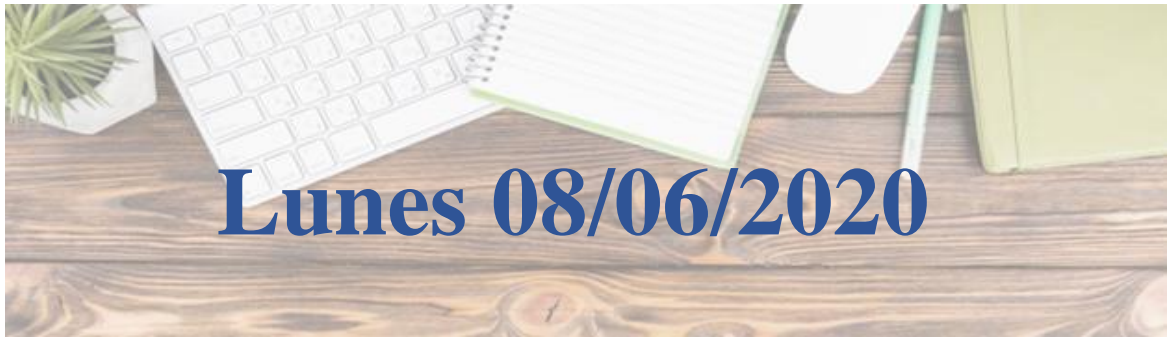


ÚLTIMAS SEMANAS: 8-19 JUNIO

2º DE PRIMARIA

¡Es final de curso! Así que para celebrarlo vamos a hacer actividades en las que haya que jugar. Veréis que del libro hay páginas que no os mando hacer; si queréis podéis hacerlas en verano. En cuanto a las pruebas A y B de la unidad 9 son voluntarias para el que quiera realizarlas. Además, recordad que las actividades que os añado de especialidades como música o Arts&Crafts solo debéis hacerlas si no las habéis hecho ya.



Lunes 08/06/2020

ACTIVIDADES DEL LIBRO:

Páginas 178-179: Lemos un poema. Temos unha locución para escoitar o poema antes de lelo por nos mesmos.

Enlace: <https://drive.google.com/file/d/1kiip1CJ1gyFKOEDY-zkySFINr8kxwBh-/view?usp=sharing>

ACTIVIDAD DE ARTS&CRAFTS DE LA SEMANA:

MY ARTWORK

1. Entrad en la página web:
http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/zonaalumnos/tkPopUp?pgseed=1270101391383&idContent=14409&locale=es_ES&textOnly=false (IMPORTANTE: Debéis permitir la ejecución de Adobe Flash Player, de lo contrario no os abrirá)
2. Antes de empezar a crear vuestra obra, explorad todos los recursos que hay. Veréis que hay muchos pinceles, formas, colores, plantillas con dibujos, bordes para enmarcar vuestra obra y objetos que podéis añadir como parte del dibujo. Abajo hay tres palancas con un círculo rojo. Si le dais encima de cada una sale un símbolo '+' y ahí veréis todo lo que podéis añadir. Id dándole al símbolo para ver todas las opciones.
3. Una vez que sepáis ya cómo añadir objetos empezáis a crear y a colorear vuestra obra. Pensad antes qué querríais hacer como dibujo. Si queréis deshacer lo que acabáis de hacer porque no os gusta, presionad el lápiz con la flecha circular que aparece arriba a la



izquierda. Si queréis borrar lo que acabáis de hacer, presionad el lápiz con la cruz que aparece arriba a la izquierda.

4. No olvidéis poner vuestro nombre y curso en la parte de abajo y, una vez que vuestra creación esté acabada, haced clic sobre el dibujo del papel que aparece arriba a la izquierda (Sale la palabra 'Imprime'). En destino, seleccionáis 'Guardar como PDF' y presionáis imprimir abajo. Nota: Es un falso 'imprime' porque no va a imprimir nada en papel, sino que va a crear un archivo .pdf para enviar. La guardáis en vuestro PC y luego la adjuntáis al correo.

