

## TAREFAS DE PRIMEIRO DE EP PARA A SEMANA DO 1 AO 5 DE XUÑO

### INDICACIÓNS E RECOMENDACIÓNS XERAIS

Como xa comuniquéi a todos vós por vía telefónica, retomamos nestas semanas de xuño as tarefas cos libros de texto. Estas tarefas que marco van, sobre todo, enfocadas á lectura e comprensión. Asemade, engado algunha máis sobre o caderno de pensamento computacional, por consideralo un moi bo instrumento para consolidar as nocións topolóxicas básicas (arriba, abaixo, esquerda, dereita, dentro, fora...) En definitiva, a orientación.

As actividades propostas pódense entregar como data tope, o xoves 11 de xuño ó meu correo electrónico [villarnovo@edu.xunta.gal](mailto:villarnovo@edu.xunta.gal)

### MATEMÁTICAS

Tema 8:

- Restas de números de dos cifras, páxinas 116 e 117.
- Comparo números de dos cifras, páxinas 118 e 119.
- Los signos mayor que y menos que, páxinas 120 e 121.
- Resuelvo problemas, páxinas 122 e 123.
- Utilizo gráficos, páxina 124.
- Compruebo mi progreso, páxinas 125.

Caderno de pensamento computacional:

- O peixiño perdido.
- Cal é o barco de Xoán?
- O barco de mercadorías.
- Ollo cas rochas!

### LINGUA CASTELÁ

Competencia lectora:

- Tarefa 12: con bigotes, paxinas 29 e 30.
- Tarefa 13: el tornillo, páxinas 31, 32, 33 e 34.
- Tarefa 15: se busca jefe, páxinas 39, 40, 41 e 42.

Escritura:

- Tarefa 13: escribir un poema, páxinas 25 e 26.

### LINGUA GALEGA

Lectoescritura:

- Ficha 19: o dígrafo ll, páxinas 37 e 38.

Competencia lectora:

- Tarefa 12: palmeira de froita, páxinas 25 e 26.
- Tarefa 23: quere o mar o que non ten, páxinas 51 e 52.

Escritura:

- Tarefa 11: completar os datos dun libro, páxinas 21 e 22.

Obradoiro de xogos:

- Ficha 11: os refráns roídos, páxinas 11 e 12.

## CIENCIAS DA NATUREZA

Tema 4:

- Comprobo o meu progreso, páxinas 66 e 67.

## CIENCIAS SOCIAIS

Tema 4:

- Comprobo o meu progreso, páxinas 64 e 65.

## EDUCACIÓN PLÁSTICA

Nun folio, debuxa cadrados, triángulos, rectángulos, círculos, estrelas e corazóns. Logo, coloréaos, recórtaos, coa axuda dun adulto, en anos pequenos os pegades nunha cartolina, formando un animal mariño.

