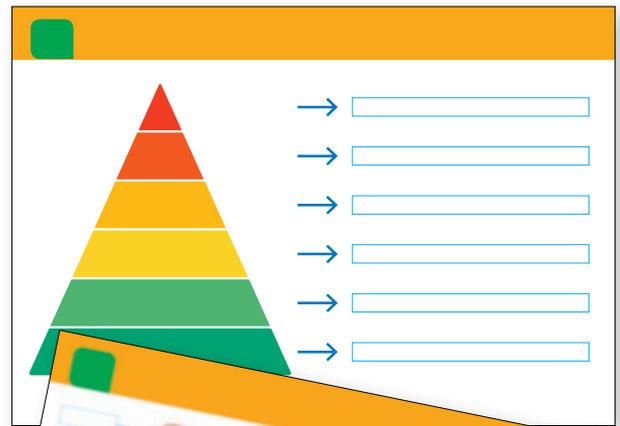
Relacionado con estas láminas, existe un caderno de imaxes que contén fotografías de animais, de plantas, de alimentos... As fotografías deste caderno pódense utilizar separadamente ou pódense apegar nas láminas para realizar tarefas de ordenación, de clasificación, etc.

As cinco láminas interactivas son as seguintes:

- **A pirámide dos alimentos.**
- **A clasificación dos animais.**
- **O aparello locomotor (ósos e músculos).**
- **A separación de residuos.**
- **As plantas.**

Obxectivos das actividades que se realizan coas láminas interactivas:

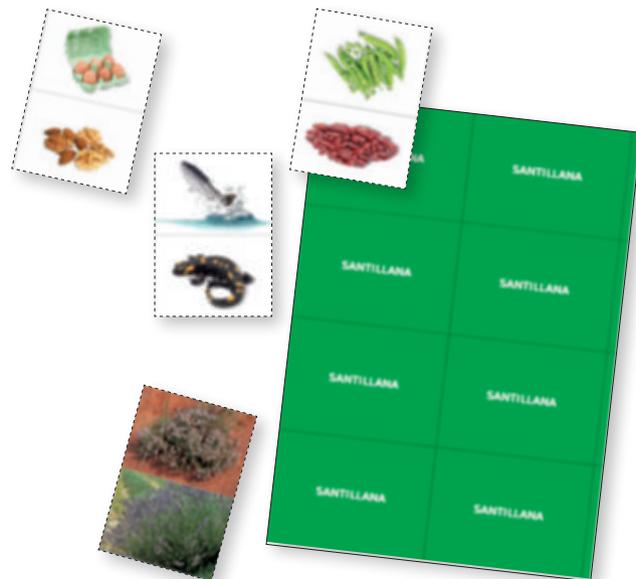
- Recoñecer, nomear, ordenar e clasificar elementos do contorno natural en función de diferentes criterios.
- Desenvolver as habilidades relacionadas coa interpretación de imaxes.
- Mellorar a comprensión do contorno e do funcionamento do propio corpo.
- Avanzar na socialización e no desenvolvemento de habilidades para o traballo cooperativo.



Propostas de actividades coas láminas interactivas

Estas láminas están pensadas para que se poidan utilizar de moitos xeitos diferentes e para que sexan os alumnos e as alumnas os que inclúan os textos, as imaxes e outros elementos relacionados co contido que lles axuden a revisar e a afianzar as aprendizaxes. Para iso, os nenos e as nenas poden:

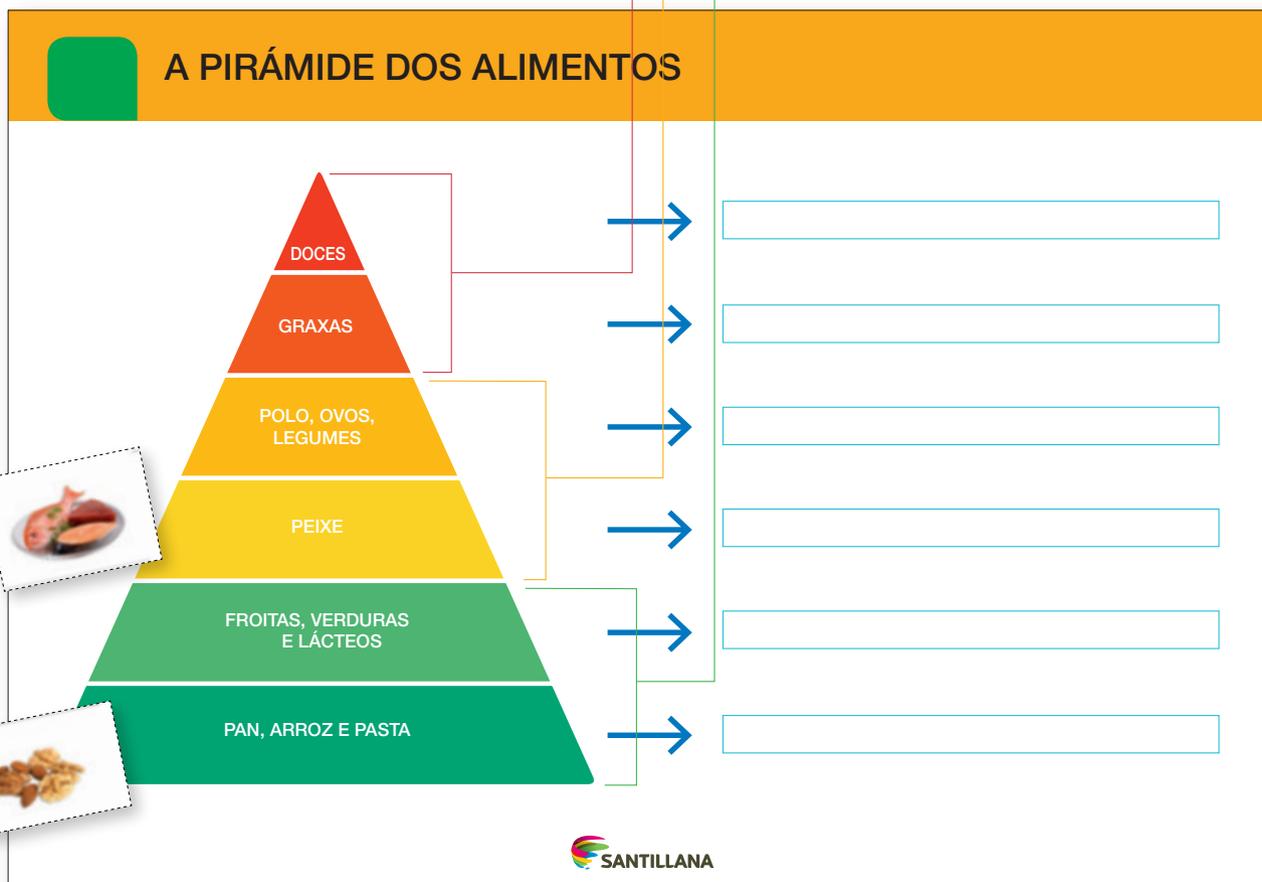
- Escribir e borrar.
- Elaborar esquemas e completar os esquemas existentes.
- Apegar as fichas do caderno de imaxes ou outros elementos gráficos creados por eles mesmos, utilizando as barras adhesivas que tamén se inclúen.

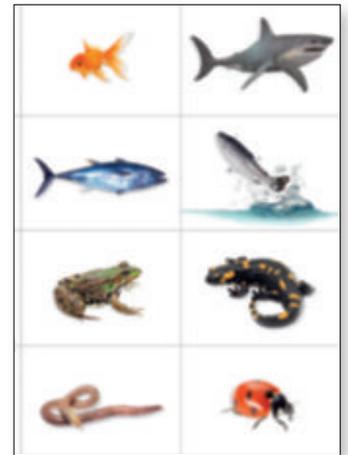
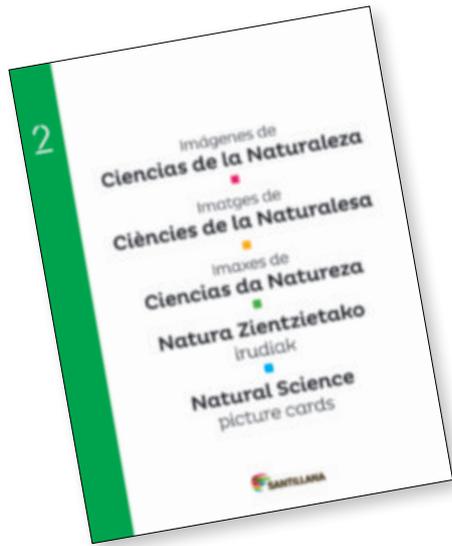


Alimentos que se deben consumir esporadicamente.

Alimentos que se deben consumir algunhas veces por semana.

Alimentos que se deben consumir con frecuencia.





VERTEBRADOS E INVERTEBRADOS

VERTEBRADOS

Mamíferos	Peixes
---	--

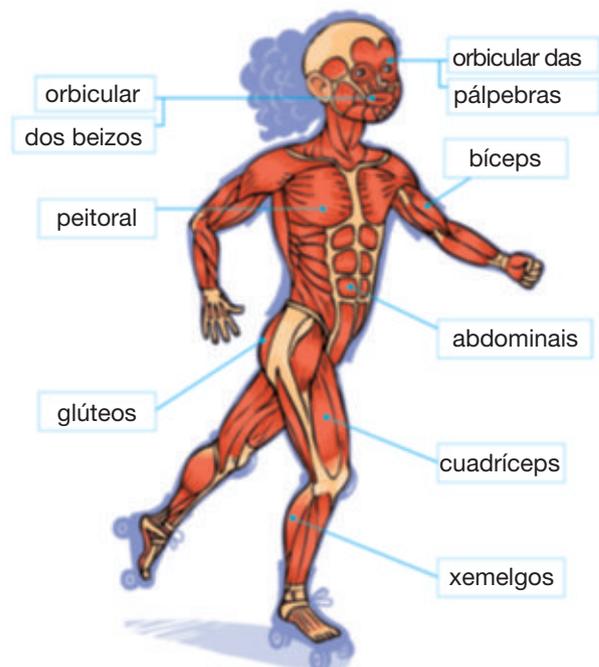
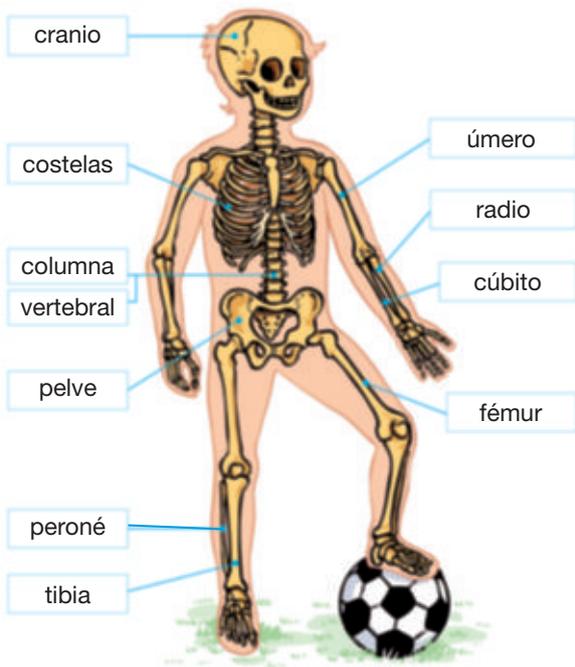
Réptiles	Anfibios	Aves
--	--	--

INVERTEBRADOS

NOTA: Apegar en cada espacio as tarxetas de imaxes que corresponden con axuda das barras adhesivas.

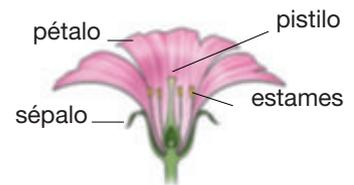


ÓSOS E MÚSCULOS



SANTILLANA

PLANTAS



HERBAS

ARBUSTOS

ÁRBORES



SANTILLANA

RECIPIENTES PARA RECICLAXE DE RESIDUOS



Residuos orgánicos



Papel e cartón



Plásticos e envases



Vidro



TARXETAS DE IMAXES

Existen 112 tarxetas recortables a toda cor. Ofrecen documentación gráfica sobre alimentos, plantas, animais e residuos e reciclaxe.

Os elementos que aparecen nas tarxetas son os seguintes:

Alimentos	Plantas	Animais vertebrados	Animais invertebrados	Residuos e reciclaxe
DOCES E GRAXAS ANIMAIS Rosquilla con chocolate Manteiga Caramelos Chocolate Pastel Chourizo Salchichón Mortadela PROTEÍNAS DE ORIGINE ANIMAL E VEXETAL Polo Peixe Costeleta Ovos Fabas Froitos secos Chícharos Lata de sardiñas LÁCTEOS, ACEITE E HIDRATOS DE CARBONO Iogures Leite Queixo Olivas e aceite Pan Arroz Pasta Patacas FROITAS E HORTALIZAS Cenorias Tomates Cebolas Coliflor Cítricos Plátanos Peras	HERBAS Trigo Papoulas Esparto Cebola Campo de arroz Lirio amarelo Tulipáns Macela ARBUSTOS Adelfa Xara Tomiño Buxo Lavanda Peonia Rosa albar Xesta Lila ÁRBORES Carballo Chopos Aciñeiras Faia Laranxeira Drago milenario Oliveira Castiñeiro	MAMÍFEROS Rato Can Morcego Canguro coa cría Golfiño AVES Avestruz Galiña Parrulo Bufo Colibrí Pingüín RÉPTILES Tartaruga Cobra verdeamarela Crocodilo americano Iguana Camaleón PEIXES <i>Goldfish</i> Megalodón Atún Salmón ANFIBIOS Ra Píntega	Miñoca Xoaniña Bolboreta Polbo Abella Ameixa Cangrexo Medusa Formiga Araña	Oveira de cartón Envase de iogur Bandexa de poliestireno Envases de deterxente Latas metálicas Tarro de vidro Recipiente de aluminio Bolsa de plástico Vaso refugable Andador Globos Percha Caixa de cartón Papeis Cilindros de cartón Bolso Casca de ovo Restos de alimentos Pan con mofo Zapatos Tea Prato roto Roupa

Obxectivos das actividades que se realizan coas tarxetas

- Recoñecer e describir elementos do contorno natural.
- Establecer relacións entre imaxes e os propios coñecementos.
- Ordenar e clasificar elementos do contorno en función de diferentes criterios.
- Desenvolver as habilidades relacionadas coa interpretación de imaxes.
- Formular hipóteses e anticipar resultados posibles de diversas situacións.
- Mellorar a comprensión do contorno e das actividades das persoas.
- Avanzar na socialización e no desenvolvemento de habilidades para o traballo cooperativo.

Propostas de xogo

A. Familias de tarxetas

- Pida tres ou catro alumnos ou alumnas voluntarios. Reparta un grupo de tarxetas entre eles (por exemplo, as tarxetas de alimentos), coma se fosen cartas dunha baralla. Un alumno pon sobre a mesa unha carta e describe o seu contido; por exemplo, un alimento de orixe animal que se consume fresco. Cada estudante debe sacar unha carta que cumpra esas condicións. Despois, todos recollen as cartas e continúan do mesmo xeito.
- Chame a atención do alumnado sobre o feito de que as tarxetas se poden agrupar seguindo diferentes criterios; por exemplo: os animais, en función de como nacen, de que comen, de como se desprazan ou de onde viven. Realice con eles diferentes xogos en que os estudantes deban agrupar tarxetas cambiando os criterios. Nesta idade aínda non está desenvolvida a re-



versibilidade de razoamento; axúdeos a comprender as diversas situacións enumerando en cada caso características e os criterios de agrupamento.

B. Descricións

1. Mesture ben as tarxetas dun mesmo grupo (animais, por exemplo) e colóqueas boca abaixo sobre unha mesa.
2. Pida un voluntario ou voluntaria para elixir unha das tarxetas sen ensinala.
3. Quen saia debe definir o animal que hai na súa tarxeta achegando todos os datos que coñeza para que os compañeiros o adiviñen; por exemplo: *é un mamífero de tamaño pequeno e pode voar* (o morcego).
4. O neno ou a nena que adiviña de que animal se trata sae e ocupa o posto do seu compañeiro.

C. Comparacións

1. Pida un alumno voluntario. Entréguelle dúas tarxetas do mesmo grupo; por exemplo, dúas plantas.
2. Indíquelle que debe describir, en primeiro lugar, cada imaxe separadamente e despois comparalas para explicar en que se parecen e en que se diferencian.
3. Anime finalmente o resto da clase para que busquen máis semellanzas e diferenzas entre as plantas.

No caderno que se denomina *Máquinas* inclúense desenvolvementos para construír elementos tridimensionais que teñan partes móbiles.

Existen catro elementos diferentes, cada un dos cales ofrece un modelo de movemento (rotación, translación ou desprazamento).

- **Un robot con brazos móbiles.**
- **Un camión de bombeiros con escaleira despregable.**
- **Un bambán que se balancea sobre un eixe.**
- **Un reloxo de cuco con agullas, escenas e péndulos móbiles.**

Hai catro copias de cada un destes elementos para que os estudantes poidan levar a cabo a construción en grupos.

Obxectivos das actividades cos desenvolvementos de máquinas

- Explorar as técnicas que permiten obter elementos tridimensionais a partir de desenvolvementos no plano.
- Afacerse a planificar o traballo tendo en conta as opinións de todos os membros do equipo.
- Experimentar diversos xeitos de obter movemento en obxectos tridimensionais (eixes, superficies de escorregamento, etc.).
- Desenvolver as habilidades relacionadas coa interpretación de imaxes.
- Mellorar a comprensión dos elementos do contorno.
- Avanzar na socialización e no desenvolvemento de habilidades para o traballo cooperativo.

Propostas de actividades de construción

A continuación, ofrécense fotografías das máquinas construídas. Estas imaxes só constitúen modelos e suxestións, porque os elementos poden realizarse incluíndo variacións en función dos desexos das e dos nenos.

Cada grupo de alumnos ou de alumnas debe analizar o desenvolvemento do obxecto que van realizar e discutir como poden levar a cabo a tarefa.

Se algún grupo propón variacións (como, por exemplo, facer rodas móbiles para o camión de bombeiros), cómpre que expliquen en que consistiría esa variación e que elementos diferentes incluírían.

Chame a atención dos nenos e das nenas sobre os seguintes aspectos:

- Cómpre preparar todos os materiais e instrumentos antes de iniciar a actividade.
- Antes de recortar, hai que observar ben as imaxes para comprender o que hai que facer e discutir o proceso de traballo para que todos colaboren.
- O recorte dos desenvolvementos ten que ser moi preciso para que axusten ben todas as pezas.
- Antes de levar a cabo a montaxe, débese probar como axustan as pezas para conseguir maior precisión.



O bambán balancéase polo xiro dos aros sobre o pau, que fai as funcións de eixe.



Os brazos xiran sobre o punto central do corpo. Suxéitanse cun encadernador.



As viñetas forman parte da roda que se fixa na parte posterior e aparecen na ventá ao xirar.

As agullas do reloxo tamén xiran.

Os péndulos oscilan e pódense fixar ao corpo do reloxo con febras de la.

A escaleira móbil desprégase escorregando sobre a peza inferior.



A observación do contorno e o desenvolvemento dos métodos de estudo propios das Ciencias Sociais trátanse no material da aula organizados nos seguintes ámbitos:



MATERIAIS	ÁMBITOS			
				
Láminas interactivas	●	●	●	●
Xogos de clasificación	●	●	●	●
Construcións tridimensionais: maquetas	●	●	●	●
Xogo de educación viaria	●	●		●

-  **Autonomía e socialización**
-  **Coñecemento do contorno**
-  **Métodos de estudo**
-  **Razoamento**

LÁMINAS INTERACTIVAS

Existen cinco láminas mudas de gran tamaño, que teñen características similares ás que se explicaron no apartado de Ciencias da Natureza. Estas cinco láminas son:

- O sistema solar.
- O planisferio físico.
- Lámina de clasificacións (esta lámina pódese utilizar como comodín en exercicios de clasificación de diferentes áreas e con distintos contidos).
- Sinais de tráfico.
- Lámina do paso do tempo.

Obxectivos das actividades que se realizan coas láminas interactivas

- Recoñecer, nomear, ordenar e clasificar elementos do contorno en función de diferentes criterios.
- Desenvolver as habilidades relacionadas coa interpretación de imaxes.
- Mellorar a comprensión do contorno social, analizando situacións e aplicando razoamentos de diverso tipo.
- Establecer relacións de causalidade entre acontecementos e fenómenos.
- Avanzar na socialización e no desenvolvemento de habilidades para o traballo cooperativo.

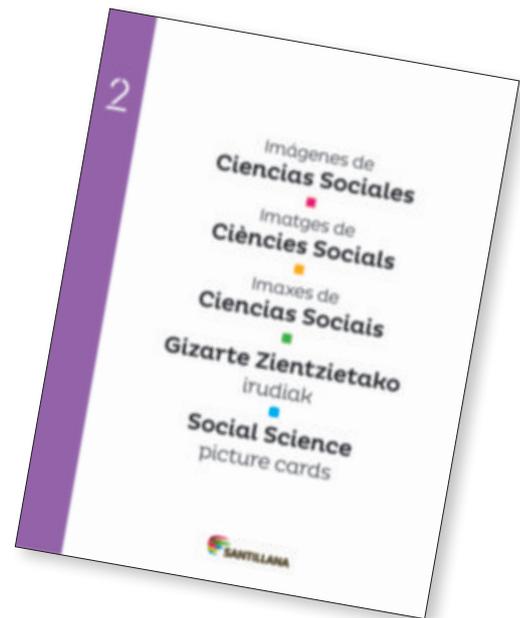


FLASHCARDS E TARXETAS

O caderno de *flashcards* e tarxetas está composto polos seguintes elementos:

- **6 *flashcards* recortables.** Existen secuencias e escenarios de diferentes momentos da historia, así como paisaxes. Están marcados con reversos de diferentes cores.
- **48 tarxetas para recortar.** Trátase de elementos soltos relacionados coas *flashcards* e as láminas, para clasificar e agrupar.
- **24 tarxetas en branco** para elaborar na aula.

Os elementos que se recollen nas tarxetas son:



MOMENTOS DA HISTORIA	PAISAXES
<p>A PREHISTORIA</p> <p>Cabana Tecido Cazador Muller da Prehistoria Home da Prehistoria Machada Lanza Pel curtida</p>	<p>CHAIRA</p> <p>Estrada recta Cultivos de cereal Leito suave dun río Outeiro suave Vila de chaira Lago preto do río Oliveiras Ponte moi grande sobre o río suave</p>
<p>A ÉPOCA DOS CASTELOS</p> <p>Barca de madeira Carreta de bois Lavandeira lavando no río Home transportando pedra para a construción Casa da época Construción dunha igrexa Muller con roupa da época Home con roupa da época</p>	<p>COSTA</p> <p>Barco de mariñeiros Faro Praia Acantilado Lonxa descargando peixe Barco veleiro Porto Casa de mariñeiros cunha barca na porta</p>
<p>A ÉPOCA ACTUAL</p> <p>Ponte metálica Automóbil Tractor Edificio actual Avión Muller con roupa actual Home con roupa actual Guindastre</p>	<p>MONTAÑA</p> <p>Estrada con moitas curvas Bosque pequeno Río con salto de auga Montaña escarpada Ponte angosta Telecadeira Aldea moi encaixada entre montes Presa nunha zona de caída de auga</p>

Obxectivos das actividades que se realizan coas tarxetas

- Recoñecer e describir elementos do contorno.
- Establecer relacións de causalidade entre elementos diversos.
- Establecer comparacións entre imaxes de elementos do contorno e os propios coñecementos.
- Ordenar e clasificar elementos do contorno en función de diferentes criterios.
- Desenvolver as habilidades relacionadas coa interpretación de imaxes.
- Formular hipóteses e anticipar resultados posibles de diversas situacións.
- Mellorar a comprensión do contorno e das actividades das persoas.
- Avanzar na socialización e no desenvolvemento de habilidades para o traballo cooperativo.

Propostas de xogos

A. Tarxetas

Os xogos que se poden realizar coas tarxetas de imaxes son similares aos que se indicaron no apartado de Ciencias da Natureza.

B. Flashcards

As *flashcards* teñen usos moi diversos. Alguñs deles son os seguintes:

- Descrición de escenas.
- Comprensión e explicación de secuencias temporais.
- Comparación de escenas para determinar elementos similares e elementos diferentes.
- Formulación de hipóteses sobre personaxes, situacións, elementos, paso do tempo, formas de vida...
- Clasificación de elementos. Por exemplo, descríbense as escenas e agrúpanse xunto a elas as tarxetas de imaxes que corresponden.



A MAQUETA DO BARRIO

Os elementos que forman a maqueta do barrio son os seguintes:

- **Base para montar a maqueta.** Nela aparece debuxado o plano de distribución dos elementos. Esta base entrégase dobrada e, ao despregala, ten unha superficie de 70 × 100 cm.
- **Caderno con 24 follas recortables.** Contén os desenvolvementos para confeccionar os elementos tridimensionais da maqueta.

Outros materiais e utensilios necesarios son:

- Tesoiras escolares de punta redonda.
- Pegamento en barra.
- Paus para aproximar entre si as solapas de pegado.
- Tesoiras grandes e cúter (só para a profesora ou o profesor).
- Un soporte ríxido de madeira ou de cartón de 70 × 100 cm.
- Cola branca de carpinteiro para fixar a base da maqueta ao soporte.

Obxectivos das actividades que se realizan coa maqueta do barrio

- Recoñecer e describir elementos do contorno.
- Establecer comparacións entre imaxes de elementos do contorno e os propios coñecementos.
- Ordenar e clasificar elementos do contorno en función de diferentes criterios.

- Desenvolver as habilidades relacionadas coa interpretación de imaxes.
- Mellorar a comprensión do contorno e das actividades das persoas.
- Explorar as técnicas que permiten obter elementos tridimensionais a partir de desenvolvementos no plano.
- Afacerse a planificar o traballo, tendo en conta as opinións de todos os membros do equipo.
- Avanzar na socialización e no desenvolvemento de habilidades para o traballo cooperativo.



Suxestións para a montaxe da maqueta

Códigos gráficos

- As liñas continuas de contorno indican por onde se deben cortar as pezas.
- - - - As liñas descontinuas indícanos por onde temos que pregar as pezas.
-  As solapas indican por onde se apegan as partes de cada peza.

Números e letras

Nas follas dos desenvolvementos existen edificios, valados..., que teñen un lugar específico na maqueta. Tamén hai árbores, coches..., que son de libre utilización.

Os elementos de localización determinada están numerados. O número que ten cada un deles atópase tamén na base da maqueta para que se identifique sen dificultade o lugar en que hai que apegalo.

Hai elementos que constan de dúas ou tres partes. Cada unha delas leva o mesmo número e unha letra (A, B, C...) que marca a zona de unión.

Círculos vermellos

Os círculos vermellos que aparecen nas solapas de pegado e na base da maqueta indican a orientación da fachada principal de cada edificio. Para apegar unha construción na posición correcta é suficiente con facer coincidir os círculos vermellos.



Montaxe dos obxectos de libre colocación

Estes obxectos –árbores e vehículos, principalmente– deben ser pregados polo eixe de simetría. A continuación, apegaranse, deixan-do libres as solapas da parte inferior, e, por último, recortaranse.

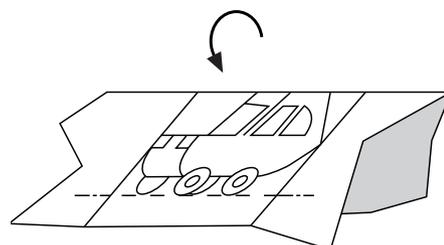
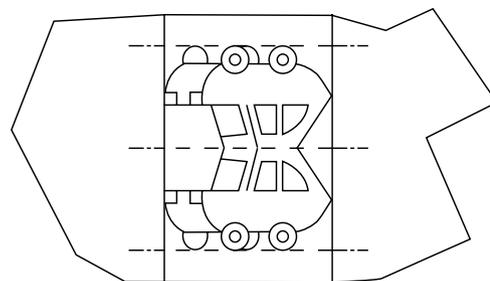
Montaxe dos edificios dunha soa peza

- **Pregado.** É conveniente marcar as liñas descontinuas cunha regra e un bolígrafo pola parte de atrás, para facilitar o seu pregado.
- **Apegado.** Unha vez pregadas todas as caras e as pestanas da peza, apegaranse as pestanas interiores do edificio.

Montaxe dos edificios de varias pezas

Nestes casos é conveniente realizar en primeiro lugar as pezas máis pequenas, seguindo o proceso descrito anteriormente.

Unha vez secas as pezas pequenas, apegaranse sobre a peza principal, aínda sen montar, pero xa pregada, e agardarase de novo a que seque para terminar de apegar.



Construción da maqueta

O proceso de construción da maqueta é o seguinte:

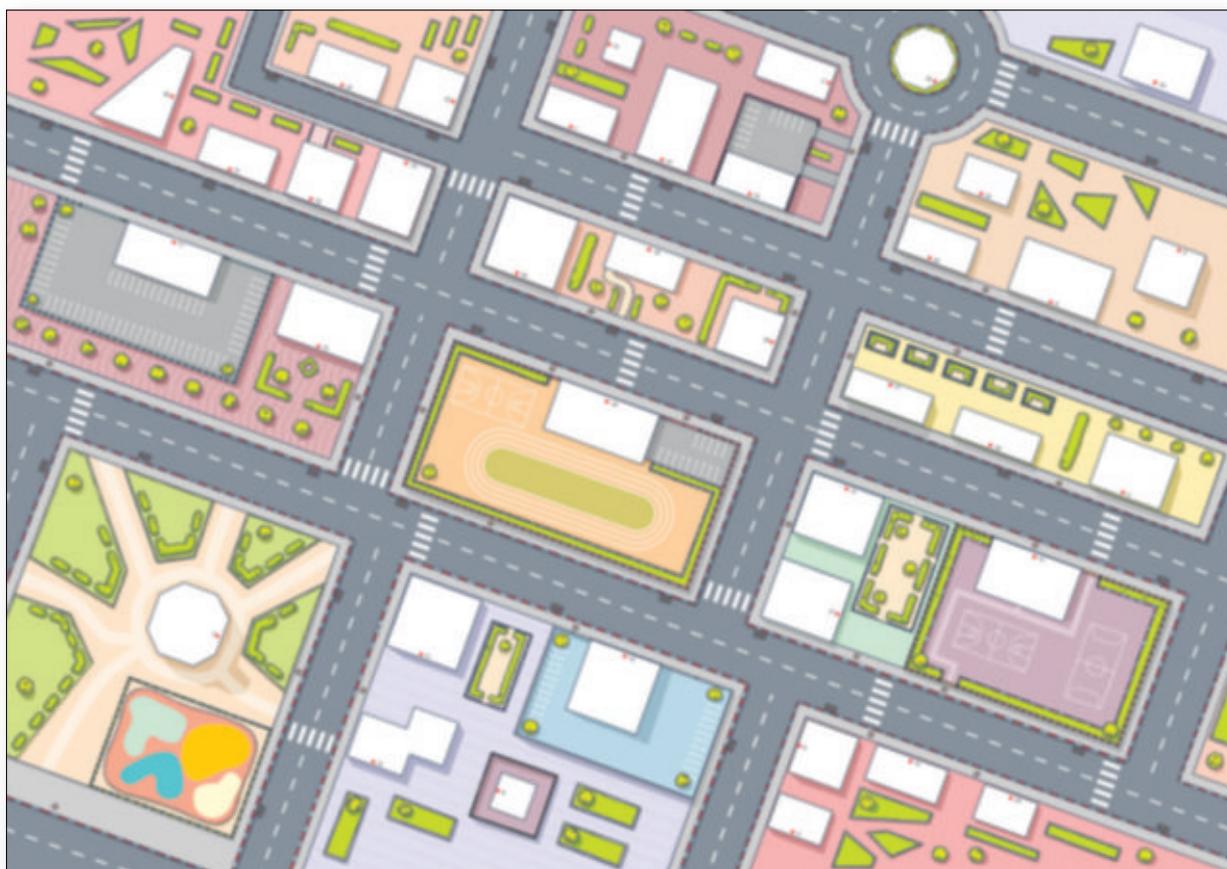
- 1. Apegado da base sobre un soporte ríxido**, que pode ser de madeira ou de cartón duro. Este soporte pode ter unhas dimensións iguais ás do plano base (70 × 100 cm) ou pode ser de maior tamaño se se pensan incluír outros elementos que non se encontren no caderno.
- 2. Colocación dos edificios.** Unha vez que se montaron os edificios, ordenaranse por números e identificarase no plano o lugar que lle corresponde a cada un. A continuación, poñerase pegamento nas solapas, prestando atención á posición dos puntos de cor vermella, que indican a orientación da fachada principal.

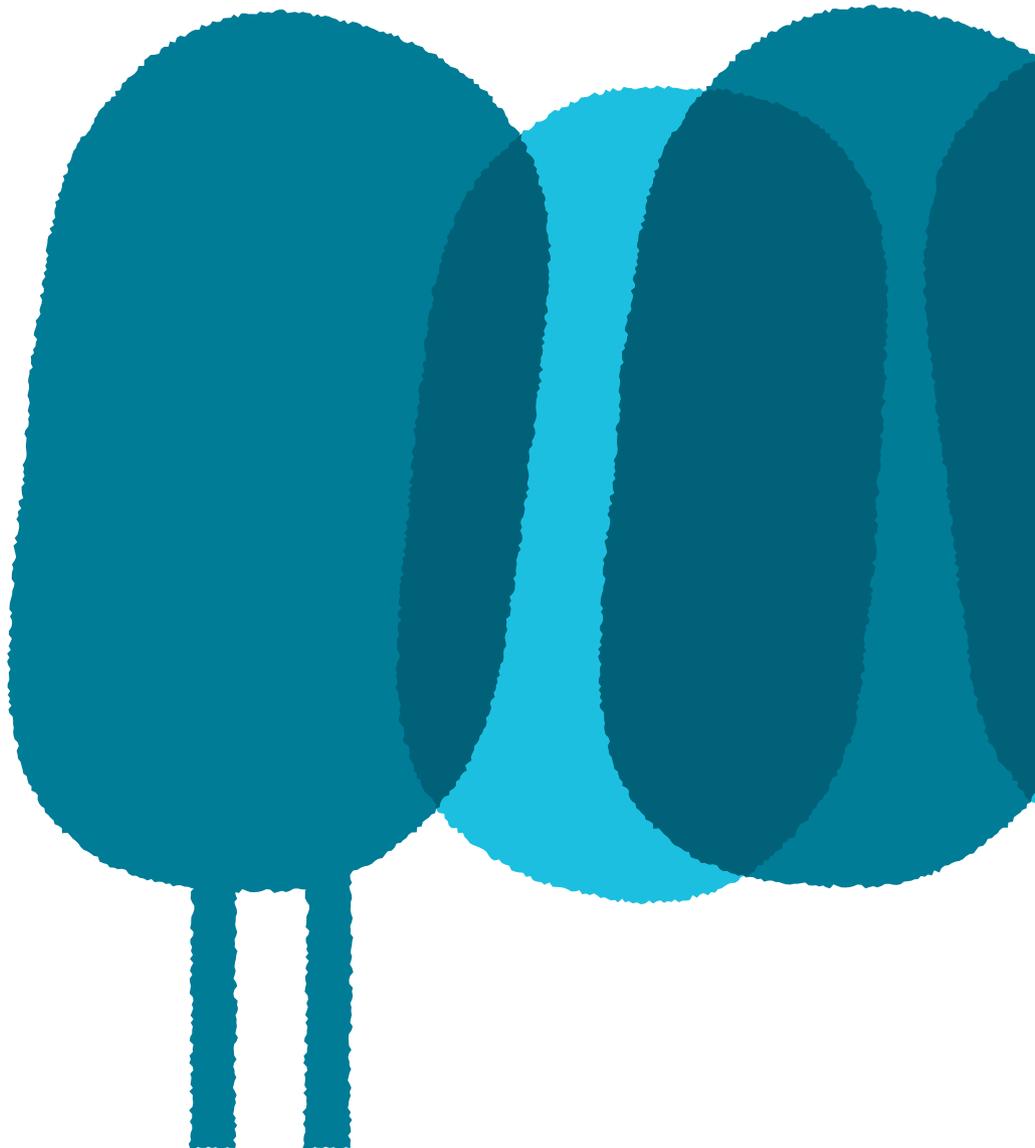
A orde de colocación dos elementos sobre o plano é moi importante, dado que nos permitirá maior liberdade de movementos.

- Débense colocar os edificios empezando polo centro e terminando polos extremos do plano.
- Hai que distribuír libremente os elementos sen numeración no plano. O seu lugar de colocación resulta indiferente.

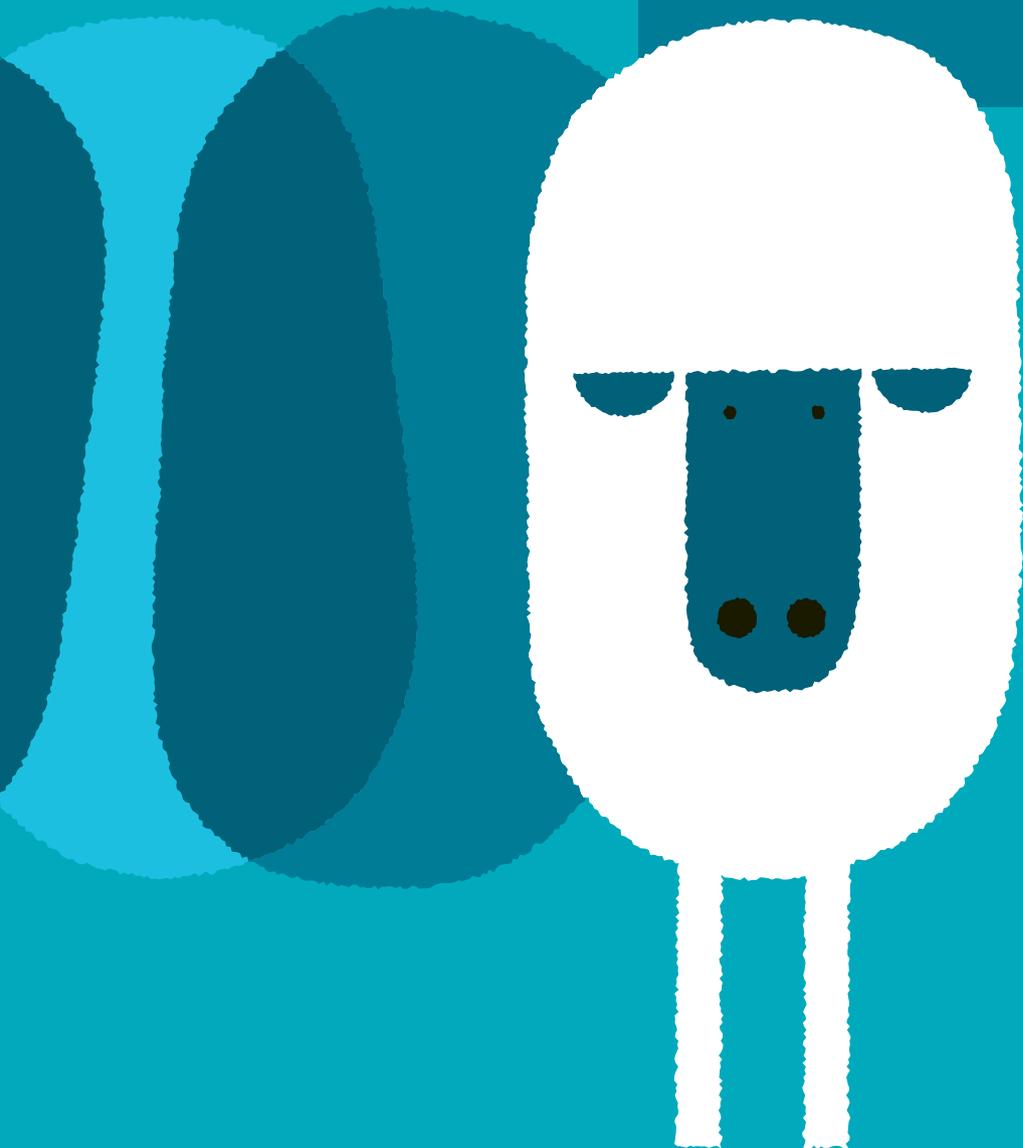
Ampliación da maqueta

Ademais dos elementos incluídos na maqueta, pódense engadir outros, realizados con plastilina, papel, arxila, cartón...





SUXESTIÓNS SOBRE AS UNIDADES



UNIDAD 1 ¡ADIÓS A LAS VACACIONES!

