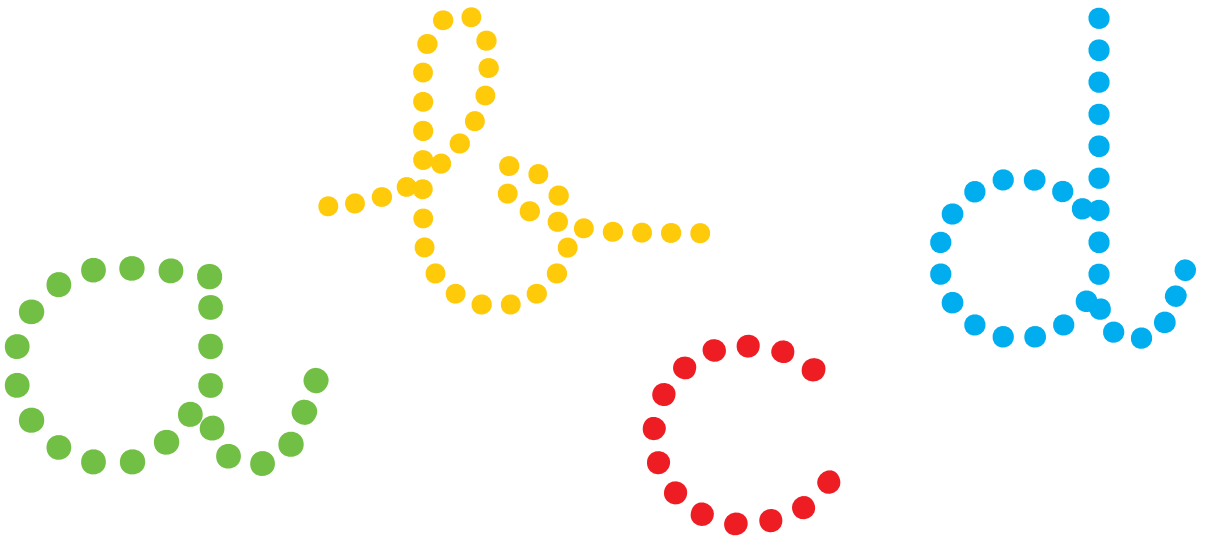


Ortografía

CUADERNO



**Direccionalidad. Grafismos.
Grafías de vocales.**

Contenido de la colección

1.º ciclo

1.º

2.º

1.- Direccionalidad. Grafismos. Grafías de vocales.

2.- Grafismos. Grafía de vocales. Consonantes: m, n, ñ, r, c.

3.- Consonantes: s, v, z.

4.- Consonantes: t, d, l.

5.- Consonantes: ll, h, b, k.

6.- Consonantes: j, p, y.

7.- Consonantes: g, q, f.

8.- Mayúsculas: vocales. Mayúsculas: J, B, C, V, G, D, Q.

9.- Mayúsculas: P, R, S, L, H, M, N, T, Z, F, K.

10.- Grupos consonánticos: br, bl, cr, cl, tr, pr, pl, fr, fl.

11.- Grupos consonánticos: gr, gl, tl, dr.

Sonidos: c, z, q; r, rr; y, ll

12.- Sonidos: g, j; m antes de p y b.

Palabras terminadas en: -d, -des; -z, -ces. Güe, güi.

2.º ciclo

3.º

4.º

13.- B (bl, br, bu, bur, bus), C, Z, Q, G, J. Güe, güi.

14.- B, J, H. Homófonas de H, B y V.

15.- G, H. Homófonas de H. Signos de ¡! e ¿?.

16.- Agudas, llanas y esdrújulas. H y B. Tilde en palabras agudas.

17.- Tilde en palabras llanas. La diéresis.

18.- Tilde en palabras esdrújulas. Ll, Y, V. H en el verbo haber.

3.º ciclo

5.º

6.º

19.- H intercalada. B/V. Tilde diacrítica. Diptongo. Hiato.

20.- H, V, B y J.

21.- B y V. Tilde diacrítica. H y G.

22.- El punto, la coma y los dos puntos. Ll, Y, J. D y Z final.

23.- H, G; R, RR; D y Z final. Signos de ¡! e ¿?.

24.- X, B, V, CC y H.

