

2

JUGAR Y APRENDER

EN VACACIONES

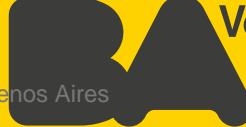


ESCUELA DE VERANO



Buenos
Aires
Ciudad

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
22-02-2026



Vamos
Buenos
Aires

JEFÉ DE GOBIERNO

Horacio Rodríguez Larreta

MINISTRA DE EDUCACIÓN

María Soledad Acuña

JEFÉ 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, María 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**

DOBLES, TRIPLES Y CUÁDRUPLES

PARA JUGAR INDIVIDUALMENTE O EN GRUPOS



Necesitamos:

- ✓ Un tablero de recorrido con 100 casilleros, dos dados que tengan tapado el número 6, seis cartas (dos con el número 2, dos con el número 3 y dos con el número 4), 1 ficha por cada participante.



¿Cómo se juega?

- ✓ Antes de comenzar, deben colocar las cartas boca abajo y una ficha en el casillero que dice “Inicio”.
- ✓ En cada ronda, tendrán que tirar los dados, sumarlos y dar vuelta una carta.
 - Si sale la carta 2, duplican los puntos que sacaron en los dados y avanzan esa cantidad de casilleros.
 - Si sale la carta 3, triplican los puntos que sacaron en los dados y avanzan esa cantidad de casilleros.
 - Si sale la carta 4, cuadriplican los puntos que sacaron en los dados y avanzan esos casilleros.
- ✓ Gana quien alcanza primero al casillero que dice “Llegada”.

PARA PENSAR Y RESPONDER DESPUÉS DE VARIAS JUGADAS

1. María sacó este puntaje   y la carta 2. ¿Cuántos casilleros tiene que avanzar?

2. Joaquín sacó este puntaje   y la carta 3. ¿Cuántos casilleros tiene que avanzar?

3. Si Melisa avanzó 12 casilleros, y sacó estos dados  , ¿qué carta dio vuelta?

4. Si Joaquín avanzó 18 casilleros, ¿qué dados y qué carta pudo haber sacado?



Cuando hay que sumar varias veces el mismo número, también puede usarse la multiplicación. Por ejemplo, para saber cuánto da 3 veces 2 se puede sumar $2 + 2 + 2 = 6$, o multiplicar $2 \times 3 = 6$.

UNA TABLA PARA MUCHAS MULTIPLICACIONES

1. En esta tabla, es posible escribir todas las multiplicaciones de los números hasta el 10. Algunos casilleros ya están completos.

x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3		6	9	12						
4				16						
5					25					
6										
7										
8										
9										
10										100

- Completen en la tabla todos los resultados de las multiplicaciones que se acuerden de memoria. Después, resuelvan las demás con otro color hasta terminar de completarla.
- Comparen los resultados con los de un compañero o una compañera. Si no coinciden, evalúen dónde está el error.

PARA PENSAR Y RESPONDER EN GRUPO

2. ¿Verdadero o falso? A partir de los resultados que completaron en la tabla y que chequearon con sus compañeros/as, analicen y respondan con **V** si es verdadera o **F** si es falsa cada una de las siguientes afirmaciones.
- Los resultados de la fila del 8 son el doble de los de la fila del 4.
 - Para saber el resultado de 3×4 se puede buscar el resultado de 4×3 .
 - Los resultados de la fila del 3 son la mitad de los de la fila del 6.
 - Si se suman los números de la columna del tres con los de la columna del 4, se obtienen los de la columna del 7.

TIRO AL BLANCO

PARA JUGAR EN GRUPOS



Necesitamos:

- ✓ Distintos dispositivos que sirvan como blanco para emboque. Por ejemplo, cajas en desuso o botellas descartables que puedan asignarle un valor a cada blanco.
- ✓ Tapitas, piedritas, pelotas, porotos...
- ✓ Una tabla de registro de puntaje por cada participante.



¿Cómo se juega?

