

1

# JUGAR Y APRENDER

## EN VACACIONES

### ESCUELA DE VERANO



Buenos Aires Ciudad

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires  
18-03-2025



**JEFE DE GOBIERNO**

Horacio Rodríguez Larreta

**MINISTRA DE EDUCACIÓN**

María Soledad Acuña

**JEFE DE GABINETE**

Luis Bullrich

**SUBSECRETARIA DE COORDINACIÓN PEDAGÓGICA Y EQUIDAD EDUCATIVA**

María Lucía Feced Abal

**DIRECTOR GENERAL DE ESCUELA ABIERTA (DGESCA)**

Christian Foltran

**GERENTE OPERATIVO DE ESCUELA ABIERTA A LA COMUNIDAD (GOEAC)**

Ricardo Benítez

**DIRECTOR GENERAL DE EDUCACIÓN DE GESTIÓN ESTATAL (DGEGE)**

Fabián Capponi

**DIRECTORA DE EDUCACIÓN PRIMARIA (DEP)**

Silvina Varela

**SUBSECRETARIO DE CARRERA DOCENTE**

Manuel Vidal

**SUBSECRETARIO DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA Y SUSTENTABILIDAD**

Santiago Andrés

**SUBSECRETARIO DE GESTIÓN ECONÓMICO FINANCIERA Y ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS**

Sebastián Tomaghelli

**SUBSECRETARIA DE LA AGENCIA DE APRENDIZAJE A LO LARGO DE LA VIDA**

Eugenia Cortona

**DIRECTOR EJECUTIVO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN INTEGRAL DE LA CALIDAD Y EQUIDAD EDUCATIVA**

Gabriel Sánchez Zinny

**Elaboración de actividades de Prácticas del Lenguaje:** Karina Marcataio,  
Maria Forteza, Analía Elisa Klinger.

**Elaboración de actividades de Matemática:** Carla Liuzzi.

**Asesoramiento en actividades de matemáticas:** Liliana Zacañino, Daniela Di Marco,  
Silvana Seoane.

**Corrección de estilo:** Sebastián Vargas.

**Diseño de maqueta y Diagramación:** Verónica Musante, Silvana Carretero.

**Ilustraciones:** Alberto Pez.

Imágenes extraídas de **Freepik.es**.

.....  
**Agradecimientos por la colaboración al equipo pedagógico de la Dirección General de Escuela Abierta:** Alejandro Dante Sciarrillo, Soledad Núñez, Marisol Sousa, Cristian Parano, Gonzalo Velázquez, Graciela Nayla, Araceli Soria.  
A Constanza Fernández Gioia y María Jimena Soria.

ISBN en trámite.

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente. Se prohíbe la reproducción de este material para venta u otros fines comerciales.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación / Dirección General de Educación de Gestión Estatal / Dirección de Educación Primaria, 2020. Carlos H. Perette y Calle 10, Barrio 31 - C1063 - Retiro - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Estimadas familias:

Este año que comienza es un gran desafío para todos los que integramos la comunidad educativa de la Ciudad. Nuestra prioridad es garantizar que los chicos y chicas estén en la escuela, con sus compañeros/as y docentes, porque cada día cuenta. Por eso, nos alegra mucho poder generar nuevas instancias presenciales para que los/as estudiantes puedan seguir aprendiendo y también divertirse.

Estos cuadernillos *Jugar y aprender en vacaciones* fueron elaborados por especialistas del Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires y contienen actividades de Prácticas del Lenguaje y Matemática para que los chicos y las chicas que asisten a la Escuela de Verano tengan más y mejores situaciones de enseñanza y aprendizaje.

Las actividades fueron diseñadas a partir de los contenidos priorizados por el Ministerio y tienen una vinculación directa con los objetivos pedagógicos que nos proponemos para el año que inicia.

Muchas gracias por el enorme esfuerzo de todos los días para acompañar y sostener las trayectorias educativas; agradecemos también a quienes, con su aporte y dedicación, hicieron posible este material para que todos/as los/as estudiantes de la Ciudad comiencen el año en la Escuela de Verano con las mismas oportunidades.



