#MiEscuelaEnCasa

APRENDER EN CASA

Prácticas del Lenguaje
Lúdico
Matemática

Salas de 4 y 5

Nivel Inicial

PERTENECE A:

.....

Fascículo 3

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
Buenos Aires Ciudad
Vamos Buenos Aires

Jefe de Gobierno
Horacio Rodríguez Larreta

Ministra de Educación
María Soledad Acuña

Jefe de Gabinete
Luis Bullrich

Director General de Planeamiento Educativo
Javier Simón

Gerenta Operativa de Currículum
Mariana Rodríguez

Directora General de Educación de Gestión Privada
María Constanza Ortiz

Subsecretario de Tecnología Educativa y Sustentabilidad
Santiago Andrés

Subsecretaria de Coordinación Pedagógica y Equidad Educativa
María Lucía Feced Abal

Director General de Educación de Gestión Estatal
Fabián Capponi

Directora de Educación Inicial
María Susana Basualdo

Directora de Escuelas Normales Superiores
Valeria Casero

Subsecretario de Carrera Docente
Manuel Vidal

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

Dirección General de Planeamiento Educativo (DGPLEDU)
Javier Simón

Gerencia Operativa de Currículum (GOC)
Mariana Rodríguez

Asesora Técnica Pedagógica: Carola Martinez

Coordinación y gestión editorial: Manuela Luzzani Ovide

Coordinación de Nivel Inicial: Diana Jarvis

Coordinación didáctica y de especialistas: Verónica Espínola, Diana Jarvis

Especialistas de Prácticas del Lenguaje: Jimena Dib (coordinación), Diana Grunfeld y Claudia Petrone

Especialistas del Eje Lúdico: Verónica Espinola, Diana Jarvis

Especialista de Matemática: Adriana González

Agradecimientos: a María Susana Basualdo (Directora de Educación Inicial - DGEGE), Mónica Bernedo, Yolanda Carrino y Susana Raposo (Asesoras DEI - DGEGE), Gabriela Arrigoni, María Balbina Garcia Paz, Marcela Cali, Maria Fernanda Mendez, Ana Cristina Pace, Mariel Rodriguez, Gabriela Salerno, Claudia de Sousa y Carina Tomas (Supervisoras DEI - DGEGE), Viviana Antonio y Silvia Ayala (Asesoras - DGEGE).

A Cristina Beatriz Carriego (Directora Pedagógica DGEGP), Claudia Susana Alejandra Sanchez (Coordinadora Nivel Inicial DGEGP), Angela Edith Burokas (Supervisora DGEGP).

A Valeria Casero (Directora de Escuelas Normales Superiores - DGENSyA), Fernando Villa (Referente de DGENSyA - SSCPEE), Laura Costa (Supervisora adjunta DENS) y Virginia Fernández (Supervisora DENS).

A los jardines de infantes JII 8 DE 6 y JIN E DE 10 por las fotografías.

Equipo Editorial de Materiales y Contenidos Digitales (DGPLEDU)
Coordinación general: Silvia Saucedo
Diseño gráfico: Alejandra Mosconi

Equipo editorial externo
Coordinación editorial: Alexis B. Tellechea
Diagramación: Cerúleo
Edición y corrección de estilo: Catalina González
Ilustraciones: Rodrigo Folgueira

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 Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum, 2020. Carlos H. Perette y Calle 10, s/n. - C1063 - Barrio 31 - Retiro - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

© Copyright © 2020 Adobe Systems Software. Todos los derechos reservados. Adobe, el logo de Adobe, Acrobat y el logo de Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.

ISBN: en trámite

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
06-09-2026

PRESENTACIÓN

Queridas familias:

Estamos transitando un año diferente e inédito en el que de un día para el otro la escuela ingresó a nuestras casas. Esta realidad nos desafió a adaptarnos al cambio, a vivir en una nueva normalidad que nunca habíamos imaginado y a pasar del encuentro presencial al virtual.

Este material es el resultado del gran trabajo, esfuerzo e intercambio constante de los equipos docentes, directivos y supervisores para acercarles ideas que los ayuden a enriquecer el encuentro con los niños y niñas y estimular su aprendizaje a través de consignas que les den la posibilidad de explorar, probar, equivocarse y reintentar.

Ustedes son actores fundamentales en la educación, y el rol conjunto entre las escuelas y las familias es clave para seguir sosteniendo los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Por eso, les acercamos el trabajo de todo un equipo y las invitamos a ser parte de esta red de sostén y aprendizaje para los niños y las niñas de la Ciudad.

Muchas gracias a los que con su aporte y dedicación hicieron posible este material pensado para todas las familias.

María Soledad Acuña
Ministro de Educación

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

En este fascículo se recuperan muchos juegos para divertirse, aprender y compartir en familia. Recuerden que los niños y las niñas a estas edades están aprendiendo a jugar, por ello prueban diferentes caminos, vuelven a empezar o abandonan el juego para retomarlo en otro momento. También ensayan diversas formas cuando escriben. Sugerimos alentarlo/a a que siga escribiendo como puede y no corregir su escritura. Al regresar al jardín se retomarán sus producciones para ayudarlo/a a avanzar.

JUEGO CON RIMAS DE NOMBRES

Para los niños y las niñas, las rimas son muy divertidas. Les proponemos leer rimas con nombres. Pueden invitarlo/a a seguir la lectura, encontrar dónde están escritos los nombres y completar las rimas con los que faltan.

A MARIANA LE GUSTA JUGAR CON FABIANA.

PAMELA SE RÍE MUCHO CON MARIELA.

MANUEL SE HIZO MUY AMIGO DE NAHUEL.

ROBERTO LE REGALÓ UN DIVERTIDO CUENTO A .....

MARINA LE ESCRIBIÓ UNA NOTA A SU AMIGA .....

JAZMÍN JUEGA A LA PELOTA CON SU AMIGO .....

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

¿TE ANIMÁS A PENSAR OTRAS RIMAS CON TU NOMBRE, LOS DE TUS FAMILIARES, TUS AMIGOS/AS, VECINOS/AS O MASCOTAS? PODÉS ESCRIBIRLAS O DICTÁRSELAS A QUIEN TE ACOMPAÑE.

LOTERÍA DE ANIMALES

Este juego consiste en completar el tablero con las imágenes y los nombres de los animales pequeños según corresponda. Lean al niño o a la niña los pasos para aprender a jugar, señalándolos en el texto.

¿QUÉ NECESITAMOS?

- Las tarjetas que se encuentran en la página 17, con las imágenes y los nombres de los animales pequeños, recortadas y pegadas.
- El tablero de los animales grandes.

¿CÓMO JUGAMOS?

1. Elegir una imagen y ubicarla al lado del animal más grande.
2. Buscar el nombre que le corresponde y ubicarlo debajo.
3. El juego termina cuando se completa el tablero con las imágenes y los nombres de los animales pequeños.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

¿QUIÉN ES EL PERSONAJE?

Antes de empezar a jugar, vuelvan a leer el cuento "El nabo gigante" del fascículo 1 de *Aprender en casa*.

