

Ciencias Sociales de 3º de Primaria: ejercicios con soluciones

27 ejercicios con la solución explicada paso a paso, y la teoría de los 10 temas que trae esta selección.

Lo que vas a practicar

Vivir con los demás: las normas · Distinguir un derecho de un deber y ver cuándo una frase sirve de norma (ejercicios 1, 2, 3)

Lo que hace falta y lo que apetece · Separar una necesidad de un deseo y leer lo que promete un anuncio (ejercicios 4, 5, 6)

Ir por la calle sin peligro · Decidir por dónde se anda, por dónde se cruza y a qué luz se obedece (ejercicios 7, 8, 9)

Orientarse: norte, sur, este y oeste · Usar los cuatro puntos cardinales de pie, sin ningún dibujo (ejercicios 10, 11, 12)

Los planos y los mapas · Qué es un plano, qué es un mapa y qué se ve desde arriba (solo teoría)

El día y la noche · Razonar con las dos mitades de la Tierra: la alumbrada y la oscura (ejercicios 13, 14, 15)

El año, los meses y las estaciones · Distinguir los dos movimientos de la Tierra y ver qué cambia en cada estación (ejercicios 16, 17, 18)

Antes y ahora: la vida cambia · Emparejar objetos de antes y de ahora y separar lo antiguo de lo moderno (ejercicios 19, 20, 21)

De dónde se sabe lo que pasó · Distinguir un resto, un documento y un testimonio, y repartir lo que llega a un museo (ejercicios 22, 23, 24)

Ordenar el pasado: antes, después y a la vez · Poner hechos en orden y ver cuándo dos pasaron a la vez (ejercicios 25, 26, 27)

Material propio de solucionario.es. Los enunciados y las soluciones están escritos por nosotros. La versión al día, con más ejercicios y de todos los cursos, está siempre en:

solucionario.es

Lo que trabaja esta página, y lo que es de otro curso. Dentro van: las **normas** y los acuerdos de un grupo · elegir entre lo que hace falta y lo que apetece · andar por la calle sin peligro · **orientarse** con el norte, el sur, el este y el oeste · el día y la noche · el año con sus **cuatro estaciones** · lo **antiguo** y lo moderno · de dónde se sabe lo que pasó · y poner tres hechos en orden. Uno de los diez temas, **los planos y los mapas**, trae **solamente su recordatorio y ningún ejercicio**: para trabajar un plano hay que tenerlo delante dibujado, y estas páginas no llevan dibujos. Tampoco llevan fotos ni mapas, así que todo se resuelve leyendo. Las cantidades que aparecen están **inventadas** y así lo avisa cada enunciado: no sale ninguna cifra de habitantes, de alturas ni de grados. Y hay cosas que están en otro sitio a propósito: los ríos y el relieve, el clima con sus medidas, la población, los trabajos, el ayuntamiento y la Prehistoria, en **4º de Primaria**; **reducir, reutilizar y reciclar**, en Ciencias Naturales de 3º; la hora, los días del mes y los euros, en Matemáticas de 3º; y por qué existen las estaciones, en 1º de ESO. Lo de aquí es una elección nuestra de lo que se puede trabajar por escrito a esta edad, no el curso completo, y vale como repaso: por delante van el libro y lo que se explica en clase.

Vivir con los demás: las normas

Lo que hay que saber

Una **norma** es una regla para vivir juntos. Dice lo que se puede hacer y lo que no. En casa hay normas, y en el colegio también.

Las normas salen de un **acuerdo**. Un acuerdo es lo que un grupo decide junto. Si cada uno hace lo que quiere, no hay acuerdo.

Un **derecho** es algo que te toca a ti. Un **deber** es algo que tienes que hacer tú. En clase tienes derecho a que te escuchen. Y tienes el deber de escuchar a los demás.

- 1 Di si cada frase habla de un derecho o de un deber: (a) puedo ir al colegio · (b) tengo que cuidar los libros que me prestan · (c) puedo decir lo que pienso en clase

Solución

(a) un **derecho**.

(b) un **deber**.

(c) un **derecho**.

Una pista que avisa: el principio de la frase ayuda. Si empieza por «tengo que», casi siempre es un deber. Si empieza por «puedo», casi siempre es un derecho. La pista falla a veces: «puedo esperar mi turno» empieza por «puedo» y es un deber. Si la pista no te vale, piensa otra cosa. ¿Eso te toca a tí? ¿O se lo debes a los demás?