Soledad Acuña  
**Ministra de Educación  
de la Ciudad de Buenos Aires**

## NÚMEROS IMPORTANTES PARA VOS

El mundo está lleno de números. Si observan con atención en sus casas, en la calle, en los lugares por los que pasan cada día, hay números. ¿Para qué sirven? ¿Se imaginan un lugar sin números? En este cuadernillo vamos a trabajar durante las semanas que participen de la Escuela de Verano. Te proponemos tener un calendario<sup>1</sup>/agenda para recordar momentos importantes de este mes<sup>2</sup>.



Los calendarios fueron inventados hace muchísimos años. Sirven para organizar el tiempo en años, meses y días.

### El calendario mensual

ENERO						
LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
				<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>
<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	<b>21</b>	<b>22</b>	<b>23</b>	<b>24</b>
<b>25</b>	<b>26</b>	<b>27</b>	<b>28</b>	<b>29</b>	<b>30</b>	<b>31</b>

<sup>1</sup> Nota para adultos a cargo: sugerimos consultar *Utilizar el calendario y medir el tiempo en primer grado* <https://bit.ly/39vM9gm>, 2020, GCABA.

<sup>2</sup> Nota para los adultos a cargo: en esta propuesta ustedes irán diciendo la fecha en que van a realizar determinadas actividades. Es importante que al hacerlo la pista sea el nombre del número o el día y la denominación numérica. Por ejemplo: "Lunes dieciocho vamos a jugar a las cartas". Pueden ofrecer ayudas; por ejemplo: "Es más grande que diez", "Está entre el diecisiete y el diecinueve". Otra posibilidad es que las/los niñas/os que ya conozcan la escritura convencional del número solicitado les den pistas sin darle la respuesta correcta.

## PARA CONVERSAR EN GRUPO

 Anoten el año al lado de la palabra ENERO.

 Respondan:

- ✓ ¿Por qué algunos días están pintados con rojo?
- ✓ ¿Cuál fue el primer día del mes? ¿Y el último? ¿Podemos encontrar el cuarenta y dos en el calendario? ¿Por qué?
- ✓ ¿Cuántos días tiene cada semana?
- ✓ ¿Qué día de la semana cae el quince de enero?
- ✓ ¿En el grupo alguien cumple años en enero? Marquen la fecha en el calendario.
- ✓ En otro grupo hay cuatro integrantes que cumplen años en enero:

Matías cumple el 20

Mora cumple el 10

Luana cumple el 24

Santino cumple el 5

- ✓ Marquen, con rojo: ¿Quién cumple años primero? Y con azul: ¿Quién cumple último? Si tienen dudas, pueden ayudarse mirando el calendario.

## PARA TRABAJAR EN PAREJA

 ¿Qué consejos darían para ordenar números? Anoten las ideas para compartir en el grupo.

# COLORES CUADRICULADOS

## PARA JUGAR VARIAS VECES DE A DOS O MÁS

 Necesitamos:

- ✓ 1 hoja cuadriculada.
- ✓ 2 dados<sup>3</sup> (si no tienen dados, pueden escribir papelitos con puntitos como los que aparecen en los dados o escribir números en lugar de puntos y ponerlos en una bolsa o boca abajo mezclados<sup>4</sup>)
- ✓ Lápices de colores o lo que tengan para pintar.

<sup>3</sup> Nota para los adultos a cargo: Sugerimos esta página para hacer los dados "Cómo hacer dados con cartón". <https://bit.ly/39Cx7VV>

<sup>4</sup> Nota para los adultos a cargo: Sugerencia de lectura: *Propuestas de actividades para el logro de los objetivos de aprendizaje, Matemática, primer ciclo, Educación Primaria* <https://bit.ly/33ChiyO>, p. 14. 2020, GCABA.