Podés escuchar el audiocuento en https://bit.ly/2Eq60QZ

Este juego consiste en unir los dibujos de los personajes del cuento con sus nombres. Se juega solo/a o con otros/as. Lean al niño o a la niña los pasos para aprender a jugarlo.

¿QUÉ NECESITAMOS?

- Las tarjetas que se encuentran en las páginas 17 y 19, recortadas y pegadas en cartones.

¿CÓMO JUGAMOS?

1. Poner las tarjetas con los dibujos sobre la mesa.
2. Colocar las tarjetas con los nombres en una bolsa.
3. Seleccionar una a una las tarjetas de la bolsa de los nombres y ubicarlas junto al dibujo correspondiente.
4. Verificar con el cuadro de respuestas al terminar de unir todas las tarjetas.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

JUEGO DE LAS DIFERENCIAS

Este juego consiste en encontrar diferencias entre las dos mesas. Cada jugador/a observa muy bien las imágenes unos minutos. Pueden elegir una de estas dos opciones: 1) decir qué diferencias vieron, o 2) dibujar o escribir en un papel el nombre de los tres materiales que no se repiten. Cuando terminan, comparan las diferencias que encontró cada uno/a y ven si coinciden o no.

MESA 1

MESA 2

PODÉS CREAR TUS PROPIAS CAJAS CON OBJETOS PARA QUE OTROS/AS DESCUBRAN LAS DIFERENCIAS QUE INCLUISTE.

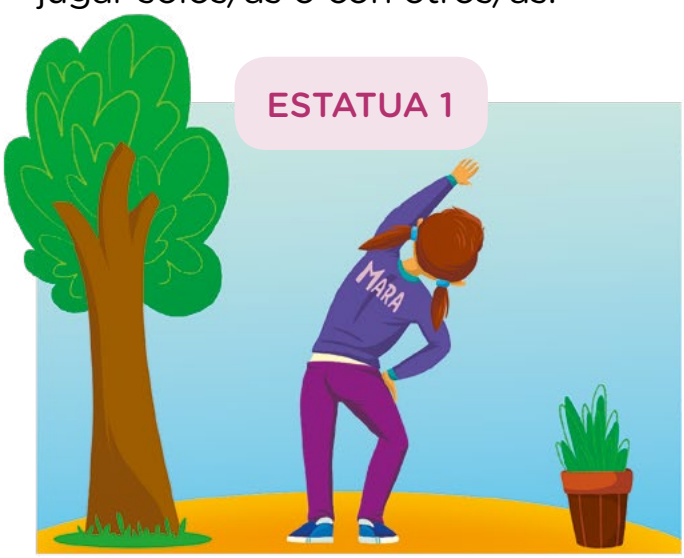
G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

JUEGO DE LAS ESTATUAS

Pueden empezar jugando al juego de las estatuas. Alguien cuenta hasta cinco y los/las demás avanzan hasta que quien cuenta se da vuelta. Hay que quedarse congelados/as en esa posición. Pierde quien se sigue moviendo. El juego termina cuando tocan a quien está de espaldas contando.

ESTATUAS DIFERENTES

Este juego consiste en encontrar las diferencias entre dos estatuas. Pueden jugar solos/as o con otros/as.



¿QUÉ PREGUNTAS PODEMOS HACER?

Mientras que el niño o la niña va encontrando las diferencias, pueden preguntar:

- ¿Qué pierna tiene flexionada Mara, la que está cerca de la maceta o del árbol?
- ¿Te animás a pararte como Mara? ¿Y como Juana? ¿Cómo tengo que poner el brazo para estar igual que Mara?
- ¿Cómo está el cuerpo de Mara?

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

DESCUBRIENDO FIGURAS

Este juego consiste en descubrir cuáles son las figuras geométricas.
Pueden ser dos o más jugadores/as.
Antes de jugar, es importante que los niños y las niñas las toquen, observen si tienen puntas, cómo son sus lados (rectos o curvos) y cuántos tienen. Si las reconocen, que las nombren. Si no, acá se las mostramos.

TRIÁNGULO

RECTÁNGULO

CÍRCULO

CUADRADO

¿QUÉ NECESITAMOS?

- Las figuras geométricas que se encuentran en la página 21, recortadas y pegadas en cartones.
- Un pañuelo.
- Una bolsa no transparente o caja con agujeros.
- Un reloj de arena o cronómetro de celular.

¿CÓMO JUGAMOS?

1. Colocar las figuras geométricas en la bolsa o caja.
2. Vendar con el pañuelo los ojos de quien comienza a jugar.
3. Sacar una figura de la bolsa, tocarla y decir cómo es y cómo se llama; tendrán unos minutos para hacerlo.

¿QUÉ PREGUNTAS PODEMOS HACER?

- Mientras exploran con sus manos, podemos preguntar: ¿cómo son sus lados? ¿Tiene puntas? ¿Cuántas? ¿Cuántos lados tiene?

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

VEO, VEO DE FIGURAS GEOMÉTRICAS

Se juega de la misma manera que el juego tradicional Veo, veo, que jugamos en el fascículo 2, pero en este caso se colocan las figuras geométricas recortadas en distintos lugares de la habitación. La persona adulta comienza el juego eligiendo una figura sin nombrarla, diciendo:

Adulto/a:	**Niño/a:**
"Veo, veo".	"¿Qué ves?".
"Una cosa".	"¿Qué cosa?".
"Maravillosa"	"¿Cómo es?".
"Tiene tres puntas. Tiene cuatro lados rectos iguales. No tiene lados".	

La niña o el niño tendrá que descubrir la figura que eligió la persona adulta. Se reinicia el juego y puede ser otro/a participante quien elige la figura. Otra opción es representar con el cuerpo una figura para que el otro participante adivine cuál es.

OTRO VEO, VEO: ¿QUÉ VES?

Siguiendo el mismo diálogo del Veo, veo, inviten al niño o a la niña a descubrir figuras geométricas en este cuadro de Kandinsky. Este artista combina colores y formas en muchas de sus obras.

Podemos darle pistas:

- Está arriba, entre un rectángulo con rayas y dos líneas. Tiene tres puntas.
- Está cerca de un triángulo y hay otro triángulo que lo pincha.
- Es una figura sin puntas.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

EL CUADRO GEMELO

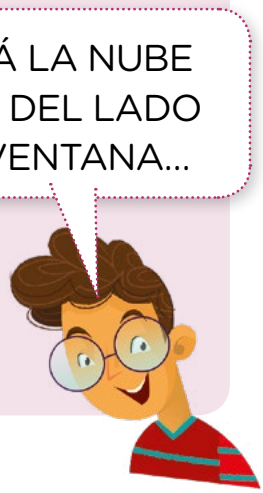
Un grupo arma con las imágenes su propio cuadro y le dicta al otro lo que hicieron para que puedan construir uno igual.

¿QUÉ NECESITAMOS?

- Recortar y pegar en cartulina las imágenes de la página 23.
- Un separador de mesa.

¿CÓMO JUGAMOS?