Presentación de la unidad

Partiendo del escenario que nos proporciona *¡Adiós a las vacaciones!*, los niños y niñas repasarán contenidos del curso anterior como los **diferentes paisajes** que pueden existir en el mundo, más allá del entorno inmediato que los rodea (la granja del abuelo, la cima del Vesubio, los Picos de Europa o una playa).

A partir de la lectura del cuento *Una acampada asombrosa*, los niños y niñas podrán reflexionar sobre cómo se sienten y actúan en determinadas situaciones. Profundizarán en conceptos fundamentales para el desarrollo emocional a estas edades, como son la noción de pertenencia a un grupo y la importancia que tienen en su vida las personas que están a su alrededor. Trabajando sobre estas ideas y conceptos, los iniciamos en la sensación de que forman parte de una comunidad y en lo primordial que resulta el **respeto a las diferencias** de todos aquellos que los rodean. Con la incursión en estos conceptos, estamos adelantando el campo de trabajo sobre el que se profundizará en la unidad 2. Las unidades que conforman este primer trimestre implican un fuerte componente de educación de las emociones, convivencia e integración con las personas que los rodean.

El texto poético, *El jardín de la Luna*, permite reflexionar junto a la clase acerca de los animales y plantas. Esto facilita que recuerden lo visto en el curso anterior acerca de ellos. Se pondrá especial énfasis en **las necesidades vitales de todo ser vivo**. El diálogo y el intercambio comunicativo sustentan la comprensión cada vez más completa del entorno y la interacción con este.

En Matemáticas, las alumnas y los alumnos retomarán nociones y conceptos vistos en el curso anterior y profundizarán sobre la medida del tiempo (el calendario y el reloj). Trabajarán con los números hasta el 99, así como con decenas y unidades, y con situaciones de suma y de resta.

El vídeo

Los aspectos que destacan son los siguientes:

- **Los personajes.** A través de ellos se ofrecen distintos puntos de vista en cuanto a los paisajes y lugares vistos en vacaciones. Esto permitirá a los alumnos y las alumnas proyectar sus intereses, deseos y preferencias individuales, expresarlos y reflexionar sobre ellos.
- **Las imágenes.** Permiten también dialogar sobre las formas en las que las personas manifiestan sus preferencias personales, sus gustos, sentimientos, etc.
- **Formulación de hipótesis.** A través del vídeo, los alumnos y alumnas podrán formular distintas hipótesis, dialogando sobre ellas, acerca de los lugares que han visitado en sus vacaciones.

Canción: Juntos estamos mejor

Si vamos de vacaciones,
haga frío o calor,
juntos estamos mejor.

En pandilla descubrimos
las montañas y los valles,
las ciudades y los ríos.

Juntos viajamos, jugamos,
aprendemos y reímos.
Disfrutarlo todos juntos
siempre es más divertido.

En casa o en el colegio,
llueva, nieve o haga sol,
juntos estamos mejor.

También tenemos vecinos,
un montón de familiares
y amigos muy divertidos.

Infinidad de personas
hay a nuestro alrededor;
compartir tiempo con ellas
nos hace sentir mejor.

Si estamos de vacaciones,
haga frío o calor,
juntos estamos mejor.

En casa o en el colegio,
llueva, nieve o haga sol,
juntos estamos mejor.

Las dimensiones del aprendizaje



Trabajo cooperativo. Para iniciar los aprendizajes cooperativos en el aula, comenzaremos creando un clima adecuado. Fomentaremos las rutinas propias de este aprendizaje que promuevan la cohesión grupal y la interacción en la clase, así como su adecuada organización.



Aprender a pensar. Los niños y niñas prestarán especial atención al establecimiento continuo de relaciones entre los personajes, los lugares, las acciones, las situaciones, etc., que se muestran en los textos, imágenes y actividades a lo largo de toda la unidad.



Creatividad. Se proponen actividades que incentivan a los alumnos y alumnas a expresar resultados con sus propios términos. Además, 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. 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 comprender críticamente. Las actividades propuestas impulsan al alumnado a reconocer los sentimientos y las emociones propias y ajenas.



Educación emocional. Resulta fundamental trabajar esta dimensión del aprendizaje desde principio de curso. Los niños y las niñas tienen que aprender a identificar y verbalizar sus propios sentimientos, y aprender a identificar lo que pueden sentir los demás y empatizar con ellos.

Presentación de la unidad

Abrimos la unidad con el vídeo que recoge una situación de colaboración entre los vecinos para lograr un fin común. Dentro de este contexto, tratamos los ámbitos de relación, la pertenencia a diferentes grupos sociales, el trabajo cooperativo y, por extensión, aquellos contenidos vinculados a las instituciones municipales, los servicios, los derechos y deberes, las normas de comportamiento, etc. Es decir, se otorga una gran importancia a la reflexión sobre la vertiente social del alumnado en el entorno inmediato.

Las tareas integradas profundizan en la idea de participación, organización de actividades y planteamiento de objetivos comunes en el vecindario.

En el cuento *Andrei y los animales* se destaca el respeto a las diferencias personales, así como la idea de que cada persona debe buscar el camino que le permita sentirse bien consigo misma y con los demás.

En Lengua, avanzamos progresivamente hacia el trabajo sistemático sobre los textos, con una gran diversidad de modelos y de temáticas. El texto se convierte en soporte de los aprendizajes y, a la vez, en recurso para el disfrute con el lenguaje. Asimismo, se plantea de forma regular el trabajo para mejorar la lectura en voz alta y la lectura expresiva.

En Matemáticas, recogemos aprendizajes previos y profundizamos en todos los bloques. Es de destacar que se inicia el aprendizaje de la resta llevando con el método de pasar una decena a unidades.

Las Ciencias de la Naturaleza proporcionan el soporte conceptual a la idea del bienestar personal, con el tratamiento de las funciones vitales, la salud, las necesidades básicas de las personas y el paso del tiempo.

En esta unidad, las Ciencias Sociales están especialmente vinculadas al contenido del vídeo y de las tareas integradas.

En definitiva, la unidad gira en torno al bienestar, a los hábitos que contribuyen a mejorar la salud física, emocional y social y al disfrute que supone compartir experiencias y espacios con los que nos rodean.

El vídeo

Los aspectos que queremos destacar son los siguientes:

- **Los personajes.** Se presta especial atención a la idea de que todas las personas, independientemente de su edad o sus cualidades, pueden participar en actividades de disfrute colectivo. En este sentido es aconsejable llamar la atención del alumnado sobre cada personaje que decide participar en la actividad, lo que puede aportar, su disponibilidad, etc.
- **Formulación de hipótesis.** Después de ver el vídeo, los alumnos y alumnas podrán formular hipótesis sobre lo que podría suponer para ellos participar en una actividad como la que se presenta.

Canción: Bailemos juntos

¡Hola, bienvenidos!
¿Os gusta bailar?
Pues acompañadnos
en este lugar.

Los martes y jueves
vamos a ensayar
a las cinco en punto.
¡No podéis faltar!

Y prepararemos
un baile especial
que será genial
para la ciudad...

Contad con nosotros
será divertido.
¡Haremos *street dance*,
está decidido!

Nosotros también
queremos bailar
y mostrar lo hermosa
que es nuestra ciudad.

Ahora estamos todos,
vamos a empezar.
¡Viva nuestro grupo
de puro *street dance*!

Las dimensiones del aprendizaje



Trabajo cooperativo. Esta unidad proporciona escenario a esta dimensión. Partiendo de la idea de que las personas pueden unirse para llevar a cabo proyectos en beneficio de la sociedad, se pueden plantear coloquios y formular hipótesis de participación en diferentes tareas en el ámbito de la escuela o de las administraciones locales próximas. Las actitudes de respeto a las opiniones de todos y la colaboración para conseguir fines comunes, deben orientar el trabajo a lo largo de esta unidad en particular y del curso en general.



Aprender a pensar. Los pilares fundamentales sobre los que descansará esta dimensión a lo largo de todo el curso son la reflexión sobre los aprendizajes, la idea de asentar las nuevas adquisiciones en los conocimientos previos, la sorpresa en el planteamiento de las cuestiones y el desafío a la hora de enfrentarse a la solución de las actividades.



Creatividad. La creatividad se aborda desde el desarrollo del pensamiento divergente, del razonamiento y de la búsqueda de soluciones diferentes a una situación. Las actividades no son cerradas en todos los casos y permiten, en muchas ocasiones, la reflexión y la elección de diferentes procesos de solución.



Comunicación. La comunicación impregna el tratamiento de todas las áreas, como proceso, como objetivo y como procedimiento de trabajo. Se abordan los aprendizajes de modo que los alumnos y alumnas construyen su conocimiento, lo expresan y utilizan el lenguaje como catalizador de sus avances.



Educación emocional. En esta unidad se destaca la pertenencia a diferentes grupos de relación, la vinculación personal con el entorno y el compromiso en la convivencia. Contribuye, por lo tanto, a la construcción del «yo social» de los alumnos y las alumnas.

Presentación de la unidad

En el contexto de un concurso de cocina y de los criterios que el jurado valorará para puntuar los platos, abordamos el tema de la alimentación y de la presencia de los medios de comunicación en la vida de las personas.

La tarea integrada *Artistas de los alimentos* proporciona una perspectiva diferente de la cocina: el disfrute de los alimentos desde el punto de vista de la estética visual, como aspecto que enriquece el valor de un plato. La tarea *El ganador del concurso* sirve de recopilación del contenido y plantea que los alumnos y alumnas puedan hacer sus propias valoraciones apoyándose en criterios tanto objetivos como de gustos personales.

En el área de Lengua Castellana, se presentan textos de distintas tipologías que contienen informaciones curiosas y sorprendentes y completan los contenidos curriculares propiamente dichos. La ortografía, el programa de escritura y la lectura expresiva en voz alta son tres de los pilares que sustentan los aprendizajes relacionados con el conocimiento de la Lengua.

En Matemáticas, seguimos destacando el trabajo sobre la resta llevando. En esta ocasión, se trabaja con el método tradicional para permitir la automatización del proceso.

En Ciencias de la Naturaleza, se tratan contenidos relacionados con la alimentación saludable, se estudian los alimentos desde el punto de vista de su origen y de sus propiedades nutritivas y se abordan los criterios de salubridad de los alimentos relacionados con la fecha de caducidad y las pautas de conservación.

En Ciencias Sociales, se tratan los medios de comunicación, la publicidad, el consumo responsable y el dinero. El desarrollo de la actitud crítica ante la publicidad debe ser uno de los objetivos de esta unidad que, además, se encuentra muy próxima a las fechas de Navidad.

El vídeo

Los aspectos que queremos destacar son los siguientes:

- **Los personajes.** El relato por parte de los personajes de las normas del concurso servirá para conversar con los estudiantes sobre aquellos aspectos del contenido que tratará la unidad.
- **Las imágenes.** Desde este epígrafe se pueden abordar algunos temas relacionados con los gustos televisivos de los alumnos y alumnas: qué programas les gustan más y por qué, cuál es su contenido, etc. Recordar la importancia de dedicar tiempo a diferentes actividades de ocio, como deportes, juegos colectivos de interior o exterior, etc.
- **Formulación de hipótesis.** Conversar sobre los alimentos favoritos de los niños y niñas y preguntarles si piensan que algunos de esos platos podrían ganar el concurso; pedirles que argumenten las respuestas.

Canción: Bailemos juntos

ESTRIBILLO.

*Aprender a cocinar
y mil platos preparar,
aprender a cocinar
y entre ollas disfrutar.*

Haré magia en la cocina
con pescados y con frutas,
con carnes, huevos y leche,
cereales y verduras.

ESTRIBILLO.

Prepararé macedonias,
canelones y gazpacho,
huevos rotos, estofados,
potaje y sopa de ajo.

ESTRIBILLO.

Luego, pondré un restaurante,
estará cerca del mar,
invitaré a todo el barrio
cada día a merendar.

ESTRIBILLO.

Las dimensiones del aprendizaje



Trabajo cooperativo. La reflexión colectiva sobre los hábitos de alimentación y de consumo estará presente a lo largo de toda la unidad. Será muy importante que los niños y niñas hablen sobre sus costumbres, sus gustos y sus deseos y que vayan contrastándolos con los de sus compañeros y compañeras. En este sentido, se estimulará especialmente la interacción entre iguales, como «recomendadores» de hábitos y costumbres saludables.



Aprender a pensar. Los procesos de pensamiento que permiten a los niños y niñas llegar a conclusiones que pueden interiorizar y conservar como propias son especialmente adecuados en esta unidad. Se trata de que relacionen situaciones de su vida cotidiana, en las que estén presentes los hábitos saludables, con el bienestar personal.



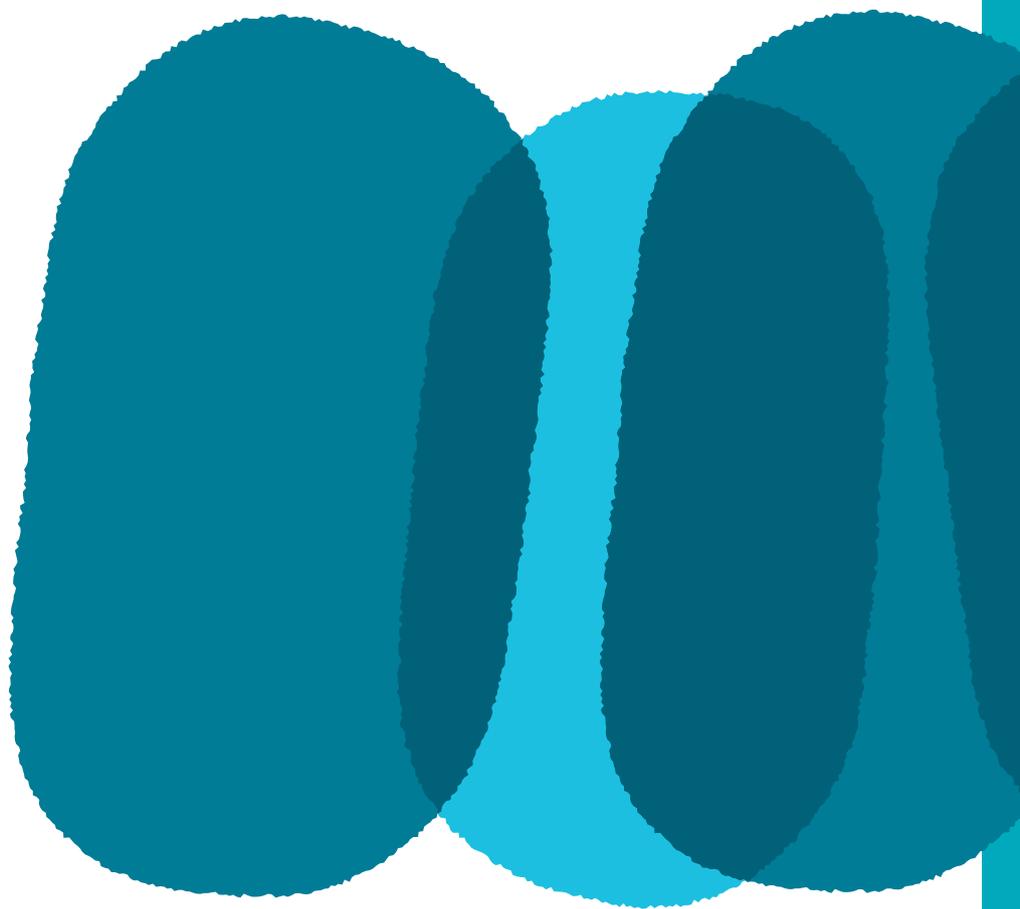
Creatividad. En este caso, se llama la atención sobre el hecho de que los criterios de creatividad se pueden aplicar a muchas situaciones diferentes y se pueden relacionar con los sentidos. El ejemplo serían los platos de un menú; su presentación, su mezcla de sabores, su textura... son aspectos que denotan creatividad y que pueden tener un efecto de sorpresa en quien los percibe.



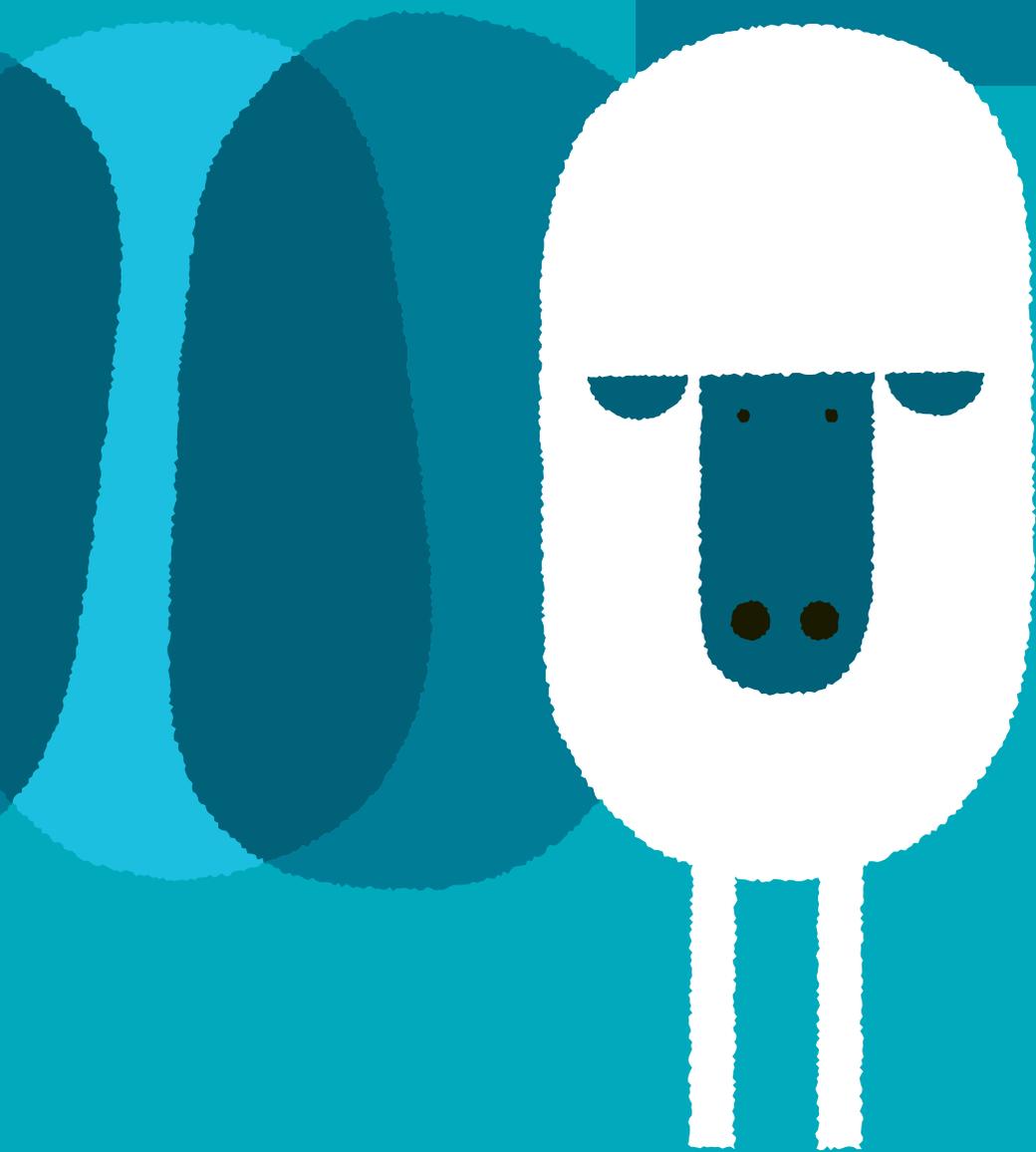
Comunicación. La comunicación tiene un papel protagonista en esta unidad. Los medios se estudian como vehículos de comunicación e información y se persigue que los niños y niñas desarrollen el espíritu crítico ante las informaciones que reciben desde diferentes soportes, incluida la publicidad.



Educación emocional. Esta unidad está vinculada a las actitudes personales y los hábitos que proporcionan bienestar a las personas. La educación emocional en este caso debería perseguir la introspección y la toma de decisiones conscientes para alcanzar ese bienestar.



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 linguaxe 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 leven a cabo nos proxectos globalizadores para que os nenos e as nenas sexan conscientes da repercusión que teñen as súas accións nas persoas e nos espazos que os arrodean.

Os proxectos globalizadores de segundo curso son os seguintes:

- 1. Proxecto globalizador do primeiro trimestre:** *Un contacontos para os pequenos.*
- 2. Proxecto globalizador do segundo trimestre:** *Noticias do noso planeta.*
- 3. Proxecto globalizador do terceiro trimestre:** *En busca da Idade Media.*

Proxecto globalizador do primeiro trimestre: *Un contacontos para os pequenos*

Presentación da actividade

O proxecto que presentamos é a preparación dun contacontos por parte dos nenos e das nenas de segundo para os seus compañeiros e compañeiras de Educación Infantil, participando e colaborando entre si.

O fin último deste proxecto é mellorar as relacións entre diferentes niveis educativos e implicar a todos os membros da comunidade educativa no proxecto educativo común.

É importante favorecer as situacións de convivencia na escola. Estas situacións proporcionarán coñecemento mutuo e empatía entre os diferentes grupos e individuos. A partir deste coñecemento, os estudantes máis vellos afaránse a respectar os máis pequenos e a facelos partícipes das súas experiencias. Este é un aspecto que hai que traballar nas aulas para que evolucionen en igualdade.

Neste proxecto a actividade verase enriquecida levando a cabo a fabricación dalgúns elementos sinxelos coa participación dos máis pequenos. Desta maneira, os alumnos e as alumnas de segundo comprenderán mellor as dificultades dos seus compañeiros e compañeiras de Educación Infantil e enfrontaranse á situación de ter que ensinarlles e compartir experiencias.

Os obxectivos do proxecto son os seguintes:

- Mellorar o coñecemento e as relacións entre alumnos e alumnas de diferentes niveis do centro.



- Implicar todos os colectivos do centro en proxectos educativos comúns.
- Desenvolver no alumnado actitudes de empatía e de colaboración con compañeiros e compañeiras de niveis educativos inferiores.
- Analizar conxuntamente a evolución do proxecto e os cambios de actitude que se produciron nas persoas participantes.
- Planificar e levar a cabo tarefas complexas en que interveña un gran número de persoas. Coordinar as propias accións coas do grupo, participar activamente e ter en conta os demais na toma de decisións.

Planificación

NOTA: Proponse este proxecto co conto *O soño de Lina* como punto de partida e suxestión, pero é posible que, durante o desenvolvemento, os alumnos e as alumnas prefiran elixir outra historia ou propoñer cambios nesta.

Esta actividade hai que planificala moi ben e con tempo suficiente porque implica a diferentes grupos do colexio e hai que conciliar os horarios e programacións de cada un deles, así como todas as actividades de preparación que farán falta.

O proceso de planificación podería ser o seguinte:

- Reunión da clase de segundo para presentar o proxecto e o conto. Explicar que hai que reunirse cos nenos e coas nenas de Educación Infantil para presentarles a actividade.

- Preparación da reunión cos pequenos e coas pequenas reflexionando sobre as cuestións que se poden abordar nela. Destacar que esta reunión servirá para coñecer cales son os gustos e os intereses do alumnado máis novo.
- Visita ás aulas de Educación Infantil para que se produza o primeiro contacto entre os nenos e as nenas de ambos os niveis. Anotar toda a información relevante para o proceso de preparación do proxecto.
- Traballo e adaptación do conto elixido.
- Planificación das tarefas que se deben levar a cabo para preparar o contacontos.
- Actividade propiamente dita.
- Recollida e valoración colectiva.



Conto **O soño de Lina**

Lina chegou á casa moi contenta. A profesora explicáralles como vivían os nenos e as nenas doutros países. Aínda que en cada lugar existen costumes diferentes, os nenos fan as mesmas cousas ca Lina: xogan, aprenden...

Esa noite, Lina non pode durmir. Despois de dar voltas e máis voltas na cama, érguese e mira pola ventá do seu cuarto. É unha noite preciosa e todo o ceo está cheo de estrelas.

—Esta noite é máxica. Gustaríame coñecer os nenos e as nenas de que nos falou hoxe a profesora —pensa Lina.

De repente, no cuarto xorde un resplandor, coma un lóstrego. Lina pecha os ollos e, cando os abre, encóntrase cunha señora gordiña toda vestida de azul. Arredor dela hai estreliñas pequenas que brillan e voan por todas as partes. A señora mira a Lina e ponse a falar rápido.

—Uf! Vaia viaxe! Veño toda chea de po de estrelas. Está fatal o transporte de fadas polo universo. Cada día hai máis tráfico. Ola, Lina. Que miras con eses ollos tan abertos?

A pobre nena está cada vez máis asustada.

—Quen é vostede e por que está no meu cuarto? —pregunta a nena.

—Eu son a túa fada madriña. Chamáchesme ti -responde a fada ofendida.

—Síntoo —descúlpase Lina en voz baixa.

A fada dille a Lina de súpeto:

—Ti querías coñecer todos os lugares de que falou a túa profesora, non é? Pois temos que bulir.

Nese momento, aparece no cuarto un precioso dragón de cores e a fada fai as presentacións:

—Lina, este é Lamberto, o meu dragón de transporte. Lamberto, esta é Lina.

Lina e a fada montan sobre o lombo de Lamberto e saen voando pola ventá. Viaxan a unha velocidade tremenda. Durante toda a noite, percorren o mundo montadas no fantástico dragón. Visitan infinidade de lugares e coñecen os nenos e as nenas que viven neles: unha nena inuit que vive nun iglú, un xaponés que vive nun precioso pagode, unha nena india que acaba de terminar a súa tenda e unha simpática nena africana que as convida a coñecer a súa choza feita de palla e barro. En cada lugar, Lina recolle un recordo que lle permitirá acordarse sempre dos seus novos amigos: unha pedriña que lle regala a súa amiga inuit, un anaquiño de madeira do pagode xaponés, unha bolsiña de coiro feito pola súa amiga india e un colar de arxila da súa amiga africana. Os seus mellores tesouros!

De volta á casa, Lina dorme sobre o lombo do dragón: está moi moi cansa. Cando chegan onda a ventá do seu cuarto xa está a amencer; a nena despídese da súa fada madriña cun bico. Despois, entra e coloca os seus tesouros sobre a mesa de noite.

De pronto, a mamá de Lina entra no cuarto. A nena esperta e frega os ollos. Vaia, foi todo un soño! A fada madriña; Lamberto, o dragón de cores; a viaxe... Todo, menos os agasallos dos seus amigos, que están alí sobre a mesa tal como ela os deixou.

Actividades previas

Unha vez que todos coñecen o conto, cómpre animar os alumnos e as alumnas a que acheguen ideas de elementos para acompañar e enriquecer a actividade do contacontos. Algúns exemplos poden ser:

- Disfraces para os narradores.
- Carteis coas escenas do conto e cos elementos máis significativos, que poden contribuír á mellor comprensión da historia.
- Elementos decorativos (unha imaxe do dragón, do iglú, do pagode...).
- Música ou cancións para acompañar o relato.
- Xogos inventados polos nenos e polas nenas de segundo para compartir cos de Educación Infantil.
- Actividades que se poidan realizar cos pequenos e coa pequenas despois do contacontos...

Decidir colectivamente os cambios que se van facer no conto e o resto de elementos que se van utilizar. Despois, elixir o narrador ou os narradores, os «técnicos de son e de imaxe» que van manexar as luces e van poñer a música, etc. Preparar entre todos un guión cos elementos que formarán parte da actividade e que todos os participantes deben coñecer.

A continuación, formar equipos e repartir o traballo para que cada grupo sexa responsable dunha parte.



Lembrar durante a preparación que os nenos e as nenas de Educación Infantil son pequenos e que as súas amizades de segundo curso se teñen que esforzar para preparar o contacontos de xeito que poidan entender ben a historia.

Será necesario facer varios ensaios para que todos os elementos se sincronicen adecuadamente.

Para rematar

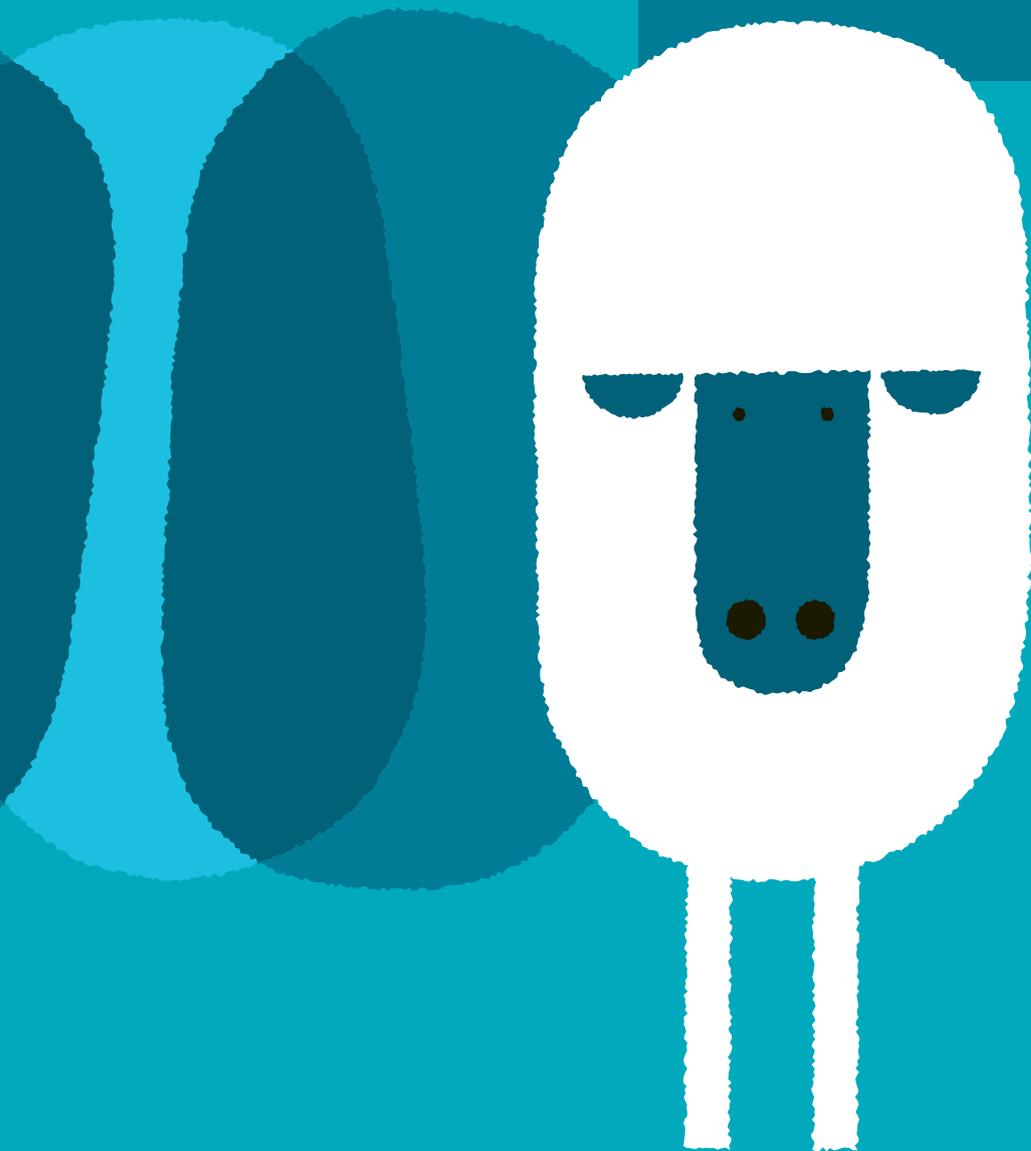
Ao finalizar o contacontos, os nenos e as nenas de segundo curso poden entregarlles aos de Educación Infantil fichas ou cartolinas para facer algún tipo de actividade sobre a historia. Será importante que colaboren todos xuntos para levala a cabo e que os máis vellos teñan moi presentes as dificultades que poden ter os pequenos para realizalas.

Finalmente, facer fotografías do grupo, do contacontos, dos nenos e das nenas traballando xuntos, das actividades, etc., para elaborar un álbum colectivo que se gardará alternativamente en cada unha das clases que participaron.

De volta á clase, comentar como foi a actividade, que é o que máis lles gustou da clase de Educación Infantil, o que lles sorprendeu, que outras actividades cren que poderían facer conxuntamente cos pequenos...



**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 cualificacións 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 proporciónanse:
 - 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, proporciónanse 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. Diseñadas 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.** Ofrécense 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 Lee el texto y responde.

Una tarde de sábado

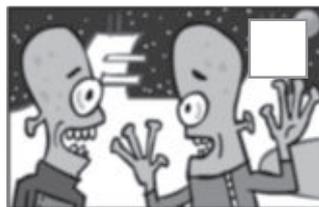
Ayer Alberto fue con sus primas Marta y Sofía a merendar. Como hacía calor, su tío los llevó a una heladería. Allí, los colores de los helados que se agolpaban en la vitrina hacían que fuera difícil elegir. Sin embargo, Alberto no lo dudó y pidió un cucurucho de fresa. ¡Es su sabor preferido! Marta dijo que iba a probar el de nata con nueces y Sofía eligió uno de chocolate.



Después de merendar, fueron todos juntos al cine a ver una película de extraterrestres. ¡Era muy divertida y los cuatro se rieron mucho!

De vuelta a casa, Alberto pensó que había sido una tarde estupenda y le dio las gracias a su tío.

- ¿Quiénes fueron al cine?
- ¿Qué película vieron?



- ¿Adónde fueron antes?
- ¿Quién es cada uno?



2 Escribe sus nombres.

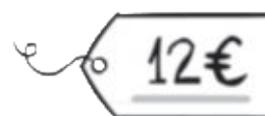








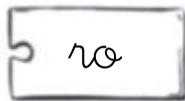




3 Une y forma palabras.







- ¿Cuántas sílabas tienen las palabras que has formado? Completa.

Tienen sílabas.

4 Completa con las letras que faltan.



lá ara



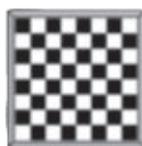
ho re



ca ana



ca a



ta ero



ta or

5 Observa y escribe dos nombres en cada caso.



Personas



Animales



Cosas



6 Escribe una oración sobre cada dibujo.



7 Copia separando las palabras y completa.

- MitíaviveeenMadrid.



Tiene

palabras.

- Todoslosdíasvoyalparque.



Tiene

palabras.

8 Coloca los signos de interrogación y el punto final donde sea necesario.



Cuántos años tienes

Tengo siete años



9 Copia cada oración cambiando la palabra destacada por otra que signifique lo contrario. Después, une con el dibujo que le corresponda.

Carla está **contenta**.



Inés lleva un lazo **oscuro**.



Alba está **despierta**.



10 ¿Cómo va vestido este personaje? Observa y escribe.



El payaso Bartolo

Nombre _____ Fecha _____

1 Rodea las monedas que necesitas para pagar.



2 Escribe el día de la semana correspondiente.

Ayer	Hoy	Mañana
_____	lunes	_____
viernes	_____	_____
_____	_____	miércoles

3 Completa los relojes para que representen la misma hora.



4 Rodea.

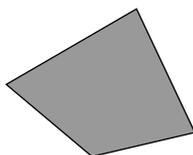
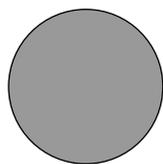
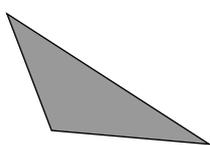
2 euros y 17 céntimos



1 euro y 68 céntimos



5 Relaciona.



cuadrado

cuadrilátero

círculo

rectángulo

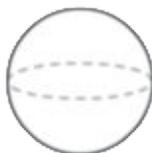
triángulo

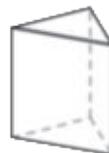
6 Escribe cada palabra en su lugar.

esfera cono pirámide cilindro prisma











7 Completa y escribe.

$$83 \begin{cases} \nearrow = \square \text{ D} + \square \text{ U} \\ \searrow = \square + \square \end{cases} \quad \blacktriangleright \quad \square$$

$$65 \begin{cases} \nearrow = \square \text{ D} + \square \text{ U} \\ \searrow = \square + \square \end{cases} \quad \blacktriangleright \quad \square$$

$$72 \begin{cases} \nearrow = \square \text{ D} + \square \text{ U} \\ \searrow = \square + \square \end{cases} \quad \blacktriangleright \quad \square$$

8 Completa con el número anterior y el posterior.

$\square \blacktriangleleft 69 \blacktriangleright \square$	$\square \blacktriangleleft 40 \blacktriangleright \square$	$\square \blacktriangleleft 37 \blacktriangleright \square$
$\square \blacktriangleleft 90 \blacktriangleright \square$	$\square \blacktriangleleft 79 \blacktriangleright \square$	$\square \blacktriangleleft 58 \blacktriangleright \square$

9 Ordena como se indica.

De menor a mayor

37 50 48 26

 $\square \bigcirc \square \bigcirc \square \bigcirc \square$

De mayor a menor

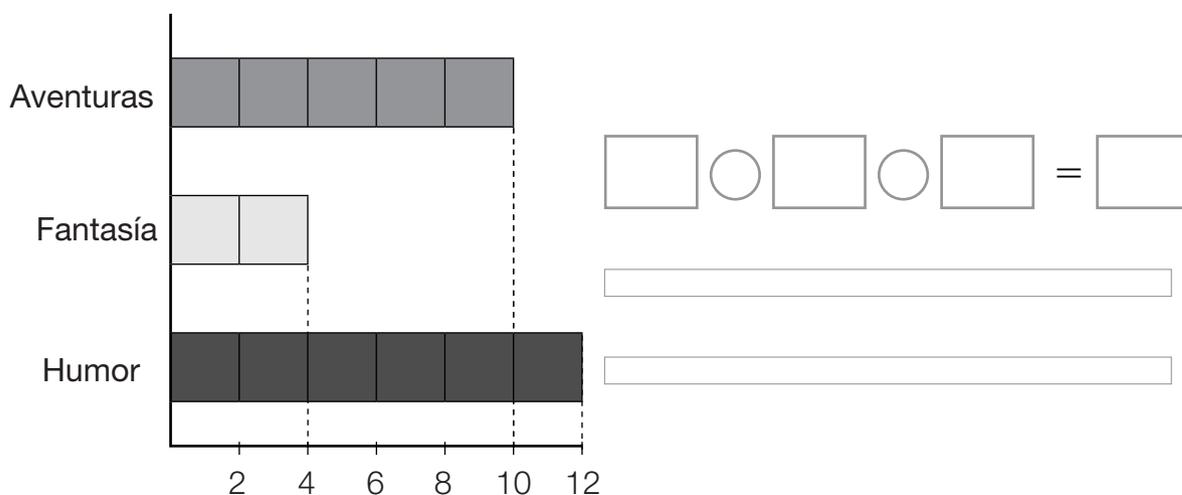
63 71 80 75

 $\square \bigcirc \square \bigcirc \square \bigcirc \square$

10 Resuelve.

$35 + 27$	$98 - 37$	$43 + 26$	$12 + 15 + 43$
$\begin{array}{r} \square \\ \bigcirc \square \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} \square \\ \bigcirc \square \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} \square \\ \bigcirc \square \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} \square \\ \square \\ \bigcirc \square \\ \hline \square \end{array}$

11 Observa el gráfico. ¿Cuántos libros tiene Manuel? Resuelve.



12 ¿Cuántos medios de transporte hay de cada clase? Cuenta y representa los datos.



<input style="width: 20px; height: 20px;" type="text"/>			
<input style="width: 20px; height: 20px;" type="text"/>			
<input style="width: 20px; height: 20px;" type="text"/>			
<input style="width: 20px; height: 20px;" type="text"/>			
<input style="width: 20px; height: 20px;" type="text"/>			
<input style="width: 20px; height: 20px;" type="text"/>			
<input style="width: 20px; height: 20px;" type="text"/>			
<input style="width: 20px; height: 20px;" type="text"/>			
<input style="width: 20px; height: 20px;" type="text"/>			
<input style="width: 20px; height: 20px;" type="text"/>			

Nome _____

Data _____

1 Le o texto e responde.

Campaíña

Campaíña era unha planta pequena que non erguía unha cuarta do chan. Gustáballe moito contar contos. Por iso, sempre estaba arrodeada de animalíños dispostos a escoitala.

Un día, un pardal díxolle preocupado:

–Ai, Campaíña! Un dos meus filliños rompeu unha á e non pode voar. Non poderías subir ata o niño e contarlle algún conto? Abúrrese moitísimo e está cada vez máis triste...

–Vouno intentar –prometeu Campaíña.

Daquela, a plantiña comezou a estirarse polo chan con moito esforzo. Cando chegou á árbore onde estaba o niño, agarrouse ao tronco e comezou a rubir por el pouco e pouco. De alí a un bo anaco e moito cansazo, chegou ata o niño.