ACTIVIDAD INTERACTIVA:

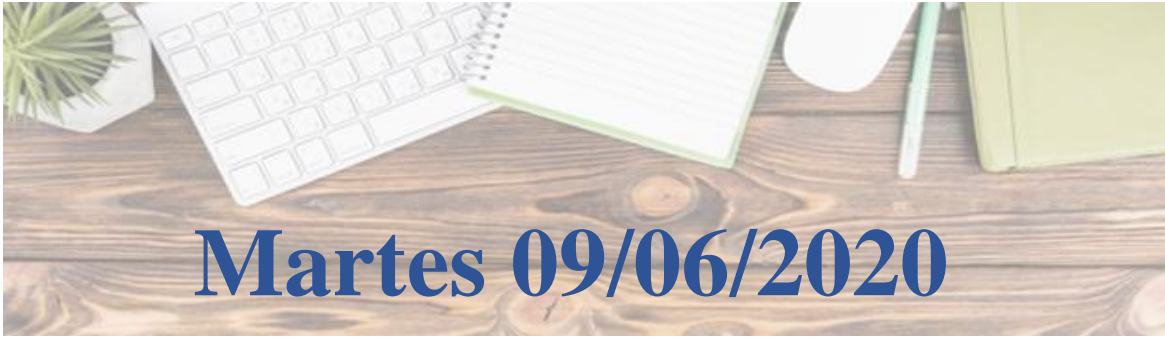
Vamos a repasar matemáticas jugando. Accede a este enlace http://escolar.textlagalera.com/interact/C_inicial/segundo_completo/Z2M/index.html para hacer todas las actividades interactivas que quieras. Haz todas las columnas que quieras (1-12) de la primera fila (actividades interactivas).

LECTURA DIARIA: 20-30 minutos de lectura libre de la forma que queráis: solos, en pareja...

REGISTRO:

- Tarea de Arts&Crafts en formato **.pdf** al correo de Begoña (coleatiosartscrafts@gmail.com) con el siguiente asunto:

2º- NOMBRE Y APELLIDOS – Tarea 7



Martes 09/06/2020

ACTIVIDADES DEL LIBRO:

Páginas 184-185: Refrás dos meses do ano. Un refrán é un dito popular que fai unha afirmación sabia de algo que acostuma pasar.

Página 189: Dictado

DICTADO PREPARADO

Macarena ha comprado para su jardín:
ocho violetas, tres cerezos, cuatro rosales,
cinco plátanos y nueve geranios.

VÍDEO DE REFRÁNS:

Pregunta a teus pais e avós por refrás galegos e o seu significado. Escolle o que máis che guste e fai un vídeo ou unha redacción onde digas o refrán e expliques o seu significado.

SOMOS MAGOS:

Ahora que ya hemos hecho el guion del truco de magia, llegó el momento de practicarlo. Debéis practicar el truco, ver en qué espacio de la casa queréis hacerlo, si queréis poner una ropa especial, etc. Trascurridos unos días, haréis un vídeo con el truco y si queréis, lo compartiremos.

LECTURA DIARIA: 20-30 minutos de lectura libre de la forma que queráis: solos, en pareja...

REGISTRO:

- Vídeo ou foto do refrán que escollades (mellor en galego).



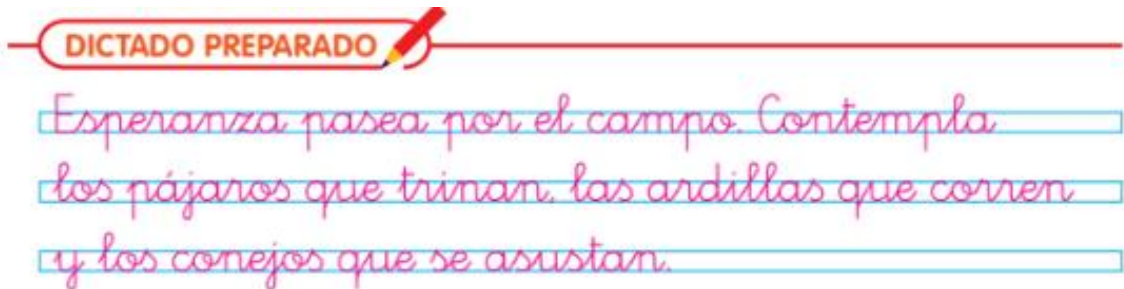
Miércoles 10/06/2020

ACTIVIDADES DEL LIBRO:

