PEDRO SANTOS JUANES MUÑOZ

Aventuras de Aprendizaje

NIVEL 2

®AVENTURAS DE APRENDIZAJE

Nivel 2

Autoría

©Pedro Santos Juanes Muñoz

Revisión técnica:

Pedro Santos Juanes Muñoz
Victoria Navarrete Aguilar
Teresa Llorca Bertomeu
Álvaro Rodríguez Moncho

Corrección Ortográfica:

Chus Ots Llácer

Diseño - maquetación:

Pedro Santos Juanes Muñoz

Dibujos:

Pere Amorós Morató

Depósito Legal:

A 321-2016

EDITA:

Pedro Santos Juanes Muñoz

WEB:

www.aventurasdeaprendizaje.es

E-mail:

info@aventurasdeaprendizaje.es

Teléfono:

622 653 196

IMPRIME:

PUBLIBERIA

1ª edición:
mayo 2016

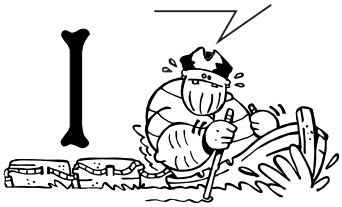
Impreso en España

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

CUADERNOS DE ENRIQUECIMIENTO CURRICULAR

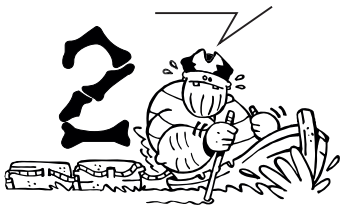
¿Por qué elegir este cuaderno?

MEJORA DE LA MOTIVACIÓN



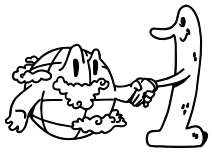
Se consigue motivar de varias formas. Una historia permite seguir un hilo conductor a lo largo de toda la obra: enseñar a unos piratas. Las actividades se estructuran de forma diferente a la habitual utilizando una gran cantidad de elementos gráficos. Cada actividad tiene varios objetivos y hay que utilizar diferentes conocimientos para superar la aventura.

COMPETENCIAS

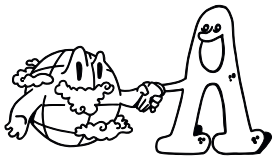


Este cuaderno permite al alumno avanzar en varias competencias: COMPETENCIA MATEMÁTICA (Matemáticas), COMPETENCIA LINGÜÍSTICA (Lengua) y COMPETENCIA EN CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL MUNDO FÍSICO COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA (Ciencias Naturales y Ciencias Sociales), COMPETENCIA EN APRENDER A APRENDER y COMPETENCIA COGNITIVA. En los cuadernos se trabajan todos los objetivos básicos de los distintas asignaturas integradas en una situación problema. En cada capítulo los contenidos de un tema se reparten en 4 apartados:

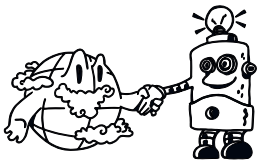
Competencia en conocimiento del mundo físico y social y Competencia Matemática. Los contenidos de Ciencias sociales y de la naturaleza comparten espacio con los elementos curriculares de matemáticas.



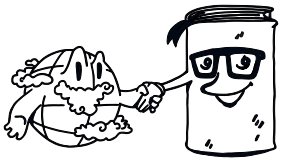
Competencia en conocimiento del mundo físico y social y Competencia Lingüística. Los contenidos de Ciencias sociales y de la naturaleza comparten actividad con los elementos curriculares de lengua castellana.



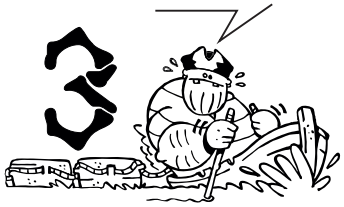
Competencia en conocimiento del mundo físico y social y Competencia Cognitiva. La actividad se estructura para reclamar y aprender especialmente sobre componentes cognitivos como la percepción, atención y memoria trabajando sobre contenidos de las ciencias sociales y ciencias de la naturaleza.



Competencia en conocimiento del mundo físico y social y Competencia Aprender a Aprender. Se pretende que el alumno aprenda a agrupar y jerarquizar palabras. En este cuaderno, este apartado se centra en encontrar la idea principal a un grupo de palabras, oraciones y textos sencillos relacionadas con las ciencias sociales y ciencias de la naturaleza.



ESTIMULACIÓN COGNITIVA

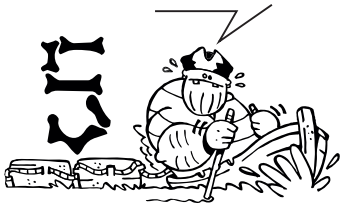


Despertar la percepción, reclamar a la atención y la memoria en un trabajo coordinado para resolver las actividades. Se exige que el alumno integre varias órdenes y se enfrente a una situación estimulante muy diferente a la habitual. La realización de las actividades exige que se activen y se coordinen percepción, atención y memoria (brain training curricular).

ADAPTACIÓN CURRICULAR

Cada cuaderno permite repasar todos los objetivos importantes de cada curso. Puede utilizarse como cuaderno de recuperación de cursos anteriores. También puede dar respuesta a ALTAS CAPACIDADES, dado que cada cuaderno profundiza curricularmente en todas las asignaturas.

APRENDER A APRENDER



En cada unidad hay dos apartados que se complementan y convergen en un mismo objetivo, este es: que el alumno aprenda a aprender, es decir, que aprenda a ser activo y participe del aprendizaje de forma autónoma. Así, ante un texto, el alumno debe ser capaz de buscar la información adecuada, seleccionarla (apartando aquella que no es importante) y manejarla para memorizarla y recuperarla. En el apartado de "Competencia Cognitiva" se trabaja de forma estratégica la percepción, atención y memoria para adquirir mayor eficacia en estos procesos y así apoyar al alumno en el desarrollo de la competencia de "Aprender a aprender".

No se trata de realizar actividades aisladas sobre esta cuestión sino de presentar un proyecto gradual en el que el alumno en cada cuaderno vaya afianzándose en diferentes tipos de estrategias para convertirse al final del proyecto en un APRENDIZ EFICAZ; pues será hábil en el manejo de la información. Descubriendo así estrategias de esencialización (encontrar la esencia de un texto), de estructuración (realizar esquemas), elaboración (conectar y relacionar información) y memorización (uso de nemotecnias).

EVALUABILIDAD
DIFICULTADES

Dado que los contenidos están claramente definidos y ordenados (ver "índice"), son fácilmente evaluables. Se puede determinar en qué tipo de competencia curricular, cognitiva o competencia de aprender a aprender aparecen dificultades y por lo tanto tomar estas dificultades como punto de partida para programas paralelos de recuperación. Marcaremos los aciertos o errores (como se prefiera) en las casillas correspondientes (parte superior izquierda y derecha), y si encontramos que los aciertos no llegan a la mitad, entonces anotaremos en el índice de la página 7 y 8 una señal para recordar los objetivos en los que el alumno ha presentado dificultades. El "índice" se convierte en un mapa curricular donde anotar las facilidades y las dificultades del alumno. Esto se puede hacer de infinitas formas. Algunos ejemplos podrían ser:

Código numérico	Código texto	Código color	Traducción
1	NC	rojo	No conseguido, nulo
2	I	naranja	Iniciado, con aciertos
3	C	amarillo	Conseguido, sin errores

¿A quién y cuándo se aconseja este cuaderno?

Antes de su publicación este material se ha manejado dentro del aula para poder garantizar su aplicabilidad. Cada nivel se apoya en los objetivos fundamentales de cada curso (en este caso en los de segundo de primaria). Pero claramente el uso de un nivel dependerá de lo que se pretenda. Por ejemplo se puede utilizar el mismo nivel para repasar conceptos ya tratados y evaluar en qué grado se ha afianzado en el temario o quizá se puede utilizar un nivel inferior en un curso superior para repasar o reforzarse.

Se puede utilizar también para enriquecer curricularmente a aquellos alumnos que presentan mayores capacidades utilizando el cuaderno del mismo nivel que el curso con poca supervisión (que sea el alumno quien deduzca cómo hay que hacer la actividad) o con niveles superiores dependiendo del grado de su madurez intelectual.

Se puede utilizar el cuaderno antes de empezar el curso con un nivel inferior para repasar TODOS los conceptos del curso pasado. Durante el curso o al finalizar para evaluar dificultades. Todo ello en grupo o individualmente, dentro y/o fuera del aula .

¿Cómo se utiliza este cuaderno?

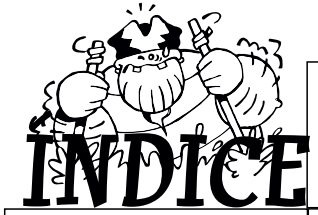
La lectura de la historia y de las instrucciones dependerá del grado de madurez del alumno. A mayor madurez; menor intervención. Lo aconsejable es ver en qué grado necesita supervisión y ofrecérsela. Por ejemplo, si el alumno presenta dificultades en la lectura, quizá sea aconsejable acompañarle en la lectura de la historia o leérsela completamente. Lo mismo ocurre con las órdenes.

En cada actividad se presentan varias órdenes que explican las cosas que debe hacer el alumno. El alumno debe aplicar unas órdenes sobre unas escenas. Llamaremos "escena" a una zona del cuaderno delimitada en la que suelen aparecer elementos gráficos (dibujos) y/o textuales (letras, palabras, oraciones, números, signos) y el alumno debe manipular alguno de estos elementos para completar las órdenes. Hay varias órdenes dado que hay varios objetivos a cubrir. Se puede trabajar tanto en grupo como individualmente.

Puede que el maestro decida que el alumno es capaz de aplicar en cada escena todas las órdenes que se piden. Puede, sin embargo, que según el alumnado y/o las circunstancias, sea más aconsejable realizar una sola orden en cada escena, y una vez aplicada esta orden sobre todas las escenas, volver a la escena primera para realizar la siguiente orden y así hasta completar las escenas y las órdenes.

Hay en todas las actividades una escena resuelta para que el alumno tenga una guía visual mientras el maestro explica lo que hay que hacer. En el caso en que sea necesario, se puede completar de forma colaborativa, es decir, conjuntamente maestro-alumno otra de las escenas para comprobar que el alumno ha entendido cómo hay que realizar la actividad.

Si lo que queremos es repasar unos objetivos y/o contenidos curriculares, primero repasaremos los conceptos necesarios para poder realizar la actividad. Una vez recordados los conceptos necesarios, explicaremos la actividad y se aplicarán las órdenes sobre las escenas. Con la corrección valoraremos la consolidación de los objetivos curriculares.



ÍNDICE

CUERPO HUMANO 1	Músculos 14 Sumar, mayor, menor	Función músculos 16 Comprender texto pequeño	Huesos 18 Percibir diferencias	Cuerpo humano 22 Busca la palabra que falta
LOS ALIMENTOS 2	Origen alimentos 22 Componer números	Energía y salud 24 Uso: ca, que, qui, co, cu, ce, ci	La pirámide 26 Percibir diferencias	Grupos de alimentos 28 ¿Qué palabra sobra?
LA SALUD 3	Material enfermería 30 Restas sin llevadas	Relación con la salud 32 Uso: ja, je, ji, jo, ju, ge, gi	Hábitos saludables 34 Atención	Vocabulario 36 La idea principal: palabras
LOS ANIMALES 4	Otras especies 38 Series de números	Características 40 Uso: ga, gue, gui, go, gu,güe,güi	Ovíparos 42 Atención sostenida	Clasificación 45 La idea principal: palabras
LAS PLANTAS 5	Tipos de hojas 47 Monedas	Partes de la planta 50 Sustantivos	Necesidades 52 Atención	Funciones 55 Oraciones similares
AIRE Y AGUA 6	Contaminación 58 Billetes	Cambios de estado 61 Adjetivos, mp, mb, bl, br	Ciclo del agua 63 Memorizar dibujos	Estados del agua 66 Oraciones similares II

ÍNDICE

EL PAISAJE 7	Bañarse 69 Polígonos, eje de simetría	Pleamar, bajamar 71 Adjetivos: sinónimos, antónimos	Partes del río 73 Memorizar números	Vocabulario 75 Oraciones sinónimas
MÁQUINAS 8	Máquinas simples 77 Cuerpos geométricos, multiplicar	Máquinas complejas 78 El verbo	Inventos 82 Memorizar números II	Grandes inventos 84 ¿De qué se habla?
LA LOCALIDAD 9	Comercios 87 Sumas y restas (llevadas)	Elementos urbanos 90 Concordancia del artículo	Señales de tráfico 92 Memorizar palabras	Obligaciones 95 Reconocer la idea principal
PROFESIONES 10	Profesiones 97 Problemas (m, l, kg)	Sectores 100 Concordancia sujeto y verbo	La fabricación 102 Memorizar palabras II	Sectores económicos 104 Reconocer la idea principal
ASTROS 11	Continentes 108 Tablas, cm, triple, mitad	Cambios estacionales 111 Formar una oración	Los astros 113 Memorizar palabras III	Movimientos 116 Reconocer un título
EL TIEMPO 12	Las épocas 119 El reloj y las horas	Época: los romanos 122 Escribir oraciones	Época: castillos 124 Memorizar palabras IV	Logros historia 126 Inventar un título

Érase que se era...

...Un Capitán de barco pirata ¡tan pirata y tan capitán! que sólo tenía un nombre, ni apellidos ni nada; sólo un nombre. Se llamaba Capitán a secas; porque según decía él, tenía de capitán hasta el nombre, y así era que quien le llamara por otro nombre que no fuera el suyo, es decir "Capitán, mi capitán" acabaría en el mar rodeado de tiburones o colgado del mástil mayor.

Como era muy cascarrabias, cuando volvía de un largo viaje, siempre llegaba a puerto solo, porque generalmente echaba a la mitad de la tripulación al mar, pues cualquier cosa le hacía rabiar; y la otra mitad visto lo visto, se echaba ella misma al mar porque los piratas preferían luchar contra los tiburones antes que aguantar a aquel viejo parche malhumorado.

Siempre pasaba lo mismo, cuando llegaba a un puerto más solo que la una, iba a la taberna más importante de todas y ponía el mismo cartel : " El Cuervo Rojo, busca tripulación. Solo piratas escurridizos, que se traguen toda clase de dificultades, sin miedo a romperse los huesos ni a perderlos en la batalla y sobretodo que lleven el negro de la bandera pirata pegado en la piel". Y luego se pasaba días esperando a que alguien se atreviera a subir al " Cuervo Rojo", pero esta vez se pasó semanas porque la fama del Capitán ya había llegado a todas partes, y con internet ya todos los piratas tenían su correo electrónico y les llegaba puntualmente todos los días el periódico pirata. En la primera página del último periódico aparecía la foto de un pirata, temblando y llorando como un bebé, debajo de un título que decía así :" Yo estuve dos días en el Cuervo Rojo: fue terrible, terrorífico" y claro, ningún pirata después de leer el artículo, se atrevía a subir a aquel barco.

Pero pasó un milagro, después de algunas semanas esperando, cuatro piratas que habían escuchado que "El Cuervo Rojo" necesitaba tripulación y que no tenían internet subieron a bordo para buscar trabajo. El capitán los puso en fila e hizo la revisión para dar el visto bueno o enviarlos a tierra de un sopapo. Cuando los vio, del susto, casi se le sale el ojo de cristal que tenía. Los quiso enviar directamente al mar pero como hacía ya más de un mes que nadie se atrevía a subir al barco se aguantó y pasó revista.

El capitán se dirigió a los cuatro candidatos gritando como era la costumbre:

—¿Pero ustedes han leído el cartel ? ¿Qué parte del cartel han leído ustedes? Porque creo que no lo han leído para nada. —Y se dirigió al primero:
— Usted, ¿Qué parte del cartel leyó?— preguntó al primer candidato.
— Pues Señor, yo no tengo miedo a perder ningún hueso, ni a rompérmelos.— dijo un esqueleto pirata. Y diciendo esto se quitó un hueso del brazo con la otra mano y se lo puso en la boca, bueno más bien en la mandíbula porque boca no tenía.
—*Lo fe, como si que buedo, no dengo biedo*— dijo con la mandíbula aguantando el hueso del brazo como si fuera un perro. El capitán tragó saliva y siguió la revisión.

—¿Y usted ?—le preguntó al segundo.
—¿Qué parte del mensaje leyó?, porque yo no le veo pinta de pirata— le dijo a un hombre que seguramente ocuparía, por su tamaño, el sitio de tres personas.

—Pues verá mi Capitán— respondió — yo leí la parte que pone que se buscaba a piratas sin miedo a tragar cualquier clase de dificultades— respondió convencido.
—Y la verdad, yo tragar, lo que se dice tragar, pues se me da muy bien, me zampo lo que sea— dijo contento con una mano masajeándose su gran panza.— … Y si no me gusta le pongo un poco de mi salsa secreta y arreglado, ¡menudo soy yo!.

—De menudo usted , lo único que tiene, por lo que veo es la vergüenza— dijo el Capitán— Tragó saliva y pasó al tercero.

—¿...Y usted qué parte del mensaje leyó?
—Pues yo no sé leer, pero escuché que ponía que buscaban a alguien que llevara el negro pirata en la piel, y mire, mire— le dijo enseñando su brazo de color negro carbón —más oscuro que yo no va a encontrar a nadie — dijo riéndose.

—Madre mía, la que se está liando aquí—pensó. Se puso la mano en la frente y pasó al que parecía ser el cuarto aspirante:

—¿Y usted?— casi no se atrevió a preguntar.

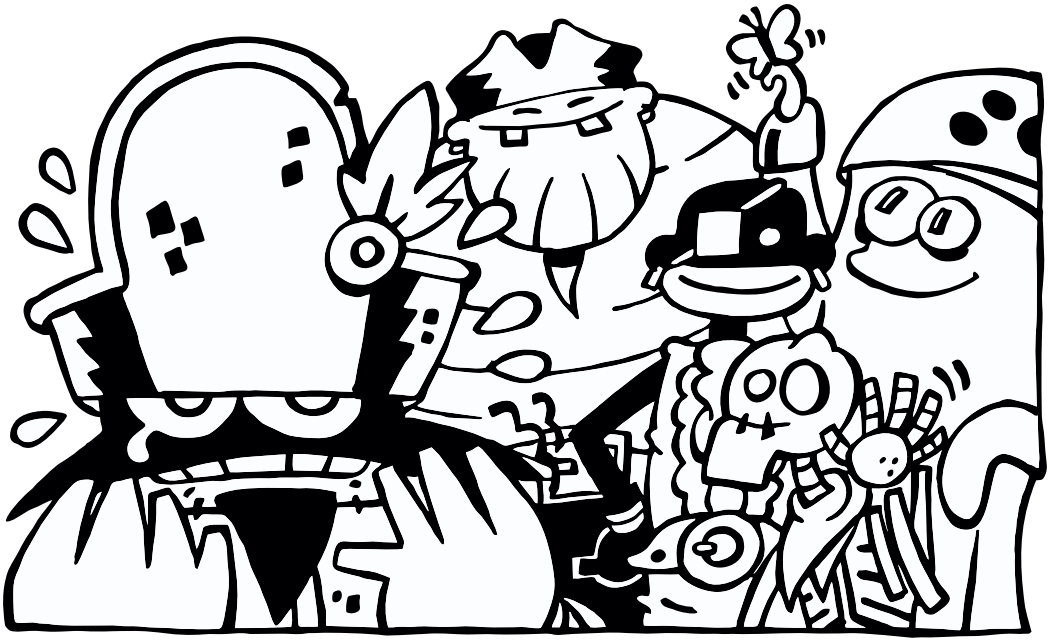
—Pues sólo hay que verme, soy tan escurridizo como un pulpo— dijo orgulloso.

—Pero... ¿Cómo no va a ser escurridizo como un pulpo, si usted es un PULPO?— dijo totalmente escandalizado de lo que parecía ser su nueva tripulación.

—Dio media vuelta, sacó un pañuelo pirata y se limpió el sudor que le recorría la frente mientras miraba aquel cuarteto pirata.

—Dios mío, si con esto tengo que abordar, saquear y pagar las facturas creo que es el fin de mis días de pirata...— se lamentó.

Pero como hacía mucho tiempo que no zarpaba, la idea de poder salir del puerto, desplegar las velas, sentir el viento en la cara y el olor a salitre lo emocionó; tanto que le hicieron olvidar por un instante al grupo que se había presentado y empezó a vocear:



—¡¡¡ Eleven anclas!!!¡ ¡¡ Arríen velas!!!, y ¡¡¡ a toda marcha por favor!!! ¡¡¡ por favor, a toda marcha !!

CRASSSSHHHHHHHHHHHH, se escuchó. Habían chocado contra una de las piedras que protegían el puerto.

El Capitán, enfadado, fuera de si se fue hacia el que llevaba el timón.
— ¿Pero qué ha pasado?— dijo enfadado con los ojos desorbitados y gritando cómo jamás lo había hecho.
—Usted ha dicho a toda por babor, a toda. Y eso he hecho he ido a toda marcha por babor— dijo sorprendido el esqueleto que era quien llevaba el timón.
—¿Pero usted tiene cera en las orejas?, le he dicho "por favor" y no "a babor," POR FA-VOR — le gritó silabeando. Mire usted, mi Capitán, como puede comprobar yo no

tengo cera en los oídos porque ni siquiera tengo orejas— dijo el esqueleto.
—¡¡¡Un boquete!!!— gritó el pirata negro como el carbón.— ¡¡¡Está entrando agua en el barco!!!— alarmó.
—¿Un bocata?, ¿De qué es el bocata?— dijo el pirata de gran panza que al creer oír la palabra "bocata" ,en vez de boquete, había traído unas lonchas de jamón y queso para completar el almuerzo.

Y así fue cómo por primera vez en su vida, el Capitán se estiró de los pelos, y se arrancó muchos, porque nunca jamás había tenido tantas ganas de tirar por la borda a alguien. Y cuando estaba a punto de explotar y echarlos a todos por la borda ocurrió algo extraordinario.

El pulpo tomó prestado del esqueleto algunos de sus huesos y se lanzó al agua. El pirata de gran panza cogió un bote y con una facilidad pasmosa lo levantó como si fuera una pluma y lo lanzó hacia el agujero que dejaba entrar el agua del mar.

El capitán se asomó y vio algo que no le gustó y gritó :

—¡¡¡Tiburones, hay tiburones!!!—Temió por la vida del pulpo.

El pirata de piel oscura, sin pensarlo dos veces le volvió a coger prestado al esqueleto un fémur y la cadera y saltó al agua y empezó a aporrear a los tiburones para dejar que pulpo taponara el agujero con los huesos y la madera que consiguió del bote lanzado por el grandullón.

En menos de dos minutos, el capitán vio como se taponaba un gran agujero y se luchaba con tiburones a huesazo limpio. Nunca había visto algo como aquello. Quizá esa era la tripulación que necesitaba, quizá esos eran los piratas más valientes que existían porque él había visto a muchos y nunca nadie le sorprendió como lo habían hecho estos merluzos.

—Posiblemente, necesitan un poco de formación y un poco de batalla para ser buenos, pero ahí hay mucho talento pirata— pensó.
Así fue como decidió quedarse con aquella extraña tripulación y como tenía que ponerles un nombre y no tenía mucho tiempo no se complicó la vida:

—Tú te llamarás Cocinero porque vas a ser el cocinero.
—Tú te llamarás Bucanero porque más que pirata pareces un bucanero.
—Tú te llamarás Huesos, porque es lo único que tienes y,
—Tú te llamarás Pulpo... y no hace falta que te diga por qué.

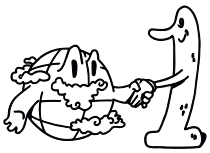
Y se marchó en busca de alguien que les enseñara cómo es el mundo para convertirlos en los mejores piratas que nunca jamás hayan surcado los mares.

Entrando en las peores tabernas y escuchando historias de lo más extrañas, hubo una que le interesó. Trataba de la increíble aventura de una maestra que enseñó a unos juguetes cómo era el mundo, a escribir, leer, contar y a explorar. "Si ha podido enseñar a unos juguetes todo eso, seguro que puede hacer algo con los merluzos de mi tripulación" pensó .Y así fue cómo fue en busca de una tal Victoria y como todo gran capitán supo dónde buscar y en un plis plas la encontró.

Pensó cómo le podría explicar a Victoria lo que quería hacer, pero como no le salía el discurso y era hombre de pocas palabras y menos tiempo lo hizo a lo pirata. La raptó, eso sí, con cortesía y educación, y la llevó al barco donde debía convertir a aquellos valientes merluzos en los grandes piratas en los que se convertirían.

Victoria Eugenia, Victoria para los amigos no se asombró en absoluto del secuestro pues estaba ya acostumbrada a la sorpresa y a la aventura. Pronto se hizo amiga de todos y a medida que iban surcando los océanos les iba enseñando todo lo que debían saber para ser unos piratas bien formados. Los piratas se volvieron un poco maestros y la maestra un poco merluza. Todos aprendieron.

Si quieres ayudarla en esta aventura eres bienvenido al "Cuervo Rojo", busca un parche, afila tu lápiz y ¡¡¡al abordaje!!!



Sumar. Mayor y menor

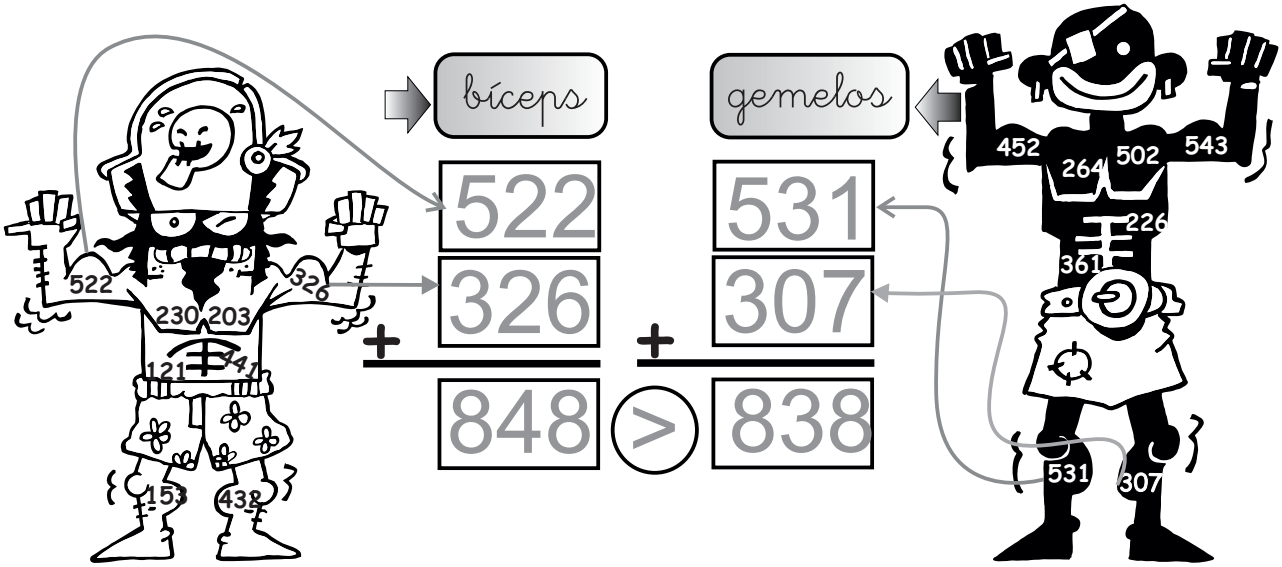
Hay guerra de pelos a bordo. Se dice que: "Un pirata bien peludo en la batalla es muy suertudo". Nadie sabe por qué pero los piratas más peludos siempre son los que más suerte tienen en las peleas. Ahí están los famosos Barba Roja y Barba Negra. Cuando hay que discutir quién limpia babor o estribor, ordenar los camarotes o a quién le toca disparar los cañones se lo juegan a suertes. Quien tenga más pelos, gana.

¿Qué tienes que hacer?

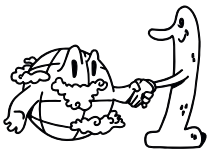
1. Fíjate en el nombre de los músculos que hay encima de cada suma. Busca en esos músculos los números que tienen tatuados los personajes. Esos números tatuados indican la cantidad de pelos que tiene cada personaje en esa zona.

2. Coloca los números en sus casillas. Suma los números de los dos competidores.

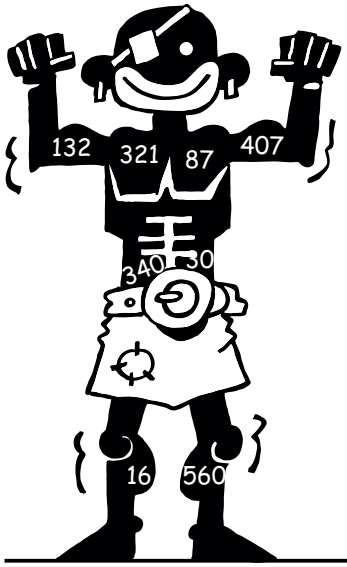
3. Compara los resultados y pon el signo de mayor ">" o menor "<"



Músculos

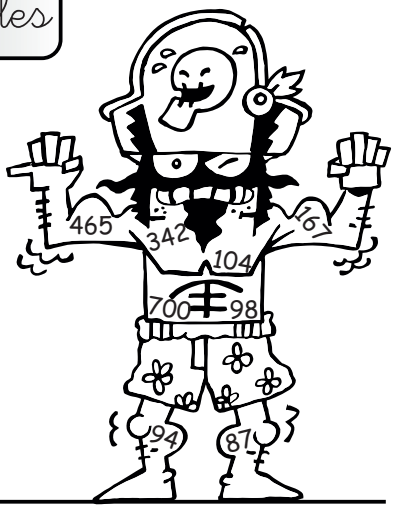


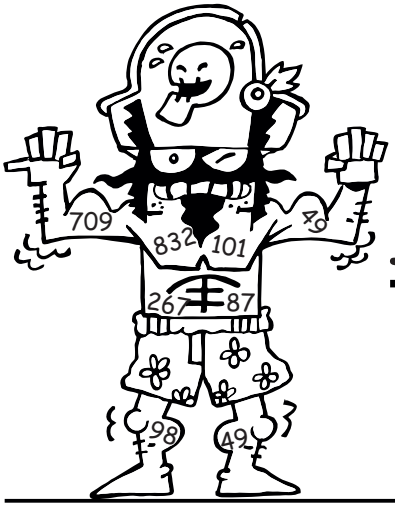
Sumar. Mayor y menor



gemelos

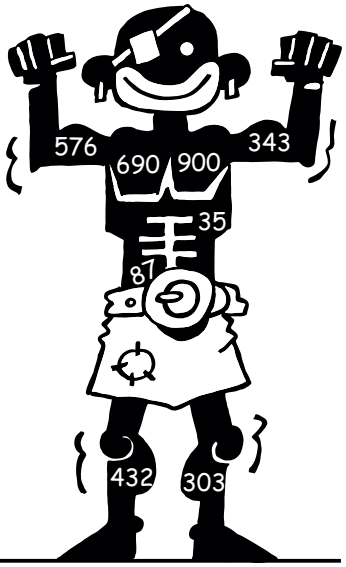
pectorales

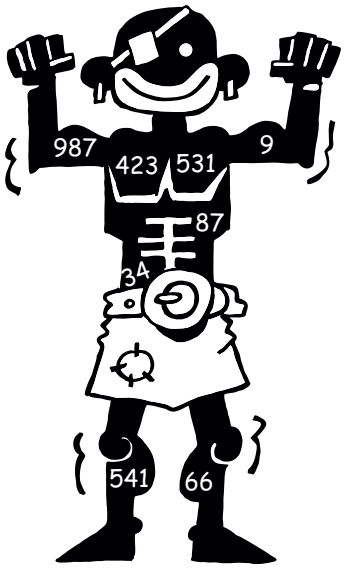




bíceps

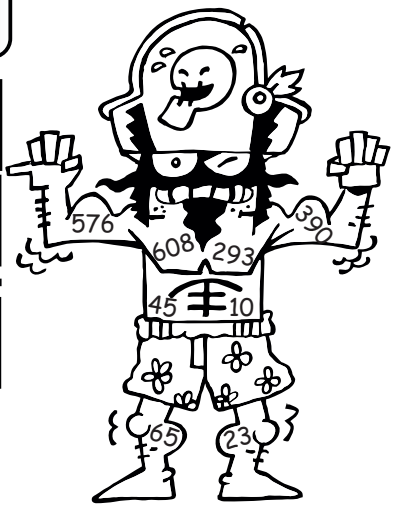
gemelos





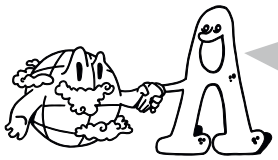
pectorales

bíceps



1.2-EL CUERPO HUMANO

Funciones huesos y músculos



Comprender un pequeño texto

A Pulpo le toca limpiar la cocina hoy, pero le ha dicho a Cocinero que le duelen los huesos y que no podrá ayudarle... Cocinero le ha pedido a Victoria un libro sobre huesos y músculos porque le parece que Pulpo le está tomando el pelo. "Aquí hay truco" ha pensado. Así que Cocinero lee y lee hasta que encuentra la trampa. ¿Sabes dónde está la trampa?... sí, claro ¡Los pulpos no tienen huesos! cómo le va a doler algo que no tiene... ¡Tramposo ! me parece que Pulpo va a tener que limpiar la cocina y otras cosas más...

¿Qué tienes que hacer?

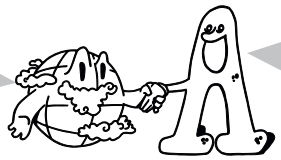
1. Lee el texto despacito y entendiéndolo.

2. Lee lo que está escrito debajo del texto. Si eso no coincide con lo que pone en el texto que leíste, tacha la calavera.

En nuestro cuerpo hay muchos músculos. Podemos contar más de 650 músculos. Gracias a los músculos podemos caminar, saltar, correr y levantar cosas pesadas. Están unidos a los huesos por los tendones.

- ~~En nuestro cuerpo hay pocos músculos.~~
- ~~Podemos caminar gracias a los pies.~~
- Los tendones unen los músculos y los huesos.

Funciones huesos y músculos



Comprender un pequeño texto

Los huesos aguantan nuestro cuerpo, si no fuera por ellos seríamos como la plastilina. Los huesos son fuertes y duros. Tenemos muchos huesos, más de 200. Todos estos huesos forman el esqueleto. El esqueleto también es como un escudo, nos protege de los golpes y de las caídas que podamos tener.

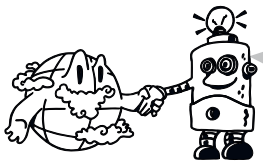
- Los huesos son como la plastilina.
- Tenemos menos de 200 huesos.
- Todos los huesos forman el esqueleto.
- Los huesos nos protegen de caídas y golpes.

Los huesos y los músculos pueden hacerse más fuertes si comemos bien y hacemos mucho ejercicio. Los huesos están formados por calcio, una sustancia que está en la leche, el queso y los yogures, por lo que debemos comer todos los días alguno de estos alimentos. Los músculos sanos también necesitan de vitaminas y minerales que podemos encontrar en la fruta y la verdura.

- Los huesos no pueden hacerse más fuertes.
- Hacer ejercicio y comer bien es bueno para los músculos.
- En la leche y el queso no hay calcio.
- En la fruta y la verdura hay vitaminas y minerales.