- ✓ Por turnos, cada participante debe lanzar 10 fichas a blancos con diferentes valores (4, 5 y 6), respetando cierta distancia. Antes de pasar el turno al siguiente participante, debe anotar el puntaje obtenido en una tabla como esta:

TABLA DE REGISTRO

	N.º de aciertos en 4	Puntaje	N.º de aciertos en 5	Puntaje	N.º de aciertos en 6	Puntaje	Totales
Ronda 1							
Ronda 2							
Ronda 3							
Puntaje total							

- ✓ Al cabo de tres rondas, se calcula el puntaje total. Gana quien logra obtener mayor puntaje.

PARA PENSAR Y RESPONDER DESPUÉS DE JUGAR:

1. En un tiro, Joaquín embocó los 10 porotos en el número 4. ¿Cuánto deberá anotar en su tabla de registro? _____
2. Lucía embocó los 10 porotos en el número 5. ¿Cuánto deberá anotar en su tabla de registro? _____
3. En su turno, Micaela embocó 4 porotos en el 4 y 6 porotos en el 5. ¿Cuántos puntos sacó en ese tiro? _____
4. Alex anotó 24 puntos después de contar los porotos que acertó en el 4. ¿Cuántos porotos embocó? _____
5. Esta es la tabla de registro de puntaje de Theo. Complétenla con los números que faltan. Las cruces indican que no hubo aciertos.

TABLA DE THEO

	N.º de aciertos en 4	Puntaje	N.º de aciertos en 5	Puntaje	N.º de aciertos en 6	Puntaje	Totales
Tiro 1	3	12	2	10	1	6	28
Tiro 2		8	3		x	x	23
Tiro 3	1	4		20		18	42
Puntaje total							



Para saber cuántas veces se embocó en el 6 sabiendo que se obtuvieron 24 puntos, se puede sumar 6 tantas veces como sea necesario hasta llegar a 24. También es posible pensar qué número multiplicado por 6 da 24 o hacer $24 : 6$ para saber cuántas veces entra el 6 en el 24.

6. Otro grupo estuvo jugando al “Tiro al blanco”, pero los blancos tenían los valores 5, 6, 7, 8, 9 y 10. Para evitar hacer los cálculos en cada tirada y hacer más rápido el juego, armaron este cuadro. Complétenlo con los números que faltan.

Cantidad de aciertos	Valor del blanco					
	5	6	7	8	9	10
1						
2	10					
3						
4						
5					45	
6						
7			49			
8						
9						90
10						

BINGO DE MULTIPLICACIONES

PARA JUGAR EN GRUPOS



Necesitamos:

- ✓ Cartones como los que se muestran en la imagen. (Pueden usar estos o hacer otros, lo importante es que sean multiplicaciones hasta el 10).
- ✓ Una bolsa o caja con los números del 1 al 100 y algo para marcar. (Pueden ser porotos o papelitos).



¿Cómo se juega?

- ✓ El coordinador o la coordinadora del juego debe sacar de la bolsa un papel y decir en voz alta el número que está escrito. Luego, cada participante buscará en su cartón una multiplicación que dé como resultado ese número y la marcará. Gana quien marque primero todos los cálculos de su cartón.

CARTÓN 1

2×3		4×3		7×4
	4×6		6×7	
3×9		5×9		8×2

CARTÓN 2

2×3		4×3		7×4
	4×6		6×7	
3×9		5×9		8×2

✓ Cartón para armar. Complétenlo con números mayores que 5

$2 \times \underline{\hspace{1cm}}$		$5 \times \underline{\hspace{1cm}}$		$8 \times \underline{\hspace{1cm}}$
	$4 \times \underline{\hspace{1cm}}$		$7 \times \underline{\hspace{1cm}}$	
$3 \times \underline{\hspace{1cm}}$		$6 \times \underline{\hspace{1cm}}$		$9 \times \underline{\hspace{1cm}}$

PARA PENSAR Y RESPONDER DESPUÉS DE JUGAR

1. Ramiro y Sofía jugaron a la lotería de multiplicaciones con los cartones que aparecen como modelos; su mamá sacaba los números de la bolsa y los “cantaba”. Los números que sacó fueron los siguientes:

6 24 16 12 42 45 64 18

Señalen con una X cuál de los cartones fue el ganador.

