

SEMANA DEL 20 al 24 DE ABRIL

TAREAS DE APOYO LENGUA Y MATEMÁTICAS 2º PRIMARIA

ACTIVIDADES DE AMPLIACIÓN NIVEL 1º FINAL DOCUMENTO

¡Empezamos! Buena Semana ;)

PARA EL LUNES (NIVEL 5 AÑOS)

Lectura:

aprendealeer 1 (lectura)

<https://apps.apple.com/es/app/aprender-a-leer-1-con-grin/id932280561>

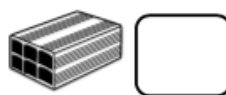
Matemáticas:

Comparar nº mayor – menor 1 al 10

<https://es.ixl.com/math/infantil/comparar-dos-números-hasta-10>

¿Por qué sílaba empieza?

Escribe la sílaba adecuada en cada recuadro y repasa el trazo de las letras



a



pa



ma



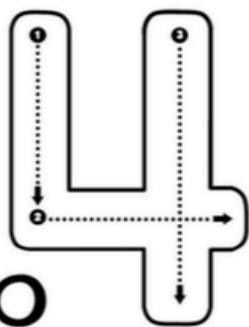
la



sa

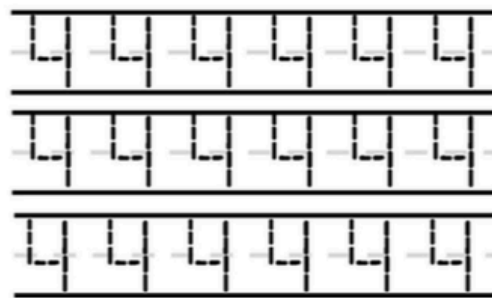


Traza

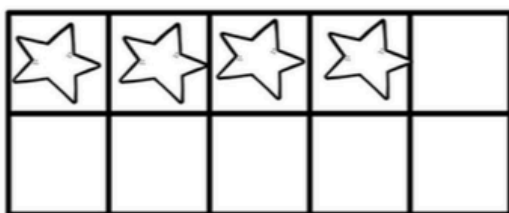


Cuatro

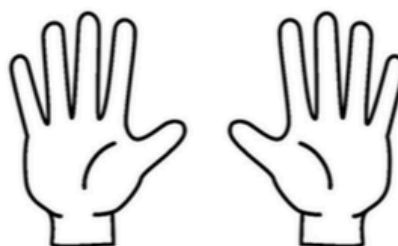
Remarca



Cuenta



Colorea 4



Traza

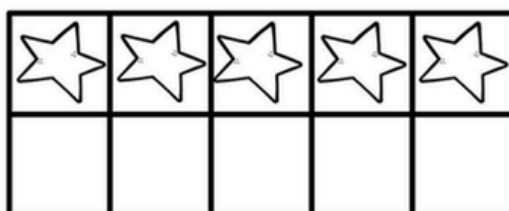


Cinco

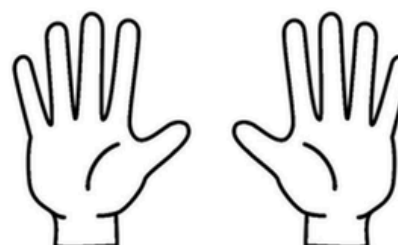
Remarca



Cuenta



Colorea 5



MARTES:

caligrafía infantil (Aprender a escribir 3 a 6 años)

IPHONE:

<https://apps.apple.com/do/app/aprender-escribir-en-preescolar-niños-3-6-años-caligraf%C3%ADa/id933156696>

ANDROID:

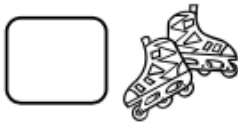
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.appndroide.aprenderaleeryescribir&hl=es>

ordenar nº hasta el 10:

<https://es.ixl.com/math/infantil/ordenar-los-números-hasta-10>

¿Por qué sílaba empieza?