1.3-EL CUERPO HUMANO

Huesos



Percibir diferencias: igual-diferente

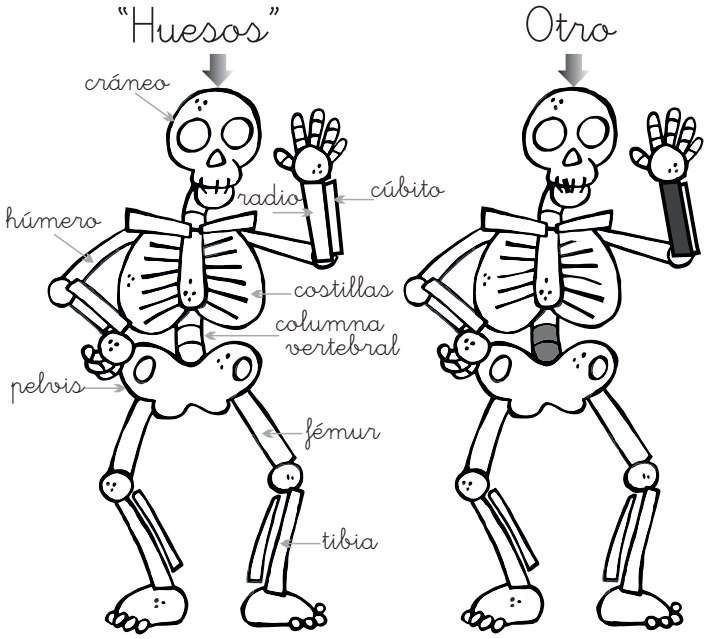
En todos los barcos piratas hay un esqueleto a bordo. Y claro, hay que tener muy buen ojo para saber si el esqueleto que tienes a tu lado es el de tu barco o es el de otro. Y hay que hacerlo muy rápido porque si no puedes acabar en el dentista. En el último abordaje el capitán se confundió de esqueleto y ya lleva cinco visitas al dentista: le han quitado 5 dientes y 4 muelas... pero no las suyas, sino las del esqueleto que se le enganchó en la pierna y le mordió. No hubo manera de sacárselo de encima.

Fíjate y entrénate para diferenciar a Huesos de otros esqueletos parecidos si no quieres acabar en el dentista...

¿Qué tienes que hacer?

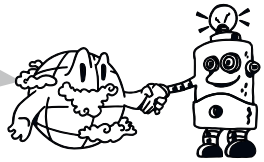
1 Mira el primer nombre de hueso que aparece en la lista.

2 Mira cómo está ese hueso en el 1er esqueleto (Huesos) y compara si está igual en el 2º esqueleto. Si no está igual táchalo.

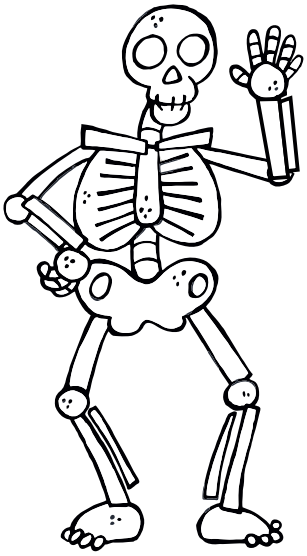


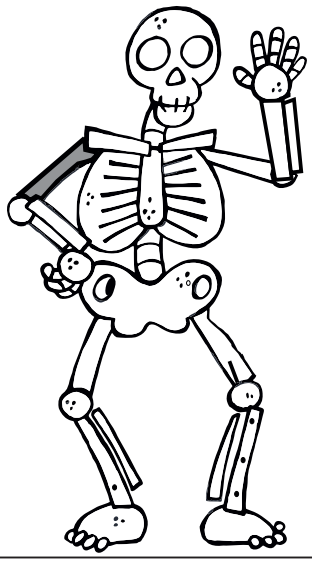
- ☒ cráneo
- ☐ pelvis
- ☒ cúbito
- ☐ húmero
- ☐ fémur
- ☒ radio
- ☐ tibia
- ☒ columna vertebral
- ☒ costillas

Huesos

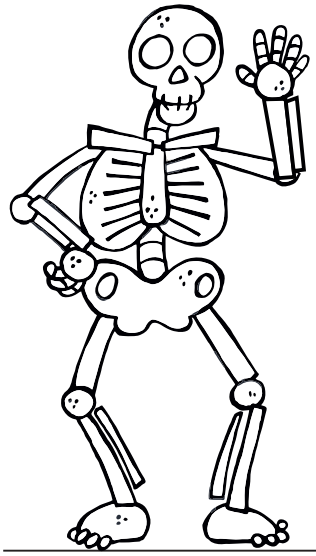


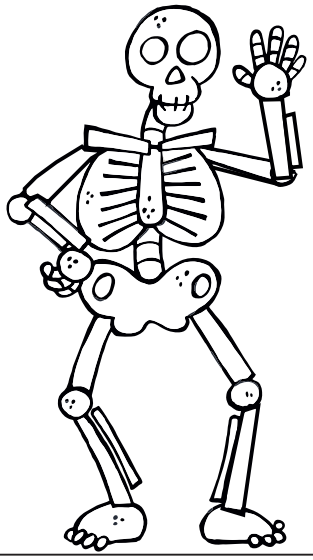
Percibir diferencias: igual-diferente



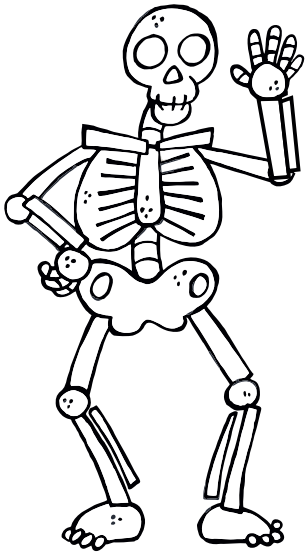


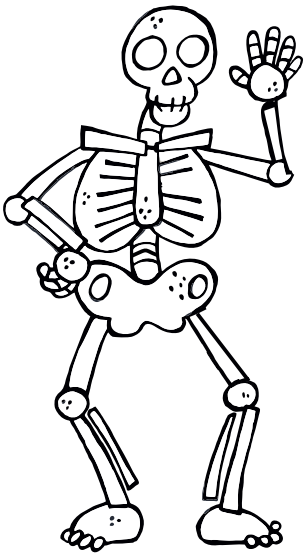
- ☐ cráneo
- ☐ húmero
- ☐ costillas
- ☐ cúbito
- ☐ fémur
- ☐ radio
- ☐ tibia
- ☐ pelvis
- ☐ columna vertebral





- ☐ cráneo
- ☐ fémur
- ☐ radio
- ☐ cúbito
- ☐ pelvis
- ☐ tibia
- ☐ húmero
- ☐ costillas
- ☐ columna vertebral

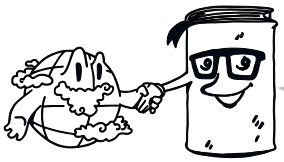




- ☐ columna vertebral
- ☐ húmero
- ☐ fémur
- ☐ cráneo
- ☐ costillas
- ☐ radio
- ☐ cúbito
- ☐ tibia
- ☐ pelvis

1.4-EL CUERPO HUMANO

Elementos del cuerpo humano



En un grupo de palabras, buscar la que falta

Bucanero ha buscado a Victoria porque cree que tiene todos los huesos de la pierna rotos. "Sí, cuando me toco con este dedo el pie, me duele, cuando me toco la pierna, también. Cuando me toco la rodilla, me duele, cuando me toco el muslo también, pero puedo caminar ¿Cómo es eso? ". Victoria se ríe y Bucanero no sabe por qué... ¿sabes tú lo que le pasa a Bucanero?... claro, lo que le pasa a Bucanero es que lo que tiene roto es el dedo con el que se toca el pie, la pierna, la rodilla y el muslo. Para que aprendan más sobre músculos, huesos y el cuerpo humano Victoria ha inventado este juego. Lanza palabras-globo y hay que cazarlas...

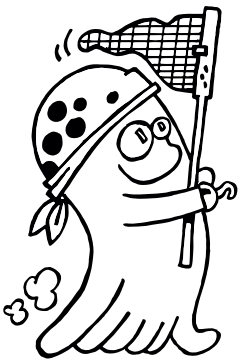
¿Qué tienes que hacer?

1 Lee la palabra etiqueta o principal del baúl. Debajo de la etiqueta del baúl hay escritas palabras relacionadas con la palabra principal (etiqueta) ...pero falta una.

2 Lee las palabras-globo que van volando. Busca la que debería estar en cada baúl. Cuidado hay palabras mal escritas

3 Escribe la palabra encontrada en el baúl.

p u l n ó n



p u l m ó n

respiración

nariz boca

aire tráquea

pulmón

c o b o

c o d o

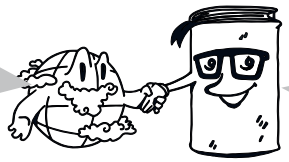
articulaciones

rodilla cintura

tobillo cuello

codo

Elementos
del cuerpo humano



En un grupo de palabras,
buscar la que falta

ojos

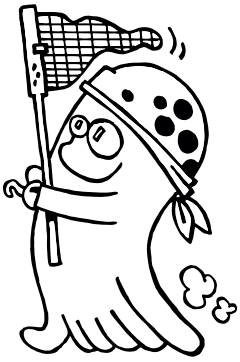
rodio

radio

abdominales

ajos

adbominales



tronco	extremidades	cabeza
costillas	cúbito	nariz
pectorales	codo	cráneo
ombligo	hombro	boca
cintura	bíceps	cuello
.....	.....	.....

pectorales

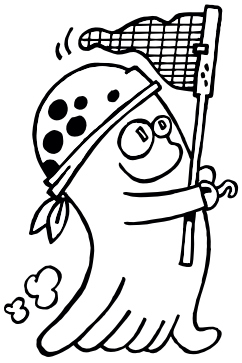
rodilla

cóbito

radilla

pictorales

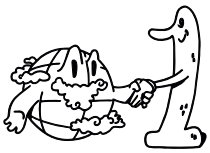
cúbito



articulaciones	músculos	huesos
cuello	biceps	fémur
tobillo	gemelos	cráneo
cintura	abdominales	radio
		tibia
.....	.....	.....

2.1-LOS ALIMENTOS

Origen animal, origen vegetal



Componer números a partir de sus elementos. Leerlos

Cuando hay que hacer un largo viaje es muy importante cargarse de provisiones, ¡y muchas!... pues en el último viaje tuvieron que cenar más de una vez ensalada de velas y puchero de calcetines. Pirata Cocinero lleva en el bote los paquetes de provisiones, pero como ocupa todo el bote los lleva sobre flotadores. ¡Por lo que más quieras que no caigan! pues las velas se han acabado, y todo el mundo lleva ya meses con los mismos calcetines puestos...

¿Qué tienes que hacer?

1 Busca las centenas, las decenas y las unidades de los alimentos de origen vegetal. Coloca cada número en su casilla. Léelo.

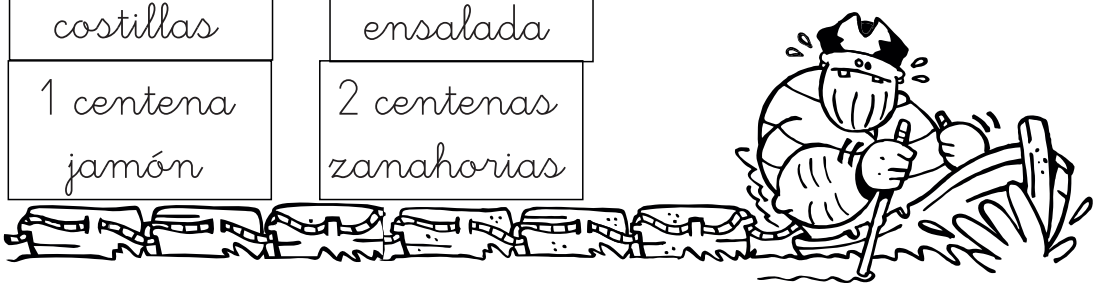
2 Busca las centenas, las decenas y las unidades de los alimentos de origen animal. Coloca cada número en su casilla. Léelo.

6 unidades muslos	8 unidades zumos
2 decenas costillas	5 decenas ensalada
1 centena jamón	2 centenas zanahorias

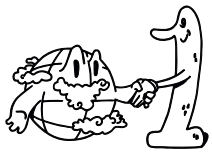
2	5	8	de origen vegetal

y

1	2	6	de origen animal



Origen animal, origen vegetal



Componer números a partir de sus elementos. Léerlos

☐☐☐ de origen vegetal

y

☐☐☐ de origen animal

8 decenas cebolla

6 decenas salchichas

6 centenas lentejas

5 centenas calamares

4 unidades chuleta

9 unidades aceitunas

---

8 centenas tomate

3 decenas alcachofas

1 decena hamburguesas

7 centenas carne picada

5 unidades pimientos

7 unidades chorizo

☐☐☐ de origen vegetal

y

☐☐☐ de origen animal

☐☐☐ de origen vegetal

y

☐☐☐ de origen animal

9centenas chorizo

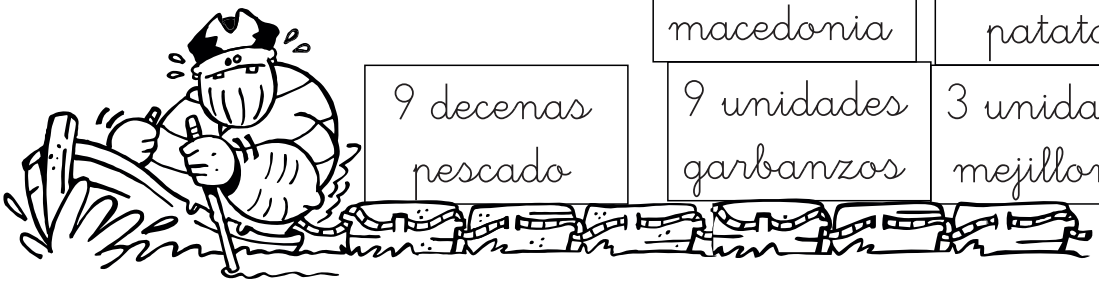
9 centenas macedonia

0 decenas patatas

9 decenas pescado

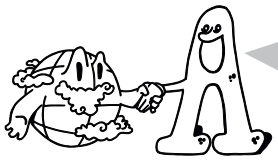
9 unidades garbanzos

3 unidades mejillones



2.2-LOS ALIMENTOS

Energía, crecimiento y salud



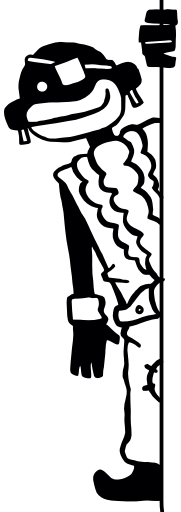
Ca, que, qui, co, cu, za, ce, ci, zo, zu

El capitán ha propuesto a Victoria que enseñe a los piratas las funciones más importantes de los alimentos. Ya está cansado de gastar gran parte del tesoro en jarabes, medicinas y médicos. El peor enemigo de un pirata no son los cañones ni las espadas sino las enfermedades. La única forma de no caer enfermo es seguir una buena alimentación, comer de todo, mucha fruta y muchísima verdura.

¿Qué tienes que hacer?

1 Completa la palabra con las letras que faltan.

2 Escribe una "c" si es un alimento para crecer (proteína), una "e" si da energía (grasas o carbohidratos) o una "s" si da salud (vitaminas). Si no es un alimento táchalo.



s (salud)

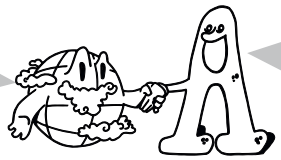
ra__ci__mo

___laba___

a___ite

chori____

Energía, crecimiento y salud



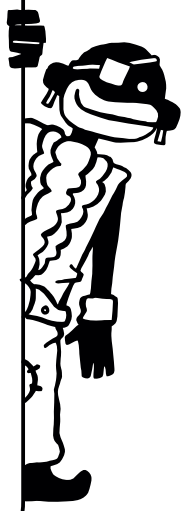
Ca, que, qui, co, cu, za, ce, ci, zo, zu

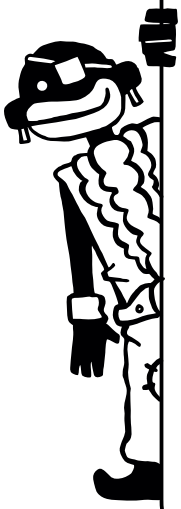
mante____lla

___chara

Ca_____

___mo





man___na

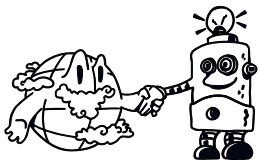
____re____s

___eso

___l

2.3-LOS ALIMENTOS

La pirámide de los alimentos



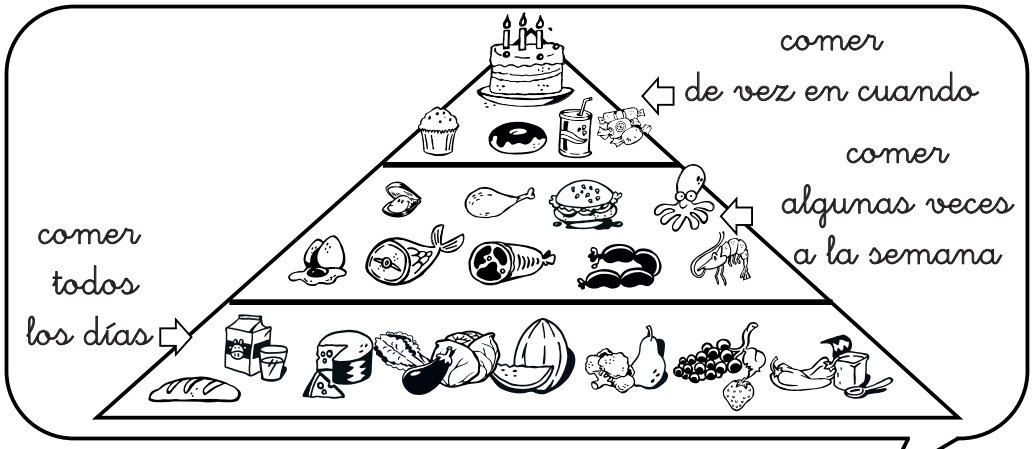
Percibir diferencias: igual-diferente

Ayer pirata cocinero hundió el bote, es la quinta vez que lo hace pues no hay madera que pueda aguantar su peso. No es de extrañar: le enseñaron mal la pirámide de los alimentos. Aprendió al revés: piensa que hay que comer poca fruta y verdura y comer mucho de pasteles, chorizo y chucherías. La maestra está intentando que aprenda correctamente la pirámide de los alimentos. Ayúdale a encontrar los 8 errores que hay en las pirámides.

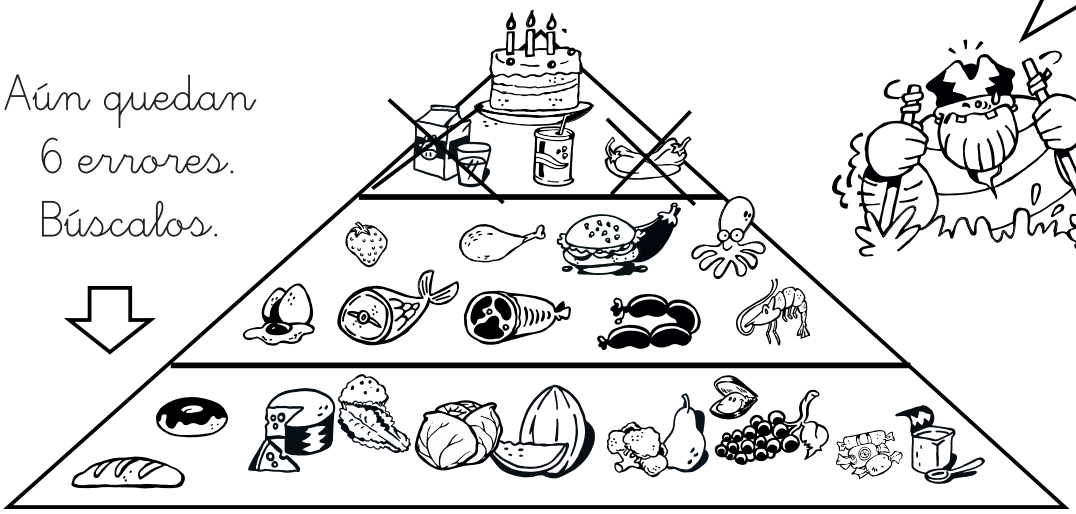
¿Qué tienes que hacer?

1 Compara la pirámide de los alimentos que está bien con las que no lo están. Busca los 8 errores y márcalos.

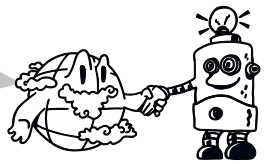
Esta pirámide está bien



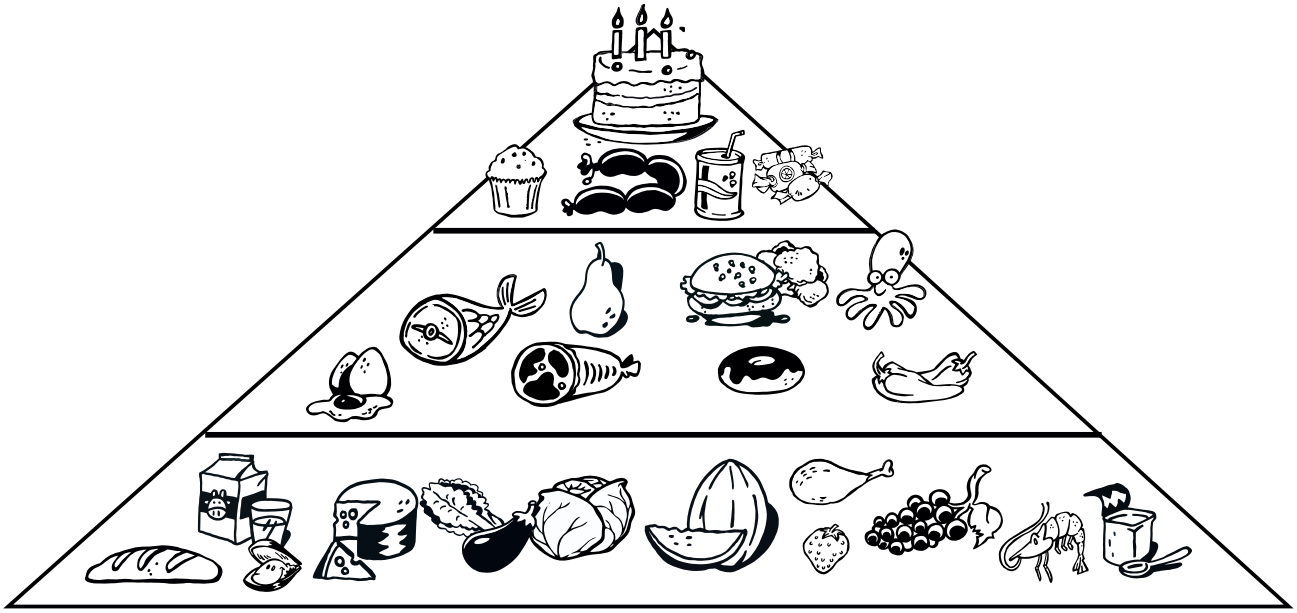
Aún quedan 6 errores. Búscalos.

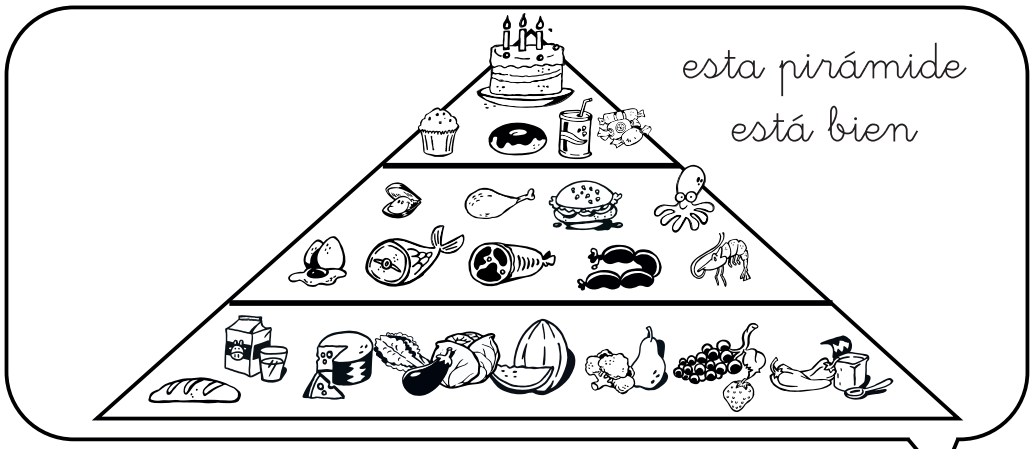


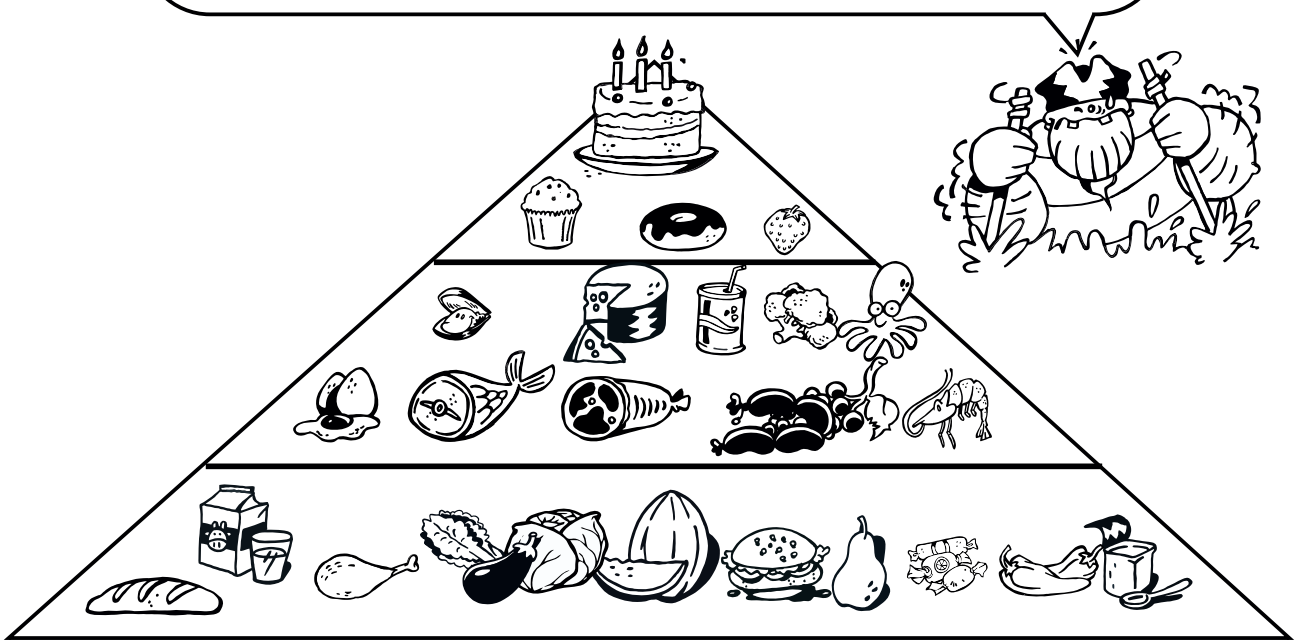
La pirámide de los alimentos



Percibir diferencias: igual-diferente

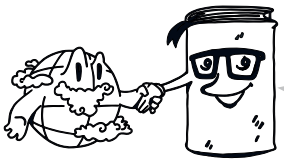






2.4-LOS ALIMENTOS

Grupos de alimentos



En un grupo de palabras, buscar la que sobra

Cocinero puede hacer comida para quinientas personas, comerse trescientos pasteles o levantar diez barriles de agua con una mano... pero no le pidas que ordene la despensa porque entonces ya la tienes liada. Cocinero es un desastre de cuidado. El capitán le ha pedido a Pulpo que ordene los baúles de la despensa porque están mal colocados y hoy han tenido que esperar a que Cocinero encontrase la comida para hacerla y han comido a las cinco de la tarde... En cada baúl hay una clase de alimento mal colocado. Ayuda a Pulpo a ordenar la despensa.

¿Qué tienes que hacer?

1 Lee la palabra etiqueta o principal del baúl. Debajo del título del baúl hay palabras relacionadas con la palabra principal (etiqueta) menos una.

2 Rodea la palabra que no tiene que ver con la palabra principal.

alimentos sanos

leche
verduras
fruta
dulces
huevos

proteínas

carne
pescado
legumbres
tomates

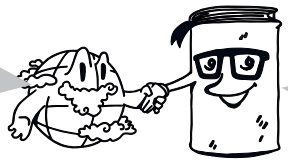
carbohidratos

cereales
arroz
pollo
patata
pasta

grasas

tocino
mantequilla
aceite de oliva
ciruelas

Grupos de alimentos



En un grupo de palabras, buscar la que sobra

energía

pasta pan jamón patatas aceite

comer todos los días

fruta verduras patatas fritas leche

comer de vez en cuando

pan pasteles golosinas refrescos caramelos

comer algunas veces a la semana

huevos pescado embutidos leche carne

vitaminas

pera refresco plátano espinacas

crecimiento

pollo merluza ternera cerdo piruleta

fibra

acelgas aceite manzana zanahoria lechuga

frutos secos

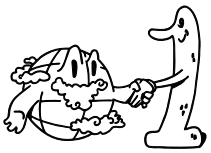
nueces castañas avellanas naranjas

legumbres

habas lentejas gambas alubias garbanzos

3.1.-LA SALUD

Objetos relacionados con la enfermedad



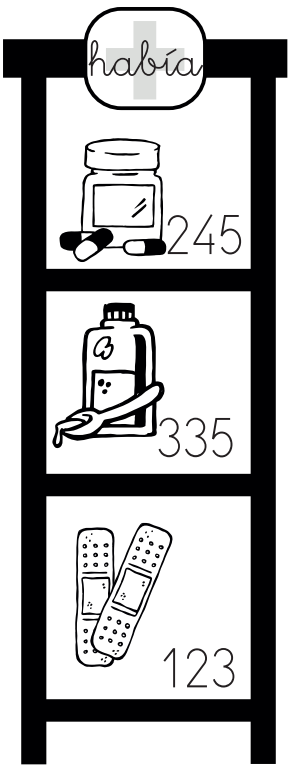
Realizar restas sin llevadas

El capitán quiere comprarle unas gafas a Bucanero pues en el último viaje confundió un barco de mercancías por un barco fantasma. En vez de joyas y oro se encontraron con un barco lleno de enfermos y cansados piratas fantasma: un horror. Así que tuvieron que vaciar la enfermería para ayudarles. Lo bueno es que Huesos se encontró con dos primos y un vecino. El mundo es un pañuelo. Ahora habrá que reponer los botiquines vacíos de la enfermería.

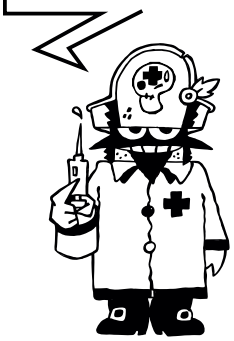
¿Qué tienes que hacer?

1. Mira en la estantería las cosas que había. Fíjate también en lo que se gastó.

2. Averigua lo que quedará. Para ello resta a lo que había lo que se tuvo que utilizar.



gasté: 111 tiritas, 214 jarabes y 103 pastillas

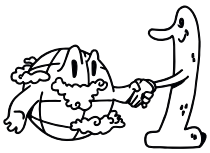


había ____ pastillas
gasté − ____ pastillas
quedan ____ pastillas

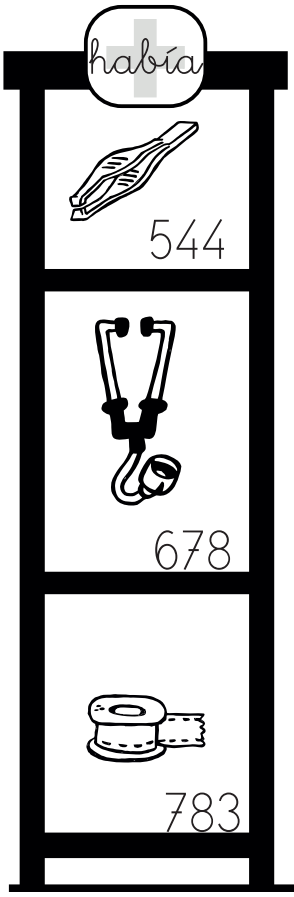
había 123 tiritas
gasté − 111 tiritas
quedan 12 tiritas

había ____ jarabes
gasté − ____ jarabes
quedan ____ jarabes

Objetos relacionados con la enfermedad



Realizar restas sin llevadas



gasté: 412 pinzas, 651 esparadrapos y 513 estetoscopios

había ____ estetoscopios

gasté ____ estetoscopios

quedan ____ estetoscopios

había ____ pinzas

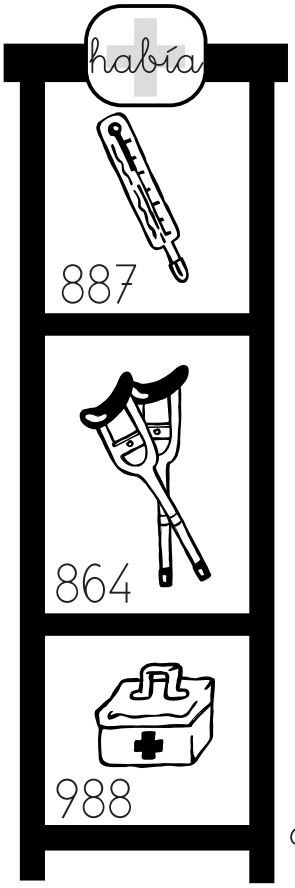
gasté ____ pinzas

quedan ____ pinzas

había ____ esparadrapos

gasté ____ esparadrapos

quedan ____ esparadrapos



gasté: 453 muletas, 563 botiquines y 624 termómetros

había ____ termómetros

gasté ____ termómetros

quedan ____ termómetros

había ____ muletas

gasté ____ muletas

quedan ____ muletas

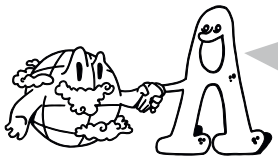
había ____ botiquines

gasté ____ botiquines

quedan ____ botiquines

3.2-LA SALUD

Buscar relaciones con la SALUD



ja, je, ji, jo, ju, ge, gi

El capitán ha preguntado a Pulpo si sabe dónde está la llave del cofre del tesoro. Pulpo está afónico así que le ha escrito una nota: *"El gueves, el jato, se trajó la llave mientras gujaba con un gamón"*... El capitán ha llamado a Victoria a ver si soluciona este entuerto. Después de un rato y tras comer un bocadillo Victoria ha podido traducir el mensaje "El jueves, el gato, se tragó la llave mientras jugaba con un jamón"... habrá que practicar la "g" y "j" aunque sea jugando a tenis. Y quien pierda la partida tendrá que buscar al gato y esperar a que haga caca para encontrar la llave...

¿Qué tienes que hacer?