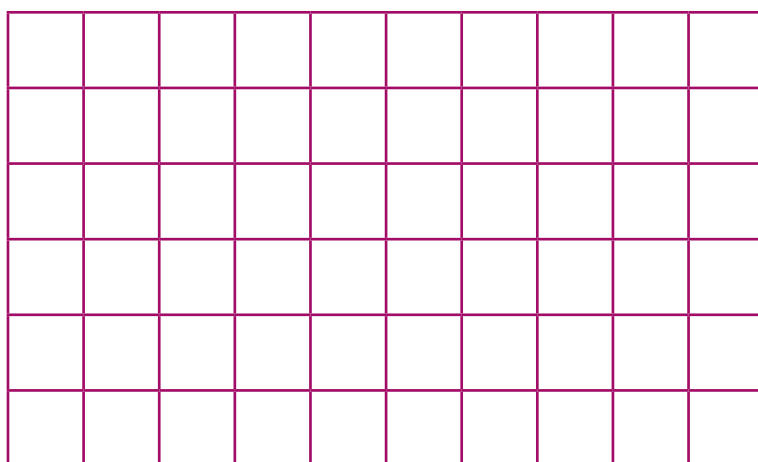
### ¿Cómo se juega?

- ✓ Por turnos, cada participante tira los dados y pinta tantos cuadraditos como indique el puntaje obtenido en la suma de los 2 dados (o dos papelitos).
- ✓ De esta manera van pintando los cuadraditos de su cuadrícula.
- ✓ Gana quien pinta primero todos los cuadraditos.



### ¿Empezamos?

- ✓ Acá les dejamos una cuadrícula para empezar a jugar. Ustedes pueden crear sus propias cuadrículas, más grandes o más pequeñas. Pueden pedir ayuda a un adulto.



## BUSCANDO EL MAYOR



### Para jugar de a dos o más

- ✓ Necesitamos un mazo de cartas<sup>5</sup> para cada participante, sin comodines.



### ¿Cómo se juega?

1. Cada participante mezcla sus cartas y sin mirarlas arma una pila boca abajo delante de sí.
2. Todos y todas al mismo tiempo dan vuelta la carta de arriba. En conjunto deciden quién tiene la carta mayor. Quien gana la ronda se anota un punto (o agarra un poroto o una tapita). Toma su carta

<sup>5</sup> Nota para los adultos a cargo: si no tienen cartas pueden construirlas con rectángulos de papel del mismo tamaño para hacer cada uno/a su mazo (no es necesario hacer el mazo entero, sí por lo menos dos series del 1 al 12 de cada palo). Opción 1: ya tiene anotado el número y ellos/as dibujan la cantidad. Opción 2: tiene la cantidad y ellos/as anotan el número. Es importante que el número sea convencional, porque si no se complica el trabajo de comparación. Con los/las más chicos/as se puede jugar sin usar las cartas de figuras (del 10 al 12).

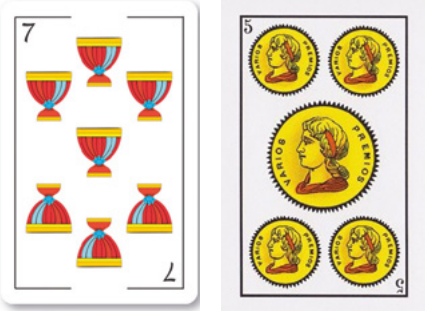
y la pone al costado para armar una nueva pila. Si hay empate, cada participante da vuelta otra carta (siempre la de arriba de su mazo). Quien tenga la mayor se anota un punto.

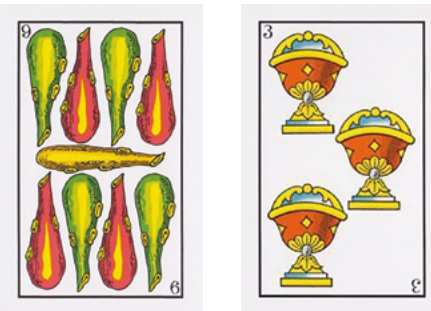
3. Cuando se terminan las cartas de la pila con la que comenzaron a jugar, cuentan los puntos ganados. Quien tenga más puntos gana la partida.