1. Formar dos grupos: grupo A y grupo B.
2. Repartir las mismas imágenes a cada grupo.
3. Ubicar los grupos uno al lado del otro con un separador en el medio.
4. El grupo A dice en voz alta al grupo B qué figura tomar y en qué posición ubicarla.
5. Observar ambos cuadros y buscar las imágenes que ubicaron igual y las que se ubicaron diferentes.
6. Cambiar los roles: ahora el grupo B arma primero su cuadro y cuenta en voz alta al grupo A.



¿QUÉ PREGUNTAS PODEMOS HACER?

En el momento en que los niños y las niñas están confrontando las escenas realizadas, se pueden hacer preguntas como:

- ¿Cómo quedaron ambos cuadros?
- ¿Encuentran alguna diferencia? ¿Cuál?
- ¿La nube está en el mismo lugar en ambos cuadros?
- ¿Qué habría que cambiar para que quedaran iguales?

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN

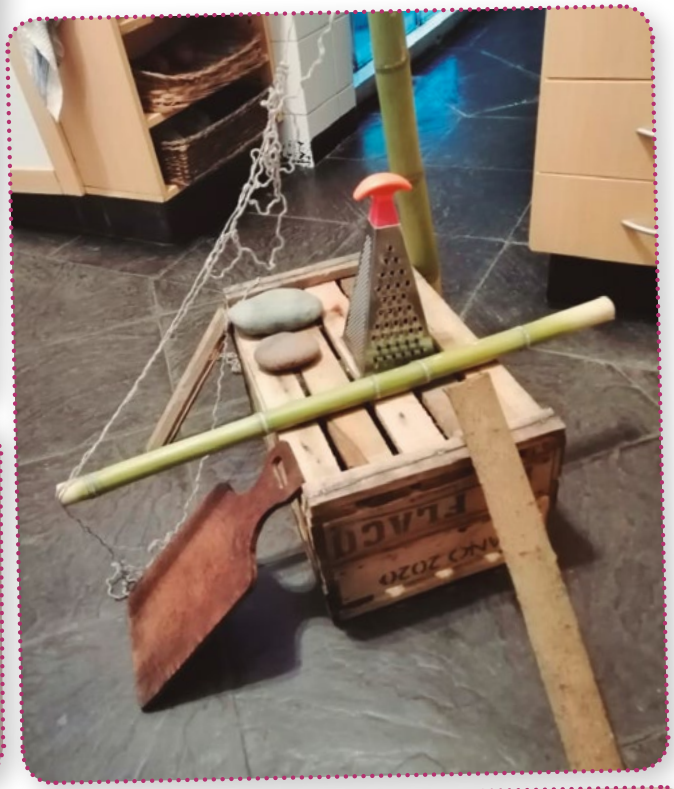
Los niños y las niñas construyen a partir de una idea. Su imaginación los/las lleva a mundos que recrean en sus construcciones, por eso es importante facilitarles objetos variados y espacios para hacerlo.

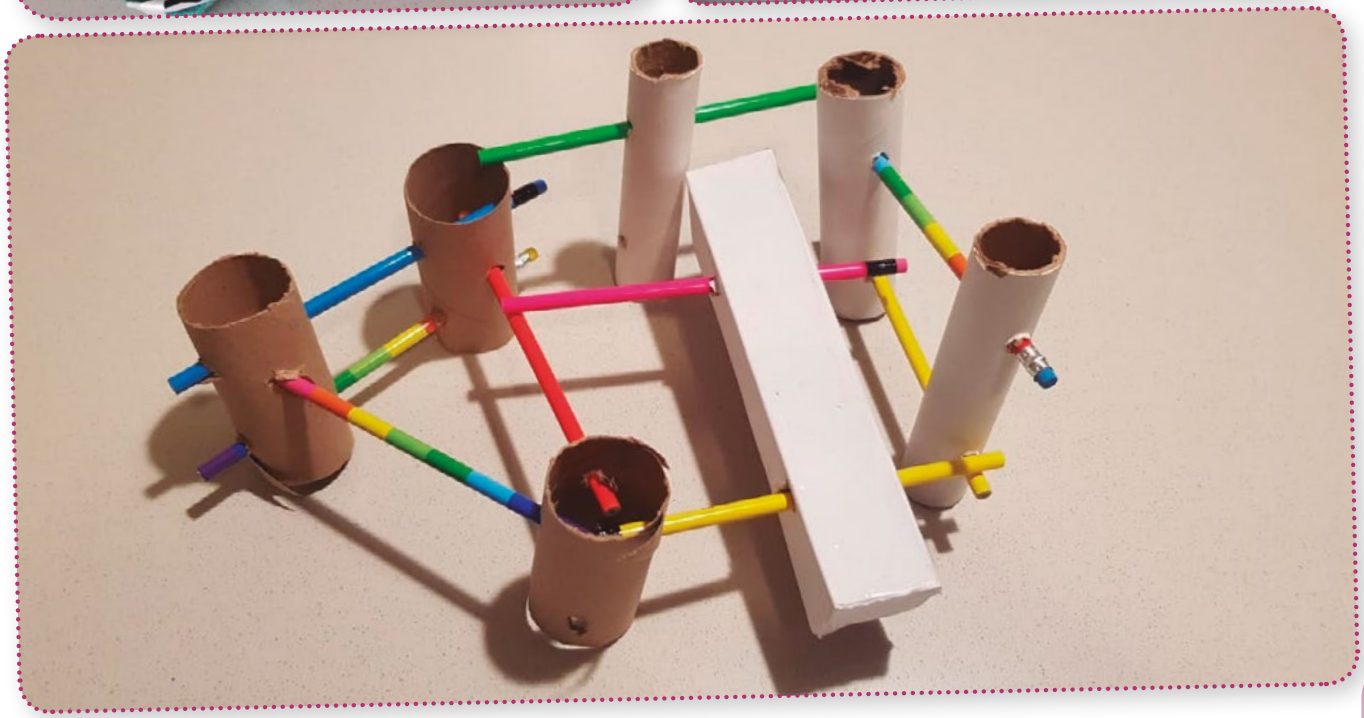
¡ Ubiquen los materiales y elementos en el suelo y conversen con el niño o la niña sobre diferentes posibilidades. Se lo/la puede invitar preguntando: ¿podés reconocer algunas de las formas geométricas de los juegos anteriores en esta construcción? ¿Qué te parece que podrías armar con estos materiales?

Se puede seleccionar diferentes materiales: cajas, maderas, bandejas, recipientes, tubos de cartón, potes de yogur, latas vacías, tapitas de plástico, corchos, cajas, vasos de plástico, palos, ramas, etc. Se puede pintar las cajas de diferentes colores y facilitar cintas, goma de pegar, lanas, hilos y sogas para atar.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

TE MOSTRAMOS ALGUNAS IMÁGENES QUE TE PUEDEN AYUDAR A IMAGINAR Y CREAR TUS PROPIAS CONSTRUCCIONES.