1. Pon "g" o "j" en los huecos de las palabras.

2. Rodea las 2 palabras que estén relacionadas con la SALUD.

3. Pon las palabras relacionadas con la salud en las oraciones.

me_j_illón	vi_g_ilar	___abón	pota___e
brú_j_ula	_j_arabe	___irafa	___igante

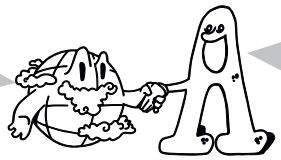
mejillón porque sirve para alimentarse (j)

jarabe porque es un medicamento (g)

_____porque sirve para limpiarse

_____porque sirve para alimentarse

Buscar relaciones con la SALUD



ja, je, ji, jo, ju, ge, gi

j

a___edrez ___udías

le___ía pá___ina

g

espe___o ___ente

_____porque sirve para limpiar y es MUY **PELIGROSA**

_____porque sirve para alimentarse

___abalí co___o

g

gara___e ___eneroso

___inete ___imnasia

j

_____porque le duele la pierna al caminar

_____porque haces ejercicio y es muy sano

___uez ___aponés

g

___oven ___eringuilla

j

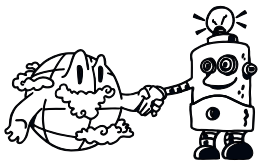
___amón ___enio

_____porque sirve para alimentarse

_____porque sirve para curar

3.3-LA SALUD

Hábitos saludables



Atención

Hay que ir con cuidado, están entrando en el mar del Norte. En el mar del Norte hace tanto frío que los fantasmas además de sábanas llevan mantas. Bucanero no se ha puesto la bufanda y ha cogido un resfriado de cuidado. Cocinero le ha preparado una sopa muy especial, pero para que funcione hay que dársela solo cuando tenga fiebre y sude a la vez. La maestra aprovecha para recordar qué cosas hay que hacer para no caer enfermos.

¿Qué tienes que hacer?

1 Tacha lo que se dice cuando " NO es SALUDABLE".

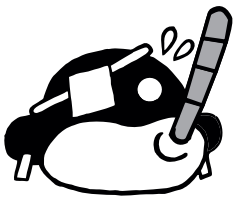
2 Pinta el parche de Bucanero cuando haya que darle la sopa: hay que hacerlo cuando tenga fiebre y además sude.

hay que darle la sopa
cuando tenga **fiebre y esté sudando**

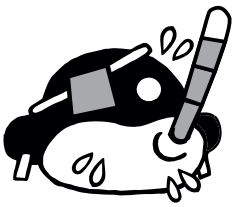
Es decir, cuando el termómetro tenga 3 ▬▬▬▭ o 4 trocitos ▬▬▬▬ pintados Y ADEMÁS esté sudando con 6 gotas de sudor.

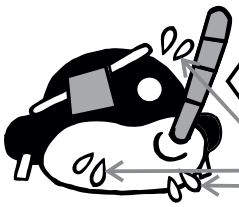
~~ducharse una vez al año~~

Mira estos dos ejemplos



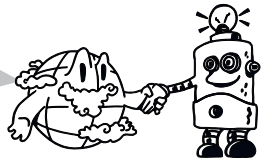
tiene fiebre pero NO está sudando (sólo 2 gotas)





tiene **fiebre** Y SÍ está **sudando** **(6 gotas)**

Hábitos saludables

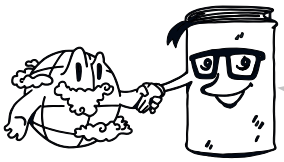


Atención

ver muchas horas la televisión	comer dulces y refrescos	comer mucha ensalada
cambiarse de ropa interior todos los días	secarse cuando estamos mojados.	hacer ejercicio físico
lavarse las manos antes de comer	beber poca agua	irse a dormir muy tarde por la noche
cepillarse los dientes después de comer	abrigarse cuando hace frío	mojarse cuando llueve
comer mucha fruta y verdura	ir descalzos por ahí	lavarse las manos después de hacer pipí o caca

3.4-LA SALUD

Vocabulario relacionado con la salud



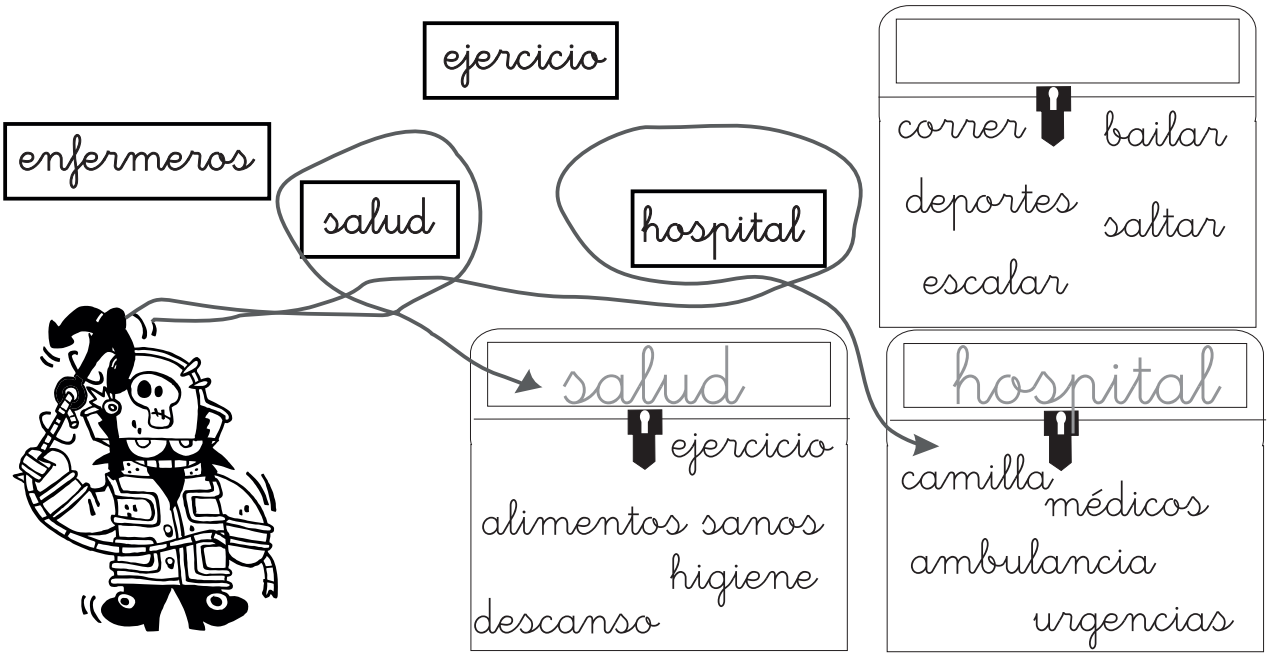
Poner etiqueta a un grupo de palabras

Bucanero quiere comprar unas cuerdas para hacer lazos y así atrapar y atar a los prisioneros. El capitán es tan tacaño, que cuando sueña que está tomando el café se despierta para no tener que pagarlo. El Capitán ha dicho que no hace falta comprar ninguna cuerda, que para eso tienen la del ancla. "¿El ancla?" ha preguntado Bucanero. "Claro que sí con el ancla se puede atrapar lo que quieras" y ha empezado a hacer demostraciones como un loco. Lo que sea con tal de no gastarse dinero.

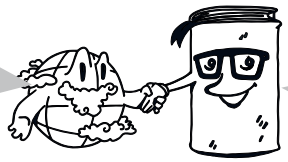
¿Qué tienes que hacer?

1 Lee las palabras que están dentro de cada baúl, busca y caza la palabra principal que le corresponde entre las etiquetas que aparecen fuera de los baúles.

2 Escribe la palabra que has encontrado en el baúl.



Vocabulario relacionado con la salud



Poner etiqueta a un grupo de palabras

sequedad

síntomas

zumos

salud

agua oxigenada

medicamentos

mucha verdura
comer fruta
pocos dulces

fiebre
diarrea
dolor
vómitos

pomadas
pastillas
supositorios
cremas
jarabe
antibióticos

estreñimiento

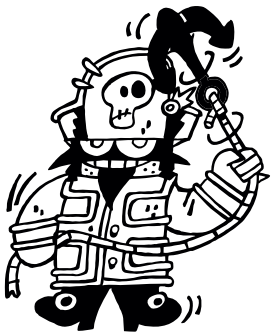
médicos

dentista

vendas
tiritas
tijeras
algodón
agua oxigenada
desinfectante

botiquín

enfermedades



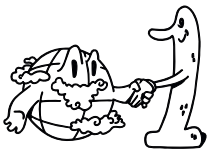
cirujano
pediatra
oftalmólogo
ginecólogo

gasas

gripe
caries
indigestión
alergia
bronquitis

4.1.-LOS ANIMALES

Especies distintas a mamíferos, aves



Series ascendentes y descendentes

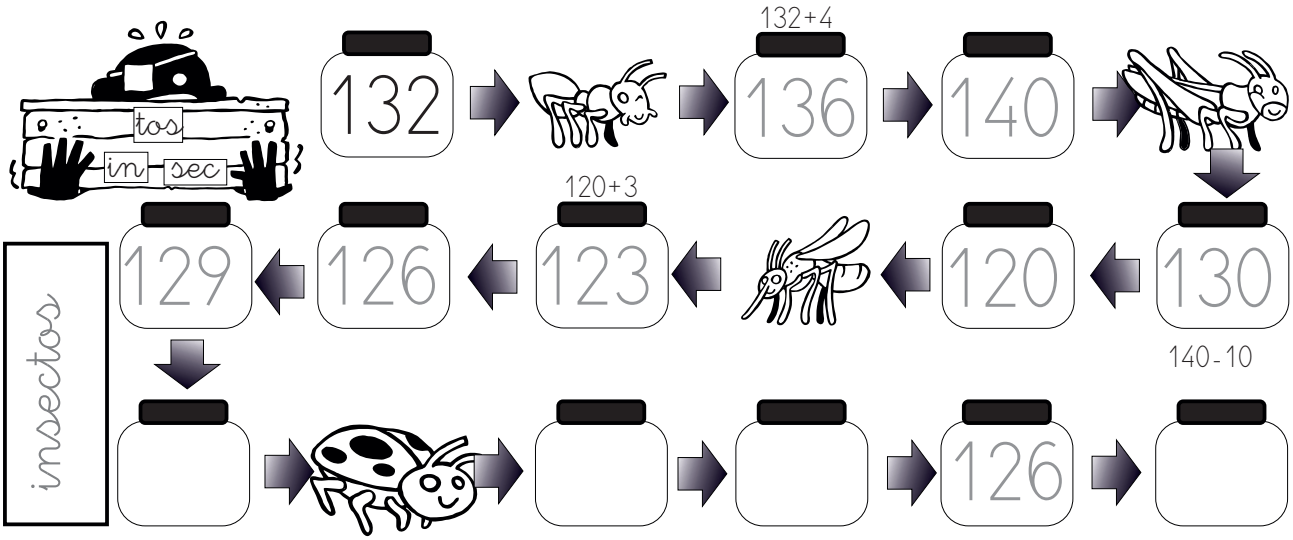
Además de mamíferos y aves hay otras especies de animales. Durante los largos viajes del barco siempre se encuentran extraños animales que capturan para llevárselos a gente de lo más rara: científicos locos, brujas arrugadas, coleccionistas de rarezas... toda clase de gente. Bucanero está arreglando los botes siguiendo un extraño orden. ¿A qué no sabes cuál es el insecto que tiene las patas en la cabeza? le ha preguntado Pulpo. ¿Lo sabes tú? sí ¡claro! es el ... oʃoʇ

¿Qué tienes que hacer?

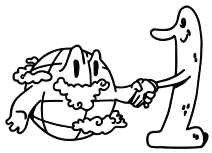
1 Escribe como en el ejemplo qué clase de animales son, uniendo las sílabas que están en la caja.

2 Suma y resta al número lo que dice Bucanero.

hormiga sumar 4, saltamontes restar 10,
mosquito sumar 3, mariquita restar 2

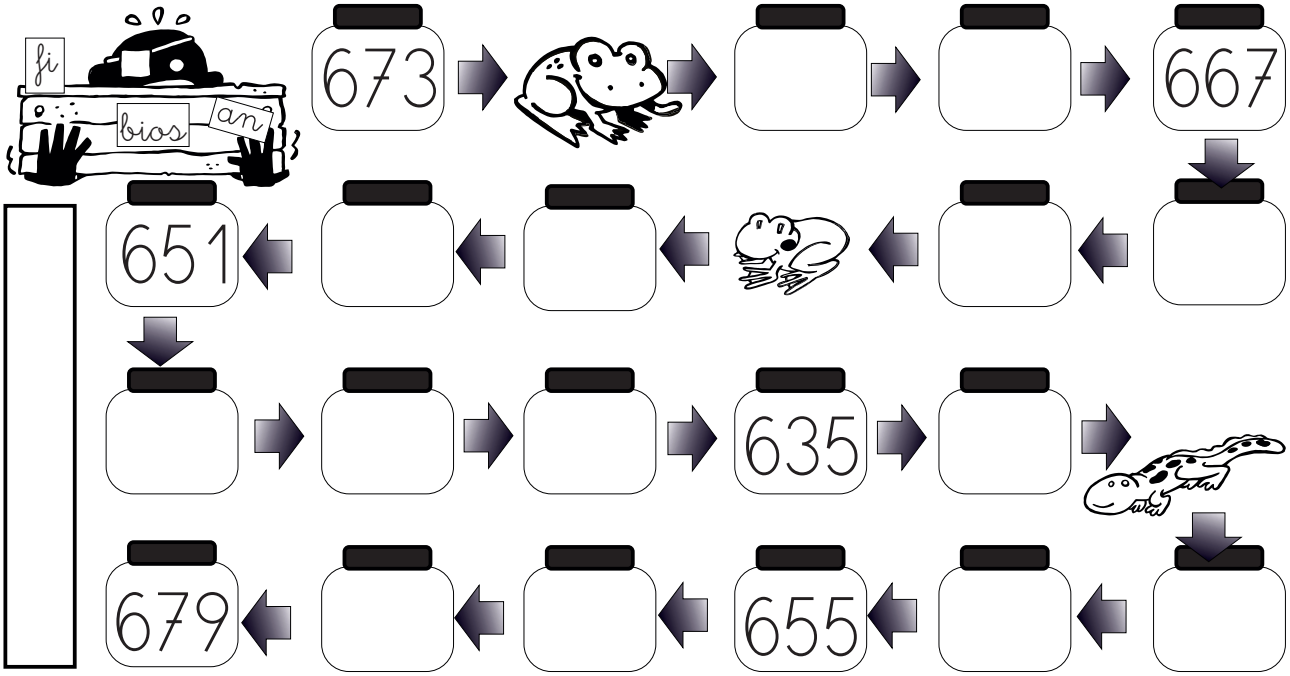


Especies distintas a mamíferos, aves

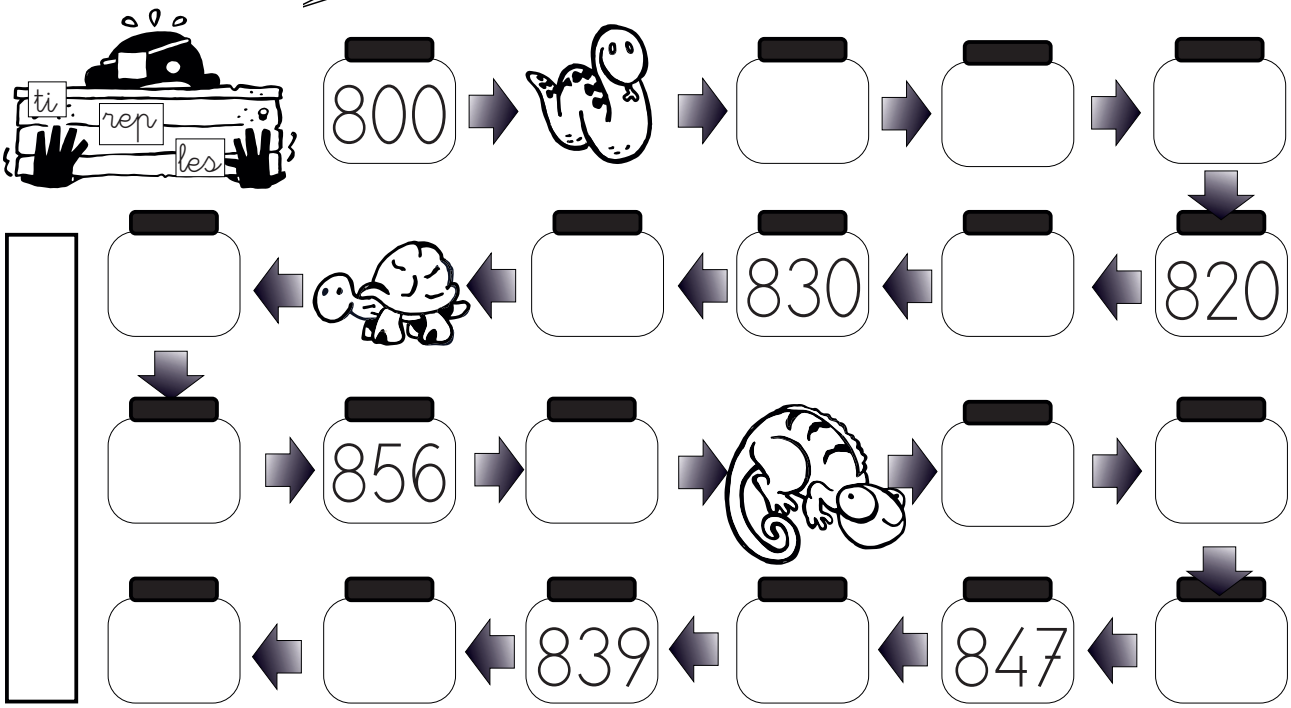


Series ascendentes y descendentes

salamandra sumar 8, sapo restar 2, rana restar 4

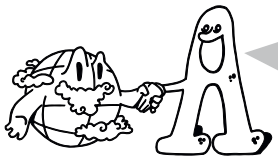


tortuga sumar 7, serpiente sumar 5, camaleón restar 4



4.2-LOS ANIMALES

Desplazamiento, nacimiento, alimentación



ga, gue, gui, go, gu, güe, güi

Bucanero le ha contado a la maestra la gran cantidad de animales que han visto por el mundo. Algunos muy raros como serpientes con patas, peces con alas y lagartos que tiran sangre por los ojos. Victoria sabe mucho de animales y le explica cómo se llaman. El eslizón es como una serpiente con patas, los peces voladores tienen unas aletas pectorales que les permiten volar más de 50 metros fuera del agua y los lagartos cornudos lanzan sangre por los ojos para ahuyentar a sus enemigos. Aún hay especies de animales que no se han descubierto, Bucanero está seguro que en este viaje encontrarán alguna especie desconocida, por eso quiere hacer fichas de todos los animales que encuentre...

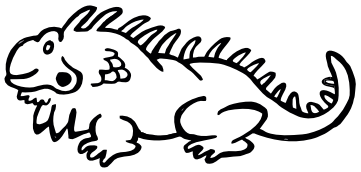
¿Qué tienes que hacer?

1. Escribe cómo se desplaza (patas, alas, aletas, cuerpo), cómo nace (vivíparo, ovíparo) y si es omnívoro, carnívoro o herbívoro.

2. Completa el nombre del animal utilizando: ga, gue, gui, go, gu, güe, güi.

ga__cela

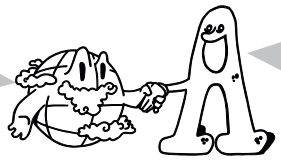
Se desplaza: patas
Nace: vivíparo
Come: herbívoro



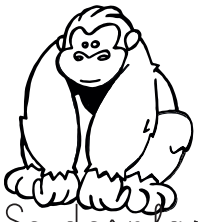
i___ana

Se desplaza: _____
Nace: _____
Come: _____

Desplazamiento, nacimiento, alimentación



ga, gue, gui, go, gu, güe, güi

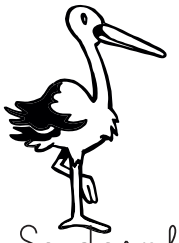


____rila

Se desplaza: _____

Nace: _____

Come: _____



ci_____ña

Se desplaza: _____

Nace: _____

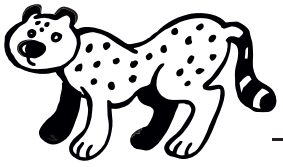
Come: _____

á____la

Se desplaza: _____

Nace: _____

Come: _____



____pardo

Se desplaza: _____

Nace: _____

Come: _____

pin_____no

Se desplaza: _____

Nace: _____

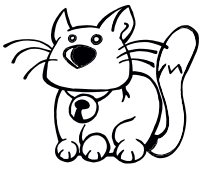
Come: _____

can____ro

Se desplaza: _____

Nace: _____

Come: _____

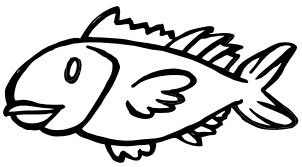


____to

Se desplaza: _____

Nace: _____

Come: _____



besu____

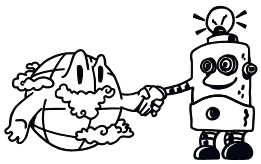
Se desplaza: _____

Nace: _____

Come: _____

4.3-LOS ANIMALES

Nacimiento y crecimiento ovíparos



Atención sostenida: secuencias temporales

Victoria está explicando el nacimiento y crecimiento de los ovíparos. Le ha pedido a Pulpo que le traiga un huevo para explicar algunas cosas. Pulpo lo ha traído y al enseñarlo todos se han reído. "¿Pero qué pasa? es un huevo un poco feo, marrón y peludo pero no hay para tanto" se ha quejado Pulpo. ¿Sabes qué ha traído Pulpo? ¿no lo sabes? pues se ha equivocado y ha traído un ¡kiwi! . Todos se ríen y Pulpo se ha enfadado y les ha contestado " Como sabéis tanto sobre huevos a que no podéis contestarme a esta pregunta ¿Qué le dice un huevo a una sartén?..."

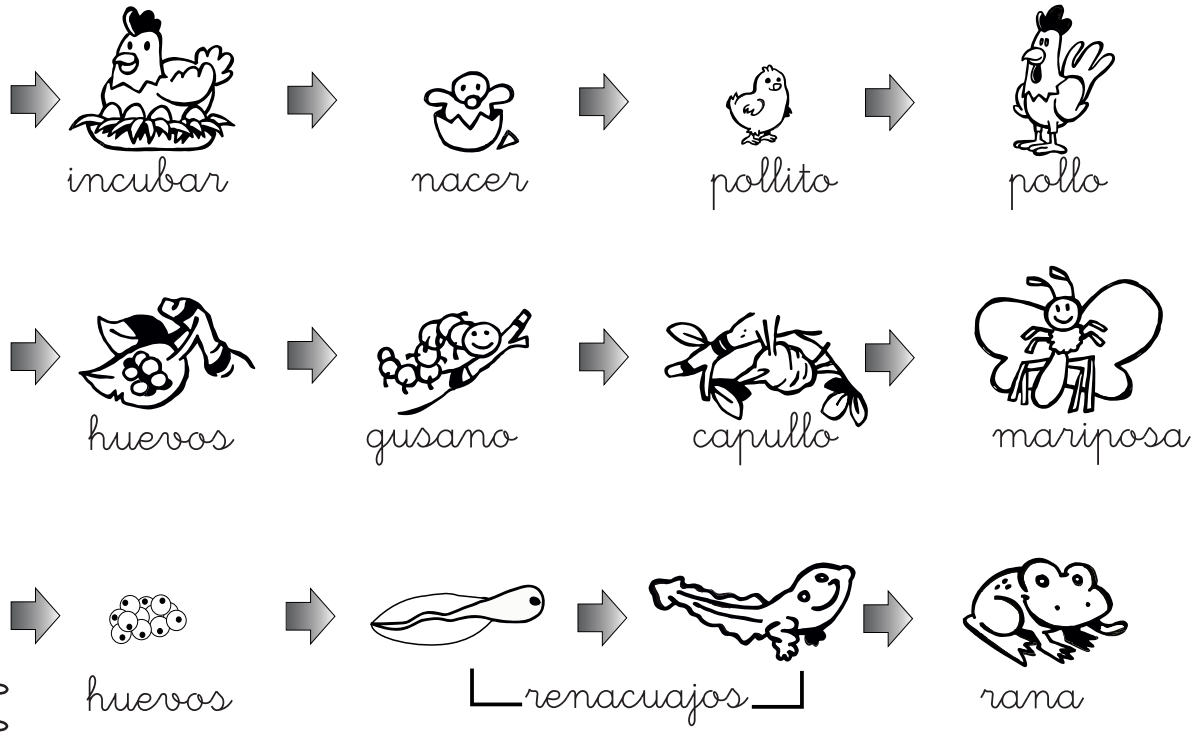
me tienes frito

¿Qué tienes que hacer?

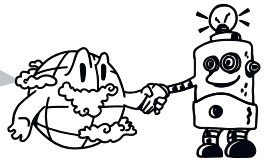
1 Señala los errores que aparecen en el desarrollo de estos ovíparos.

2 Tacha el cuadrado si hay algún error en los dibujos, tacha el círculo si los dibujos son correctos.

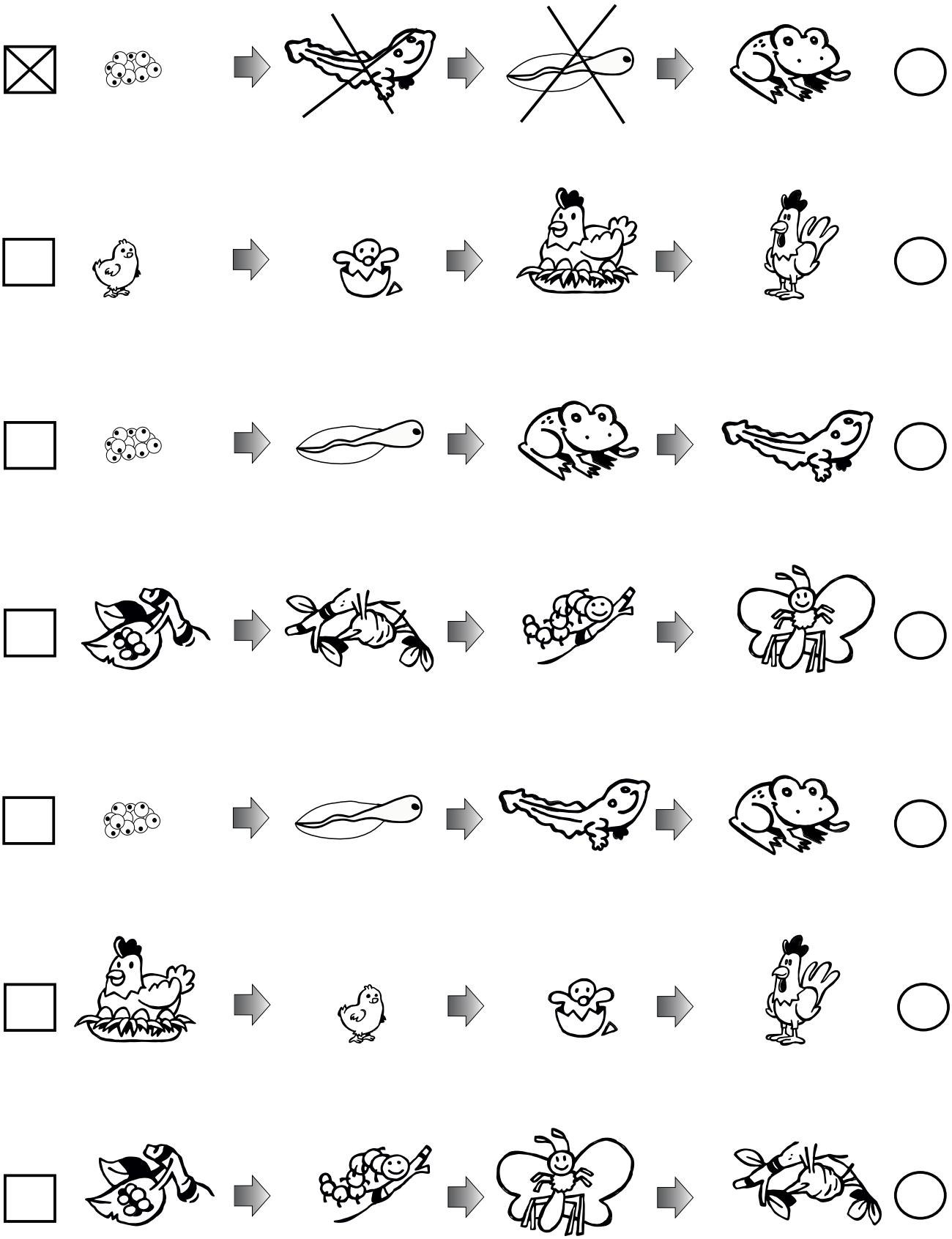
fíjate cómo deben ser



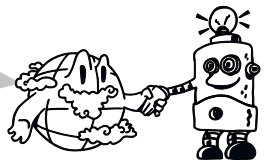
Nacimiento y crecimiento ovíparos



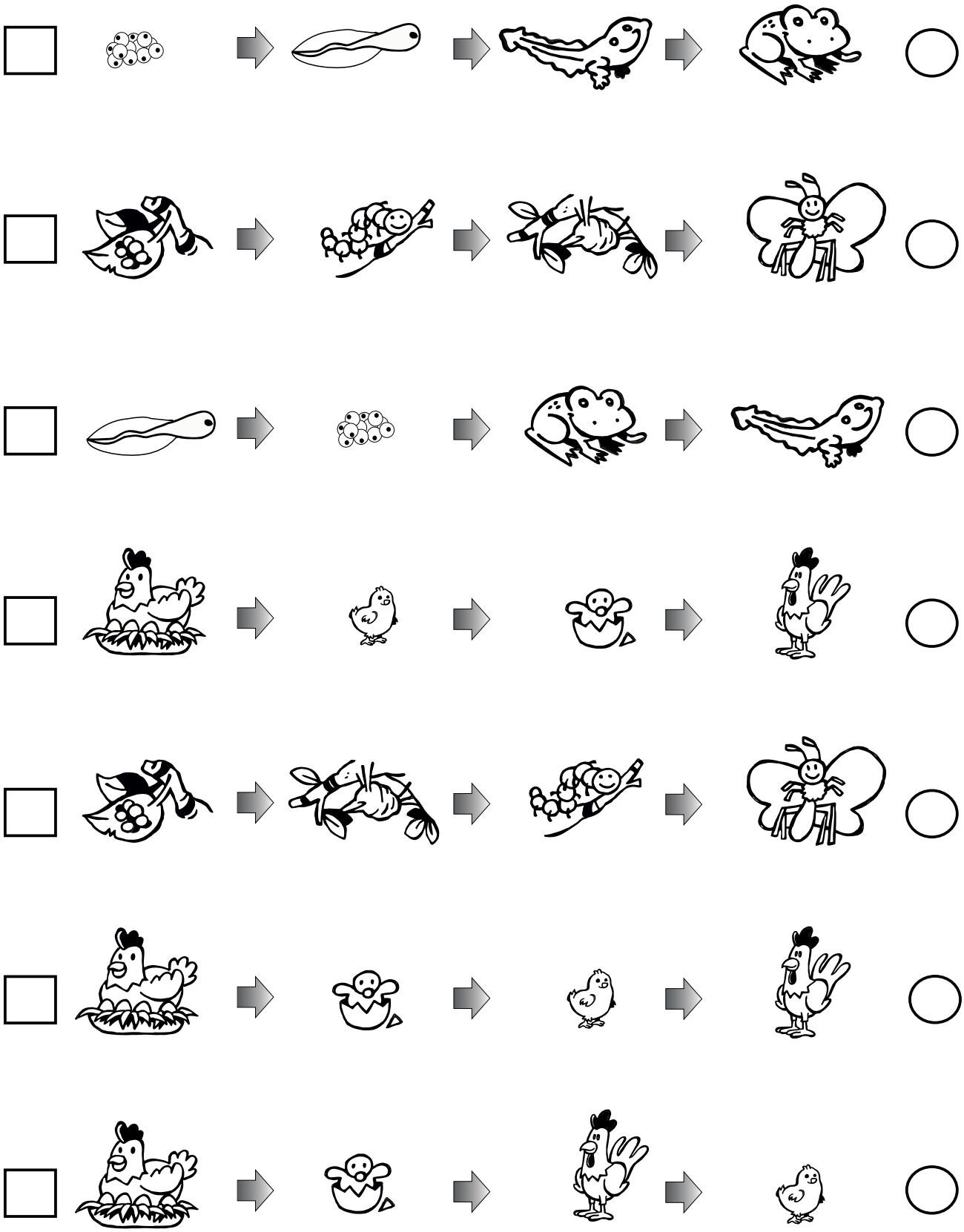
Atención sostenida: secuencias temporales



Nacimiento y crecimiento ovíparos

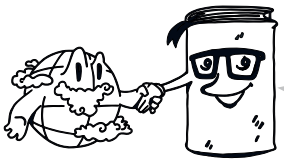


Atención sostenida: secuencias temporales



4.4-LOS ANIMALES

Clasificar animales



Escribir la idea principal a un grupo de palabras

Después de unas horas de práctica Pulpo ya domina el arte de manejar el ancla, ha tenido al mejor maestro: el capitán. Ahora que ya domina el ancla hay que hacer algo más difícil ¿Se atreverá Pulpo a lanzar el ancla, cazar la etiqueta, rellenarla y colocarla en el baúl que le toca... todo a la vez mientras canta la canción pirata , salta a la pata coja y cuenta chistes...? ¿Sabes qué le dice un pez a otro?... ¡Nada! "sí, tienes razón, este es un chiste tan malo, tan malo, tan malo que seguro que le pega a los chistes más pequeños".

¿Qué tienes que hacer?

1. Lee las palabras que hay dentro del baúl. Busca la idea principal entre las etiquetas.

2. Completa las palabras de las etiquetas y escribe en el baúl la palabra principal.

rep_ _les

peces de r_o

vi_ví_paros

_ _fibios

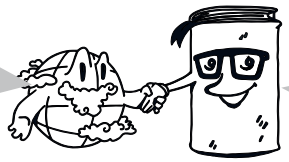
o_ví_paros

salmón
trucha
perca
anguila
carpa

ovíparos
reptiles
anfibios
aves

vivíparos
hombre
canguro
delfín
perro

Clasificar animales



Escribir la idea principal a un grupo de palabras

moren_

ma_ _ feros

dra_ón

rep_ _les

peces de __ar

cocodrilo
cobra
lagartija
pitón

cebra
león
ballena
hombre

tiburón
mero
rape
lubina
lenguado
sardina

fe_ _nos

an_ _bios

leo_ _ _do

rana
sapo
salamandra
cecilia

golon_ _ _na

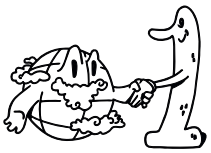
_ves

león
jaguar
tigre
lince
pantera

cuervo
pato
gaviota
loro
gavilán
gallina

5.1.-LAS PLANTAS

Tipos de hojas por su forma y borde



Monedas

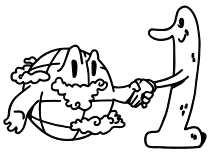
En la isla de las brujas sin cabeza, hay un montón de brujas que mezclan ingredientes secretos para hacer sus pociones. El capitán siempre que pasa por la isla les lleva un montón de hojas prohibidas, venenosas y raras para que las brujas puedan hacer sus brebajes y sus hechizos. A cambio consigue unas cuantas monedas y una loción para que no se le caiga el pelo. Cuando deja las monedas en su hucha sus ojos se le salen de las órbitas... es su tesoro secreto; por eso lo esconde debajo de esa cosa que está encima de aquella otra, la que está al lado de eso que parece que esté allí pero en realidad está aquí... ¿ya lo sabes?

¿Qué tienes que hacer?