Páginas 192-193: Leemos un poema. Escuchamos la locución del poema antes de leerlo por nosotros mismos y hacemos el dictado preparado:

Enlace:

https://drive.google.com/file/d/1pAnzhw_mCGQS7iY2EamMRiymWZ-BqeJR/view?usp=sharing



ACTIVIDAD DE MÚSICA DE LA SEMANA:

Construimos un instrumento.

“Con moito coidado e moita atención, construiremos o noso instrumento, sexa de corda, vento ou percusión!”

Para esta actividade necesitamos material de refugallo que teñades pola casa que xa non precisades: cartón, plástico, papel, latas...; cousiñas para decorar: cores, pegatinas, lazos... e moita imaxinación!

Como podedes inventar o instrumento que máis vos guste e empregar os materiais que queirades, Estela déixavos na páxina web do cole moitísimos exemplos de instrumentos para golpear, para sacudir, para soprar, para puntear... así como enlaces a vídeos para que poidades ver como crear os instrumentos. A continuación déixovos algún exemplo pero ánimovos a que

visitedes este enlace para ver todos os exemplos de Estela:

<https://www.edu.xunta.gal/centros/ceipdeatios/?q=system/files/RETO%20MUSICAL%207.pdf>

Tambor cunha lata e un globo:



Frauta de pan cortando canas, tubos ou palliñas de diferentes lonxitudes e unindoas:



Arpa ou guitarra colocando unhas gomas nunha estrutura de cartón ou corcho:



ACTIVIDAD INTERACTIVA:

Inventamos una historia.



Hoy nos convertimos en escritores. Vamos a inventar una historia como más nos guste. Podéis utilizar este enlace:

https://apliense.xtec.cat/petites_histories/?lang=es.

LECTURA DIARIA: 20-30 minutos de lectura libre de la forma que queráis: solos, en pareja...

REGISTRO:

- Foto ou vídeo do resultado da actividade de música ao correo de Estela (coleatiosmusica@gmail.com) co voso nome e curso.



Jueves 11/06/2020

ACTIVIDADES DEL LIBRO:

Páginas 194-195: Jugamos. Es importante leer con mucha atención para resolver la actividad paso por paso.

Páginas 196-197: Resolvemos problemas.

PRACTICAMOS EL INGLÉS:

Repaso de vocabulario sobre o tempo meteorolóxico. Accede a este enlace para poder ver todos os vídeos, cancións e xogos:

<https://www.edu.xunta.gal/centros/ceipdeatios/?q=taxonomy/term/20>

EL JUEGO DEL MENTIROSO:

¿Creéis que en vuestra familia todos os conocéis lo suficiente? Vamos a comprobarlo con este juego.

Necesitaremos un dado, una ficha por cada jugador, el tablero del juego y algunas tarjetas con la palabra “MENTIRA” y otras con la palabra “VERDAD”. Podéis descargar ambas cosas o hacerlas vosotros/as mismos/as.

1. Se empieza a jugar tirando el dado y moviendo la ficha a la casilla correspondiente. El jugador N°1 recoge una de las tarjetas que se encuentran boca abajo sobre la mesa y hará lo que esta le indica. Es decir, o bien mentir o bien contar la verdad sobre el tema que le tocado en la casilla.

2. Una vez que el jugador 1 ha terminado de hablar el resto de los jugadores del grupo deberán decidir si éste ha dicho la verdad o ha mentido. Cada jugador que acierte (por ejemplo, dice que el jugador 1 ha mentido y efectivamente lo que ha contado no se corresponde con la verdad) recibirá



un punto. Pero si ninguno de los jugadores logra adivinar si el jugador 1 ha mentido o ha dicho la verdad, el jugador 1 recibirá 2 puntos.