- 2 Una clase inventada escribe tres normas para el patio. Una de las tres no sirve como norma: «El patio es grande». Explica por qué no sirve y escribe tú una que sí sirva.

Solución

Respuesta orientativa. «El patio es grande» cuenta cómo es el patio. No dice qué hay que hacer, así que nadie puede cumplirla.

Una norma que sí sirve: «El balón se comparte por turnos».

Una pista que avisa: ponle «hay que» delante a tu frase. «Hay que compartir el balón» se entiende. «Hay que el patio es grande» no se entiende. Cuando no se entiende, esa frase no es una norma.

- 3 Un grupo inventado de 6 niños tiene que elegir un juego. A 4 les gusta uno y a 2 les gusta otro. Di dos maneras distintas de llegar a un acuerdo. En cada una, di cuántos quedan contentos.

Solución

Respuesta orientativa. Primera manera: por turnos. Se juega un rato a un juego y otro rato al otro. Quedan contentos los 6.

Segunda manera: votar. Gana el juego que tiene más votos. Quedan contentos 4, y 2 no.

Las dos son acuerdos, y no dan el mismo resultado. Por eso vale la pena buscar más de una antes de decidir.

Comprueba este paso: en cada manera, suma los que quedan contentos y los que no. La suma tiene que dar los 6 del enunciado. $6 + 0 = 6$ en la primera. Y $4 + 2 = 6$ en la segunda. Si no te da 6, has dejado a alguien fuera de la cuenta.

Lo que hace falta y lo que apetece

Lo que hay que saber

Una **necesidad** es algo que hace falta para vivir. Comer, beber, dormir y estar cuidado son necesidades.

Un **deseo** es algo que apetece y no hace falta. Un juguete nuevo es un deseo. Los deseos no son malos. Lo que toca es elegir.

Ahorrar es guardar hoy para tener más adelante. Lo contrario es **gastar**: usarlo ahora y quedarte sin ello.

Un **anuncio** sirve para que compres algo. Un anuncio cuenta lo bueno del producto. De lo demás se calla.

- 4 Una familia inventada apunta 10 cosas para comprar. De esas 10, 6 son necesidades y las demás son deseos. ¿Cuántos deseos hay? ¿De qué hay más?

Solución

Hay **4 deseos**. De las 10 cosas, 6 son necesidades: 10 menos 6 son 4.

Hay más **necesidades**, porque 6 es mayor que 4.

Comprueba este paso: vuelve a juntar las dos partes. $6 + 4 = 10$, las 10 cosas de la lista. Si no te da 10, hay una parte mal contada.

- 5 Un anuncio inventado dice: «Con esta mochila serás el niño más feliz del colegio». Explica qué te está prometiendo y si una mochila puede cumplirlo.

Solución

Respuesta orientativa. Te promete ser el más feliz del colegio. Eso no lo puede dar una mochila.

Una mochila sirve para llevar los libros. Puede ser bonita y cómoda. Ser feliz depende de otras cosas.

Una pista que avisa: separa en el anuncio dos cosas: lo que se puede tocar y lo que no. «Mochila» se puede tocar. «El más feliz del colegio» no. Un anuncio no puede cumplir lo que no se puede tocar.

- 6 Di si cada cosa es ahorrar o gastar: (a) guardo mi paga en una caja para el verano · (b) me compro un cromo al salir del colegio todos los días · (c) apago la luz de mi cuarto cuando me voy

Solución

(a) **ahorrar**.

(b) **gastar**.

(c) **ahorrar**, pero no dinero: lo que se ahorra es luz.

Una pista que avisa: comprueba si eso deja algo para más adelante. Guardar la paga deja dinero para el verano. Comprar un cromo cada día no deja nada. Apagar la luz deja luz sin gastar. Si te sale que no deja nada, es gastar.

Ir por la calle sin peligro

Lo que hay que saber

La **acera** es la parte de la calle para las personas. La otra parte de la calle es para los coches. Quien va andando es un **peatón**.

Para cruzar hay un sitio pintado en el suelo: el **paso de peatones**. Está ahí porque es donde los conductores esperan que cruce alguien.

El **semáforo** manda con luces. El de los coches tiene tres: rojo, ámbar y verde. El de los peatones tiene dos: rojo y verde. El rojo manda pararse y el verde deja pasar.