–Ola! –saudou Campaíña.

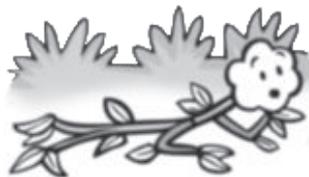
O pitiño, ao vela, púxose tan contento que comezou a cantar!

Daquela Campaíña decatouse de que cambiara: as súas follas agora tiñan forma de corazón e as súas flores diminutas medraran e tiñan forma de campá. Esa foi a recompensa pola súa bondade!



- Que era Campaíña?
- Como era?
- Que lle gustaba facer?
- A quen lle ía contar un conto?

2 Como está Campaiña cando chega ao niño? Arrodea a opción correcta e completa.



Ao chegar ao niño, as follas de Campaiña teñen forma de e as flores teñen forma de .

3 Que fixo o pardaliño ao ver a Campaiña? Marca.

Botouse a chorar.

Púxose a cantar.

Botouse a voar.

Chamou pola nai.

4 Fíxate en cantas palabras ten cada oración e escríbeas separándoas ben.

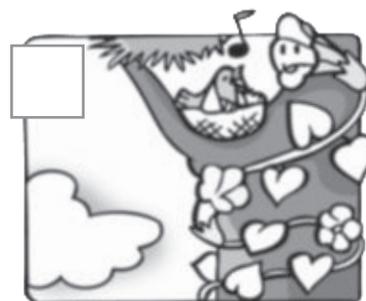
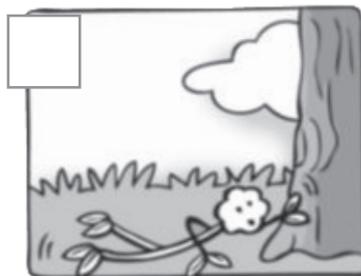
3 ► Campaiñacontabacontos.

6 ► Opequenopardalnonpodíavoar.

4 ► Campaiñaeraunhaplanta.

5 Numera a imaxe de cada oración.

1. Campaíña estírouse polo chan ata a árbore.
2. Campaíña rube polo tronco da árbore.
3. Campaíña chegou ao niño do pardal.



6 Arrodea de azul as vogais e de amarelo as consoantes de cada palabra.



X E S T A



S I L V A

7 Elix e completa o nome destes animais do bosque.

quí

co

zo

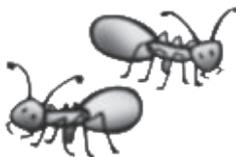
go

cer

gas



_____vo



formi_____



_____ello



es_____o



ouri_____



_____rrión

8 Pinta o cadro onde hai unha oración interrogativa.

Benvidos ao bosque!

Gústache o bosque?

9 Escolle a opción correcta segundo o debuxo e copia.

o paraugas



a planta



os paraugas

as plantas

o cunca



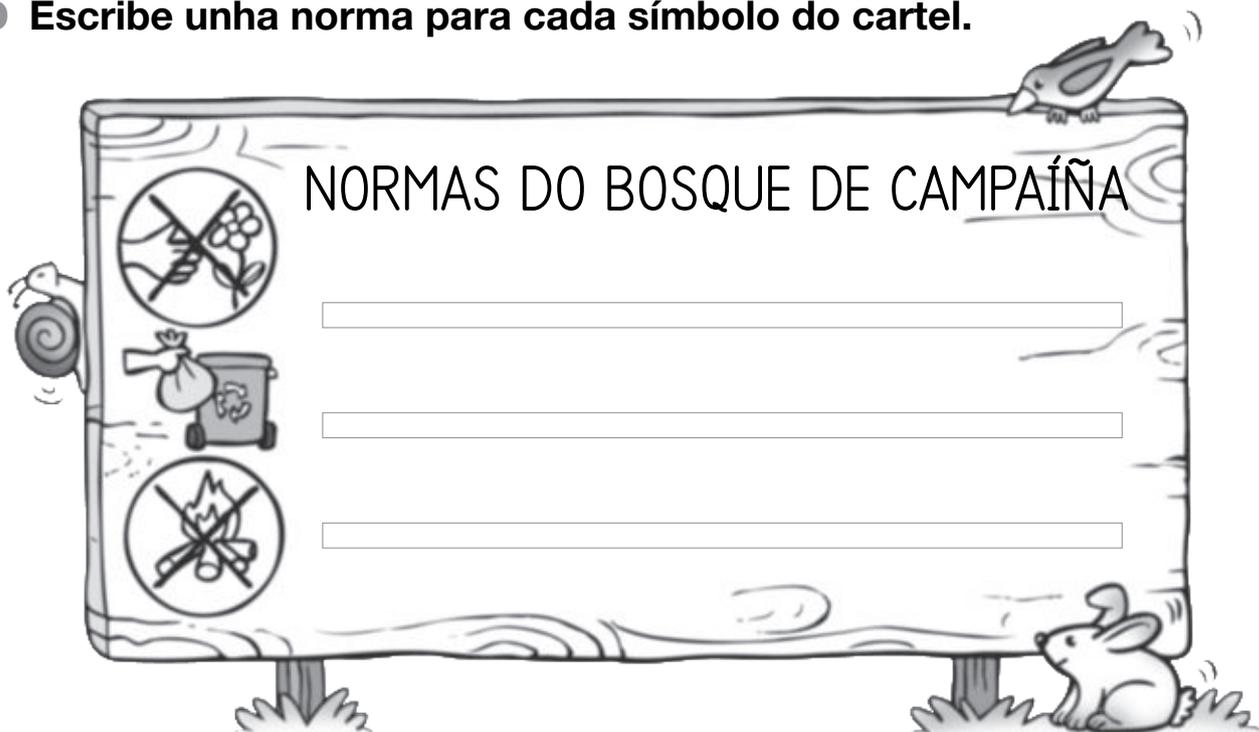
o culler



a cunca

a culler

10 Escribe unha norma para cada símbolo do cartel.

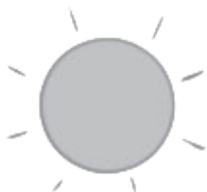


Avaliación inicial

Nome _____

Data _____

1 Arrodea os seres vivos.



2 Que sentido usan en cada caso?



3 Escribe as partes do corpo sinaladas.



4 Arrodea como se indica.

-  Con marrón: alimentos que se poden comer todos os días.
-  Con verde: alimentos que se deben tomar varias veces á semana.
-  Con laranxa: alimentos que se deben tomar poucas veces.



- Escribe o nome de tres alimentos que tomas todos os días.

5 Que fas para coidar a saúde? Marca.



Como san.



Como moitos doces.



Fago exercicio.



Dúchome a diario.



Bebo pouca auga.



Déitome cedo.

Nome _____

Data _____

1 Completa.

Chámome _____ . Teño _____

O meu coleccionista chámase _____

O meu mestre chámase _____

As miñas amigas son _____

2 Quen traballa no barrio? Arrodea.



3 Escribe onde corresponda.

vila

cidade

aldea



4 Arrodea os medios de transporte.



5 Observa o debuxo e escribe cada palabra no seu lugar.

río

montaña

vila

bosque



- Que tipo de paisaxe é? Marca.

Paisaxe de chaira.

Paisaxe de montaña.

6 Escribe no seu lugar.

auga salgada

auga doce



ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE*	ACTIVIDADES
Lee, comprende y resume un texto narrativo, identifica su estructura y entiende su progresión temática.	1
Escribe nombres de objetos y animales.	2, 3, 5
Aplica correctamente las normas ortográficas.	4
Escribe una oración con un número de palabras determinado.	6
Identifica el número de palabras que forman una oración.	7
Escribe los signos de interrogación en las preguntas.	8
Reconoce y utiliza antónimos.	9
Escribe textos utilizando un registro adecuado, respetando las normas gramaticales y ortográficas.	10

Soluciones

- 1** Alberto, Marta, Sofía y su tío. Respuesta gráfica (R. G.). Compruebe que el alumnado colorea el segundo dibujo. A una heladería. Marta; Sofía; Alberto.
- 2** manguera; pingüino; zapato; cepillo; carro; precio.
- 3** sombrero; cigüeña; trompeta. Tienen **3** sílabas.
- 4** lámpara; hombre; campana; cabra; tablero; tambor.
- 5** Respuesta modelo (R. M.). Personas: Carlos; Laura. Animales: gato; perro. Cosas: mesa; mochila.
- 6** Respuesta libre (R. L.). Compruebe que el alumnado escribe oraciones correctas y con sentido.
- 7** Mi tía vive en Madrid. Tiene **5** palabras. Todos los días voy al parque. Tiene **6** palabras.
- 8** ¿Cuántos años tienes? Tengo siete años.
- 9** R. M. Carla está **triste**. Inés lleva un lazo **claro**. Alba está **dormida**.
- 10** R. M. Lleva un pantalón de lunares, una chaqueta de cuadros, un gran lazo y unos enormes zapatos.

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

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE*	ACTIVIDADES
Maneja las monedas en situaciones cotidianas.	1, 4
Lee y representa horas en relojes y trabaja con tiempos transcurridos y unidades de tiempo.	2, 3
Reconoce algunos de los cuerpos geométricos.	5, 6
Lee, escribe y descompone números hasta el 99.	7, 8
Ordena grupos de números.	9
Realiza sumas en vertical.	10
Utiliza la suma y la resta en la resolución de problemas e interpreta gráficos de barras.	11, 12

Soluciones

- 1 R. G. Compruebe que el alumnado rodea las monedas adecuadas.
- 2 **domingo** → lunes → **martes**; viernes → **sábado** → **domingo**;
lunes → **martes** → miércoles.
- 3 R. G. Compruebe que el alumnado completa los relojes correctamente.
- 4 R. G. Compruebe que el alumnado rodea las monedas adecuadas.
- 5 R. G. Compruebe que el alumnado relaciona correctamente los cuerpos geométricos.
- 6 cilindro; prisma; esfera; cono; pirámide.
- 7 $83 = 8 \text{ D} + 3 \text{ U}$; $80 + 3 \rightarrow$ ochenta y tres.
 $65 = 6 \text{ D} + 5 \text{ U}$; $60 + 5 \rightarrow$ sesenta y cinco.
 $72 = 7 \text{ D} + 2 \text{ U}$; $70 + 2 \rightarrow$ setenta y dos.
- 8 **68-69-70; 39-40-41; 36-37-38; 89-90-91; 78-79-80; 57-58-59.**
- 9 $26 < 37 < 48 < 50$; $80 > 75 > 71 > 63$.
- 10 $35 + 27 = 62$; $98 - 37 = 61$; $43 + 26 = 69$; $12 + 15 + 43 = 70$.
- 11 $10 + 4 + 12 = 26$. Manuel tiene 26 libros.
- 12 R. G. Coches: 5; barcos: 3; aviones: 6; camiones: 4.

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

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE*	ACTIVIDADES
Le un conto coa pronuncia, a entoación e o ritmo axeitados.	1
Interpreta un texto narrativo e responde preguntas de comprensión.	1, 2, 3
Discrimina e interpreta, con ilustracións, escenas do conto que leu e ordena a secuencia temporal das accións.	2, 5
Interpreta símbolos asociados a normas de comportamento e escribe as normas.	10
Completa palabras coas grafías que representan os sons K, G, Z.	4
Identifica o signo de interrogación e coñece a súa función.	8
Discrimina as vogais e as consoantes en palabras dadas.	6
Identifica o xénero e o número en grupos nominais.	9
Identifica e separa correctamente as palabras que forman unha oración.	4
Copia oracións coidando a ortografía e axustándose ao espazo da pauta.	2, 4, 10

Solucións

- 1 Unha planta. Era moi pequena. Gustáballe contar contos. Ao pardaliño ferido.
- 2 Ao chegar ao niño, as follas de Campaiña teñen forma de **corazón** e as flores teñen forma de **campá**.
- 3 Púxose a cantar.
- 4 Campaiña contaba contos. O pequeno pardal non podía voar. Campaiña era unha planta.
- 5 2, 1, 3.
- 6 De azul: **XESTA**. De amarelo: **XESTA**.
De azul: **SILVA**. De amarelo: **SILVA**.
- 7 **cervo** / formiga / **coello** / **esquío** / ourizo / **gorrión**.
- 8 Teñen que pintar: Gústache o bosque?
- 9 os paraugas / a planta / a cunca / a culler.
- 10 Non cortes as flores. Bota o lixo no colector. Non fagas lume.

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

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE*	ACTIVIDADES
Observa e identifica seres vivos.	1
Identifica os sentidos que se utilizan en diversas situacións.	2
Identifica as principais partes do corpo humano.	3
Coñece os principios dunha alimentación saudable e a frecuencia adecuada da inxestión de alimentos.	4
Identifica e adopta hábitos saudables.	5

Solucións

- 1** Sol, neno, planta, caracol.
- 2** De esquerda a dereita: vista, olfacto, oído.
- 3** Cabeza, brazo, man, tronco, perna, pé.
- 4** Marrón: froita, aceite.
verde: polo, ovos.
laranxa: refresco e galletas.
 - R. L.
- 5** Como san. Fago exercicio. Dúchome a diario. Déitome cedo.

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

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE*	ACTIVIDADES
Coñece e escribe datos persoais.	1
Identifica profesións que desempeñan persoas do contorno.	2
Recoñece as diferenzas entre unha vila, unha aldea e unha cidade.	3
Recoñece distintos medios de transporte.	4
Identifica os elementos naturais e artificiais que configuran unha paisaxe.	5
Relaciona a auga doce cos ríos e a auga salgada co mar.	6

Solucións

- 1** R. L.
- 2** Varredora, policía.
- 3** De esquerda a dereita: aldea, vila, cidade.
- 4** Tren, avión, coche.
- 5** R. G.
 - Marcar paisaxe de montaña.
- 6** De esquerda a dereita: auga doce, auga salgada.

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

Evaluación unidad 1

Nombre _____ Fecha _____

1 Completa con *M* o *m*.

_____e duele la barriga. _____amá
_____e ha dado una _____edicina
y un suave _____asaje. _____añana
seguro que estaré _____ucho _____ejor.



2 Completa el abecedario con las letras mayúsculas y minúsculas que faltan.

A a		C c				
H h			K k			N n
	O o			R r		
			X x	Y y		

3 Une. Después, escribe las oraciones.

Marisa pasea

las uvas de postre.

Juan se comió

por la playa.

4 Copia separando las palabras.

Mitío Jorge escribe bonitos cuentos.

Este verano viajaremos a China.

5 Sustituye las palabras destacadas por otras que signifiquen algo parecido.

fatigada

valiente

El león es un animal muy **audaz**.

Irene estaba muy **cansada**.

6 Completa con seis letras mayúsculas.

Mi diario

Esta tarde he conocido a Rosa y a Jaime en el parque. Allí hemos jugado a hacer carreras. Lo hemos pasado tan bien que hemos quedado para mañana. Lo mejor de ir al parque es que se hacen amigos.

Evaluación unidad 1

Nombre _____ Fecha _____

1 Escribe separadas las dos oraciones de este texto.



Las luciérnagas son como escarabajos luminosos. Esta luz les sirve para comunicarse entre ellas.

1

2

2 Escribe dos palabras en cada caso.

Que empiecen por la cuarta letra del abecedario.

Que empiecen por la última letra del abecedario.

Que empiecen por vocal.

3 Escribe tres nombres propios de persona y tres de lugar.

4 ¿Qué idioma se habla en cada país? Escribe.

China ► Japón ►

Alemania ► Italia ►

5 Copia sustituyendo las palabras destacadas por otras que tengan un significado parecido.

El crucigrama es muy **sencillo**.

El ratón vivía **atemorizado** por el gato.

6 Subraya en cada caso si se debe escribir con mayúscula o minúscula.

El atleta se lesionó. Tuvo/tuvo que abandonar.

Entrenaba/entrenaba cada día un par de horas.

Nació en francia/Francia, pero solo habla español/Español.

7 Escribe una nota para tu padre con el siguiente mensaje.

Has ido a jugar con tu amiga Sara.

Papá:

Evaluación unidad 1

Nombre _____ Fecha _____

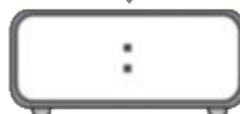
1 Observa y contesta.

¿Cuántos jueves hay este mes?

¿Qué días son domingo?



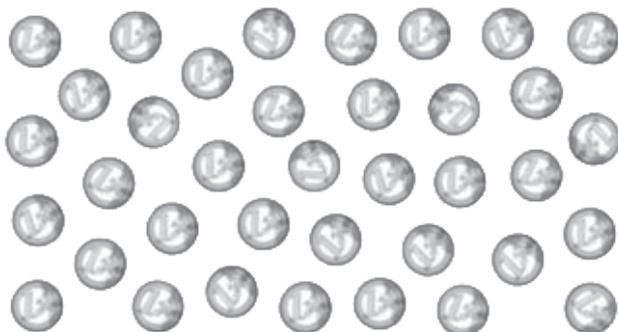
2 Completa estos relojes para que representen la misma hora.



3 Escribe el número anterior y el posterior.

◀ 29 ▶
 ◀ 72 ▶
 ◀ 85 ▶

4 Haz grupos de diez y completa.



decenas y unidades

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

5 Coloca los números y suma.

$17 + 12$	$26 + 13$	$25 + 43 + 14$	$27 + 16 + 4$
-----------	-----------	----------------	---------------

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

6 Coloca los números y resta.

$63 - 42$	$56 - 5$	$89 - 45$	$78 - 3$
-----------	----------	-----------	----------

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

7 ¿Cuántos cromos tienen entre los tres niños? Calcula.

Tienen

Evaluación unidad 1

Nombre _____ Fecha _____

1 Completa el calendario del mes de abril de este año.



¿En qué día de la semana acaba abril? _____

El día 15 de abril, Laura empezó las clases de natación, y 6 días antes hizo la matrícula. ¿Qué día hizo la matrícula Laura?

2 Ordena los siguientes números.

De menor a mayor: 25, 87, 36, 63 ▶ < < <

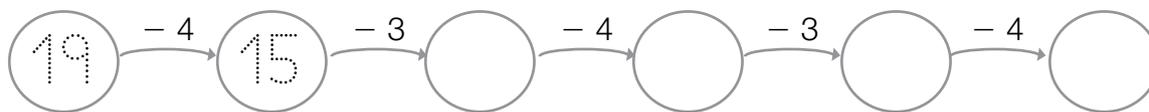
De mayor a menor: 87, 10, 43, 29 ▶ > > >

3 Suma los números en vertical y horizontal.

10	10	10	▶	<input type="text"/>
16	4	11	▶	<input type="text"/>
32	4	22	▶	<input type="text"/>
▼	▼	▼		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		

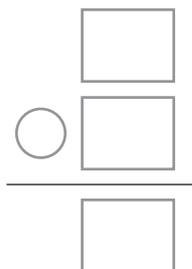


4 Completa esta serie.



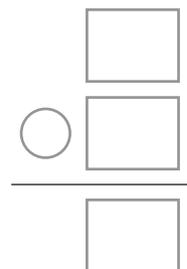
5 Lee y resuelve.

En el aeropuerto hay 52 personas. Llega un grupo de 16 niños. ¿Cuántas personas hay ahora en el aeropuerto?



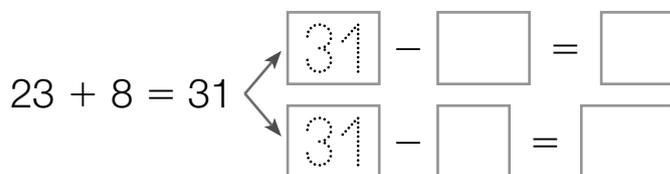
Hay _____

En el aeropuerto hay 68 personas. Se marchan 16 niños. ¿Cuántas personas quedan ahora?

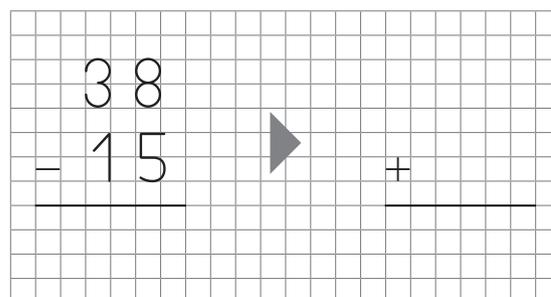
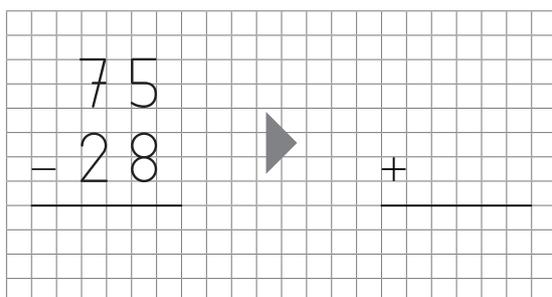


Hay _____

6 Escribe dos restas a partir de esta suma.



7 Calcula las restas. Después, compruébalas con sumas.



Avaliación unidade 1

Nome _____

Data _____

1 Pinta a orde correcta do abecedario.

ACBDFEGIHMNOLPQRSTUVWXYZ



ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ



2 Ordena as letras e escribe cada palabra.



lopeta



tator



decana

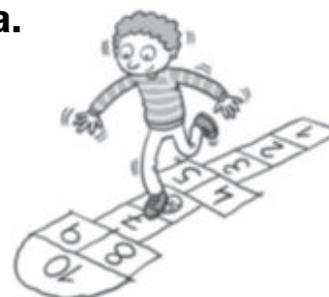
3 A que xoga? Completa coa palabra correcta.

mímica

mariola

birlos

Vicente xoga á _____

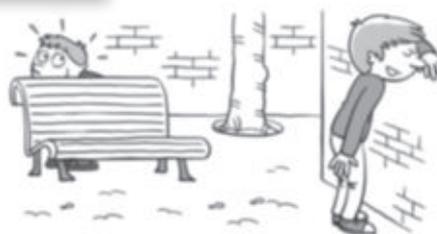


4 En que xogo se recita isto? Le e arrodea o xogo.

–Pita cega, ¿que perdiches?

–Unha agulla ou un dedal.

–Dá tres voltas arredor que xa os atoparás.



5 Completa as palabras con *ca, que, qui, co* ou *cu*.



_____nce

_____deira

_____lter

pa_____te

_____ello

6 Con que xoga cada un? Escribe.



► María xoga coa _____

Carlos _____



7 Que texto é unha postal? Marca e responde as preguntas.

Uxío:

Telefonou a túa amiga Ana e dixo que a chames cando chegues á casa para falar sobre o aniversario de Cristina. Eu volvo deseguida.

Deica agora,

Mamá

Oslo, 5 de decembro

Ola, Ana:

Escríboche desde Oslo, a capital de Noruega. Aquí vai moito frío, pero as paisaxes son preciosas. Xa che contarei.

Biquiños,

Martiño

Quen escribiu a postal? _____

Para quen a escribiu? _____

En que lugar estaba? _____

Avaliación unidade 1

Nome _____

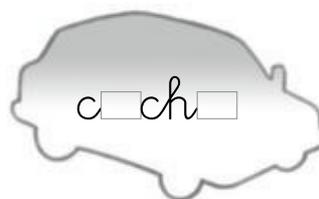
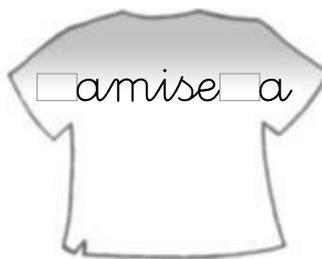
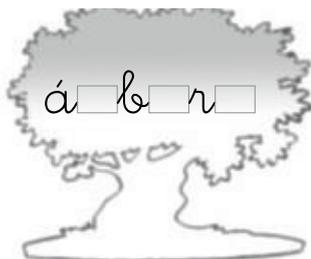
Data _____

1 Que é o abecedario? Marca.

- O conxunto de letras dunha lingua.
- As letras a, b e c.
- O conxunto de consoantes dunha lingua.



2 Completa as palabras seguintes coas letras que faltan.



3 Pinta unha letra si e outra non e escribe o nome do xogo.

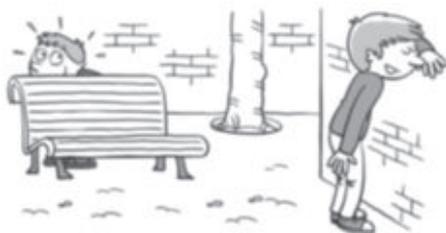


4 Como se chaman os xogos representados?

Escribe os seus nomes.







5 Completa as palabras con *ca, que, qui, co* ou *cu*.



6 Que fai? Escribe unha oración con este par de palabras.

quiosco	caramelos
---------	-----------



Carla

7 Que texto é unha postal? Marca e explica por que o sabes.

Uxío:
Telefonou a túa amiga Ana e dixo que a chames cando chegues á casa para falar sobre o aniversario de Cristina. Eu volvo deseguida.
Deica agora,
Mamá

Oslo, 5 de decembro
Ola, Ana:
Escríboche desde Oslo, a capital de Noruega. Aquí vai moito frío, pero as paisaxes son preciosas. Xa che contarei.
Biquiños,
Martíño

Seino porque

Nome _____

Data _____

1 Que precisan para vivir? Une.



substancias da terra

sol

auga

aire

alimento

2 Escribe o nome do órgano correspondente a cada sentido.



▶ _____

vista



▶ _____

oído



▶ _____

olfacto



▶ _____

tacto



▶ _____

gusto

3 Escribe o sentimento que reflicte cada cara.







Nome _____ Data _____

1 Explica por que as persoas, os animais e as plantas son seres vivos.

2 Contesta.

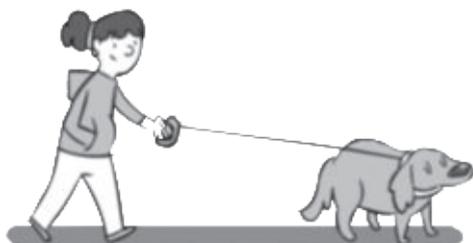
Con que sentido podemos recoñecer a forma dos obxectos?

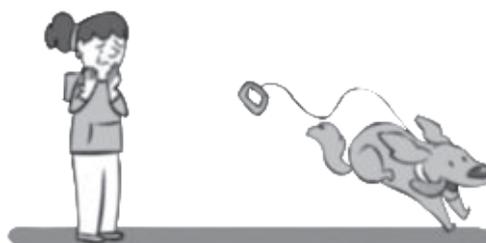
Con que sentido podemos saborear un amorodo?

Que sentido usamos para percibir o aroma dun perfume?

Que sentido utilizamos para gozar do canto dos paxaros?

3 Como se sente Mariña? Observa e escribe.





Nome _____ Data _____

1 Colorea as palabras que se refiren ás persoas con que convivimos.

tía

chofer

veciño

irmá

actriz

compañeiro

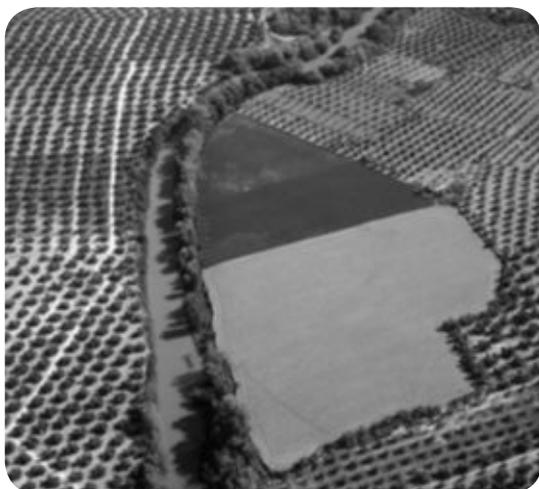
2 Contesta.

Que actividades realizas coas túas amigas e amigos?

Que actividades realizas no colexio?

En que tarefas da casa colaboras?

3 Observa a foto. Marca e responde.



Que tipo de paisaxe é?

De interior. De costa.

Como é o río?

Largo. Estreito.

É unha zona axeitada para

a agricultura? _____

Nome _____

Data _____

1 Escribe unha norma da túa casa sobre as tarefas domésticas.

2 Escribe unha norma do teu colexio durante o recreo.

3 Escribe dúas características de cada tipo de paisaxe.

Paisaxe de interior ► _____

Paisaxe de costa ► _____

4 Escribe onde corresponda.

hospitais	museos	granxas	hortas	autoestradas	gando
-----------	--------	---------	--------	--------------	-------

cidade

aldea

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba B	ACTIVIDADES
Aplica correctamente las normas ortográficas: letra inicial mayúscula.		1, 6
Completa las 27 letras del alfabeto en mayúscula y minúscula.		2
Une palabras para formar oraciones.		3
Separa palabras para formar oraciones.		4
Reconoce y utiliza sinónimos.		5

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba A	ACTIVIDADES
Identifica oraciones en un texto.		1
Escribe palabras con las letras del alfabeto indicadas.		2
Escribe nombres propios de persona y de lugar.		3
Aplica correctamente las normas ortográficas: diferencia el uso de mayúscula y minúscula.		6
Conoce el nombre de idiomas vinculados a los países donde se hablan.		4
Reconoce y utiliza sinónimos.		5
Escribe una nota adecuando el lenguaje a las características de esta tipología textual.		7

Soluciones

Prueba B

- 1 Me duele la barriga. **Mamá me** ha dado una **medicina** y un suave **masaje**. **Mañana** seguro que estaré **mucho mejor**.
- 2 **Aa, Bb, Cc, Dd, Ee, Ff, Gg, Hh, Ii, Jj, Kk, Ll, Mn, Nn, Ññ, Oo, Pp, Qq, Rr, Ss, Tt, Uu, Vv, Ww, Xx, Yy, Zz.**
- 3 Marisa pasea por la playa.
Juan se comió las uvas de postre.
- 4 Mi tío Jorge escribe bonitos cuentos.
Este verano viajaremos a China.
- 5 El león es un animal muy **valiente**.
Irene estaba muy **fatigada**.
- 6 Esta tarde he conocido a **Rosa** y a **Jaime** en el parque. **Allí** hemos jugado a hacer carreras. **Lo** hemos pasado tan bien que hemos quedado para mañana. **Lo** mejor de ir al parque es que se hacen amigos.

Prueba A

1. Las luciérnagas son como escarabajos luminosos. 2. Esta luz les sirve para comunicarse entre ellas.
- 2 R. M. **Dromedario, dado; zapato, zorro; armario, ojo.**
- 3 R. M. **Rocío, Carlota, Jaime; Sevilla, Londres, Francia.**
- 4 **Chino; japonés; alemán; italiano.**
- 5 R. M. El crucigrama es muy **fácil**.
El ratón vivía **asustado** por el gato.
- 6 El atleta se lesionó. **Tuvo** que abandonar. **Entrenaba** cada día un par de horas. Nació en **Francia**, pero solo habla **español**.
- 7 R. M. **Papá: Me he ido a jugar con Sara. Pablo.**

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba B	ACTIVIDADES
Maneja el calendario y contesta a preguntas a partir de él.		1
Representa horas en relojes analógicos y digitales.		2
Escribe el número anterior y posterior a un número de dos cifras.		3
Descompone números en decenas y unidades.		4
Calcula sumas sin llevar de dos cifras con números hasta 99.		6
Calcula sumas de tres sumandos llevando hasta 99.		6
Calcula restas sin llevar de dos cifras con números hasta 99.		7
Resuelve un problema de sumas de tres sumandos sin llevar.		8
Extrae datos de una viñeta para resolver un problema de suma.		8

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba A	ACTIVIDADES
Maneja el calendario y contesta a preguntas a partir de él.		1
Compara números de dos cifras y reconoce cuál es mayor o menor.		2
Calcula sumas sin llevar en vertical y en horizontal.		3
Escribe y resuelve restas llevando a partir de una suma.		6
Formas series numéricas descendentes aplicando un criterio de formación definido.		4
Resuelve un problema de sumas llevando de dos cifras.		5
Resuelve un problema de resta sin llevar de dos cifras.		5

Soluciones

Prueba B

- Cuatro. 1, 8 15, 22, 29.
- R. G. Compruebe que el alumnado representa las horas correctamente.
- 28-29-30; 71-72-73; 84-85-86.**
- 3 decenas y 7 unidades. $30 + 7 = 37$.
- $17 + 12 = 29$. $26 + 13 = 39$.
 $25 + 43 + 14 = 82$. $27 + 16 + 4 = 47$.
- $63 - 42 = 21$. $56 - 5 = 51$.
 $89 - 45 = 44$. $78 - 3 = 75$.
- $12 + 44 + 23 = 79$ ► Tienen 79 cromos entre los tres.

Prueba A

- R. M. En martes. El día 9 de abril.
- $25 < 36 < 63 < 87$. $87 > 43 > 29 > 10$.
- Vertical: 58, 18, 43; horizontal: 30, 31, 58.
- 19, 15, 12, 8, 5, 1.
- $52 + 16 = 68$ ► Hay 68 personas.
 $68 - 16 = 52$ ► Hay 52 personas.
- $31 - 23 = 8$; $31 - 8 = 23$.
- $75 - 28 = 47$ ► $47 + 28 = 75$.
 $38 - 15 = 23$ ► $23 + 15 = 38$.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba B	ACTIVIDADES
Recoñece a orde das letras que compoñen o abecedario galego.		1
Forma palabras ordenando as letras e co apoio da imaxe e escríbeas.		2
Coñece léxico relacionado cos xogos populares, escribe o nome dun xogo e asócioa cunha imaxe representativa.		3, 4
Coñece e aplica as normas de uso das grafías <i>c/qu</i> e escribe oracións con palabras que conteñen esas grafías.		5, 6
Identifica o texto dunha postal e xustifica a resposta.		7

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba A	ACTIVIDADES
Sabe o que é o abecedario.		1
Completa as letras que faltan nunha palabra co apoio dunha imaxe.		2
Identifica xogos populares e escribe o nome.		3, 4
Coñece e aplica as normas de uso das grafías <i>c/qu</i> e escribe oracións con palabras que conteñen esas grafías.		5, 6
Identifica o texto dunha postal e explica por que o sabe.		7

Solucións

Proba B

- 1 Cómpre colorear a segunda serie.
- 2 pelota / torta / candeia
- 3 Vicente xoga á **mariola**.
- 4 No xogo da pita cega. Colorear o segundo debuxo.
- 5 **quince** / **cadeira** / **culler** / **paquete** / **coello**.
- 6 María xoga **coa raqueta**.
Carlos **xoga co coche**.
- 7 Hai que marcar o segundo texto.
Escribiuna Martiño.
É para Ana.
Estaba en Oslo, Noruega

Proba A

- 1 O conxunto de letras dunha lingua.
- 2 **árbore** / **camiseta** / **coche**.
- 3 parchís.
- 4 a buxaina / a mariola / os agochos.
- 5 quince / cadeira / culler / paquete / coello.
- 6 Carla **merca caramelos no quiosco**.
- 7 Hai que marcar o segundo texto. RM.
Seino porque a escribiu desde lonxe e tena que enviar por correo.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba B	ACTIVIDADES
Recoñece as diferentes necesidades de distintos seres vivos.		1
Identifica e recoñece os órganos relacionados cos sentidos.		2
Identifica emocións e sentimentos.		3

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba A	ACTIVIDADES
Coñece as características dos seres vivos.		1
Identifica os sentidos que se utilizan en diversas situacións.		2
Identifica emocións e sentimentos e manifesta condutas empáticas.		3

Solucións

Proba B

- 1** Persoa e animal: sol, auga, aire, alimento.
Planta: substancias da terra, sol, auga, aire.
- 2** De esquerda a dereita: ollo, orella, nariz, man, lingua.
- 3** Alegría, sorpresa, tristeza.

Proba A

- 1** Porque nacen, medran, aliméntanse, reproducense, relaciónanse e morren.
- 2** Coa vista; co gusto; o olfacto; o oído.
- 3** Imaxe 1: Mariña séntese feliz; Mariña séntese triste.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba B	ACTIVIDADES
Recoñece persoas do contorno identificando con quen convive.		1
Expressa características das relacións familiares ou persoais.		2
Identifica unha paisaxe de interior e as súas características.		3

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba A	ACTIVIDADES
Coñece e expresa normas que melloran a convivencia no contorno.		1 e 2
Coñece e describe as características de diferentes tipos de paisaxes.		3
Identifica e clasifica distintos elementos das aldeas, das vilas e das cidades.		4

Solucións

Proba B

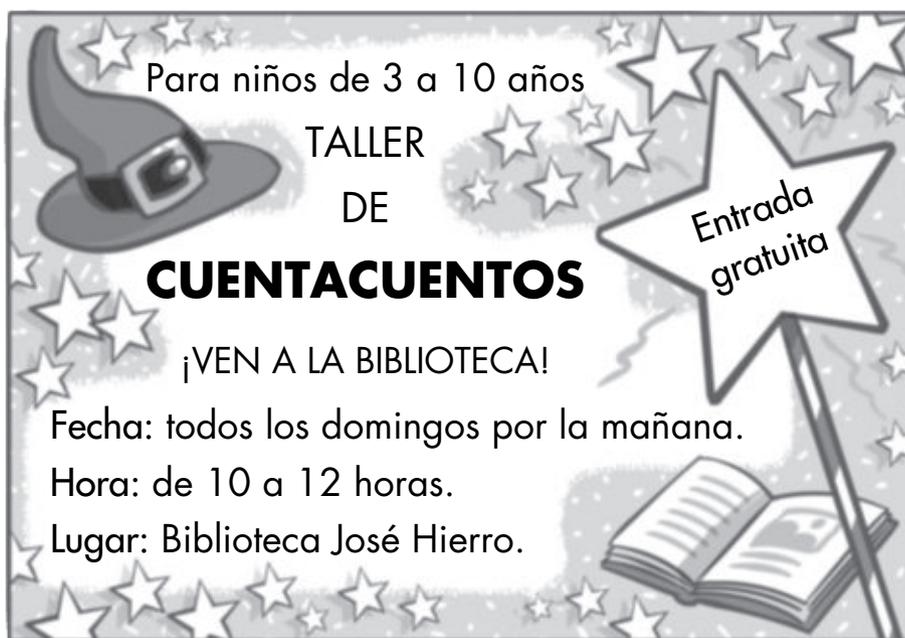
- 1** Tía, veciño, irmá, compañeiro.
- 2** R. L.
- 3** Marcar paisaxe de interior; estreito. Si.

Proba A

- 1** R. L.
- 2** R. L.
- 3** Están lonxe do mar e hai ríos.
Están preto do mar e hai praias.
- 4** Cidade: hospitais, autoestradas, museos.
Aldea: granxas, hortas, gando.

Nombre _____ Fecha _____

1 Lee. Después, contesta a las preguntas.



¿Qué anuncia este cartel?

¿Dónde tendrá lugar el taller de cuentacuentos?

¿A qué hora?

¿Qué día de la semana?

¿Cuánto cuesta la entrada?

2 Copia usando palabras que signifiquen lo contrario de las destacadas.

Me gustan los cuentos **largos**.

Juan llegó **temprano** a la fiesta.

El frigorífico está **vacío**.

3 Completa con *ca, co, cu, que* y *qui*.



ral



albari



racha



os

4 Completa en cada caso con la letra anterior y la letra siguiente.

◀ C ▶ ◀ F ▶ ◀ J ▶

◀ M ▶ ◀ R ▶ ◀ Y ▶

5 Ordena palabras para formar una oración.

películas Me las gustan piratas. de

Evaluación unidad 2

Nombre _____ Fecha _____

1 Escribe oraciones con estas palabras.

Sergio

moreno

rizado

pelo

Paula

pescado

carne

mercado

2 Copia las oraciones sustituyendo las palabras destacadas por otras que signifiquen lo contrario.

Tamara está muy **habladora** esta mañana.

Antonio es un payaso muy **aburrido**.

La hormiga es muy **trabajadora**.

3 Escribe palabras que contengan *ca*, *co* y *cu*.

ca

co

cu

4 Ordena las letras y completa las oraciones.

eqsuiadr



msoqutio



qrauaet



El bajó por una pendiente nevada.

La picadura de estaba infectada.

El tenista compró una .

5 Ordena estas palabras por orden alfabético.

margarita	amapola	nuez	pistacho
geranio	pensamiento	castaña	almendra

6 Describe a un compañero o compañera de clase.

¿Cómo es?

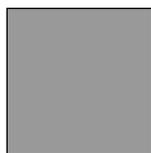
¿Cómo va vestido?

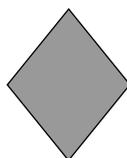
¿Cómo es su carácter?

Evaluación unidad 2

Nombre _____ Fecha _____

1 Escribe el nombre de estos polígonos.







2 Busca los números en la recta numérica y completa.



El número 73 está entre las decenas y .

La decena más cercana a 73 es .