3. El juego termina cuando el primer estudiante llega a la meta y alcanza la última casilla de «Fin». La persona ganadora es la que más puntos ha conseguido acumular a lo largo del juego.

Aquí os dejo el enlace con el tablero y las tarjetas por si queréis imprimirlo o para que lo veáis desde la pantalla para hacer a mano el vuestro.

https://drive.google.com/file/d/1DBdVqW7eKhJ3pGZi2-rjq_tro4Z2_2Rc/view

LECTURA DIARIA: 20-30 minutos de lectura libre de la forma que queráis: solos, en pareja...



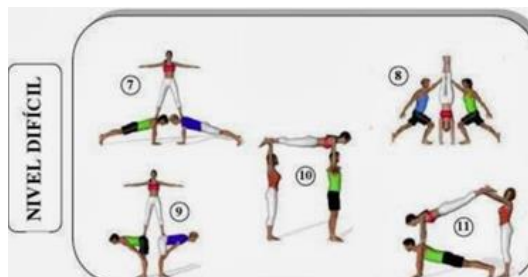
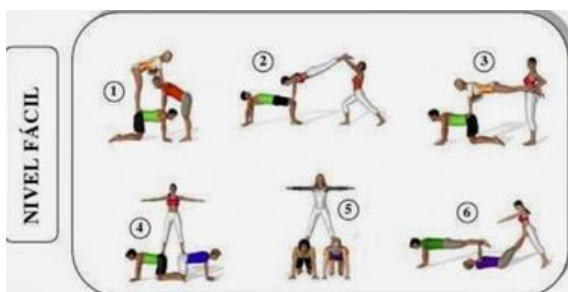
Viernes 12/06/2020

ACTIVIDADES DEL LIBRO:

Páginas 198-199: Escribimos un poema. Recordamos relacionar los versos para que tengan sentido y que además rimen.

EDUCACIÓN FÍSICA: Acrosport en familia

Esta semana vamos a iniciarnos en acrosport, haciendo figuras en parejas y/o tríos. Si os gusta y queréis seguir probando, os animo a buscar figuras en las que haya más participantes (de 4 en adelante). Os dejo las figuras que podéis recrear según el nivel de dificultad; os aconsejo empezar por el fácil.



LECTURA DIARIA: 20-30 minutos de lectura libre

REGISTRO:

- Foto o vídeo de las figuras de acrosport que queráis.



Lunes 15/06/2020

ACTIVIDADES DEL LIBRO:

Páginas 204-207: Antes ou despois, a cidade e os seus habitantes. Temos unha locución para escoitar o conto antes de facer o cómic:

Enlace:

<https://drive.google.com/file/d/1B1v3SeEndscMXDt0m2LQUH7rfVKFEiSt/view?usp=sharing>

ACTIVIDAD DE ARTS&CRAFTS DE LA SEMANA:

<https://www.edu.xunta.gal/centros/ceipdeatios/?q=taxonomy/term/94>

LECTURA DIARIA: 20-30 minutos de lectura libre de la forma que queráis: solos, en pareja...

UN RATITO PARA NOSOTROS:

Con esta actividad vamos a conocernos un poquito mejor a nosotros mismos y a reflexionar sobre nuestros gustos y preferencias, anécdotas que nos han pasado, etc. Necesitamos dos dados, uno nos situará según el número que nos salga, en alguna columna del tablero y, el otro en alguna fila del tablero, de forma que tendremos una pregunta que responder.

NOTA: es un juego individual, pero podéis jugar con alguien de vuestra familia si queréis. Aquí os dejo el tablero.