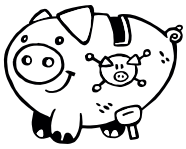
1. Pinta el marco de la hoja que se ha vendido.

2. Guarda en la hucha el dinero que ha ganado.
Utiliza las flechas como se ve en el ejemplo.

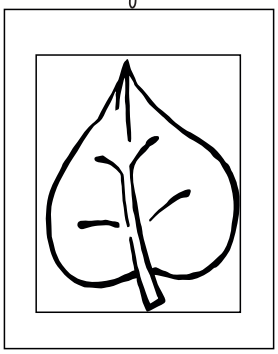
Tipos de hojas por su forma y borde

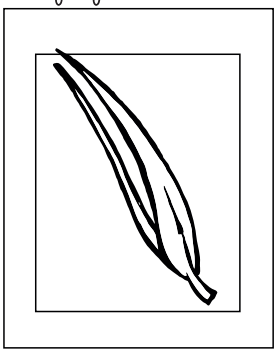


Monedas

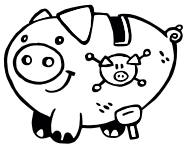


he vendido la hoja con forma de aguja

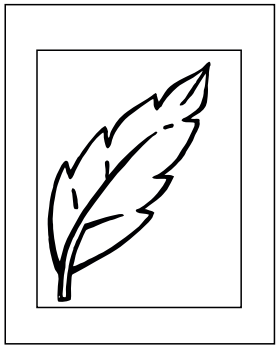


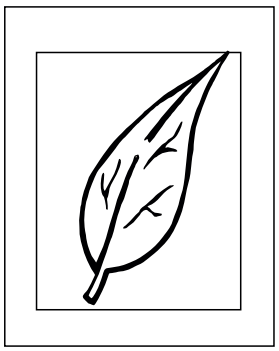


por 131 céntimos de euro



he vendido la hoja con borde dentado





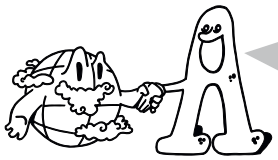
por 301 céntimos de euro

he vendido la hoja con forma alargada
por 82 céntimos de euro

he vendido la hoja con borde liso
por 207 céntimos de euro

5.2.-LAS PLANTAS

Partes de las plantas



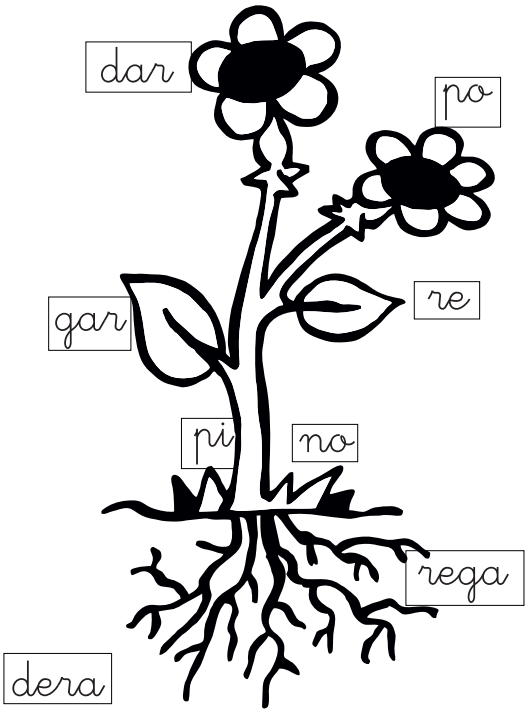
Sustantivos

Las brujas sin cabeza además de tener muchas arrugas, pelos en las verrugas y uñas negras como el carbón también tienen mucho dinero y mal genio. Los piratas visitan mucho a las brujas pues acuden a ellas para comprar muchas cosas: pócimas para enamorar, ungüentos para tener suerte, hechizos para encontrar tesoros... pero para eso hacen falta plantas, hierbas, raíces, cortezas, flores y... pagan muchas monedas de oro por ellas. Así que ¡¡A buscar plantas para poder vendérselas a las brujas!! pero para poder encontrarlas primero hay que conocerlas...

¿Qué tienes que hacer?

1 En cada parte de la planta encontrarás unos trozos de palabras. Únelas para formar una palabra relacionada con la jardinería y escríbela.

2 Rodea aquellas palabras que has formado que son sustantivos.



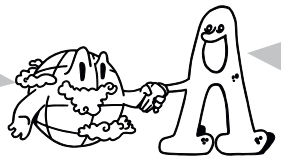
raíces: regadera

tallo: _____

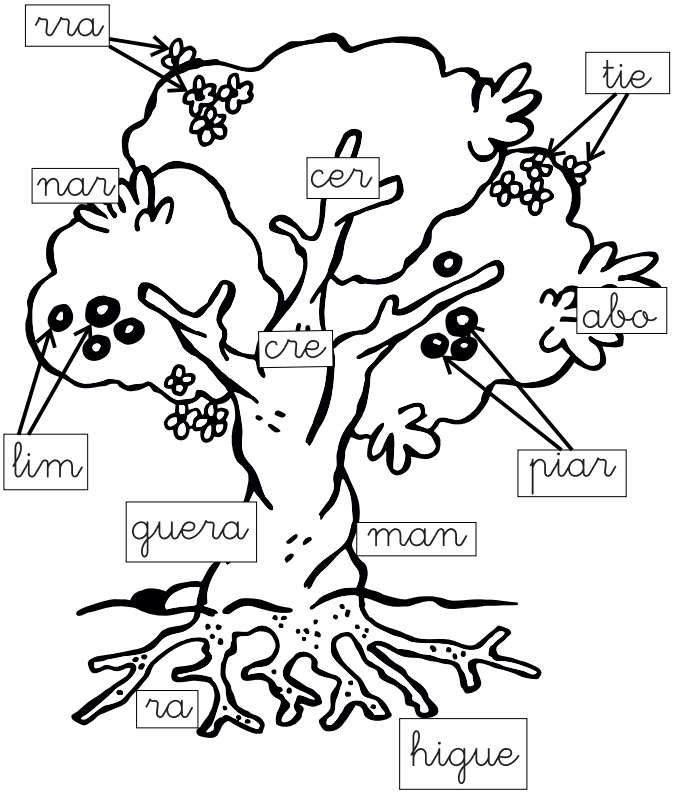
hojas: regar

flor: _____

Partes de las plantas



Sustantivos



ramas: _____

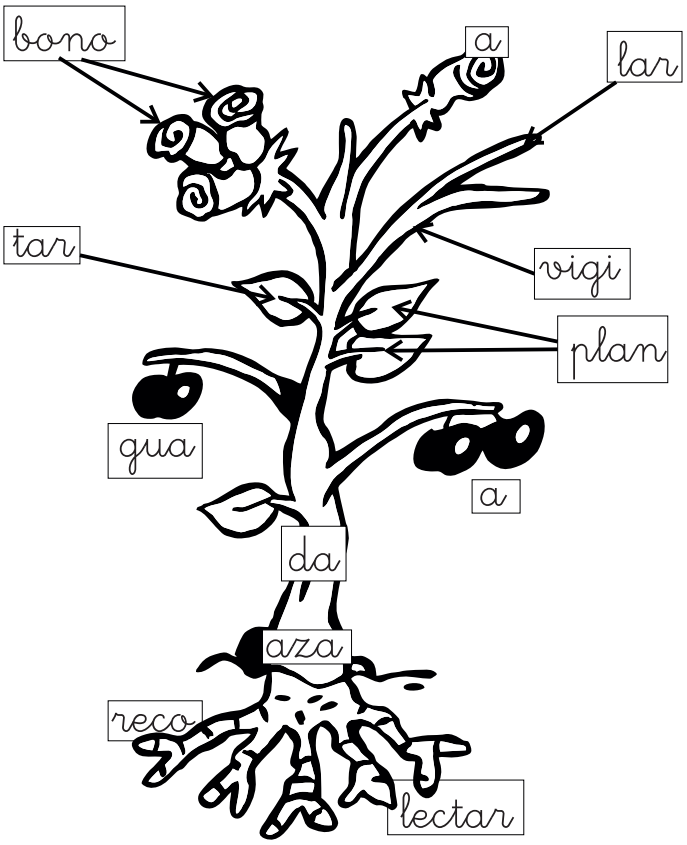
tronco: _____

raíces: _____

frutos: _____

hojas: _____

flores: _____



ramas: _____

tronco: _____

raíces: _____

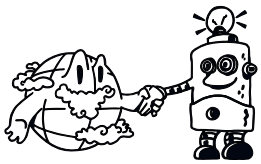
frutos: _____

hojas: _____

flores: _____

5.3.-LAS PLANTAS

Necesidades



Atención

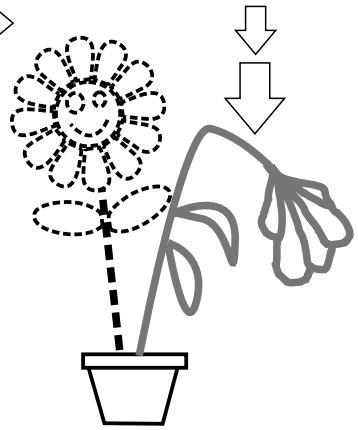
El peor enemigo de un pirata no son ni el ejército, ni otros piratas, ni los cazarrecompensas. El peor enemigo de un pirata es "la peste del mar": el escorbuto, una enfermedad que hace que se caigan los dientes y otras cosas que no voy a contar por si hay alguien que acaba de comer. Para evitar el escorbuto hay que escuchar a la bruja:"Si en tu barco no quieres un muerto planta un huerto". Así que el capitán va a plantar un huerto porque las vitaminas que hay en las frutas y en las verduras son la única defensa contra el escorbuto.

¿Qué tienes que hacer?

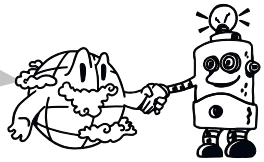
1. Fíjate en los elementos (agua, luz, aire) que le dará el jardinero a la planta.
2. Pinta la flor : ¿Crecerá o se marchitará?

suficiente agua	suficiente aire	suficiente sol
demasiada agua	mucho aire	demasiado sol
poca agua	poco aire	poco sol

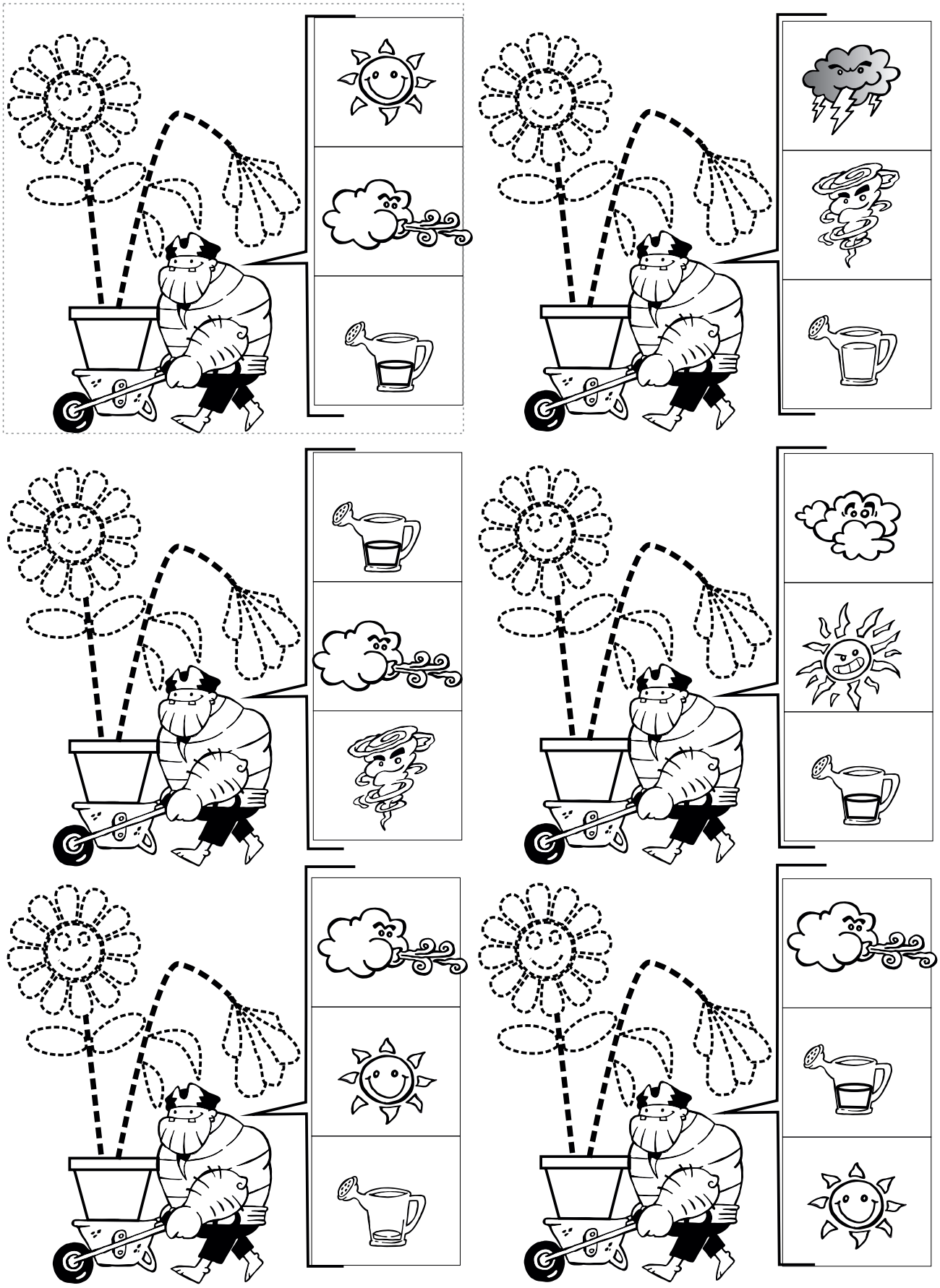
Si le damos a la planta cualquiera de los elementos de esta tabla se marchitará



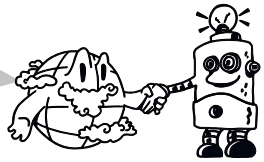
Necesidades



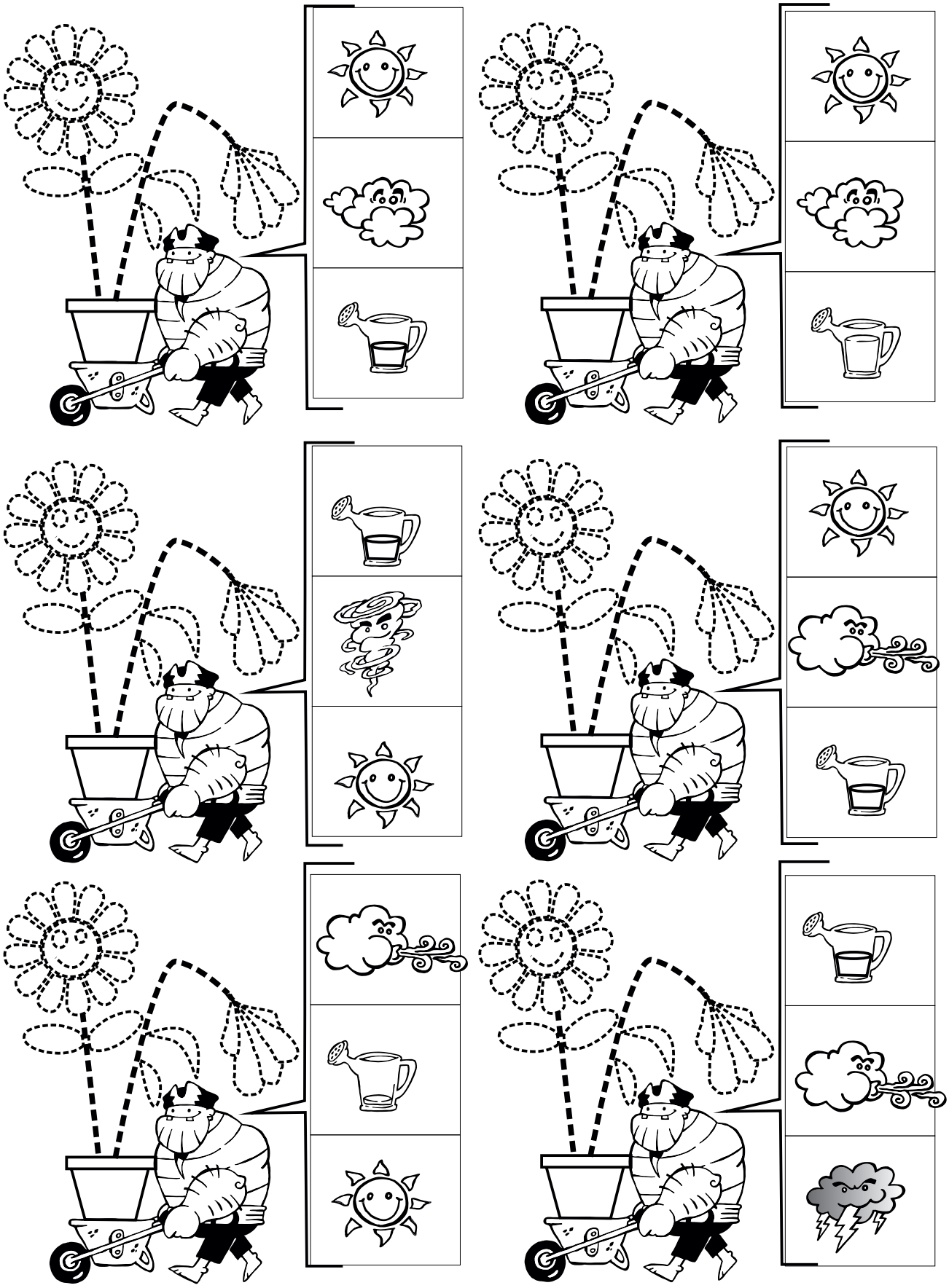
Atención



Necesidades

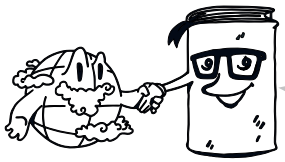


Atención



5.4-LAS PLANTAS

Funciones de las partes de las plantas



Reconocer oraciones sinónimas

El capitán sabe que conocer el mundo de las plantas puede llenar los arcones de oro y evitar asquerosas y terribles enfermedades. Esto es algo muy serio. Así que le ha pedido a Victoria que después de tirar los cañonazos de costumbre, limpiar las armas y recoger los camarotes, hay: ¡¡Examen de plantas!! y no valen excusas... el loro se comió los apuntes, el mar ha mojado la libreta, me han robado los lápices... quien no se presente y no apruebe se queda en tierra. "Un pirata ignorante no tiene aguante" canta el capitán.

¿Qué tienes que hacer?

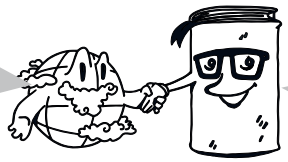
1 Lee lo que dice la maestra. Explícaselo a tus padres, compañeros, maestra o maestro.

2 Lee lo que ha escrito Bucanero. Si lo que ha escrito dice lo mismo que la profesora, pinta la bombilla; pues ha entendido lo que ha dicho Victoria. Si no lo es, táchala.

Las plantas como los animales son seres vivos y por lo tanto están vivas.

Las plantas y los animales son seres vivos , es decir están vivos.

Funciones de las partes de las plantas



Reconocer oraciones sinónimas

Los tallos de los árboles y arbustos son duros y siempre son marrones oscuros, casi negros.

Los tallos de los árboles y los arbustos son rígidos y pocas veces de color marrón.

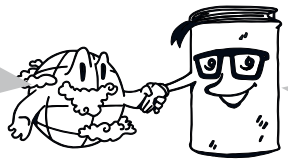
Los tallos de las hierbas se pueden doblar con facilidad, suelen ser de color verde.

Las hierbas tienen los tallos flexibles y generalmente son verdosos.

Las raíces están debajo del suelo, se cogen muy fuerte a la tierra sujetándo-la para que nada se lleve la planta.

Las raíces sujetan la planta al suelo.

Funciones de las partes de las plantas



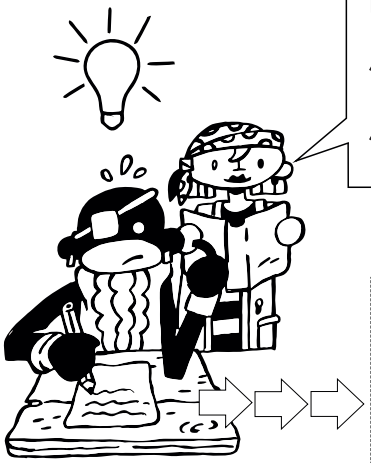
Reconocer oraciones sinónimas

En el interior de los frutos de las plantas se forman las semillas.

Hay frutas que se llaman semillas que están dentro de las plantas.

Todas las plantas del mundo aunque sean diferentes tienen las mismas partes: tallo, hojas y raíz.

Todas las plantas tienen tres partes: raíz, tallo y hojas.

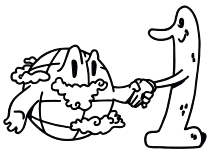


La planta no se cae porque hay una parte que se llama tallo que la sujeta, es la parte de donde salen las hojas.

El tallo sostiene la planta para que no se caiga. El tallo sale de las hojas.

6.1.-AIRE Y AGUA

Contaminación aire, agua, suelo



Utilización de billetes

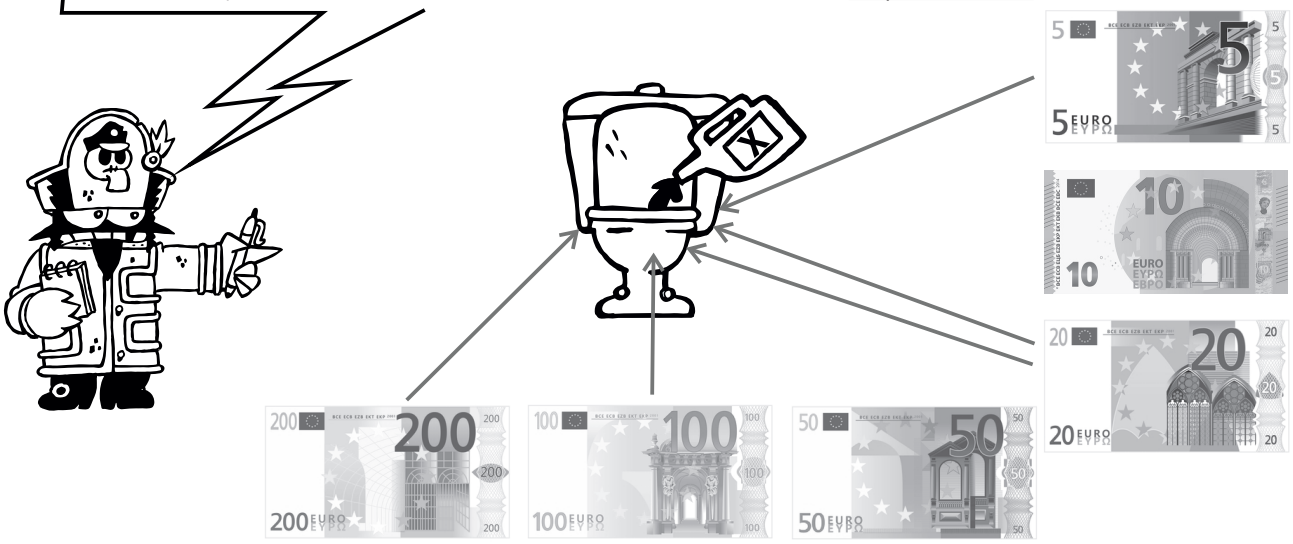
Si hay algún lugar en el que se alegren mucho cuando aparece el "Cuervo rojo", ese sitio es Aguas Limpias. Es donde el capitán pasa sus vacaciones. Durante una semana deja el barco en el puerto y se pone a trabajar de Ecopirata. Se encarga de ponerle multas a todos los que contaminen agua, suelo o aire. No se libra nadie. Hoy le ha puesto una multa a una bruja tan enana que en vez de escoba utilizaba una escobilla de váter. Se le ha caído un trocito super pequeño de paja de la escoba y antes de que cayera al suelo... ¡Toma multa!... y a ver quién es el valiente que se atreve a quejarse. El capitán se lo pasa pipa y Aguas Limpias está más limpia que nunca...

¿Qué tienes que hacer?

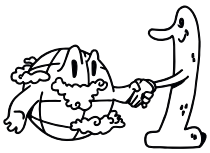
1. Pinta el tipo de contaminación que se está haciendo.

2. Con flechas une los billetes con el dibujo hasta pagar la multa. Ten en cuenta que de cada billete pueden salir varias flechas.

multa por contaminación: aire 115, agua 345, suelo 550

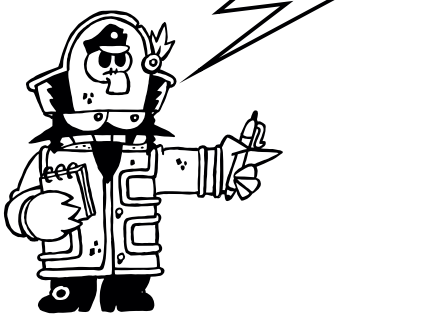


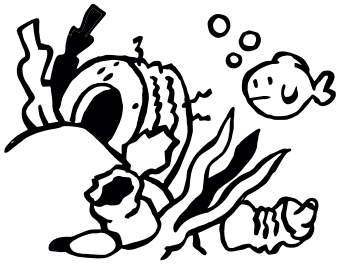
Contaminación aire, agua, suelo



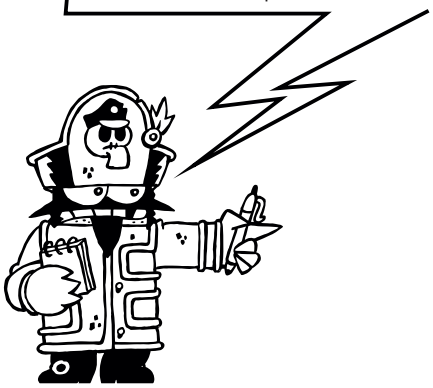
Utilización de billetes

multa por contaminación: aire 630, agua 680, suelo 720

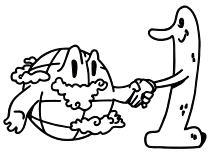




multa por contaminación: aire 475, agua 145, suelo 250



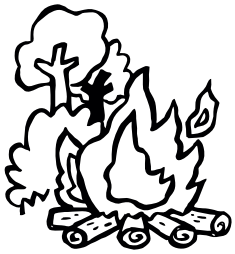
Contaminación aire, agua, suelo



Utilización de billetes

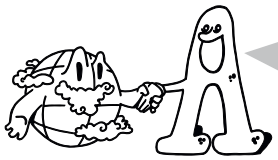
multa por contaminación: aire 735, agua 945, suelo 730

multa por contaminación: aire 965, agua 900, suelo 875



6.2.-AIRE Y AGUA

Cambios de estado



Adjetivos,"mb","mp","bl","br"

Nadie puede poner más multas que el capitán. El capitán tiene el récord de multas puesta en un segundo, en un minuto, en una hora, en un día y en una semana y así está escrito en el libro de los récords piratas. Una vez le puso 230 multas a una bruja en menos de un minuto y antes de que abriese la boca o cerrara un ojo... Pulpo quiere comprobar si eso es posible, así que le ha pedido a Victoria que le prepare una actividad en la que tenga que realizar muchas tareas para entrenarse y batir el record de multas del capitán... eso más que difícil es IMPOSIBLE.

¿Qué tienes que hacer?

1. Busca en los textos que hay dentro de los cuadros las palabras con "mb", "mp", "bl", "br" que estén mal escritas y escríbelas bien.

2. Pinta la flecha del cartel que hable sobre los cambios de estado del agua.

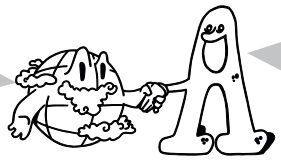
3. Pinta los adjetivos que encuentres en los textos.

br: sombrero
bl: blanco
mp: limpia comprado
mb: alfombra

Con calor, el hielo se derrite y cambia a estado líquido.

Me he comprado : Un sombrero volanco y una alfomvra linpia.

Cambios de estado



Adjetivos,"mb","mp","bl","br"

mb: e

mp:

br:

bl:

Alguien ha tirado en el canpo verde del puevlo esconbros peligrosos como cables.

Tengo fievre alta por culpa de los canbios de tenperatura.

El agua salada del mar al calentarse mucho se convierte en vapor.

---

mb:

mp:

br: a

bl:

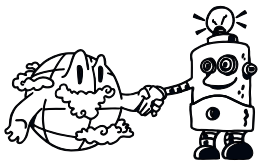
Si hace mucho, mucho frío, el agua puede canbiar a hielo.

Anparo dice que si el cielo está nuvlado y hace frío puede llover.

La sonbra de un árbol grande protege de un sol avrasador.

6.3.-AIRE Y AGUA

Ciclo del agua

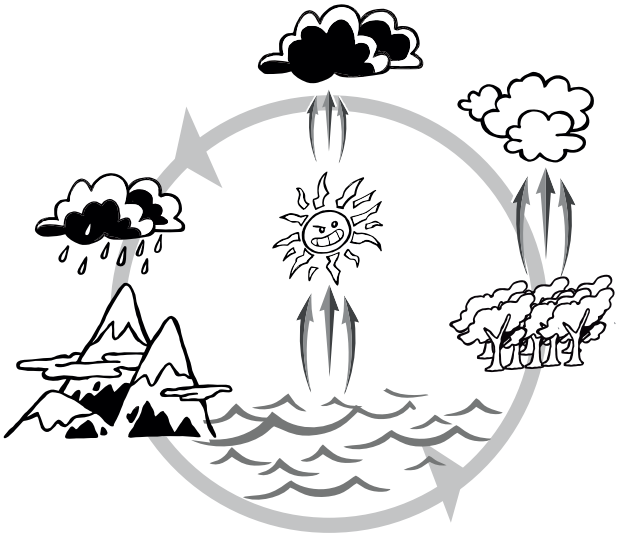


Memorizar dibujos

Una vez la tripulación se perdió en el desierto sin agua. Estuvieron a punto de morir, pues en un desierto resulta difícil sobrevivir más de dos días sin beber... Pero Bucanero usó un truco que han utilizado durante cientos de años los pastores de su pueblo. Hizo un agujero y cuando encontró tierra húmeda puso un cubo vacío dentro y tapó el agujero con un plástico. Cuando el Sol evaporó el agua que había en la tierra, el vapor subió y al chocar con el plástico se enfrió y se convirtió en agua cayendo al cubo. Así, gracias a Bucanero lograron salir del desierto vivos y entendieron eso de que "sin agua no hay vida".

¿Qué tienes que hacer?

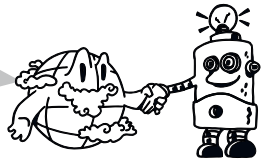
1 Mira el dibujo del ciclo del agua, fíjate bien en los detalles. Intenta memorizarlos.



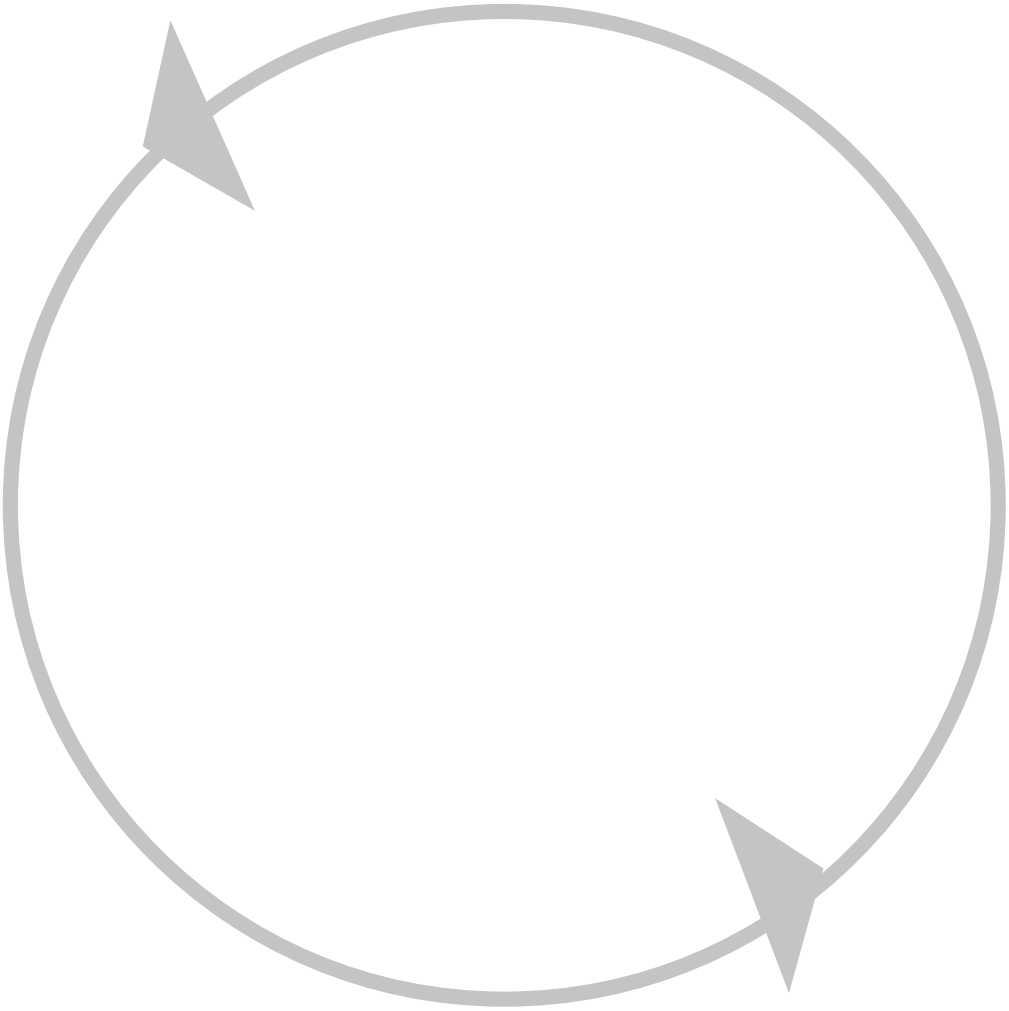
Es el ciclo del agua: Primero el sol evapora el agua de los ríos y del mar, esa agua se convierte en vapor y en nubes que luego volverán a los ríos y al mar en forma de lluvia.