El número 78 está entre las decenas y .

La decena más cercana a 78 es .

3 Suma. Después, contesta.

$$22 + 13 = \square$$

$$13 + 22 = \square$$

¿Se suman los mismos números?

¿Cómo es el resultado?

4 Completa.



$$\square \text{ C} + \square \text{ D} + \square \text{ U}$$

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

5 Suma.

①

$$\begin{array}{r} 24 \\ 5 \\ + 45 \\ \hline \square \end{array}$$

○

$$\begin{array}{r} 20 \\ 5 \\ + 57 \\ \hline \square \end{array}$$

○

$$\begin{array}{r} 34 \\ 11 \\ + 38 \\ \hline \square \end{array}$$

○

$$\begin{array}{r} 28 \\ 15 \\ + 4 \\ \hline \square \end{array}$$

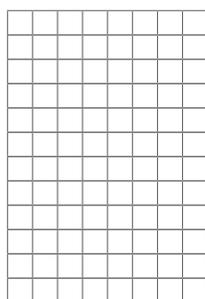
6 En una biblioteca han prestado esta semana 62 libros y 19 revistas. ¿Cuántos libros más que revistas han prestado?

○

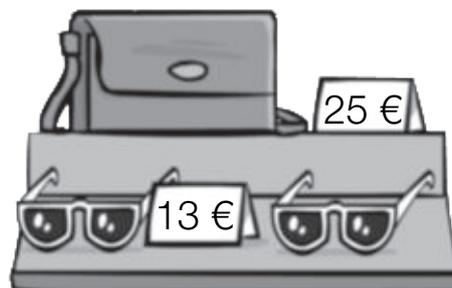
$$\begin{array}{r} \square \\ \square \\ \hline \square \end{array}$$


Solución ►

7 Carolina y Damián tenían 40 € y han comprado el bolso y las gafas. ¿Cuánto dinero les sobra?



□ ○ □ ○ □



Solución ►

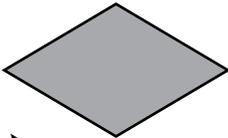
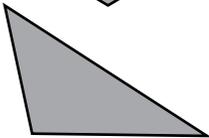
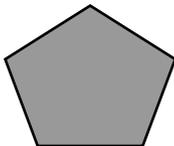
8 Escribe el número anterior y el posterior.

□ ◀ 99 ▶ □ □ ◀ 178 ▶ □ □ ◀ 150 ▶ □

Evaluación unidad 2

Nombre _____ Fecha _____

1 Relaciona cada polígono con el número de lados y de vértices que tiene.

3 lados		5 vértices
4 lados		4 vértices
5 lados		3 vértices

2 Relaciona.

Número	Decenas entre las que se encuentra	Decena más cercana
▼	▼	▼
56	20 y 30	20
24	80 y 90	60
87	50 y 60	90

3 Completa. Después, escribe cómo se lee este número.



	C +		D +		U
▼		▼		▼	
	+		+		

	▶	
--	---	--

Avaliación unidade 2

Nome _____ Data _____

1 Cantos golpes de voz pronuncias en cada palabra? Arrodea.

cantimplora 

1 2 3 4

rato 

1 2 3 4

formiga 

1 2 3 4

2 Ordena as sílabas e escribe cada palabra.

zá ma



gu a lla



cle bi ta ci



me ver



3 Cantas sílabas teñen? Copia cada palabra onde corresponda.

mochila barca sol margarida

1 sílaba ► _____

2 sílabas ► _____

3 sílabas ► _____

4 sílabas ► _____

4 Pinta as palabras que corresponden a instrumentos tradicionais da música galega.

tamboril

pandeireta

aturuxo

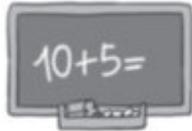
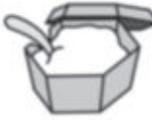
foliada

muiñeira

gaita



5 En cales destas palabras non soa o Z de zoo? Risca.

<input type="text" value="chourizos"/>		<input type="text" value="encerado"/>		<input type="text" value="cabaza"/>	
<input type="text" value="camisa"/>		<input type="text" value="azucres"/>		<input type="text" value="charca"/>	

6 Completa con z ou c as oracións seguintes.

ésar, aende a lu da coina, por favor.

O día one de deembro iremos ao oo.

Merquei uns apatos auis no entro
comerial.

7 Escolle as palabras que che sirvan para describir esta persoa e completa a descrición.

- actriz
- negros
- longo
- curta
- ondulado
- lisa
- roxa
- pencas
- sorrinte
- divertida
- triste

Xela é unha que fai
de pirata. Ten os ollos ,
o pelo e
de cor . Nas meixelas
destacan moitas .
É unha moza moi
 e sempre
está .



Avaliación unidade 2

Nome _____

Data _____

1 Cantas sílabas ten cada palabra? Escribe con número.

moble

agulla

pelicano

caderno

flor

teléfono

2 Escribe o nome de cada debuxo no lugar que corresponda da táboa.



1 sílaba	2 sílabas	3 sílabas	4 sílabas

3 Une as sílabas e escribe as palabras.

ca

ra

rra



gui

dei

col



ca

ta

ra





4 Marca a afirmación correcta.

O tamboril é un instrumento de percusión.

O tamboril é a persoa que toca o tambor.

O tamboril é un baile tradicional galego.



5 Completa coas dúas letras que faltan e descubre a mensaxe.

Marilu , non esque as comprar
ereais sen a uce e unhas no es.

6 Copia substituíndo os debuxos por palabras.

Un  comeu as  da horta.

Roi ten **5** anos e a irmá ten **10**.

7 Completa a descrición de Xela, a pirata, inventando os datos que cumpra.

Xela é .

Ten os ollos .

O seu pelo é ,

e .



- Con que tres palabras poderías describir o carácter de Xela?
 Subliña.

delgada atrevida simpática alta valente

Nome _____

Data _____

1 Completa.

Os son duros e ríxidos e forman o esqueleto. Únense entre si polas . Os son elásticos e recobren o esqueleto.

2 Escribe o nome de tres músculos.

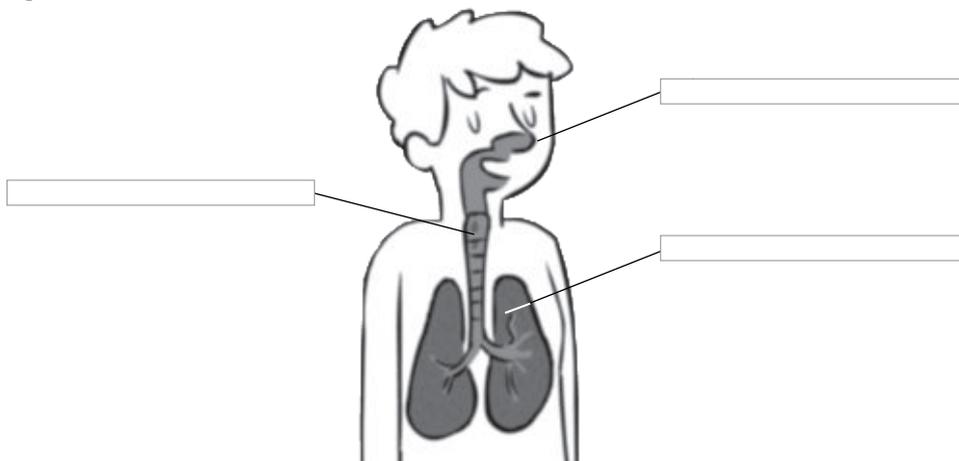
1.

2.

3.



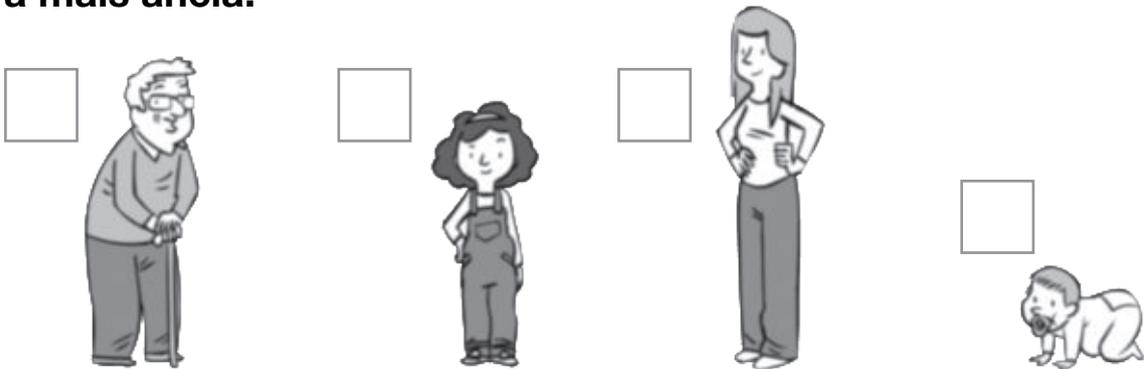
3 Completa o debuxo cos nomes dos órganos do aparello respiratorio. Despois, marca o camiño que segue o aire cando entra no noso corpo ao respirar.



4 Completa as oracións.

Usamos os dentes para
 e a comida. E a lingua para
 mesturar os alimentos coa
 Cando tragamos, a comida pasa polo
 e chega ao .

5 Numera en orde estas persoas da máis nova á máis anciá.



6 Quen cuida o seu corpo? Marca.



7 Elabora un plan saudable.

Duchareime . Lavarei
. Farei exercicio
 Durmirei horas.

Nome _____ Data _____

1 Para que serven os ósos, articulacións e músculos? Une.

- | | | | |
|------------------|---|---|--------------------------|
| Os ósos | • | • | permiten dobrar o corpo. |
| As articulacións | • | • | forman o esqueleto. |
| Os músculos | • | • | permiten mover o corpo. |

2 Escribe nomes de ósos do noso corpo.

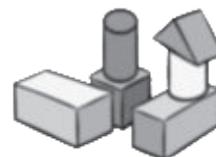
Cabeza	_____
Tronco	_____
Extremidades	_____

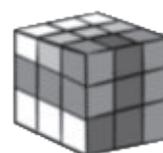
3 Que pasaría se desaparecesen os ósos? Explica.

4 Escribe V (verdadeiro) e F (falso).

- Para medrar e estar sas, as persoas temos que respirar e alimentarnos.
- Ao comer, os alimentos entran no noso corpo pola boca.
- O aire entra pola boca ou polo nariz e pasa directamente aos pulmóns.
- Usamos os dentes para mesturar a comida coa saliva.
- Nunha respiración correcta expúlsase o aire polo nariz.

5 Arrodea o xogo máis apropiado para a idade de cada neno. Explica a resposta.







6 Escribe dúas cousas que cambiaron no teu corpo ao medrar.

7 Cal destes comportamentos é saudable? Marca e explica por que.





Nome _____

Data _____

1 Arrodea tres cousas que non deberían faltarlle a ningún neno nin a ningunha nena.

casa

traballo

auga potable

escola

lambetadas

roupa

2 Pensa nun dereito dos nenos e das nenas e completa.

Todos os nenos e as nenas temos dereito a

_____.

3 Marca a resposta correcta en cada caso.

A cidade, a vila ou a aldea onde vivimos é a nosa...

localidade.

casa.

As persoas que dirixen o concello son...

os veciños.

o alcalde ou a alcaldesa e os concelleiros e as concelleiras.

O concello organiza...

os servizos municipais.

o funcionamento do colexio.

A iluminación das rúas é...

un servizo municipal.

un servizo das familias.

4 Quen realiza estes servizos na túa localidade? Escribe.

Dirixen o concello	<input type="text"/> <input type="text"/>
Varren as rúas	<input type="text"/> <input type="text"/>
Coidan os parques	<input type="text"/> <input type="text"/>
Apagan os incendios	<input type="text"/> <input type="text"/>
Encárganse da seguridade	<input type="text"/> <input type="text"/>

5 Marca os servizos municipais.

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> Avións. | <input type="checkbox"/> Cines. |
| <input type="checkbox"/> Limpeza das rúas. | <input type="checkbox"/> Coidado de persoas. |
| <input type="checkbox"/> Reparación de mobiliario urbano. | <input type="checkbox"/> Autobuses públicos. |
| <input type="checkbox"/> Coidado de parques e xardíns. | <input type="checkbox"/> Lavado de coches. |

6 Escribe o nome de tres equipamentos que hai na zona onde vives.

Equipamentos	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>

Nome _____ Data _____

1 En que son iguais? En que son diferentes? Escribe.



2 Completa.

O concello dunha está formado polo ou pola , e . O ofrécelles aos habitantes instalacións e organiza a recollida do .

3 Escribe o que fan estas persoas para mellorar a vida da localidade.



4 Quen elixe o goberno da localidade?

5 Completa esta ficha cos equipamentos do teu barrio ou localidade.

Nome da localidade:

Nome dun equipamento para aprender:

Nome dun equipamento para facer deporte:

Nome dun equipamento para pedir prestado un libro:

Nome dun equipamento para te divertir:

6 Explica como cres que poden coidar o parque.



ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba B	ACTIVIDADES
Lee y comprende un cartel.		1
Reconoce y utiliza antónimos.		2
Aplica correctamente las normas ortográficas: uso de <i>ca</i> , <i>co</i> , <i>cu</i> , <i>que</i> y <i>qui</i> .		3
Conoce el orden de las letras del alfabeto.		4
Ordena palabras para formar oraciones.		5

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba A	ACTIVIDADES
Escribe oraciones con palabras determinadas.		1
Reconoce y utiliza antónimos.		2
Escribe palabras con <i>ca</i> , <i>co</i> y <i>cu</i> .		3
Aplica correctamente las normas ortográficas: <i>que</i> y <i>qui</i> .		4
Ordena letras para formar palabras.		4
Elige la palabra adecuada para completar oraciones.		4
Ordena palabras alfabéticamente.		5
Produce textos descriptivos a partir de unas preguntas.		6
Escribe oraciones para describir a personas física y psíquicamente.		6

Soluciones

Prueba B

- 1 Un taller de cuentacuentos. En la Biblioteca José Hierro. De 10 a 12 horas. Los domingos. Nada, es gratuita.
- 2 Me gustan los cuentos **cortos**. Juan llegó **tarde** a la fiesta. El frigorífico está **lleno**.
- 3 **caracol**; **albaricoque**; **cucaracha**; **quiosco**.
- 4 **BCD, EFG, IJK, LMN, QRS, XYZ**.
- 5 Me gustan las películas de piratas.

Prueba A

- 1 R. M. Sergio tiene el pelo moreno y rizado. Paula compró carne y pescado en el mercado.
- 2 Tamara está muy **callada** esta mañana. Antonio es un payaso muy **divertido**. La hormiga es muy **vaga**.
- 3 R. M. **camino**, **máscara**; **cometa**, **locomotora**; **cuchara**, **escudo**.
- 4 **esquiador**, **mosquito**, **raqueta**. El **esquiador** bajó por una pendiente nevada. La picadura de **mosquito** estaba infectada. El tenista compró una **raqueta**.
- 5 **almendra**, **amapola**, **castaña**, **geranio**, **margarita**, **nuez**, **pensamiento**, **pistacho**.
- 6 R. L.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba B	ACTIVIDADES
Reconoce el nombre de los cuadriláteros.		1
Identifica la decena más cercana en una representación gráfica y numérica.		2
Determina el número anterior y posterior a un número dado.		8
Descompone números en centenas, decenas y unidades.		4
Calcula sumas sin llevar de dos cifras.		3
Deduce la propiedad conmutativa de la suma.		3
Calcula sumas de tres sumandos llevando hasta 99.		5
Resuelve un problema de la vida cotidiana con restas llevando de dos cifras con números hasta 99.		6
Resuelve un problema de dinero con restas sin llevar de dos cifras con números hasta 99.		7

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba A	ACTIVIDADES
Relaciona correctamente polígonos con su número de lados y de vértices.		1
Coloca un número entre las decenas en las que se encuentra y la más cercana.		2
Descompone números en centenas, decenas y unidades y escribe sus nombres.		3
Resuelve un problema de la vida cotidiana con restas llevando de dos cifras con números hasta 99.		4, 5
Resuelve un problema de la vida cotidiana con sumas llevando de dos cifras con números hasta 99.		5
Recoge datos de un dibujo para resolver un problema.		5

Soluciones

Prueba B

- 1 Cuadrado, rombo, rectángulo.
- 2 70 y 80. 70. 70 y 80. 80.
- 3 $22 + 13 = 35$. $13 + 22 = 35$. Sí. El mismo.
- 4 1 C + 2 D + 2 U. $100 + 20 + 2 = 122$.
- 5 $24 + 5 + 45 = 74$. $20 + 5 + 57 = 82$.
 $34 + 11 + 38 = 83$. $28 + 15 + 4 = 47$.
- 6 $62 - 19 = 43$ ► 43 libros más.
- 7 $25 + 13 = 38$. $40 - 38 = 2$. Les sobran 2 euros.
- 8 **98-99-100; 177-178-179; 149-150-151.**

Prueba A

- 1 R. G. Compruebe que el alumnado relaciona correctamente los polígonos con sus lados y sus vértices.
- 2 56 ► 50 y 60 ► 60; 24 ► 20 y 30 ► 20; 87 ► 80 y 90 ► 90.
- 3 1 C + 5 D + 7 U. $100 + 50 + 7 = 157$.
157 ► ciento cincuenta y siete.
- 4 $56 - 37 = 19$ ► Hay 19 pasteles de nata menos.
- 5 $58 - 35 = 23$ ► Le sobrarán 23 euros.
 $28 + 14 = 42$ ► Se ha gastado 42 euros.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba B	ACTIVIDADES
Sabe o que é unha sílaba e identifica as sílabas das palabras dadas.		1
Ordena as sílabas das palabras e escríbeas.		2
Clasifica as palabras segundo o número de sílabas.		3
Coñece vocabulario de instrumentos tradicionais da música galega.		4
Identifica palabras que conteñen o son Z.		5
Completa coas grafías z/c as palabras atendendo á norma ortográfica.		6
Completa unha descrición empregando as palabras axeitadas e concordadas.		7

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba A	ACTIVIDADES
Identifica as sílabas dunha palabra.		1
Clasifica as palabras segundo o número de sílabas.		2
Ordena as sílabas e escribe as palabras resultantes co apoio de imaxes.		3
Coñece vocabulario da música tradicional galega.		4
Completa un texto coas grafías z/c aplicando a regra ortográfica.		5, 6
Escribe oracións que inclúen palabras coas grafías z/c aplicando a norma ortográfica.		6
Escribe a descrición dun personaxe incluíndo trazos físicos e de carácter.		7

Solucións

Proba B

- 4 / 2 / 3.
- mazá / agulla / bicicleta / verme.
- 1 sílaba ► sol; 2 sílabas ► barca;
3 sílabas ► mochila; 4 sílabas ► margarida.
- Teñen que colorear: tamboril, pandeireta, gaita.
- Hai que riscar: camisa, encerado, charca.
- César acende a luz da cociña, por favor. O día on**ce** de dec**em**bro iremos ao **zoo**. Merquei uns **z**apatos **az**uis no **ce**n**tr**o comercial.
- Xela é unha **act**riz que fai de pirata. Ten os ollos **ne**gros, o pelo **lon**go e **on**dulado de cor **ru**bia. Nas meixelas destacan moitas **pe**ncas. É unha moza moi **di**vertida e sempre está **so**rrinte.

Proba A

- moble ► 2; caderno ► 3; agulla ► 3; flor ► 1; pelicano ► 4; teléfono ► 4.
- can / mazá / zapato / bicicleta.
- guitarra / caracol / cadeira.
- O tamboril é un instrumento de percusión.
- Mariluz, non esquezas comprar **ce**reais sen **azu**cre e unhas **no**ces.
- Un **ou**rizo comeu as **ce**norias da horta. Roi ten **ci**nco anos e a irmá ten **de**z.
- R.M. Xela é **un**ha **ra**paza **pi**rata. Ten os ollos **ve**rdes. O seu pelo é **lon**go, **on**dulado e **ro**xo. Para marcar o carácter: atrevida, simpática e valente.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba B	ACTIVIDADES
Identifica e describe as articulacións, os ósos e os músculos.		1
Coñece o nome dos músculos do corpo humano.		2
Coñece os órganos do aparello respiratorio e a forma correcta de respirar.		3
Coñece o proceso da dixestión e os órganos que interveñen nel.		4
Recoñece as diferentes etapas na vida do ser humano.		5
Identifica e adopta hábitos saudables.		6 e 7

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba A	ACTIVIDADES
Recoñece as funcións das articulacións, dos ósos e dos músculos.		1
Coñece nomes dos ósos do corpo humano e explica as súas funcións.		2 e 3
Coñece os procesos da dixestión e da respiración e os órganos que interveñen neles.		4
Describe e compara as características e as necesidades das persoas en diferentes épocas da vida.		5 e 6
Recoñece hábitos saudables.		7

Solucións

Proba B

- Os **ósos** son duros e ríxidos e forman o esqueleto. Únense entre si polas **articulacións**. Os **músculos** son elásticos e recobren o esqueleto.
- R. L.
- Escribir nariz, pulmóns e traquea. R. G.
- Usamos os dentes para **cortar** e **triturar** a comida. E a lingua para mesturar os alimentos coa **saliva**. Cando tragamos, a comida pasa polo **esófago** e chega ao **estómago**.
- De esquerda a dereita: 4, 2, 3, 1.
- Marcar a primeira e a terceira viñeta.
- R. L.

Proba A

- Os ósos forman o esqueleto.
As articulacións permiten dobrar o corpo.
Os músculos permiten mover o corpo.
- Cabeza:** cráneo.
Tronco, pode ser: costelas, columna vertebral ou pelve.
Extremidades, pode ser: úmero, radio, tibia ou fémur.
- O corpo non se podería soste.
- V, V, F, F, F.
- Axóuxere, patíns, xadrez.
- R. L.
- Marcar a primeira viñeta. Porque fai exercicio.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba B	ACTIVIDADES
Identifica, explica e valora os dereitos que deberían posuír todos os nenos e as nenas do mundo.		1 e 2
Sabe o que é unha localidade e coñece as funcións que cumpre o concello.		3 e 5
Identifica profesións relacionadas cos servizos municipais.		4
Coñece os equipamentos básicos dunha localidade.		6

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba A	ACTIVIDADES
Recoñece que todas as persoas son iguais a pesar das diferenzas de sexo, relixión ou nacionalidade.		1
Sabe o que é unha localidade e coñece as funcións do concello.		2 e 4
Identifica a función de certos servizos públicos municipais.		3
Coñece os equipamentos básicos para cubrir as necesidades das persoas e entende quen os organiza.		5
Expressa normas que melloran a convivencia nos espazos públicos.		6

Solucións

Proba B

- 1 Casa, escola, auga potable, roupa.
- 2 R. M.: Todos os nenos e as nenas temos dereito a **estudar e a recibir educación**.
- 3 Marcar: localidade; o alcalde ou a alcaldesa e os concelleiros e as concelleiras; os servizos municipais; un servizo municipal.
- 4 Alcalde ou alcaldesa e concelleiros e concelleiras.
Varredores e varredoras.
Xardineiros e xardineiras.
Bombeiros e bombeiras.
Policías.
- 5 Marcar: limpeza das rúas; reparación de mobiliario urbano; coidado de parques e xardíns; autobuses públicos.
- 6 R. L.

Proba A

- 1 R. M.: Os dous son atletas. Diferéncianse en que teñen distinto sexo.
- 2 O concello dunha **localidade** está formado polo **alcalde** ou pola **alcaldesa**, **concelleiros** e **concelleiras**. O **concello** ofrécelles aos habitantes instalacións **deportivas** e organiza a recollida do **lixo**.
- 3 R. M.: A policía dirixe o tráfico.
O carteiro reparte cartas.
- 4 Elíxeno os cidadáns e as cidadás da localidade.
- 5 R. L.
- 6 R. M.: Recollendo os excrementos do can.
Coidando as plantas do parque.

Evaluación unidad 3

Nombre _____ Fecha _____

1 Escribe el nombre de estos medios de comunicación.













2 ¿Para qué sirven los medios de comunicación? Escribe.

Entretener



Aprender



Informar



3 Completa.

ordenadores

comunicación

Internet es una red de _____ formada por muchos _____ conectados entre sí.

4 Observa este anuncio. Después, contesta.



¿Qué se anuncia?

¿Crees que se puede volar con unos patines?

5 Rodea el dibujo que corresponde al significado de cada oración.



La **hoja** de tu cuaderno es de cuadros.



El albañil cavó la zanja con un **pico**.

6 Copia sustituyendo los dibujos por palabras.

Aránzazu toma  para cenar.

El patito feo se transformó en un .

Evaluación unidad 3

Nombre _____ Fecha _____

1 Señala para qué usamos los medios de comunicación.

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Para despertarnos pronto. | <input type="checkbox"/> Para entretenernos. |
| <input type="checkbox"/> Para aprender cosas nuevas. | <input type="checkbox"/> Para informarnos. |

2 Completa estas oraciones.

muchas personas al mismo tiempo.

una o varias personas.

interpersonales

de masas

Los medios de comunicación _____
nos permiten comunicarnos con _____

Los medios de comunicación _____
transmiten la información a _____

3 Explica con tus palabras qué es internet.



4 Observa este anuncio. Después, contesta.



¿Qué se anuncia?

¿Crees que se puede volar con unos patines?

¿Por qué te comprarías estos patines?

5 Une las palabras de la izquierda con sus significados.

banco

1. Pieza que cubre el cuerpo de las aves.
2. Utensilio para escribir.

muñeca

1. Asiento donde pueden sentarse varias personas.
2. Edificio para guardar el dinero.

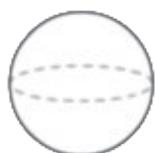
pluma

1. Juguete con forma de chica.
2. Parte del cuerpo que une la mano con el brazo.

Evaluación unidad 3

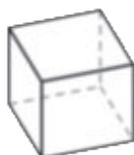
Nombre _____ Fecha _____

1 Escribe el nombre de cada cuerpo geométrico.



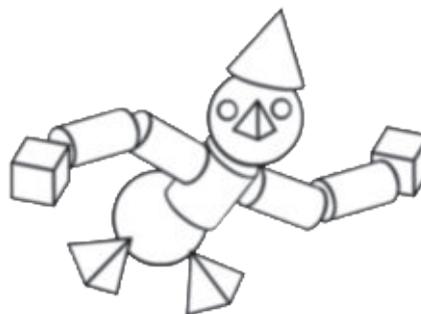
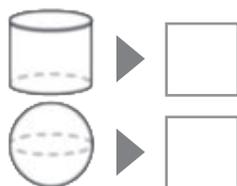
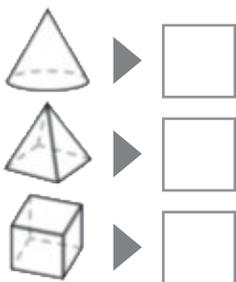








2 Cuenta y completa.



3 Completa la serie.



4 Relaciona.

1 centena, 3 decenas y 2 unidades

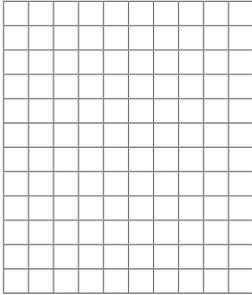
$$100 + 60 = 160$$

1 centena y 6 decenas

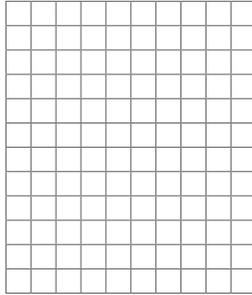
$$100 + 30 + 2 = 132$$

5 Coloca los números y suma.

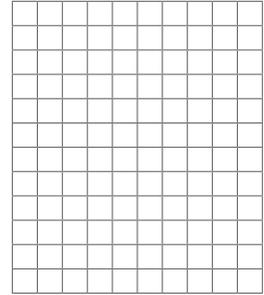
$218 + 146$



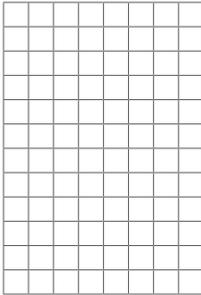
$327 + 35$



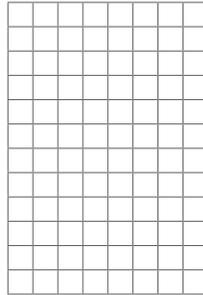
$249 + 128$

**6 Coloca los números y resta.**

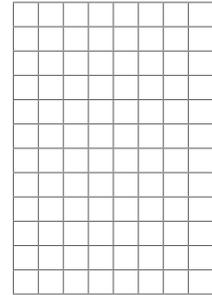
$78 - 29$



$37 - 17$

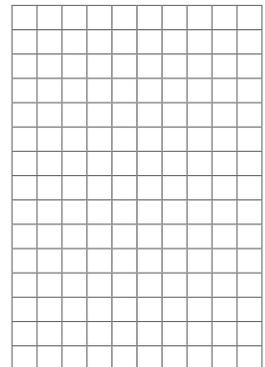


$94 - 67$

**7 Rosa y Enrique van a plantar árboles en su finca.**

Han comprado 240 manzanos, 135 perales y 78 naranjos.

¿Cuántos árboles han comprado en total para la finca?



Evaluación unidad 3

Nombre _____ Fecha _____

1 Observa y rodea los cuerpos redondos.



2 Lee y rodea el número de cada niño.

Mi número tiene 1 centena y más de 8 decenas.

102	194
167	19
182	175

Mi número tiene 1 centena y menos de 6 decenas.

3 Representa cada número en el ábaco. Después, ordénalos de mayor a menor.

265	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 20px;"></td><td style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 20px;"></td><td style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 20px;"></td></tr> <tr style="background-color: #cccccc; text-align: center;"> <td>C</td><td>D</td><td>U</td> </tr> </table>				C	D	U	236	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 20px;"></td><td style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 20px;"></td><td style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 20px;"></td></tr> <tr style="background-color: #cccccc; text-align: center;"> <td>C</td><td>D</td><td>U</td> </tr> </table>				C	D	U	274	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 20px;"></td><td style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 20px;"></td><td style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 20px;"></td></tr> <tr style="background-color: #cccccc; text-align: center;"> <td>C</td><td>D</td><td>U</td> </tr> </table>				C	D	U
C	D	U																					
C	D	U																					
C	D	U																					
290	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 20px;"></td><td style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 20px;"></td><td style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 20px;"></td></tr> <tr style="background-color: #cccccc; text-align: center;"> <td>C</td><td>D</td><td>U</td> </tr> </table>				C	D	U	281	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 20px;"></td><td style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 20px;"></td><td style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 20px;"></td></tr> <tr style="background-color: #cccccc; text-align: center;"> <td>C</td><td>D</td><td>U</td> </tr> </table>				C	D	U	201	<table style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 20px;"></td><td style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 20px;"></td><td style="border: 1px solid black; height: 100px; width: 20px;"></td></tr> <tr style="background-color: #cccccc; text-align: center;"> <td>C</td><td>D</td><td>U</td> </tr> </table>				C	D	U
C	D	U																					
C	D	U																					
C	D	U																					

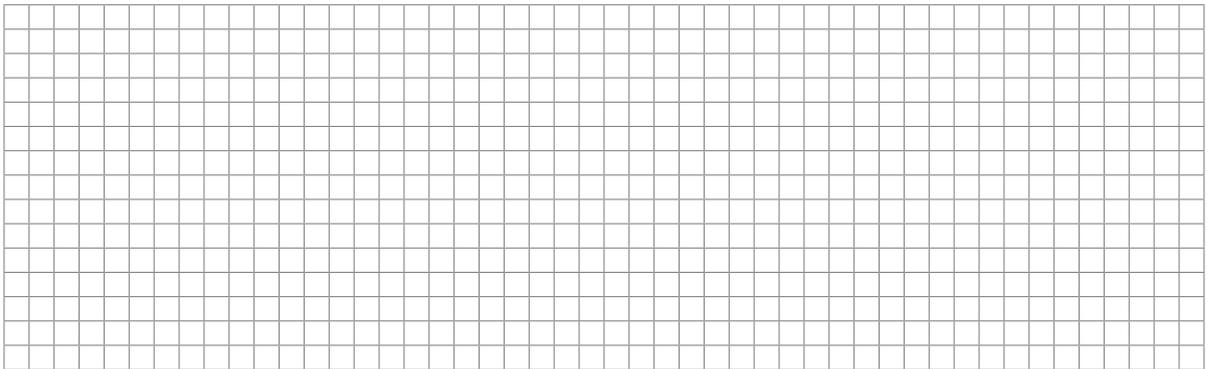
290 > > > > >

4 Completa las series.

Suma 1 decena cada vez	▶	210			
Resta 1 decena cada vez	▶	298			

5 Coloca los números y calcula.

$117 + 48 + 126$	$273 + 104 + 98$	$80 - 35$	$80 - 22$
------------------	------------------	-----------	-----------

**6 Lee, completa la tabla y contesta.**

Enrique y Carmela son dueños de dos tiendas de bicicletas.

Enrique tiene 3 bicicletas medianas y 11 grandes.

Carmela tiene 5 bicicletas medianas y 10 pequeñas.

	Grandes	Pequeñas	Medianas
Enrique			
Carmela			

¿Cuántas bicicletas hay en total entre las dos tiendas?

Avaliación unidade 3

Nome _____

Data _____

1 Escribe unha oración contando algo sobre ti.

2 Que clase de oración é cada unha destas?

Esríbea onde corresponda.

Que cociñarei para xantar?

Farei lentellas con espinacas.

Como me gusta cociñar!



enunciativa

exclamativa

interrogativa

3 Pinta só os produtos que se mercan neste posto da praza.



- Explica en que posto mercarías os alimentos que non pintaches.

As _____ na _____.

O _____ na _____.

A _____ na _____.

4 Escribe g, gu, gü, cando corresponda.

A abriel ústalle moito a miña itarra.

Á eda colle as vacacións en a osto.

O pin ín deu un salto desde a au a.

5 Colorea as palabras en que o u que vai co g soa.

sangue	bilingüe	regueiro	antigüidade	guiso
--------	----------	----------	-------------	-------

6 Le esta receita con atención e responde.

Coce a pasta ao punto. Lava a leituga, o tomate e a cenoria. Corta todo en anacos. Mestura todo nunha fonte a adúbao con aceite e sal.



- Que ingredientes se precisan para facer este prato?

- Como se fai este prato?

1.º

2.º

3.º

4.º

Avaliación unidade 3

Nome _____

Data _____

1 Pinta o enunciado que é unha oración.

O can ládralle á lúa chea.

Á lúa o can ládralle chea.

Ana boca casa dedo.



2 Contesta a pregunta da rapaza cunha oración de máis de 4 palabras.

Que farás despois da clase?



3 Arrodea as palabras en que soa o g de gato.

pingüín judo leituga
auga xuño lingua

4 Anota dous alimentos que se merquen en cada posto da praza.

Na carnizaría

Na peixaría

Na froitaría

5 Escribe esta receita indicando os ingredientes e os pasos de elaboración en cada parte.



Coce a pasta ao punto. Lava a leituga, o tomate e a cenoria. Corta todo en anacos. Mestura todo nunha fonte a adúbao con aceite e sal.



INGREDIENTES



ELABORACIÓN



1.º _____

2.º _____

3.º _____

4.º _____



Avaliación unidade 3

Nome _____

Data _____

1 Arrodea.



Con verde: alimentos naturais.



Con vermello: alimentos elaborados.



2 Escribe cada alimento no seu lugar.

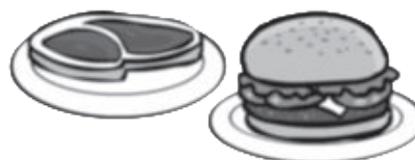
pera pemento ovo olivas sardiñas polo

Alimentos de orixe vexetal

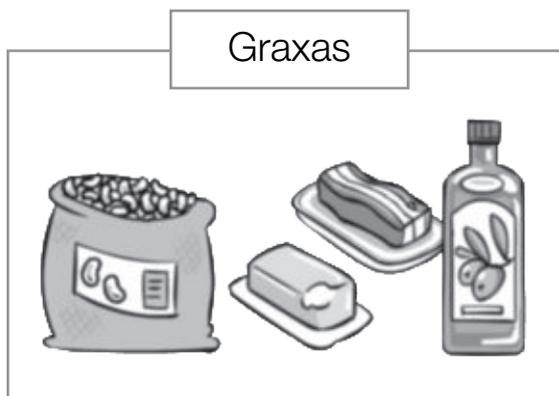
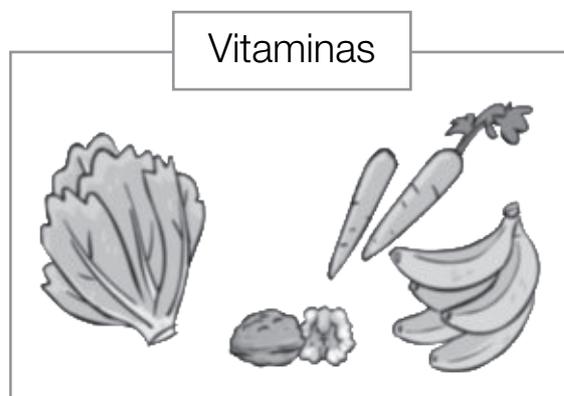
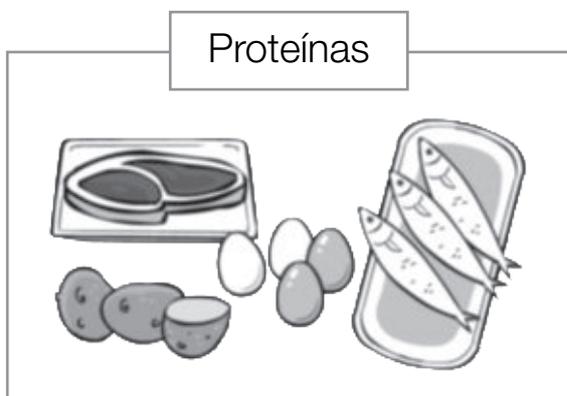
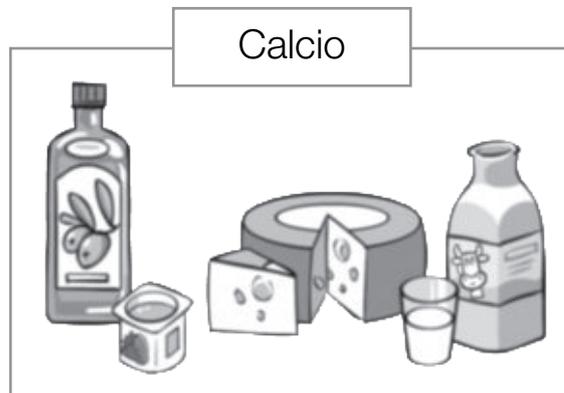
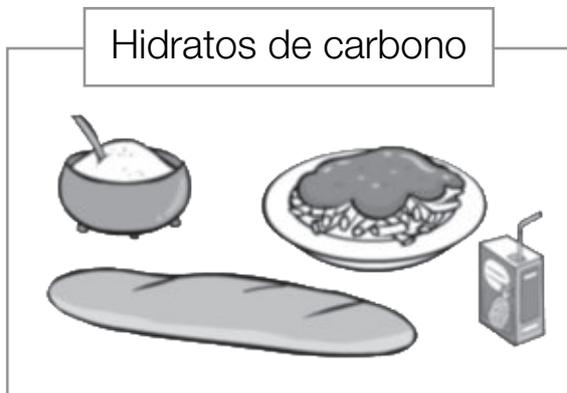
Alimentos de orixe animal

3 Escribe o alimento máis saudable de cada parella.





4 Risca o alimento que non é de cada grupo.



5 Que debes facer antes de tocar os alimentos? Marca.

Lavar os dentes.

Lavar as mans.

6 Que debes facer antes de comer froita? Marca.

Cociñala.

Lavala.

Avaliación unidade 3

Nome _____

Data _____

1 Que son os alimentos naturais?

2 Escribe o nome de dous alimentos de cada clase.

Proceden das plantas ►

Proceden dos animais ►

3 Que alimentos teñen orixe mineral?

4 Escribe consellos para ter unha alimentación saudable.



5 Que nos indica a pirámide de alimentos?

6 Pensa e contesta.

Por que as persoas debemos alimentarnos todos os días?

Por que é importante almorzar ben?

7 Completa as oracións.



A carne ten
 que nos axudan a .



A manteiga ten
 que nos achegan .



As froitas teñen
 que nos axudan a .



Os ovos teñen
 que nos axudan a .

8 Escribe o nome dalgún alimento que se consuma en conserva.

Nome _____

Data _____

1 Completa.

informa

concienciar

comunicación

A publicidade é unha forma de _____
que _____ sobre un produto. Tamén
hai publicidade que intenta _____
as persoas de algo.