7

Di si un peatón hace bien o mal cada cosa. Arregla las que estén mal: (a) cruza por entre dos coches aparcados · (b) espera en la acera a que su semáforo se ponga verde · (c) cruza corriendo y con los ojos en el suelo

Solución

(a) **mal**. Se cruza por el paso de peatones. Allí los coches esperan que cruce alguien.

(b) **bien**.

(c) **mal**. Corriendo se puede caer, y con los ojos en el suelo no se ve si viene un coche. Se cruza andando y mirando la calle.

Una pista que avisa: piensa en cada caso si quien conduce puede verte a tiempo. Por entre dos coches aparcados no te ve. Eso avisa de que ese sitio no vale para cruzar. Y si llevas los ojos en el suelo, no ves nada.

8

En una calle inventada, el semáforo de los coches se pone ámbar. El de los peatones está en rojo. ¿Puede cruzar el peatón? Explica por qué.

Solución

No puede cruzar. Su semáforo está en rojo, y el rojo manda pararse.

El ámbar es una luz del semáforo de los coches. El de los peatones no tiene ámbar: tiene dos luces, rojo y verde.

Un peatón obedece a su propio semáforo, no al de los coches.

Comprobación: vuelve al enunciado y busca qué luz tiene el peatón. Dice rojo. Con esa palabra sola ya se decide. La luz de los coches no hace falta. Si has contestado que sí, has obedecido a la luz que no era.

9

Una calle inventada se queda sin acera en un trozo. Di por dónde anda allí un peatón. Y qué puede hacer para que lo vean pronto.

Solución

Respuesta orientativa. Anda por el borde de la calle, lo más pegado que pueda. Va en fila y sin adelantar a nadie.

Para que lo vean pronto: llevar ropa clara, o algo que brille de noche. Y no ir jugando.

Comprueba este paso: lee otra vez el enunciado y cuenta las dos cosas que pide: por dónde andas y qué haces para que te vean. Si tu respuesta solo dice una, te falta la otra.

Orientarse: norte, sur, este y oeste

Lo que hay que saber

Orientarse es saber hacia dónde estás. Para decirlo hay cuatro nombres, los **puntos cardinales**: norte, sur, este y oeste.

El **norte** y el **sur** son opuestos. El **este** y el **oeste** también. Ponte de pie con el norte delante. El este te queda a la derecha. El oeste, a la izquierda.

El Sol sale por el lado del este. Se pone por el lado del oeste. Una **brújula** es un aparato con una aguja. Esa aguja señala hacia el norte.

- 10** Una niña inventada está de pie mirando al sur. Di qué punto cardinal tiene: (a) a su espalda · (b) a su derecha · (c) a su izquierda

Solución

(a) el **norte**, porque el norte y el sur son opuestos.

(b) el **oeste**.

(c) el **este**.

Con el norte delante, el este queda a la derecha. Ella tiene el norte a la espalda, así que está al revés. Lo que quedaba a la derecha ahora queda a la izquierda.

Una pista que avisa: tus tres respuestas y el sur tienen que ser los cuatro puntos cardinales, y ninguno repetido. Eso caza que hayas puesto dos veces el mismo. ▲ Pero no avisa si has cambiado la derecha con la izquierda: así también salen los cuatro. Para eso, ponte de pie mirando al norte y date media vuelta.

- 11** Valdehierro es un pueblo inventado. Su río pasa por el lado por donde sale el Sol. Di por qué lado del pueblo está el río. Y qué lado le queda enfrente.

Solución

El río está por **el este**. Por ahí sale el Sol.

Enfrente le queda **el oeste**. Por ahí se pone el Sol.

Comprueba este paso: di en voz alta por dónde sale el Sol. Si dices «por el este», el río te sale en el este. Si dijeras «por el oeste», te saldría el otro lado.

- 12** Es por la mañana y tienes el Sol de frente. Explica hacia dónde estás mirando y cómo lo sabes. Di también qué tienes a la espalda.

Solución

Respuesta orientativa. Por la mañana el Sol está por el lado del este. Así que estoy mirando hacia el este.

A la espalda tengo el oeste, que es el opuesto.

Una pista que avisa: ¿aparece el Sol en tu respuesta? Si no aparece, algo falta. Decir un lado sin más no explica nada. Y si has escrito el mismo punto cardinal delante y detrás, uno está mal. Delante y detrás son opuestos.