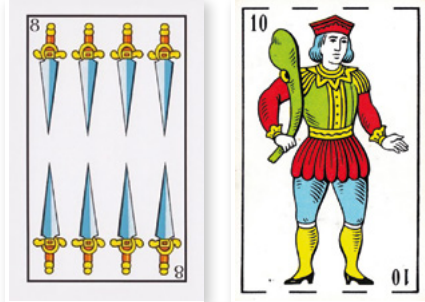
### PARA HACER EN PAREJA DESPUÉS DE JUGAR MUCHAS VECES


Julián y Lucía estuvieron jugando a “Buscando el mayor”.

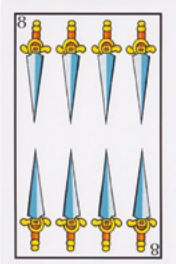
1. Marquen con un círculo la carta ganadora en cada mano.

a)  Hand a consists of two cards. The first card is the 7 of cups, showing seven red and blue cups. The second card is the 5 of gold coins, showing five gold coins with a profile of a woman.

b)  Hand b consists of two cards. The first card is the 9 of clubs, showing nine green and red clubs. The second card is the 3 of cups, showing three ornate gold and red cups.

c)  Hand c consists of two cards. The first card is the 8 of swords, showing eight blue and gold swords. The second card is the 10 of knights, showing a knight in red and blue armor holding a green shield.

d)  Hand d consists of two cards. The first card is the 11 of knights, showing a knight on a horse holding a blue sword. The second card is the 12 of cups, showing a king in blue and gold robes holding a golden cup.

2. Manuel sacó  . Anoten tres números que le podrían ganar.

3. Anoten tres números que pierdan con esta carta:

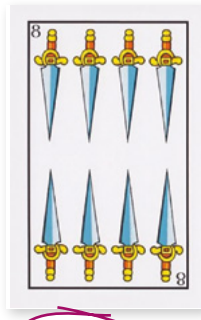




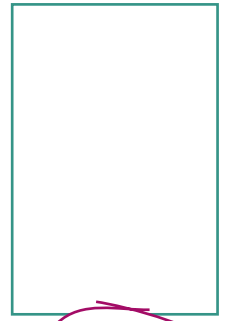
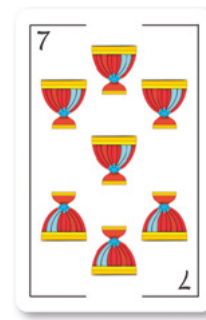
4. En cada mano está indicado quién ganó. Completen las cartas para que esto se cumpla.



GANÓ



GANÓ



GANÓ

## OTRO JUEGO: “LA SUMA MAYOR”

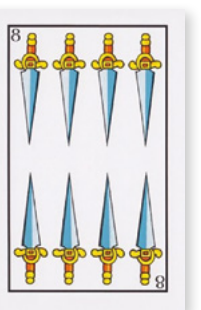
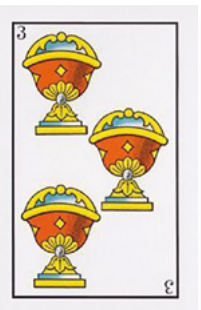
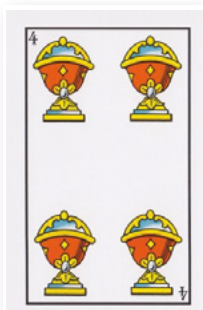
 Para jugar de a dos o más

 ¿Cómo se juega?

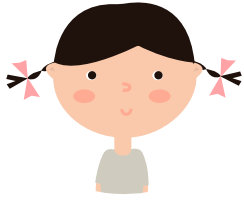
- ✓ Con las mismas instrucciones de la página 6 pero, en lugar de una, cada participante da vuelta dos cartas, y suma la cantidad de ambas. Quien tenga la suma mayor se anota un punto (o agarra un poroto o una tapita).
- ✓ Si quieren, pueden hacerlo con tres cartas.