2 Una vez memorizado, intenta dibujar tú los detalles del dibujo.

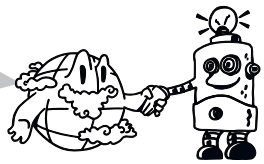
Ciclo del agua



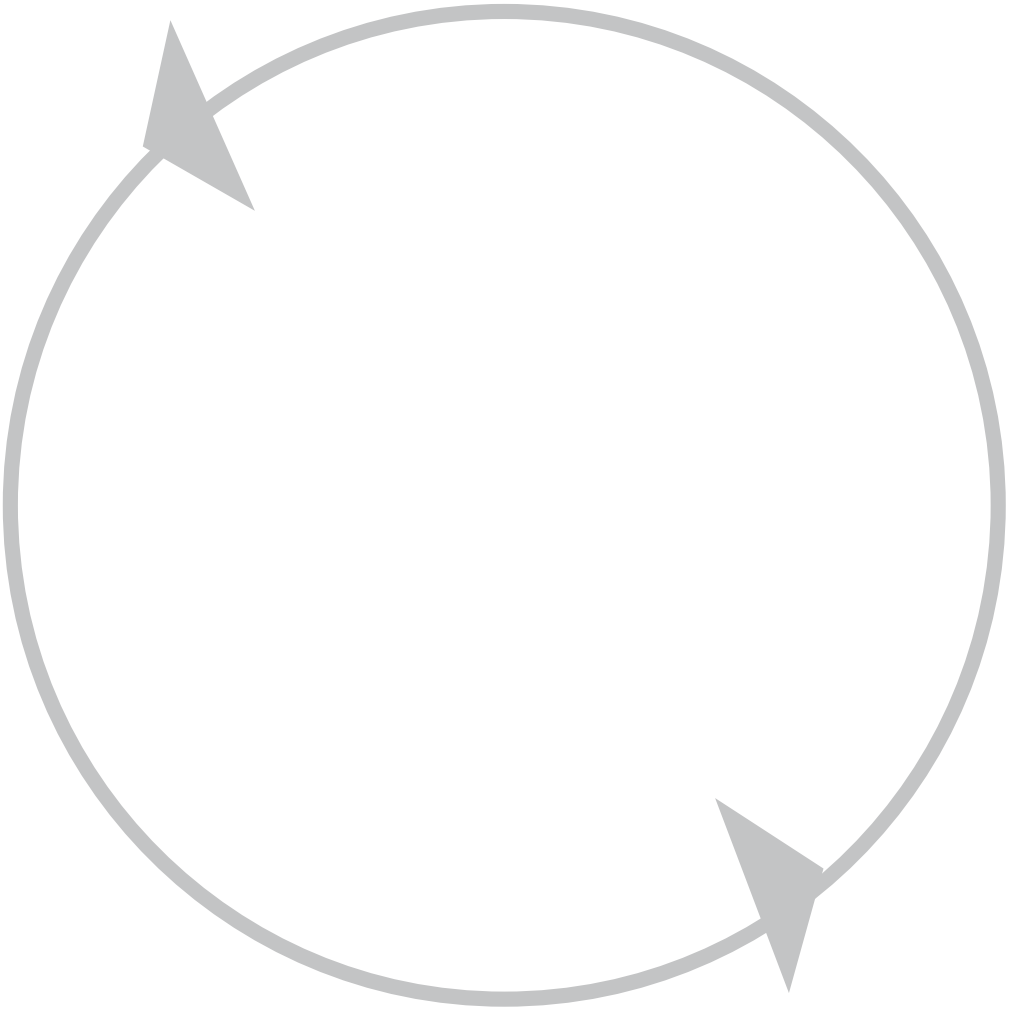
Memorizar dibujos



Ciclo del agua

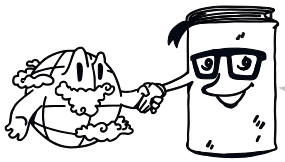


Memorizar dibujos



6.4.-AIRE Y AGUA

El agua y cambios de estado



Oraciones sinónimas

"¡¡Tierra a la vista !!, ¡¡Tierra a la vista !!" gritaba nervioso Pulpo desde el palo más alto del barco. "¡¡¡Pero bueno, so merluzo!!! pero, ¿no te has dado cuenta de que aún no hemos salido del puerto?, tú tienes que avisar que ves tierra cuando estemos en alta mar... en alta mar y no ahora" le decía enfadado a Pulpo. ¡Qué ganas tenía el capitán de que Bucanero volviera a hacer su trabajo!, pero ahora estaba liado preparándose un examen de explorador y Victoria le estaba ayudando con algunas preguntas trampa como esta: "¿Qué hay en medio del mar?" ...

en medio del mar está la " a "

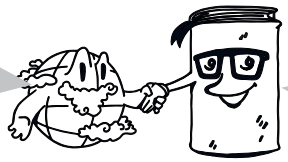
¿Qué tienes que hacer?

1 Lee lo que dice la maestra. Explícaselo a tus padres, compañeros, maestra o maestro.

2 Lee lo que ha escrito Bucanero. Si lo que ha escrito dice lo mismo que la profesora, pinta la bombilla; pues ha entendido lo que ha dicho Victoria.

Con la temperatura el agua puede cambiar de estado.

El agua según haga frío o calor puede cambiar de estado.



Podemos encontrar el aire en cualquier parte: Hay aire en las calles, en las casas, en las cuevas...

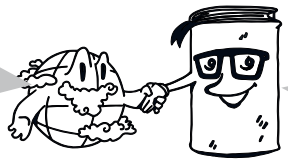
El aire se encuentra en todos los sitios.

El hielo es agua fría en estado sólido. Esto pasa cuando enfriamos mucho el agua.

Al agua fría la podemos llamar hielo.

Cuando hace frío el vapor de agua de las nubes puede pasar a estado líquido en forma de lluvia.

El líquido, como el agua, se puede encontrar en la lluvia, en el mar, en los ríos o en los lagos.



Si el agua congelada, que está en estado sólido la calentamos, se derrite, cambiando a estado líquido.

El agua congelada al calentarse se evapora.

Las nubes cuando se enfrían; su vapor de agua se convierte en lluvia.

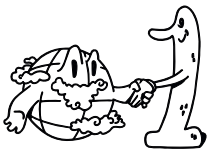
La lluvia aparece cuando se enfría el vapor de agua de las nubes.

Cuando el aire se mueve, decimos que hace viento.

El viento es aire que se mueve.

7.1-EL PAISAJE

Bañarse



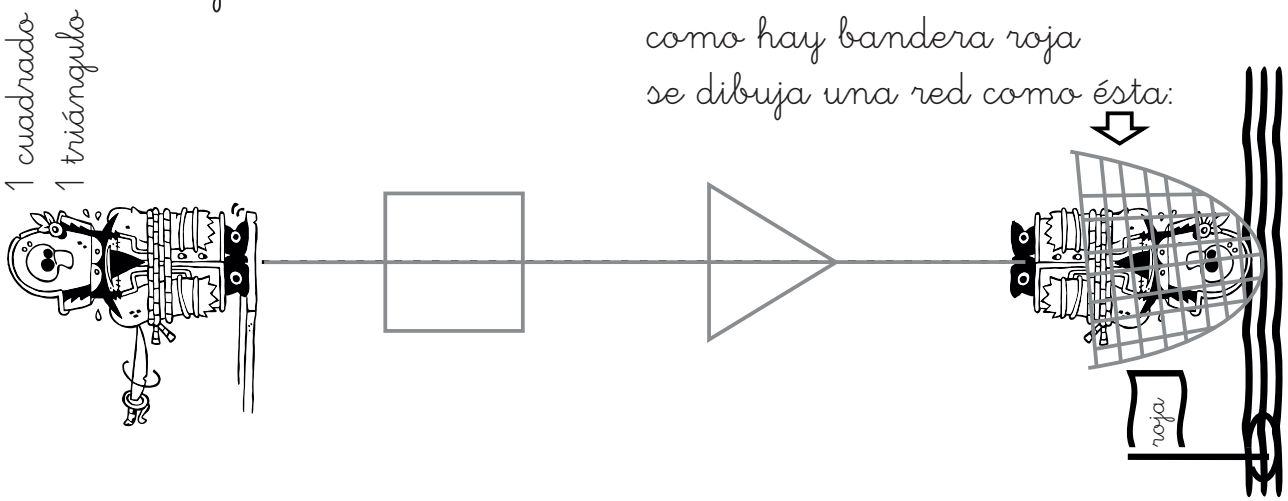
Polígonos, eje de simetría

Un pirata debe saber nadar mejor que una sirena porque más pronto o más tarde va a acabar en el agua. Y mejor que nadar deben saber tirarse del trampolín porque es desde donde los echan cuando los capturan, eso sí, con tiburones. El capitán va a realizar una demostración de piruetas para que la tripulación aprenda a saltar y a escapar de las cuerdas, de los sables y claro está de los tiburones hambrientos.

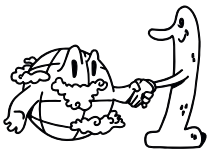
¿Qué tienes que hacer?

1. Pinta en el camino de caída los polígonos escritos de forma que el camino sea eje de simetría (la mitad en una parte, la otra mitad en la otra parte).

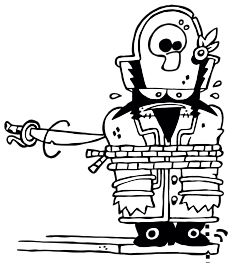
2. Si la bandera está roja dibújale una red para que no caiga en el mar: es peligroso.
Si la bandera es amarilla dibújale un flotador: hay que ir con cuidado. Si la bandera es verde no dibujes nada.



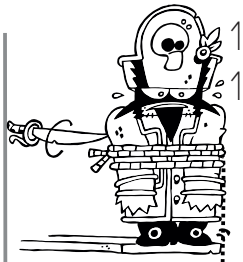
Bañarse



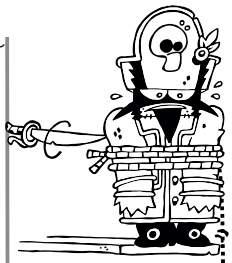
Polígonos,
eje de simetría



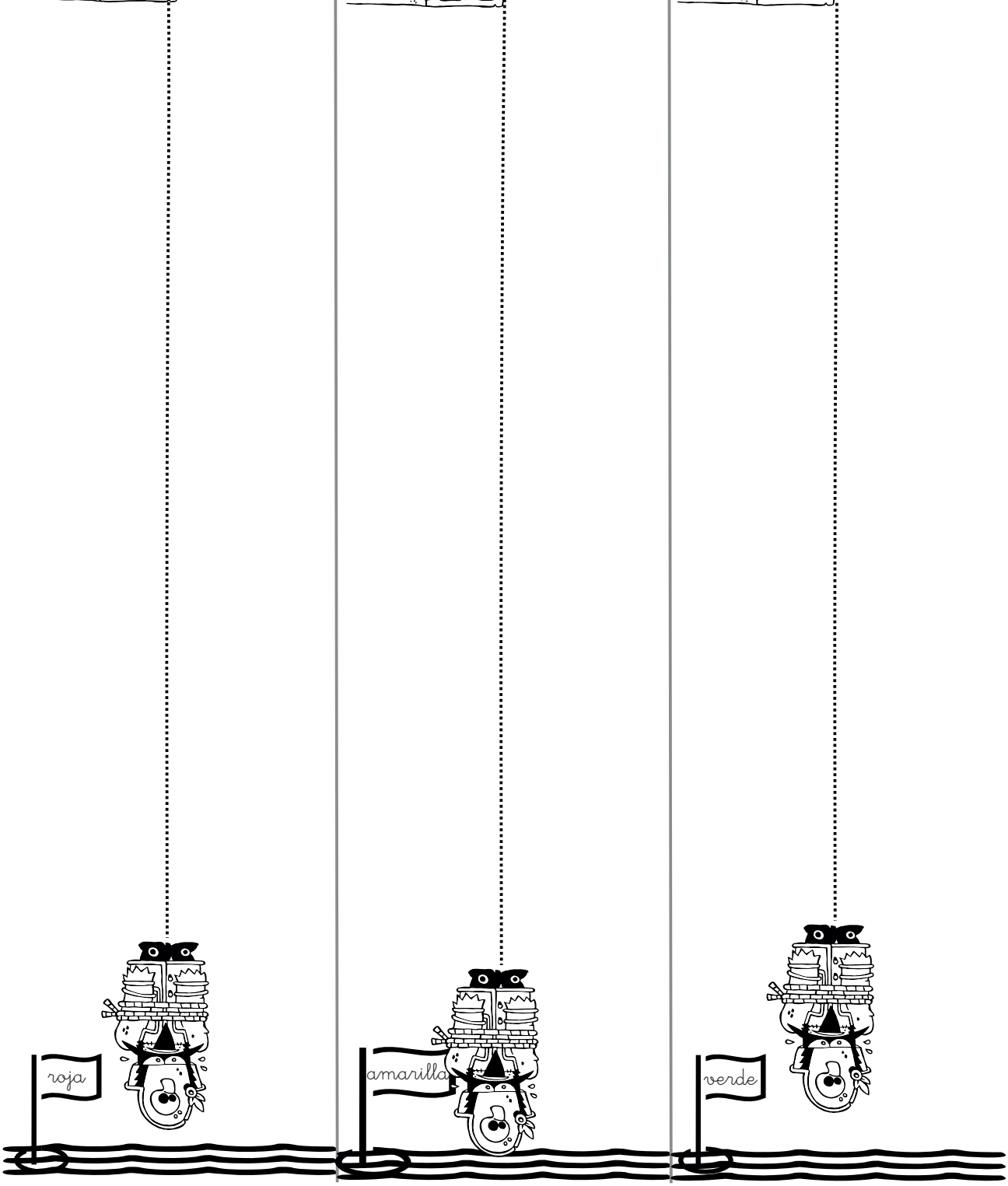
2 rombos
1 cuadrado



1 rectángulo
1 triángulo

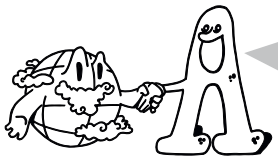


1 cuadrado
1 triángulo
1 rombo



7.2-EL PAISAJE

pleamar, bajamar



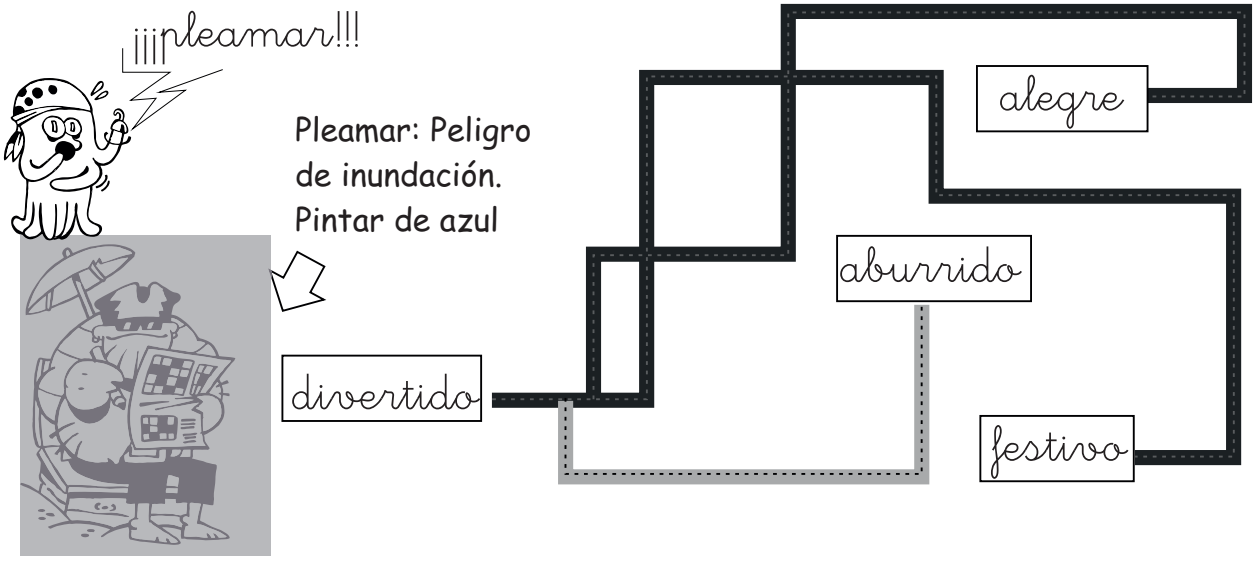
Adjetivos: sinónimos, antónimos

Una vez a la semana, o siempre que puede, Cocinero se va a la playa para asarse como una sardina. Lo que más le gusta es tomar el Sol y hacer crucigramas. Además, en una playa pirata ves gente de toda clase, así una vez vio a un pirata tan pequeño, tan pequeño que su cabeza olía a pies... Y a un pirata tan gordo tan gordo que cuando estaba tomando el sol vinieron los ecologistas y lo echaron al mar pensándose que era una ballena varada. Pulpo le avisa si hay pleamar o bajamar. Ayúdale a terminar los crucigramas y averigua qué puede pasar si no escucha a Pulpo.

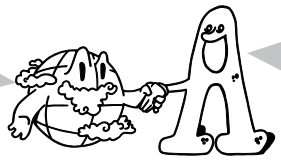
¿Qué tienes que hacer?

1. Si hay marea alta sumerge a Cocinero en el agua pintándolo de azul como puedes ver en el ejemplo.

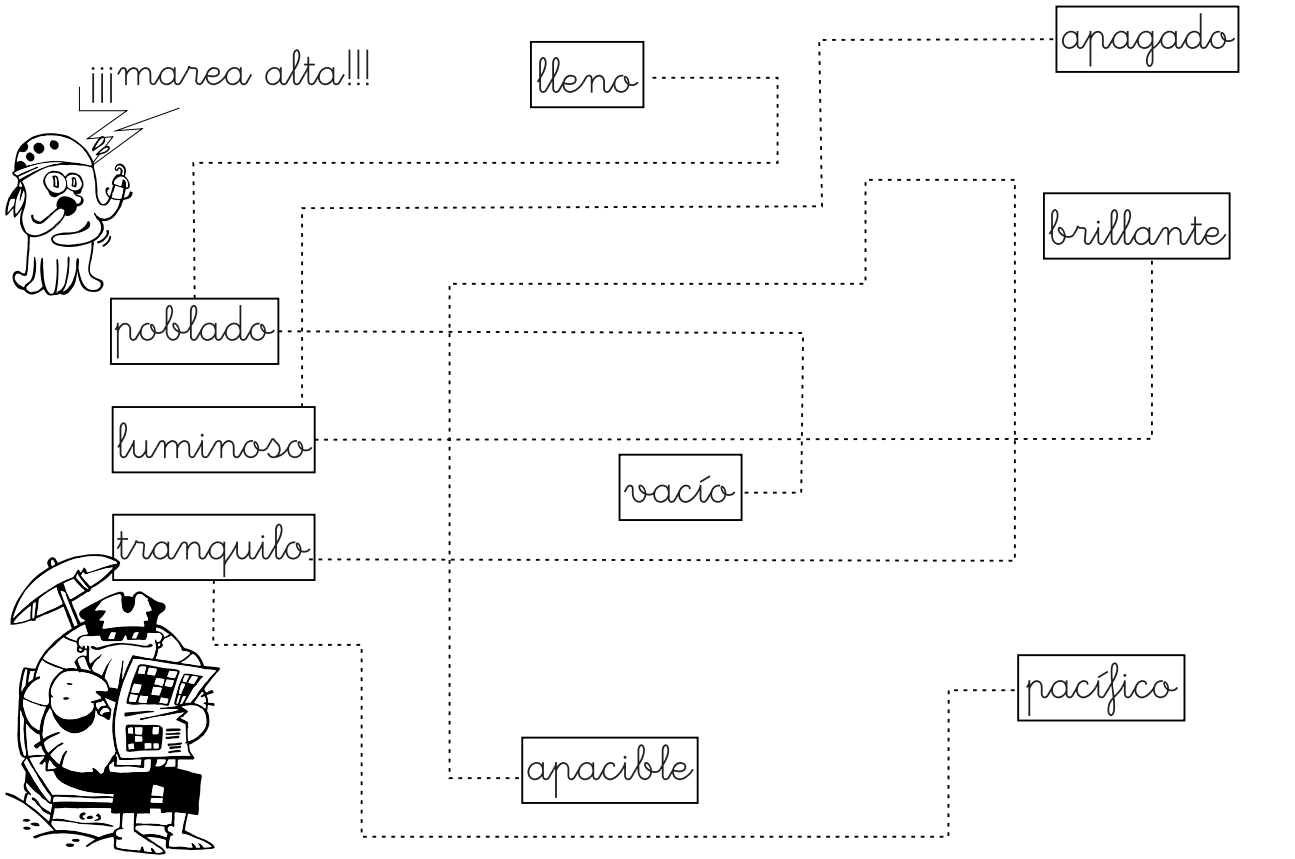
2. Une las palabras siguiendo el camino. Pinta de azul el camino si llegas a un sinónimo y de rojo si llegas a un antónimo.

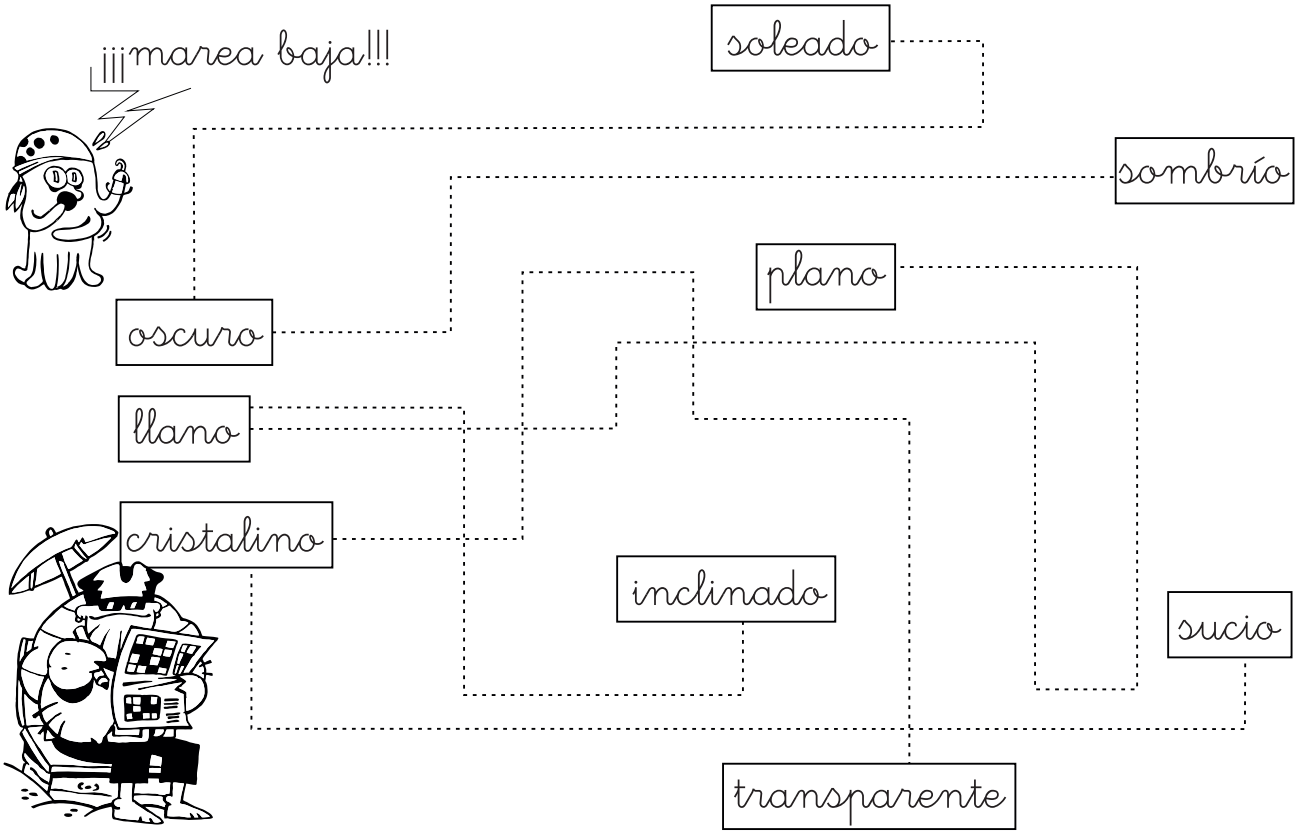


pleamar, bajamar



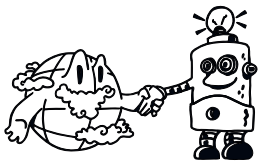
Adjetivos: sinónimos, antónimos





7.3-EL PAISAJE

Partes del río



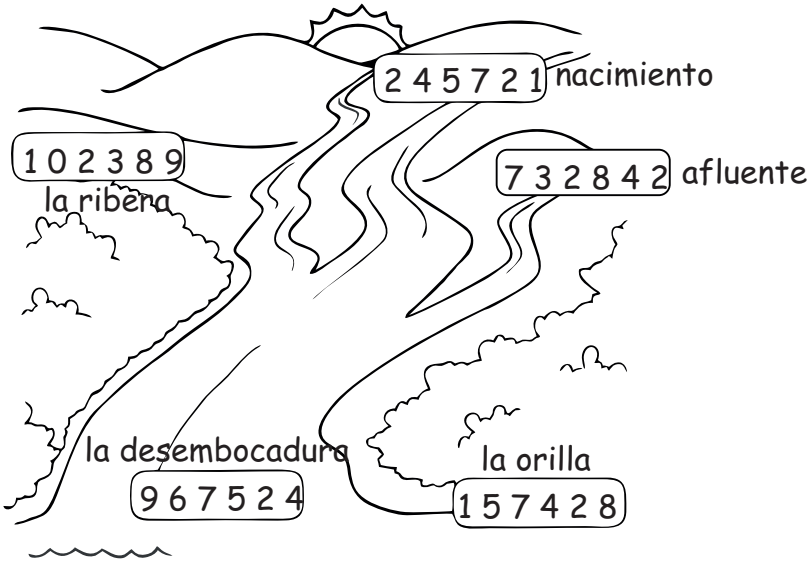
Memorizar
un grupo de números

Después de muchos días buscando tierra firme, al fin la han encontrado. Apenas hay agua así que Bucanero recorrerá la isla en busca de ríos. Lleva un mapa especial para piratas. En este mapa todas las partes de los ríos están numeradas y se dice en qué parte del río el agua es más buena. Bucanero ha quedado con el capitán en la orilla ¿Sabes cuánto tardará? ¿No? ¡¡ pero si ya te lo he dicho...!! sesenta minutillos

¿Qué tienes que hacer?

Para hacer esta actividad busca a alguien que te vigile para no caer en la tentación de hacer trampas.

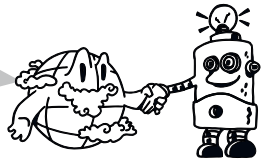
1. Encuentra el número que Bucanero está buscando. Tendrás que memorizarlo.
2. Intenta recordarlos agrupándolos de dos en dos y repitiéndolo en tu cabeza. En el ejemplo sería: veinticuatro, cincuenta y siete y veintiuno.
3. Cuando creas que los sabes escríbelos.



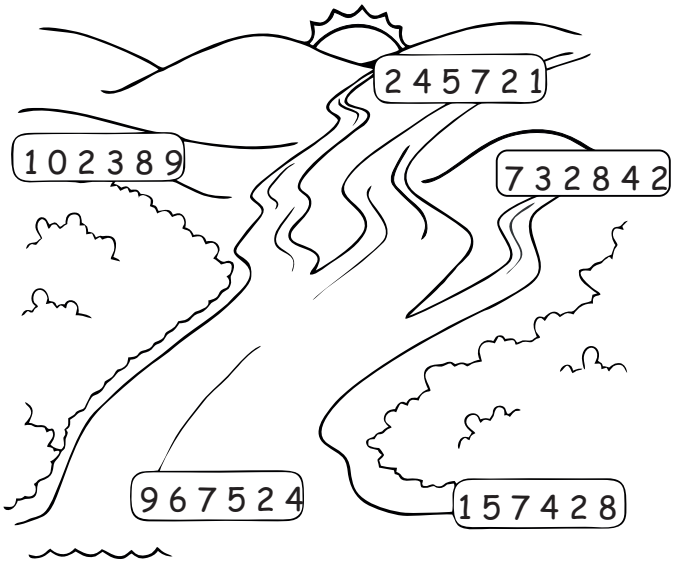
Los números del nacimiento son:

2 4 5 7 2 1

Partes del río

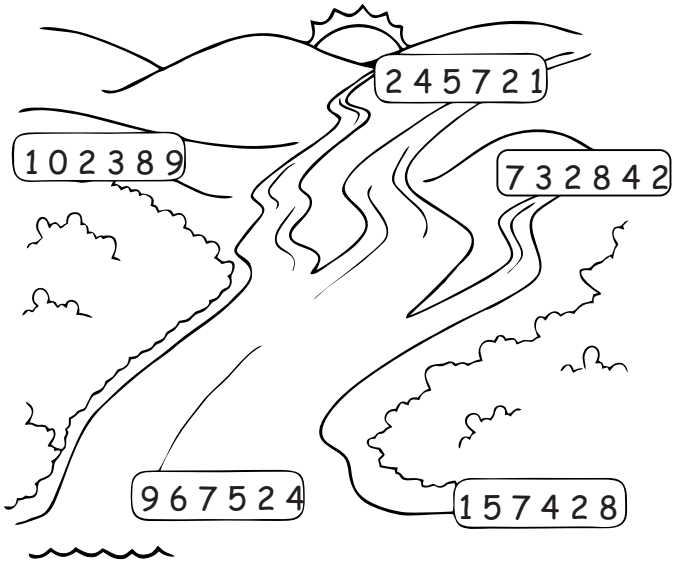


Memorizar un grupo de números



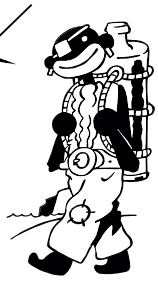
Los números de la desembocadura son:

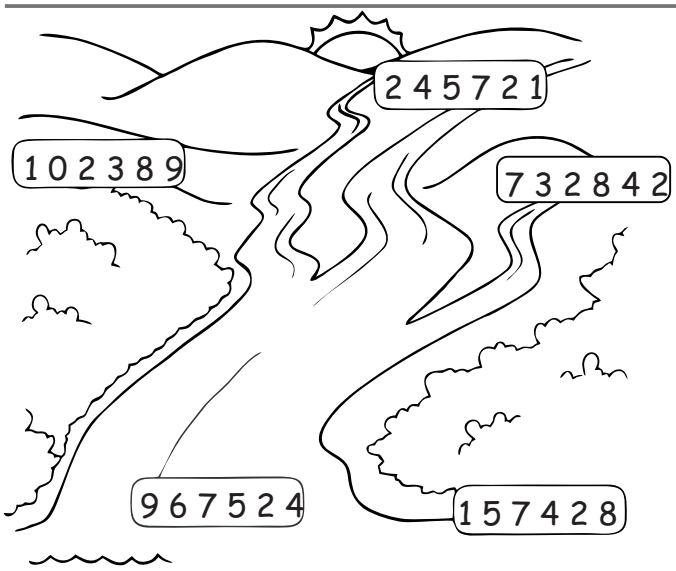
_____



Los números de la orilla son:

_____



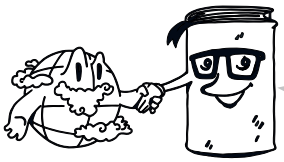


Los números de la ribera son:

_____

7.4-EL PAISAJE

Vocabulario relacionado con las montañas y los ríos



Reconocer oraciones sinónimas

El barco ha llegado al mar preferido por los piratas, es el mar del viento Amigo. Se llama así porque en él vive un viento muy chismoso y charlatán pero muy leal. Cuando llegan a este mar los piratas gritan: "Que el viento más amigo me diga lo que digo" y entonces cuando gritan cualquier cosa el viento les repite lo mismo que han dicho si no hay enemigos a la vista, pero si hay enemigos a la vista el viento les devuelve otras palabras... Victoria no se lo cree así que va a comprobar si esto es verdad o es otra de las bromas del capitán.

¿Qué tienes que hacer?

1 Lee lo que dice Victoria y lee lo que dice el viento.

2 Si dicen cosas distintas significará que hay enemigos así que hay que parar: pinta la señal de "parar". Si dice lo mismo significará que no hay enemigos a la vista y por lotanto que pueden pasar: pinta la señal de "siga". Mira el ejemplo.

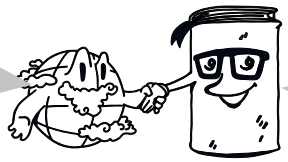
Estoy en la ría

Estoy en el lago

Estoy en el río

Estoy en el afluente

Vocabulario relacionado con las montañas y los ríos



Reconocer oraciones sinónimas

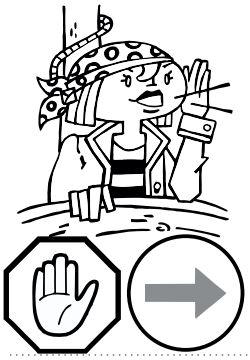
Estoy en el pie de la montaña

Estoy en la cumbre de la montaña

Estoy comiendo en el montículo

Estoy comiendo en la colina

Me estoy limpiando en el arroyo



Me estoy limpiando en el riachuelo

Estoy en el delta del río

Estoy en el nacimiento del río

Estoy merendando en la cuesta

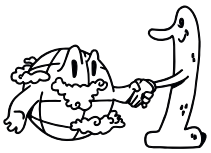
Estoy merendando en la explanada

Voy hacia la desembocadura del río

Voy donde termina el río

8.1-MÁQUINAS

Reconocer máquinas simples



Cuerpos geométricos
Tablas de multiplicar

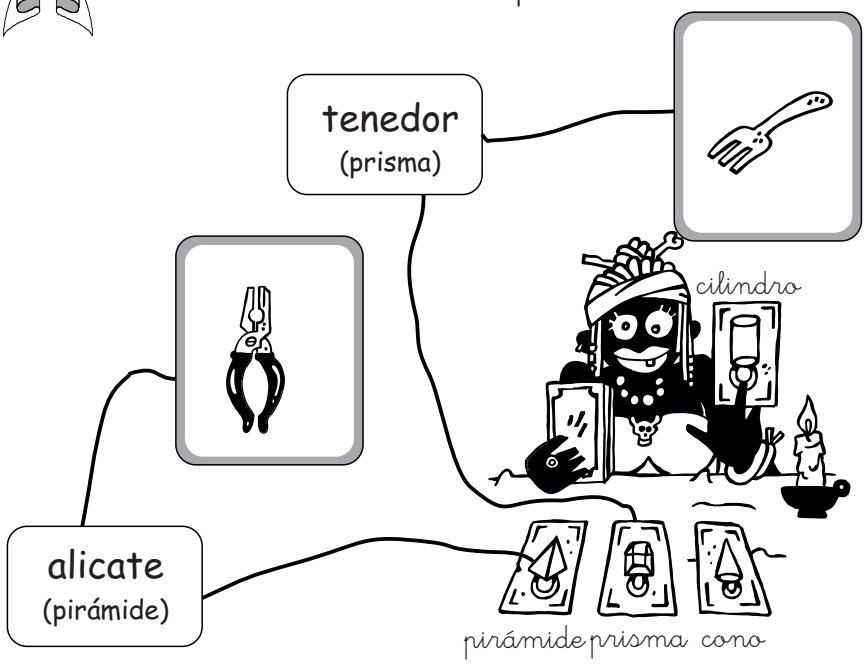
Han llegado a la isla de las brujas sin cabeza. Las brujas son brujas normales, muy expertas en el arte de la adivinación pero muchas veces pierden la cabeza y dicen verdaderos disparates. El capitán ha visitado a la bruja Esmeralda, experta en averiguar dónde hay joyas, brillantes y diamantes. La bruja Esmeralda baraja sus cartas y descarta dos: una dice qué joya puede encontrar, la segunda cerca de qué objeto puede estar. Pero lo más loco es que para que vaya sacando las cartas hay que cantarle las tablas de multiplicar ¿Tú entiendes algo?

¿Qué tienes que hacer?

1. Une cada objeto con su nombre con una línea.

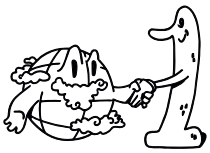
2. Lleva la línea hasta la carta con el cuerpo geométrico que le corresponde según se indica entre los paréntesis.

