

# Jueves, 18 de junio de 2.020

¡Buenos días!

Llegamos a la recta final, ya nos queda muy poquito para terminar. Un último esfuerzo.

Empezamos el jueves *con las rutinas*:

- Diciendo *el día de la semana*, mes y año.
- Repasamos de forma oral *el tiempo* que hace hoy.
- Ponemos el *nombre y la fecha* en las fichas.

## 1.- LECTO-ESCRITURA

En la ficha de lectura:

- *Leen los poemas* en voz alta.

En la 1ª ficha de escritura:

- *Ordenamos las palabras* y escribimos las oraciones.
- *Coloreamos* los dibujos.

En la 2ª ficha de escritura:

- Leemos, *repasamos* y escribimos las palabras.
- *Dibujamos* lo que dice el texto.
- *Coloreamos* los dibujos que hemos realizado.

## POEMAS

### LA CIGÜEÑA

Que no me digan a mí  
que el canto de la cigüeña  
no es bueno para dormir.  
Si la cigüeña canta,  
arriba en el campanario,  
que no me digan a mí  
que no es del cielo su canto.



### PINGÜINO

Patitas cortas,  
piquito largo,  
chaleco negro,  
pechito blanco.  
Pingüinito torpe,  
no puedes volar,  
pero... ¡qué bien nadas  
en el mar!