Escribe la sílaba adecuada en cada recuadro y repasa el trazo de las letras



a



pa



ma



la



sa



Traza

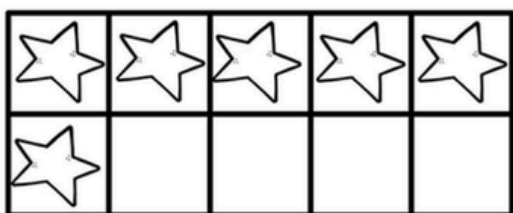
Seis



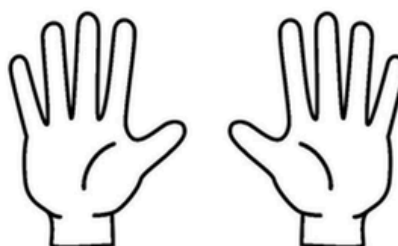
Remarca



Cuenta



Colorea 6

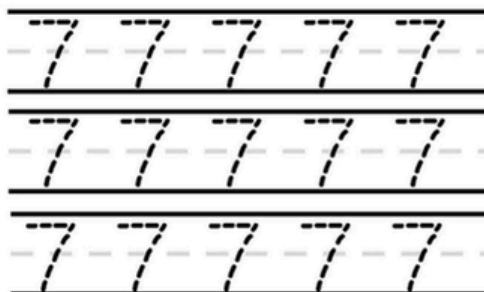


Traza

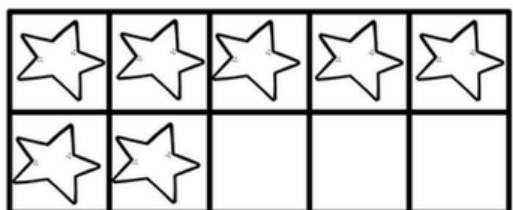
Siete



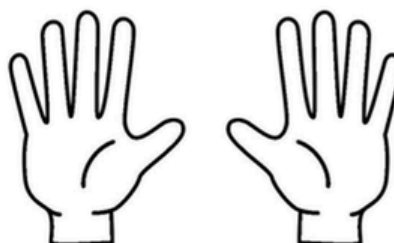
Remarca



Cuenta



Colorea 7



MIÉRCOLES

Lectura:

aprendealeer 1 (lectura)

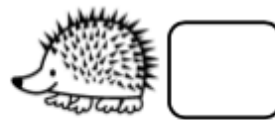
<https://apps.apple.com/es/app/aprender-a-leer-1-con-grin/id932280561>

Sumas hasta 10

<https://www.cokitos.com/sopa-de-sumas/play/>

¿Por qué sílaba empieza?