G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

JUGAMOS CON LUZ Y CON SOMBRAS

Se puede utilizar la luz de una lámpara o, si se tiene, una linterna para crear espacios de juego con las sombras. Se busca crear imágenes con las manos.

Se pueden utilizar objetos o dibujar y recortar imágenes para hacer sombras.

Si se cuenta con un patio o un jardín al aire libre, también se puede jugar con las sombras que produce nuestro cuerpo.

Algunas preguntas que pueden ayudar a empezar a jugar:
¿Podés separarte de tu sombra? Y cuando saltás, ¿salta con vos? ¿Qué pasa con la sombra cuando se acerca a la luz de una lámpara? ¿Y cuando se aleja? ¿Cómo podés poner las manos para que se vea un pájaro?

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

JUGAMOS AL BALERO

El balero es un juego que existe desde hace mucho tiempo. ¿Cómo lo armamos? Inviten al niño o a la niña a armar un balero con botellas plásticas.

¿CÓMO HACER UN BALERO?

MATERIALES

- Botella de plástico con tapa.
- Otra tapa de plástico.
- Instrumento para cortar.
- Piolín.
- Cinta adhesiva.
- Marcadores indelebles.

PASOS A SEGUIR

- Cortar la botella como muestra la imagen.
- Decorar la botella pintando con marcadores.
- Cortar el piolín de un largo que permita atar sus puntas a ambas tapas y embocar una de ellas dentro de la botella.
- Pegar con cinta adhesiva los piolines para ajustarlos bien a las tapas.
- Enroscar una de las tapas a la botella.

¿CÓMO JUGAMOS?

Con una mano, tomar la botella desde la tapa y realizar movimientos para embocar la tapa que cuelga dentro de la botella. No es nada sencillo. Hay que tener paciencia y realizar varios intentos hasta lograrlo.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

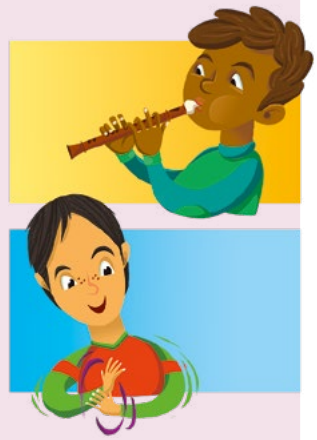
ANTÓN PIRULERO

Este es un juego muy conocido. A medida que se juega, se canta una famosa canción y muy atento/a hay que estar.

Podés escuchar la canción en https://bit.ly/2Eq60QZ

ANTÓN, ANTÓN, ANTÓN PIRULERO.
CADA CUAL, CADA CUAL ATIENDE SU JUEGO,
Y EL QUE NO, EL QUE NO
UNA PRENDA TENDRÁ.

¿CÓMO JUGAMOS?



1. Un/a jugador/a hace de Antón Pirulero. El resto elige un instrumento musical y hace como si lo tocara.
2. Mientras se canta la canción, los/as jugadores/as tocan sus instrumentos y Antón Pirulero gira sus manos una sobre otra.
3. De repente, Antón toca el instrumento de uno/a de los/as jugadores/as, quien tiene que mover sus manos como Antón.
4. El nuevo Antón pasa a tocar el instrumento de otro/a jugador/a, y así se siguen cambiando los roles.
5. Quien no está atento/a sale del juego y gana el/la último/a que queda.

ESCRIBÍ EL NOMBRE O DIBUJÁ LOS INSTRUMENTOS QUE FALTAN.

GUITARRA

TAMBOR

.....

PIANO

.....

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

RIMAS PARA ANTES DE JUGAR

Cuando se juega a las escondidas, a la mancha, a la rayuela..., se puede utilizar este tipo de rimas para decidir quién cuenta, quién es mancha, quién comienza, etcétera.

TA TE TI
SUERTE PARA MÍ
CHOCOLATE CON MANÍ
SI NO ES PARA MÍ
SERÁ PARA TI
TA TE TI

AL BOTÓN DE LA BOTONERA
EL QUE SALE O EL QUE QUEDA
PIN, PON, FUERA.

Podés escuchar las rimas en https://bit.ly/2Eq60QZ

Las que siguen son rimas muy conocidas también. Inviten al niño o a la niña a buscar y copiar el nombre de los personajes en cada una. Les dejamos la primera como ayuda. Pueden proponerle tachar las que va colocando.

EN LA CASA DEL **GRAN BONETE**,
TODOS CUENTAN HASTA **7**.

EN LA CASA DE .....,
TODOS CUENTAN HASTA **8**.

EN LA CASA DE .....,
TODOS CUENTAN HASTA **9**.

EN LA CASA DE .....,
TODOS CUENTAN HASTA **4**,

PINOCHO **BLANCANIEVES** ~~**GRAN BONETE**~~ **RENATO**

PODÉS PENSAR Y ESCRIBIR TU PROPIA RIMA PARA ANTES DE JUGAR.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

UN FASCÍCULO PARA JUGAR

ÍNDICE

Aquí hay una lista con todos los juegos del fascículo y los números de página donde se encuentran. Algunos juegos ya están completos, pero en otros faltan datos. Inviten al niño o a la niña a completarlo.

JUEGO CON RIMAS DE NOMBRES	**2**
LOTERÍA DE ANIMALES	**3**
¿QUIÉN ES EL PERSONAJE?	**4**
..... DE LAS DIFERENCIAS	.....
JUEGO DE LAS ESTATUAS	**6**
..... DIFERENTES	**6**
DESCUBRIENDO FIGURAS	.....
VEO, VEO DE FIGURAS GEOMÉTRICAS	**8**
OTRO .....: ¿QUÉ VES?	**8**
EL CUADRO GEMELO	.....
JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN	**10**
JUGAMOS CON LUZ Y CON SOMBRAS	**12**
.....	**13**
ANTÓN PIRULERO	.....
RIMAS PARA ANTES DE JUGAR	**15**