Ilustración • Antonio Perera Fotomecánica • Copion Impresión • Brosmac

ISBN Cuaderno: 978-84-92795-00-0 • Depósito Legal:

© EQUIPO ALBA

© DYLAR Ediciones

<http://www.dylar.es>

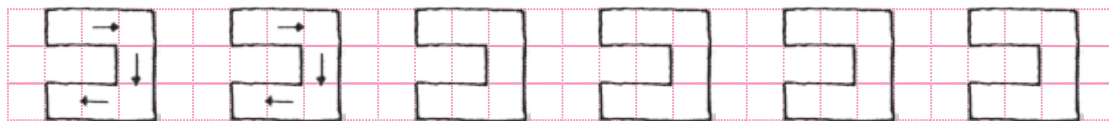
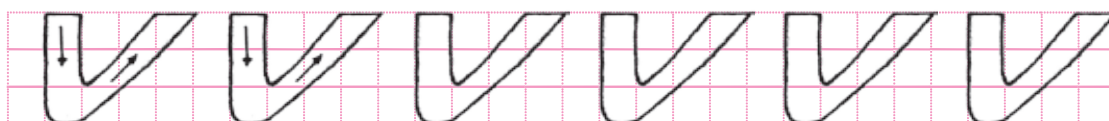
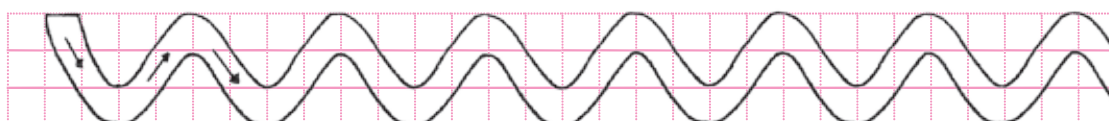
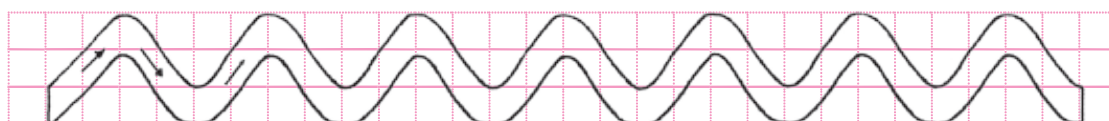
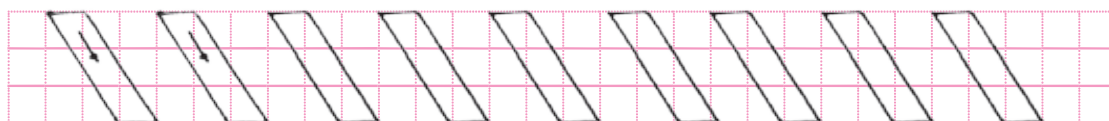
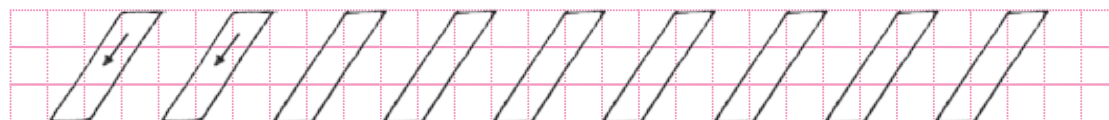
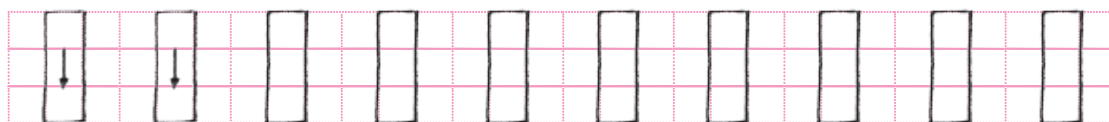
Tel.: 902 44 44 13