2. Para jugar otra vuelta, fabricaron nuevos cartones. Los números que salieron fueron los siguientes.

12 18 36 4 42 8 20 56

- ✓ Completén estos dos cartones de manera que con cualquiera de ellos sea posible ganar el juego. Tengan en cuenta que en los dos tiene que haber multiplicaciones.

4. En otro partido de lotería de multiplicaciones, Sofía ganó con este cartón. Escriban los números que le sirvieron para marcar todos los casilleros.

2x4		5x6		8x9
	4x8		7x2	
3x7		5x8		9x4

DE MISTERIOS, FANTASÍAS Y AMORES IMPOSIBLES

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

Prepárense para leer, escribir y dibujar. Reserven un espacio en las paredes de la escuela y guarden sus producciones para compartirlas.



Lean el cuento “El caso del hombre que era otro” de Franco Vaccarini para conocer cómo se resuelve este enigma.

Después de leer, conversen en torno a estas preguntas:

- ✓ ¿Se sorprendieron? ¿Habían sospechado quién era el verdadero culpable?
- ✓ ¿Cómo logra sacar la plata del banco el impostor? ¿Qué pruebas tiene la policía para acusarlo?
- ✓ ¿En qué momento Alterno se da cuenta de quién es el responsable de la estafa? ¿Cuál es la clave que le permite resolver el enigma?
- ✓ ¿Por qué al comienzo del cuento el detective dice que en este caso víctima y victimario parecían ser la misma persona?



El delito de Bouchón había sido cuidadosamente planeado, aunque no salió como esperaba. ¿Se animan a escribir en detalle su plan criminal? Incluyan los elementos necesarios y cómo y cuándo pensaba usarlos.



Lean el cuento “El robo de los dientes de oro” de Diego Kochmann, que plantea un nuevo misterio con una cuota de humor.

Después de leer un cuento policial vale la pena mirarlo con lupa para descubrir las pistas que a veces pasan desapercibidas y disfrutar así de la sagacidad del detective. Relean estos fragmentos del texto y conversen sobre sus sentidos:



- ✓ “Pero para sorpresa de todos, menos para dos, no se trataba de una piedrita, sino de un diente de oro”. ¿Por qué se aclara que dos personas no se sorprendieron? ¿Quiénes son?
- ✓ “No se preocupe, sé bien lo que hago. Y a ustedes les pido que no se apuren para comer, saboreen cada bocado muy lentamente”. ¿Por qué el detective les pide a todos que coman de ese modo?
- ✓ “Incluso puedo preparar algo más rico para todos en un par de minutos. ¿Quieren unos ricos fideos con salsa? ¿Un pollo con papas?”. ¿Por qué la cocinera se ofrece a preparar otras comidas?
- ✓ “Yo también me alegro, dijo el detective, pero no es la suerte la que resolvió este caso”. Si no fue la suerte, ¿qué fue?



► Ni bien comienza la investigación, el detective hace la lista de sospechosos e interroga al señor Alejandro sobre cuán confiable es cada uno y dónde están sus habitaciones. Completén este cuadro para reunir toda la información recabada.



	Relación con la víctima	Ubicación de la habitación	Motivos de sospecha	¿Culpable o inocente?
Ludmilo	sobrino	en un rincón de la casa	le gusta el lujo y no trabaja	inocente
Etelvina				
Gervasio				
Clarita				
Willy				



La ubicación de las habitaciones es clave para la resolución del caso. Hagan un plano de la mansión del señor Alejandro y señalen dónde duerme cada habitante.



DIBUJALO ACÁ



A LEER
Lean ahora “¡No es excusa!”, de Diego Kochmann, para ver cómo Santiago se prepara para salir.