### PARA REALIZAR DESPUÉS DE JUGAR MUCHAS VECES

1. Marquen dos cartas que, al sumarlas, le ganen a 12. ¿Es la única opción?




2. Ema y Julia empataron. Sabemos que sus cartas sumaban 10 puntos. ¿Qué números pueden haber tenido las cartas de cada una? Anótenlas acá.



EMA

JULIA



3. Luciano sumó sus cartas y sacó 21. Martín sacó 12. Luciano dice que empataron. ¿Tiene razón?

4. Martín, Clara, Emilia y Darío armaron un juego con cartas que tienen solo números; cuando jugaban a “La suma mayor” conversaban sobre quién ganó cada vuelta. Márquenlo en la tabla.

	Martín	Clara	Emilia	Darío	Ganó
1. <sup>a</sup> Vuelta	43	89	123	98	
2. <sup>a</sup> Vuelta	168	245	241	69	
3. <sup>a</sup> Vuelta	5	99	100	82	
4. <sup>a</sup> Vuelta	99	909	89	399	

### PARA HACER EN GRUPO

Piensen y escriban en un afiche algunos consejos útiles para poder encontrar el número mayor.

# EL TESORO



## Necesitamos:

- ✓ Una caja con tapa o una bolsa no transparente, piedras, tapitas o porotos. (Más o menos 100).



## ¿Cómo se juega?



**Importante:** cada vez que un/una participante tenga que poner/sacar tapitas en la caja debe sanitizarse las manos. También puede ser el/la docente quien ponga y saque las tapitas.

1. El/la participante de menor edad comienza el juego. Cuenta una cantidad de tapitas, las pone en la caja y dice en voz alta cuántas puso.
2. Luego, debe agregar o quitar una cantidad de tapitas a su elección y comunicarlo en voz alta.
3. El resto tiene que averiguar cuántas tapitas quedaron en la caja. Si quieren, pueden ayudarse con lápiz y papel.
4. Se abre la caja y se comprueba. Quien haya averiguado cuántas tapitas quedaron, se lleva un punto.
5. Gana quien haya logrado más puntos después de cinco vueltas.

## PARA RESPONDER INDIVIDUALMENTE DESPUÉS DE JUGAR MUCHAS VECES

Milena y Dante estuvieron jugando al tesoro.

1. Si Milena puso cinco tapitas y después agregó siete, ¿cuántas tapitas quedaron en la caja? \_\_\_\_\_
2. En otra ronda, Dante puso doce tapitas y después sacó cuatro, ¿cuántas tapitas quedaron en la caja? \_\_\_\_\_
3. Si Milena puso seis tapitas y al finalizar quedaron diez, ¿agregó o sacó? ¿Cuántas? \_\_\_\_\_

## PARA CONVERSAR CON UN/A COMPAÑERO/A

Compartan cómo hicieron para encontrar la cantidad de tapitas que quedaron en la caja, cuál les resultó más fácil y cuál más difícil y por qué. Después lo van a compartir con todo el grupo.

# MÁS TESOROS



Para jugar entre dos equipos (de dos o tres participantes)

1. Un equipo decide cuántas tapitas “ponen y ponen” o “ponen y sacan” en la caja, sin que el otro se entere de qué deciden.
2. Luego, escriben un mensaje para que el equipo contrario pueda averiguar cuántas tapitas quedaron en la caja.
3. El equipo contrario recibe el mensaje y trata de averiguar la cantidad en cuestión.
4. Vuelven a jugar, cambiando los roles.

## PARA HACER INDIVIDUALMENTE DESPUÉS DE JUGAR VARIAS VECES

✓ ¿Con cuáles de estos mensajes pueden averiguar cuántas tapitas hay en la caja?

PONEN 7 Y PONEN 4



10

2

$15 + 4$

## PARA HACER EN GRUPOS PEQUEÑOS

Hablen con sus compañeros y compañeras sobre cómo hacen para darse cuenta qué mensajes les sirven más para saber cuántas tapitas hay en la caja. Anoten o pidan al docente o a la docente que anote en un afiche lo que van diciendo, para luego discutirlo en el grupo.