Los planos y los mapas

Lo que hay que saber

Un **plano** es un dibujo de un sitio visto desde arriba. Se hace de sitios pequeños: una clase, una casa, un parque.

Un **mapa** es un dibujo de un terreno grande visto desde arriba. En un mapa cabe un pueblo entero, un país o el mundo.

Vistas desde arriba, las cosas se ven de otra manera. Una mesa redonda se ve como un círculo. De una casa se ve la forma de su tejado.

En un plano las cosas se marcan con **símbolos**. Un símbolo es una marca pequeña. Quiere decir otra cosa: un cuadrado puede querer decir «casa».

El día y la noche

Lo que hay que saber

La Tierra gira sobre sí misma sin parar. Da una vuelta entera cada día.

El Sol ilumina solo la mitad de la Tierra. En la mitad alumbrada es de día. En la otra mitad es de noche.

Al girar, cada sitio pasa de la luz a la oscuridad, y luego al revés. Cuando empieza a haber luz es el **amanecer**. Cuando empieza a faltar es el **anochecer**.

- 13** En un sitio inventado llamado Puerto Lanza acaba de amanecer. Di qué está pasando en el lado contrario de la Tierra. Explica por qué.

Solución

En el lado contrario está **anocheciendo**.

La Tierra tiene una mitad alumbrada y la otra a oscuras. Al girar, un lado entra en la luz. En ese momento el otro sale de ella.

Una pista que avisa: ¿te sale que en los dos lados amanece a la vez? Entonces algo falla. Estarían alumbradas las dos mitades, y solo hay una.

- 14** Un niño inventado dice que el amanecer y el anochecer son lo mismo. Dice que en los dos hay poca luz. Di qué diferencia hay entre los dos. Y di qué viene detrás de cada uno.

Solución

En el amanecer la luz está empezando. En el anochecer está acabando.

Detrás del amanecer viene el día. Detrás del anochecer viene la noche.

Es verdad que en los dos hay poca luz. Pero uno lleva al día y el otro a la noche.

Comprueba este paso: repasa qué has puesto detrás de cada uno. Si detrás de los dos has puesto lo mismo, uno está mal: en la rueda del día, el amanecer y el anochecer no van seguidos.

- 15** Un niño inventado dice que el Sol da vueltas a la Tierra cada día. Explica qué gira de verdad. Y por qué desde aquí parece que el Sol se mueve.

Solución

Respuesta orientativa. La que gira es la Tierra. Gira sobre sí misma y da una vuelta cada día.

Desde aquí no notamos ese giro, porque vamos montados en la Tierra. Lo que vemos moverse es el Sol.

Por eso parece que el Sol sube y baja. Lo que sube y baja es nuestro lado.

Una pista que avisa: en tu explicación, mira quién se mueve. Si se mueve el Sol y la Tierra se queda quieta, está al revés.

El año, los meses y las estaciones

Lo que hay que saber

La Tierra hace otro movimiento más. Da una vuelta alrededor del Sol. Tarda un año en darla.

El año se parte en cuatro **estaciones**: primavera, verano, otoño e invierno. Cada estación dura unos tres meses.

Las estaciones vuelven en el mismo orden: primavera, verano, otoño, invierno, y otra vez primavera. Es una rueda que no para.

En cada estación cambia el tiempo. También cambian las plantas y lo que hace la gente. En primavera brotan las hojas y los días se alargan. En otoño se caen las hojas y los días se acortan.

- 16** Una niña inventada dice una cosa sobre las estaciones. Dice que vuelven porque la Tierra gira sobre sí misma. Explica dónde está su error. Y di qué movimiento es el que trae las estaciones.

Solución

Se equivoca de movimiento. Girar sobre sí misma marca un **día**, no un año.

El que tarda un año es el otro: dar una vuelta alrededor del Sol.

Las estaciones van cambiando durante el año. Así que las trae la vuelta alrededor del Sol, y la niña se ha cambiado los dos movimientos.

Una pista que avisa: compara cuánto dura cada movimiento. Uno dura un día y el otro dura un año. Lo que va cambiando durante todo el año no lo puede traer un movimiento de un día.