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

LOTERÍA DE ANIMALES

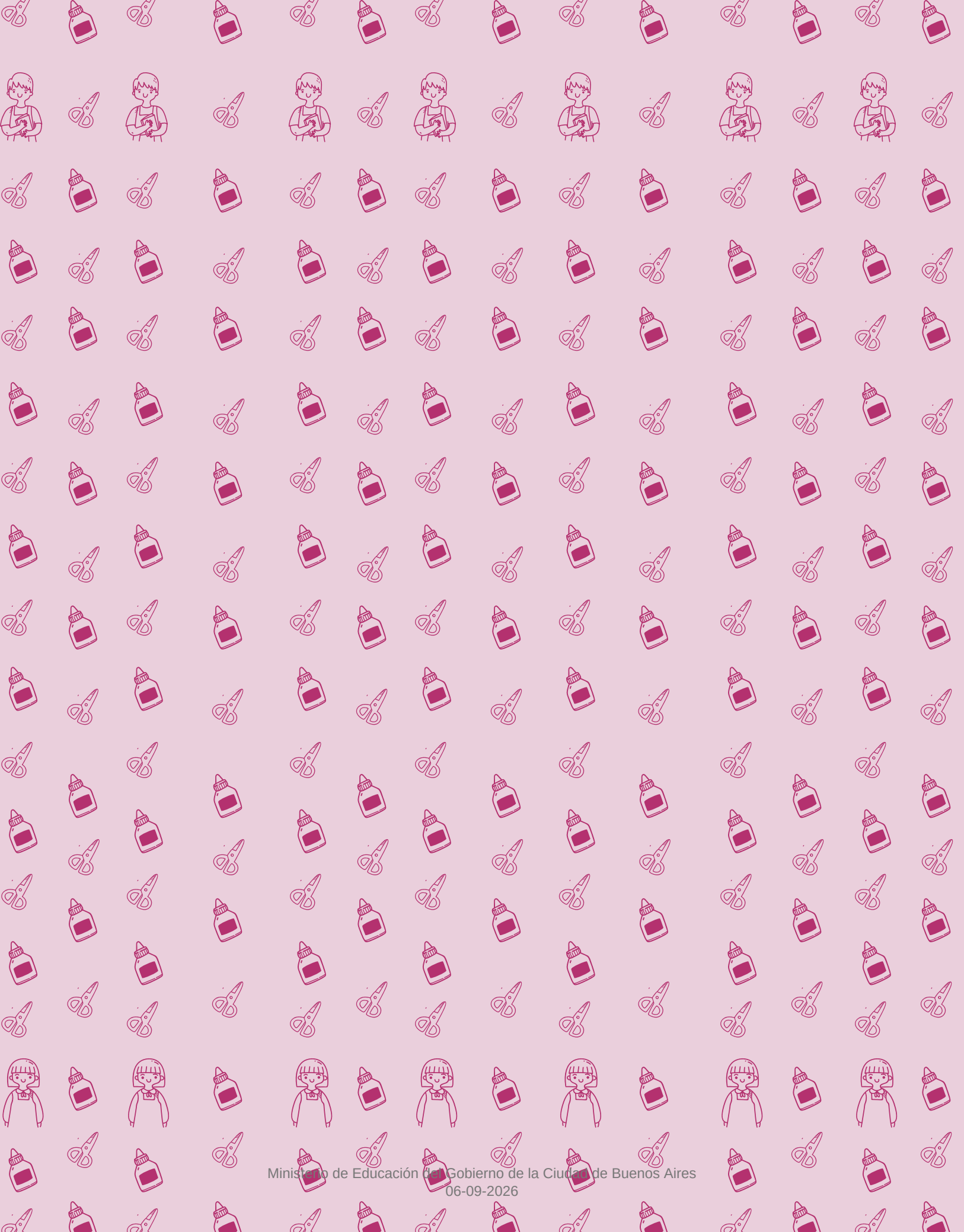
JIRAFA		MONO	
ELEFANTE		PATO	

JIRAFITA	PATITO	MONITO	ELEFANTITO

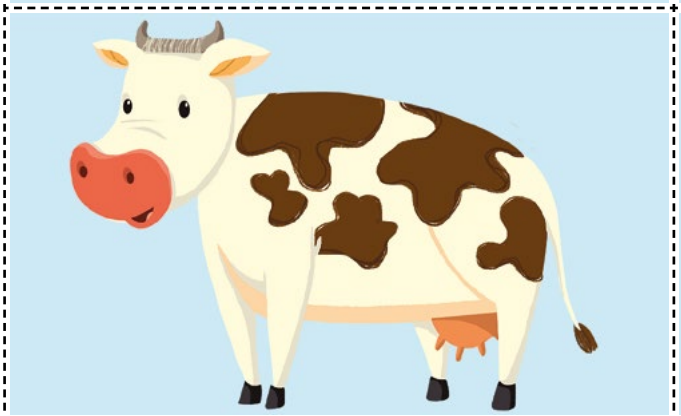
¿QUIÉN ES EL PERSONAJE?

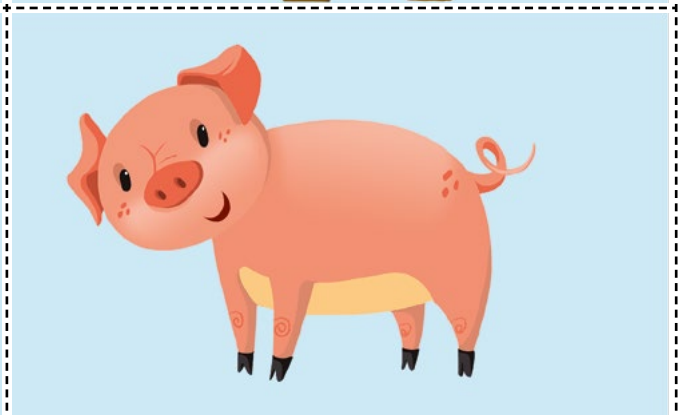
CAMPESINO	CAMPESINA	VACA	CERDO
GATO	GALLINA	GANSO	RATÓN

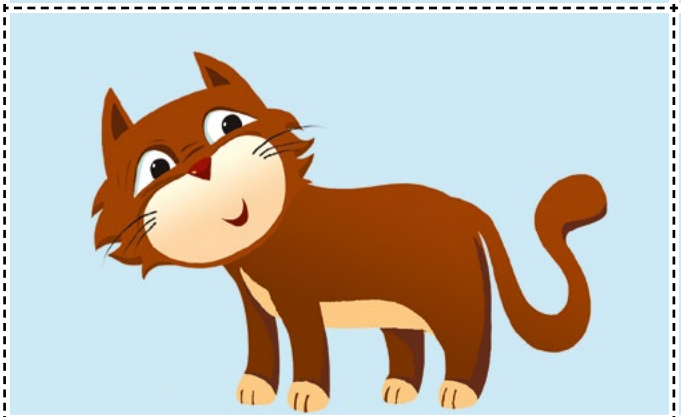
G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum

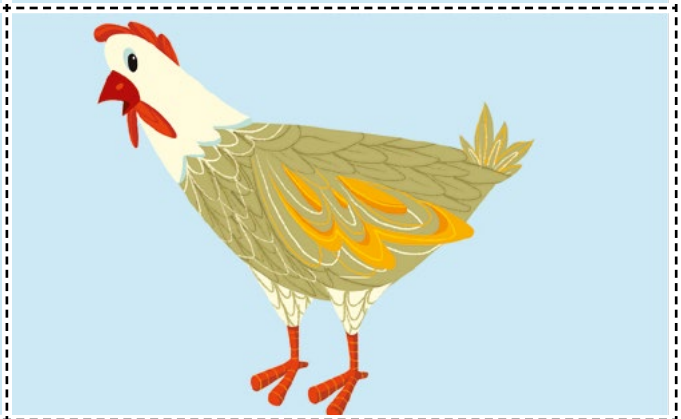


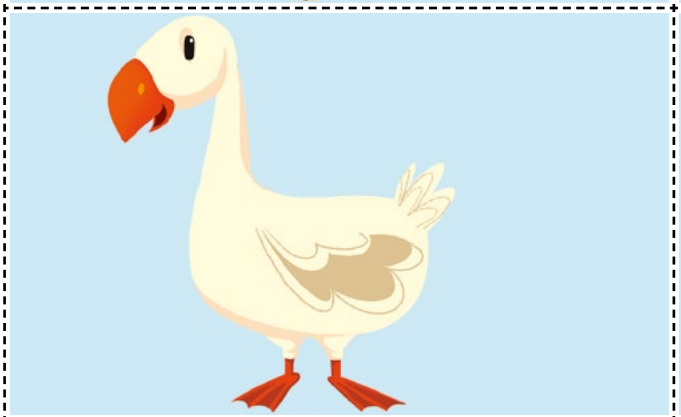
¿QUIÉN ES EL PERSONAJE?