Escribe la sílaba adecuada en cada recuadro y repasa el trazo de las letras



e



ne



me

le

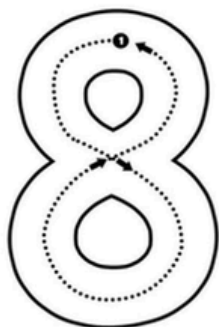


se

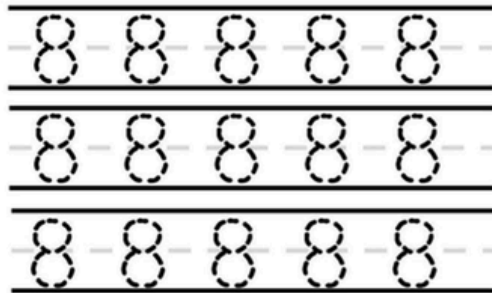


Traza

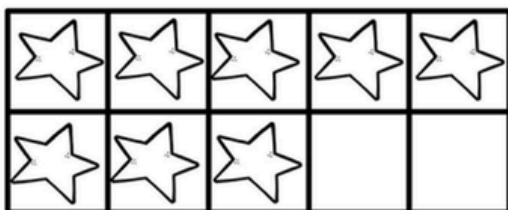
Ocho



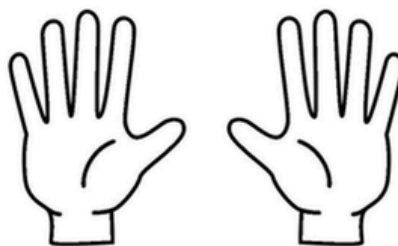
Remarca



Cuenta



Colorea 8

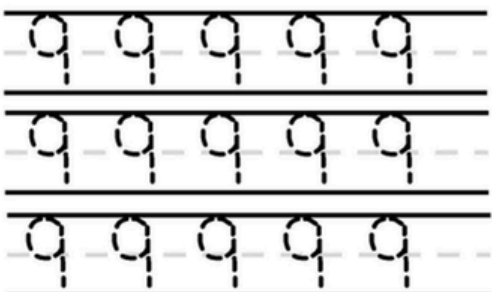


Traza

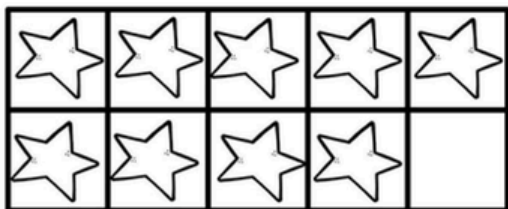
Nueve



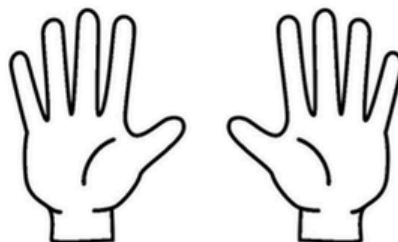
Remarca



Cuenta



Colorea 9



JUEVES

caligrafía infantil (Aprender a escribir 3 a 6 años)

<https://apps.apple.com/do/app/aprender-escribir-en-preescolar-niños-3-6-años-caligraf%C3%ADa/id933156696>

Matemáticas:

Contar hasta el 20:

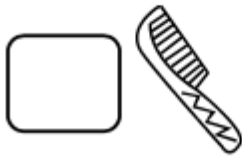
Aprende: <https://www.youtube.com/watch?v=3ESgdNuLN34>

Juega:

<https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/matematicas/contar-aprender-numeros>

¿Por qué sílaba empieza?

Escribe la sílaba adecuada en cada recuadro y repasa el trazo de las letras



e



pe



me



le



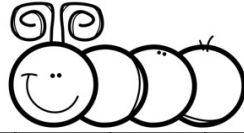
se





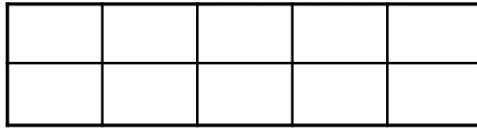
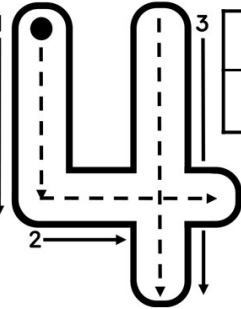
4 4 4 4 4 4 4 4 4 4

cuatro cuatro cuatro cuatro



$$2 + 2 = \square$$

$$3 + 1 = \square$$



Traza, calcula y completa

Imágenes
Educativas.com



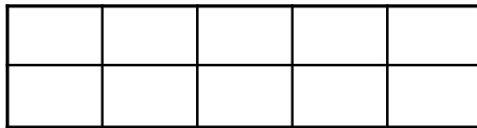
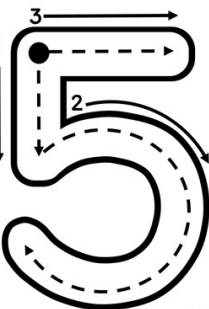
5 5 5 5 5 5 5 5 5 5

cinco cinco cinco cinco cinco



$$3 + 2 = \square$$

$$4 + 1 = \square$$



Traza, calcula y completa

Imágenes
Educativas.com

Viernes:

Lengua:

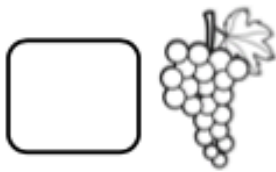
Lectura paso a paso

<https://apps.apple.com/es/app/lee-paso-a-paso/id553563428>

Matemáticas: <https://matecitos.com/juegos-1-primaria/num-numeros-1-al-10-1-primaria-juegos/numeros-1-al-10-juego-primaria-2#popup>

¿Por qué sílaba empieza?