Lo mejor de **MÍ**

www.LaPrizDeELE.com

	1	2	3	4	5	6
1	Última vez que ayudaste a alguien	Algo que has aprendido este mes	¿Quién es la persona que más te hace reír?	¿Qué te apetece hoy?	Tu parte del cuerpo favorita	ELIGE UNA PREGUNTA
2	Próximo capricho que te darás	ELIGE UNA PREGUNTA	Último capricho que te has dado	Algo que se te da genial	Último regalo que te han hecho	Algo que pensabas que no harías e hiciste
3	ELIGE UNA PREGUNTA	Última vez que diste las gracias	Algo que te daba miedo y ya no	Canción que te pone de buen humor	Algo que harías si no tuvieras miedo	Algo que te ha hecho reír hoy
4	¿Dónde sacas /sacabas buenas notas?	Último problema que has resuelto	Día favorito de la semana ¿Por qué?	ELIGE UNA PREGUNTA	Último regalo que has hecho	Un trabajo que crees que harías genial
5	Algo que has aprendido esta semana	¿Cuál es tu mayor afición?	¿Cuál sería tu regalo ideal?	Mes favorito del año ¿Por qué?	ELIGE UNA PREGUNTA	Dile su mejor cualidad al de tu lado
6	Última vez que te has quejado	Última vez que te esforzaste mucho	ELIGE UNA PREGUNTA	¿Qué se te da mejor?	Algo que aprendiste el año pasado	Si aparece el genio... ¿Qué tres deseos pides?



Martes 16/06/2020

ACTIVIDADES DEL LIBRO:

Páginas 208-209: REPASO TRIMESTRAL. Lo que no sepáis lo dejáis.

JUGAMOS CON MATEMÁTICAS:

Para este juego necesitaremos una huevera de cartón por cada participante (preferiblemente de 12 huevos. Sino de 6 utilizando también la tapa, para tener 12 huecos); bolitas de papel que simulen ser los huevos, suficientes para cubrir los envases; un dado normal y otro que creemos nosotros mismos en el que aparezcan cuatro signos “+” y dos signos “-“. Podéis jugar individualmente o por equipos.

Cada participante tirará por turnos los dos dados, de forma que el dado de signos le indicará si debe añadir o quitar huevos de su huevera y, el dado de números le indicará la cantidad de huevos que debe añadir o quitar. El jugador o equipo ganador es el que antes llene el cartón de huevos.

NOTA: si en este momento no tienes hueveras en casa no te preocupes, ve guardándolas en los próximos días y haz el juego la próxima semana. Además, puedes decorar las huevas de cada equipo pintándolas con diferentes colores o de la forma que te guste, aquí te dejo un ejemplo:





Miércoles 17/06/2020

ACTIVIDADES DEL LIBRO:

Páginas 210-211: REPASO TRIMESTRAL. Lo que no sepáis lo dejáis.

ACTIVIDAD DE MÚSICA DE LA SEMANA:

<https://www.edu.xunta.gal/centros/ceipdeatios/?q=taxonomy/term/18>

ACTIVIDAD INTERACTIVA:

Hoy repasaremos aspectos de la Lengua a través de juegos interactivos. Podéis hacer juegos de ortografía, gramática, vocabulario y comprensión lectora. Escoge alguna de estas temáticas y a continuación el curso y, ¡ya puedes empezar a jugar! Pincha en el enlace para empezar.

<https://www.mundoprimaria.com/juegos-educativos/juegos-lenguaje>

LECTURA DIARIA: 20-30 minutos de lectura libre de la forma que queráis: solos, en pareja...



Jueves 18/06/2020

ACTIVIDADES DEL LIBRO:

Páginas 212-213: REPASO TRIMESTRAL. Lo que no sepáis lo dejáis.

PRACTICAMOS EL INGLÉS:

<https://www.edu.xunta.gal/centros/ceipdeatios/?q=taxonomy/term/20>

LA DESPEDIDA:

Como el curso se termina y no podemos despedirnos personalmente en el cole, vamos a hacer una actividad en la que todos nos despedamos de todos hasta el próximo curso. El objetivo es hacer una boca de manualidades con un bocadillo en el que aparezca el mensaje que escojáis, como por ejemplo “hasta el próximo curso”, “pasad buen verano”, “hasta pronto compañeros”, etc. Aquí hay que ser creativos, por lo que cada uno inventará la boca como quiera. Si podéis y tenéis, pegadle un palito para poder agarrarla u otra opción, es ponerle un chupachup, para aguantarlo directamente con vuestra boca. Me enviaréis una foto con vuestra despedida que compartiré para todos para que la despedida llegué a todos los compañeros de la clase. Os dejo imágenes para que podáis entender mejor a lo que me refiero.