2 Que hai que facer para consumir responsablemente?**Marca.**

- Pensar se precisamos o que imos mercar.
- Comprar algo cada vez que saímos a dar un paseo.
- Coidar as nosas cousas para que nos duren máis.
- Mercar todas as cousas que nos gustan e son baratas.
- Comprar todo o que anuncian na tele.
- Calcular se temos diñeiro para mercar o que queremos.

3 Escribe.

Un produto que mercaches porque o necesitabas.

Un produto que mercaches porque che gustaba.

Nome _____ Data _____

1 Escribe tres medios de comunicación. Elixe o que máis che gusta e explica por que.

2 Debuxa unha cousa que uses e outra de que poderías prescindir.

3 Escribe dúas cousas que as persoas poden facer co seu diñeiro.

4 Que lle aconsellarías a Uxía? Debe gastar todos os cartos?



ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba B	ACTIVIDADES
Reconoce y escribe el nombre de diferentes medios de comunicación y valora su utilidad.		1, 2
Conoce el concepto de internet.		3
Lee y comprende un cartel.		4
Identifica el significado de una palabra polisémica por el contexto.		5
Aplica correctamente la ortografía de palabras con <i>ce</i> y <i>ci</i> .		6

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba A	ACTIVIDADES
Reconoce la utilidad de los medios de comunicación.		1
Conoce el concepto de medios de comunicación.		2
Diferencia los tipos de medios de comunicación: interpersonales y de masas.		2
Conoce el concepto de internet y sabe explicarlo con precisión.		3
Lee y comprende un cartel.		4
Da una opinión personal.		4
Relaciona palabras polisémicas con sus significados.		5

Soluciones

Prueba B

- 1 Carta; móvil; radio; periódico; televisión; internet.
- 2 aprender, informar, entretener.
- 3 Internet es una red de **comunicación** formada por muchos **ordenadores** conectados entre sí.
- 4 Unos patines. R. M. No, no pueden volar.
- 5 R. G. Compruebe que el alumnado elija la hoja de cuaderno y el pico de herramienta.
- 6 Aránzazu toma **cerezas** para cenar. El patito feo se transformó en un **cisne**.

Prueba A

- 1 Para aprender cosas nuevas. Para entretenernos. Para informarnos.
- 2 Los medios de comunicación **de masas** nos permiten comunicarnos con **muchas personas al mismo tiempo**. Los medios de comunicación **interpersonales** transmiten información a **una o varias personas**.
- 3 R. M. Internet es una red de comunicación formada por muchos ordenadores conectados entre sí.
- 4 Unos patines. R. M. No, no pueden volar. R. L.
- 5 R. G. Compruebe que el alumnado relaciona correctamente los significados.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba B	ACTIVIDADES
Reconoce los cuerpos geométricos.		1, 2
Forma series numéricas ascendentes determinando su criterio de formación.		3
Descompone números en centenas, decenas y unidades.		4
Calcula sumas de dos sumandos llevando.		5
Calcula restas llevando de dos cifras con números hasta 99.		6
Resuelve un problema de la vida cotidiana con sumas llevando de tres sumandos.		7

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba A	ACTIVIDADES
Reconoce los cuerpos geométricos redondos.		1
Reconoce números a partir de centenas y decenas.		2
Descompone números en centenas, decenas y unidades en un ábaco.		3
Ordena números de mayor a menor.		3
Forma series numéricas ascendentes con un determinado criterio de formación.		4
Calcula sumas de tres sumandos y restas llevando de dos cifras con números hasta 99.		5
Completa una tabla a partir de los datos de un problema.		6
Resuelve un problema de sumas con cuatro sumandos sin llevar.		6

Soluciones

Prueba B

- Esfera, cono, cilindro, prisma, pirámide.
- Pirámides: 3; cubos: 2; cilindros: 5; conos: 1; esferas: 4.
- 205, 210, 215, 220, 225, 230, 235, 240, 245, 250.
- R. G. 1 centena, 3 decenas y 2 unidades
► $100 + 30 + 2 = 132$. 1 centena y 6 decenas ► $100 + 60 = 160$.
- $218 + 146 = 364$. $327 + 35 = 362$.
 $249 + 128 = 377$.
- $78 - 29 = 49$. $37 - 17 = 20$.
 $94 - 67 = 27$.
- $240 + 135 + 78 = 453$.

Prueba A

- R. G. cilindro, cono, esfera.
- R. G. 194 (niño) y 102 (niña).
- R. G. Compruebe que el alumnado representa correctamente los números.
 $290 > 281 > 274 > 265 > 236 > 201$.
- 210, 220, 230, 240. 298, 288, 278, 268.
- $117 + 48 + 126 = 291$.
 $273 + 104 + 98 = 475$.
 $80 - 35 = 45$. $80 - 22 = 58$.
- R. G. Compruebe que el alumnado completa la tabla correctamente.
 $10 + 3 + 5 + 11 = 29$ ► Hay 29 bicicletas en total.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba B	ACTIVIDADES
Escribe unha oración a partir dun contido concreto.		1
Identifica oracións enunciativas, exclamativas e interrogativas.		2
Coñece léxico básico relacionado coa praza e cos produtos dos seus postos.		3
Completa palabras con g/gu atendendo a norma ortográfica.		4
Coñece e aplica o uso da diérese en gü.		5
Identifica os ingredientes e os pasos da elaboración dunha receita.		6

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba A	ACTIVIDADES
Identifica que enunciados constitúen unha oración e cales non.		1
Escribe unha oración cun número de palabras determinado.		2
Identifica palabras que conteñen o son G, incluído o uso da diérese en gü.		3
Coñece léxico básico relacionado coa praza e cos produtos dos seus postos.		4
Escribe unha receita indicando os ingredientes e os pasos da elaboración.		5

Solucións

- 1 RM. Eu chámome Ánxela.
- 2 enunciativa ► Farei lentellas con espinacas; exclamativa ► Como me gusta cociñar!; interrogativa ► Que cociñarei para xantar?
- 3 Hai que pintar: polo, bistés, chourizos.
As **sardiñas** na **peixaría**.
O **queixo** na **queixaría**.
A **leituga** na **froitaría**.
- 4 A **Gabriel** **gústalle** moito a miña **guitarra**.
Águeda colle as vacacións en **agosto**.
O **pingüín** deu un salto desde a **auga**.
- 5 Bilingüe, antigüidade.
- 6 Pasta, leituga, tomate, cenoria, aceite e sal.
1.º Cócese a pasta ao punto.
2.º Lávase a leituga, a cenoria e o tomate.
3.º Córtase todo en anacos.
4.º Mestúrase todo con aceite e sal.

Proba A

- 1 O can ládralle á lúa chea.
- 2 R.M. Despois irei ao parque.
- 3 Pingüín, leituga, auga, lingua.
- 4 R.M. Na carnizaría: polo, chourizos.
Na peixaría: sardiñas, luras.
Na froitaría: laranxas, amorodos.
- 5 Ingredientes: pasta, leituga, tomate, cenoria, aceite e sal.
1.º Cócese a pasta ao punto.
2.º Lávase a leituga, o tomate e a cenoria.
3.º Córtase todo en anacos.
4.º Mestúrase todo con aceite e sal.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba B	ACTIVIDADES
Clasifica os alimentos segundo o proceso de elaboración e a súa orixe.		1, 2
Coñece os principios dunha alimentación saudable.		3
Coñece e identifica as características nutricionais de cada grupo de alimentos.		4
Identifica hábitos de hixiene relacionados cos alimentos.		5, 6

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba A	ACTIVIDADES
Explica o que son os alimentos naturais.		1
Clasifica os alimentos segundo a súa orixe.		2, 3
Coñece os hábitos para ter unha alimentación saudable.		4
Coñece os principios dunha alimentación saudable e a frecuencia adecuada da inxestión de alimentos da pirámide alimentaria.		5, 6
Coñece os grupos de alimentos e as características nutricionais de cada un.		7
Coñece procedementos de conservación de alimentos e pon exemplos.		8

Solucións

Proba B

- Verde: Piña, leite, ovos, peixe.
Vermello: marmelada, madalena.
- Alimentos de orixe vexetal: pera, pemento, olivas. Alimentos de orixe animal: ovo, sardiñas, polo.
- Na primeira imaxe: o pan.
Na segunda imaxe: o filete.
- No cadro dos hidratos de carbono: o zume de laranxa.
No cadro do calcio: a botella de aceite.
No cadro das proteínas: as patacas.
No cadro das vitaminas: as noces.
No cadro das graxas: os cacahuetes.
- Lavar as mans.
- Lavala.

Proba A

- Os alimentos que se obteñen da natureza.
- R. L.
- A auga e o sal.
- R. M.: Comer todo tipo de alimentos.
- Os alimentos que debemos comer a miúdo e cales non.
- Para recuperar a enerxía e as substancias que o corpo gasta.
Porque nos achega a enerxía necesaria para realizar as actividades diarias.
- A carne ten **proteínas**, que nos axudan a **medrar**. A manteiga ten **graxas**, que nos achegan **enerxía**. As froitas teñen **vitaminas**, que nos axudan a **estar sans**. Os ovos teñen **proteínas**, que nos axudan a **medrar**.
- R. M.: Sardiñas, atún, mexillóns, olivas.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba B	ACTIVIDADES
Recoñece diferentes formas de realizar publicidade explicando o fin que se persegue.		1
Identifica as características fundamentais do consumo responsable.		2
Reflexiona sobre a necesidade e o antollo á hora de mercar un produto.		3

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba A	ACTIVIDADES
Coñece medios de comunicación interpersoais e de masas e pon exemplos.		1
Identifica as características fundamentais do consumo responsable e elabora un debuxo.		2
Coñece nocións económicas básicas do proceso de consumo.		3
Reflexiona sobre distintas estratexias de compra, comparando prezos e recompilando información.		4

Solucións

Proba B

- 1** A publicidade é unha forma de **comunicación** que **informa** sobre un produto. Tamén hai publicidade que intenta **concienciar** as persoas de algo.
- 2** Marcar: Pensar se precisamos o que imos mercar.
Coidar as nosas cousas para que nos duren máis.
Calcular se temos diñeiro para mercar o que queremos.
- 3** R. L.

Proba A

- 1** R. L.
- 2** R. G.
- 3** R. L.
- 4** R. M.: Que mercase as zapatillas de 15 € e aforrase os outros 15 €.

Nombre _____ Fecha _____

1 Completa en cada caso con la letra anterior y la letra siguiente.

□ ◀ F ▶ □ □ ◀ R ▶ □ □ ◀ Y ▶ □

2 Señala la definición correcta.

- Se escribe con mayúscula solo la primera palabra de un texto.
- Se escribe con mayúscula la primera palabra de un texto y las palabras que van detrás de punto.

3 Copia separando las palabras.

MitíoFedesehaidoaColombia.

4 Ordena las palabras para formar una oración.

organizaron amigos una fiesta. Los

5 Copia la oración sustituyendo la palabra destacada por la que tenga un significado parecido.

sombreado

luminoso

El día ha amanecido **soleado**.

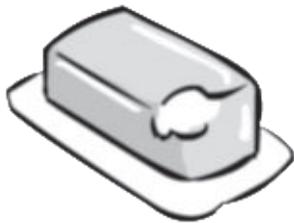
6 Copia la oración sustituyendo la palabra destacada por la que signifique lo contrario.

sucia

vacía

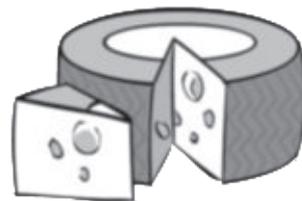
La piscina está **llena** de turistas.

7 Escribe los nombres.









8 Haz una lista de las cosas que llevas en la mochila.



Evaluación primer trimestre

Nombre _____ Fecha _____

1 Copia juntas las palabras que tengan un significado parecido.

vieja	contenta	_____
alegre	anciana	_____

2 Escribe palabras que signifiquen lo contrario.

duro ► _____ vacío ► _____

3 Escribe una oración para cada dibujo.



4 Une la palabra con sus dos significados.

banco	Asiento donde pueden sentarse varias personas.
	Conjunto de mesa y seis sillas.
	Edificio para guardar el dinero.

5 Ordena alfabéticamente las siguientes palabras.

manzana	balanza	_____
cebolla	zanahoria	_____

6 Copia la oración.

El árbol detrás y el río.

Carlos y Sara mar y barco

Este domingo iremos al cine.

El zoo cerrado.

7 Copia sustituyendo los dibujos por palabras.

Cenicienta perdió su .

A Enrique le picó un .

Patricia no podía correr con los .

El pescador cogió varios .

8 Observa el dibujo. Después, inventa y completa.



Pinocho

Mi juguete preferido se llama

_____.

Tiene _____

Nombre _____ Fecha _____

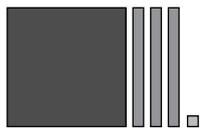
1 Escribe el signo $<$, $>$ o $=$ según corresponda.

$115 \bigcirc 115$

$78 \bigcirc 98$

$87 \bigcirc 71$

2 Observa y completa.


 \rightarrow

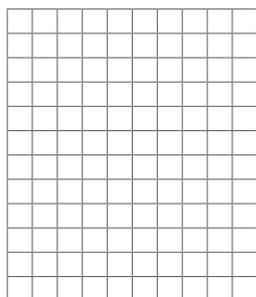
<input type="text"/>	C +	<input type="text"/>	D +	<input type="text"/>	U
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	= <input type="text"/>


 \rightarrow

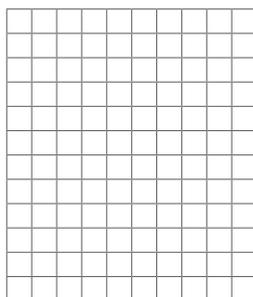
<input type="text"/>	C +	<input type="text"/>	D +	<input type="text"/>	U
<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	+	<input type="text"/>	= <input type="text"/>

3 Coloca los números y calcula.

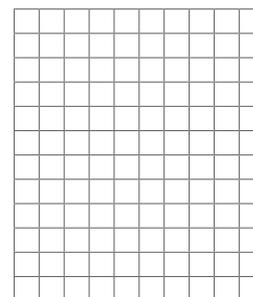
$153 + 145$



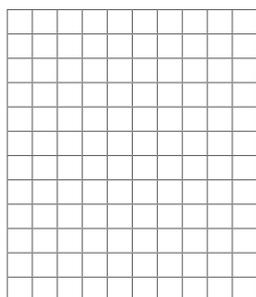
$147 + 78$



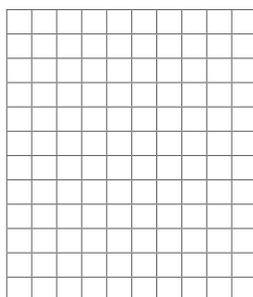
$272 - 135$



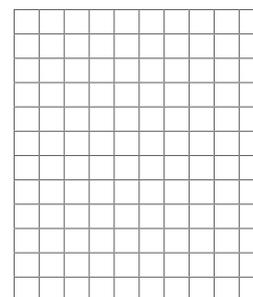
$287 - 63$



$225 - 135$

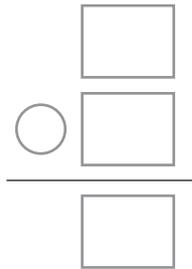


$138 + 117$



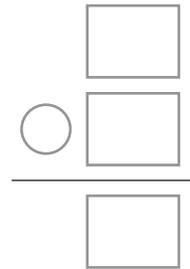
4 Lee y resuelve.

En el autobús hay 52 personas.
Llega un grupo de 16 niños.
¿Cuántas personas hay ahora
en el autobús?



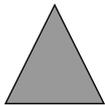
Hay

En el autobús hay 68 personas.
Se marchan 16 niños.
¿Cuántas personas quedan
ahora?



Quedan

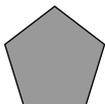
5 Completa.



El tiene lados y vértices.

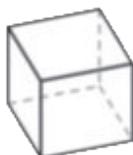
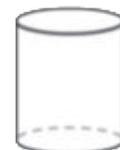
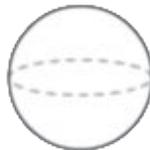


El tiene lados y vértices.



El tiene lados y vértices.

6 Escribe el nombre de cada cuerpo geométrico.



Nombre _____

Fecha _____

1 Compara los números y rodea.

El número mayor	58	250	35	93	132	199
El número menor	79	112	200	70	94	38

2 Completa. Después, escribe cómo se lee cada número.



$$\square \text{ C} + \square \text{ D} + \square \text{ U}$$

\blacktriangledown

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



$$\square \text{ C} + \square \text{ D} + \square \text{ U}$$

\blacktriangledown

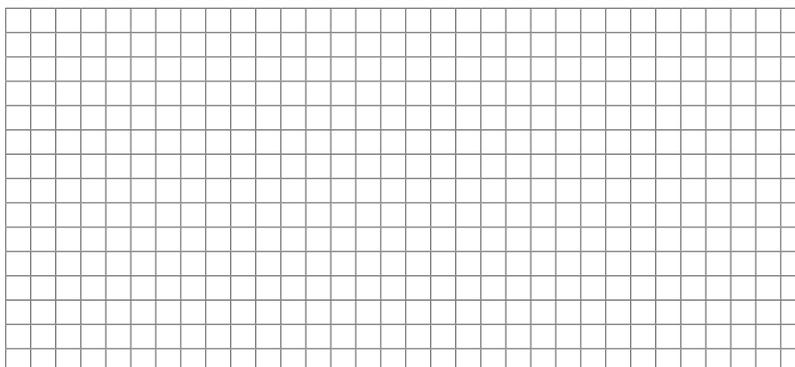
$$\square + \square + \square$$

3 Coloca los números y calcula.

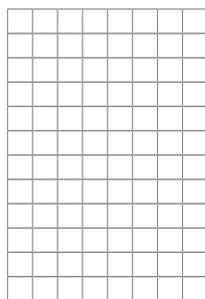
$14 + 23 + 21$

$123 + 78$

$287 - 63$



4 El abuelo de Rosa y Jorge cumple años. Entre los dos tienen 50 € ahorrados. ¿Podrán comprarle la bufanda y el jersey?



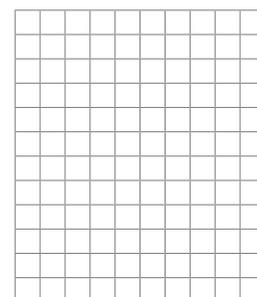
Solución ►

5 Ayer viajaron en un avión 185 pasajeros y hoy han viajado 162. ¿Cuántos pasajeros viajaron ayer más que hoy?

Datos ► y

Operación

►



Solución ►

6 Dibuja polígonos.

Un polígono con 4 lados y 4 vértices

Un polígono con 3 lados y 3 vértices



Avaliación primeiro trimestre

Nome _____

Data _____

1 Busca entre as palabras o exemplo que se pide e escribe.

cadeira muiñeira aeroporto tartaruga xamón xogador

Palabra con 4 vogais e 3 consoantes

Palabra trisílaba que remata en consoante

Palabra polisílaba que comeza por vogal

2 Subliña as oracións enunciativas e arrodea as oracións interrogativas.

Gústame xogar aos birlos.

Ti sabes xogar á mariola?

Como me gustan os chícharos!

Que divertido é o xogo do pano!

Necesito pinturas de cores.

Onde está o estoxo das pinturas?

- Di que clase de oración son as oracións que non subliñaches nin arrodeaches.

3 Escribe o nome dun xogo tradicional que aprendeses este trimestre e explica que se precisa para xogar a el.

Avaliación primeiro trimestre

Nome _____

Data _____

1 Lembra o abecedario e escribe.

Primeira letra do abecedario ►

Última letra do abecedario ►

Letra que vai despois do M ►



2 Arrodea todas as palabras polisílabas que atopas e completa.

pandeirola

mandil

tamboril

traxe

rap

peixes

supermercado

Son polisílabas porque

3 Transforma esta oración nunha pregunta e nunha exclamación.

Micaela gañou a carreira.



Pregunta ►

Exclamación ►

4 En que posto do mercado se vende cada produto? Escribe.



xamón



leituga



lagostinos

5 Completa coas letras que faltan: c, qu, gu, gü, z.

3 de mar_____o

_____erida ami_____a.

Estou en Valen_____ia.

Vin pin_____íns no

a_____uario. Bi_____iños.

Mi_____el.



_____eleste Rui_____

Que dato falta na postal?

6 Describe a Ximena e a Renato. Destaca dous trazos físicos, como é o seu carácter e o que lles gusta.



Ximena



Renato

Nome _____

Data _____

1 Completa.

Unha andoriña é un ser vivo porque

.

Un libro non é un ser vivo porque

.

2 Que sentidos utilizan? Arrodea.



3 Relaciona.

tibia

brazo

cúbito

radio

perna

costelas

úmero

tronco

columna vertebral

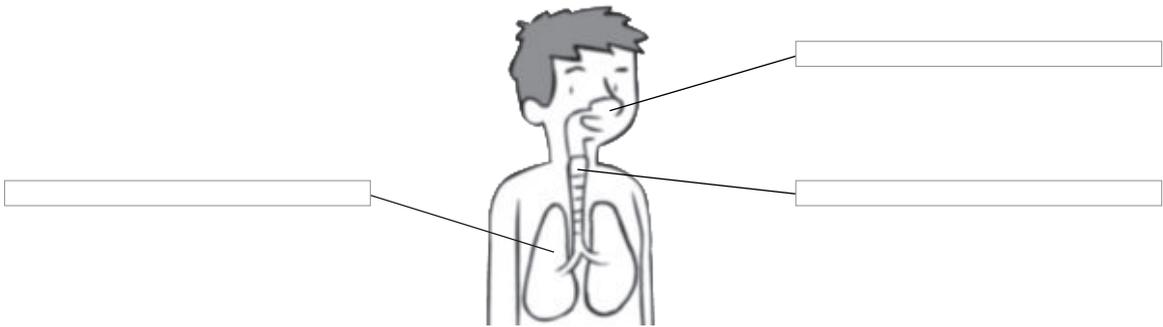
4 Completa.

As persoas pasan por varias etapas ao longo da súa vida: infancia, ,

e .

5 Escribe o nome de tres músculos que coñezas.

6 Escribe o nome dos órganos do aparello respiratorio.



7 Escribe *vexetal* ou *animal* onde corresponda.



Orixe:



Orixe:



Orixe:



Orixe:

8 Marca os costumes saudables.

- Comer alimentos variados.
- Ver a tele moito tempo.
- Facer exercicio.
- Comer só o que nos gusta.
- Cepillar os dentes despois das comidas.

Nome _____

Data _____

1 Escribe o nome dos cinco sentidos.

2 Por que é importante respectar os sentimentos dos demais?

3 Colorea os músculos de vermello e os ósos de amarelo.



4 Para que serven os ósos e os músculos? Completa.

Os ósos



Os músculos



5 Numera para ordenar o proceso da dixestión.

- Os alimentos pasan polo esófago e chegan ao estómago.
- Na boca, os alimentos mastíganse e tritúranse.
- A lingua mestura os alimentos coa saliva.
- Os alimentos entran no noso corpo pola boca.

6 Escribe o nome de tres alimentos en cada caso.

Alimentos naturais	Alimentos elaborados

7 Observa este menú e explica por que é bo para a saúde.

<p>Primeiro prato Feixóns verdes</p> <p>Segundo prato Pescada con ensalada</p> <p>Sobremesa Mazá</p> <p>Pan e auga</p>	<input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/> <input style="width: 100%; height: 20px;" type="text"/>
---	--

Nome _____

Data _____

1 Completa.

costa



montaña



chaira



2 Le e une.

Ten bastantes habitantes que traballan en fábricas e comercios. Hai casas e edificios baixos.

cidade

Ten poucos habitantes, que traballan no mar ou no campo. Hai casas baixas arrodeadas de campos.

vila

Ten moitos habitantes que traballan en comercios, oficinas e fábricas. Hai edificios altos, rúas largas e abundante tráfico.

aldea

3 Como se comporta? Observa e escribe.



O neno comportase _____

4 Contesta as preguntas coas palabras do recadro.

concello cidadáns concelleiros e concelleiras alcaldesa ou alcalde

Que nome recibe o goberno dunha localidade?

Quen forma o concello?

Quen elixe o alcalde ou a alcaldesa?

5 Escribe o nome das profesións destas persoas.



6 Escribe varios exemplos en cada caso.

Medios de comunicación
interpersoais

Medios de comunicación
de masas

Nome _____

Data _____

1 Que tipo de paisaxe é? Le e escribe.

Unha paisaxe con terras de cultivo e ríos ►

Unha paisaxe con mar, praias e acantilados ►

Unha paisaxe con montañas, bosques e ríos ►

2 Completa esta ficha sobre a túa localidade.

As rúas son: largas estreitas camiños

Os edificios son: altos baixos non hai

É unha aldea, unha vila ou unha cidade? Por que?

3 Quen non ten un comportamento correcto? Marca.



- En que tarefas da casa colaboras ti?

4 Contesta.

Quen forma o concello dun municipio?

De que se ocupa o concello dun municipio?

5 En cales destes edificios se prestan servizos municipais? Colorea.

biblioteca

hotel

polideportivo

restaurante

centro de saúde

comisaría municipal

6 Se organizases unha campaña de publicidade para anunciar os teus produtos á maior cantidade de xente posible, que medios de comunicación escollerías? Arrodea.



- Que é a publicidade? Explica.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba B	ACTIVIDADES
Conoce el orden de las letras del alfabeto.		1
Separa palabras para formar una oración.		3
Ordena palabras para escribir una oración.		4
Conoce la norma ortográfica del uso de mayúscula.		2
Identifica los dibujos y escribe correctamente palabras con <i>ce</i> , <i>zo</i> , <i>que</i> y <i>qui</i> .		7
Reconoce y utiliza sinónimos.		5
Reconoce y utiliza antónimos.		6
Elabora una lista.		8

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba A	ACTIVIDADES
Reconoce sinónimos.		1
Utiliza antónimos.		2
Identifica dibujos y utiliza palabras polisémicas para escribir oraciones.		3
Identifica los significados de palabras polisémicas.		4
Ordena palabras alfabéticamente.		5
Identifica oraciones correctas desde el punto de vista sintáctico.		6
Identifica los dibujos y escribe correctamente palabras con <i>ca</i> , <i>qui</i> , <i>za</i> y <i>zu</i> .		7
Completa una historia a partir de un título, un inicio y una imagen.		8

Soluciones

Prueba B

- 1 **EFG; QRS; XYZ.**
- 2 Se escribe con mayúscula la primera palabra de un texto y las palabras que van detrás de punto.
- 3 Mi tío Fede se ha ido a Colombia.
- 4 Los amigos organizaron una fiesta.
- 5 El día ha amanecido **luminoso**.
- 6 La piscina está **vacía** de turistas.
- 7 Mantequilla; cerillas; erizo; queso.
- 8 R. L.

Prueba A

- 1 contenta, alegre; vieja, anciana.
- 2 blando; lleno.
- 3 R. M. El obrero utiliza el pico.
Las cigüeñas tienen un pico muy largo.
- 4 R. G. Compruebe que el alumnado vincula correctamente los significados.
- 5 balanza; cebolla; manzana; zanahoria.
- 6 Este domingo iremos al cine.
- 7 Cenicienta perdió su **zapato**. A Enrique le picó un **mosquito**. Patricia no podía correr con los **zuecos**. El pescador cogió varios **cangrejos**.
- 8 R. L.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba B	ACTIVIDADES
Compara números de dos cifras y reconoce cuál es menor, mayor o igual.		1
Descompone números en centenas, decenas y unidades.		2
Calcula sumas sin llevar y llevando de dos sumandos.		3
Calcula restas sin llevar y llevando de dos cifras.		3
Resuelve problemas de sumas de dos sumandos sin llevar y de restas sin llevar de dos cifras.		4
Identifica los polígonos por sus lados y vértices.		5
Reconoce los cuerpos geométricos.		6

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	Prueba A	ACTIVIDADES
Compara números de dos y tres cifras y reconoce cuál es mayor y menor.		1
Descompone números en centenas, decenas y unidades y escribe sus nombres.		2
Calcula sumas de dos y tres sumandos sin llevar.		3
Calcula restas sin llevar de tres cifras.		3
Resuelve problemas de dinero con sumas de dos sumandos sin llevar.		4
Resuelve problemas de restas sin llevar con tres cifras.		5
Dibuja los polígonos.		6

Soluciones

Prueba B

- $115 = 115$; $78 < 98$; $87 > 71$.
- $1\text{ C} + 3\text{ D} + 1\text{ U}$. $100 + 30 + 1 = 131$.
 $2\text{ C} + 2\text{ D} + 5\text{ U}$. $200 + 20 + 5 = 225$.
- $153 + 145 = 298$. $147 + 78 = 225$.
 $272 - 135 = 137$. $287 - 63 = 224$.
 $225 - 135 = 90$. $138 + 117 = 255$.
- $52 + 16 = 68$ ► Hay 68 personas.
 $68 - 16 = 52$ ► Quedan 52 personas.
- El **triángulo** tiene **3** lados y **3** vértices.
El **rectángulo** tiene **4** lados y **4** vértices.
El **pentágono** tiene **5** lados y **5** vértices.
- Cono; esfera; cilindro, cubo; pirámide.

Prueba A

250. 38.
- $1\text{ C} + 5\text{ D} + 7\text{ U}$; $100 + 50 + 7$; 157 ►
ciento cincuenta y siete.
 $1\text{ C} + 8\text{ D} + 6\text{ U}$; $100 + 80 + 6$; 186 ►
ciento ochenta y seis.
- $14 + 23 + 21 = 58$. $123 + 78 = 201$.
 $287 - 63 = 224$.
- $15 + 28 = 43$ ► Sí, el total son 43 euros.
- $185 - 162 = 23$ ► Viajaron 23 pasajeros más.
- R. G. Compruebe que el alumnado dibuja correctamente los polígonos indicados.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba B	ACTIVIDADES
Identifica palabras segundo o número de sílabas e as letras que a conforman.		1
Discrimina oracións enunciativas, exclamativas e interrogativas.		2
Coñece vocabulario básico dos xogos tradicionais e explica un xogo concreto.		3
Coñece normas básicas de ortografía natural.		4
Selecciona trazos destacados dun personaxe para elaborar unha descrición.		5

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba A	ACTIVIDADES
Coñece a orde do abecedario.		1
Identifica palabras polisílabas.		2
Discrimina oracións enunciativas, exclamativas e interrogativas.		3
Coñece vocabulario asociado ao mercado de abastos e aos produtos dos seus postos.		4
Coñece normas básicas de ortografía natural.		5
Escribe unha descrición de dous personaxes indicando aspectos físicos salientables e imaxinado aspectos do carácter.		6

Solucións

Proba B

- 1** cadeira
xogador
aeroporto
- 2** Subliñar: Gústame xogar ao birlos.
Necesito pinturas de cores.
Arrodear: Ti sabes xogar á mariola? Onde está o estoxo da pinturas?
As oracións restantes son exclamativas.
- 3** RL.
- 4** caracol / raqueta / cabaza / culler / quiosco / azucre / quince / chourizo.
- 5** R.M. Nome: Uxía. Pelo longo. Estatura alta. Gústalle o fútbol. É alegre.
RL.

Proba A

- 1** Primeira letra do abecedario ► A
Última letra do abecedario ► Z
Letra que vai despois do M ► N.
- 2** Pandeireta / supermercado. Son polisílabas porque teñen máis de tres sílabas.
- 3** Pregunta ► Micaela gañou a carreira?
Exclamación ► Micaela gañou a carreira!
- 4** carnizaría / froitaría / peixaría.
- 5** 3 de marzo / **Q**uerida amiga. / Estou en Valencia. Vin pingüíns no **a**cuario.
Biquiños / **M**iguel. / **C**eleste Ruíz.
Falta o enderezo da persoa á que vai dirixida.
- 6** R.M. Ximena é moi alta e delgada. Ten dúas trenzas longas. Usa lentes e gústalle moito pasear.
Renato é algo gordecho e baixiño. Ten os ollos moi grandes. O pelo de cor negra brillante. Gústalle moito xogar ao parchís.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba B	ACTIVIDADES
Coñece as características dos seres vivos.		1
Identifica os sentidos que se utilizan en diversas situacións.		2
Identifica onde se atopan diferentes ósos do corpo humano.		3
Nomea as distintas etapas no desenvolvemento das persoas.		4
Coñece os músculos do corpo humano.		5
Coñece o proceso da respiración e os órganos que interveñen nel.		6
Identifica os alimentos segundo a súa orixe.		7
Identifica hábitos saudables para previr enfermidades		8

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba A	ACTIVIDADES
Coñece o nome dos cinco sentidos.		1
Identifica emocións e sentimentos propios e alleos e manifesta empatía.		2
Recoñece os ósos e os músculos que se atopan no brazo.		3
Describe a función dos músculos e dos ósos.		4
Coñece o proceso da dixestión e os órganos que interveñen nel.		5
Coñece a diferenza entre alimentos naturais e elaborados.		6
Coñece os principios dunha alimentación saudable e elabora un menú.		7

Solucións

Proba B

- 1 R. L.
- 2 Primeira viñeta: vista. Segunda viñeta: tacto.
- 3 Brazo: radio, úmero, cúbito.
Tronco: costelas, columna vertebral.
Perna: tibia.
- 4 Infancia, adolescencia, idade adulta, ancianidade.
- 5 R. L.
- 6 Nariz, traquea, pulmóns.
- 7 Animal, vexetal, vexetal, animal.
- 8 Marcar: Comer alimentos variados, facer exercicio, cepillar os dentes despois das comidas.

Proba A

- 1 Vista, oído, olfacto, gusto e tacto.
- 2 R. L.
- 3 R. G.
- 4 Os ósos sosteñen e dan forma ao corpo.
Os músculos permiten mover o corpo.
- 5 4, 2, 3,1.
- 6 R. L.
- 7 Este menú é bo porque é variado e contén alimentos que se deben tomar con frecuencia: froita, verduras e peixe.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba B	ACTIVIDADES
Distingue distintos tipos de paisaxe atendendo aos seus elementos.		1
Recoñece as diferenzas entre unha aldea, unha vila e unha cidade.		2
Identifica e expresa normas de convivencia en diferentes ámbitos.		3
Sabe o que é un concello e os seus órganos de goberno.		4
Coñece profesións relacionadas cos servizos públicos municipais.		5
Pon exemplos de medios de comunicación interpersoais e de masas.		6

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	Proba A	ACTIVIDADES
Distingue distintos tipos de paisaxe atendendo aos seus elementos.		1
Recoñece as características dunha localidade.		2
Recoñece condutas que melloran a convivencia familiar e valora a importancia de cumprir esas normas.		3
Coñece as funcións dun concello e as persoas que o forman.		4
Identifica equipamentos básicos do seu contorno.		5
Sabe o que é a publicidade e define diferentes formas de realizala explicando a finalidade que se persegue.		6

Solucións

Proba B

- 1** Chaira, costa, montaña.
- 2** Ten bastantes habitantes que traballan en fábricas e comercios. Hai casas e edificios baixos. Vila.
Ten poucos habitantes, que traballan no mar ou no campo. Hai casas baixas arrodeadas de campos. Aldea.
Ten moitos habitantes que traballan en comercios, oficinas e fábricas. Hai edificios altos, rúas largas e abundante tráfico. Cidade
- 3** O neno compórtase mal porque non debe tirar papeis ao chan.
- 4** Concello; o alcalde ou alcaldesa e os concelleiros e concelleiras; os cidadáns.
- 5** Xardineiro, policía, varredora.
- 6** R. L.

Proba A

- 1** Chaira, costa, montaña.
- 2** R. L.
- 3** Marcar: Terceira viñeta. R. L.
- 4** O alcalde ou alcaldesa e os concelleiros e as concelleiras.
Dirixir os servizos municipais.
- 5** Biblioteca, polideportivo, centro de saúde e comisaría municipal.
- 6** Ordenador, xornal, radio, panel e televisión. É unha forma de comunicación que se usa para informar sobre un produto ou concienciar as persoas de algo.

Nombre _____ Fecha _____

Una excursión a la granja

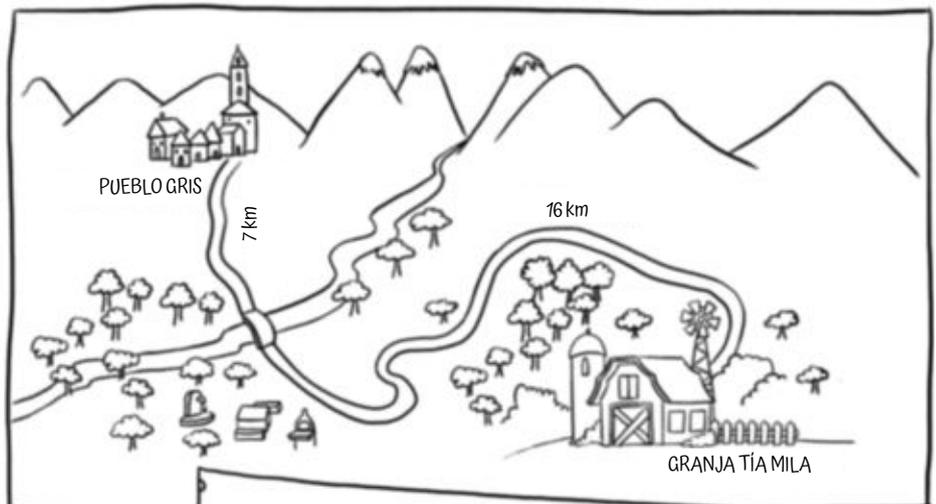
Antes de que acabe el curso, la clase de segundo va a ir de excursión a una granja escuela. El profesor ha colgado esta información en el aula y les ha pedido que preparen una nota informativa para sus familias, con los datos más importantes.

**GRANJA ESCUELA
TÍA MILA**

Ctra. del Merendero
Teléfono: 333 78 49 30

Horario:
De lunes a miércoles,
de 10 a 5.

Precios:
Adultos: 15 €
Niñas y niños: 8 €



Autobuses Sobrerruedas

El precio del billete de ida y vuelta
de Pueblo Gris a la granja escuela
Tía Mila es 12 euros.

1 ¿Cuántos kilómetros hay del pueblo a la granja escuela?

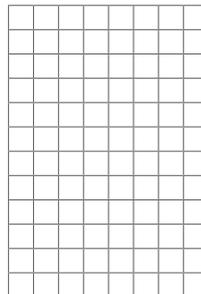
Busca los datos en el mapa y calcula.

Kilómetros desde el pueblo

hasta el puente ►

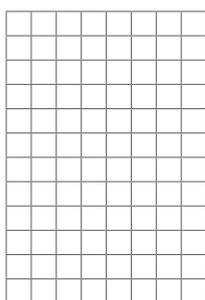
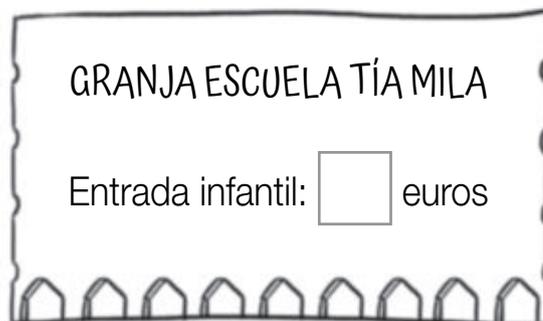
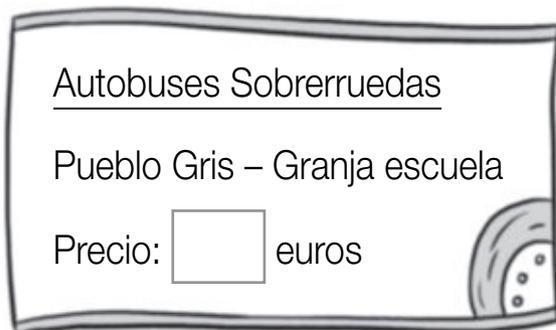
Kilómetros desde el puente

hasta la granja ►



Hay kilómetros
en total.

2 ¿Cuánto cuesta la excursión? Escribe los precios y calcula.



La excursión cuesta

[]

3 Rodea los días en los que está abierta la granja. Después, lee lo que dice el profesor, colorea de amarillo el día de la excursión y completa.

MAYO

L	M	M	J	V	S	D
	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			



La excursión será el día []

4 Resuelve.

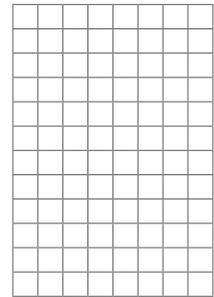
- El autobús tarda 30 minutos en llegar desde la granja al merendero y 14 minutos desde el merendero hasta Pueblo Gris. ¿Cuánto tiempo tarda el autobús en llegar desde la granja hasta el pueblo?