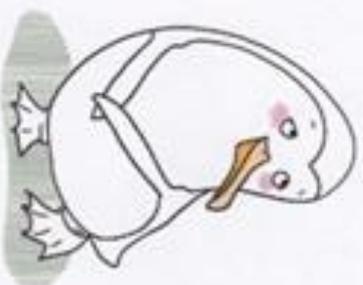


piragüista El piragua va en

---

---

---



pingüino El tienevergüenza

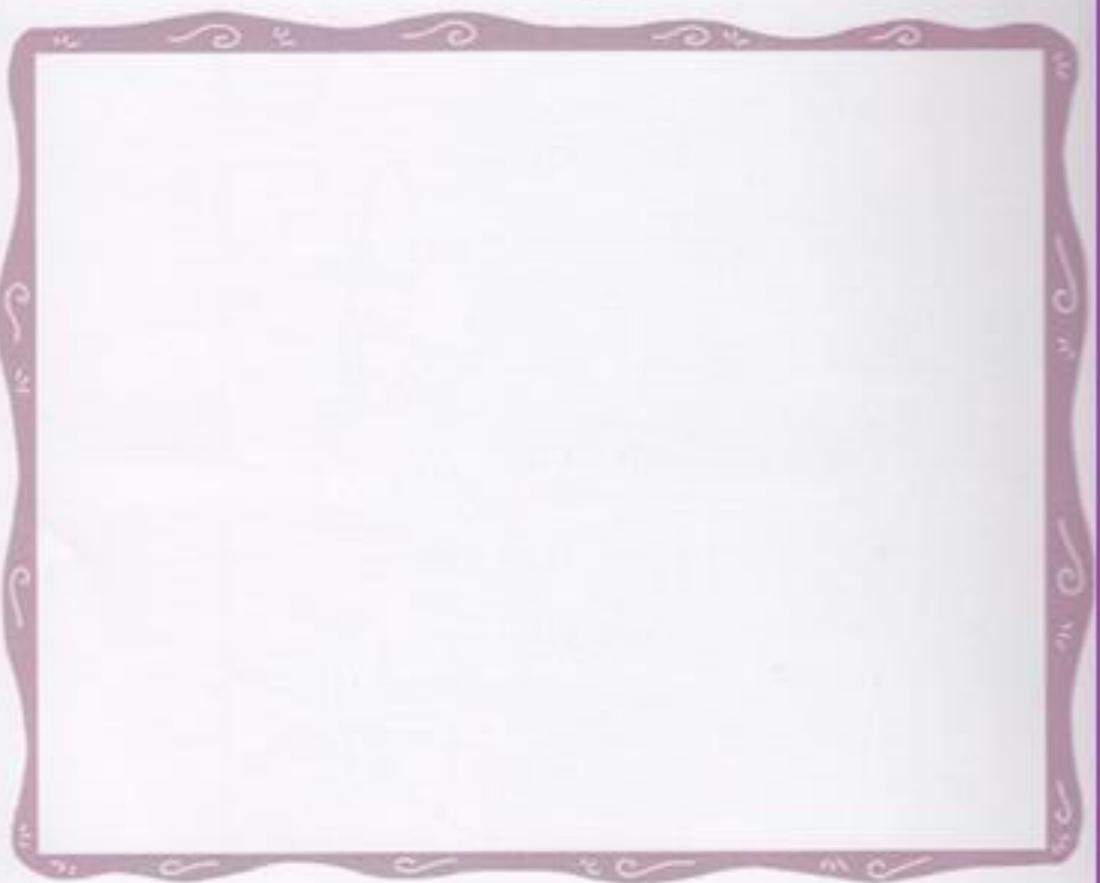
---

---

---

● Ordena las palabras y escribe las oraciones.

Veo una casa  
con el tejado rojo.  
Al lado hay  
un árbol alto.  
¡Me encanta!



● Repasa, lee y dibuja lo que se dice.

$4 + 3 = \square$

$5 + 1 = \square$

$3 + 5 = \square$

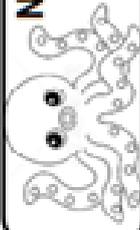
$4 + 5 = \square$

$2 + 2 = \square$

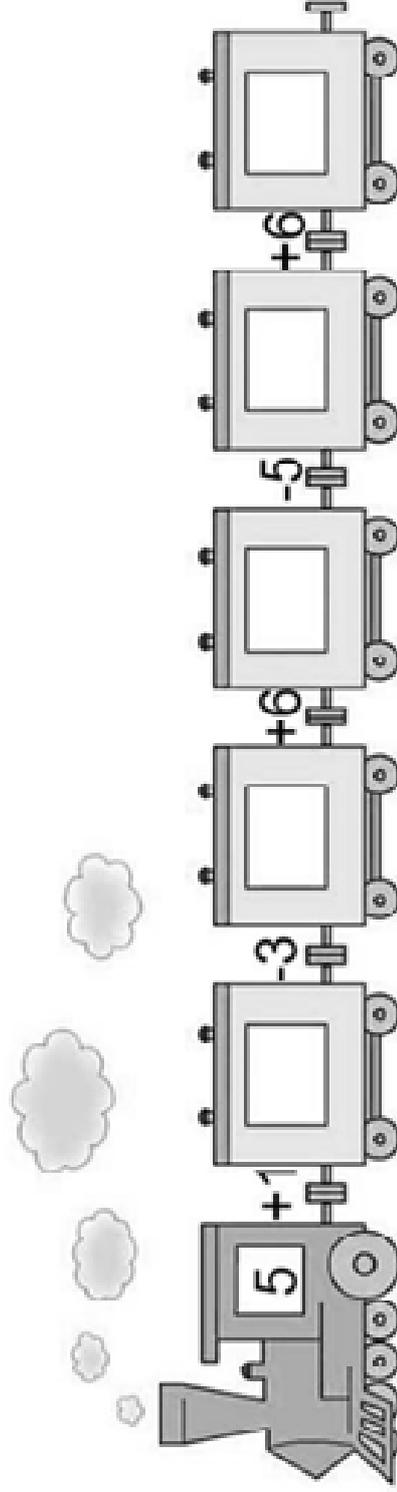
$3 + 2 = \square$



NOMBRE:



● Suma y resta.



● Rodea el número mayor de cada serie.

- |   |   |   |    |   |   |   |    |   |
|---|---|---|----|---|---|---|----|---|
| 2 | 3 | 5 | 10 | 1 | 9 | 2 | 10 | 8 |
| 1 | 3 | 4 | 7  | 2 | 5 | 9 | 7  | 2 |
| 2 | 6 | 4 | 5  | 1 | 4 | 2 | 8  | 6 |

## 2.- LÓGICA-MATEMÁTICA

Haremos la 1ª ficha.

- Realizamos las sumas y ponemos el resultado.
- Coloreamos los tulipanes como nos indica el código.