3. Resuelve las multiplicaciones.



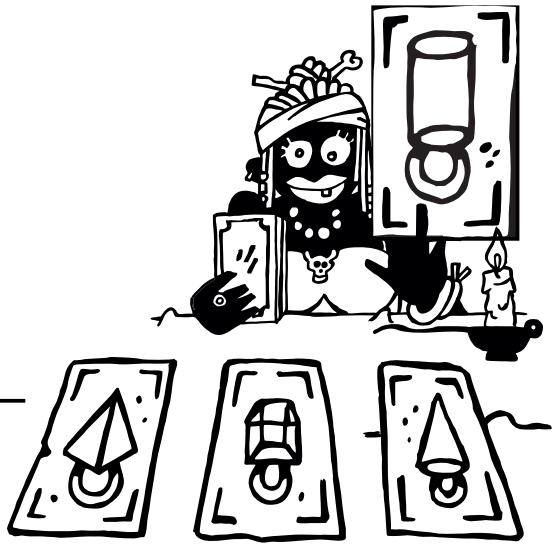
3 x 3= 9
4 x 4=16
6 x 3=
9 x 5=
8 x 7=
7 x 6=
3 x 8=

Reconocer máquinas simples



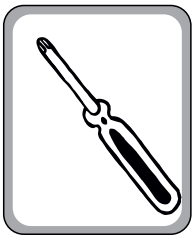
Cuerpos geométricos
Tablas de multiplicar

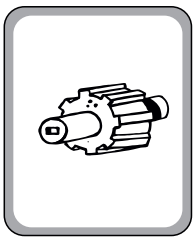
2 x 3=
6 x 7=
9 x 9=
3 x 8=
4 x 5=
5 x 5=
8 x 6=



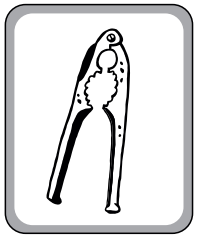
9 x 10=
8 x 8=
7 x 4=
2 x 4=
6 x 2=
4 x 10=
7 x 7=

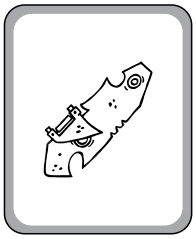
destornillador
(cilindro)





engranaje
(pirámide)

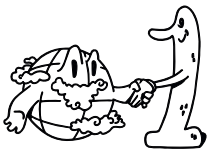




cascanueces
(prisma)

abrelatas
(cono)

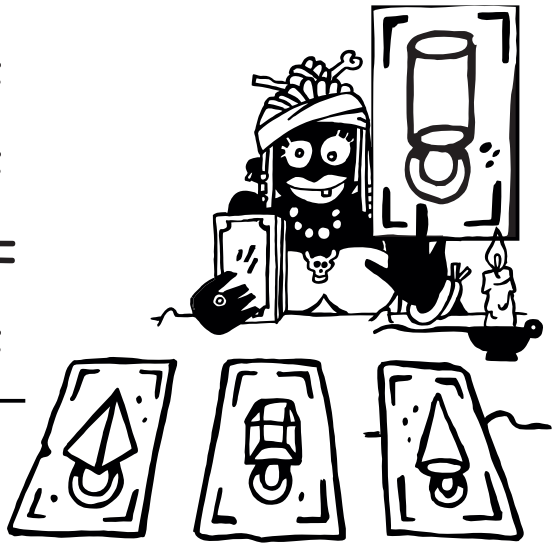
Reconocer máquinas simples

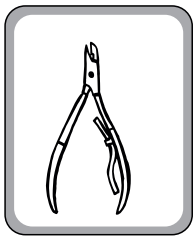


Cuerpos geométricos
Tablas de multiplicar

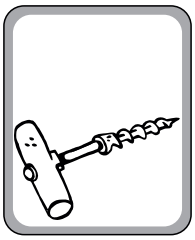
2 x 9 =
7 x 5=
3 x 4 =
6 x 6=
4 x 4=
5 x 10=
6 x 4=

9 x 7=
5 x 8=
8 x 4=
9 x 5=
8 x 10 =
7 x 8=
3 x 5 =





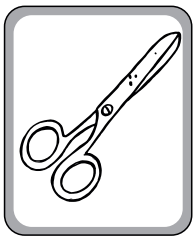
cortauñas
(cilindro)

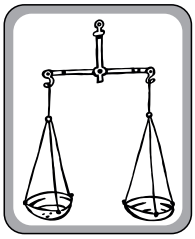


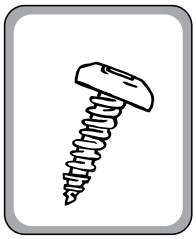
tornillo
(cono)

sacacorchos
(cilindro)

tijeras
(pirámide)



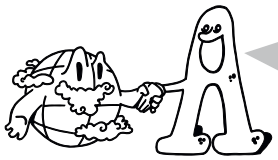




balanza
(prisma)

8.2-MÁQUINAS

Diferenciar máquinas simples de complejas



El verbo: ayer/hoy/mañana

Pulpo se ha comprado una bola de adivinación, hay que concentrarse, frotarla y decirle un disparate que empieza así "Bola que mola, dime hola y no me cuentes ninguna trola" entonces la bola adivina cosas del presente, del pasado y del futuro. Pero ha ocurrido una tragedia, Huesos ha disparado el cañón y en vez de poner una bola de cañón se ha equivocado y ha utilizado la bola de cristal de Pulpo. Menos mal que la bola sigue funcionando pero dice cosas raras y se le olvidan los verbos, ponlos tú...

¿Qué tienes que hacer?

1 Teniendo en cuenta el tiempo (ayer, hoy, mañana) escribe correctamente el verbo en la línea vacía de la oración.

2 Rodea las palabras que sean máquinas complejas.

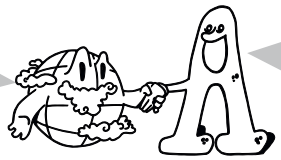
Mañana el coche **correrá** muy deprisa.

correr

Hoy yo _____ fideos con la cuchara que tiene forma de moto.

comer

Diferenciar máquinas simples de complejas



El verbo: ayer/hoy/mañana

Mañana _____ la rueda dentro del ascensor.

caer

Hoy las tijeras _____ encima del microondas.

estar

Ayer _____ las pinzas sin querer.

lavar

Mañana _____y se mojarán la pala del jardín y el cortacésped.

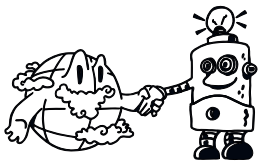
llover

Ayer tu primo _____la bicicleta y un martillo.

perder

8.3-MÁQUINAS

Ordenar inventos a través del tiempo



Memoria: agrupar números

En el mercado de la isla puedes encontrar toda clase de objetos, el capitán ha enviado a Huesos para que le informe qué cosas le podría interesar. Huesos conoce muy bien los gustos del capitán, es muy tacaño así que hay que fijarse en lo más barato. El único problema es que Huesos sólo conoce los números hasta el 999 así que para recordar el precio utiliza una estrategia que le ha enseñado Victoria: primero mirar la cifra más pequeña con la que empieza el precio y luego agrupar los números de dos en dos o de tres en tres y memorizarlos así.

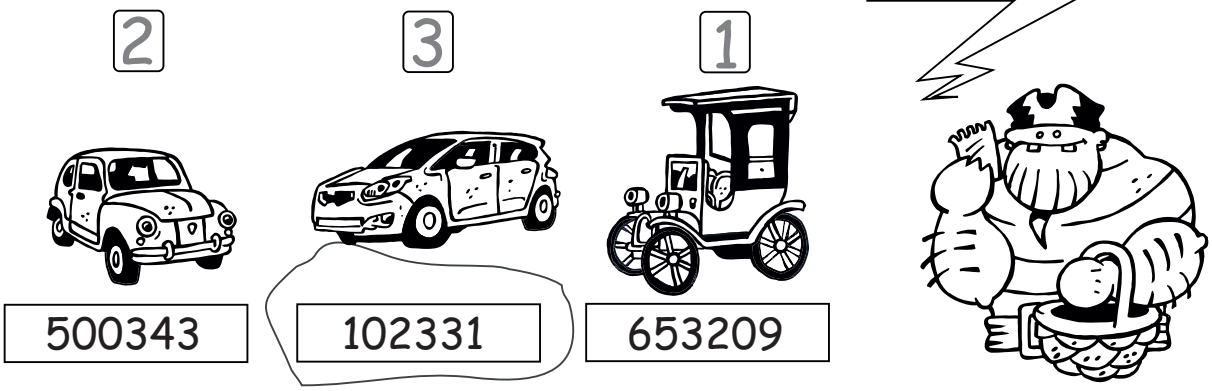
¿Qué tienes que hacer?

1. Ordena los inventos colocando en la casilla un "1º, 2º o 3º" según el orden en el que se crearon.

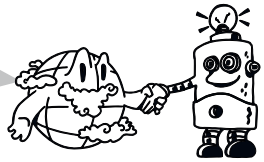
2. Busca en las cajas que hay debajo de los dibujos el número menor (el que empieza por la cifra más pequeña) y selecciónalo.

3. Intenta recordar todas las cifras del número agrupando las cifras (de 2 en 2 o de 3 en 3). Repítelas en tu cabeza y cuando creas que ya las has memorizado escribe el número sin mirar en el diálogo de Cocinero.

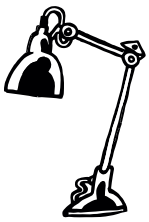
102331



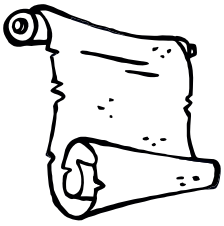
Ordenar inventos a través del tiempo

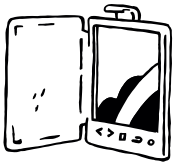


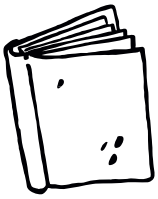
Memoria: agrupar números



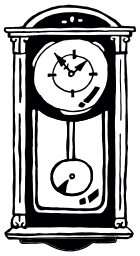
354183 934054 732397



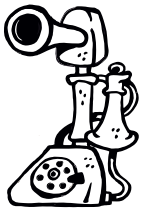




336576 248221 652342



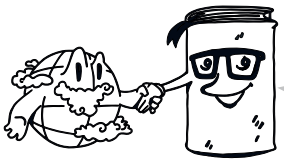
2198438 6543219 7243912



46543243 87453242 91763211

8.4-MÁQUINAS

La importancia de los grandes inventos



Reconocer de qué se está hablando

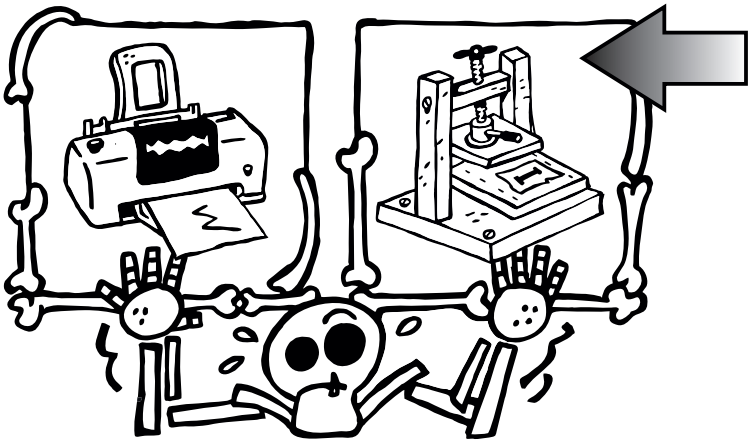
Victoria ha preparado esta clase en la que se hablan de los grandes inventos. Hay coleccionistas que buscan antigüedades, inventos... y pagan muy bien. Así que un pirata no solo debe dejarse cegar por el brillo del oro, pues algo viejo lleno de telarañas puede esconder una antigüedad muy valiosa que puede venderse por muchos arcones llenos de oro. Victoria ha pedido a Huesos si puede aguantar los carteles que va a utilizar en la clase haciendo alguna estructura con sus huesos.

¿Qué tienes que hacer?

1. Lee y responde ¿De qué va el texto? enmarca la palabra más importante (es la que más se repite)

2. Señala el dibujo relacionado con el texto

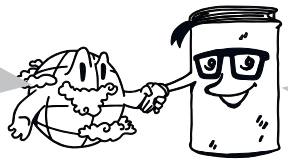
3. Sólo para atrevidos: respóndele a tu maestro, o a tus padres ¿Qué cosas se dicen sobre la palabra que has enmarcado?

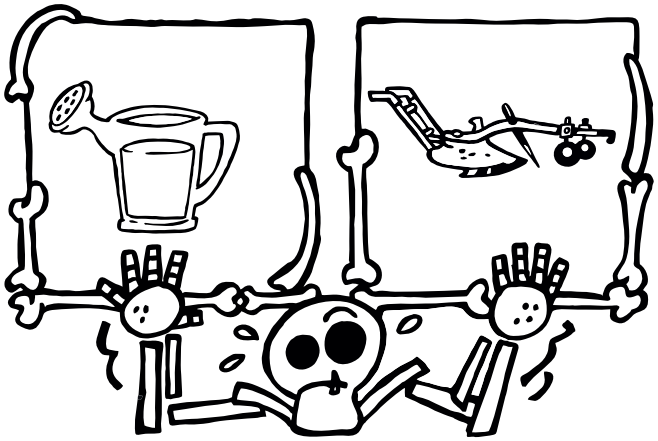


1.-La imprenta ha permitido que el conocimiento llegue a todas las personas de forma fácil.

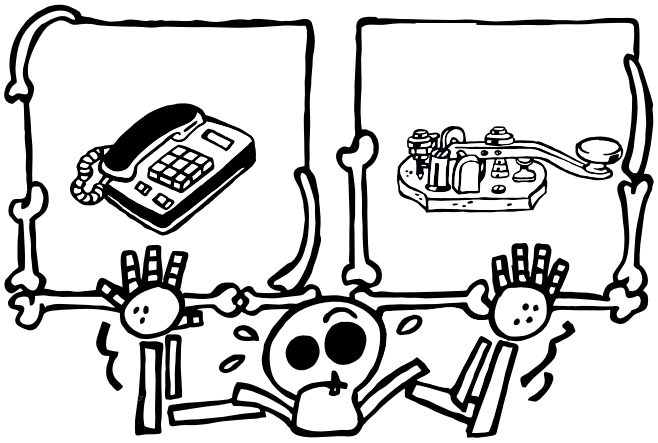
2.-Con la imprenta se copiaban rápidamente los libros.

3.-La imprenta era como una fotocopiadora.



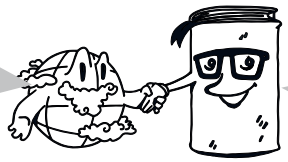


1.-El arado puede tener varias formas.
2.-Muchos animales como bueyes, caballos, mulas pueden utilizarse para tirar del arado.
3.-El arado hizo que se pudiera plantar más plantas y por lo tanto, que hubiera menos hambre.

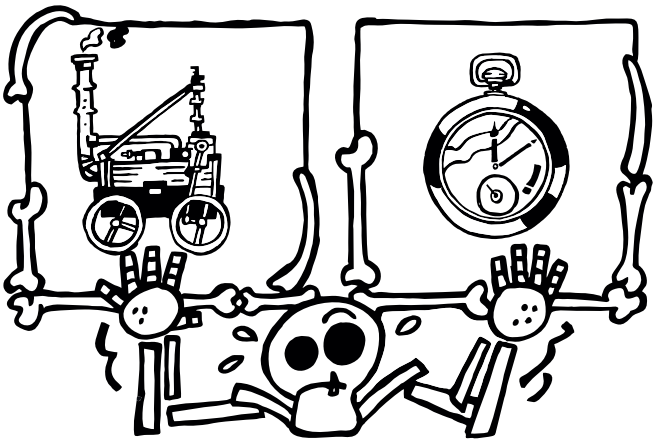


1.-El telégrafo está conectado por cables y funciona con electricidad.
2.-El telégrafo fue el primer invento que hizo que dos personas, en distinto sitio, pudieran comunicarse.
3.-Mucha gente utilizaba habitualmente el telégrafo para comunicarse.

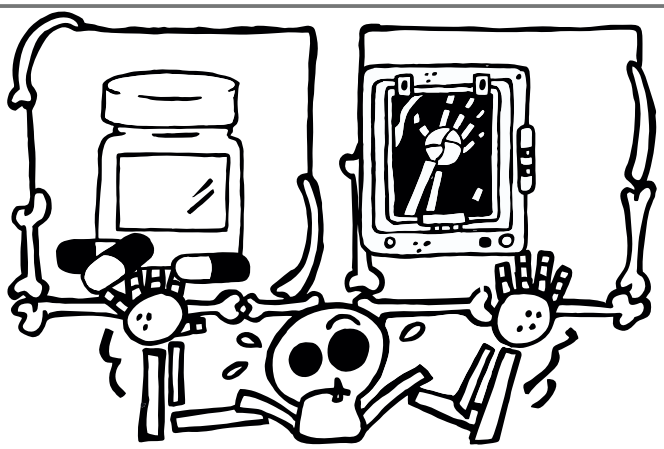
La importancia de los grandes inventos



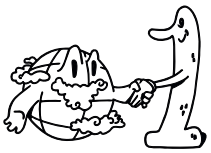
Reconocer de qué se está hablando



1.-La máquina de vapor fue un gran invento.
2.-La máquina de vapor podía hacer en un minuto el trabajo que varios hombres hacían en días.
3.-La máquina de vapor no se cansaba.
4.-El tren utilizaba una máquina de vapor para moverse



1.-Antes, muchas personas jóvenes y niños morían porque había muchas enfermedades y no había medicinas.
2.-El descubrimiento de las medicinas (vacunas, antibióticos) hizo que la gente se curara y llegara a vivir más tiempo.
3.-Hay muchas clases de medicinas.
4.-Las medicinas se venden en las farmacias.



Sumas y restas con llevadas

El capitán está alarmado pues es día de mercado y hay que gastar dinero. El capitán es muy tacaño, por no dar no da ni las horas; ni las gracias y según dicen las malas lenguas, sí se pone al sol no da ni sombra. El capitán ha pedido a Pulpo que siga a Bucanero para que no malgaste el dinero y compre sólo las cosas que hacen falta. En el barco hay que ahorrar porque pronto habrá que pintar el barco y eso cuesta mucho dinero.

¿Qué tienes que hacer?

1. Averigua lo que se va a gastar sumando lo que valen las cosas que compra. Resta a lo que tiene en la cartera lo que se ha gastado.

2. Escribe el nombre del comercio donde está comprando.

reloj, pulsera 32

anillo, medallón + 18

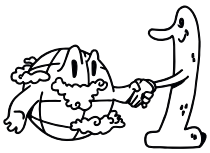
me voy a gastar 50

si tienes en la cartera 55

y te vas a gastar − 50

al pagar te quedarán 5

Estoy en la joyería



revistas, lápices, libretas 15

libros, grapadora + 39

me voy a gastar

si tienes en la cartera 72

y te vas a gastar −

al pagar te quedarán

Estoy en _____

---

longanizas, hígado 29

carne picada, huesos + 26

me voy a gastar

si tienes en la cartera 63

y te vas a gastar −

al pagar te quedarán

Estoy en _____

---

tornillos, martillo 34

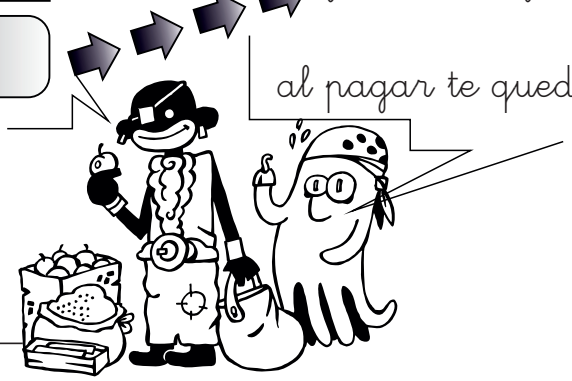
pala, manguera + 37

me voy a gastar

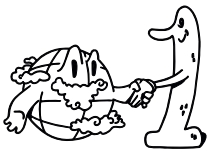
si tienes en la cartera 80

y te vas a gastar −

al pagar te quedarán



Estoy en _____



peluches, muñecos 55

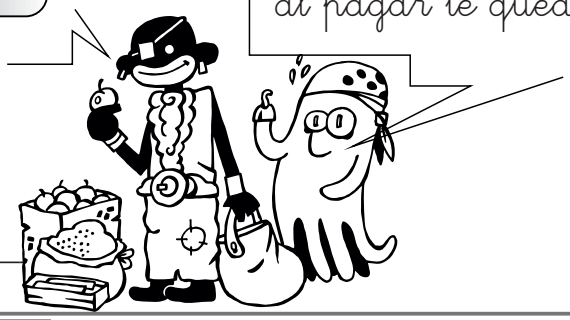
coches, mochilas + 7

me voy a gastar

si tienes en la cartera 70

y te vas a gastar −

al pagar te quedarán



Estoy en _____

cachorros, tortugas 17

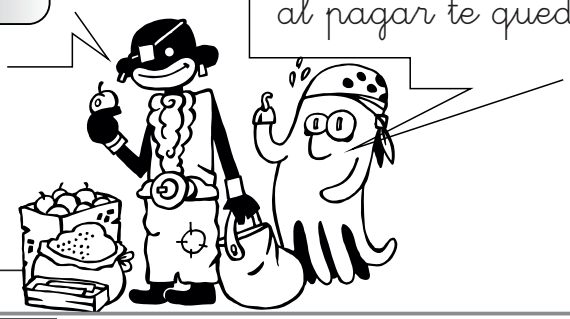
peces, pájaros, jaulas + 67

me voy a gastar

si tienes en la cartera 93

y te vas a gastar −

al pagar te quedarán



Estoy en _____

dulces, magdalenas 16

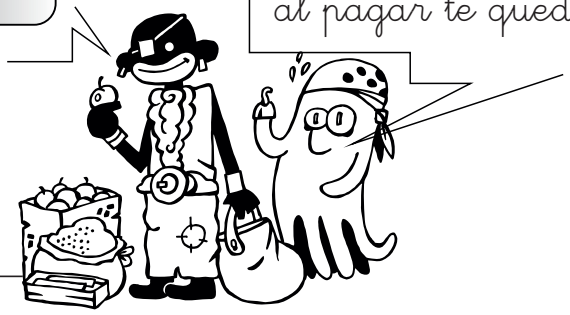
rosquilletas, pan + 18

me voy a gastar

si tienes en la cartera 41

y te vas a gastar −

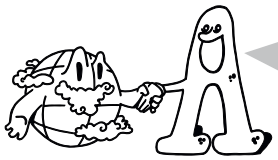
al pagar te quedarán



Estoy en _____

9.2-LA LOCALIDAD

Elementos de la ciudad



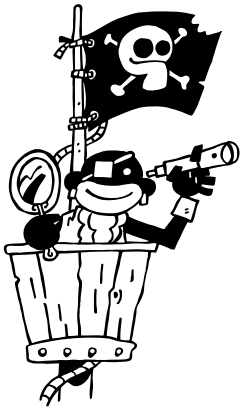
Concordancia artículo, sustantivo y adjetivo

Los piratas buscan oro, joyas... cualquier tesoro. Pero no siempre los tesoros están enterrados en una isla secreta. A veces hay que pasarse por alguna joyería o algún banco que suelen estar en las calles principales de las ciudades. Una vez Bucanero buscaba una joyería y le dijeron que podría encontrarla pasando el paso de cebra. Estuvo todo el día mirando a ver si veía pasar alguna cebra pero no vio ninguna, así que se volvió enfadado y sin nada al barco... Luego fue Pulpo a buscar la joyería y lo cazaron para venderlo en una pescadería... Huesos también fue y en vez de joyas vino con treinta perros colgados mordiéndole los huesos... nadie quiere abandonar el barco. Irá Cocinero pero con la ayuda de Bucanero, que desde el barco y con un catalejo y un espejo, le dirá por dónde tiene que ir.

¿Qué tienes que hacer?

1 Lee la oración incompleta.

2 Busca entre las palabras que aparecen en las etiquetas las palabras que faltan. Escríbelas.



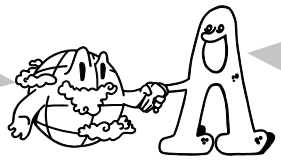
La gente pasea por las aceras amplias del barrio.

los | las | la

amplia | amplias

piscina | barrio

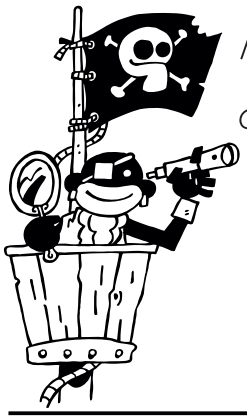
Elementos de la ciudad



Concordancia artículo, sustantivo y adjetivo

Una persona herida tiene _____mano_____
Se dirige hacia el _____ para curarse

los hinchada hinchado
la juzgado
las ambulatorio

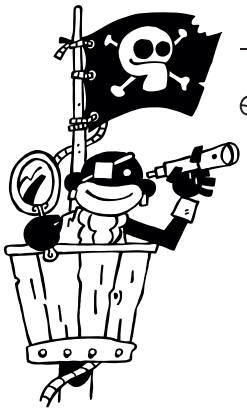


A las 12 de la mañana_____curas salen
de _____ _____ después de rezar

los
las
el
iglesias
museos

¡Ten cuidado! _____ coche _____ va
muy deprisa por la _____

rojo acera
esos
esa rojos
ese roja calzada

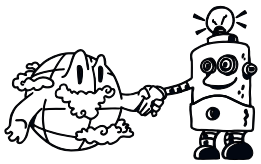


_____edificio _____ donde están
entrando los policías es la _____

esos blanca blancas chatarrería
esa blanco comisaría
ese

9.3 LA LOCALIDAD

Señales de tráfico



Memoria: agrupar palabras

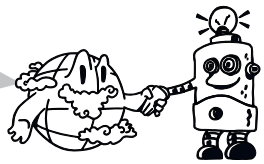
Como los piratas tienen miedo a dejar el barco y moverse por la ciudad, Victoria ha pensado dejar varias botellas con mensajes secretos por la ciudad, pues los piratas se vuelven locos por encontrar una botella con un mensaje secreto dentro. Es el turno de Cocinero, tiene que seguir el camino que le ha dicho Victoria, no ser visto por nadie, recoger la botella, abrirla, memorizar las palabras secretas y dejar la botella exactamente igual que la encontró, para que nadie sospeche. Para poder recordar las palabras hay que utilizar un truco: antes de memorizarlas hay que agruparlas por familias léxicas o semánticas (que se relacionen). Y todo esto hay que hacerlo por la noche, en silencio y sin ser visto ni oído. ¿Fácil? Hazlo a ver...

¿Qué tienes que hacer?

1. Empezando por Cocinero sigue con flechas el camino que te indican.

2. Memoriza las palabras agrupándolas por familias. Escríbelas en una hoja aparte. Cuando las hayas memorizado escríbelas aquí (claro, sin mirar).

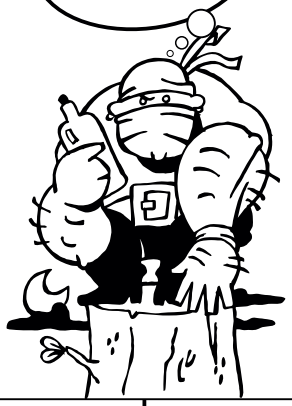
Señales de tráfico



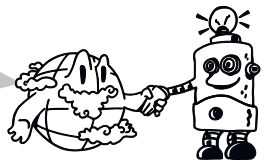
Memoria: agrupar palabras

ruedas, zapatos,
coche, calcetines,
pie, volante, dedos

1. Prohibido adelantar
2. Parar
3. Precaución: obras
4. Palabras a memorizar
5. Encender luces
6. Precaución: peligro
7. Prohibido pasar peatones



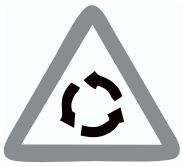
Señales de tráfico

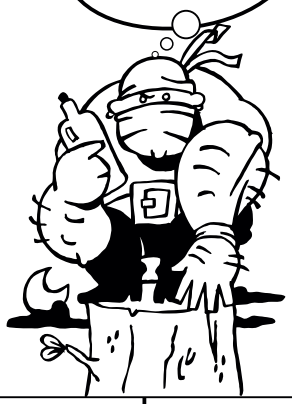


Memoria: agrupar palabras

acera, flauta, pito,
semáforo, calle, tambor

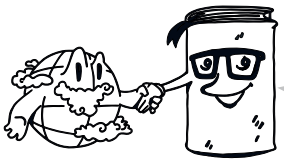
1. Velocidad 30km/h
2. Prohibido pasar
3. Palabras a memorizar
4. Ceda el paso
5. Precaución: rotonda
6. Prohibido pasar con bicicleta
7. Precaución: Colegio cerca





9.4 LA LOCALIDAD

Obligaciones de los ciudadanos



Reconocer la idea más importante

El capitán tiene un problema, aunque anclados tranquilos en el puerto un grupo de cotorras negras o "lía-piratas" han subido al barco a predicar. Las "lía-piratas" son mujeres que quieren que los piratas dejen el mar y vuelvan a vivir en las ciudades. Hablan y hablan diciendo lo malo que tiene estar en el mar y lo bueno que tiene vivir en las ciudades. Como son muy chillonas y cotorras, los piratas generalmente cuando encuentran a una "lía-piratas" se ponen tapones en los oídos para no acabar locos. Pero si no entiendes lo que dicen lo vuelven a repetir y a repetir y a repetir...

¿Qué tienes que hacer?

1 Lee y responde ¿De qué va el texto? enmarca las palabras más importantes (son las que se repiten).

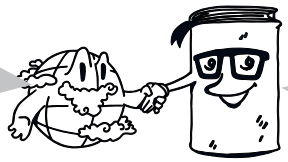
2 ¿Cuál de estas oraciones es la más importante? señálala.

Los ciudadanos debemos cuidar las señales de tráfico y los coches. También los ciudadanos debemos cuidar los edificios, las calles y los columpios porque si no lo hacemos pueden haber muchos accidentes.

Hay muchos coches en las ciudades.

Los ciudadanos debemos cuidar nuestra ciudad.

Obligaciones de los ciudadanos



Reconocer la idea más importante

La suciedad como los papeles, los envoltorios, tetrabriks, latas en el suelo son muy peligrosos. Alguien se puede herir con las latas o las botellas cortándose o tropezando con ellas. La suciedad como los plásticos y los papeles van volando donde les lleva el viento, no desaparecen y pueden ser también peligrosos. Los restos de comida y la suciedad atrae a muchos animales que se alimentan de estos restos dejando sus cacas y su pis en el sitio donde comen ensuciando aún más el lugar. Esto puede traer enfermedades para los que jueguen en ese sitio.

Las ratas están en las ciudades.

La suciedad en las calles es peligrosa.

Los perros son sucios.

Las señales de tráfico están para que todos nos entendamos cuando circulamos por la ciudad y las carreteras. Así evitamos accidentes. Gracias a las señales podemos ir más tranquilos porque sabemos lo que puede pasar. Si el semáforo está en verde sabemos que podemos pasar tranquilamente, pero si se vuelve ámbar has de darte prisa porque pronto se volverá rojo y los vehículos empezarán a moverse y pasarán por la calle.

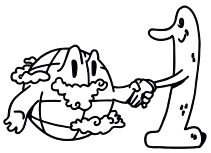
Hay muchos semáforos en las ciudades.

Todos entendemos las señales de tráfico.

Las señales de tráfico evitan accidentes.

10.1-LAS PROFESIONES

Profesiones



Problemas, metros (m), kilogramos (kg), litros (l)

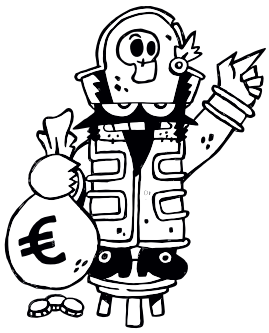
Cinco batallas, diez tormentas y cuatro choques con ballenas han dejado el barco hecho un colador. El capitán ha bajado al puerto y ha ido al mercado buscando toda clase de profesionales que le ayuden a arreglar los destrozos. Si no contrata a nadie el barco se hundirá en menos de dos días. El procedimiento para encontrar trabajadores es muy fácil, sólo hay que subirse a un taburete y gritar "Oro para quien me lo arregle todo" y enseñar una bolsa de oro lo más pesada posible, y en menos que canta un gallo aparecerán todos los trabajadores que necesites...

¿Qué tienes que hacer?

1. Subraya el profesional que necesita el capitán.
2. Anota en los espacios "_____" una "l" si se van a utilizar litros, una "m" si se utilizan metros y una "kg" si se van a utilizar kilogramos.
3. Resuelve el problema que tiene dos preguntas para contestar. Utiliza las casillas para hacer las operaciones.

Necesito un : **pescador, mecánico, entrenador, pintor, banquero.**

Me gustaría contratar a alguien que me arregle las grietas que hay en la pared y pinte el camarote. Si tengo 66 l de pintura y me han dejado unos 25 l de pintura. 1.-¿Qué cantidad de pintura tengo? 2.-Si se me caen 12 l ¿Cuánta pintura me quedará?



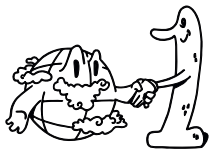
1
$$\begin{array}{r} 66 \\ +\ 25 \\ \hline 91 \end{array}$$

tengo 91 l

2
$$\begin{array}{r} 91 \\ -\ 12 \\ \hline 80 \end{array}$$

me quedará 80 l

Profesiones



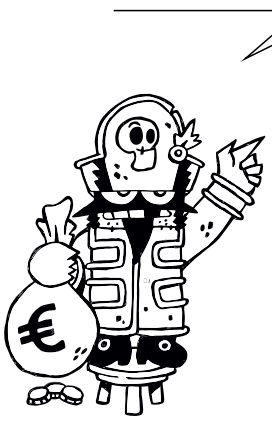
Problemas, metros (m), kilogramos (kg), litros (l)

Necesito un: ***albañil, informático, carnicero, electricista, fontanero***

Necesito un profesional que ponga un enchufe en la cocina y dos lámparas. en el salón. Creo que va a necesitar 3_____ de cable para la cocina, 15 para el pasillo y 46 para el piso de arriba. Aquí yo tengo 89_____de cable.

1.-¿Qué cantidad de cable va a necesitar en total?

2.-¿Qué cantidad de cable le sobrará?



1 + _____ necesitará _____

2 - _____ le sobrarán _____

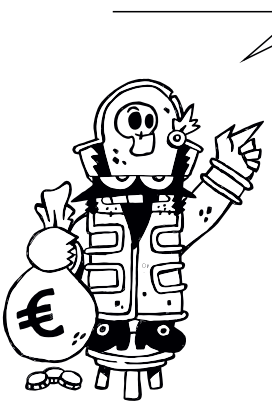
Necesito un : ***policía, ganadero, agricultor, carpintero, albañil***

Quiero unir el comedor con la cocina y quiero quitar una pared y poner otra . Tengo un montón de ladrillos que pesan 53_____

y un montón de arena que pesa 38 _____ .

1.-¿Cuánto pesa todo?

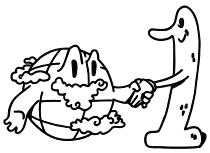
2.-Si le dejo 19 ____ de arena a mi hermano ¿Cuánta arena me quedará?