## PARA HACER CON TODO EL GRUPO

El mensaje que envió tu equipo, ¿sirvió para que el otro equipo averiguara cuántas tapitas había en la caja? Cuéntenle al grupo cómo lo pensaron.

## ANIMALES ENTRE LÍNEAS

Secuencia de actividades de Prácticas del Lenguaje en torno a la antología *Historias de animales*



Si miran con atención la antología, van a notar que hay animales escondidos en cuentos, coplas y poemas.

- ✓ ¿A ver si encuentran una ballena lista para comer?
- ✓ También hay un hipopótamo futbolista, ¿en qué cuento estará?
- ✓ ¿Cuántos animales son capaces de descubrir entre todos? Pueden ayudarse con el índice y las ilustraciones.

A LEER



Lean las poesías de Florencia Esses en las páginas 7, 8 y 9 y compartan las primeras sensaciones e ideas que les despertó la lectura.

En el poema “El león enamorado”, el rey de la selva se comporta de maneras muy extrañas. Conversen después de la lectura.

- ✓ ¿Te hizo gracia el poema? ¿Qué escena te pareció más divertida?
- ✓ ¿Qué hacía el león cuando no estaba enamorado?
- ✓ Observen cómo se imaginó el ilustrador al león enamorado. ¿Cómo lo vistió? ¿Qué tiene en la mano? ¿Y en la cola? ¿De quiénes serán los ojos que lo miran desde atrás de la piedra? Parecen asombrados, ¿por qué será?
- ✓ Ahora pueden imaginar ustedes cómo serán los lobos cuando están enamorados. ¿Y las ardillas? ¿Y los mosquitos?



✦ En la poesía “Un camello en la mochila” hay amigos imaginarios por todos lados, dragones en sombreros, monos en armarios, sapos en los zapatos.

✓ Ahora inventen ustedes: ¿dónde podría esconderse un dinosaurio imaginario? ¿Y un elefante? ¿Y un ratón?

✓ ¿A qué amigo imaginario les gustaría conocer? ¿Cuál puede ser su escondite? Pueden escribir y dibujar sus ideas.

A LEER



Lean en la página 11 el cuento “El caso de Marciano, el perro parlante” de Franco Vaccarini. ¡Algo muy extraño sucedió y hay un enigma por resolver!

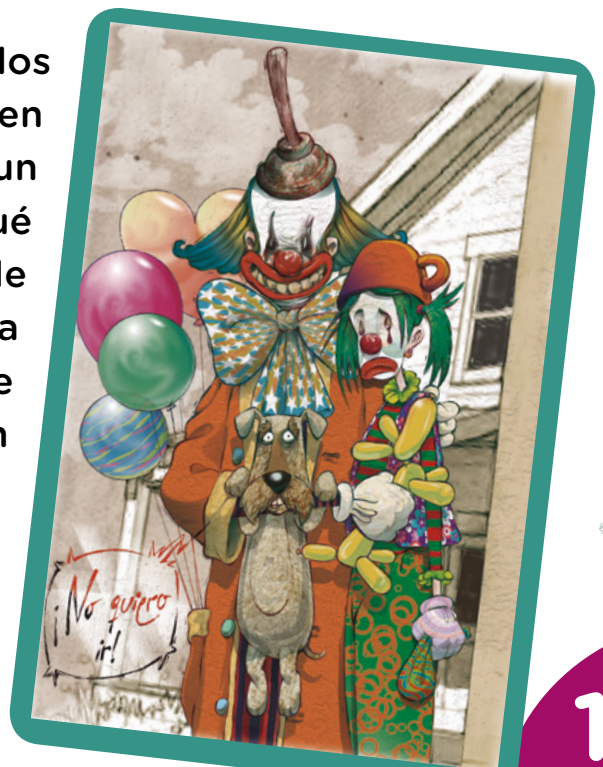
✦ Luego de leer, conversen:

✓ ¿A qué se dedica Emilio Alternó? ¿Para qué lo contrató la dueña del perro? ¿Cómo logró resolver el caso? ¿Para qué querían a Marciano los payasos?