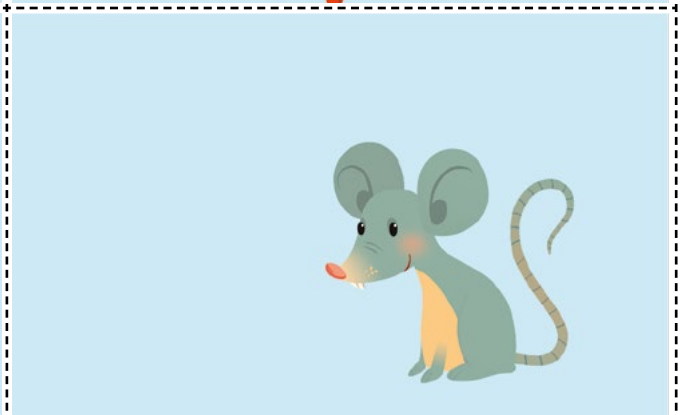




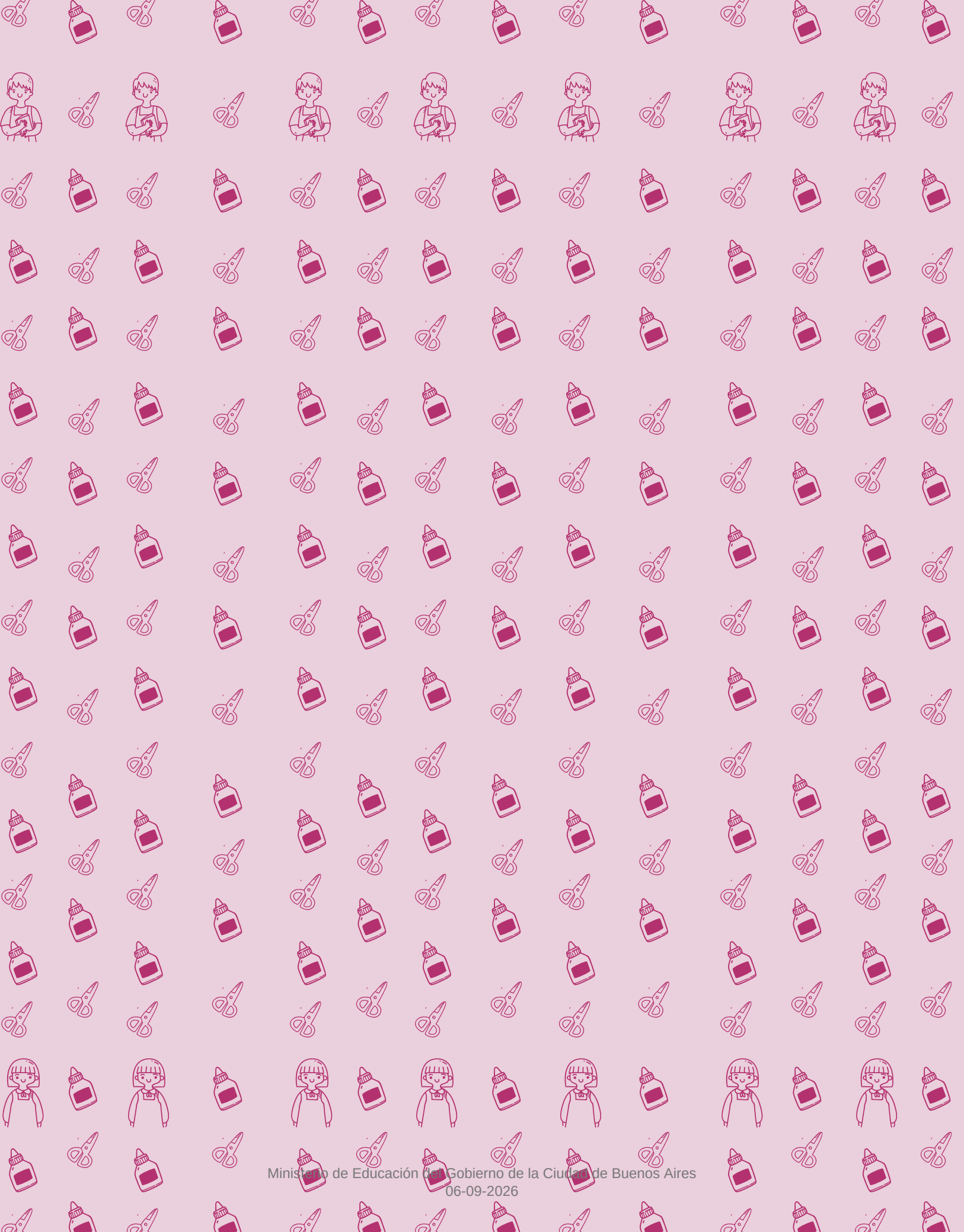




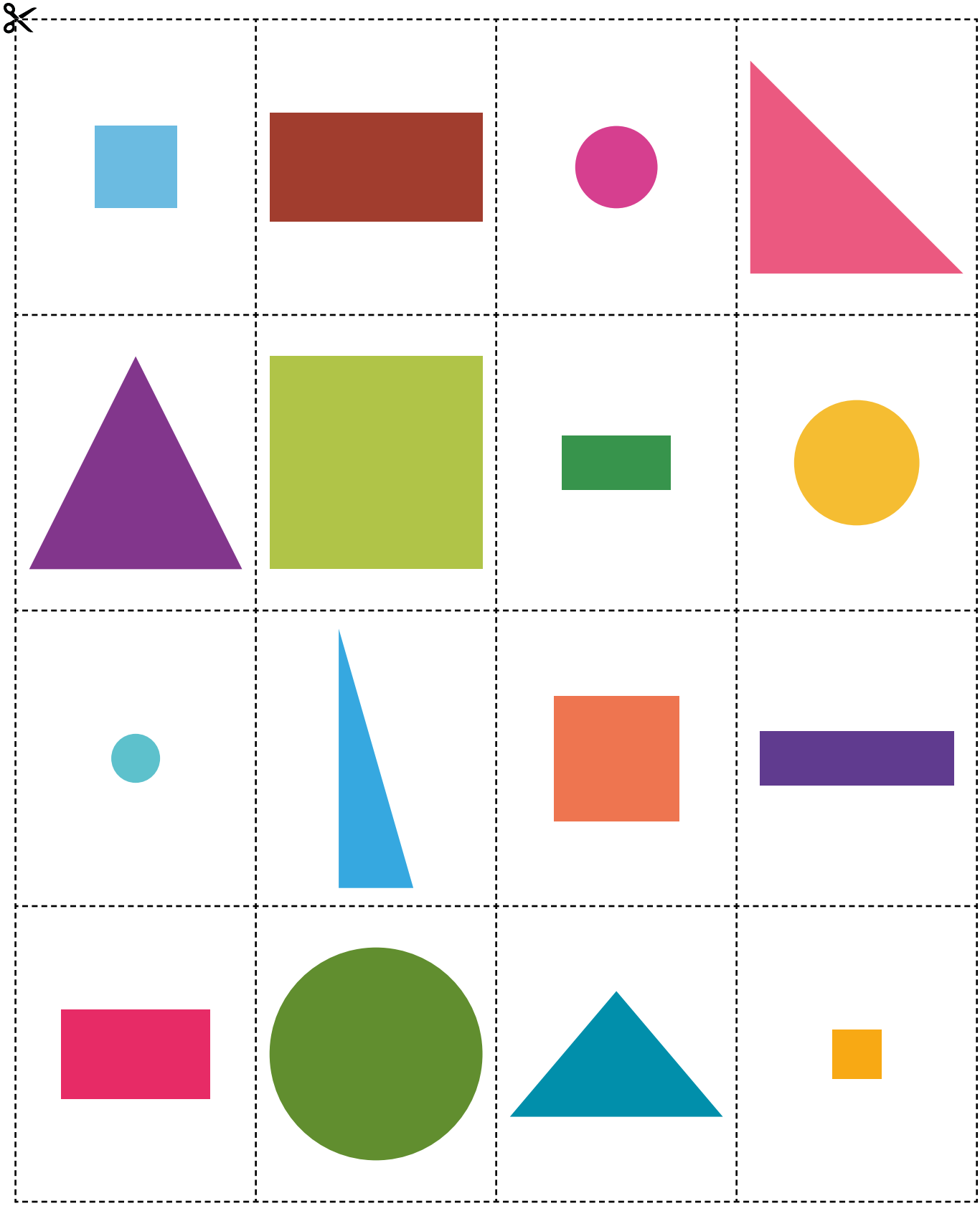