Operación ►

Solución ► El autobús tarda minutos.

- Si por el camino hacemos una parada de 15 minutos para merendar, ¿cuánto tiempo tardaremos en llegar?

Operación ►



Solución ► Tardaremos

5 ¿Qué actividades se pueden realizar en una granja escuela? Escribe algunos ejemplos.

6 Rodea las cosas que te llevarías a la excursión.



7 Copia en orden alfabético esta lista de animales que hay en la granja escuela.

conejos
vacas
gallinas
patos



8 Separa las palabras de la oración y escríbela en el cartel. Utiliza mayúsculas cuando corresponda. Después decora el cartel con dibujos de animales de la granja.

pasa un día diferente en la granja escuela tíamila

Tabla de seguimiento de evaluación por competencias

Niveles de referencia	Competencias
Expresa opiniones sobre textos orales que ha escuchado y las argumenta.	CL, AA, IEE
Responde a preguntas directas indicando opiniones o datos literales. Sus respuestas son coherentes con las preguntas.	CL, AA, IEE
Organiza las ideas de su discurso en función de criterios temporales y espaciales.	CL, AA, IEE
Reproduce con sus propias palabras las ideas generales que ha escuchado.	CL, AA, IEE
Explica sus sentimientos y emociones y es capaz de indicar algunas causas que los producen.	CL, AA, IEE
Reconoce diferentes situaciones de comunicación y entiende que el discurso cambia en cada caso.	CL, AA, CSC, IEE
Adquiere progresiva seguridad en sus intervenciones en diferentes situaciones comunicativas.	CL, AA, IEE
Pide aclaraciones sobre asuntos que no ha entendido bien.	CL, AA, CSC, IEE
Respeto las normas básicas del intercambio comunicativo.	CL, AA, CSC, IEE
Muestra interés por conocer palabras nuevas y utilizarlas en contextos diferentes.	CL, AA, IEE
Se interesa especialmente por participar en las situaciones de comunicación en las que se abordan temas cercanos a sus intereses.	CL, AA, IEE
Memoriza y reproduce textos orales sencillos con dicción clara y con progresiva expresividad.	CL, AA, IEE
Entiende que la lectura le sirve para divertirse, para informarse y para aprender.	CL, AA, IEE
Acude a la lectura de forma cada vez más autónoma para entretenerse, para buscar información y aprender.	CL, AA, IEE
Lee textos que tienen entre 300 y 500 palabras con entonación adecuada y con una velocidad de 60-70 palabras por minuto, cuando han sido previamente preparados.	CL, AA, IEE
Comprende textos sencillos de forma bastante exacta, identifica datos (personajes, lugar, tiempo, etc.) y expresa verbalmente o por escrito dichos datos.	CL, AA, IEE
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.	CL, AA, IEE
Reconoce la estructura implícita de textos sencillos.	CL, AA, IEE
Reconoce marcadores temporales en los textos.	CL, AA, IEE
Reconoce y señala elementos de la estructura explícita de textos sencillos.	CL, AA, IEE
Es capaz de hacer resúmenes orales del argumento o expresar la idea esencial.	CL, AA, IEE
Contesta a preguntas sencillas para expresar sus propios gustos respecto a un texto.	CL, AA, IEE
Expresa opiniones de forma espontánea sobre textos que ha leído y las argumenta.	CL, AA, IEE
Distingue el uso de diferentes grafías para representar un mismo sonido.	CL, AA, IEE
Deletrea correctamente palabras cortas y los errores que comete suelen ser fonéticamente lógicos (relación fonema-grafía).	CL, AA, IEE

Niveles de referencia	Competencias
Se apoya en su memoria visual para escribir palabras correctamente.	CL, AA, IEE
Deduce la ortografía de algunas palabras comparándolas con otras conocidas de la misma familia.	CL, AA, IEE
Escribe oraciones dictadas, preparadas previamente, asociando fonemas y grafías adecuadamente y separando las palabras.	CL, AA, IEE
Organiza las ideas en secuencias de oraciones y utiliza mayúsculas y puntos para marcarlas.	CL, AA, IEE
Identifica conceptos gramaticales muy generales: la sílaba, la palabra, el sustantivo, el verbo, el género, el número, el tiempo..., y aplica criterios de concordancia en sus producciones.	CL, AA, IEE
Escribe textos con sentido (tanto narrativos como no narrativos) siguiendo modelos.	CL, AA, IEE
La caligrafía suele ser regular y correcta en sus rasgos.	CL, AA, IEE
Completa o escribe resúmenes guiados sobre textos sencillos leídos o escuchados previamente.	CL, AA, IEE
Expresa por escrito con sus propias palabras opiniones, críticas y valoraciones, y aporta argumentos, casi siempre subjetivos.	CL, AA, IEE
Escribe partes que faltan en textos de diferentes tipologías, teniendo en cuenta el contexto, el lenguaje, la situación...	CL, AA, IEE
Utiliza correctamente los signos de interrogación y admiración en sus producciones.	CL, AA, IEE
Reconoce los tiempos verbales y los utiliza correctamente.	CL, AA, IEE
Identifica de forma intuitiva las funciones que realizan determinadas palabras de diferentes tipos. Reconoce por el uso diferentes clases de palabras.	CL, AA, IEE
Aplica la concordancia entre los nombres y determinantes del grupo nominal.	CL, AA, IEE
Respeto el orden de las palabras en la oración. Empieza a mostrar conocimiento del uso del punto para separar ideas en oraciones.	CL, AA, IEE
Reconoce y forma familias de palabras.	CL, AA, IEE
Reconoce el ritmo y la rima como características básicas de los textos poéticos.	CL, AA, IEE
Participa activamente en las actividades lúdicas relacionadas con el lenguaje.	CL, AA, CSC, IEE
Inventa juegos de palabras utilizando recursos como la rima, la repetición, la derivación, etc., siguiendo modelos dados.	CL, AA, IEE
Participa en dramatizaciones guiadas e interactúa de forma coherente con sus compañeras y compañeros.	CL, AA, CSC, IEE
Establece relaciones básicas entre lenguajes diferentes (lenguaje escrito y lenguaje matemático o gráfico).	CL, AA, IEE
Es capaz de verbalizar los resultados de sus cálculos.	CL, CMCT, AA, IEE
Realiza razonamientos inmediatos para elegir datos y operaciones, y realiza los cálculos necesarios.	CL, CMCT, AA, IEE
Expresa las soluciones a los problemas gráficamente o en forma de texto.	CL, CMCT, AA, IEE

Tabla de seguimiento de evaluación por competencias

Niveles de referencia	Competencias
Realiza sus trabajos y demuestra que es consciente de sus progresos y de sus fallos.	CL, CMCT, AA, IEE
Supera las dificultades de manera cada vez más autónoma.	CL, CMCT, AA, IEE
Resuelve problemas cuya solución se obtiene con una sola operación o más operaciones.	CL, CMCT, AA, IEE
Comprende enunciados gráficos y textuales donde los datos pueden aparecer explícitos o no.	CL, CMCT, AA, IEE
Inventa datos coherentes que faltan o preguntas para completar el enunciado.	CL, CMCT, AA, IEE
Realiza estimaciones sobre el posible resultado de un problema, operación, etc.	CL, CMCT, AA, IEE
Es capaz de representar números y cantidades en diferentes soportes.	CL, CMCT, AA, IEE
Reconoce e interpreta números en diferentes entornos (enunciados de problemas, textos, rótulos, tablas...).	CL, CMCT, AA, IEE
Utiliza números para hacer clasificaciones, seriaciones, ordenaciones...	CMCT, AA, IEE
Lee, escribe, compara y ordena números cardinales de dos y de tres cifras.	CMCT, AA, IEE
Realiza estimaciones y comparaciones entre números y utiliza cuantificadores para expresar dichas comparaciones.	CMCT, AA, IEE
Comprende y utiliza correctamente el valor posicional de las cifras de un número.	CMCT, AA, IEE
Descompone números naturales en forma de suma.	CMCT, AA, IEE
Reconoce que los números ordinales indican orden o posición.	CMCT, AA, IEE
Lee, escribe y ordena series de números aplicando operaciones sencillas para su creación.	CMCT, AA, IEE
Plantea y resuelve operaciones de suma, resta y multiplicación con números naturales afianzando la automatización de los procesos.	CMCT, AA, IEE
Realiza repartos en partes iguales con apoyo gráfico.	CMCT, AA, IEE
Utiliza estrategias personales para resolver problemas de diferentes tipos.	CMCT, AA, IEE
Actúa de forma cada vez más ordenada y sistemática al plantear y calcular operaciones y en los procedimientos de resolución de problemas.	CMCT, AA, IEE
Realiza estimaciones de medida y utiliza correctamente cuantificadores para expresar dichas estimaciones.	CMCT, AA, IEE
Establece relaciones entre unidades que miden una misma magnitud y hace los cálculos y transformaciones necesarios.	CMCT, AA, IEE
Comprende y aplica sus conocimientos sobre las unidades de medida y sus relaciones para calcular duraciones o el momento en el que tiene lugar un determinado acontecimiento.	CMCT, AA, IEE
Lee y representa las horas en relojes digitales y en relojes analógicos.	CMCT, AA, IEE
Utiliza estrategias personales para resolver problemas de medida, realizando transformaciones, estableciendo comparaciones y haciendo los cálculos necesarios para su resolución.	CMCT, AA, IEE
Resuelve problemas de dinero.	CMCT, AA, IEE

Niveles de referencia	Competencias
Reconoce de forma intuitiva la relación entre el espacio y su representación sobre el plano.	CMCT, AA, IEE
Identifica y clasifica tipos de líneas, polígonos y cuerpos geométricos sencillos.	CMCT, AA, IEE
Traza formas geométricas siguiendo indicaciones.	CMCT, AA, IEE
Realiza e interpreta tablas y gráficos de barras, de una y de dos características, con datos obtenidos de situaciones cotidianas.	CMCT, AA, IEE
Describe elementos y fenómenos relacionados con Ciencias de la Naturaleza y Ciencias Sociales con orden y claridad.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Explica con sus propias palabras los procesos de observación y descripción que sigue.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Amplía su vocabulario y lo utiliza con progresivo rigor.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Comprende e interpreta informaciones que obtiene de diferentes soportes: textos, imágenes, gráficos, tablas... Combina informaciones de diferentes soportes para utilizarlas en la solución de las actividades.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Comprende e interpreta informaciones que obtiene de diferentes soportes: textos, imágenes, gráficos, tablas...	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Expresa oralmente la información apoyándose en gráficos y textos.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Comprende la importancia del trabajo bien presentado.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Establece relaciones entre sus aprendizajes nuevos y su experiencia previa y expresa dichas relaciones aportando progresivamente más datos.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Formula hipótesis sobre sus observaciones.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Hace deducciones y generalizaciones a partir de sus observaciones.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Reelabora informaciones para trasladar datos que ha obtenido en gráficos a textos y viceversa.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Toma iniciativas y manifiesta progresiva autonomía en sus tareas.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Participa en actividades de grupo y se muestra cortés e integrado.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Observa, identifica y describe las principales partes del cuerpo humano y sus características.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Comprende y explica cuáles son las funciones vitales y qué órganos y aparatos intervienen en ellas.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Describe y compara características y necesidades de las personas en diferentes épocas de la vida.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Clasifica alimentos según su origen, su aportación a la dieta, su forma de preparación, etc.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Identifica hábitos saludables y aplica la información al diseño de rutinas vinculadas a dichos hábitos.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Progresar en la identificación de las emociones y sentimientos propios y de los compañeros y compañeras y manifiesta conductas empáticas.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE

Tabla de seguimiento de evaluación por competencias

Niveles de referencia	Competencias
Relaciona los hábitos saludables con el bienestar personal y explica situaciones en las que se siente bien/mal.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Manifiesta conductas de higiene y aseo personal.	CMCT, AA, CSC, IEE
Identifica y desarrolla hábitos de prevención de enfermedades y accidentes en el aula y en el centro.	CMCT, AA, IEE
Se compromete con sus tareas y con las actividades que comparte con sus compañeros y compañeras.	AA, CSC, IEE
Clasifica las máquinas en función de diferentes criterios (tipo, energía que utilizan, función que realizan...).	CMCT, AA, CSC, IEE
Describe diferentes elementos y accidentes geográficos en paisajes.	AA, CSC, IEE
Describe algunas tareas que llevan a cabo el alcalde o alcaldesa y los concejales.	AA, CSC, IEE
Identifica y ejemplifica las principales profesiones y responsabilidades que desempeñan las personas del entorno.	AA, CSC, IEE
Diferencia los medios de comunicación interpersonales y de masas y define distintas formas de realizar publicidad explicando el fin que se persigue.	AA, CSC, IEE
Relaciona las normas de convivencia con diferentes situaciones en los ámbitos de relación en los que se desenvuelve.	AA, CSC, IEE
Manifiesta actitudes de respeto hacia las personas con las que convive.	AA, CSC, IEE
Valora la importancia de las diversas tareas que desempeñan las personas en la sociedad sin tener en cuenta diferencias como sexo, raza, nacionalidad...	AA, CSC, IEE
Conoce y aplica diferentes medios para la medida del tiempo.	AA, CSC, IEE

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.

Nome _____

Data _____

A receita da avoa

César vai axudar a súa avoa a preparar a comida. Ten que fixarse na receita para preparala ben.

GARAVANZOS GUISADOS

Ingredientes:

Garavanzos, allo, cebola, chourizo, cenoria, xamón, pemento, touciño, tomate, aceite.

Preparación:

1. Cocer os garavanzos con auga, aceite e sal durante 30 minutos.
2. Fritir a cenoria, a cebola, o pemento, o tomate e o allo nunha tixola durante 8 minutos.
3. Mesturar as verduras cos garavanzos na pota.
4. Engadir o chourizo, o touciño e o xamón e cocer durante 25 minutos.



1 Arrodea na mesa os alimentos necesarios para a receita.

2 Que alimentos faltan na mesa para preparar a receita?

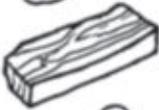
3 A avoa de César ás veces non fai caso da receita. Le e completa.

	O que di a receita	O que fai a avoa	É máis ou menos tempo?
Cocer os garavanzos	30 minutos	22 minutos	
Fritir as verduras		12 minutos	
Cocer o guisado		31 minutos	

4 Cal é a orixe dos alimentos? Escribe.

	Vexetal	Animal
	aceite	
		
		
		
		







5 Escribe os alimentos da receita onde corresponda.

Graxas	<input type="text"/>
Verduras	<input type="text"/>
Legumes	<input type="text"/>
Carne	<input type="text"/>

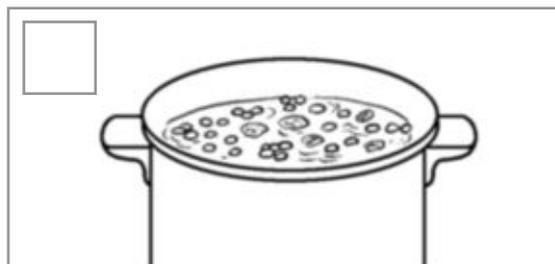
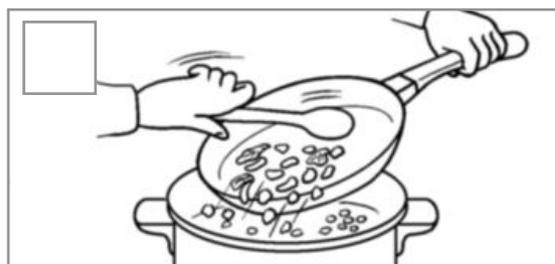
6 Que tipo de alimentos son a cebola, a cenoria, o pemento, o tomate e o allo? Marca a resposta. Despois, escribe.

- alimentos elaborados
- alimentos naturais

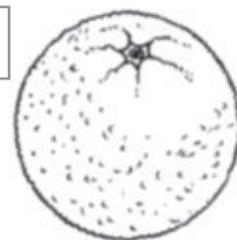


A cebola, a cenoria

7 Ordena as viñetas.



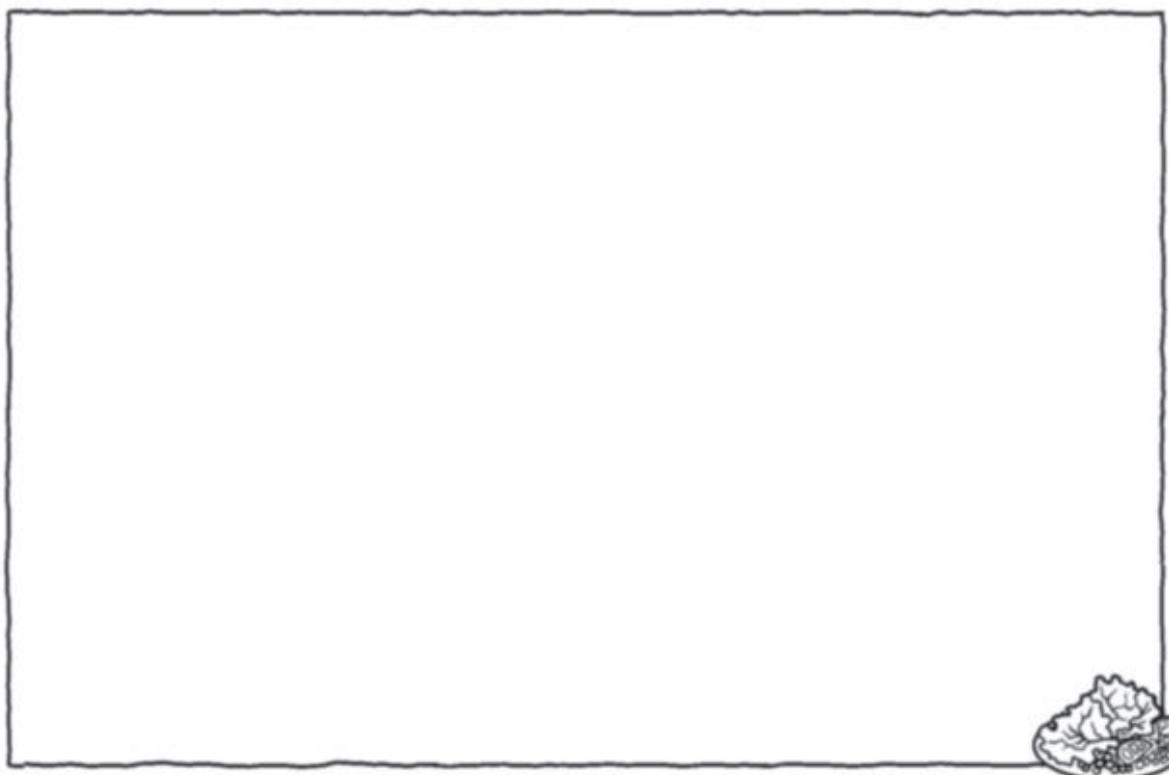
8 Que alimento lle engadirías á receita? Marca.



Explica a túa resposta.

9 Os pratos completos teñen distintos grupos de alimentos. Os garavanzos guisados son un prato completo? Por que o pensas?

10 Imaxina un prato completo que che guste e debúxao.



Táboa de seguimento da avaliación por competencias

Niveis de referencia	Competencias
Expresa opinións sobre textos orais que escoitou e arguméntaas.	CL, AA, IEE
Responde a preguntas directas indicando opinións ou datos literais. As súas respostas son coherentes coas preguntas.	CL, AA, IEE
Organiza as ideas do seu discurso en función de criterios temporais e espaciais.	CL, AA, IEE
Reproduce coas súas palabras as ideas xerais que escoitou.	CL, AA, IEE
Explica os seus sentimentos e emocións e é quen de indicar algunhas causas que os producen.	CL, AA, IEE
Recoñece diferentes situacións de comunicación e entende que o discurso cambia en cada caso.	CL, AA, CSC, IEE
Adquire progresiva seguridade nas súas intervencións en diferentes situacións comunicativas.	CL, AA, IEE
Pide aclaracións sobre asuntos que non entendeu ben.	CL, AA, CSC, IEE
Respecta as normas básicas do intercambio comunicativo.	CL, AA, CSC, IEE
Mostra interese por coñecer palabras novas e utilízalas en contextos diferentes.	CL, AA, IEE
Interésase especialmente por participar nas situacións de comunicación en que se abordan temas próximos aos seus intereses.	CL, AA, IEE
Memoriza e reproduce textos orais sinxelos con dicción clara e con progresiva expresividade.	CL, AA, IEE
Entende que a lectura lle serve para divertirse, para informarse e para aprender.	CL, AA, IEE
Acode á lectura de xeito cada vez máis autónomo para entreterse, para buscar información e para aprender.	CL, AA, IEE
Le textos que teñen entre 300 e 500 palabras coa entoación adecuada e cunha velocidade de 60-70 palabras por minuto, cando foron previamente preparados.	CL, AA, IEE
Comprende textos sinxelos de forma bastante exacta, identifica datos (personaxes, lugar, tempo, etc.) e expresa verbalmente ou por escrito eses datos.	CL, AA, IEE
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.	CL, AA, IEE
Recoñece a estrutura implícita de textos sinxelos.	CL, AA, IEE
Recoñece marcadores temporais nos textos.	CL, AA, IEE
Recoñece e sinala elementos da estrutura explícita de textos sinxelos.	CL, AA, IEE
É quen de facer resumos orais do argumento ou de expresar a idea esencial.	CL, AA, IEE
Contesta preguntas sinxelas para expresar os seus propios gustos respecto a un texto.	CL, AA, IEE
Expresa opinións de forma espontánea sobre textos que leu e arguméntaas.	CL, AA, IEE
Distingue o uso de diferentes grafas para representar un mesmo son.	CL, AA, IEE
Soletrea correctamente palabras curtas e os erros que comete adoitan ser foneticamente lóxicos (relación fonema-grafia).	CL, AA, IEE

Niveis de referencia	Competencias
Apóiasse na súa memoria visual para escribir palabras correctamente.	CL, AA, IEE
Deduce a ortografía dalgunhas palabras comparándoas con outras coñecidas da mesma familia.	CL, AA, IEE
Escribe oracións ditadas, preparadas previamente, asociando fonemas e grafías de maneira axeitada e separando as palabras.	CL, AA, IEE
Organiza as ideas en secuencias de oracións e utiliza maiúsculas e puntos para marcalas.	CL, AA, IEE
Identifica conceptos gramaticais moi xerais: a sílaba, a palabra, o substantivo, o verbo, o xénero, o número, o tempo..., e aplica criterios de concordancia nas súas producións.	CL, AA, IEE
Escribe textos con sentido (tanto narrativos coma non narrativos) seguindo modelos.	CL, AA, IEE
A caligrafía adoita ser regular e correcta nos seus trazos.	CL, AA, IEE
Completa ou escribe resumos guiados sobre textos sinxelos lidos ou escoitados previamente.	CL, AA, IEE
Expresa por escrito coas súas palabras opinións, críticas e valoracións, e achega argumentos, case sempre subxectivos.	CL, AA, IEE
Escribe partes que faltan en textos de diferentes tipoloxías, tendo en conta o contexto, a linguaxe, a situación...	CL, AA, IEE
Utiliza correctamente os signos de interrogación e de admiración nas súas producións.	CL, AA, IEE
Recoñece os tempos verbais e utilízalos correctamente.	CL, AA, IEE
Identifica de forma intuitiva as funcións que realizan determinadas palabras de diferentes tipos. Recoñece polo uso diferentes clases de palabras.	CL, AA, IEE
Aplica a concordancia entre os nomes e determinantes do grupo nominal.	CL, AA, IEE
Respecta a orde das palabras na oración. Empeza a mostrar coñecemento do uso do punto para separar ideas en oracións.	CL, AA, IEE
Recoñece e forma familias de palabras.	CL, AA, IEE
Recoñece o ritmo e a rima como características básicas dos textos poéticos.	CL, AA, IEE
Participa activamente nas actividades lúdicas relacionadas coa linguaxe.	CL, AA, CSC, IEE
Inventa xogos de palabras utilizando recursos como a rima, a repetición, a derivación, etc., seguindo modelos dados.	CL, AA, IEE
Participa en dramatizacións guiadas e interactúa de xeito coherente coas súas compañeiras e cos seus compañeiros.	CL, AA, CSC, IEE
Establece relacións básicas entre linguaxes diferentes (linguaxe escrita e linguaxe matemática ou gráfica).	CL, AA, IEE
É quen de verbalizar os resultados dos seus cálculos.	CL, CMCT, AA, IEE
Realiza razoamentos inmediatos para elixir datos e operacións e realiza os cálculos necesarios.	CL, CMCT, AA, IEE
Expresa as solucións aos problemas de xeito gráfico ou en forma de texto.	CL, CMCT, AA, IEE

Táboa de seguimento da avaliación por competencias

Niveis de referencia	Competencias
Realiza os seus traballos e demostra que é consciente dos seus progresos e dos seus erros.	CL, CMCT, AA, IEE
Supera as dificultades de xeito cada vez máis autónomo.	CL, CMCT, AA, IEE
Resolve problemas en que a solución se obtén cunha soa operación ou máis operacións.	CL, CMCT, AA, IEE
Comprende enunciados gráficos e textuais onde os datos poden aparecer explícitos ou non.	CL, CMCT, AA, IEE
Inventa datos coherentes que faltan ou preguntas para completar o enunciado.	CL, CMCT, AA, IEE
Realiza estimacións sobre o posible resultado dun problema, dunha operación, etc.	CL, CMCT, AA, IEE
É quen de representar números e cantidades en diferentes soportes.	CL, CMCT, AA, IEE
Recoñece e interpreta números en diferentes contornos (enunciados de problemas, textos, rótulos, táboas...).	CL, CMCT, AA, IEE
Utiliza números para facer clasificacións, seriacións, ordenacións...	CMCT, AA, IEE
Le, escribe, compara e ordena números cardinais de dúas e de tres cifras.	CMCT, AA, IEE
Realiza estimacións e comparacións entre números e utiliza cuantificadores para expresar esas comparacións.	CMCT, AA, IEE
Comprende e utiliza correctamente o valor posicional das cifras dun número.	CMCT, AA, IEE
Descompón números naturais en forma de suma.	CMCT, AA, IEE
Recoñece que os números ordinais indican orde ou posición.	CMCT, AA, IEE
Le, escribe e ordena series de números aplicando operacións sinxelas para crealas.	CMCT, AA, IEE
Formula e resolve operacións de suma, resta e multiplicación con números naturais afianzando a automatización dos procesos.	CMCT, AA, IEE
Realiza reparticións en partes iguais con apoio gráfico.	CMCT, AA, IEE
Utiliza estratexias persoais para resolver problemas de diferentes tipos.	CMCT, AA, IEE
Actúa de forma cada vez máis ordenada e sistemática ao formular e calcular operacións e nos procedementos de resolución de problemas.	CMCT, AA, IEE
Realiza estimacións de medida e utiliza correctamente cuantificadores para expresar esas estimacións.	CMCT, AA, IEE
Establece relacións entre unidades que miden unha mesma magnitude e fai os cálculos e as transformacións necesarios.	CMCT, AA, IEE
Comprende e aplica os seus coñecementos sobre as unidades de medida e as súas relacións para calcular duracións ou o momento en que ten lugar un determinado acontecemento.	CMCT, AA, IEE
Le e representa as horas en reloxos dixitais e en reloxos analóxicos.	CMCT, AA, IEE
Utiliza estratexias persoais para resolver problemas de medida, realizando transformacións, establecendo comparacións e facendo os cálculos necesarios para resolvelos.	CMCT, AA, IEE
Resolve problemas de diñeiro.	CMCT, AA, IEE

Niveis de referencia	Competencias
Recoñece de forma intuitiva a relación entre o espazo e a súa representación sobre o plano.	CMCT, AA, IEE
Identifica e clasifica tipos de liñas, polígonos e corpos xeométricos sinxelos.	CMCT, AA, IEE
Traza formas xeométricas seguindo indicacións.	CMCT, AA, IEE
Realiza e interpreta táboas e gráficos de barras, dunha e de dúas características, con datos obtidos de situacións cotiás.	CMCT, AA, IEE
Describe elementos e fenómenos relacionados coas Ciencias da Natureza e coas Ciencias Sociais con orde e claridade.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Explica coas súas palabras os procesos de observación e de descrición que segue.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Amplía o seu vocabulario e utilízao con progresivo rigor.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Comprende e interpreta informacións que obtén de diferentes soportes: textos, imaxes, gráficos, táboas... Combina informacións de diferentes soportes para utilizalas na solución das actividades.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Comprende e interpreta informacións que obtén de diferentes soportes: textos, imaxes, gráficos, táboas...	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Expresa oralmente a información apoiándose en gráficos e en textos.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Comprende a importancia do traballo ben presentado.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Establece relacións entre as súas aprendizaxes novas e a súa experiencia previa e expresa esas relacións achegando progresivamente máis datos.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Formula hipóteses sobre as súas observacións.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Fai deducións e xeneralizacións a partir das súas observacións.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Reelabora informacións para trasladar datos que obtivo en gráficos a textos e viceversa.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Mostra iniciativa e manifesta progresiva autonomía nas súas tarefas.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Participa en actividades de grupo e móstrase cortés e integrado.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Observa, identifica e describe as principais partes do corpo humano e as súas características.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Comprende e explica cales son as funcións vitais e cales son os órganos e os aparellos que interveñen nelas.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Describe e compara características e necesidades das persoas en diferentes épocas da vida.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Clasifica alimentos segundo a súa orixe, a súa achega á dieta, a súa forma de preparación, etc.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Identifica hábitos saudables e aplica a información ao deseño de rutinas vinculadas con eses hábitos.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Prograsa na identificación das emocións e dos sentimentos propios e dos compañeiros e compañeiras e manifesta empatía.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE

Táboa de seguimento da avaliación por competencias

Niveis de referencia	Competencias
Relaciona os hábitos saudables co benestar persoal e explica situacións en que se sente ben/mal.	CL, CMCT, AA, CSC, IEE
Manifesta condutas de hixiene e aseo persoal.	CMCT, AA, CSC, IEE
Identifica e desenvolve hábitos de prevención de enfermidades e accidentes na aula e no centro.	CMCT, AA, IEE
Comprométese coas súas tarefas e coas actividades que comparte cos seus compañeiros e coas súas compañeiras.	AA, CSC, IEE
Clasifica as máquinas en función de diferentes criterios (tipo, enerxía que utilizan, función que realizan...).	CMCT, AA, CSC, IEE
Describe diferentes elementos e accidentes xeográficos en paisaxes.	AA, CSC, IEE
Describe algunhas tarefas que levan a cabo o alcalde ou a alcaldesa e os concelleiros e as concelleiras.	AA, CSC, IEE
Identifica e exemplifica as principais profesións e responsabilidades que desenvolven as persoas do contorno.	AA, CSC, IEE
Diferencia os medios de comunicación interpersoais e de masas e define distintas formas de realizar publicidade explicando o fin que se persegue.	AA, CSC, IEE
Relaciona as normas de convivencia con diferentes situacións nos ámbitos de relación en que se desenvolve.	AA, CSC, IEE
Manifesta actitudes de respecto cara ás persoas con que convive.	AA, CSC, IEE
Valora a importancia das diversas tarefas que desenvolven as persoas na sociedade sen ter en conta as diferenzas de sexo, raza, nacionalidade...	AA, CSC, IEE
Coñece e aplica diferentes medios para a medida do tempo.	AA, CSC, IEE

Nota.

* **CL.** Comunicación lingüística.

* **CMCT.** Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía.

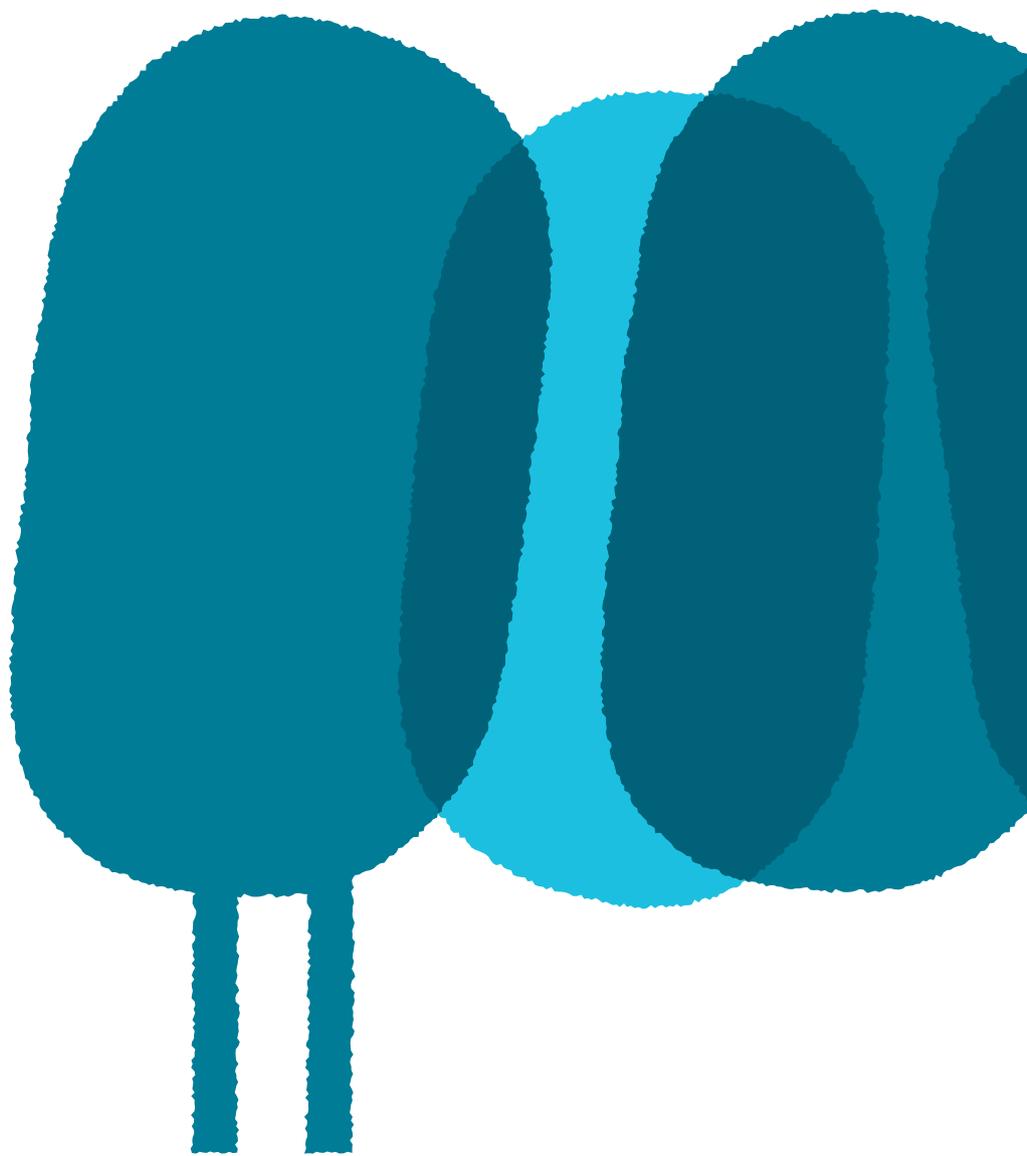
* **CD.** Competencia dixital.

* **AA.** Aprender a aprender.

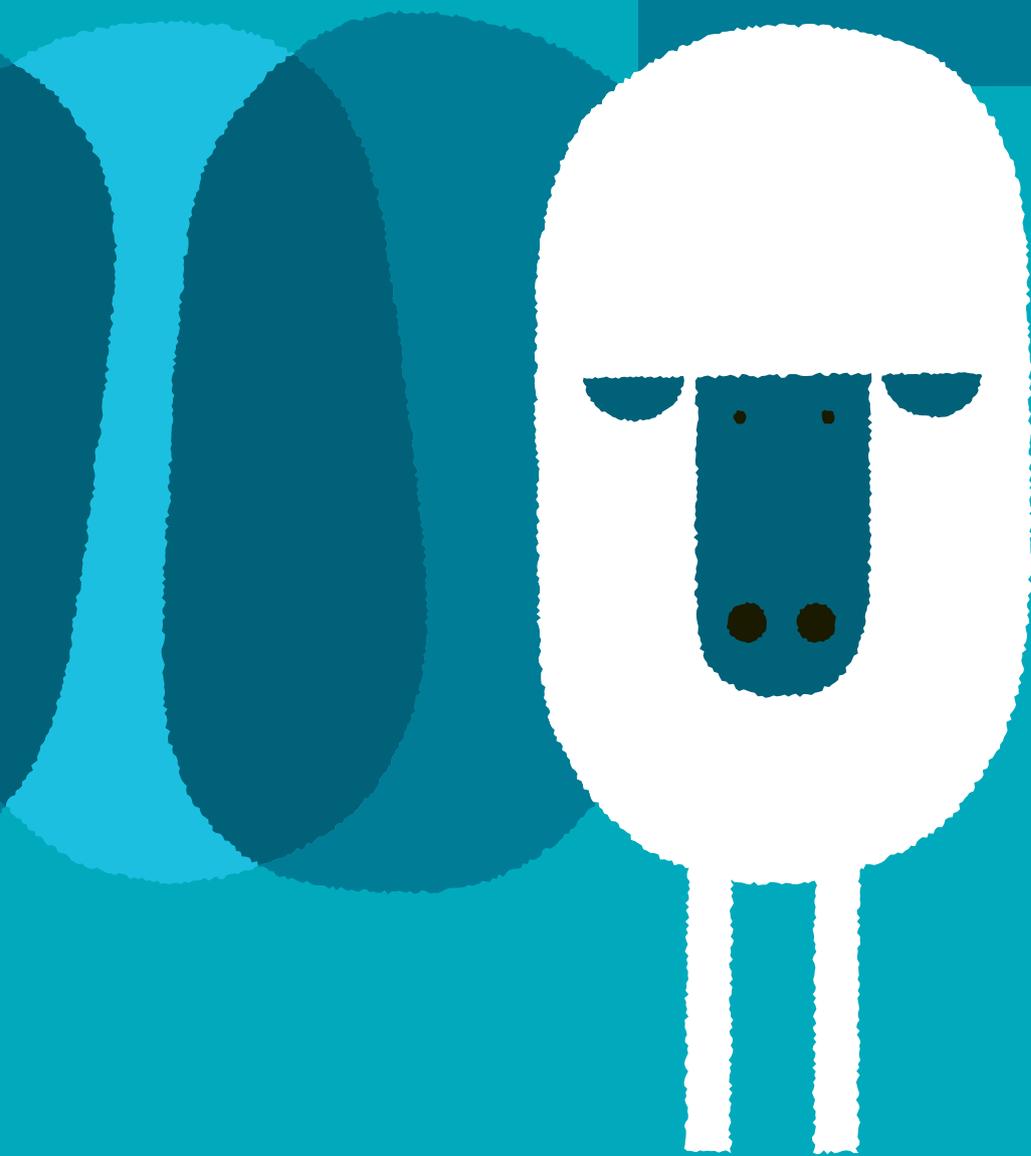
* **CSC.** Competencias sociais e cívicas.

* **IEE.** Sentido de iniciativa e espírito emprendedor.

* **CEC.** Conciencia e expresións culturais.



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



Nombre _____ Fecha _____

1 Lee el texto.**El camaleón**

El camaleón es un reptil de cuatro patas. Vive en los árboles y se sujeta a las ramas con su cola. Puede cambiar el color de la piel y camuflarse en su entorno. El camaleón es un animal tranquilo. Tiene una larguísima y pegajosa lengua que duplica el tamaño de su cuerpo. Esta lengua le sirve para cazar insectos, aunque también le gustan los caracoles, las arañas o las polillas. Los camaleones de mayor tamaño incluso pueden devorar otros lagartos o aves.

**2 Marca la respuesta correcta.**

¿Para qué le sirve la cola al camaleón?

- Para cazar insectos. Para sujetarse a los árboles.

¿Cuál de estas es una característica del camaleón?

- Puede cambiar el color de la piel.
 Puede cambiar el color de los ojos.

¿Qué medida tiene la lengua del camaleón?

- El triple de su cuerpo. El doble de su cuerpo.

3 Rodea la palabra que tenga un significado parecido.

El camaleón es un animal **tranquilo**. ► calmado rápido

Nombre _____ Fecha _____

1 Inventa y completa este mensaje.

Cuando llegues a casa _____

Mamá

2 Elige una situación y escribe un mensaje.



Nombre _____ Fecha _____

1 Rodea las letras mayúsculas.



Silvia se enrolló la bufanda al cuello. Era una mañana de invierno y no quería resfriarse. Al ponérsela, notó un agradable olor. Enseguida recordó que la última vez que se la puso se había echado colonia. ¡Qué bien olía!