- 17** En un pueblo inventado, di si cada cosa pasa en invierno o en verano: (a) los días tienen menos horas de luz · (b) la gente se baña en el río · (c) los árboles del huerto están sin hoja

Solución

(a) en **invierno**. Los días se van acortando desde el otoño. Los más cortos caen en invierno.

(b) en **verano**, porque para bañarse hace falta calor.

(c) en **invierno**. Las hojas se caen en otoño. El árbol pasa el invierno sin ellas. Esto vale para los árboles que pierden la hoja. Un pino no se queda sin hoja.

Comprueba este paso: en cada frase busca la palabra que decide. En la (a) es «menos horas de luz». En la (b), «se baña». En la (c), «sin hoja». Con esa palabra sola ya se elige la estación.

- 18** Un niño inventado dice que en su pueblo hay cinco estaciones: primavera, verano, otoño, invierno y vacaciones. Explica por qué las vacaciones no son una estación.

Solución

Respuesta orientativa. Las vacaciones son un tiempo de descanso que decide la gente. Pueden cambiar de fecha y pueden durar más o menos.

Una estación es un trozo del año que vuelve en el mismo orden. Trae su tiempo y sus cambios en las plantas. Eso no lo decide nadie.

Una pista que avisa: piensa si eso vuelve igual todos los años, o si puede cambiar. Las estaciones vuelven igual. Lo que decide la gente puede cambiar. Eso no es una estación.

Antes y ahora: la vida cambia

Lo que hay que saber

Lo **antiguo** es de hace mucho tiempo. Lo **moderno** es de ahora o de hace poco. Una cosa antigua puede estar entera: antiguo no quiere decir roto.

Con el tiempo cambia casi todo: la ropa, las casas, los juegos y los trabajos. Un objeto de ahora suele servir para lo mismo que otro antiguo. Pero funciona de otra manera.

Una **costumbre** es algo que un grupo repite muchas veces de la misma manera. Las costumbres también cambian, pero despacio.

- 19** Di qué objeto de ahora hace el trabajo de cada objeto antiguo: (a) un candil de aceite · (b) un abanico · (c) un lavadero de piedra en el río

Solución

(a) una **lámpara** o una bombilla, porque las dos cosas dan luz.

(b) un **ventilador**, porque los dos mueven el aire.

(c) una **lavadora**, porque las dos cosas sirven para lavar la ropa.

Comprobación: di en voz alta para qué sirve cada cosa de tu pareja. Si a las dos les das el mismo uso, la pareja está bien. Si te sale que sirven para cosas distintas, esa pareja está cambiada.

- 20** En una casa inventada hay 5 cosas: una máquina de escribir · un teléfono móvil · un arcón de madera · un mando de la televisión · unas zapatillas de deporte. Dos son antiguas. Di cuáles son y cuántas quedan modernas.

Solución

Las antiguas son la **máquina de escribir** y el **arcón de madera**.

Quedan **3 modernas**: el teléfono móvil, el mando y las zapatillas.

Comprueba este paso: junta las dos cantidades. $2 + 3 = 5$, las 5 cosas del enunciado. Si te salen cuatro modernas, has dejado una antigua sin marcar.

- 21** Pregunta en casa a qué jugaban tus abuelos cuando eran niños. Escribe dos diferencias con los juegos de ahora.

Solución

Respuesta orientativa. Una diferencia: antes se jugaba más en la calle. Ahora se juega más dentro de casa.

Otra: antes los juguetes se hacían con lo que había. Una peonza era de madera. Ahora muchos juegos van con pantalla y con pilas.

Una pista que avisa: ¿tus dos diferencias solo dicen que antes era peor? Entonces te falta lo importante. Una diferencia dice a qué se jugaba antes. Y a qué se juega ahora.

De dónde se sabe lo que pasó

Lo que hay que saber

De lo que pasó hace mucho quedan **restos**. Un resto es algo de entonces que ha llegado hasta hoy: un cacharro de barro · un trozo de pared · un juguete de madera.

También se sabe por lo que está escrito. Un papel escrito hace mucho tiempo es un **documento**.

Y se sabe por lo que cuentan las personas mayores. Eso es un **testimonio**: lo que cuenta alguien que lo vivió.

Muchos restos y documentos se guardan en un **museo**. Así no se pierden y se pueden estudiar.