E-mail: dylar@dylar.es

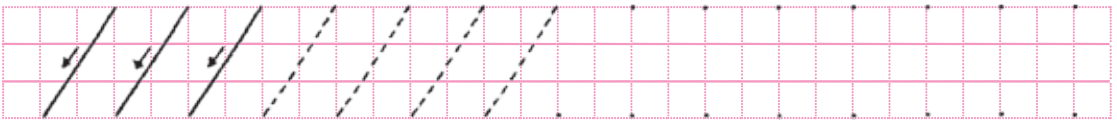
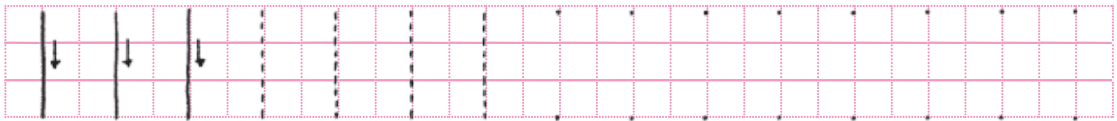
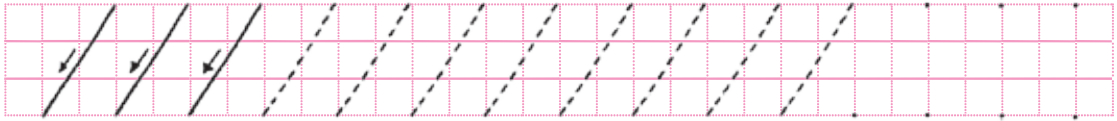
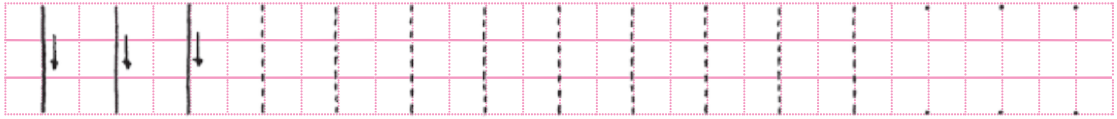
1 Lleva los coches hasta la meta sin que se choquen.



2 Colorea las figuras, siguiendo las flechas.



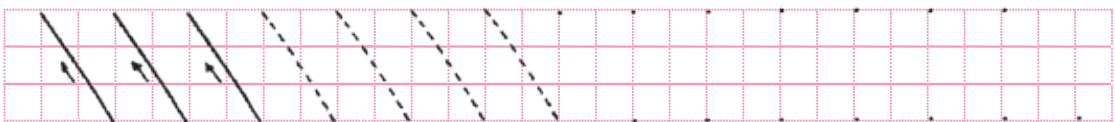
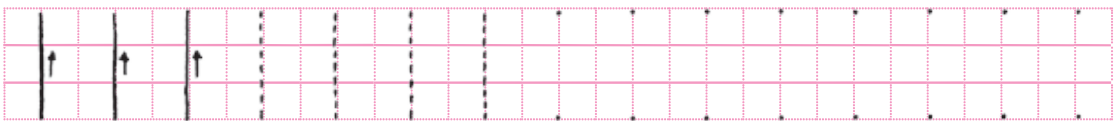
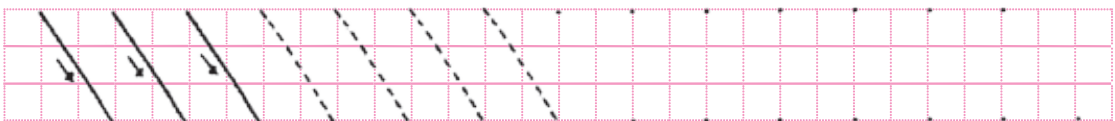
3 Continúa los trazos.



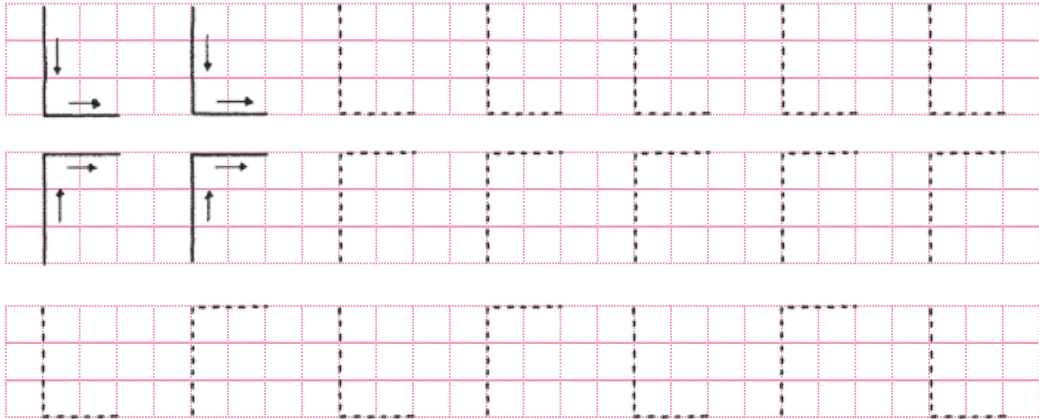
4 Colorea la culebra.