✓ Hacia el final del cuento, el detective le dice al perro: “Si querés una vida tranquila, no hables con todo el mundo, porque te llevarán al circo o te llevarán a la televisión, ¿entendés? Si no te interesa ser un perro mediático, disimulá”. ¿Por qué le aconseja eso? ¿Marciano le hace caso?



✦ Relean cómo eran y qué hacían los payasos Tónico y Muriel e imaginen cómo sería la vida cotidiana de un matrimonio de magos. ¿Para qué usarían las varitas mágicas? ¿Dónde guardarían las palomas? Díctenle a su docente todas las ideas que se les ocurran para que las escriba en un afiche y las puedan leer otros grupos.



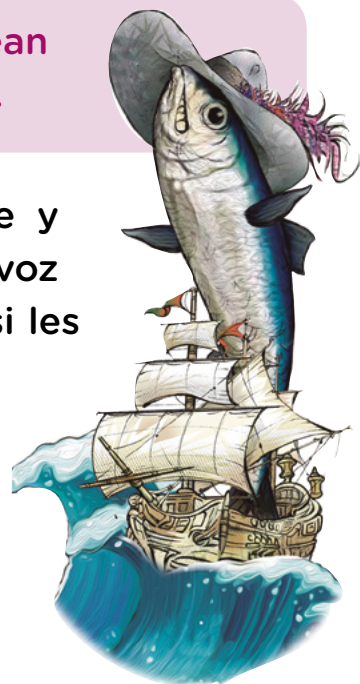
## A LEER



Si quieren saber por qué suspiran los animales, lean las coplas de Adela Basch en las páginas 17 y 18.

✦ Elijan entre todos la copla que más les guste y apréndanla de memoria. Jueguen a recitarla con voz finita, con voz gruesa, a súper velocidad, como si les diera miedo, a carcajadas.

✦ Es el momento de crear sus coplas. Piensen entre todos una lista de animales, qué podría suspirar cada uno y dónde estaría. Luego escriban sus propios versos. Pueden dictarle a su docente o animarse a hacerlo sin ayuda. Este ejemplo los puede ayudar:



En el medio de la mar  
suspiraba una gaviota  
y en el suspiro decía:  
¿Quién se llevó mi ojota?

En el medio de \_\_\_\_\_  
suspiraba \_\_\_\_\_  
y en el suspiro decía:  
\_\_\_\_\_

COMPLETÁ

## A LEER




Lean “Fútbol en la selva” de Ramón Paez en la página 21 para saber qué pasó cuando los animales más grandotes se pusieron a jugar al fútbol.