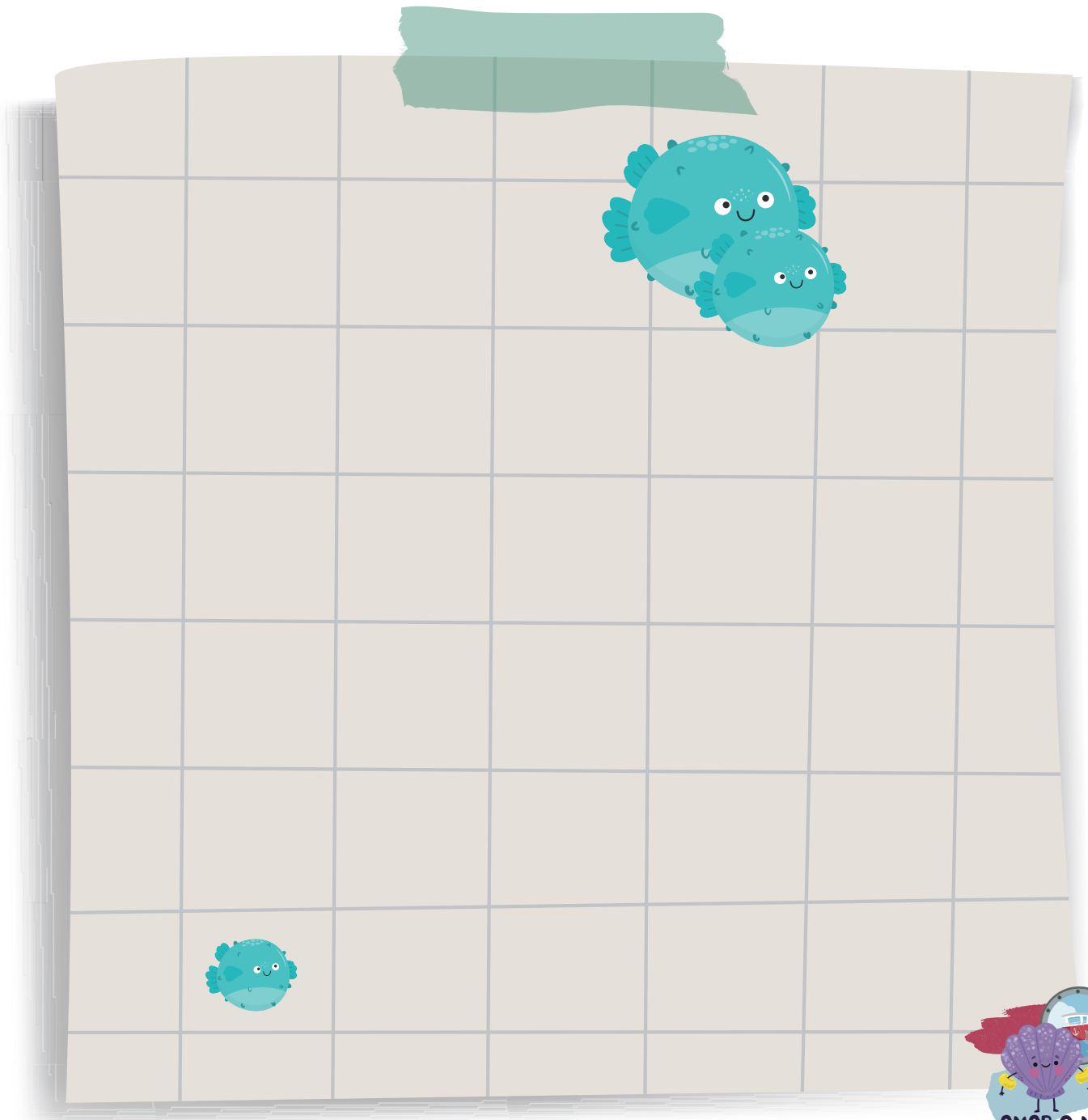
## VALORES SOCIAIS E CÍVICOS

Fai un plano dunha vivenda inventada por ti. Debuxa os obxectos que máis che interesen. Por detrás do debuxo, escribe, en letra moi clara, os nomes deses obxectos.

## ANEXO

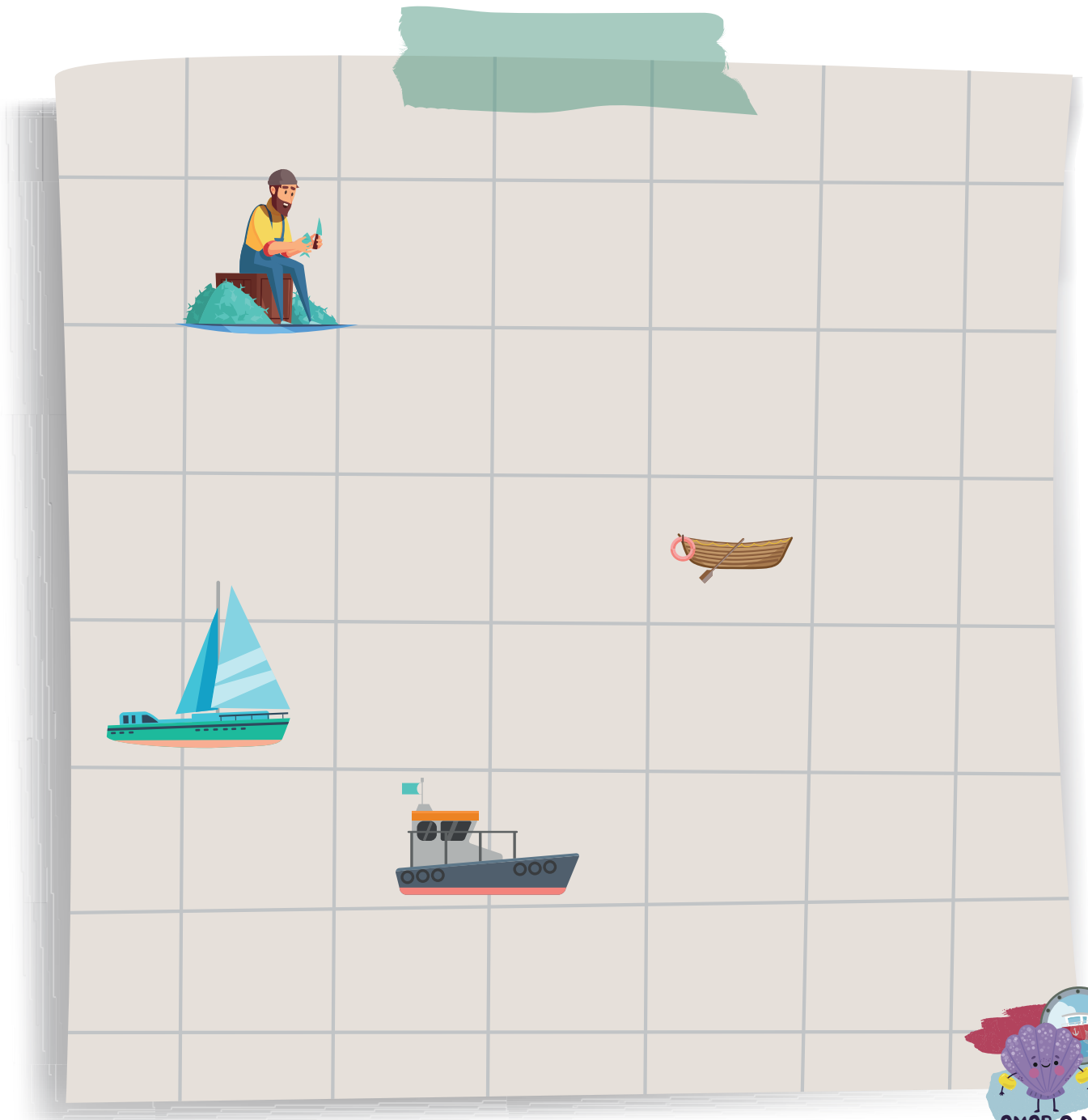
# O peixiño perdido

Este peixe despistouse e non sabe chegar  
onda a súa familia. Ordena o código para ir con ela.



# Cal é o barco de Xoán?

Utiliza o seguinte código para chega onde el.



# O barco de mercadorías

Escribe o código de programación que leva as mercadorías ata o seu barco.



# Olo cas rochas!

O faro guía ó barco que está chegando a terra.  
Escribe o código que segue ata chegar a el sen  
tocar as rochas.