LECTURA DIARIA: 20-30 minutos de lectura libre de la forma que queráis: solos, en pareja...

REGISTRO:

- Foto de vuestra boca de manualidades con la despedida del curso.



Viernes 19/06/2020

EDUCACIÓN FÍSICA:

Visita el loco hotel.

Para este juego debéis ser como mínimo 2 participantes; uno será el **DIRECTOR** del hotel y el resto **HUÉSPEDES** (personas que se alojan en un hotel o en la casa de otra persona).

¿CÓMO SE JUEGA?

Tenéis que dividir vuestra casa en **6 espacios** que van a simular ser las habitaciones de un hotel. Por ejemplo, podéis poner dos pruebas en el salón, otra en vuestra habitación, en la cocina, en el baño, en la habitación de los papás, etc. Eso debéis adaptarlo vosotros a vuestra casa. Lo importante es establecer seis zonas distintas. No pasa nada si están juntas. Lo ajustamos a nuestro espacio.

En cada zona colocaréis un papel con el número de cada prueba (1, 2, 3, 4...).

Cada habitación tiene unas **INSTRUCCIONES** con lo que hay que hacer para poder pasar de una a otra y, así, completar el recorrido de la visita.

Uno de los jugadores, el que haga de director del hotel, irá enseñando las habitaciones a los visitantes. Él controla el juego. Os puede llevar a la habitación que él quiera para empezar. Además, en algunas, puede daros órdenes.

El juego se debe comenzar concentrado y atento desde la habitación que decida el director.



Cuando el director te toca en el hombro, significa que puedes pasar a la siguiente habitación (por ejemplo, si has empezado en la 2, pasas a la 3 y, así, sucesivamente) ya que has seguido bien las instrucciones y has conseguido superar lo que se indica.

Si no sigues las instrucciones correctamente, te quedas en esa habitación sin avanzar.

¿CÓMO SON LAS HABITACIONES?

1. HABITACIÓN DE LAS ESTATUAS.

En esta habitación el que se mueve no sale nunca. Para poder salir de aquí, no puedes moverte nada y tienes que estar sin reírte, sin pestañear, imitando la estatua que indique el DIRECTOR o, creando una libre. Por ello, cualquier mínimo movimiento, te retiene aquí.

2. HABITACIÓN DEL BAILE.

La única forma que tienes de salir de esta habitación es bailando, así que a BAILAR, BAILAR y BAILAR. El que deja de moverse se queda aquí y no podrá abandonar la habitación. El DIRECTOR puede ponerte la música que él quiera. Eso sí, no dejes de moverte.

3. HABITACIÓN DEL CANTO.

De esta habitación se sale cantando. Da igual cómo cantes y la canción elegida, lo importante es que no pares de cantar. Puedes hacerlo solo o acompañado, pero recuerda que, la única forma de salir de aquí es CANTANDO. Por cierto, el DIRECTOR puede escoger una canción para ti.

4. HABITACIÓN DE LA RISA.

En esta habitación hay un extraño gas que hace que te rías a carcajadas y no puedas parar de reír. Recuerda, si dejas de reír, no podrás salir de aquí.
¡MENUDA RISA!



5. HABITACIÓN DE LA TRISTEZA.

En esta habitación todo el mundo está muy triste. Todo el que entra permanece muy serio y con cara de tristeza. No te lo tomes a broma: ¡EL QUE SE RÍE, NO SALE!

6. HABITACIÓN DE LAS IMITACIONES.

En esta habitación te conviertes en actor o en actriz. Para poder salir, debes imitar y representar personajes, animales, objetos, etc. Solo podrás salir de aquí cuando hayas hecho 3 actuaciones correctas. Por cierto, el DIRECTOR puede escoger tus representaciones.

LECTURA DIARIA: 20-30 minutos de lectura libre de la forma que queráis: solos, en pareja...

REGISTRO:

- Si queréis, podéis mandarme algún vídeo/foto haciendo alguna de las pruebas de las habitaciones.