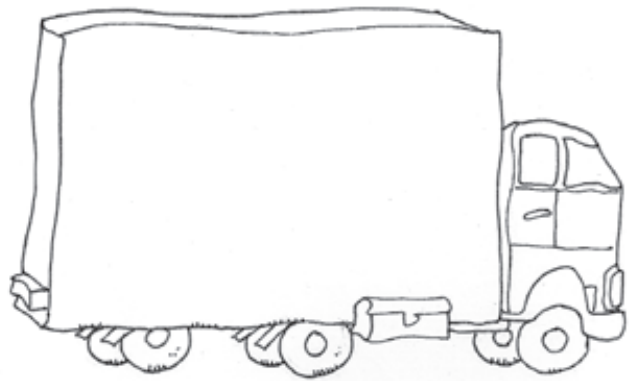
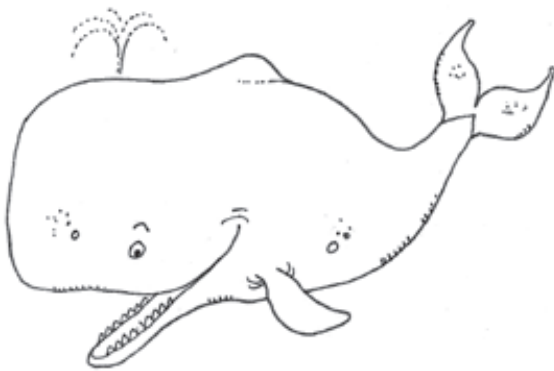
5 Continúa los trazos.



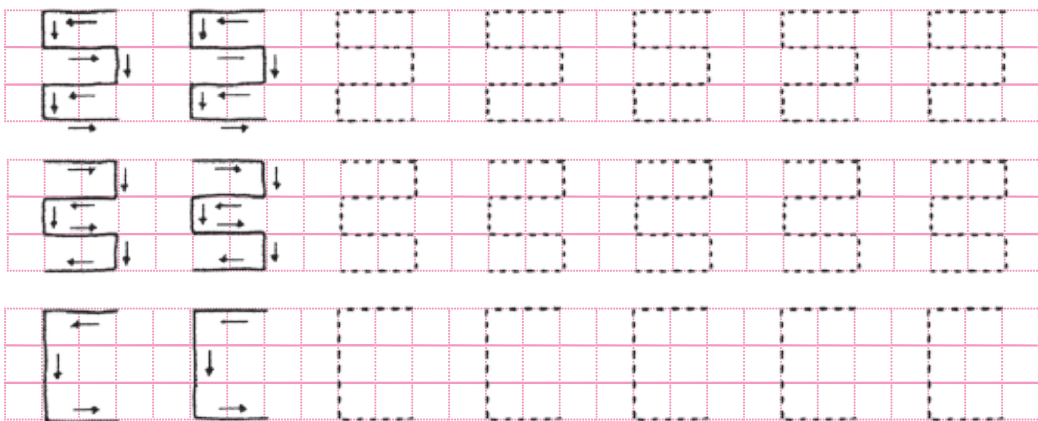
6 Continúa los trazos.



