



## QUÈ PODEM FER DURANT AQUESTS DIES?

En el següent document trobareu propostes per a que els nens i nenes facin des de casa; des de jocs en família fins a activitats més individuals i autònomes; però totes elles amb un valor pedagògic important, i adaptades a les seves edats. Us animem a seguir-les!!

	ORIENTACIONS ACTIVITATS EXEMPLES I MODELS
ÀREA I NIVELL	Lengua castellana, matemáticas y plástica (interdisciplinar)  3r de Primària.
QUÈ TREBALLEM?	Comprensión lectora, expresión escrita, la resta llevando (matemáticas) y la expresión artística.
COM HO FEM?	<b>El Cuento de la Resta Llevando</b> 1. Lee con atención el cuento de la resta llevando: (74 - 28 = ?) <ol style="list-style-type: none"><li>1. <i>Un día el número 4 vió como el número 8 jugaba en su patio y le preguntó si quería subir a jugar con él.</i></li><li>2. <i>El número 8 lo miró con cara de asomo y le dijo:</i> - <i>¿Yo, jugar con un número tan pequeño como tú? Ni pensarlo!</i></li><li>3. <i>El 4 se puso a llorar pero recordó que su mamá le había dicho que llorando no se solucionan los problemas, así que se puso a pensar y pronto tuvo una idea.</i></li><li>4. <i>Se puso un disfraz de 1 delante y así parecía mucho más mayor. Ahora era un 14!</i></li><li>5. <i>Entonces volvió a salir al balcón y le dijo al 8:</i> - <i>Mira, ahora soy mayor que tú... ¿Quieres jugar conmigo, ahora?</i> - <i>Vaya que sí! Ahora sí quiero subir.</i></li><li>6. <i>El 8 salió de su casa y empezó a subir por las escaleras. En total subió 6 pisos!</i></li><li>7. <i>Cuando ya se hizo tarde el 8 volvió a su casa, y como el 4 no sabía qué hacer con el disfraz lo tiró por la ventana, y fué a parar al patio del vecino de abajo.</i></li></ol>



	<p>8. <i>¡Cuando el 3 lo vió se puso súper contento! ¿Sabéis por qué? Pues porque éste hacía colección de disfraces... y ya tenía 3, y con el que le había caído 4.</i></p> <p>9. <i>¿Cuántas creéis que le faltarán para tener 7, como su vecino de arriba?... ¡3, sí!</i></p> <p>10. <i>¡Y ha hemos aprendido a restar! ¡Ahora sólo falta practicar!</i></p> <p>2. Crea tu propio cuento, ¡con una resta inventada por ti! Si lo prefieres puedes usar ésta: (63 - 25 = ?):</p> <p>a) Coje 3 folios blancos y dóblalos por la mitad, para conseguir tener un “mini-libro”. Puedes poner un par de grapas en el lateral de la derecha para que no se suelten las hojas.</p> <p>b) Inventa una portada bien chula para tu cuento.</p> <p>c) En cada una de las hojas reescribe tu historia usando la que te hemos proporcionado como modelo. Fíjate en que la historia tiene números, cada uno de ellos corresponde a una página. Escribe el texto en la parte inferior de las páginas, reservando el espacio superior para hacer un dibujo que ilustre lo que está escrito.</p> <p>d) Haz un dibujo para cada una de las páginas.</p> <p>e) Colorea los dibujos.</p> <p><b>¡ATENCIÓN! Éste es un trabajo laborioso, tómate tu tiempo e intenta hacerlo lo más bonito posible. :)</b></p> <p><b>¡Esperamos que disfrutes mucho de tu cuento!</b></p>
MATERIAL	folios, lápiz, lápices de colores, rotuladores...
TEMPS	4 horas.
IMATGE O VIDEO, SI S'ESCAU	Inspírate: <a href="https://www.slideshare.net/VEAA/conte-de-la-resta-portant-ne">https://www.slideshare.net/VEAA/conte-de-la-resta-portant-ne</a>



Generalitat de Catalunya  
Departament d'Educació  
Escola Josep Manuel Peramàs  
[www.escolaperamas.com](http://www.escolaperamas.com)  
email: [a8020917@xtec.cat](mailto:a8020917@xtec.cat)