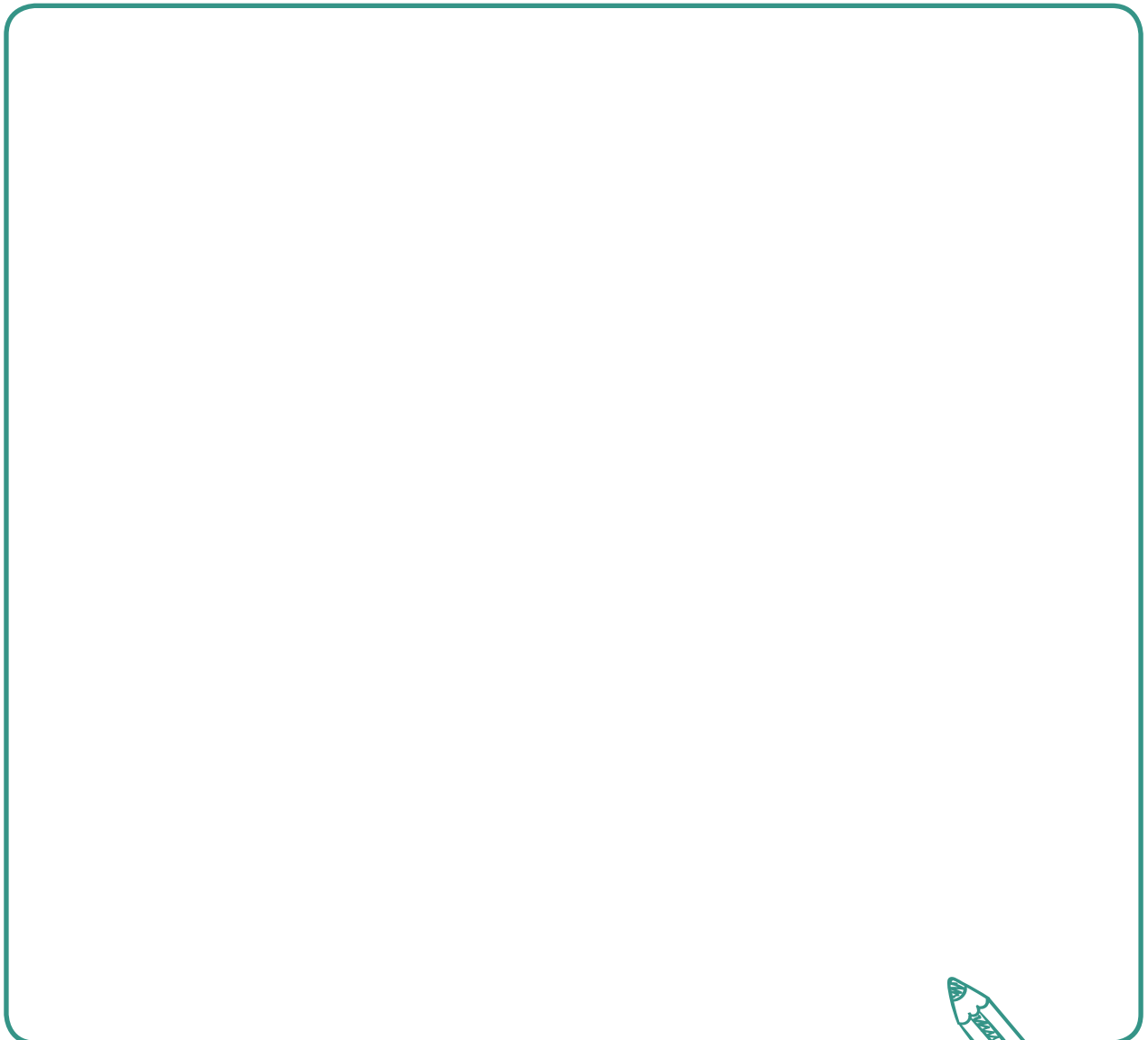
✦ Luego de leer, conversen:

- ✓ ¿Cómo llegó la pelota “a lo más alto de la rama más alta del árbol más alto de toda la selva”?
- ✓ El hipopótamo, el rinoceronte y el elefante trataron de bajar la pelota golpeando el tronco del árbol, pero ninguno lo logró, a pesar de que cada uno había tomado más carrera que el anterior

para embestir con más fuerza. ¿Cómo reaccionaron después de sus fracasos?

- ✓ ¿Cómo lograron finalmente los animales recuperar la pelota?
- ✓ ¿Por qué uno de los espectadores del partido se rio bajito cuando cayó la pelota?
- ✓ El elefante aseguró: “La pelota ya estaba floja; el trabajo difícil lo hicimos nosotros”. ¿Están de acuerdo?

 Si tuvieran que armar un equipo de fútbol de animales, ¿a cuáles elegirían? Hagan la lista de los once jugadores y decidan sus posiciones. ¿Cuál será el mejor arquero? ¿Un animal alto? ¿Uno enorme? ¿Uno ágil? Dibujen una cancha y a los animales en el campo de juego. También pueden inventarle un nombre al equipo.



DIBUJALO ACÁ







A B C

SE IMPRIMIÓ EN LA IMPRENTA DE LA CIUDAD,  
DÍOGENES TABORDA 933 (C1437EGA),  
CIUDAD AUTÓNOMA DE BUENOS AIRES,  
EN DICIEMBRE DE 2020.



/educacionba

buenosaires.gob.ar/educacion

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires  
18-03-2025