En la 2ª ficha.

- Sumamos y restamos según nos indican los vagones del tren.
- Rodeamos el número mayor de cada serie.

## 3.- UNIDAD DIDÁCTICA

Haremos la lámina N°31 del libro 'Estrellas Fugaces'  
Representaremos gráficamente la escala ascendente y descendente de las notas musicales.

- Primero, acompañados de un instrumento musical xilófono, por ejemplo, repetimos en tono ascendente y descendente la escala musical.
- Después la repetirán todos los niños:
  - Ascendente - do, re, mi, fa, sol, la, si
  - Descendente - si, la, sol, fa, mi, re, do

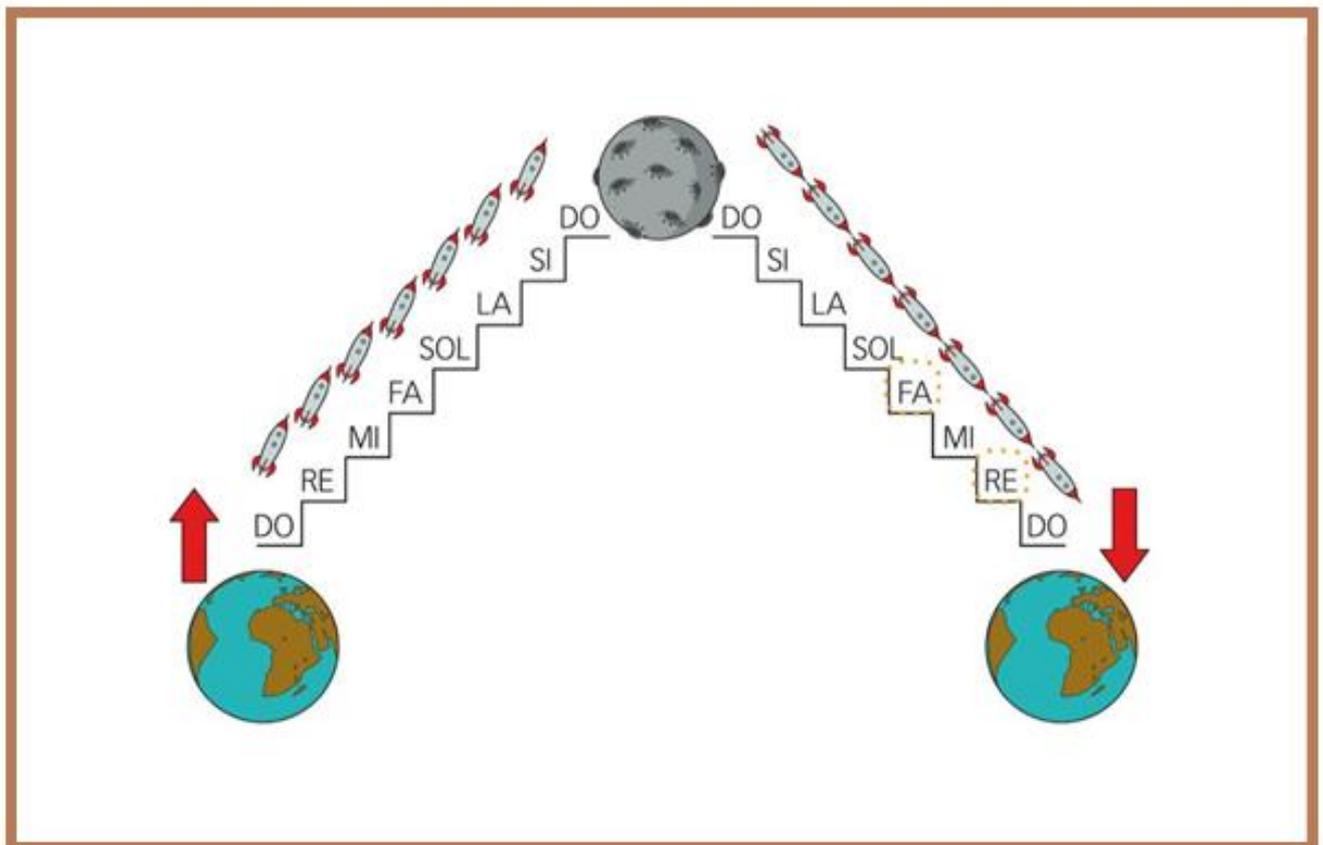
En la ficha:

- Escuchamos la escala musical del segundo enlace que tenemos abajo "la escala musical".
- Marcamos con un rotulador cada cohete a medida que se escuchan las escalas (como indica el dibujo).