2 Separa las palabras para formar oraciones y escríbelas poniendo las mayúsculas y los puntos donde corresponda.

elprimodeivánvinoalafiesta

beatrizyjuansonbuenosamigos

miprimaananacióensevilla

3 Copia con buena letra.

En África hay muchos animales salvajes.

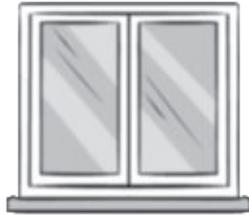
La capital de Francia es París.

Este verano viajaremos a los Pirineos.

Nombre _____

Fecha _____

1 Escribe los nombres.









2 Ordena las letras y forma palabras.



paláton

▶ _____

namnzaa

▶ _____

epra

▶ _____

usva

▶ _____

3 Copia la oración separando palabras.

El gato juega con el villo.

La abeja vuela de la flor.

Nombre _____ Fecha _____

1 Lee el texto.

El elefante

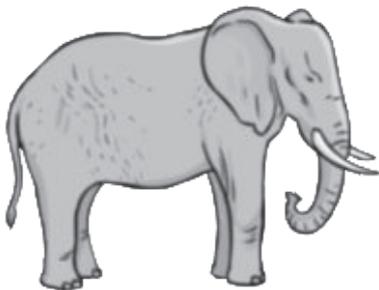
El elefante es el animal mamífero terrestre más grande. Existen dos tipos de elefantes: el africano y el asiático. El africano es más grande y pesado y sus orejas son redondeadas y tres veces más grandes que las del asiático.

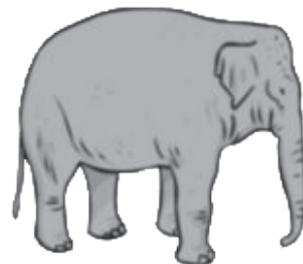
La trompa es su nariz. Está unida al labio superior y le sirve para absorber el agua y rociarla por su cuerpo como si fuera una ducha.

Utiliza los enormes colmillos para defenderse, para cavar en la tierra y conseguir agua, y también para arrancar la corteza de los árboles, pues se alimenta de esa corteza y de hojas, ramas y raíces.

Tienen una gran memoria, recuerdan dónde pueden encontrar agua y alimentos. Si te cruzas con un elefante, ¡probablemente no lo olvidará!

2 Escribe si es un elefante africano o asiático.





3 ¿Para qué le sirven los colmillos al elefante?

Nombre _____ Fecha _____

1 Escribe un mensaje para recordar a cada uno lo que tiene que hacer.



Papá: _____

No te olvides de _____

Pedro: _____

Por favor, compra _____



2 Inventa y completa este mensaje.

Mamá

Nombre _____

Fecha _____

1 Clasifica las palabras destacadas.

En clase tenemos compañeros de todos los continentes:

Nadia nació en **Marruecos**; **Ming**, en **China**; **Tatiana**, en **Venezuela**, y **Daniel**, en **Alemania**.



Nombres de persona

Nombres de lugar

2 Completa el comienzo del cuento. Debes inventar los nombres de persona y lugar. No olvides poner los puntos.

_____abía una vez un pescador muy trabajador que se llamaba _____. _____l pescador vivía en un pequeño pueblo llamado _____. _____n día, bajaba por la calle _____ y se encontró con _____, su mejor amiga.

Nombre _____ Fecha _____

1 Copia cada pregunta con su respuesta.

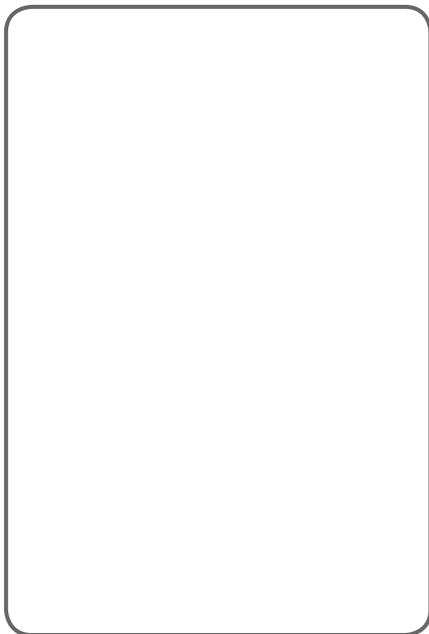
¿Cuál es tu mascota preferida?

¿Cuándo es tu cumpleaños?

Mi cumpleaños es el 5 de abril.

Mi mascota preferida es la tortuga.

2 Dibuja a tu mejor amigo o amiga. Después, contesta.



¿Cómo se llama?

¿Dónde os habéis conocido?

¿Qué os gusta hacer?

3 Escribe una pregunta para esta respuesta.

El autobús sale a las once y media.

Nombre _____ Fecha _____

1 Observa el calendario. Después, contesta.

MARZO							
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sa	Do	
	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			

¿En qué día de la semana empieza el mes?

¿En qué día de la semana termina el mes?

¿Qué día de la semana son?

►

►

►

►

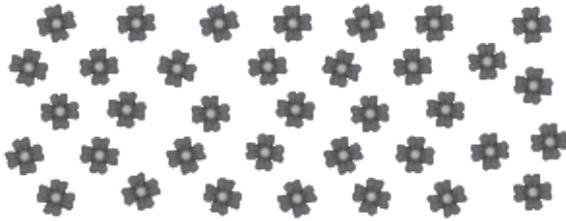
2 Dibuja las agujas para que cada par de relojes marque la misma hora.



Nombre _____

Fecha _____

1 Haz grupos de 10 y completa.



decenas y unidades

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



decenas y unidades

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



decenas y unidades

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

2 Escribe el número anterior y el posterior.

◀ 30 ▶

◀ 59 ▶

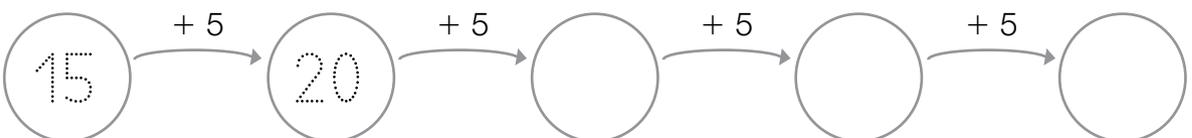
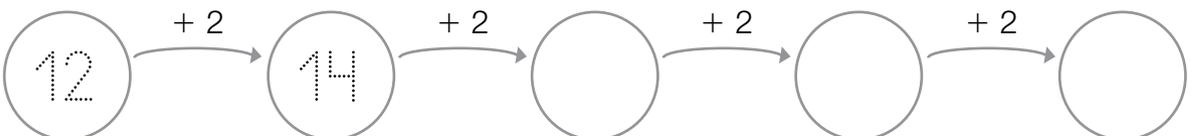
◀ 20 ▶

◀ 49 ▶

◀ 90 ▶

◀ 79 ▶

3 Completa estas series.



Nombre _____ Fecha _____

1 Suma.

$\begin{array}{r} 38 \\ + 11 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 21 \\ + 75 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 17 \\ + 42 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 56 \\ + 33 \\ \hline \square \end{array}$
$\begin{array}{r} 42 \\ 23 \\ + 31 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 11 \\ 12 \\ + 75 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 63 \\ 15 \\ + 21 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 32 \\ 31 \\ + 24 \\ \hline \square \end{array}$

2 Resta.

$\begin{array}{r} 54 \\ - 24 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 62 \\ - 10 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 98 \\ - 37 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 76 \\ - 15 \\ \hline \square \end{array}$
$\begin{array}{r} 36 \\ - 13 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 84 \\ - 73 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 58 \\ - 32 \\ \hline \square \end{array}$	$\begin{array}{r} 98 \\ - 50 \\ \hline \square \end{array}$

3 Completa la serie.

16 —
 26 —
 36 —
 —
 —
 —
 —
 —

Nombre _____ Fecha _____

1 Lee y resuelve.

Sara tenía 75 cuentos y su abuelo le dio 23 más.

¿Cuántos cuentos tiene en total?

Solución ► Tiene

El abuelo recogió ayer 42 setas. Hoy ha recogido 25 setas

más. ¿Cuántas setas ha recogido en total?

Solución ► Ha recogido

2 ¿Cuántas piezas quedan por colocar? Calcula.

Quedan piezas.

Quedan piezas.

Nombre _____ Fecha _____

1 Observa el calendario. Después, contesta.



¿Qué día será mañana?

¿Qué día fue antes de ayer?

¿Qué día será pasado mañana?

¿Qué día será dentro de una semana?

2 ¿Qué hora marca cada reloj? Escribe.



Son



Son

3 Observa qué hora marca cada reloj. Después, completa las oraciones.



El desayuno es a las 7:30 de la mañana.



El autobús sale de la estación a las .



El partido de tenis empieza a las .

Nombre _____

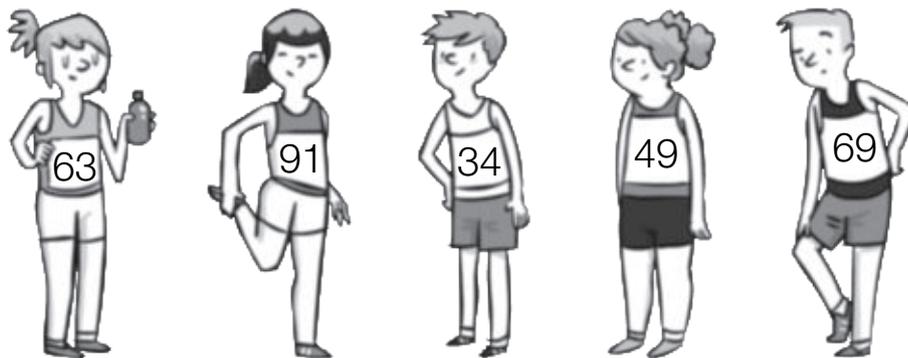
Fecha _____

1 Observa los números representados y completa.

		▶	<input type="text"/> es <input type="text"/> que <input type="text"/> .
<input type="text" value="74"/>	<input type="text" value="25"/>		<input type="text"/> > <input type="text"/>
			<input type="text"/> es <input type="text"/> que <input type="text"/> .
			<input type="text"/> < <input type="text"/>

		▶	<input type="text"/> es <input type="text"/> que <input type="text"/> .
<input type="text"/>	<input type="text"/>		<input type="text"/> < <input type="text"/>
			<input type="text"/> es <input type="text"/> que <input type="text"/> .
			<input type="text"/> > <input type="text"/>

2 Completa y compara.



Los dorsales mayores que 50

Los dorsales menores que 50

Los cinco dorsales ordenados de menor a mayor:

○ ○ ○ ○

Nombre _____

Fecha _____

1 Lee y resuelve.

En el patio hay 2 profesores, 10 niños y 13 niñas. ¿Cuántas personas hay en el patio?

$$\square \circ \square \circ \square = \square$$

Hay personas.



En el estuche rojo hay 36 pinturas y en el estuche verde hay 24. ¿Cuántas pinturas hay más en el estuche rojo que en el verde?

$$\square \circ \square = \square$$

Hay pinturas más.



Luisa y Adrián tienen un álbum con 78 cromos. Luisa ha pegado 35. ¿Cuántos ha pegado Adrián?

$$\square \circ \square = \square$$

Ha pegado cromos.



Nome _____ Data _____

1 Le o texto poñendo unha voz para cada personaxe.**A pelota no balcón**

RAPAZ. Señor, pódeme axudar?

SEÑOR. Claro que podo. Que problema tes?

RAPAZ. Foinos a pelota para ese balcón e quería pedila. Por favor, podería tocar vostede o timbre? Está moi alto e non lle chego.

SEÑOR. Non fará falta que toque. Esta casa é miña.

RAPAZ. Ah! É que estabamos xogando e...

SEÑOR. Agora che baixo a pelota, non te preocupes. Pero tes que prometerme unha cousa.

RAPAZ. Que cousa?

SEÑOR. Que non ides xogar tan preto das casas. Podedes manchar as paredes coa pelota ou romper os cristais dalgunha ventá.

RAPAZ. E onde poderíamos xogar?

SEÑOR. Ao final da rúa hai unha zona de xogos.

RAPAZ. Pois a partir de agora xogaremos sempre alí. Graciñas.

**2 Pregúntalles aos compañeiros como liches e pinta.**

Moi ben



Ben



Regular



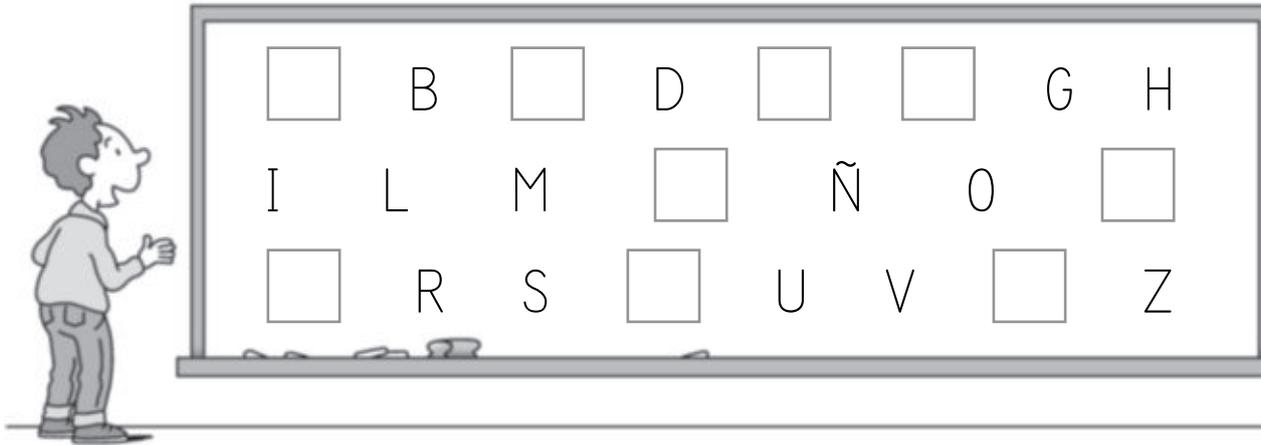
Mal

3 Onde lles di o señor que vaian xogar? Escribe.

Nome _____

Data _____

1 Escribe as letras que faltan para completar o abecedario.



□	B	□	D	□	□	G	H
I	L	M	□	Ñ	O	□	
□	R	S	□	U	V	□	Z

2 Escribe en minúscula ou en maiúscula, segundo corresponda.



ROSEIRA



soaniña



brusco



PASTEIS

3 Cantas vogais e cantas consoantes ten cada palabra? Une.



ceo

Ten catro vogais e cinco consoantes.



candea

Ten tres vogais e catro consoantes.



rotulador

Ten tres vogais e tres consoantes.



tobogán

Ten dúas vogais e unha consoante.

Nome _____

Data _____

1 Clasifica as palabras segundo as letras que levan.

escuma	caramelo	queixeiro	máquina	quente
mosquito	escola	cume	barca	cociña

Levan ca	Levan co	Levan cu
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Levan que	Levan qui
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

2 Completa os nomes con *c* ou *qu* e relaciona.



Ra el

Ni o

arme

ino

urro

c diante de **a, o, u**

qu diante de **e, i**

Nome _____

Data _____

1 Copia en maiúscula ou minúscula, segundo corresponda.



POLIDEPORTIVO O corredor

2 Copia con diferentes tamaños de letras.

Roi xoga ao tenis.

Roi xoga ao tenis.

Roi xoga ao tenis.



3 Copia dúas veces axustándose ao espazo de cada pauta.



MARIO XOGA AO BALONCESTO.

Eva corre pola pista.



Nome _____

Data _____

1 Le o texto.

Xogo dos agochos

Ai, non vexo ningún dos meus amigos! Si que se agocharon ben... Onde están? A min tocouse apandar e teño que atopalos. E a praza é moi grande!

Teño que atopar a todos os que xogan. Son Aldara, a futbolista, e tamén Xaquín, o tenista, Rita, a patinadora, e Xela, a nadadora.

Para atopalos, teño que estar moi atenta e mirar por todas as partes. Por onde comezo? Axúdasme a buscalos?



2 Fíxate nos obxectos que levan e escribe o nome de cada neno e nena.



Nome _____ Data _____

3 Onde se agochou cada un? Completa coas palabras propostas.

- | | | | |
|----------|-------|-----------------|-------|
| colector | fonte | caixa do correo | coche |
|----------|-------|-----------------|-------|

Aldara agochouse detrás da _____

Xaquín agochouse _____

Rita agochouse _____

Xela agochouse _____

4 No xogo dos agochos, que fai o neno que apanda? Marca.



Conta mentres os outros se agochan e despois se agochan e despois ten que buscalos.



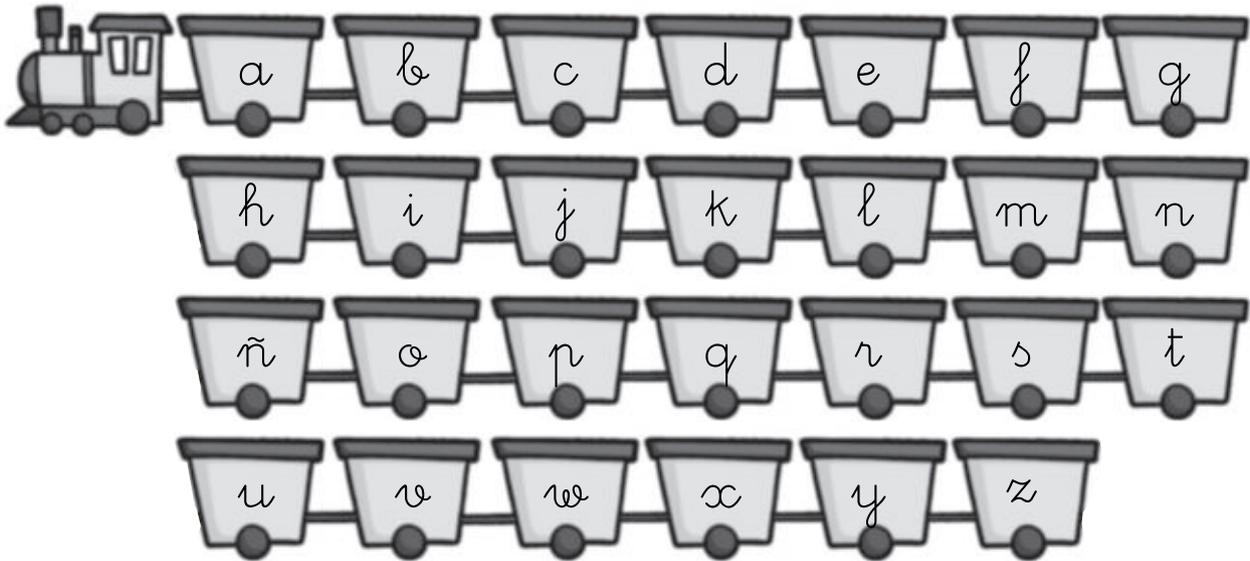
Agóchase moi ben para que non o atopen.

5 Di cal é o teu xogo preferido, con quen xogas ou con que, onde o fas...

Nome _____

Data _____

1 Risca as letras que non pertencen ao alfabeto galego e escríbeo debaixo completo.



<input type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/>											

2 Adiviña as letras e descubre a palabra misteriosa.

A letra que vai antes do Q. ►

A letra que vai antes do B. ►

A letra que vai despois do X. ►



3 Substitúe cada letra pola anterior no abecedario e contesta.



V Z L B

Quen é? É

Nome _____

Data _____

1 Copia substituíndo cada símbolo polo que corresponda.

ca
 co
 cu
 que
 quí



► ral

chisiro ◀



► gomelo

eso ◀



► esdo

monicre ◀



2 Completa seguindo os modelos.

roca ► roquiñas

vaca ► _____

barca ► _____

foca ► _____

pataca ► _____

saco ► saquiños

arco ► _____

boneco ► _____

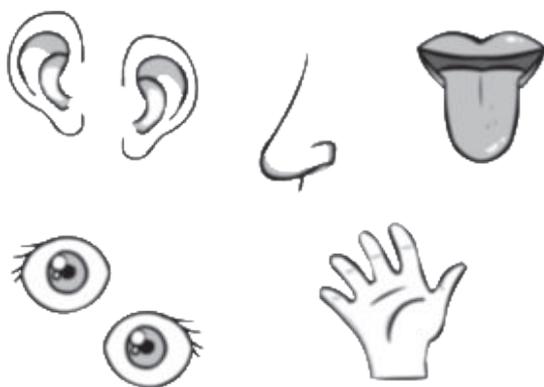
porco ► _____

barca ► _____

Nome _____

Data _____

1 Busca na sopa de letras os nomes dos órganos dos sentidos. Despois, completa.



M	O	Í	D	O	S	D
A	S	P	E	K	V	G
N	A	R	I	Z	A	L
X	B	O	L	L	O	S
Q	L	I	N	G	U	A

Ulimos co _____.

Saboreamos coa _____.

Percibimos a temperatura coa _____.

Vemos cos _____.

Oímos cos _____.

2 Escribe V (verdadero) o F (falso).

- Con tacto percibimos a cor das cousas.
- Co gusto sabemos se algo é amargo ou salgado.
- Coa vista sentimos o frío ou a calor.
- Co olfacto percibimos o aroma das flores.
- Con oído sabemos se un son é grave ou agudo.
- Cos sentidos coñecemos o que nos arrodea.

Nome _____ Data _____

1 Como se senten estes nenos? Escribe.



2 Completa.

Gústame sentirme

3 Escribe.

Que cousas fan que te sintas feliz?

Que cousas che dan medo?

4 Como te sentes cando che fan un regalo? Arrodea.

Enfadado

Sorprendido

Alegre

Triste

Feliz

Molesto

Agradecido

- Explica como te sentes cando fas ti un regalo.

Nome _____

Data _____

1 Observa a fotografía.



- Que emoción transmite esta imaxe? Escribe.

2 Como representarías ti a alegría? Debúxao.

Pensa en algo que faga que te sintas moi feliz (aprender a patinar, montar en bicicleta, ler, xogar cos teus amigos e amigas...).

Nome _____

Data _____

1 Observa a imaxe.



Arrodea de azul os seres vivos.



Arrodea de verde os seres inertes.



- Completa con *persoas, animais e plantas*.

Desprázanse ►

Aliméntanse ►

Nacen ►

Reprodúcense ►

Medran ►

Morren ►

- Que características comparten as plantas, as persoas e os animais? Escribe.

Nome _____

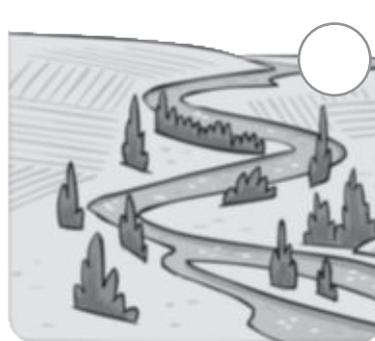
Data _____

1 Que é a paisaxe? Marca.

- É un tipo de terreo chan.
- É o conxunto de distintas formas que ten o terreo.
- É todo o que vemos desde un lugar.

2 Le e numera segundo corresponda.

1. Nesta paisaxe o terreo é plano, ten un río largo e algúns cultivos.
2. Esta paisaxe encóntrase xunto ao mar. Nela hai unha praia, acantilados e unha illa.
3. As montañas son o elemento principal desta paisaxe; pódese ver unha serra, un bosque e un río estreito.



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

- Todas as paisaxes son iguais.
- Nas paisaxes de costa podemos ver praias moi diferentes.
- Hai montañas con moita vexetación e outras montañas apenas teñen plantas.

Nome _____

Data _____

1 Escribe aldea (A), vila (V) ou cidade (C).

- Polas rúas circulan moitos autobuses.
- Na corte hai animais.
- Hai casas e edificios baixos.
- Arredor hai campos de cultivo.

2 Observa e completa.

bastantes habitantes	edificios altos	moitos habitantes
edificios baixos	cidade	vila



É unha porque
 ten e
.



É unha porque
 ten e
.

3 Cales destas persoas non traballan nunha gran cidade? Colorea.

pastora	taxista	gardamontes	carteiro
---------	---------	-------------	----------

Nome _____ Data _____

1 Observa e le.

Unha visita ao museo



- Escribe as normas que hai no museo.

- Arrodea como se indica.



De vermello os nenos e as nenas que cumpren as normas.



De azul os nenos e as nenas que non cumpren as normas.

2 Explica por que cres que existen esas normas.

Nome _____

Data _____

1 Observa as imaxes. Inventa o que cres que dirán os nenos e as nenas nestas situacións para mellorar a convivencia.



Nombre _____ Fecha _____

1 Lee el texto despacio.



Abuelita

Abuelita es muy vieja, tiene muchas arrugas y el pelo completamente blanco. Sus ojos brillan como estrellas, aunque son mucho más hermosos. También sabe cuentos maravillosos y tiene un vestido de flores grandes, de seda tan tupida que cruje cuando anda. Abuelita sabe muchas, muchísimas cosas, pues vivía ya mucho antes que papá y mamá.

H. CHRISTIAN ANDERSEN

2 Escribe verdadero (V) o falso (F).

- La abuelita es muy joven.
- La abuelita tiene el pelo blanco.
- La abuelita tiene los ojos brillantes.
- La abuelita lleva un vestido de animales.
- La abuelita sabe cuentos.
- La abuelita sabe pocas cosas.

3 Completa con palabras que signifiquen lo contrario.

Abuelita joven ►

Pelo blanco ►

Nombre _____

Fecha _____

1 Lee y contesta.

<p>Querida hermana:</p> <p>Te escribo desde Altea. El pueblo es muy bonito y la playa es preciosa. Estaré de campamento dos semanas. Quiero que sepas que me acuerdo mucho de ti.</p> <p>Muchos besos.</p> <p style="text-align: right; margin-top: 20px;">Juan </p>	 <p style="margin-top: 20px;">Arancha Núñez Rubio Calle del Olmo, 23 28005 Madrid</p>
--	--

¿Quién escribe la postal?

¿A quién manda la postal?

¿A qué lugar llegará la postal?

2 Copia en su lugar.

Querido Pablo:	Un beso.	¿Qué tal, Pablo?
¡Hola, Pablo!	Hasta pronto.	Un abrazo.

Saludos



Despedidas

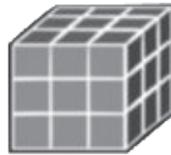


Nombre _____

Fecha _____

1 Escribe los nombres.













2 Completa con *que* o *qui*.

pa_____te

cro_____ta

ma_____llaje

mari_____ta

ra_____ta

má_____na

3 Copia sustituyendo los dibujos por sus nombres.

La  está pastando en el campo.

Carla vive en el número **15**.

Compramos un  para la abuela.

Nombre _____

Fecha _____

1 Completa el abecedario.

			d			
h				l		
	o				u	
	v				z	

2 Rodea las vocales.

o	w	a	x	i
e	y	r	o	z

3 Escribe la letra que sigue en el abecedario.

D ►

S ►

B ►

G ►

U ►

O ►

4 Ordena alfabéticamente las letras de cada grupo.

j l k i



g h f e



Nombre _____ Fecha _____

1 Lee el texto. Después, contesta.

Los hombres de mantequilla

Juanito Pierdedía, gran viajero y famoso explorador, llegó una vez al país de los hombres de mantequilla. Si les daba el sol se derretían, por lo que tenían que estar siempre a la sombra, y vivían en una ciudad en la que en lugar de casas había frigoríficos. Juanito se paseaba por las calles y los veía asomados a las ventanillas de sus frigoríficos, con una bolsa de hielo en la cabeza.

G. RODARI

¿Qué palabras describen a Juanito Pierdedía? Marca.

explorador

aburrido

viajero

¿Qué hay en lugar de casas en la ciudad de los hombres de mantequilla?

¿Por qué los hombres de mantequilla llevan una bolsa de hielo en la cabeza?

¿Crees que existe en la realidad un país en el que viven hombres de mantequilla?

2 Escribe una oración con la palabra *mantequilla*.

Nombre _____ Fecha _____

1 ¿A quién te gustaría enviarle una postal? Escribe sus datos.

Nombre y apellidos ►

Calle y número ►

Localidad ►

Provincia ►

2 Escribe la postal que Diego va a enviar a su amiga María. Elige uno de estos motivos.

Diego está de viaje con sus padres.
 Diego se ha ido a vivir a otra ciudad.
 Diego está de vacaciones en el pueblo.

<input type="text"/> [saludo] <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> [despedida]	 <p>María García Noceda Calle de la Luna, 23 19187 Uceda GUADALAJARA</p>
[firma]	

Nombre _____ Fecha _____

1 Ordena las letras y completa las oraciones.

ejquipae



balariqueco



esquetole



Los huesos forman el _____.

En los viajes cada persona tiene que cuidar de su _____.

Me he tomado un _____ de postre.

2 Completa esta lista de palabras.



boca ► bocuita _____



foca ► _____



vaca ► _____



muñeca ► _____

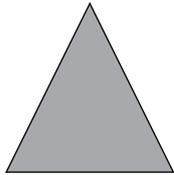
3 Escribe con letra.

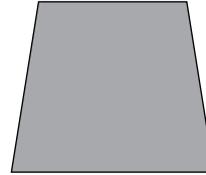
4 ► _____

15 ► _____

Nombre _____ Fecha _____

1 Escribe sus nombres. Después, completa.





El triángulo tiene lados y vértices.

El cuadrilátero tiene lados y vértices.

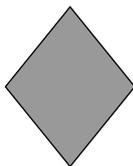
2 Relaciona cada cuadrilátero con su nombre. Después, completa.



rombo



cuadrado



rectángulo

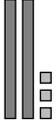
El _____, el _____

y el _____ tienen _____ lados

y _____ vértices.

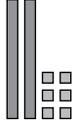
Nombre _____ Fecha _____

1 Rodea las decenas de rojo y las unidades de azul. Después, completa.



D	U

+ +



D	U

+ +

2 Completa. Después, rodea las centenas de verde.



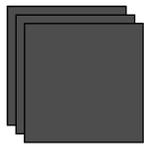
C	D	U
7	0	0



C	D	U



C	D	U



C	D	U

3 Colorea la decena más cercana.

18 ▶ 10 20

81 ▶ 80 90

37 ▶ 30 40

89 ▶ 80 90

4 Escribe el número anterior y el posterior.

▶ 139 ▶	▶ 129 ▶	▶ 119 ▶
▶ 99 ▶	▶ 178 ▶	▶ 150 ▶

Nombre _____

Fecha _____

1 Suma.

①
1 4
6
+ 4 3
□

○
2 0
5
+ 5 7
□

○
3 4
1 1
+ 3 8
□

○
2 8
1 5
+ 4
□

○
2 2
1 3
+ 3 8
□

○
1 4
1 2
+ 5 5
□

○
4 3
1 4
+ 2 7
□

○
3 3
1 2
+ 4 8
□

2 Resta.

○ ○
5 4
- 2 9
□

○ ○
9 6
- 5 8
□

○ ○
7 2
- 4 4
□

○ ○
4 7
- 1 9
□

○ ○
8 5
- 6 8
□

○ ○
7 4
- 3 6
□

○ ○
5 6
- 2 7
□

○ ○
4 3
- 1 5
□

Nombre _____

Fecha _____

1 Lee y resuelve.

El frutero ha vendido 33 plátanos, 48 piñas y 12 aguacates. ¿Cuántas piezas de fruta ha vendido el frutero en total?



Solución ► Ha vendido

Jorge tenía una bolsa con 54 caramelos. Le dio 27 a su amigo Luis. ¿Cuántos caramelos le quedan a Jorge en la bolsa?

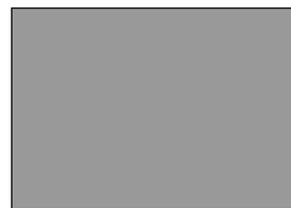
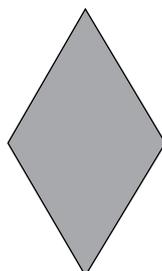
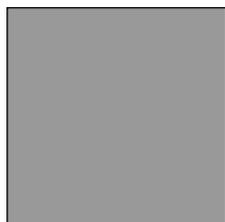


Solución ► Le quedan

Nombre _____

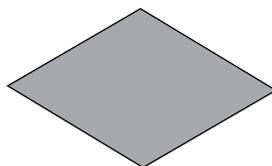
Fecha _____

1 Escribe el nombre de estos polígonos.



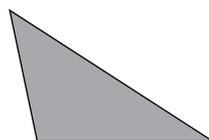
2 Relaciona cada polígono con el número de lados y de vértices que tiene.

3 lados



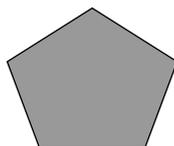
5 vértices

4 lados



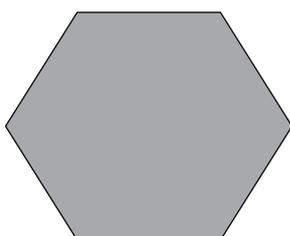
4 vértices

5 lados



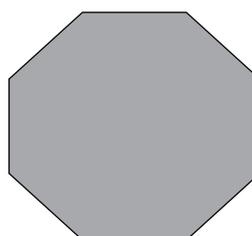
3 vértices

3 Cuenta y completa.



vértices

lados



vértices

lados

Nombre _____

Fecha _____

1 Busca los números en la recta numérica y completa.



El número 43 está entre las decenas y .

El 43 está más cerca de .

El 57 está entre las decenas y .

El 57 está más cerca de .

El 54 está entre las decenas y .

El 54 está más cerca de .

2 Relaciona.

Número

Decenas entre las que se encuentra

Decena más cercana

56

10 y 20

90

24

50 y 60

60

13

20 y 30

10

87

80 y 90

20

3 Lee y rodea el número correcto.

Está más cerca de 200 que de 299.
La cifra de las decenas es mayor que la cifra de las unidades.

290 249
210 235

Nombre _____

Fecha _____

1 Lee y completa.



Hay 35 manzanas
y 13 peras.

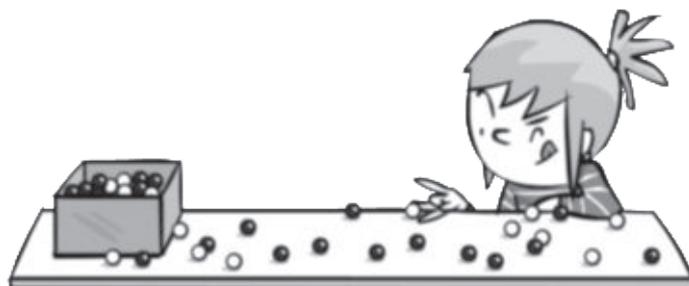
¿Cuántas frutas hay en total?

$$\begin{array}{r} \square \\ \bigcirc \square \\ \hline \square \end{array}$$

Hay _____

¿Cuántas manzanas hay más que peras?

$$\begin{array}{r} \square \\ \bigcirc \square \\ \hline \square \end{array}$$



Hay 79 negras
y 21 blancas.

¿Cuántas canicas hay en total?

$$\begin{array}{r} \square \\ \bigcirc \square \\ \hline \square \end{array}$$

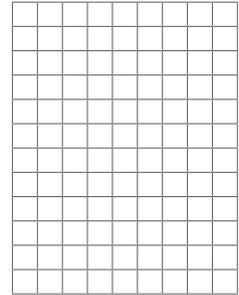
¿Cuántas canicas negras hay más que blancas?

$$\begin{array}{r} \square \\ \bigcirc \square \\ \hline \square \end{array}$$

Nombre _____ Fecha _____

1 Lee y resuelve.

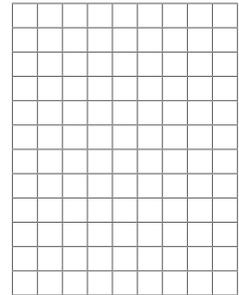
Juan tiene 46 años, y su amigo Carlos, 4 años más que él.
¿Cuántos años tienen entre los dos?



Solución



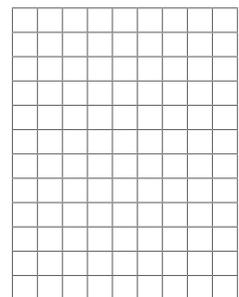
El equipo de fútbol de Níjar ha metido 23 goles, y el equipo de Roquetas, 9 goles. ¿Cuántos goles le faltan al equipo de Roquetas para tener tantos como el de Níjar?



Solución



Toda la clase fue a la excursión, menos Pablo, Álvaro y Paula.
Si en la clase hay 27 niños y niñas, ¿cuántos fueron a la excursión?



Solución



Nome _____

Data _____

1 Le con atención este diálogo.**De grande... xornalista!**

Uxío. Ola, Paula! A onde vas tan cargada?

PAULA. Ola, Uxío! Vou á escola de música.

Uxío. E logo desde cando estudas música?

PAULA. Desde o ano pasado. Este ano pasei a segundo curso.

Uxío. E que levas nesa maleta?

PAULA. Non é unha maleta, é o estoxo do meu instrumento: o clarinete. É que hoxe teño ensaio.

Uxío. E sempre vas tan cargada a música?

PAULA. Non. Só levo o instrumento cando ensaiamos.

Os outros días damos clase de solfexo, para aprender a ler música, e só cómpre levar un caderno.

Uxío. E dedicas moito tempo a tocar na casa?

PAULA. Si, sempre toco un anaco despois da clase.

Uxío. Pero... ti queres ser músico profesional de grande?

PAULA. Non o sei, Uxío, pero ti deberías ser xornalista, porque mira que fas preguntas!

**2 Quen debería ser xornalista de grande e por que? Explica.**

3 Arrodea no texto a palabra que indica onde garda o clarinete Paula.

Nome _____

Data _____

1 Cantas sílabas ten cada palabra? Di en voz alta e marca.



sol

1 sílaba

2 sílabas



planta

2 sílabas

3 sílabas



escaravello

4 sílabas

5 sílabas

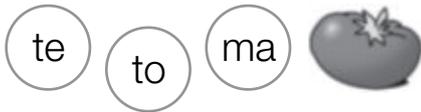


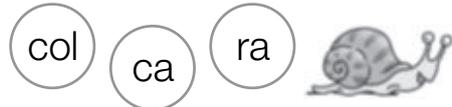
papaventos

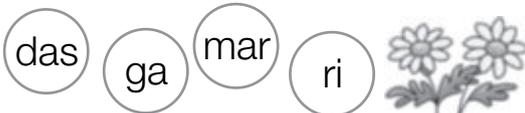
4 sílabas

3 sílabas

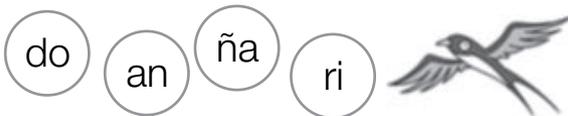
2 Ordena as sílabas e escribe as palabras.













3 Clasifica as palabras anteriores.

2 sílabas	3 sílabas	Máis de 3 sílabas
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Nome _____

Data _____

1 Risca a palabra que sobra en cada grupo.



2 Ordena as letras e escribe os nomes.















2 Completa con z ou con c.

Perdín pe____as do crebacabe____as.



Eses rapa____es queren xogar co cadre____.

Quedaron a____esas as lu____es da co____iña?

Temos un xi____ a____ul e dous xi____es brancos.

Nome _____

Data _____

1 Subliña as palabras axeitadas e completa a descripción do rapaz da ilustración.

Xeral	delgado	baixo	gordo	alto
Pelo	negro	claro	rizo	liso
Gustos	baloncesto	lectura	tenis	baile
Roupa	vaqueiros	orelleiras	chándal	gorra



Ola, amigos!

John chegará á estación o luns ás 12.

Recoñecerédelo porque é moi _____

e _____. Ten o pelo _____

e _____ e os ollos azuis. Sempre usa

_____ con viseira. Ademais, como

lle gusta moito o _____ e o _____,

sempre viste _____.

Sorte!

2 Que carácter ten John? Arrodea a palabra máis axeitada.

É simpático antipático, por iso sempre sorrí. Pero é moi

nervioso tranquilo, e non para quieto un momento.

Nome _____

Data _____

1 Le o texto.

Con quen che toca bailar?

O baile de disfraces está a punto de comezar. Pero, antes cómpre formar as parellas. Con quen bailarei eu? Con quen bailarás ti? Buf, isto é unha lea e non nos aclaramos!

Moi ben, faremos un xogo para formar as parellas. Tedes que facer o que eu vos diga para atopar a vosa parella de baile.

Ei, pirata, escoita o que debes facer.

Avanza tres casas cara abaixo.

Móvete unha casa cara á dereita.

Xa atopaches a túa compañeira!

Viquingo, agora é a túa quenda.

Vai dúas casas cara arriba.

Avanza unha casa cara á dereita.

Vela? Esa será a túa parella!

Agora tócache a ti, cociñeira.

Baixa tres casas.

Continúa unha casa á esquerda.