Escribe la sílaba adecuada en cada recuadro y repasa el trazo de las letras



u



pu



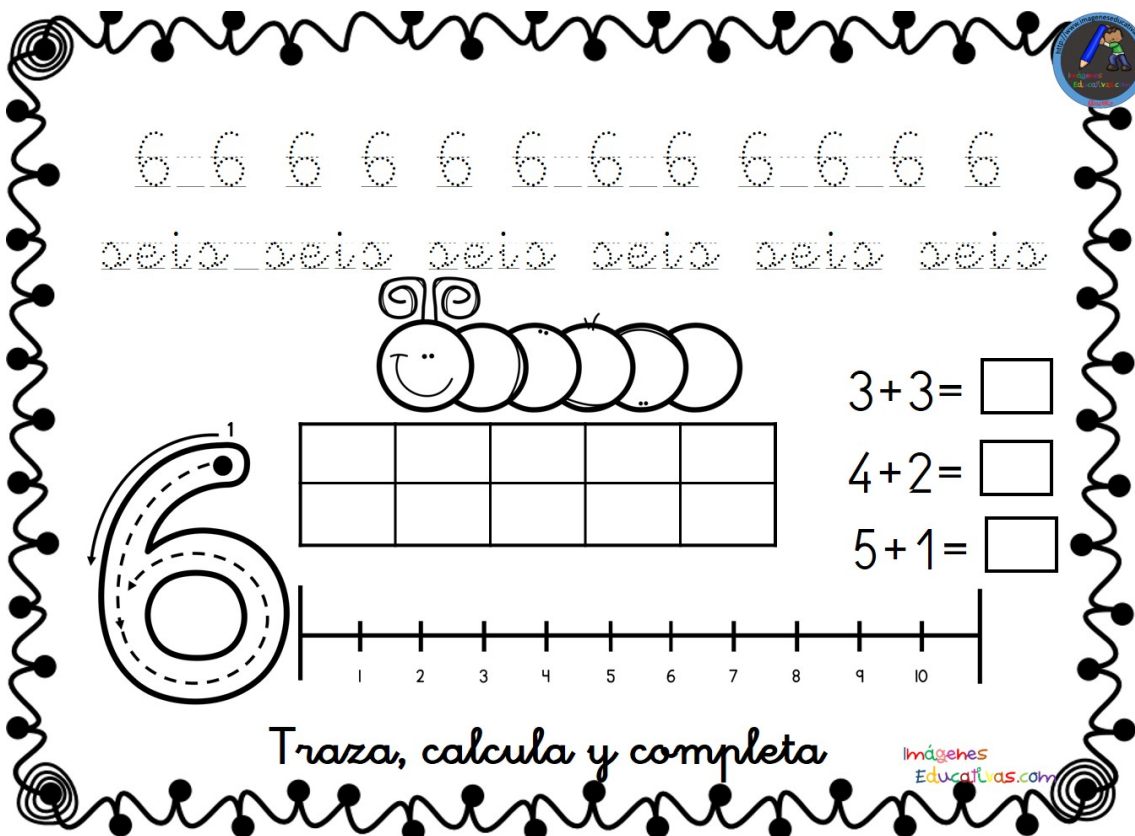
mu

lu



su





6 6 6 6 6 6 6 6 6 6

seis seis seis seis seis seis




3+3=

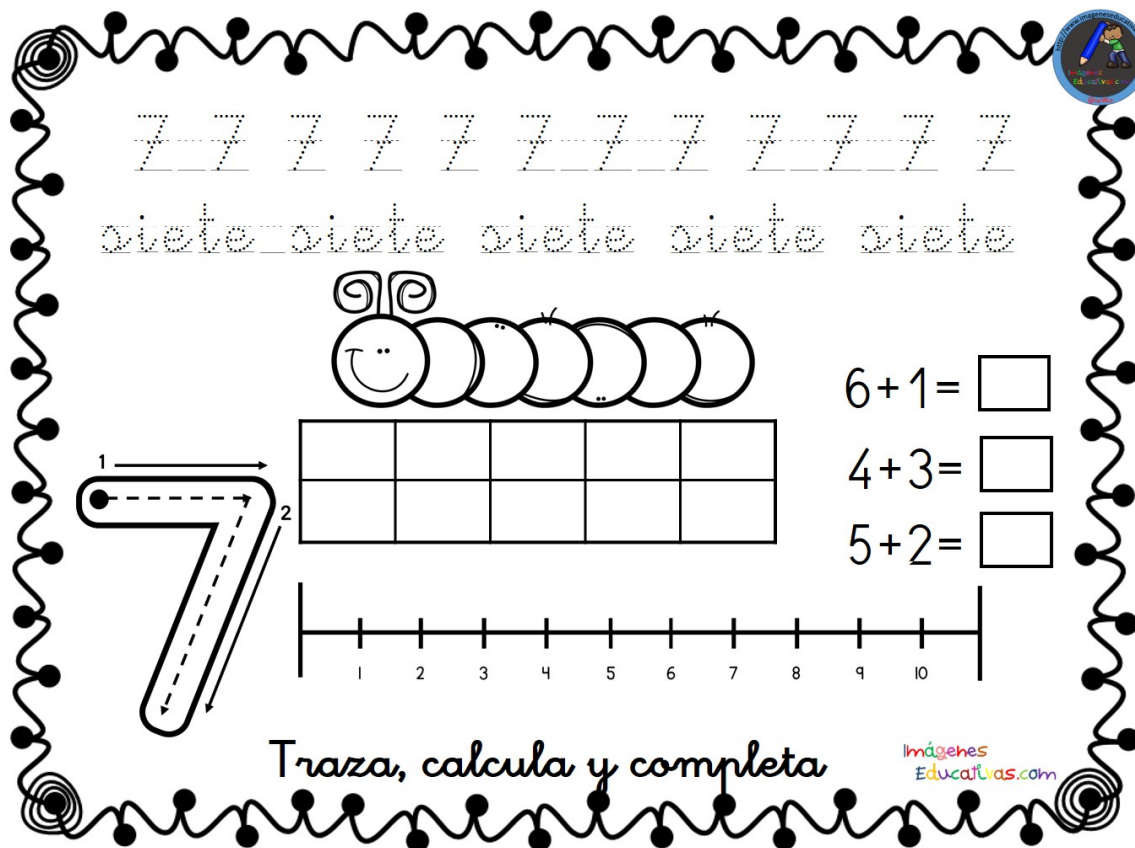
4+2=

5+1=



Traza, calcula y completa

Imágenes Educativas.com



7 7 7 7 7 7 7 7 7 7

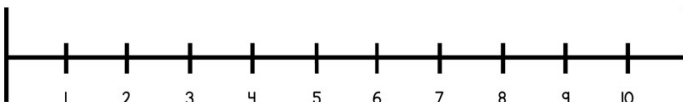
siete siete siete siete siete




6+1=

4+3=

5+2=



Traza, calcula y completa

Imágenes Educativas.com

Una animada fiesta

La princesa va a una fiesta al palacio de las hadas y en su pelo resplandece una corona de plata.

Lleva zapatos brillantes, vestido de blanca seda y una sonrisa radiante como un sol de primavera.

Blanca está muy animada, ¡sale a bailar la primera! y el amable rey Cipriano acompaña a la princesa.



1 ¿Cómo se llaman? Completa.

La princesa se llama

El rey

2 ¿Quién salió a bailar primero? Marca.

☐ El rey.