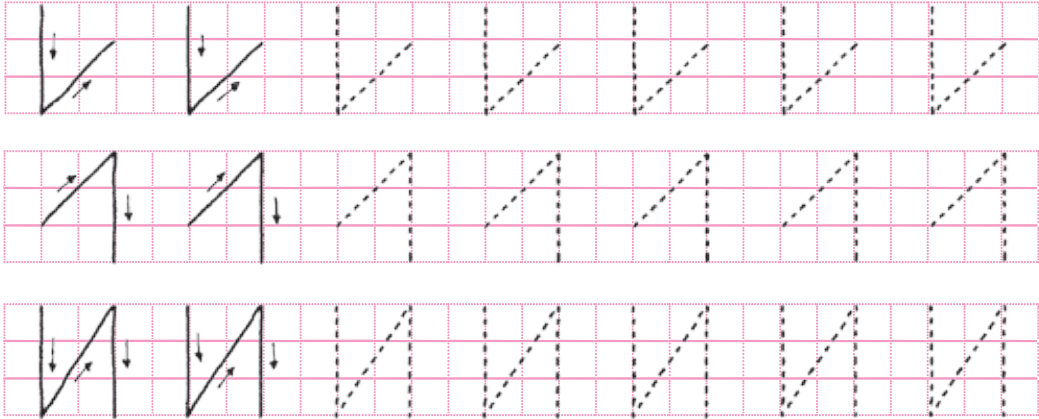
7 Pinta sin salirte de la línea.



8 Continúa los trazos.



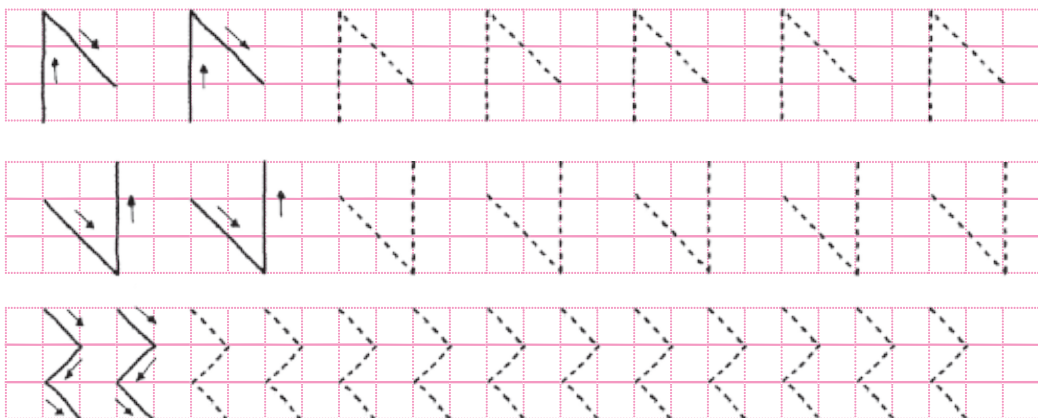
9 Continúa los trazos.



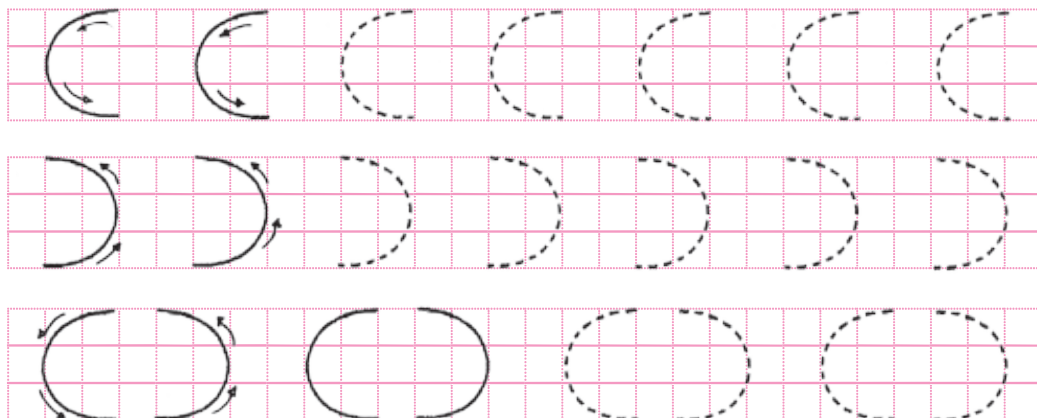
10 Dibuja un árbol a la derecha y un coche a la izquierda del ciclista.



11 Continúa los trazos.



12 Continúa los trazos.



13 Pinta el gato de la derecha de azul y el zapato de la izquierda de verde.



14 Continúa los trazos.