➤ Repetimos la canción popular "La estrellita se cayó" con los gestos de las manos. Podemos escucharla y verla en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=BoFo-aFhh2s>

- Aprendemos música  
<https://www.youtube.com/watch?v=39HcTG4dqIM>
- La escala musical  
<https://www.youtube.com/watch?v=IAa6HFpB5uc>
- La escalera musical  
<https://www.youtube.com/watch?v=yiNMyyxnX9c>
- La notas musicales  
<https://www.youtube.com/watch?v=Fqge0N--Q9Q>



## 4.- RELIGIÓN

Buenos días a todos.

Ya acabamos. Y por ser la Última vamos hacer actividades diferentes: Un Juego y una Manualidad para Compartir con Amigos y Familia este verano.... EL JUEGO DE LA OCA Y UN PULPO COMEBOLAS. 😊 (podéis hacer una o las dos actividades, A ELEGIR).

Enviarme el resultado al correo [mbberrocal@educa.jcyl.es](mailto:mbberrocal@educa.jcyl.es) , Ya sabéis foto de la tarea con el nombre del chico@ y el curso.

### TAREA VIERNES 19 DE JUNIO DE 2020

#### - EL JUEGO DE LA OCA

Os paso Tablero de Juego para imprimir y pintar y las Instrucciones del Juego.



#### - EL PULPO COMEBOLAS

Con Cartón y Rollos de papel higiénico.

Solo os dejo una muestra, cada uno lo puede pintar y dibujar como quiera.



## El Gran Juego de la Oca de la clase de Religión

Se juega igual que en el conocido juego de la Oca.

Cada jugador avanza su ficha por un tablero en forma de espiral con 43 casillas con dibujo alegóricos a conceptos de clase de religión.

Puede hacerse grupos de 4, 5 o 6 alumnos.

En su turno, cada jugador, tira dos dados que le indica el número de casillas que debe avanzar. Lo gana el primer jugador que llegue a la casilla 43, donde le espera la figura de Jesús.

### Origen

Existen tres versiones sobre el origen de este juego:

- Podría ser una creación de los griegos durante el asedio a Troya. Esta teoría se basa en el disco de Pasitos, que data del año 2000 a.C. y podría ser un tablero de juego.
- Otros piensan que nació en la Florencia de los Médicis y que luego se extendió por las cortes europeas...
- La última teoría afirma que lo crearon los templarios en el siglo XI inspirándose en el camino de Santiago.

### Explicación de las casillas

Cada casilla hace referencia a un contenido dado en clase de tercero o cuarto.

Se trata de un buen juego para hacer un repaso o para ir asentando y recordando conceptos.

### Numero de casilla y contenido

1. Paloma
2. Abraham
3. Moisés
4. Antiguo Testamento
5. Mateo
6. Marcos

7. Paloma
8. Lucas
9. Juan
10. Nuevo Testamento
11. María
12. Paloma
13. Niños enfadados
14. Bautismo
15. Confirmación
16. Eucaristía
17. Paloma
18. Penitencia
19. Matrimonio
20. Catedral
21. Paloma
22. Orden sacerdotal
23. Unción de los enfermos
24. Niño con una admiración
25. Niños riendo
26. Paloma
27. Sacerdote
28. Niño con interrogante
29. Paloma
30. Navidad
31. Pascua
32. Pentecostés
33. Varias palabras: racismo, insolidaridad, injusticia, violencia, etc
34. Obispo
35. Paloma
36. Sacerdote
37. Religiosa
38. Guerra
39. Paloma
40. Solidaridad
41. Amor
42. Jesús de Nazaret en grande