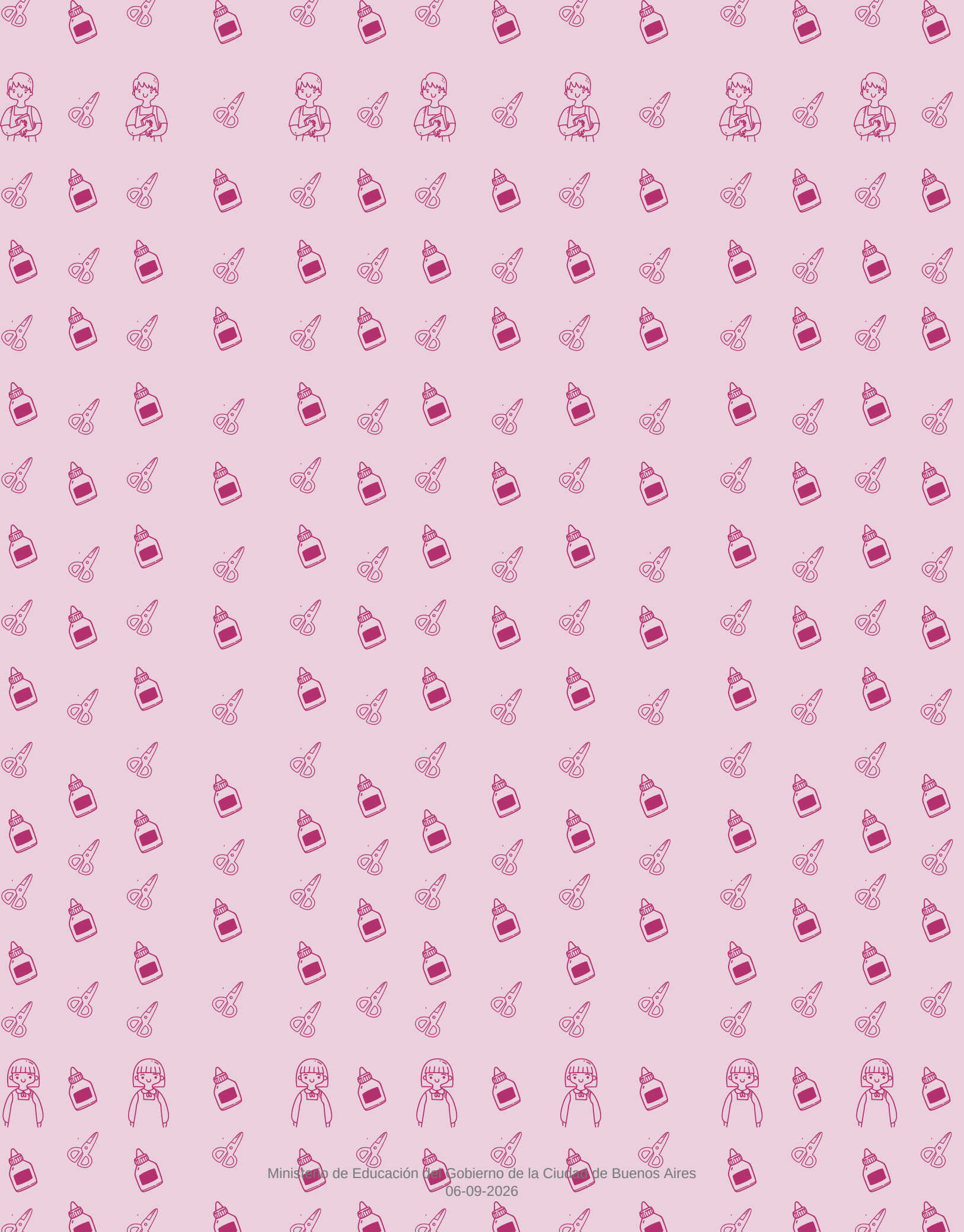
G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum



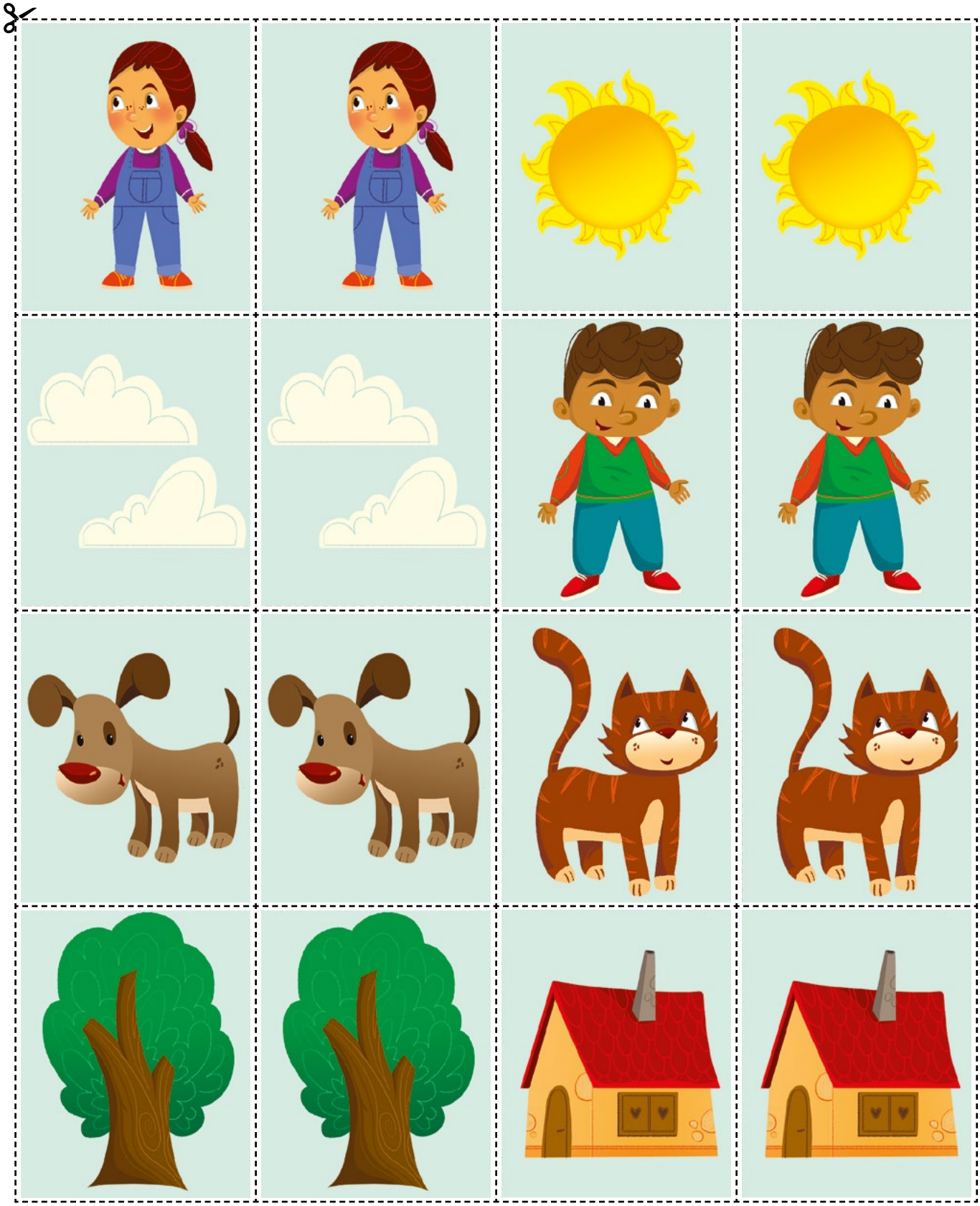
DESCUBRIENDO FIGURAS



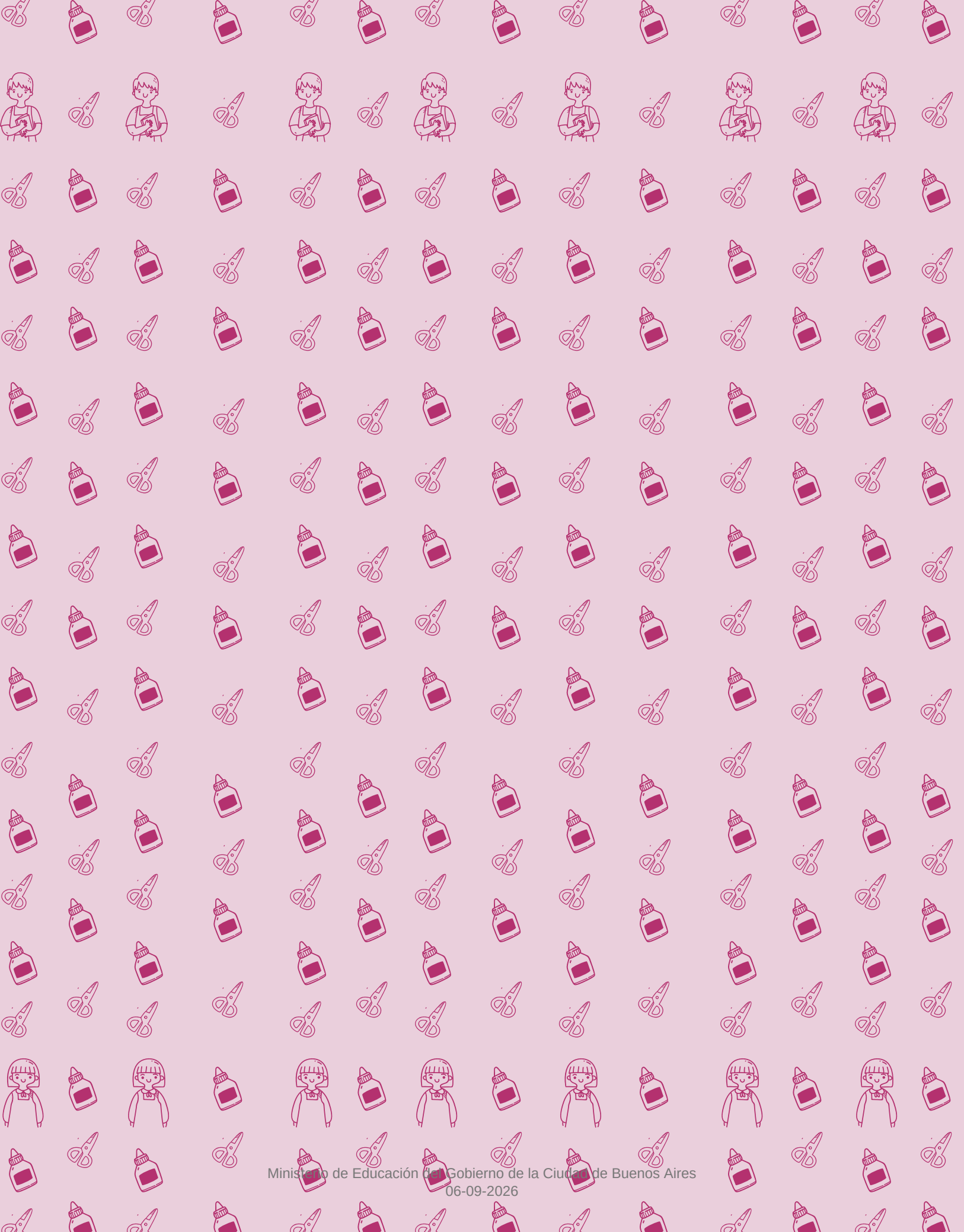
G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum



EL CUADRO GEMELO



G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | Gerencia Operativa de Currículum



Vamos Buenos Aires

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
06-09-2026