- 22** Cada cosa es un resto, un documento o un testimonio. Di cuál es cada una: (a) una moneda enterrada en un campo · (b) una carta escrita por una abuela hace sesenta años · (c) lo que cuenta un señor de noventa años sobre su colegio

Solución

(a) un **resto**.

(b) un **documento**. En una carta, lo que más cuenta es lo escrito. ▲ También ha llegado hasta hoy, así que llamarla resto no está mal. Se dice documento y se explica por qué.

(c) un **testimonio**: el señor estuvo en ese colegio, así que cuenta lo que vio con sus ojos.

Una pista que avisa: lo primero es decidir si eso se lee, si se toca o si se escucha. Lo que se lee es un documento. Lo que se toca y no se lee, un resto. Lo que se escucha de quien lo vivió, un testimonio. Cuando una cosa vale para dos, se elige la que más pesa. Y se dice por qué.

- 23** Un museo inventado recibe 12 objetos de una casa vieja: 5 son cacharros de cocina · 4 son herramientas · 3 son papeles escritos. ¿Cuántos de los 12 son documentos? ¿Cuántos son restos?

Solución

Son **3 documentos**: los papeles escritos.

Son **9 restos**: los cacharros y las herramientas. Se tocan y no se leen. $5 + 4 = 9$.

Comprueba este paso: ve sumando las tres cantidades que da el enunciado: $5 + 4 + 3 = 12$. Y suma después tus dos respuestas: $9 + 3 = 12$. Las dos sumas tienen que dar 12.

- 24** Imagina un museo dentro de cien años. Di qué cosa de tu casa podría estar allí. Y qué contaría de cómo vivimos ahora.

Solución

Respuesta orientativa. Por ejemplo, un cargador de teléfono. Contaría que nuestros aparatos había que enchufarlos casi todos los días.

Otro ejemplo: el billete de un autobús. Contaría cómo se pagaba para ir de un sitio a otro.

Comprueba este paso: lee lo que has escrito. ¿Cuenta algo de cómo se vive ahora? Decir que tu objeto es de plástico no cuenta nada. Decir para qué se usaba todos los días, sí.

Ordenar el pasado: antes, después y a la vez

Lo que hay que saber

Los hechos se ordenan por el tiempo: unos pasaron antes y otros después. Dos hechos también pueden pasar a la vez. Pasan en el mismo tiempo, en sitios distintos.

Cuanto más atrás queda algo, más antiguo es. Lo de hace tres años es más antiguo. Lo de hace uno es más nuevo.

Una **generación** son las personas que nacieron por los mismos años. En una clase, casi todos los niños son de la misma generación.

- 25** Coloca estos tres hechos por su fecha, del más viejo al más reciente: (a) Sara aprende a leer · (b) el abuelo de Sara aprende a leer · (c) la madre de Sara aprende a leer

Solución

El orden es **(b), (c), (a)**: primero el abuelo, después la madre y por último Sara.

Son tres generaciones seguidas. Los abuelos nacieron antes que los padres. Y los padres, antes que los hijos. Así que aprendieron a leer en ese orden.

Comprueba este paso: mira tu lista y busca a Sara. Tiene que estar la última. Es de la generación más nueva de las tres. Si te sale delante de su abuelo, el orden está del revés.

- 26** Lee estas dos frases inventadas. Di si cada frase cuenta dos cosas a la vez, o una antes que la otra. La primera dice: «el mismo año que se abrió la escuela nueva se arregló el puente». La segunda dice: «la escuela nueva se abrió cuando el puente ya estaba arreglado».

Solución

La primera las cuenta **a la vez**: «el mismo año» las junta en el mismo tiempo.

La segunda cuenta que el puente se arregló **antes**: «ya estaba arreglado» habla de algo terminado.

Comprueba este paso: marca con el lápiz las palabras de cada frase que hablan del tiempo. Son «el mismo año» y «ya estaba». La escuela y el puente salen en las dos frases. Así que no son ellos los que deciden.

- 27** Escribe tres cosas de tu vida en orden. Empieza por la más vieja y acaba por la más reciente. Escribe además una que pasara a la vez que otra.

Solución

Respuesta orientativa. Por ejemplo: nació · empecé el colegio · aprendí a montar en bicicleta.

El año que empecé el colegio, mi familia se cambió de casa.

Una pista que avisa: ¿hay dos cosas y no sabes cuál fue antes? No las pongas seguidas por poner. Piensa si pasaron a la vez, que también es una respuesta buena.