



VIERNES 8 DE MAYO DE 2020

CEIP EL PARQUE

MATEMÁTICAS

Razonamiento. Invención de problemas.

El reloj.

ACTIVIDAD 1:

Inventa tres problemas uno que tengas que resolverlo con una multiplicación, otro que se haya de resolver mediante una suma y otro que sea necesaria una resta para su resolución.

Estos problemas tienen que tener los siguientes requisitos:

- 1.- Que se resuelvan con una suma, resta y multiplicación. En total tres, uno con cada operación.
- 2.- Que sean relacionados con la vida de la escuela: profes, alumnado, clases, materiales...
- 3.- Que los enviéis al correo y podamos publicarlos en nuestros documentos en las próximas semanas.

ACTIVIDAD 2:

Resuelve los siguientes problemas, además son un ejemplo de problemas con los requisitos que tenéis que cumplir para hacer los vuestros.

1. Amaya y Janat, tienen que repartir 56 cartulinas en las dos clases de segundo. Han dejado en la mesa de Laura 28 cartulinas, ¿cuántas cartulinas dejarán sobre la mesa de Teresa?
2. En nuestro pasillo hay 4 clases, si en cada clase hay 23 niños y niñas, ¿cuál es el número de alumnado en nuestro pasillo?
3. Para un proyecto de naturales ha traído Javier 67 tapones de bricks de leche y Adrián ha traído 84 tapones. ¿Cuántos han traído entre los dos?

ACTIVIDAD 3:

Os proponemos hacer un reloj similar al que os enseñamos en el vídeo, es útil para que practiquéis, por supuesto los materiales los podéis adaptar a lo que tengáis en casa. Os ponemos los materiales que hemos utilizado.

- 1.- Dos cartones. A los que les hacemos un círculo más grande y otro más pequeño. Yo he usado una olla, por la parte de abajo y por la parte de arriba.



- 2.- Después los he recortado y pegado, uno sobre otro.
- 3.- Con un trozo de cartón que me ha sobrado he hecho las flechas, la corta (saeta de las horas) la he pintado de color rojo y la larga (saeta de los minutos) la he pintado de color azul.
- 4.- He puesto en el cartón de delante los números del 1 al 12, que indicarán las horas (color rojo), y en el cartón de detrás he puesto los minutos, de 5 en 5 (color azul).

5.- Después con un encuadernador que tenía he unido todas las partes, dejando la flecha roja sobre la azul, ya que es más corta.

6.- He pegado unos gomets, pero no es necesario.

Aquí os dejo una foto de cómo me ha quedado a mí.



ACTIVIDAD 3:

¿Nos enviáis el vuestro con una hora puesta? Podéis asociarla a una acción del día.

Por ejemplo:



Teresa sale de paseo a las seis y media.

LENGUA

ACTIVIDAD 1: Lee atentamente este texto y contesta en el cuaderno a las preguntas. Recuerda antes los pronombres personales que trabajamos el martes: *yo, tú, él, ella, nosotros, nosotras, vosotros, vosotras, ellos y ellas*.

La marimba

Había una vez un indiecito llamado Pluma de Quetzal, al que le gustaba mucho pasear por la selva. Cierta día se acostó a la sombra de un gran árbol llamado hormiguillo y escuchó una bella melodía que escapaba de sus ramas. Era como si el árbol cantara.



Pluma de Quetzal se quedó maravillado. Corrió a la aldea a contar lo ocurrido, pero nadie le hizo caso y se burlaron de él.

—Vamos a donde está el hormiguillo —les dijo el indiecito—, verán que es verdad que canta.

Todos fueron con Pluma de Quetzal al bosque. Cuando llegaron, el indiecito le dijo:

—¡Canta, hormiguillo, canta para que ellos te oigan! Pero todo era silencio, el hormiguillo permanecía mudo.

—¿Ves? —le dijo el padre—, ha sido un sueño, nada más que un sueño.

Pasaron los días y todos fueron olvidando la historia del hormiguillo... bueno... todos no, porque nuestro pequeño amigo Pluma de Quetzal se escapaba a cada rato para ver si escuchaba de nuevo el canto del hormiguillo y allí se pasaba las horas esperando y esperando.

Hasta que un día, el padre decidió poner fin a aquella historia y se dispuso a cortar el árbol. Cuando Pluma de Quetzal se enteró, corrió y se abrazó al tronco del hormiguillo.

—No dejaré que lo corten— y escuchó una melodía.

—Deja que me corten, Pluma de Quetzal, ya estoy viejo y así podré ser más útil. Toma mi madera, pártela cuidadosamente en pequeños trocitos, de los que brotará, siempre que los toques, esa bella melodía que acabas de oír.

Pluma de Quetzal hizo lo que el hormiguillo le dijo, llevó a su casa la madera y con mucho cariño la partió en pequeños trocitos de diferentes tamaños, los pulió bien y con ellos construyó la marimba, un instrumento musical que sigue alegrando las fiestas de las aldeas.