Moi ben, xa tes o teu compañeiro!



Se seguistes ben as instrucións, todos atopastes a parella para o baile. Agora... que soe a música!

2 Traza na táboa anterior os camiños e completa este texto.

O pirata bailarará coa . O viquingo,
. A cociñeira, .

Nome _____

Data _____

3 Fíxate no disfrace dos nenos e das nenas e risca o elemento que non leva cada un.

					
pirata	india	cociñeira	viquingo	bombeira	rei
pano	boina	gorro	cornos	chancletas	coroa
mandil	plumas	mandil	extintor	casco	cetno
parche	vestido	paleta	escudo	mangureira	capa
espada	arco	coroa	espada	botas	trompeta

4 Observa e explica como se disfrazou Adrián. Podes usar as palabras propostas e outras que necesites.

perruca lúa nariz postizo estrela branca

Adrián disfrazouse de _____.

Na cabeza puxo _____.

Leva a cara _____ e pintadas

Tamén leva _____.



Nome _____

Data _____

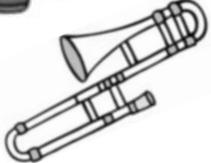
1 Arrodea da cor que se indica.

- | | | |
|----------|---|------------------------|
| azul | ▶ | 2 palabras monosílabas |
| amarelo | ▶ | 2 palabras bisílabas |
| verde | ▶ | 2 palabras trisílabas |
| vermello | ▶ | 2 palabras polisílabas |





CONCERTO DA BANDA



O próximo mércores non podes perder o concerto da banda. Ás dez da noite no auditorio municipal.



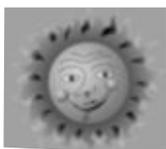
2 Escribe os nomes separando as sílabas.

















Nome _____

Data _____

1 Busca no texto palabras con cada sílaba.

Un almuerzo completo

Cibrán no almuerzo sempre toma unha peza de froita, un zume de laranxa, leite e cereais.

Todo iso proporciónalle enerxía ao seu

organismo para poder render toda a mañá. Como se coida!



za ►

ce ►

zo ►

ci ►

zu ►

ci ►

2 Completa tendo en conta o modelo.

cruz ► cruces

chafarices ► chafariz

actriz ►

noces ►

arroz ►

luces ►

3 Copia cambiando os debuxos por palabras con c ou con z.

Fiz leva na  da   .

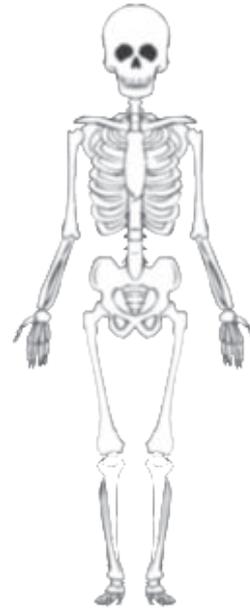
  e un paquete de .

Nome _____

Data _____

1 Busca na sopa de letras oito ósos do corpo.

C	S	P	E	R	O	N	É	P
O	F	E	O	A	P	A	F	F
S	A	L	R	D	A	W	G	É
T	L	V	E	I	L	V	H	M
E	Q	E	M	O	X	B	P	U
L	N	C	Ú	B	I	T	O	R
A	M	X	L	B	S	E	O	R
G	C	R	A	N	I	O	Z	Ñ



2 Clasifica estes músculos do corpo.

bíceps	abdominais	xemellos
peitoral	tríceps	cuadríceps

Brazo

Tronco

Perna

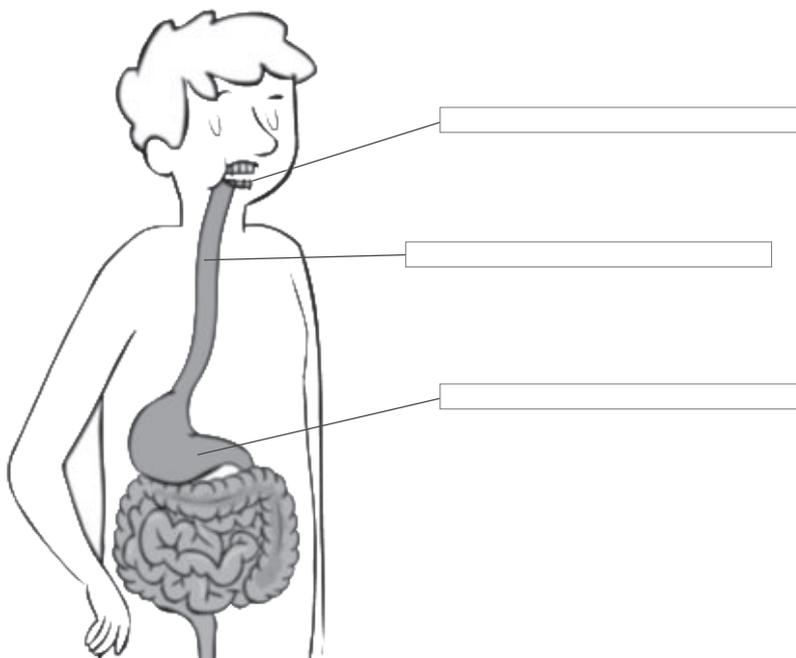
3 Une.

- | | | |
|----------------------------------|---|------------------|
| Os ósos forman o... | • | • ósos. |
| Os músculos moven os... | • | • esqueleto. |
| Os ósos únense entre si polas... | • | • articulacións. |

Nome _____ Data _____

1 Que partes do corpo interveñen na dixestión? Completa.

boca estómago esófago



2 Que percorrido seguen os alimentos no noso corpo?

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

- Os seres humanos necesitamos aire para vivir.
- O aire entra no noso corpo só pola boca.
- O aire chega pola traquea ata chegar aos pulmóns.
- Cando durmimos, as persoas deixamos de respirar.

Nome _____

Data _____

1 Le o texto. Despois, contesta.

Nacemos e medramos

Como todos os seres vivos, as persoas nacemos e medramos, e imos cambiando ao longo da nosa vida.

Co paso do tempo, o noso corpo medra e cambia.

Cando somos pequenos, medramos moi á présa. A nosa altura e o noso peso aumentan rapidamente.

A partir dos quince anos medramos máis amodo. Ademais, a partir desa idade, os corpos dos nenos e das nenas diferéncianse cada vez máis.

Cando nos convertemos en persoas adultas, o corpo deixa de medrar.

Co paso do tempo aumentan os nosos coñecementos e a nosa intelixencia. E é que, ao longo da vida, aprendemos cousas novas.



En que época da nosa vida medramos máis rápido?

En que momento comezamos a medrar máis amodo?

Cando deixa de medrar o noso corpo?

Nome _____

Data _____

1 Observa o debuxo e responde.



Lois encóntrase mal. Dóelle moito a cabeza e tose.

Que síntomas ten Lucas?

Se te sentes enfermo cando estás no colexio, a quen llo dis?

2 Debuxa unha cara alegre se cres que o que fan estes nenos e nenas é bo para a súa saúde e unha cara triste se non é.



Nome _____ Data _____

1 Pensa e completa.

- aldea
- vila
- localidade
- territorios
- cidade
- municipio

A _____, a _____ ou a _____
 onde vivimos é unha _____.
 Os _____ que hai arredor
 dunha localidade forman un
 _____.

2 Observa e le. Despois, completa.

concello



municipio

Un _____ está
 gobernado por un _____.

alcalde ou alcaldesa



concelleiros e concelleiras

O concello diríxeno o _____
 ou a _____ e os
 _____ e _____.

3 Quen elixe o alcalde ou a alcaldesa dunha localidade? Marca.

Os concelleiros e concelleiras. Os habitantes. A policía.

Nome _____ Data _____

1 Arrodea as persoas que traballan para mellorar a localidade.



O alcalde ou a alcaldesa
e os concelleiros
e as concelleiras.



Os habitantes
da localidade.



Os varredores
e as varredoras
da localidade.

2 Que traballador do concello realiza cada tarefa? Une.

Bombeira

Limpa as rúas

Xardineira

Recole o lixo.

Varredor

Apaga incendios.

Recolledor

Coida os xardíns.

- Quen se encarga de organizar estes traballos?

3 De que se encarga o servizo de iluminación dunha cidade? Marca.

De repoñer as papeleiras.

De amañar os farois.

Nome _____

Data _____

1 Le o texto. Despois, contesta.

Unha nova amiga

Celtia estaba furiosa, só quedaba un asento libre no autocar e era ao lado da rapaza nova. Illari incorporouse a mediados de curso e non falaba con ninguén. Era morena de pel e vestía con roupa de alegres cores. Toda a clase a evitaba.



Celtia sentou de mala gana e púxose a ler o seu libro, non lle apetecía falar coa rapaza nova. Illari sentiu curiosidade polo libro de Celtia e preguntoulle: «Que les?». Celtia timidamente amosoulle o libro e resultou ser un dos libros favoritos de Illari. Sen se decatar, as dúas rapazas empezaron a falar de libros, música, películas e terminaron falando delas mesmas.

Así Celtia soubo que Illari era de Bolivia e que acaba de chegar coa familia a Galicia e botaba moito de menos os seus amigos e amigas. Desde aquela, as dúas nenas convertéronse en grandes amigas.

En que se diferencian e en que son iguais Celtia e Illari?

Escribe dúas cousas de Illari que Celtia coñeceu tras falar con ela.

2 Escribe V (verdadeiro) ou F (falso). Despois, corrixe a afirmación falsa.

- Somos persoas diferentes, pero temos todos os mesmos dereitos.
- Os nenos e as nenas que teñen outra cultura e distintos costumes deben xogar separados dos demais.
- Aínda que sexamos diferentes, podemos ter os mesmos gustos e afeccións.

3 Arrodea a situación que respecta o dereito dos nenos e das nenas a ir ao colexio.



Nalgúns lugares do meu país, os nenos e as nenas deixan o colexio porque teñen que traballar.



Encántame ir ao colexio porque aprendo moitas cousas.

4 Explica por que é importante que os nenos e as nenas do mundo teñan dereito á educación.

Nombre _____ Fecha _____

El caballito

Era un niño que soñaba
un caballo de cartón.
Abrió los ojos el niño
y el caballito no vio.
Con un caballito blanco
el niño volvió a soñar;
y por la crin lo cogía...
¡Ahora no te escaparás!

A. MACHADO



1 Marca la respuesta correcta.

¿Qué hacía el niño?

- El niño cantaba.
- El niño soñaba.

¿Cómo era el caballito?

- De cartón.
- De papel.

¿De qué color era el caballito?

- De color marrón.
- De color blanco.

¿Por dónde cogía al caballito?

- Por la crin.
- Por las orejas.



Nombre _____ Fecha _____

1 Fíjate en lo que hay en el frigorífico. Después, completa.

kilos docena tarrina botella litros frasco



Media docena.

Tres _____

Una _____

Dos _____

Una _____

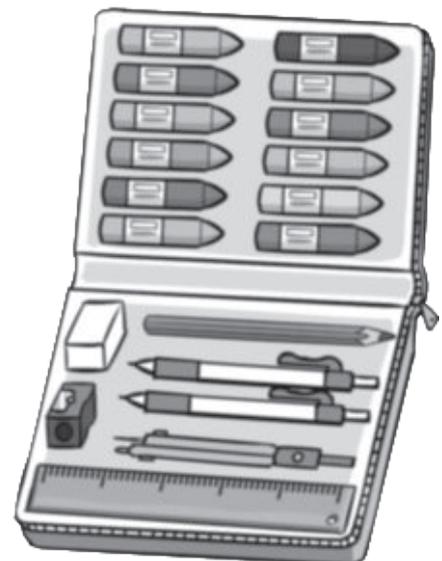
Un _____

2 Haz una lista de todo lo que tiene el estuche.

Doce pinturas.

Dos bolígrafos.

Un lápiz.



Nombre _____ Fecha _____

1 Ordena y escribe palabras.

cebolla zanahoria erizo calabaza

 azul pinza cisne buzo

 zorro azúcar rinoceronte cielo

 cigüeña ceja azulejo

Con **za**



Con **zo**



Con **zu**



Con **ce**



Con **ci**



2 Escribe con letra.

12 ►

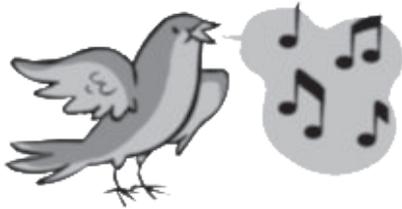
13 ►

14 ►

5 ►

Nombre _____ Fecha _____

1 Marca la oración.



- El pájaro canta muy contento.
- Pájaro muy contento.
- El muy contento.

2 Copia las oraciones separando las palabras.

Los flamencos tienen las patas muy largas.

María es entrenador de fútbol.

Mis flores preferidas son las amapolas.

Enrique toca el piano todos los días.

3 Escribe oraciones con estas palabras.

tigre

selva

vive

brilla

cielo

sol

Nombre _____ Fecha _____

1 Lee el texto. Después, contesta.

La ardilla

La ardilla corre.

La ardilla vuela.

La ardilla salta
como locuela.

–Mamá, ¿la ardilla
no va a la escuela?

–Ven, ardillita,
tengo una jaula
que es muy bonita.

–No, yo prefiero,
mi tronco de árbol
y mi agujero.

A. NERVO



¿Qué hace la ardilla?

¿Dónde prefiere vivir la ardilla?

2 Copia esta oración sustituyendo la palabra destacada por otra que signifique lo contrario.

La ardilla quiere vivir **prisionera**.

Nombre _____

Fecha _____

1 Lee y completa.

Un racimo de

Un tarro de

Una lata de

Un paquete de



_____ uvas.



_____ patatas fritas.



_____ miel.



_____ mejillones.

2 Haz una lista con lo que necesites para una fiesta de cumpleaños.



Nombre _____ Fecha _____

1 Escribe los nombres.

za
zo
zu







ce
ci







2 Copia sustituyendo los dibujos por sus nombres.

Las  son unas frutas rojas.

Los  son unos zapatos de madera.

La tarta de  es deliciosa.

3 Escribe con letra.

50 ► _____

11 ► _____

Nombre _____ Fecha _____

1 Ordena las palabras y escribe la oración.

gusta Me tomate. de ensalada la

cielo estrellas. El está de lleno

2 Escribe oraciones con estas palabras.

ballena océano vive

plantas jardinero riega

3 Copia las dos oraciones.

El bombero apagó el fuego.

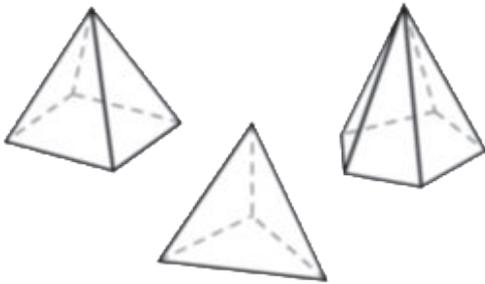
El conductor nunca libro entrenaba.

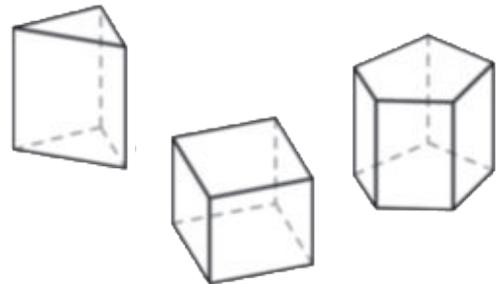
Los futbolistas partido el balón.

El marinero no sabía nadar.

Nombre _____ Fecha _____

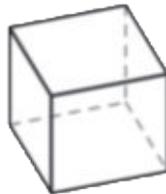
1 Escribe los nombres de estos cuerpos geométricos.



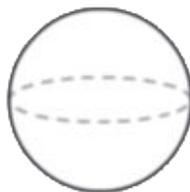


2 Escribe el nombre de cada cuerpo geométrico.











3 Rodea los objetos que tienen forma de esfera.



Nombre _____ Fecha _____

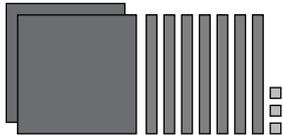
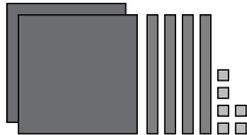
1 Completa la serie.

125 126 127 130

151 152 159

105 106 109

2 Completa.

	
<input type="text" value="2"/> C + <input type="text"/> D + <input type="text"/> U	<input type="text"/> C + <input type="text"/> D + <input type="text"/> U
<input type="text" value="200"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> = <input type="text"/>	<input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> = <input type="text"/>

3 Escribe los números ordinales que faltan. Después, colorea el decimotercero, el decimoquinto y el vigésimo.



Nombre _____

Fecha _____

1 Suma.

C	D	U
1	4	2
+	1	4
		7
<hr/>		
□		

C	D	U
1	7	4
+	2	5
<hr/>		
□		

C	D	U
1	0	4
+	1	1
		2
<hr/>		
□		

C	D	U
6	3	
+	1	2
		4
<hr/>		
□		

C	D	U
1	2	2
+	1	4
		6
<hr/>		
□		

C	D	U
1	1	9
+	3	2
<hr/>		
□		

2 Resta.

C	D	U
2	5	4
-	1	1
		3
<hr/>		
□		

C	D	U
2	2	8
-	1	0
		6
<hr/>		
□		

C	D	U
2	9	5
-	2	7
		3
<hr/>		
□		

C	D	U
2	7	6
-	7	4
<hr/>		
□		

C	D	U
2	4	7
-	2	3
		4
<hr/>		
□		

C	D	U
2	6	9
-	1	4
		3
<hr/>		
□		

Nombre _____ Fecha _____

1 Lee y resuelve.

En el parque había 138 árboles y han plantado 51 más.

¿Cuántos árboles hay ahora en el parque?

$$\begin{array}{r} \square \\ \square \\ \hline \square \end{array}$$


Solución

▶ Ahora hay _____

En un colegio había 186 alumnos y alumnas y entraron 12 más.

¿Cuántos alumnos y alumnas hay ahora en el colegio?

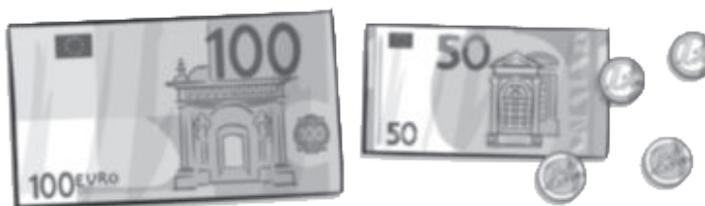


$$\begin{array}{r} \square \\ \square \\ \hline \square \end{array}$$

Solución

▶ Ahora hay _____

2 Observa. ¿Cuánto dinero ha gastado Víctor?

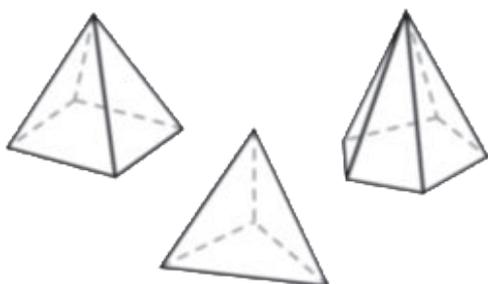


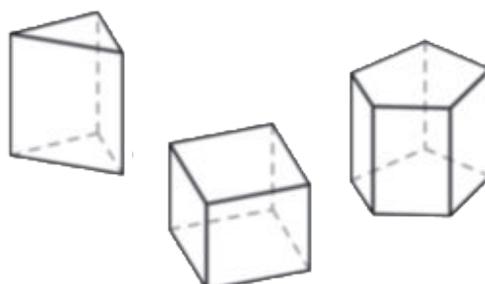
Solución

▶ Ha gastado _____

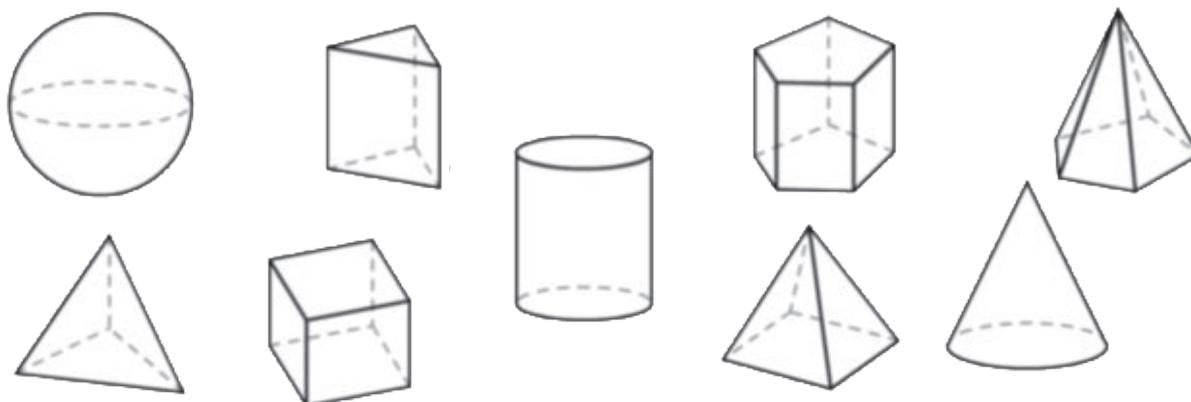
Nombre _____ Fecha _____

1 Escribe el nombre de estos cuerpos geométricos.

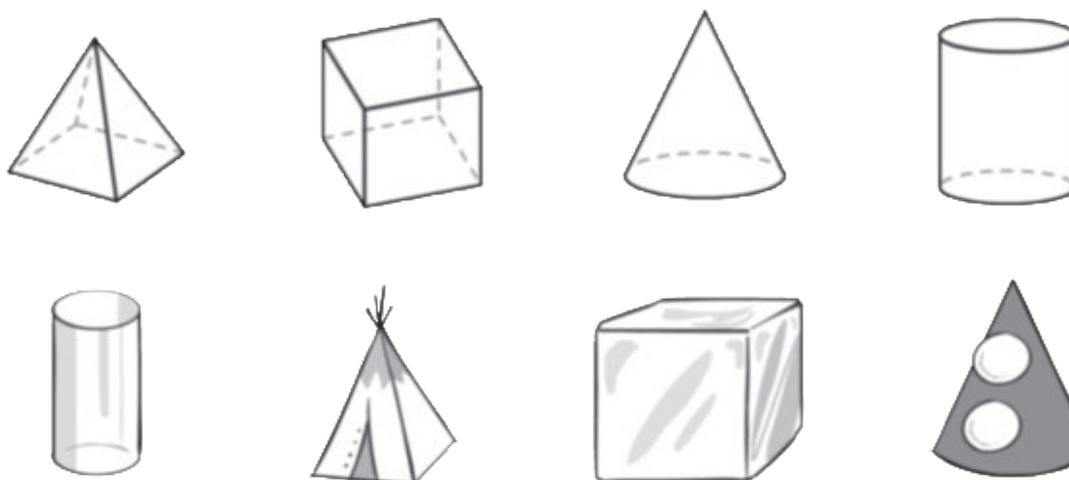




2 Observa y rodea los cuerpos redondos.



3 Relaciona cada objeto con su forma.



Nombre _____ Fecha _____

1 Representa cada número en el ábaco. Después, escríbelos ordenados de mayor a menor.

265	236	274
290	281	201

290 > > > > >

2 Completa esta tabla.

11.º	
	duodécimo
13.º	
14.º	
15.º	
	decimosexto
17.º	
18.º	
19.º	
20.º	



Nombre _____ Fecha _____

1 Compara y escribe el signo $<$, $>$ o $=$.

276 ○ 199

185 ○ 285

262 ○ 242

394 ○ 398

194 ○ 197

65 ○ 111

234 ○ 168

387 ○ 288

122 ○ 125

125 ○ 125

157 ○ 157

295 ○ 259



2 Busca y rodea cada grupo de vagones.

De rojo ► El número mayor.

De verde ► El número menor.



3 Observa el dibujo y escribe cada precio.

Objeto más barato ►

Objeto más caro ►

Objeto que cuesta más de 112 € y menos de 225 € ►



Nombre _____ Fecha _____

1 Observa el dibujo y resuelve.



¿Cuántos ladrillos han puesto entre Juanjo, Eva y César?

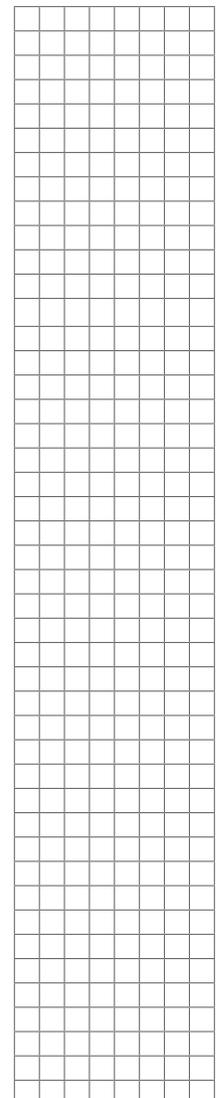
Solución ►

¿Cuántos ladrillos le faltan a Juanjo para colocar los mismos que Eva?

Solución ►

Sara ha colocado 6 ladrillos más que Juanjo. ¿Cuántos ladrillos ha colocado Sara?

Solución ►



Nome _____

Data _____

1 Le o poema.

A praza

Na vila a xente compra
na praza, cada xoves
chourizos, morcillas,
leitugas, coliflores.

Compran repolos, sardiñas
e cabazas xeitosiñas;
outros collen ollomoles.
Que riqueza de sabores!

Compran flores en abundancia
na primavera, está claro,
pero non compran sorrisos,
que eses danse de regalo.



2 Cal destes alimentos non sae no poema? Risca.



3 Escribe seis cousas que se poden mercar na praza.

 A writing template consisting of a large rectangular area with six horizontal lines for writing. The left side has a decorative scalloped edge, and the right side has a pencil icon pointing towards the lines.

Nome _____

Data _____

1 Escribe V se é verdadeiro e F se é falso.

- As oracións enunciativas afirman ou negan algo.
- Para facer unha pregunta, usamos unha oración exclamativa.
- As oracións enunciativas expresan sorpresa.
- As oracións interrogativas usámolas para preguntar algo.
- As oracións exclamativas expresan sentimentos e emocións.

2 Arrodea a oración de cada parella que sexa do tipo indicado.

	Que bonito é o oso!	Enunciativa	O oso é moi bonito.
	Queres unha laranxa?	Interrogativa	Toma, unha laranxa.
	Ui, fíxose tarde!	Exclamativa	Fíxosenos tarde.

3 Di que tipo de oración usarán: enunciativa, interrogativa ou exclamativa.

	Miguel quere saber o que hai para xantar.	▶	_____
_____	◀	Xoana sorpréndese ao ver un esquío.	
	O mestre dínos o que imos ler.	▶	_____

Nome _____

Data _____

1 Relaciona e completa as palabras.

ga

a□lla



gue

fo□ete



gui

□rila



go

eiru□

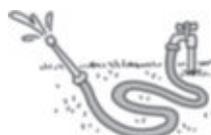


gu

□nda



2 Pinta a palabra ben escrita en cada caso.



formiguas

guerreiro

pingüín

mangueira

angüía

formigas

gerreiro

pinguín

mangeira

anguía

3 Completa con g ou con gu.



□ato

□antes

a□ia

□orra

co□etes

Nome _____ Data _____

1 Numera os pasos da receita da limoada.

- Despois, engadimos azucre no zume e remexémolo ben.
- Finalmente, poñemos xeo e auga fresca, e continuamos remexéndoo. Se queremos darlle un toque distinto, podemos engadir unhas folliñas de menta e unhas rodas de limón.
- Primeiro, esprememos uns cantos limóns para facer un zume.

2 Arrodea os ingredientes que forman parte da receita.

laranxas limóns menta aceite azucre allo xeo auga

3 Copia a receita da limoada na orde correcta e ponlle un título.

Título _____


Ingredientes _____

Pasos _____

Nome _____

Data _____

1 Le o texto e responde as preguntas.

O aniversario de Aldara

Hoxe houbo unha festa na aula porque Aldara fixo anos e puxémoslle na cabeza unha bonita coroa con estrelas prateadas.

Coa coroa semellaba unha princesa de papel, coma as que aparecen nos contos e viven nos castelos.

Para merendar, Aldara trouxo un biscoito de noces, madalenas caseiras, zume de piña e tamén peras e mazás.

E ao acabar de merendar, cantámoslle todos a coro a canción de aniversario, para que teña un feliz día e para que faga moitos anos.



Que celebran na aula?

Que fixeron todos xuntos na aula?

Nome _____

Data _____

2 Que levou Aldara para merendar? Arrodeia e escribe.



Para merendar, Aldara levou _____
 _____, _____,
 _____, _____ e _____.

3 Completa a letra da canción que adoitamos cantar nos aniversarios.

_____ para ti
 nesta data querida,
 moitas _____
 moitos anos de vida!



4 Explica como celebras o teu aniversario.

Nome _____

Data _____

1 Pinta os globos que conteñen oracións.



Gústanme moito os xeados!



Agora pum e gato!

Moitísima hoxe teño eu calor!



Mañá é o meu aniversario.



2 Que precisa un grupo de palabras para ser oración? Marca.

As palabras teñen que comezar por maiúscula.

As palabras teñen que ser moitas e difíciles.

As palabras teñen que estar ordenadas e o conxunto ter sentido.

3 Risca a palabra que sobra e escribe a oración.

Os

xa

sei

avós

chegaron



rato

queixo

O

levou

miñas

o



Nome _____

Data _____

1 Completa con *ga, go, gu, gue* ou *gui*.



▶ man_____ira

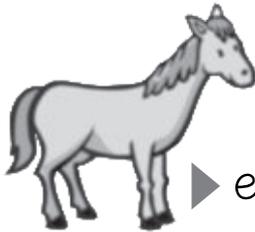


a_____sallo ◀

espa_____tes ◀



▶ ce_____ña



▶ e_____a



▶ bu_____na

2 Busca catro palabras con *g* ou *gu* e completa as oracións.

X	O	G	A	D	O	R	M
H	E	X	B	U	R	X	A
A	F	I	G	O	S	X	F
X	A	Z	G	O	L	S	R
F	I	G	U	E	I	R	A



O _____ quería marcar un _____.

A _____ deu uns _____ saborosos.

3 Arrodea as palabras en que non soa o *u*.

fogueira

agulla

agua

bilingüe

guante

aguacate

Nome _____

Data _____

1 Clasifica os seguintes alimentos.

mazá feixóns atún sal pera auga xamón leite

Orixe vexetal Orixe animal Orixe mineral **2 Risca o alimento que non corresponde a cada grupo.**

Alimentos naturais

piña

ovos

pemento

queixo

Alimentos elaborados

pan

macarróns

tomate

aceite

3 Completa.

medrar

enerxía

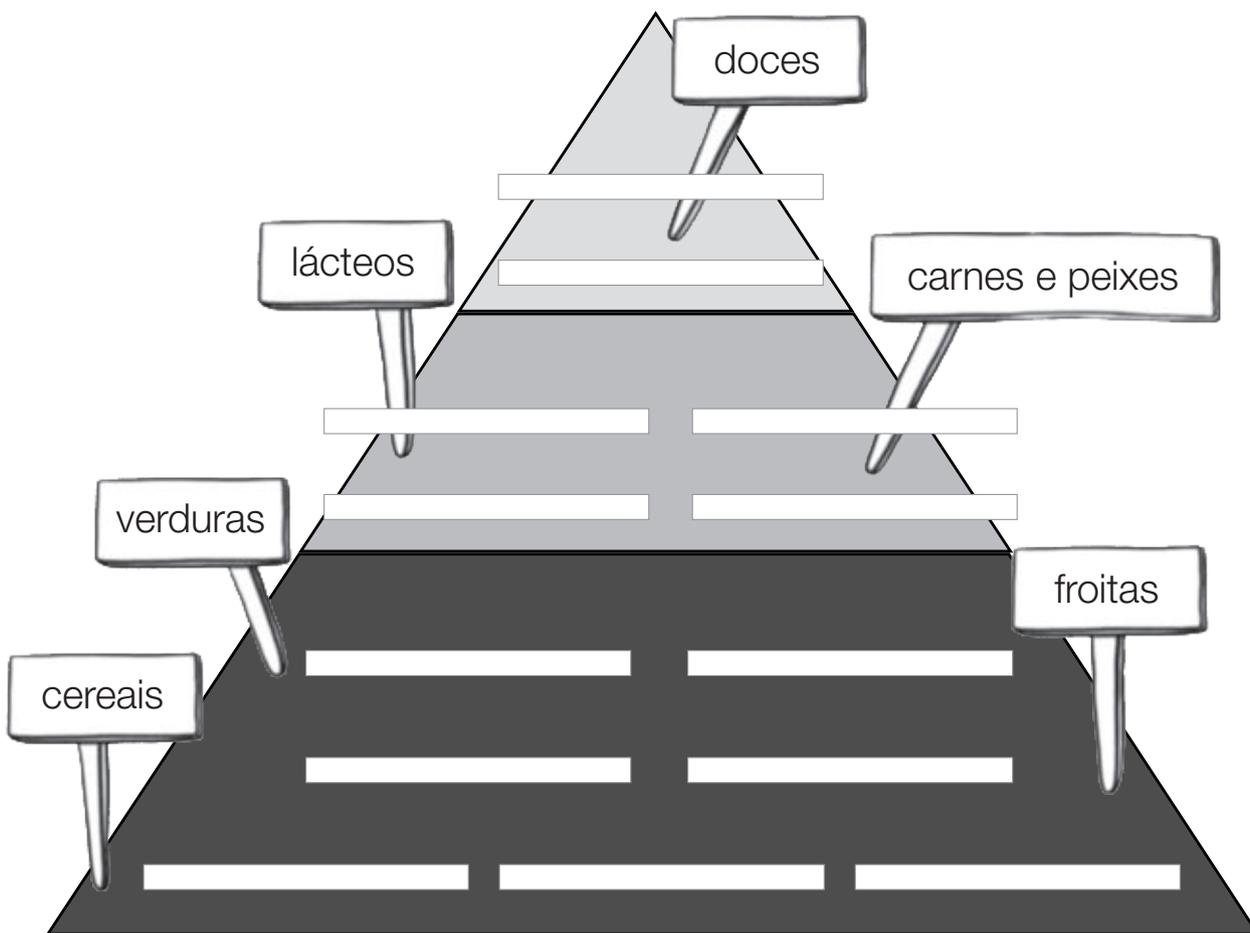
vitaminas

As froitas e as verduras achegan
 e minerais. A carne, o peixe e o leite axúdanos
 a . O pan, os cereais ou os legumes
 proporciónannos .

Nome _____

Data _____

1 Completa con nomes de alimentos.



Todos os días.



Varias veces á semana.



Ocasionalmente.

2 Que alimentos debes comer frecuentemente para ter unha alimentación sa? Observa a pirámide e escribe.

Nome _____

Data _____

1 Le o texto. Despois, contesta.

A carie

Lucía estaba nerviosa. Esa tarde tiña unha cita para visitar o dentista.

Unha doutora moi simpática examinoulle a boca e atopou unha carie nunha das súas moas.

A doutora preguntoulle se lavaba os dentes a miúdo.



Lucía díxolle que si, que os lavaba unha vez ao día. A médica explicoulle que iso non era abondo: debía cepillar os dentes despois de cada comida para limpar os restos de alimentos que puidesen quedar retidos na dentadura. Ademais, comentoulle que para ter uns dentes sans debía evitar comer alimentos moi azucrados (refrescos, caramelos, doces...) e seguir unha dieta sa e variada que inclúa máis froitas e verduras.

Lucía entendeu a importancia de lavar os dentes sempre despois de cada comida e de tomar menos doces e máis froita.

Por que estaba nerviosa Lucía?

Que atopou a dentista?

2 Que é a carie? Marca a afirmación correcta.

- Pequenos cortes nos beizos provocados pola humidade e polo sol.
- Danos nos dentes provocados por restos de alimentos retidos entre eles.
- Feridas na lingua producidas por mordela cos dentes.

3 Que alimentos provocan carie? Arrodea.

caramelos queixo leituga laranxa pastel ovos

- Cantas veces tomas ti doces e lambetadas? Marca.

Todos os días. Nunca. As fins de semana.

4 Por que debemos lavar os dentes despois de cada comida?

5 Por que debemos evitar comer alimentos moi azucrados?

Nome _____

Data _____

1 Arrodea cada medio de comunicación coa cor que corresponda.

 Verde: interpersoais.

 Vermello: de masas.



2 Para que serven os medios de comunicación? Marca.

- Para nos informar.
- Para desprazarnos dun lugar a outro.
- Para comunicarnos con outras persoas.
- Para aprender cousas novas.
- Para nos entreter.

3 Escribe o nome destes medios de comunicación onde corresponda.

televisión

Internet

correo electrónico

É un medio que permite comunicarse por escrito cunha persoa ou con varias a través do ordenador. ►

É un medio que transmite información a moitas persoas a través de imaxes e de son. ►

É un medio que permite comunicarnos con outras persoas, compartir arquivos, escoitar música ou informarnos. ►

Nome _____

Data _____

1 Une.

Moedas e billetes que se utilizan para mercar algo.

Tarxeta de crédito

Peza de plástico que se usa para pagar nas tendas.

Diñeiro

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

- Moitos consumidores mercan produtos, algúns deles fanlles falta e outros son caprichos.
- Os consumidores non teñen dereitos. Pódenlles vender produtos en mal estado.
- Os consumidores, antes de mercar, deben comprobar se teñen suficientes cartos.

3 Completa os consellos para ser un consumidor responsable.

auga usos luz Coida

Busca novos para as cousas que non utilizas. Aforra e .

as túas cousas para que duren máis tempo.

Nome _____

Data _____

1 Le o texto. Despois, contesta.

De compras con Anxo

Chegou o outono e Anxo precisa un suadoiro porque empeza a ir frío. Cando quere mercar algo, vai ao centro comercial do seu barrio coa súa amiga Uxía.

Unha vez dentro do centro comercial foron directos á tenda de roupa favorita de Anxo.



–Como me gusta ese suadoiro de marca de cor vermella con carapucha! –díxolle Anxo a Uxía.

–Canto vale? –preguntoulle Uxía.

–É moi caro e non teño cartos abondos –respondeu Anxo.

–Mira ese suadoiro azul que hai ao lado! –exclamou Uxía–. Tamén é moi bonito e é moito máis barato.

–Si, é verdade, é moi chulo, pero ese suadoiro non é o que anuncian na televisión e, ademais, non ten marca –dixo Anxo.

–Boh! Iso é unha parvada. Non entendo por que, se o necesitas e che gusta, non o mercas aínda que no sexa de marca –afirmou Uxía.

Por que van Anxo e Uxía ao centro comercial?

Que tiña de especial o suadoiro que lle gustaba a Anxo?

2 Que dixo Uxía para convencer o seu amigo? Marca.

- Que aforrase cartos para mercar o suadoiro.
- Que lle pedise diñeiro á familia para compralo.
- Que mercase outro suadoiro parecido e máis barato.

3 Que pensas que fixo ao final Anxo? Escribe.

4 Contesta.

Debemos mercar todo o que se anuncia na televisión?

Cres que o que se anuncia sempre é o mellor?

Cando vas de compras, en que adoitas fixarte?

Mercas moitas cousas de marca?

Dirección de arte: Xosé Crespo.

Proxecto gráfico: Martín León Barreto.

Xefa de proxecto: Rosa Marín.

Coordinación de ilustración: Carlos Aguilera Sevillano.

Xefe de desenvolvemento de proxecto: Xavier Tejeda de la Calle.

Desenvolvemento gráfico: Raúl de Andrés González, Jorge Gómez Tovar e Patricia Tejeda Gaspar.

Dirección técnica: Jorge Mira Fernández.

Coordinación técnica: Ester Marín Otero, Jesús Muela Ramiro e Julio del Prado Martínez.

Confección e montaxe: Alfonso García Cano, Luís González Prieto, Vitoria Lucas Sánchez e Ester Marín Otero.

Corrección: Ánxela Carril Caldelas, Rafael Fortes Otero, Cecilia González Godino, Xoán L. Bendaña e Marta Rubio Aguilar.

Documentación e selección fotográfica: Rebeca Crespo Cano.

Fotografía: ARQUIVO SANTILLANA.

© 2019 by Santillana Educación, S. L. / Edicións Obradoiro, S. L.
Entrecercas, 2
15705 Santiago de Compostela

Printed in Spain

CP: 955779

A presente obra está protexida polas leis de dereitos de autor e a súa propiedade intelectual correspóndelle a Santillana/Obradoiro. Aos seus lexítimos usuarios só lles está permitido realizar fotocopias para o seu uso como material da aula. Queda prohibida calquera utilización fóra dos usos permitidos, especialmente a que teña fins comerciais.