1 + _____ todo pesa _____

2 - _____ me quedará _____

Profesiones



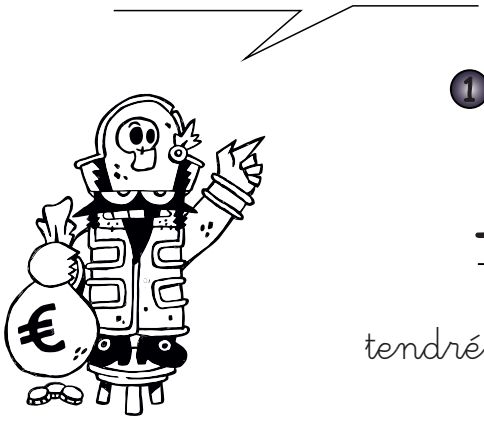
Problemas, metros (m), kilogramos (kg), litros (l)

Necesito a un : ***maestro, bombero, celador, jardinero, cristalero***

Necesito un profesional que arregle el jardín, limpie las malas hierbas, pode los árboles, riegue el césped, plante flores. Tengo un bidón con 65_____ de agua para regar y esta noche ha llovido 18 _____ de agua .

1.- ¿Que cantidad de agua tengo?

2.- Si he gastado 27_____de agua ¿Qué cantidad de agua me queda?



1 ☐ + ☐ = ☐ tendré _____

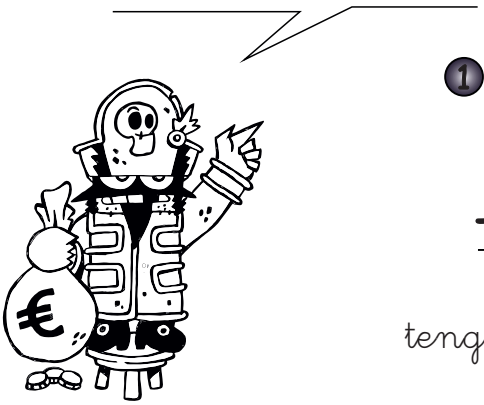
2 ☐ - ☐ = ☐ me queda _____

Necesito a un: ***secretaria, abogado, sastre, agricultor, panadero***

Necesito a alguien que me haga unos vestidos para este invierno. Si tengo 43 _____de tela roja y 39_____de tela de otros colores...

1.- ¿Qué cantidad de tela tengo?

2.- ¿Si se me ha roto 13 _____ de tela, qué cantidad me quedará?

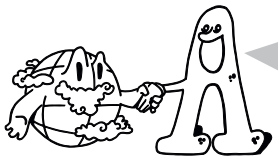


1 ☐ + ☐ = ☐ tengo _____

2 ☐ - ☐ = ☐ me quedará _____

10.2-LAS PROFESIONES

Sectores y atención al ciudadano



Concordancia sujeto y verbo

Peor que una indigestión de gambas podridas es una hora escuchando a la lía-piratas hablando sobre las ciudades y las grandes ventajas de dejar el mar y volverse un ciudadano de tierra. Pulpo se ha puesto unos grandes tapones para no escucharla... pero hay que leer los labios para saber lo que dicen porque si te pregunta alguna cosa y no la sabes empieza desde el principio a soltar su sermón..."¿No te gustaría ser carpintero?" le ha preguntado la lía-piratas "con tus brazos podrías hacer muchos muebles, ¿No te gustaría hacer, por ejemplo ,mesitas de noche?" "No." le ha contestado Pulpo "imposible, yo por la noche duermo, tendría que hacerlas por el día".

¿Qué tienes que hacer?

1 Pinta el verbo que está correctamente escrito.

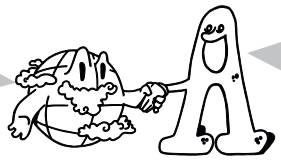
2 Pinta de qué sector profesional se está hablando.

El ayuntamiento [dan] [da] becas para el comedor.

[Seguridad] [Sanidad] [Servicios sociales] [Educación]

Los bomberos [llega] [llegan] rápidos cuando hay un incendio.

[Seguridad] [Sanidad] [Servicios sociales] [Educación]



Las familias que tiene / tienen problemas económicos pueden pedir ayuda en el ayuntamiento.

Seguridad | Sanidad | Servicios sociales | Educación

El ejército ayuda / ayudan a los ciudadanos en situaciones de catástrofes.

Seguridad | Sanidad | Servicios sociales | Educación

Los niños van / va al colegio para aprender.

Seguridad | Sanidad | Servicios sociales | Educación

Los policías detiene / detienen a los ladrones para proteger a los ciudadanos.

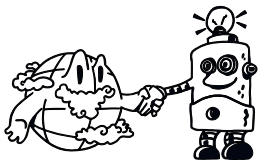
Seguridad | Sanidad | Servicios sociales | Educación

La ambulancia lleva / llevan a los enfermos al hospital.

Seguridad | Sanidad | Servicios sociales | Educación

10.3-LAS PROFESIONES

La fabricación



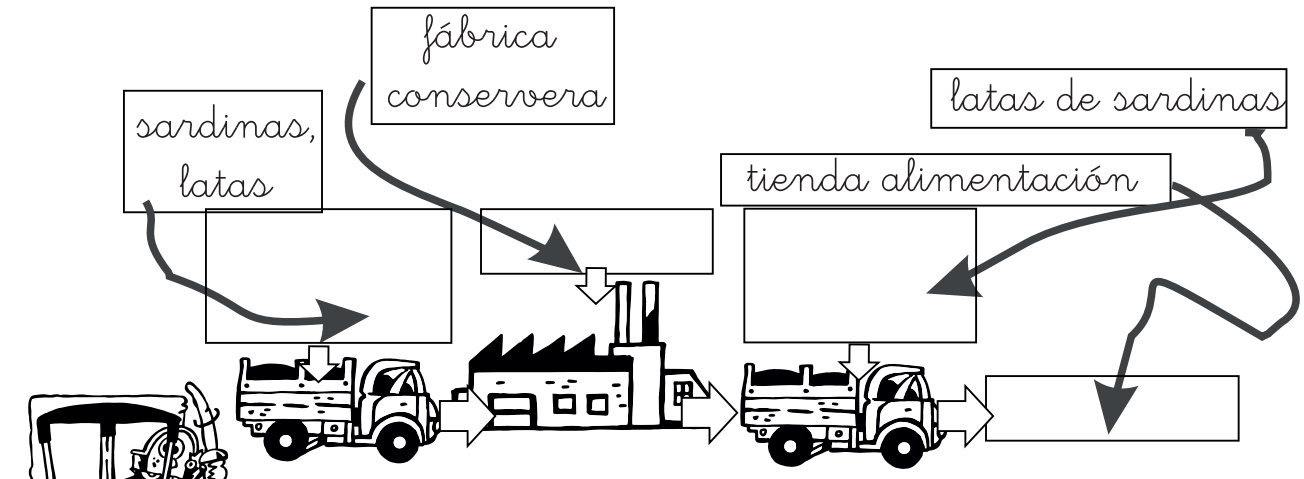
Memoria: agrupar palabras

El capitán piensa qué pasaría si las "lía-piratas" consiguieran que los piratas se fueran. Entonces ¿Qué haría ? ¿Se convertiría en un pirata de tierra? En vez de barcos qué atacarían ¿camiones? El capitán no se lleva bien con la gente de la ciudad. En la última ciudad que estuvo se encaprichó de un autobús, cuando subió para verlo le preguntó al conductor cuánto costaba el autobús. " Cinco euros" le dijo. " Pues entonces que baje la gente que me lo quedo" respondió muy serio el capitán. "Estará de broma" le respondió el conductor "lo que cuesta cinco euros es el billete". A lo que el capitán aclaró Yo no le he preguntado por el billete, le he preguntado por el autobús y como ya me ha dicho el precio, me lo quedo " y así estuvieron peleando todo el día hasta que llegó Victoria.

¿Qué tienes que hacer?

1 Pon con flechas cada letrero en su sitio.

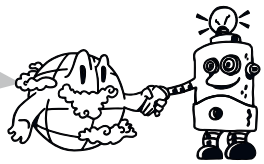
2 Una vez puesto las etiquetas en su sitio intenta memorizar las palabras. Te costará menos de lo que crees porque están relacionadas. Cuando creas que te las sabes, anótalas sin mirar.



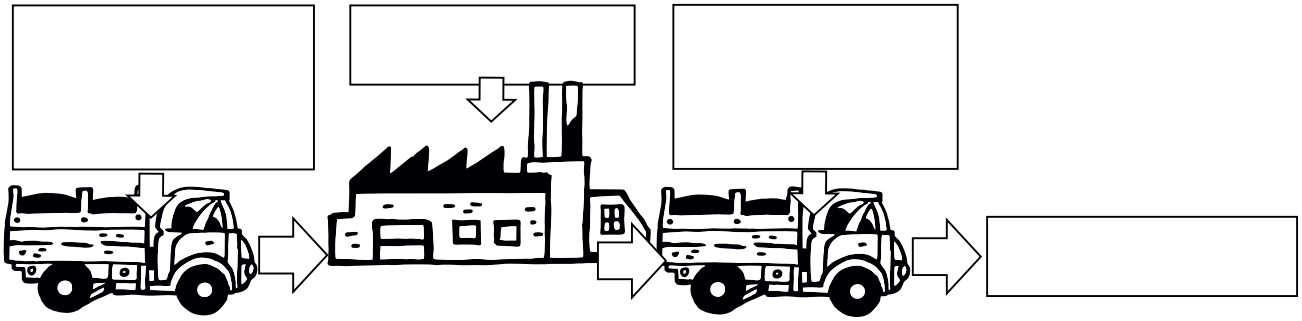
Ahora recuerda

sardinas y latas ⇨ fábrica conservera ⇨ ⇨ latas de sardina ⇨ tienda alimentación

La fabricación



Memoria: agrupar palabras



juguetería

plástico y pintura

fábrica juguetera

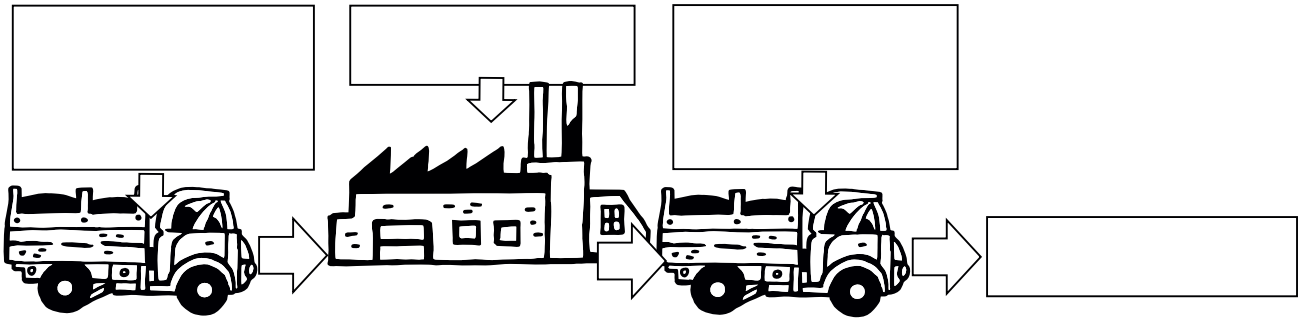
muñecas

fábrica tecnológica

tienda de electrodomésticos

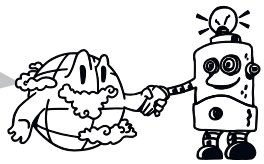
televisores

cables, pantalla, tornillos, circuitos

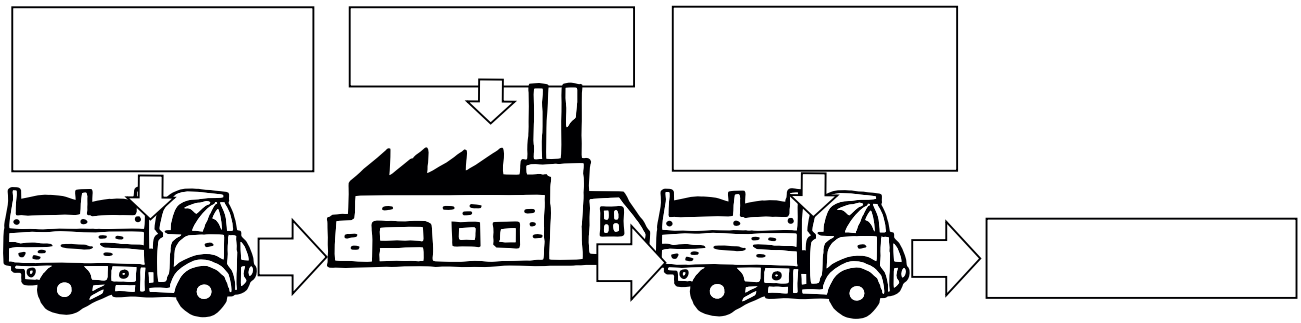


Ahora recuerda

La fabricación



Memoria: agrupar palabras



matadero

panificadora

embutidos

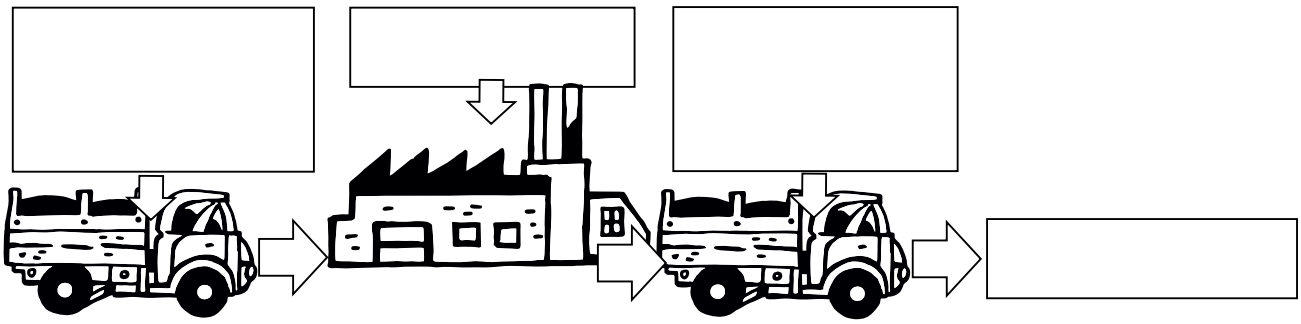
panadería

cerdos

harina

carnicería

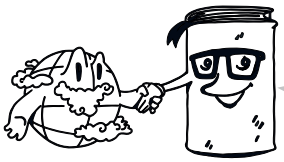
pan



Ahora recuerda

10.4-LAS PROFESIONES

Sectores económicos



Reconocer la idea más importante

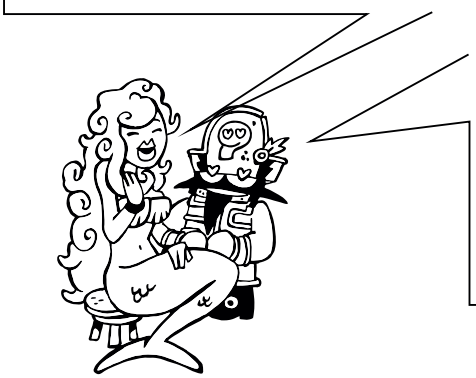
La lía-piratas se ha dado cuenta que los piratas llevan tapones en las orejas y está cansada de que no le hagan caso, así que ha cambiado de planes. Ha enviado a una sirena lía-piratas: con su voz dulce y sus maravillosos cantos pueden convencer a todos de lo maravilloso que es dejarse la profesión de pirata y buscar otras profesiones más útiles. Y además en vez de hablarle a la tripulación se ha ido directamente a por el capitán, sabe que si él se deja el barco y vuelve a tierra, todos los demás no tendrán más remedio que dejar el barco y volver a sus casas. Pero el capitán es mucho capitán. Quizá consiga enamorarlo, pero que deje el barco... eso, eso es sencillamente imposible.

¿Qué tienes que hacer?

1. Lee y responde ¿De qué va el texto? enmarca las palabras más importantes (son las que se repiten).

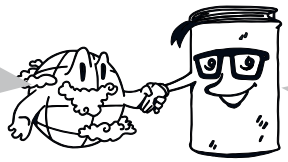
2. Lee lo que dice el Capitán. ¿Cuál de estas oraciones pondrías como título?

Las profesiones se clasifican en tres grupos. Las profesiones del grupo primario trabajan en la naturaleza. Las profesiones del grupo secundario trabajan en las fábricas y las profesiones del grupo terciario trabajan dando servicios a las personas.

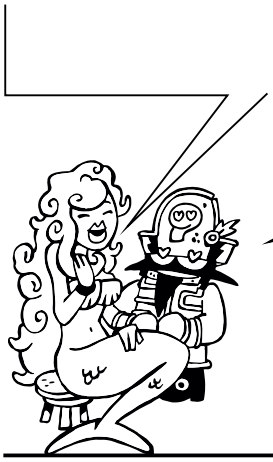


Hay muchas clases de profesiones

Las profesiones se pueden dividir en tres grupos.



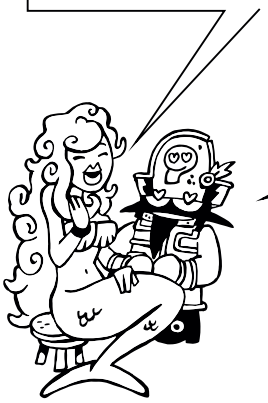
Trabajar es muy importante porque cuando se trabaja en algo se gana dinero y con ese dinero se pueden comprar muchas cosas.
Trabajar también es importante porque se conoce a mucha gente.
Trabajar también es importante porque aprendes muchas cosas.
Trabajar también es importante porque un trabajador siente que está haciendo algo importante y se siente bien.



Si trabajas ganas dinero

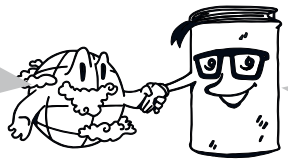
Trabajar es importante por muchas cosas.

Hay muchos trabajos que están en contacto con la naturaleza . En el campo los trabajos que están en contacto con la naturaleza son los que trabajan para obtener leche, fruta, verduras como por ejemplo los agricultores, ganaderos, jardineros. Otras profesiones en contacto con la naturaleza son los pescadores que trabajan en el mar pescando y los mineros en las minas cogiendo carbón y minerales .

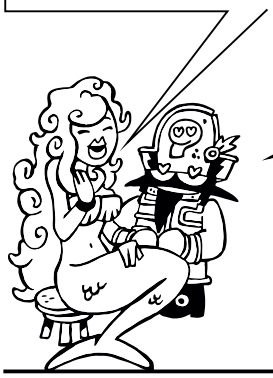


Los trabajos en la naturaleza pueden ser en el campo, en el mar o en las minas.

Agricultor es un trabajo que se hace en la naturaleza.



Algunas profesiones utilizan máquinas y herramientas para convertir unas cosas sencillas en otras más complicadas, por ejemplo utilizando unas máquinas y herramientas la piel de vaca se puede convertir en unos zapatos. Con las herramientas y máquinas adecuadas, las frutas se pueden convertir en mermeladas, y los peces en conservas de pescado. Unas máquinas y herramientas especiales permiten sacar de los minerales los metales como el hierro, el oro, el acero, el cobre y con la madera se hagan sillas y muebles. Todo esto suele hacerse en talleres o fábricas.



Algunas profesiones utilizan máquinas para convertir unas cosas en otras .

De la madera se pueden hacer sillas y muebles.

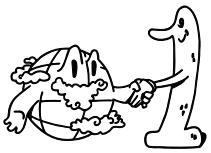
Algunas profesiones se dedican a dar servicios a otras personas es decir a ayudar a otros. Por ejemplo, los camareros ayudan sirviendo bebidas, los cocineros ayudan haciendo comida, los médicos ayudan curando, los maestros ayudan enseñando, los conductores llevan a otras personas donde quieren ir, los vendedores venden las cosas a las personas, los periodistas ayudan informando a la gente, los hombres y mujeres de la limpieza ayudan limpiando y ordenando las casas.

Los hombres y mujeres de la limpieza limpian y ordenan las casas.

Algunas profesiones se dedican a ayudar a otros.

11.1-SOL, LUNA, TIERRA

Continentes



Tablas, cm,
doble, triple, mitad

En la taberna del "Cangrejo loco" la tripulación cuenta sus aventuras, "¿Os acordáis de aquella vez que nos atacaron doscientos indios y le preguntamos a Pulpo si eran amigos o enemigos y va y Pulpo contesta : Yo creo que son amigos porque van todos juntos"... "jajajaja" reían. "Qué pulpada más gorda, si es por él los invita a chocolate y magdalenas". Menos mal que salimos pitando porque aquellos indios eran caníbales y cuando vieron a Cocinero se les hizo la boca agua y se volvieron locos...

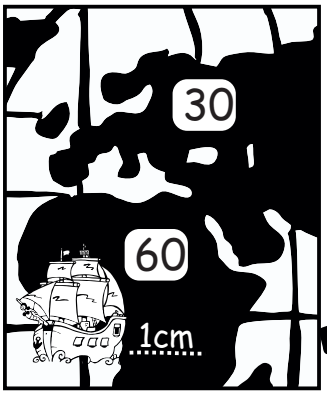
¿Qué tienes que hacer?

1. Mirando el mapa completa la tabla. Anotando en cada continente los viajes que se han hecho.

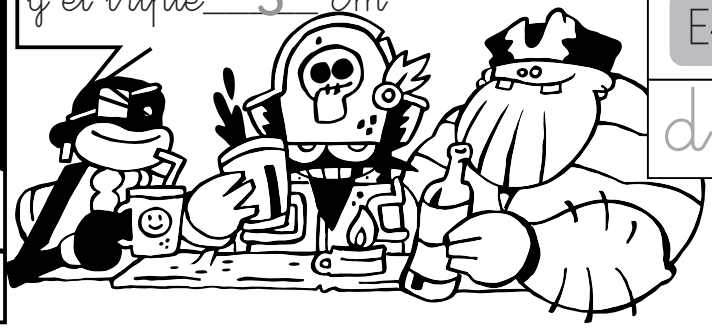
2. En la tabla hay un continente pintado. Pon una "d" en el continente que tiene el doble de viajes y una "t" el continente que tiene el triple de viajes.

3. Mide con una regla los centímetros que mide la trayectoria del barco. Anótalo en el primer hueco que encontrarás en el diálogo del personaje.

4. Calcula el doble (dos veces) de lo que has medido y el triple (tres veces) y escríbelo en el diálogo.

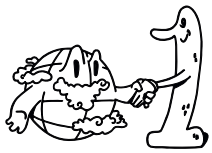


Hay 1 cm
el doble es 2 cm
y el triple 3 cm

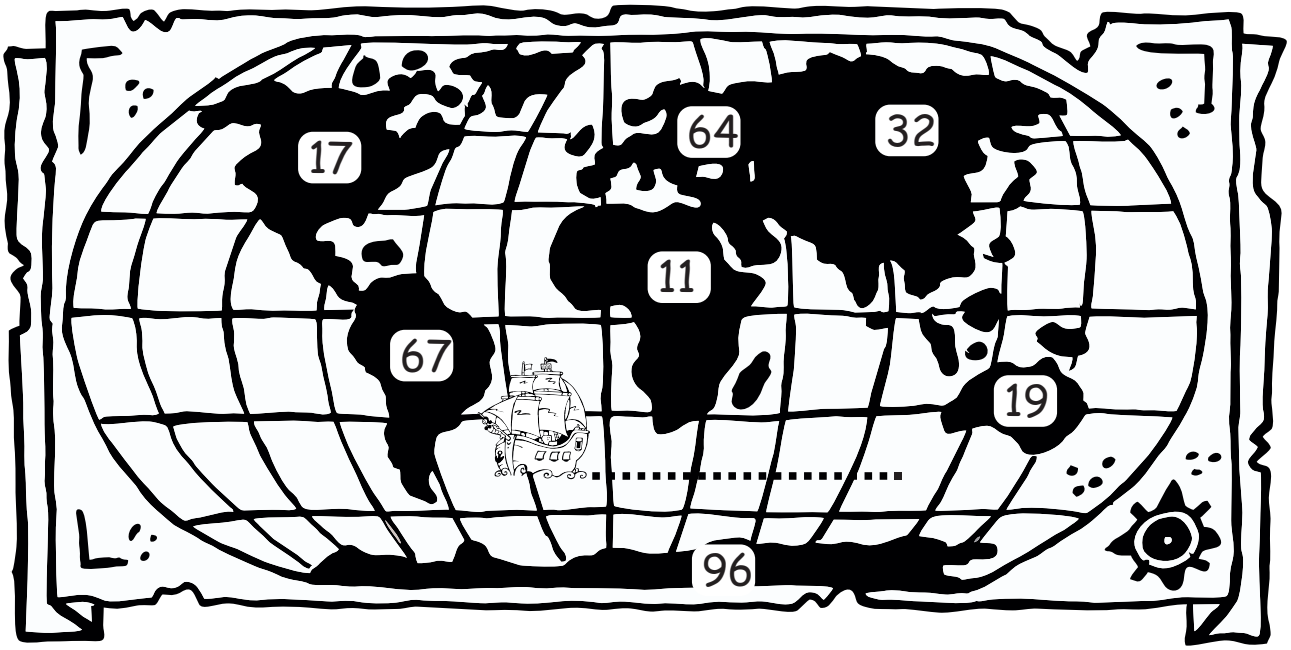


continentes	viajes
Europa	30
d África	60

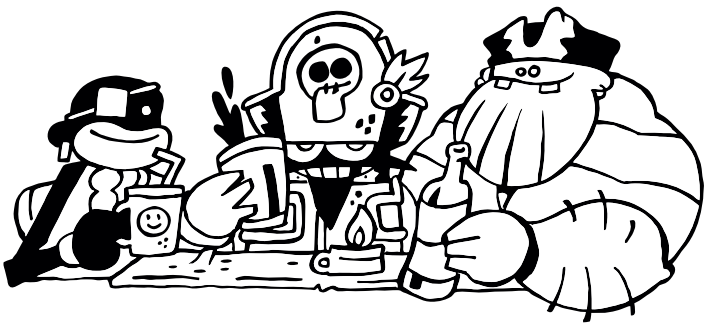
Continentes



Tablas, cm,
doble, triple, mitad

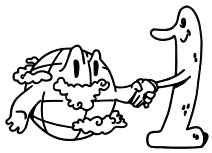


Hay _____ cm
el doble es_____ cm
y el triple_____ cm

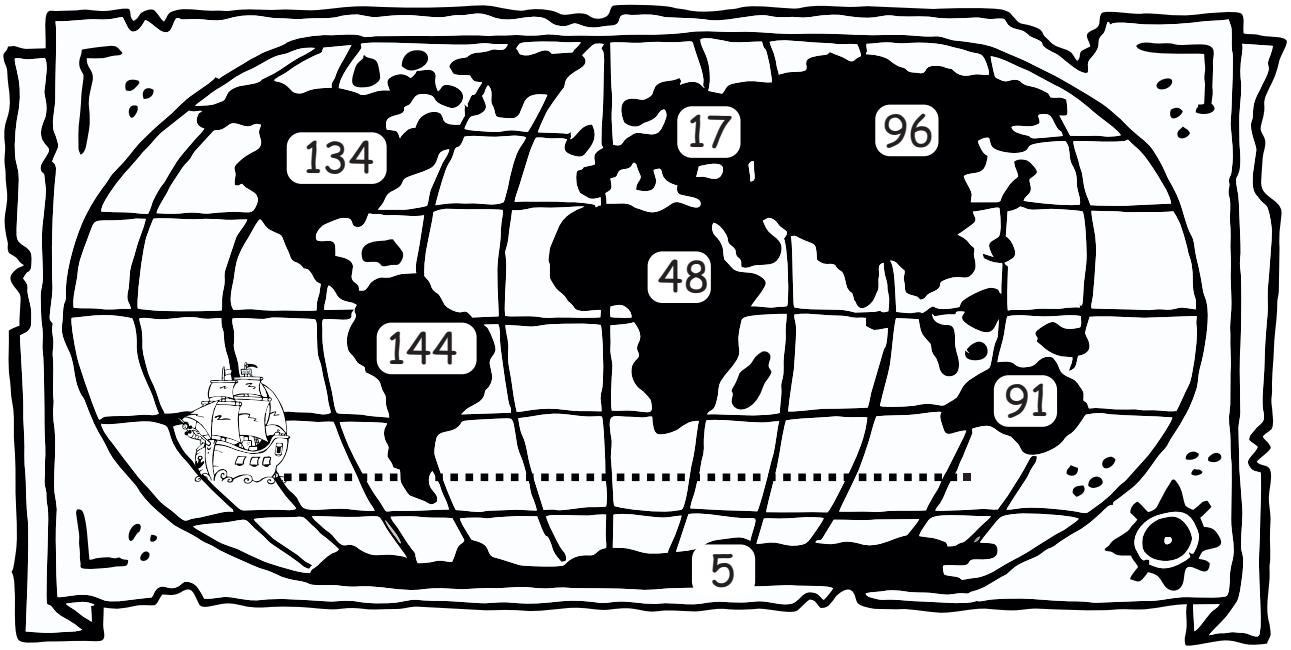


continentes	viajes
Europa	
África	
Oceanía	
Asia	
América del Norte	
América del Sur	
Antártida	

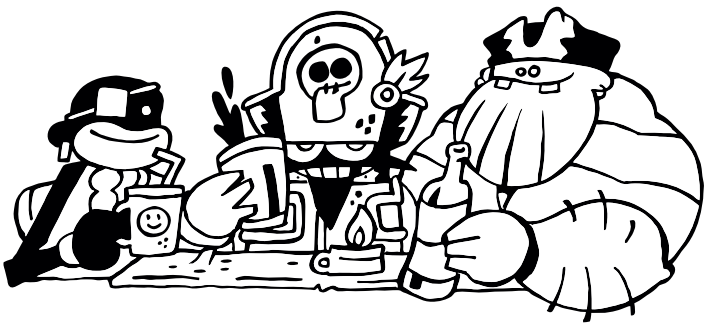
Continentes



Tablas, cm,
doble, triple, mitad



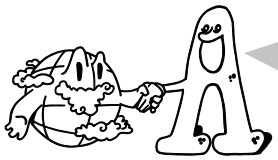
Hay _____ cm
el doble es_____ cm
y el triple_____ cm



continentes	viajes
Europa	
África	
Oceanía	
Asia	
América del Norte	
América del Sur	
Antártida	

11.2-SOL, LUNA, TIERRA

Cambios estacionales



Ordenar oraciones de 6 palabras

Hay tormenta en el mar, así que los piratas juegan al dominó de palabras, forman oraciones con palabras, cuentan historias y chistes malos de piratas "¿Cuál es el mar que hace más daño?... pues el mar Tillo", "¿Por qué Pulpo cada vez que entra en la cocina sale?... pues porque en la cocina hay un tarro que pone sal ", "¿Por qué Cocinero cuando hace frío pone las cebollas en la ventana?... pues porque hace un frío que pela...".

¿Qué tienes que hacer?

1 Ordena las palabras para formar una oración con sentido.

2 Subraya la estación del año y el mes en el que crees que pasa lo que cuenta la oración formada.

bufandas sacamos los abrigos y las

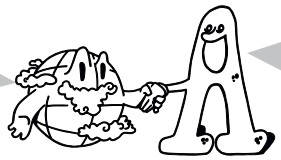
invierno, agosto, enero, otoño, primavera, mayo

Sacamos los abrigos y las bufandas

enchufamos abrimos y ventanas ventiladores

primavera, julio, invierno, octubre, noviembre, otoño, verano, septiembre

Cambios estacionales



Ordenar oraciones de 6 palabras

flores el en muchas campo hay

verano, mayo, invierno, agosto, noviembre, otoño, primavera, enero

---

encendemos estufas utilizamos y mantas las

primavera, julio, otoño, octubre, agosto, invierno, enero, septiembre

---

helados comemos los bañadores y sacamos

verano, marzo, invierno, agosto, noviembre, otoño, primavera, mayo

---

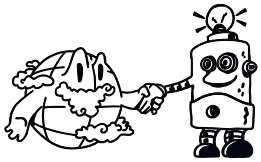
de árboles caen los hojas las

primavera, julio, otoño, agosto enero, invierno, octubre, septiembre

---

11.3-SOL, LUNA, TIERRA

Los astros



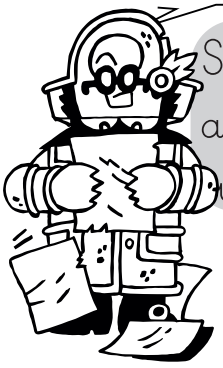
Memoria: Unir palabras en una oración

¡¡Por fin un botín que no tiene fin!! dijo el capitán levantando un extraño libro. Es un libro de contraseñas explicó el capitán, aquí dentro están las palabras de contraseñas para ir a Isla Negra. En Isla Negra todos los años los piratas más valientes y listos se reúnen para charlar de tesoros, batallas, botines y monstruos marinos... Pero no todo el mundo puede entrar, solo lo pueden hacer aquellos que sepan de memoria las palabras secretas. En el libro que han encontrado están escritas las palabras que hay que recitar para poder entrar en Isla Negra . El libro tiene 365 páginas, una página para cada día, una página; una contraseña.

¿Qué tienes que hacer?

1. Busca aquellas oraciones que sean correctas. Señálalas.
2. De las Oraciones señaladas escribe las palabras pintadas.
3. Crea con estas palabras una oración con sentido.
4. Repítela y cuando creas que ya la sabes escríbela sin mirarla.

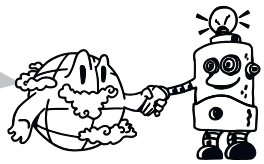
☐ Los puntos cardinales son tres: norte, sur y oeste.
☒ Las nubes están en la atmósfera.
☒ Las estrellas se ven pequeñas porque están muy lejos.
☐ La Luna es el satélite del planeta Marte.



Si intentas recordar las palabras sin orden te va a resultar más difícil que si las intentas memorizar unidas en una oración con sentido.

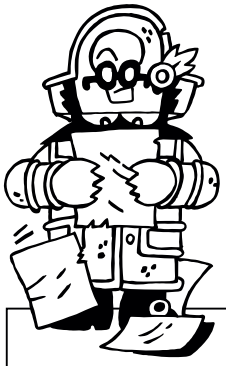
nubes, las, están, lejos. ⇨ Las nubes están lejos

Los astros



Memoria: Unir palabras en una oración

- ☐ La Luna se ve porque la ilumina el Sol.
- ☐ El Sol sale por el oeste y se pone por el este.
- ☐ La Luna se mueve, es un satélite y no un planeta
- ☐ En la parte de la Tierra iluminada por el Sol es de noche.
- ☐ La Tierra es un planeta cuadrado igual que la Luna y el Sol.
- ☐ La Tierra está rodeada de una capa de aire que se llama atmósfera.
- ☐ En la atmósfera encontramos el mar y los ríos.

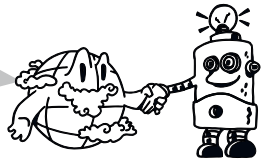


Escribe las palabras a memorizar:

Escribe una oración con esas palabras:

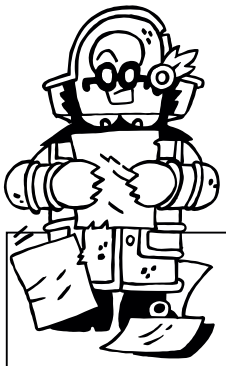
Cubre las palabras y escribe aquí la oración:

Los astros



Memoria: Unir palabras en una oración

- ☐ Las estrellas se ven pequeñas porque están cerca.
- ☐ Las estrellas son todas iguales.
- ☐ El Sol es la estrella más cercana a la Tierra.
- ☐ Las estrellas son como los planetas pero con luz.
- ☐ Las estrellas como el Sol se mueven en zigzag.
- ☐ A veces la luz del Sol calienta mucho y puede llegar a quemar.
- ☐ Las estrellas son diferentes, se diferencian por el brillo, color, tamaño y calor.