Leyenda mexicana

1. Marca los **sustantivos** que son empleados para referirse al protagonista de la leyenda.

☐

Pluma de Quetzal

☐

Indiecito

☐

Él

2. En la expresión *canta para que ellos te oigan*, ¿a quién o a quiénes se refiere el pronombre destacado?

☐ Al hormiguillo. ☐ Al pueblo. ☐ A Pluma de Quetzal.

3. En la expresión *y con ellos construyó la marimba*, ¿a quién o a quiénes se refiere el pronombre destacado?

☐ A los trocitos de madera. ☐ Al instrumento musical. ☐ A sus amigos.

4. En la expresión *pero nadie le hizo caso y se burlaron de él*, ¿a quién o a quiénes se refiere el pronombre destacado?

☐ Al hormiguillo. ☐ A la aldea. ☐ Al indiecito.

5. Reemplaza las palabras destacadas por pronombres.

- Era como si **el árbol** cantara.

- **Los aldeanos** fueron con Pluma de Quetzal al bosque.

6. Agrega un pronombre a las siguientes oraciones.

- Corrió a la aldea a contar lo ocurrido.

- Vamos a donde está el hormiguillo.

- No dejaré que lo corten.

7. ¿Qué opinas de lo que pretendía hacer el padre del indiecito con el hormiguillo? Fundamenta tu respuesta utilizando cuatro pronombres para reemplazar los sustantivos.

FIN DE SEMANA _____

Os proponemos una actividad de **escritura creativa**.

Necesitas un  y lanzarlo 3 veces:

- La primera vez, lo lanzaréis para escoger al azar el **personaje** protagonista del cuento
- La segunda vez, lo lanzaréis para escoger al azar el **lugar** donde ocurrirá el cuento.
- Y la tercera vez, será para elegir al azar el **problema** que le ocurre.

	PERSONAJE	LUGAR	PROBLEMA
	Un conejo	En un bosque	Encuentra un pozo de deseos
	Unicornio	A medianoche	Atascado en un agujero
	Un mago	En una torre	Viaja al espacio
	Caballero	En un castillo	Viaje en el tiempo
	Princesa	En la cima de una montaña	Encuentra una varita
	Dragón	Junto a un río	Atrapado en un fuego

Antes de ponerte a escribir recuerda las **partes que tiene un cuento**:

1º INTRODUCCIÓN: donde se hace una descripción del personaje y del lugar donde está,

2º NUDO: donde se presenta un problema,

3ª: DESENLACE: donde se soluciona el problema

EJEMPLO:



1º tirada: Un mago



2ª tirada: una torre



3ª tirada: viaja al espacio

UN MAGO ESPECIAL Y ESPACIAL

Érase una vez, un mago un tanto extraño. Era alto y esigado y algo escuchimizado. Sus poderes eran desconocidos para todos, puesto que era tan humilde que prefería no dejarse ver y ayudar en la distancia. Vivía en una torre, tan alta, tan alta, tan alta, que la mirada de los humanos, no alcanzaba a ver dónde terminaba. Desde allí, era capaz de controlar todos los problemas que ocurrían a kilómetros a la redonda, y poder ayudar a quien lo necesitara en menos de lo que canta un gallo.

Vivía tranquilo, rodeado de naturaleza y silencio, hasta que un día, en uno de sus rutinarios paseos matutinos, encontró al pie de un árbol una pequeña nota. En ella ponía:

“si estás cansado de tu rutina, vente a cabo cañaveral,
te invitamos a un viaje, que jamás olvidarás”

El mago no se lo pensó y puso rumbo a Florida, necesitaba un cambio en su vida. A las pocas horas, estaba subido a un cohete junto a unas pocas personas más, viendo como poco a poco, el planeta Tierra se iba quedando atrás.

Un rato después, aterrizó en un planeta hasta entonces desconocido para él. La visita incluía un paseo libre por el planeta antes de regresar de nuevo a la Tierra. Y el mago aprovechó para recorrer hasta el último rincón de aquel pequeño planeta.

A las horas, el conductor del cohete hizo una llamada para que los pocos pasajeros de aquel singular viaje regresaran puesto que la visita había llegado a su fin. Sin embargo el mago pensó que ese lugar era fantástico y quería instalarse allí. Estaba alejado del mundanal ruido, le permitía tener controlada toda la galaxia y su ayuda llegaría no solo a los humanos, sino a todos los habitantes de la Vía Láctea.

Así que el mago decidió no regresar y se quedó en lo que él bautizó como “magoland”, el planeta al que solo venía muy de vez en cuando, visitantes con ganas de explorar la galaxia.

Y **COLORÍN COLORADO**, este mago tan **especial**, se convirtió en **espacial**.