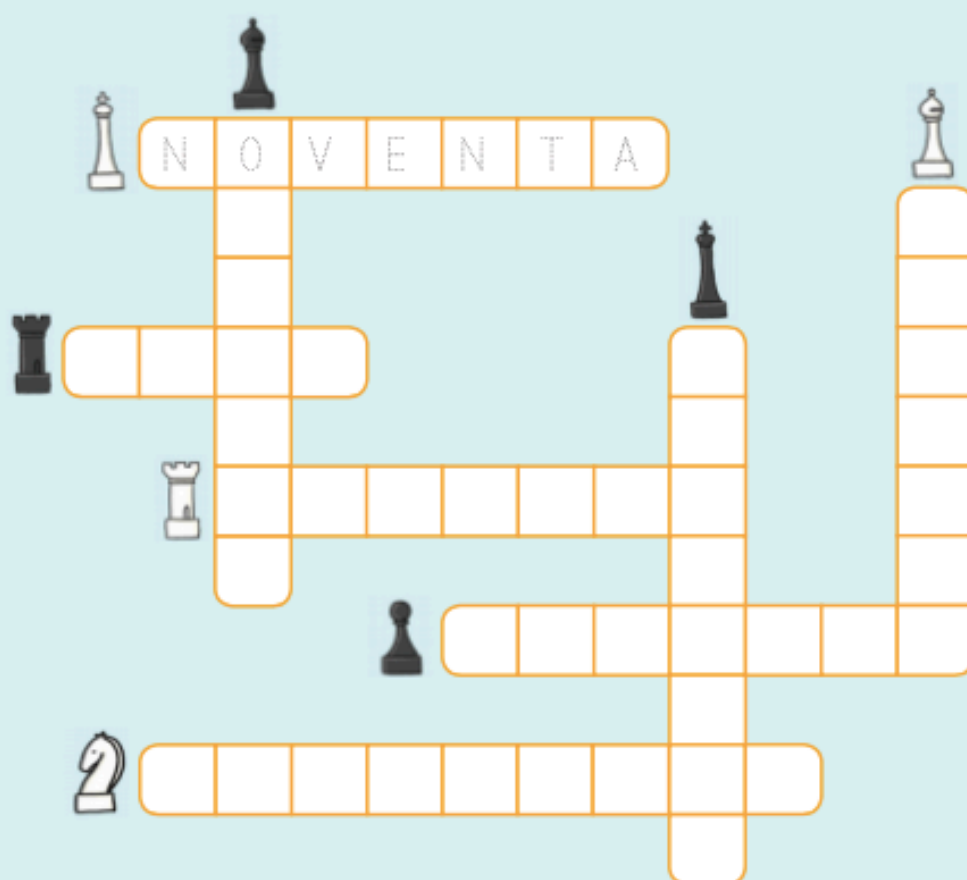
☐ Un hada.

☐ La princesa.

Resuelvo un crucigrama

1 Completa el crucigrama y escribe las decenas que faltan.

 ➤ 90	 ➤ 50	 ➤ 30	 ➤ 70
 ➤	 ➤	 ➤	 ➤





cla cli cle clo chu

- 1 Rodea y copia las palabras con **cl**.

ciclón

caracol

clima

colmena

teclado

colchón

ancla

alcalde

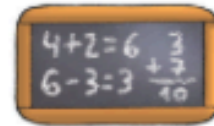
cl



- 2 Elige, completa y copia.



clarinete



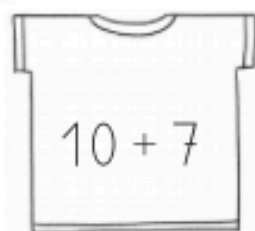
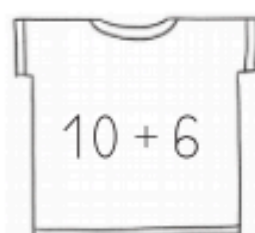
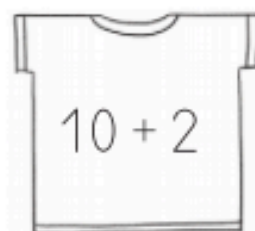
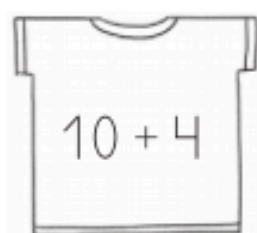
cálculo

Cloti va a clase de

- 3 Busca tres palabras con **cl** y escríbelas.

L	C	L	A	V	E	L	T	P
B	E	T	E	C	L	A	I	N
P	C	A	L	D	O	A	G	I
L	C	H	I	C	L	E	J	O

- 1 Lee los números y colorea del mismo color las prendas que correspondan.



Una plaga de roedores

Hace mucho tiempo, en un pueblo, hubo una terrible plaga de roedores. Las casas, las calles, las plazas... ¡Todo estaba lleno de estos molestos animalitos!

Para solucionar el problema, un viejo sabio ordenó a sus vecinos colocar sobre el río unas tablas que sirvieran de puente.

Hecho esto, el anciano pronunció unas palabras mágicas e, inmediatamente, los roedores salieron de la ciudad por el puente recién fabricado.

Cuando pasaron todos, los vecinos retiraron las tablas y... ¡así se libraron de los roedores!



1 ¿De qué era la plaga?

Rodea.



2 ¿Quién ideó el plan para echar a los roedores?