### **Casillas especiales**

**El profesor antes de jugar explicará el recorrido para que los niños repasen-aprendan conceptos y valores.**

#### **La Paloma:**

Es símbolo del Espíritu Santo. Cuando se cae en una de estas casillas se avanza hasta la siguiente Paloma y se vuelve a tirar. Al avanzar se dice: "El Espíritu de Jesús, hace siempre avanzar"

#### **Antiguo y Nuevo Testamento**

Están dibujados en la casilla 4 y 10. Cuando se cae en una de estas casilla se avanza o retrocede hasta el otro Testamento y se vuelve a tirar. Se dice: "De Testamento a Testamento, porque están unidos"

#### **Niños enfadados**

En la casilla 13. Cuando se cae en esta casilla se pierde un turno. Ahí quietos hasta que se pase el enfado.

#### **Niños riendo**

En la casilla 25. ¿Pero esto qué es?. Cuando se cae en esta casilla no se pueden volver a tirar los dados hasta que otro jugador caiga en esta casilla y acabe la pelea.

### **El Obispo y su catedral**

En las casillas 20 y 35. Cuando se cae en una de estas dos casillas se avanza o retrocede a la otra y se vuelve a tirar. Se dirá "El obispo a su catedral" o "Una catedral para cada obispo"

### **El niño con el interrogante**

En la casilla 28. Cuando se cae en esta casilla se está obligado a retroceder a la casilla 24. Hay que intentar resolver los interrogantes de la v

### **Palabras feas**

En la casilla 34. Cuando se cae en esta casilla se pierden tres turnos. Ya está bien de dejarse llevar por palabras feas.

### **La guerra**

En la casilla 39. Cuando se cae en esta casilla se vuelve a la casilla 1. ¿A estas alturas guerras? ¡Ni hablar! Ni grandes ni pequeñas: ni en el mundo, ni en casa, ni en el cole, ni con

43. Paloma
44. Navidad
45. Pascua
46. Pentecostés
47. Varias palabras: racismo, insolidaridad, injusticia, violencia, etc
48. Obispo
49. Paloma
50. Sacerdote
51. Religiosa
52. Guerra
53. Paloma
54. Solidaridad
55. Amor
56. Jesús de Nazaret en grande

### **Casillas especiales**

**El profesor antes de jugar explicará el recorrido para que los niños repasen-aprendan conceptos y valores.**

#### **La Paloma:**

Es símbolo del Espíritu Santo. Cuando se cae en una de estas casillas se avanza hasta la siguiente Paloma y se vuelve a tirar. Al avanzar se dice: "El Espíritu de Jesús, hace siempre avanzar"

#### **Antiguo y Nuevo Testamento**

Están dibujados en la casilla 4 y 10. Cuando se cae en una de estas casilla se avanza o retrocede hasta el otro Testamento y se vuelve a tirar. Se dice: "De Testamento a Testamento, porque están unidos"

### **Niños enfadados**

En la casilla 13. Cuando se cae en esta casilla se pierde un turno. Ahí quietos hasta que se pase el enfado.

### **Niños riñendo**

En la casilla 25. ¿Pero esto qué es?. Cuando se cae en esta casilla no se pueden volver a tirar los dados hasta que otro jugador caiga en esta casilla y acabe la pelea.

### **El Obispo y su catedral**

En las casillas 20 y 35. Cuando se cae en una de estas dos casillas se avanza o retrocede a la otra y se vuelve a tirar. Se dirá "El obispo a su catedral" o "Una catedral para cada obispo"

### **El niño con el interrogante**

En la casilla 28. Cuando se cae en esta casilla se está obligado a retroceder a la casilla 24. Hay que intentar resolver los interrogantes de la vida.

### **Palabras feas**

En la casilla 34. Cuando se cae en esta casilla se pierden tres turnos. Ya está bien de dejarse llevar por palabras feas.

### **La guerra**

En la casilla 39. Cuando se cae en esta casilla se vuelve a la casilla 1. ¿A estas alturas guerras? ¡Ni hablar! Ni grandes ni pequeñas: ni en el mundo, ni en casa, ni en el cole, ni con los amigos...

SALIDA