	ORIENTACIONS ACTIVITATS EXEMPLES I MODELS
ÀREA I NIVELL	Llengua catalana ( <b>Aula d'Atenció a la Diversitat</b> )  3r primària
QUÈ TREBALLEM?	Com s'escriu? Com es pronuncia? (Iniciació) Numeració
COM HO FEM?	Entra en el link de la pàgina web i seguïu les instruccions.
MATERIAL	Enllaç a la pàgina web: <a href="https://clic.xtec.cat/gali/">https://clic.xtec.cat/gali/</a> Apartats: Com s'escriu? Com es pronuncia?, Unitats i desenes.
TEMPS	El que duri el bloc amb totes les pantalles a fer.
IMATGE O VIDEO, SI S'ESCAU	



Generalitat de Catalunya  
Departament d'Educació  
Escola Josep Manuel Peramàs  
[www.escolaperamas.com](http://www.escolaperamas.com)  
email: [a8020917@xtec.cat](mailto:a8020917@xtec.cat)

	ORIENTACIONS ACTIVITATS EXEMPLES I MODELS
ÀREA I NIVELL	Educació Física 3r.
QUÈ TREBALLEM?	Coordinació global i habilitats motrius.
COM HO FEM?	Mireu el vídeo clicant al linc de MATERIAL i intenteu realitzar els reptes que us proposa. Podeu enviar vídeos o fotos vostres realitzant els reptes al correu: <a href="mailto:primer@escolaperamas.com">primer@escolaperamas.com</a> posant a l'assumpte: "Reptes EF i el vostre nom (alumne). Espero els vostres vídeos!



MATERIAL

	1	2	3	4	5	6
1	15 sentadillas 	30" de skipping en el sitio 	20 botes seguidos con pelota pequeña o de tenis 	100 pasos por tu casa 		20 toques con la cabeza a un globo. 
2	20 sentadillas 	45" de skipping en el sitio 	5 toques seguidos al rollo de papel higiénico 	200 pasos por tu casa 	20" de plancha (ejercicio abdominal) 	Gana un pulso a tu rival 
3	7 zancadas con cada pierna 	30" de talones al glúteo en el sitio 		300 pasos por tu casa 	15" por cada lado de plancha lateral 	+ 2 puntos
4	10 zancadas con cada pierna 	45" de talones al glúteo en el sitio 	10 toques con raqueta de bádminton o similar 	- 2 puntos	10 elevaciones de cadera 	15" equilibrio a la pata coja 
5			45" de saltos abriendo y cerrando brazos 	1' de baile libre 		3 toques seguidos al rollo de papel higiénico 
6	30" equilibrio a la pata coja 		Gana un pulso a tu rival 	2' de baile libre 	30" de saltos abriendo y cerrando brazos 	



## LAS REGLAS DEL JUEGO

- **Material necesario:** Un dado y lápices de colores diferentes (Uno por cada jugador).
- **De uno a cuatro jugadores.**
- **Lanza tu dado dos veces:** el primer número corresponde a la fila horizontal (Amarillo) y el segundo número a la vertical (Azul). Busca la casilla en la que coinciden para saber el reto físico que tus rivales (o tú, si juegas sólo) deben que superar para tachar dicha casilla.
- **La casilla con el reto superado se tachará con el lápiz de color correspondiente a los jugadores que la acaban de superar. Si superas el reto sumarás 1 punto si no no sumas nada.**
- **Aunque se supere el reto el turno pasará al siguiente jugador.**
- **El jugador que más puntos acumule al final de 10 rondas será el vencedor. Si hay empate ganan varios.**

## LOS RETOS DE LAS CASILLAS

- **Para saber cómo realizar los movimientos de cada reto pincha sobre este enlace de youtube: [https://youtu.be/BMIEOA\\_RwQg](https://youtu.be/BMIEOA_RwQg) y mira el video y dale un "me gusta" en la página, así sabré quién ha jugado.**



- **Inventa un reto para tus rivales.**



- **Tira otra vez.**



- **Descansa y bebe agua.**



- **Elige el reto del tablero que harán tus rivales.**

TEMPS

30 minuts

IMATGE O  
VIDEO