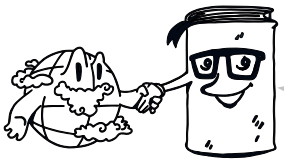
Escribe las palabras a memorizar:

Escribe una oración con esas palabras:

Cubre las palabras y escribe aquí la oración:

11.4-SOL, LUNA, TIERRA

Rotación y traslación



Reconocer un posible título

!!!Por las barbas de una sardina podrida!!! dijo el capitán cuando vió que les perseguía "la Ballena Negra"; el barco con más cañones de todos los océanos. Todos tenían miedo, pues era un barco mucho más grande que el del capitán y como tenía más velas también iba más deprisa. Le llamaban la Ballena Negra porque se zampaba todos los barcos piratas que se encontraba. Cuando parecía que iban a ser apresados el capitán miró al cielo y vio que la luna estaba en cuarto creciente así que viró y siguió un camino secreto lleno de rocas. Así fue cómo "la Ballena Negra" acabó rompiéndose al chocar con un montón de rocas marinas. En Cuarto Creciente hay mareas muertas, el nivel del agua es más bajo y un barco como el suyo podría pasar por el camino, pero el pesado y enorme "Ballena Negra" no.

¿Qué tienes que hacer?

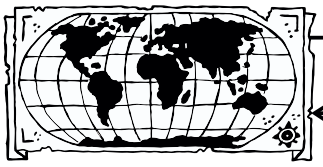
1 Lee el texto.

2 Une cada palabra con su dibujo con una flecha y llévala a la parte ¿? del texto donde debería estar.

3 Marca el título que le pondrías al texto.

☐ Las esferas ☒ La Tierra

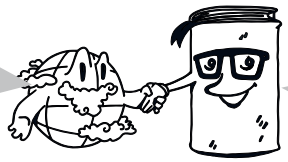
La Tierra es una esfera. La Tierra está cubierta en su mayoría por ¿?. Nosotros vivimos en los ¿?.



continentes

mares

Rotación y traslación



Reconocer un posible título

- ☐ Los 28 días
- ☐ Las fases de la Luna
- ☐ El cuarto menguante y Luna nueva

La Luna gira alrededor de sí misma y de la Tierra. Cuando gira alrededor de la Tierra la podemos ver de formas distintas. Esas formas se llaman fases: Cuando se ve toda la Luna decimos que la luna está en fase de ¿?, luego se va viendo cada vez menos: es la fase de ¿? . Llega un momento que se esconde y ya no se ve, es la fase de ¿? y luego empieza a volverse a ver poco a poco es la fase de ¿? hasta que vuelve a verse toda. Y así se va repitiendo cada 28 días.

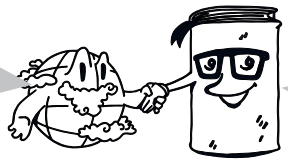
luna llena

luna nueva

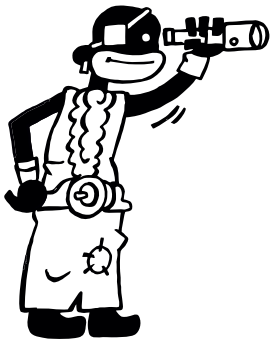
cuarto creciente

cuarto menguante

Rotación y traslación



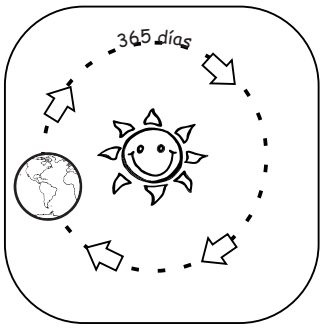
Reconocer un posible título



☐El movimiento de la Tierra
☐El Sol y el verano
☐El día y la noche

La Tierra gira alrededor de sí misma, como si fuera una peonza. Al hacerlo hay zonas en las que los rayos del Sol le llegan y otras no, este movimiento hace que aparezca el ¿?.

A este movimiento de girar sobre sí misma se llama movimiento de ¿? . La Tierra también se mueve alrededor del Sol, es el movimiento de ¿? y es la que hace que aparezcan las ¿? .

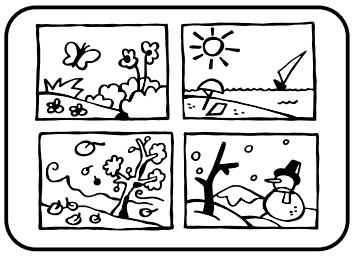


traslación

estaciones

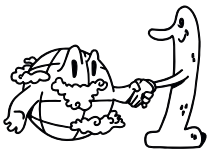
día y la noche

rotación



12.1-EL TIEMPO

Las distintas épocas



Horas, en punto, menos cuarto, y media, reloj analógico, reloj digital

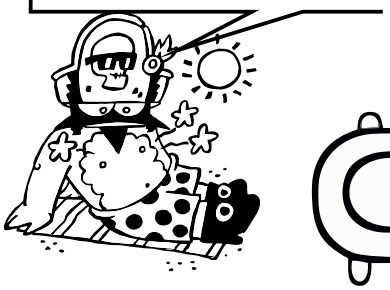
Hace un día fantástico, con mucho Sol. El Capitán ha decidido ponerse moreno así que se ha puesto su crema solar y con una toalla se ha echado en la primera tumbona que ha pillado. Y como tiene sueño matará dos pájaros de un tiro: tomará el Sol y se hará una gran siesta. La que se va a liar... Resulta que la crema que se ha echado no es crema solar sino una crema que utiliza pirata Cocinero para hacer un guiso con el mismo nombre "Crema solar". Después de tres horas, el capitán está quemado, chamuscado como una tostada. Deshidratado, con fiebre y mareado, ha empezado a decir que ha viajado en el tiempo con una extraña máquina... ¿será verdad?

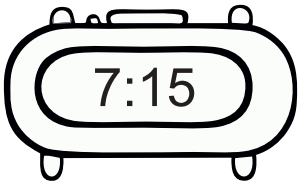
¿Qué tienes que hacer?

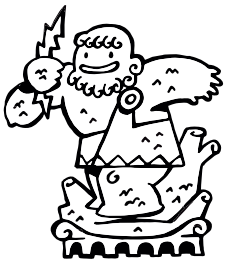
1. Lee las horas y dónde parece que estuvo el capitán.

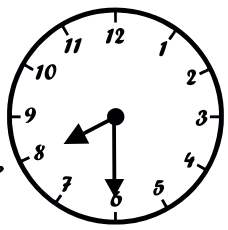
2. Cada dibujo es de una época y tiene un reloj. Según lo que has leído pon la hora en el reloj.

A las ocho y media estuve en la época de las cavernas
A las dos menos cuarto en la época de los inventos
A las siete y cuarto fui a la época de los romanos
A las doce en punto estuve en la época de los castillos

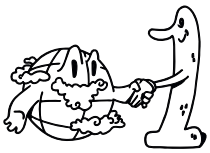






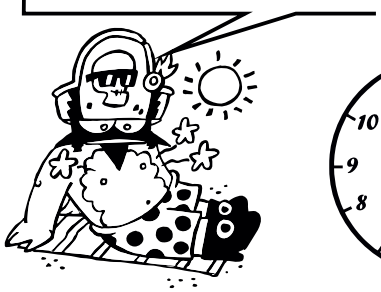


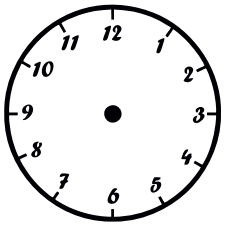
Las distintas épocas

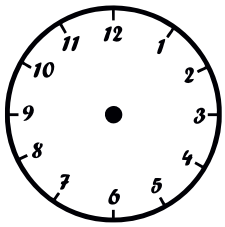


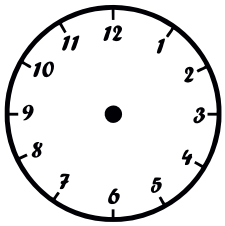
Horas, en punto, menos cuarto y media, reloj analógico, reloj digital

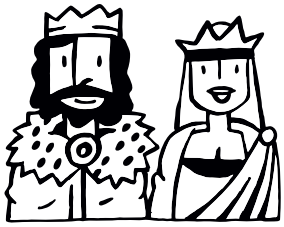
A las ocho y media estuve en la época de las cavernas
A las dos menos cuarto aparecí en la época de los inventos
A las siete y cuarto fui a la época de los romanos
A la una estaba en la época de los castillos

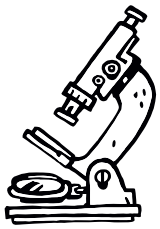




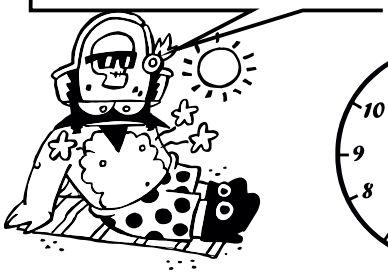


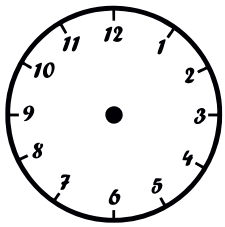


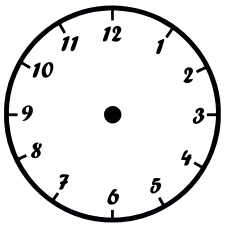


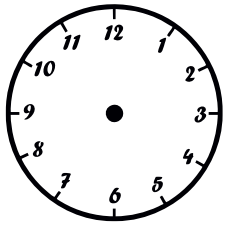


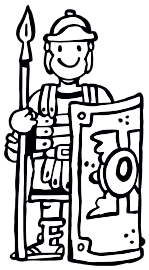
A las ocho y media estuve en la época de las cavernas
A las dos menos cuarto aparecí en la época de los inventos
A las tres y cuarto fui a la época de los romanos
A las seis estaba en la época de los castillos



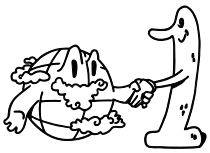






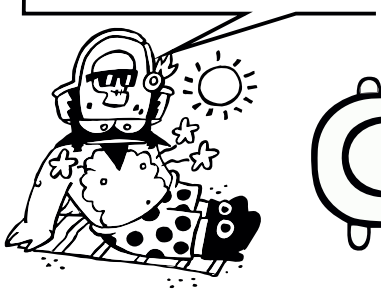


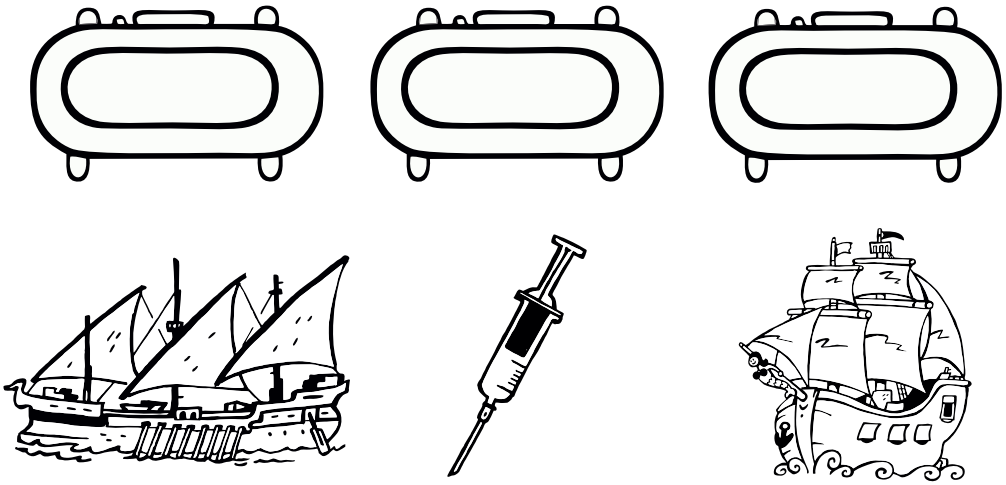
Las distintas épocas



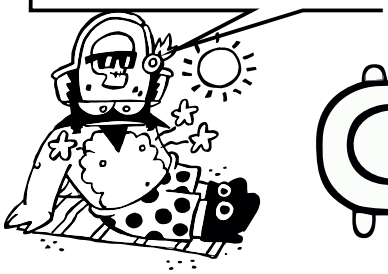
Horas, en punto, menos cuarto y media, reloj analógico, reloj digital

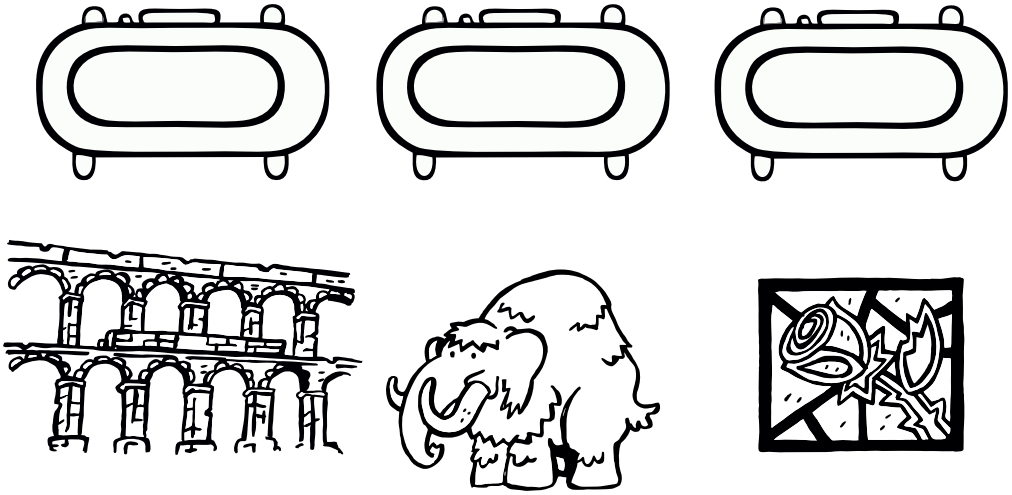
A las ocho y media estuve en la época de las cavernas
A las tres menos cuarto aparecí en la época de los inventos
A las siete y cuarto fui a la época de los romanos
A la una estaba en la época de los castillos



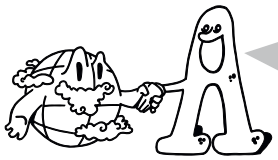


A las ocho y media estuve en la época de las cavernas
A las dos menos cuarto aparecí en la época de los inventos
A las cinco y cuarto fui a la época de los romanos
A las dos estaba en la época de los castillos





La época de los romanos



Escribir oraciones de 6 palabras

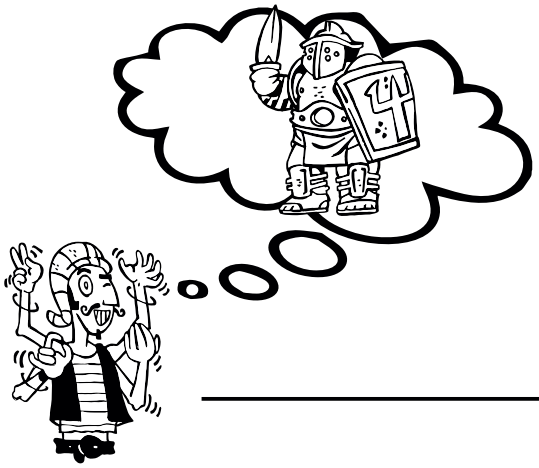
En uno de los asaltos han capturado un barco romano. En cuanto vieron la bandera pirata los romanos saltaron por la borda y se fueron nadando a toda velocidad, pero se han dejado a un romano que se había quedado dormido en el camarote y como utiliza tapones para que no le molesten, no se ha enterado ni de la alarma ni de los cañones. El capitán quiere hablar con él, pero resulta que es mudo, así que cuando le preguntan sólo hace que dibujar cosas y mover las manos como un loco. Todos intentan averiguar qué quiere decir con estos dibujos.

¿Qué tienes que hacer?

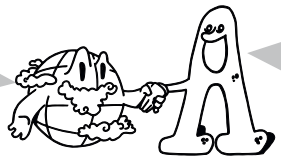
1. Las palabras de los dibujos que vas a utilizar son: **coliseo, calzada, cuadriga, gladiador, acueducto y César.**

2. Escribe con las palabra del dibujo que expresa el marinero una oración de al menos 6 palabras.

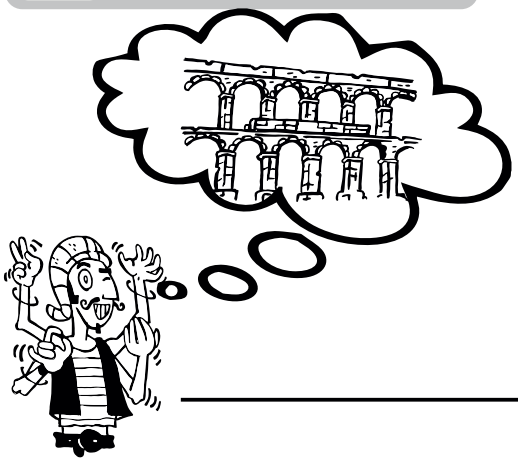
Los soldados romanos iban por la calzada



La época de los romanos

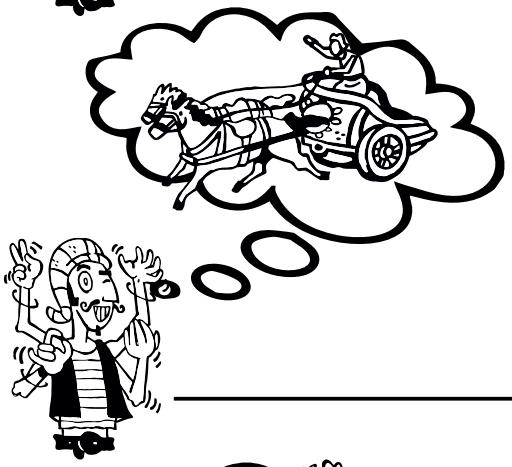


Escribir oraciones de al menos 6 palabras

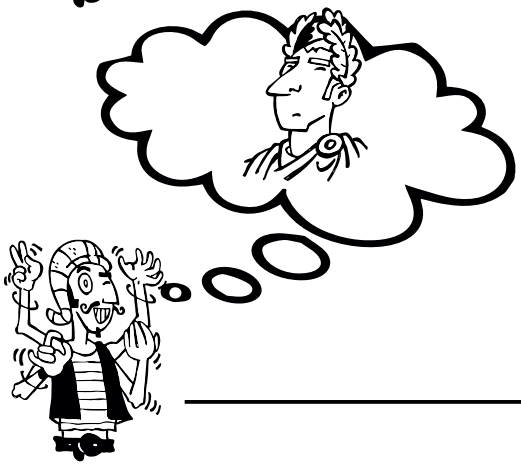


_____

_____

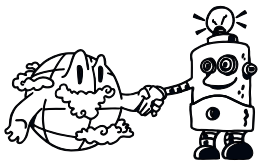


_____



_____

La época de los castillos



Memoria: Unir palabras en una oración

Los piratas deben tener muy buena memoria porque muchos no saben leer y a otros con sus garfios, les resulta difícil escribir lo que tienen que recordar. ¿Cuántos cañones hay? ¿Dónde están? ¿Cuántos soldados? ¿Cuántos sables y trabucos? ¿Cuántos camarotes y dónde?... hay que memorizar muchas cosas y desde luego en una batalla con cañonazos, espadas, peleas y tiburones uno no puede pararse para buscar papel, lápiz, sacapuntas y goma y empezar a apuntar cosas. Es mejor tener buena memoria porque es el mejor sitio donde guardar los secretos, así que ¡¡a desarrollar la memoria!!

¿Qué tienes que hacer?

1. Pinta en el listado las palabras que están relacionadas con la época de los castillos.

2. Subraya las palabras que crees que puedes memorizar. Escribe una historia con esas palabras.

3. Repite esta historia hasta que creas que lo has memorizado. Tapa con una hoja (o con la mano) la historia y las palabras y vuelve a escribirla.

gato, códice, arena, cuerda, ermita, lluvia, plumas, pueblo

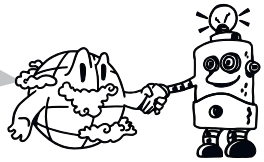
inventa

El gato dejó las plumas en la arena del pueblo.
El pueblo se llama Lluvia y tiene una ermita.

recuerda

El gato dejó las plumas en la arena del pueblo.
El pueblo se llama Lluvia y tiene una ermita.

La época de los castillos.



Memoria. Unir palabras en una historia.

fraile, flor, pozo, catedral, vidriera, triste, agua

inventa

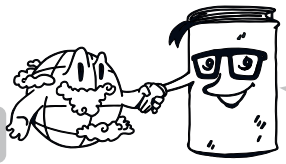
recuerda

monasterio, armadura, foso, torneo, premio, luz, brillo.

inventa

recuerda

Logros a través de la historia

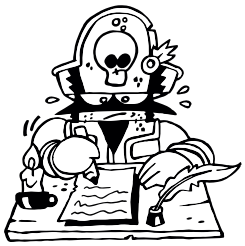


Ponerle un título a un texto

Victoria está explicando un poco de historia, qué logros hemos conseguido. También se ha parado a explicar qué arte es el que debería buscar un pirata pues hay ricos que pagan mucho oro por un buen cuadro, una escultura, una partitura o un instrumento. "¿Qué es el arte?" le ha preguntado a Pulpo que parece despistado. "El arte, el arte es... morirse de frío" ha contestado el bromista de Pulpo.... ¡¡¡Jajaja!!!, todos se ríen.

¿Qué tienes que hacer?

1. Lee el texto.
2. Une cada palabra con su dibujo con una flecha y llévala a la parte ¿? del texto donde debería estar.
3. Escribe el título que le pondrías al texto.



La pintura y la música

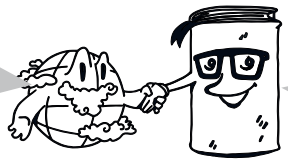
Siempre el hombre ha utilizado el arte para expresarse, pintando primero en las cuevas y luego en los ¿?

En la música también primero mezcló sonidos y luego creó y desarrolló ¿? y cuando apareció el lenguaje inventó las canciones.

instrumentos

cuadros

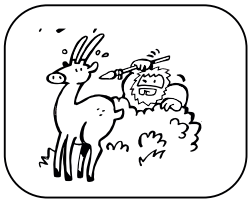
Logros a través de la historia



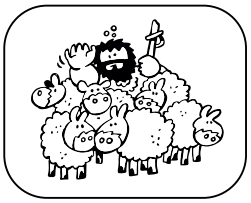
Ponerle un título a un texto

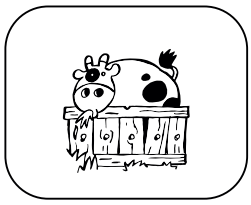
Cuando los hombres cazaban tenían que seguir a los animales porque sin ellos no podían vivir. De los animales conseguían pieles para vestirse y carne para comer. Así que tenían que ir detrás de ellos y no podían quedarse mucho tiempo en un sitio. Cuando apareció la ¿? y la ¿? entonces los hombres podían quedarse mucho tiempo en un sitio, pues ya no necesitaban ¿? . Tenían animales en los ¿? ; como gallinas, cerdos, patos, vacas y podían conseguir carne sin tener que ir a cazar. Además con la agricultura podían comer otras cosas que no fueran carne; como arroz, trigo, guisantes, lentejas... y así pudieron quedarse mucho tiempo en el mismo sitio.

corrales



agricultura

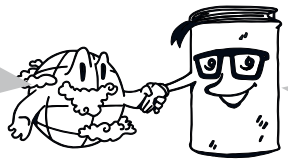




cazar

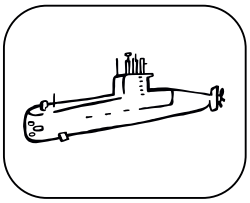
ganadería

Logros a través de la historia



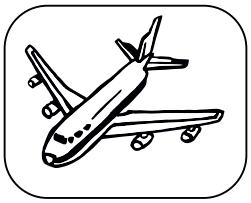
Ponerle un título a un texto

Antes se pensaba que la Tierra, nuestro planeta, era plano y no redondo y lo aguantaba un gigante. Se pensaba que no era bueno lavarse, que las enfermedades se curaban haciendo sacrificios de animales o cantando como los indios. Gracias a la ciencia que lo estudia todo para llegar a la verdad de las cosas, se ha descubierto, por ejemplo, cómo es de verdad el universo, cómo son muchas enfermedades y gracias a la ¿? , cómo curarlas. También gracias a la ¿?, el hombre ha podido llegar a volar con aviones, estudiar el mar con ¿? , o comunicarnos utilizando teléfonos o internet aunque estemos a cientos de kilómetros. La ciencia busca la forma de resolver nuestros problemas. Y como aún hay muchos problemas por resolver, los científicos siempre están ¿?.



submarinos

medicina



aviación

investigando

SI NECESITAS EL SOLUCIONARIO, ¡SÍGUENOS!

1.1

576 > 446
758 > 735
954 < 966

1.2

Son incorrectas:
1ª y 2ª

1ª y 3ª

1.3

1:húmero, pelvis, fémur, tibia
2:cráneo, cúbito, húmero
3:columna vertebral, radio, cúbito, pelvis, fémur, costillas

1.4

tronco:abdominales,
extremidades: radio,
cabeza:ojos
---
articulaciones: rodilla,
músculos:pectorales,
huesos: cúbito.

2.1

689 vegetal y 564 animal
835 vegetal y 717 animal
909 vegetal y 993 animal

2.2

calabaza (s), aceite (e), chorizo (c)
mantequilla (e), cuchara (no es), caqui (s), zumo (s)
manzana (s), cerezas (s), queso (c), col (s)

2.3

(1) 2 : leche y pimientos
(2) 2: berenjena, fresa
(3) 4: donut, magdalena, mejillón, dulces
---
(1) 1: embutido
(2) 4: pera, brócoli, donut, pimientos
(3) 3: mejillón, muslo pollo, gamba
---
(1) 1: fresa
(2) 4: queso, refresco, brócoli, uvas
(3) 3: muslo pollo, hamburguesa, dulces

2.4

dulces, tomates, pollo, ciruelas.
jamón, patatas fritas, pan, leche.
refresco, piruleta, aceite, naranjas, gambas

3.1

12 tiritas, 142 pastillas, 121 jarabes
165 estetoscopios, 132 pinzas, 132 esparadrapos
263 termómetros, 411 muletas, 425 botiquines

3.2

jabón (limpiarse), jirafa, potaje (alimentarse) , gigante
ajedrez, lejía (limpiar), espejo, judías (alimentarse), página, gente
jabalí, garaje, jinete, cojo (dolor), generoso, gimnasia (sano)
juez, joven, jamón (alimentarse), japonés, jeringuilla (curarse), genio

3.3

sí: sí se tacha por no ser saludable.
no: no se tacha por ser saludable.

2 condiciones

sí	sí	no
no	no	no
no	sí	sí
no	no	sí
no	sí	no

3.4

ejercicio: correr...
salud: mucha verdura.../ síntomas:fiebre.../ medicamentos: pomadas...
botiquín: vendas.../ médicos:cirujano.../ enfermedades:gripe...

4.1

insectos

	132	+4	136	140	-10
129	126	123	+3	120	130
132	-2	130	128	126	124

anfibios

	673	-2	671	669	667
651	655	659	-4	663	665
647	643	639	635	631	+8
679	671	663	655	647	639

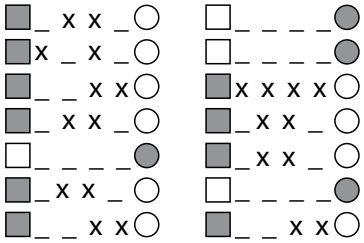
reptiles

	800	+5	805	810	815
842	+7	835	830	825	820
849	856	863	-4	859	855
831	835	839	843	847	851

4.2

iguana (patas, ovíparo, herbívoro)
gorila (patas, vivíparo, herbívoro)
cigüeña (alas, ovíparo, carnívoro)
águila (alas, ovíparo, carnívoro)
guepardo (patas, vivíparo, carnívoro)
pingüino (patas, ovíparo, carnívoro)
canguro (patas, vivíparo, herbívoro)
gato (patas, vivíparo, carnívoro)
besugo (aletas, ovíparo, omnívoro)

4.3



4.4

etiquetas: reptiles, peces de río, vivíparos, anfibios, ovíparos
baúles: peces de río, ovíparos, vivíparos
---
etiquetas: morena, mamíferos, reptiles, peces de mar, dragón
baúles: reptiles: cocodrilo.../ mamíferos: cebra.../
peces de mar: tiburón...
---
etiquetas: felinos, anfibios, leopardo, golondrina, aves
baúles: anfibios: rana.../ felinos: león.../aves: cuervo...

5.1

131= 100 + 20 +10 +1
301= 200 + 100 +1

82= 50 + 20 + 10 + 2
207= 200 + 5 + 2

5.2

raíces: regadera
tallo: pino
hojas: regar
flor: podar
---
ramas: crecer
tronco: manguera
raíces: higuera
frutos: limpiar
hojas: abonar
flores: tierra
---
ramas: vigilar
tronco: azada
raíces: recolectar
frutos: agua
hojas: plantar
flores: abono

5.3

crece / marchita
marchita / marchita
marchita / crece
---
marchita / marchita
marchita / crece
marchita / marchita

5.4

no es lo mismo
sí que es lo mismo
sí que es lo mismo
---
no es lo mismo
sí que es lo mismo
no es lo mismo

6.1

agua
aire
suelo
aire

6.2

mb: escombros, cambios
mp: campo, temperatura
br: fiebre
bl: pueblo
adjetivos: verde, peligrosos,alta, salada.
texto: el de abajo
---
mb: sombra, cambiar
mp: Amparo
br: abrasador
bl: nublado
adjetivos: nublado, grande, abrasador.
texto: los dos primeros

6.4

sí es lo mismo
no es lo mismo
no es lo mismo
---
no es lo mismo
sí es lo mismo
sí es lo mismo

7.2

marea alta: peligro de inundación
poblado-> lleno (sinónimo), vacío (antónimo)
luminoso-> apagado (antónimo), brillante (sinónimo)
tranquilo-> apacible (sinónimo), pacífico (sinónimo)
---
marea baja: no hay peligro de inundación
oscuro-> soleado (antónimo), sombrío (sinónimo)
llano-> plano (sinónimo), inclinado (antónimo)
cristalino-> transparente (sinónimo), sucio (antónimo)

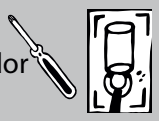
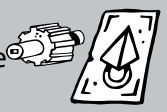
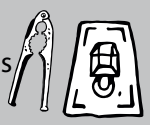
7.3

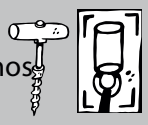
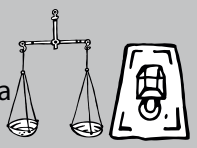
desembocadura: 967524
orilla: 157428
ribera: 102389

7.4

stop / pase
pase / stop
stop / pase

8.1

destornillador  engranaje  cascanueces  abrelatas

cortauñas sacacorchos  balanza  tornillo tijeras

8.2

como
caerá
están
lavé
lloverá
perdió

8.3

1 - 3 - 2 : 354183
1 - 3 - 2 : 248221
3 - 2 - 1 : 2198438
3 - 2 - 1 :46543243

8.4

dibujo: derecha
palabra principal: arado
¿Qué se dice sobre él? que tiene varias formas, que muchos animales pueden tirar de él y que permitió que se plantara más y por lo tanto hubiera menos hambre
---
dibujo: derecha
palabra principal: telégrafo
¿Qué se dice sobre él? que está conectado por cable, que fue el primer invento que permitió comunicar a dos personas en distinto lugar, la gente lo utilizaba para comunicarse
---
dibujo: izquierda
palabra principal: máquina de vapor
¿Qué se dice sobre ella? fue un gran invento, hacía el trabajo de varios hombres sin cansarse, el tren la utilizaba.
---
dibujo: derecha
palabra principal: medicinas
¿Qué se dice sobre ellas? Antes moría mucha gente porque no habían, su descubrimiento permite vivir más tiempo, hay muchas clases y se venden en farmacias.

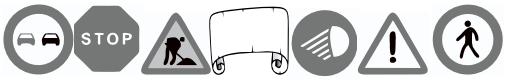
9.1

papelería: gasto 54, te quedarán 18
carnicería: gasto 55, te quedarán 8
ferretería: gasto 71, te quedarán 9
---
juguetería: gasto 62, te quedarán 8
tienda de animales: gasto 84, te quedarán 9
panadería: gasto 34, te quedarán 7

9.2

la / hinchada / ambulatorio
los / las / iglesias
ese / rojo / calzada
ese / blanco / comisaría

9.3



ruedas, coche, volante / zapatos, calcetines, pie, dedos

acera, semáforo, calle / tambor, pito, flauta

9.4

palabras importantes: la suciedad
oración más importante:
La suciedad en las calles es peligrosa
---
palabras importantes: Las señales de tráfico
Oración más importante:
Las señales de tráfico evitan accidentes.

10.1

electricista: 64 m / 25 m
albañil: 91 kg / 19 kg
jardinero: 83 l / 56 l
sastre: 82m / 69 m

10.2

llegan /seguridad
tienen / servicios sociales
ayuda / seguridad
van / educación
detienen / seguridad
lleva / sanidad

10.3

plástico y pintura->fábrica juguetera->
muñecas -> juguetería /
cables, pantallas...->fábrica tecnológica->
televisores->tienda
---
cerdos->matadero-> embutidos-> carnicería
harina->panificadora -> pan -> panadería

10.4

palabras importantes: Trabajar es importante
título: Trabajar es importante por muchas cosas
---
palabras importantes: Trabajos en contacto con la naturaleza
título: Los trabajos en la naturaleza pueden ser en el campo, en el mar o en las minas
---
palabras importantes: Máquinas y herramientas
título: Algunas profesiones utilizan máquinas para convertir unas cosas en otras
---
palabras importantes: Ayudar
título: Algunas profesiones se dedican a ayudar a otros

11.1

Hay 4 cm, el doble (8), el triple (12)
doble: Europa (64)
triple: Antártida (96)

Hay 9 cm, el doble (18), el triple (27)
doble: Asia (96)
triple: América del Sur (144)

11.2

verano, julio: Abrimos ventanas y enchufamos ventiladores
primavera, mayo: En el campo hay muchas flores
invierno, enero: Encendemos estufas y utilizamos las mantas
verano, agosto: Comemos helados y sacamos los bañadores
otoño, octubre: Caen las hojas de los árboles

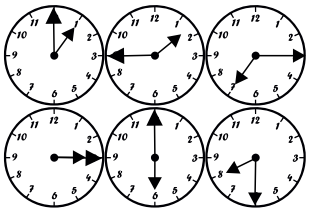
11.3

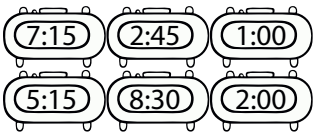
1, 3, 6 : El satélite se mueve
3, 6, 7: El calor del Sol calienta la Tierra

11.4

luna llena , cuarto menguante, luna nueva, cuarto creciente
día y la noche, rotación, traslación, estaciones

12.1





12.2

gladiador / acueducto / coliseo / cuadriga / César

12.3

fraile, catedral, vidriera
monasterio, armadura, foso, torneo

12.4

ejemplo título:" La ganadería y la agricultura"
ganadería, agricultura, cazar, corrales.
---
ejemplo título:"La ciencia "
medicina, aviación, submarinos, investigando