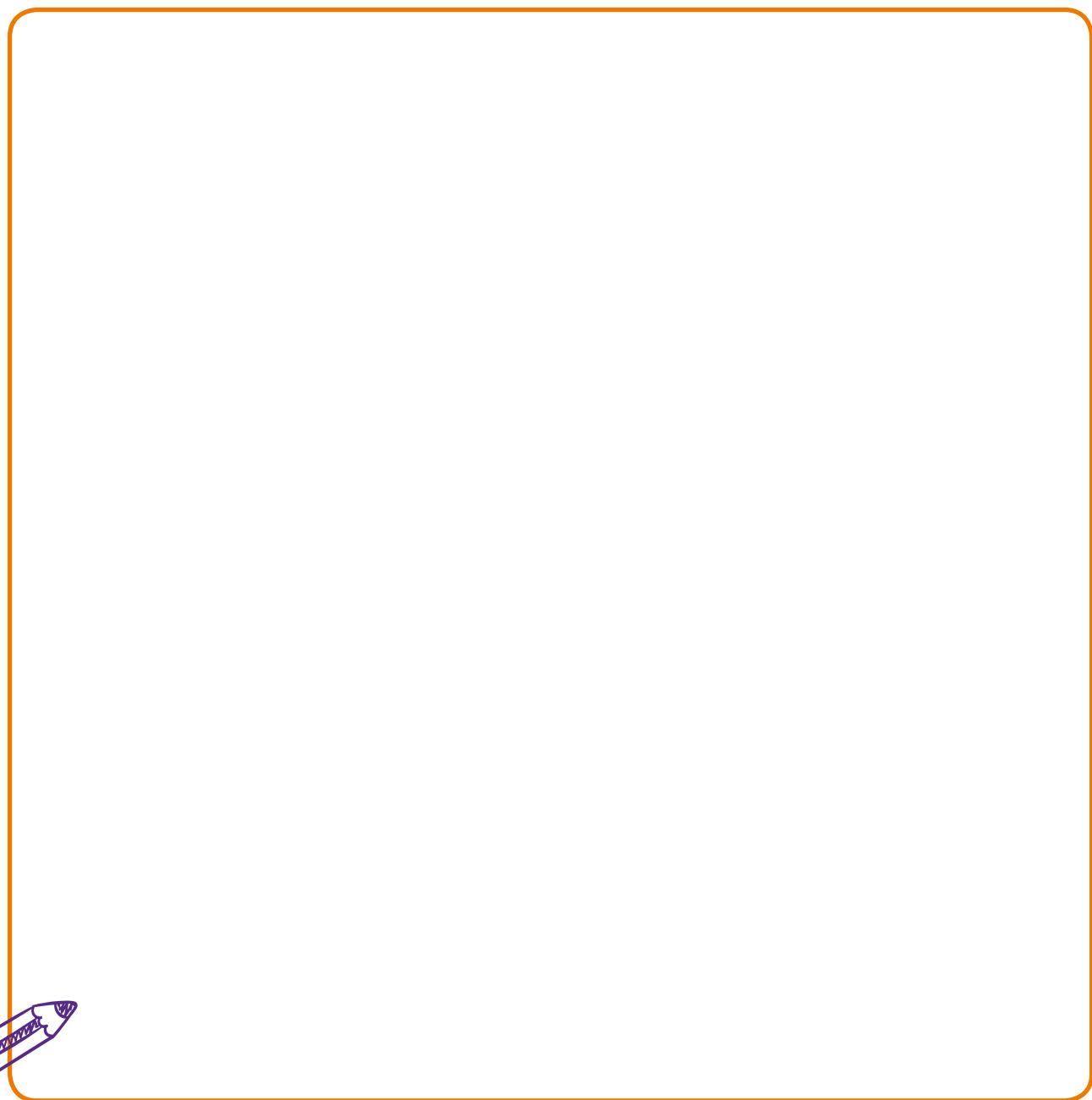


Luego, conversen sobre el cuento:

- ✓ ¿Qué pasa con cada remera? ¿Creen que los dibujos se volvían realidad o eran excusas de Santiago para postergar la consulta con el dentista? ¿Por qué? ¿En qué partes del cuento se nota?

- ✓ “¡No es excusa!” tiene un final abierto. No sabemos con certeza qué sucedió con el dinosaurio de la tercera remera. Su mirada inquietante despierta nuestra imaginación y nos invita a especular con qué habrá sucedido. Relean ese fragmento y comparten sus ideas.
- ✓ Para ustedes, ¿por qué el cuento se llama “¡No es excusa!”?

 **Diseñen una nueva remera para Santiago cuyo dibujo también va a salirse de la tela y volverse realidad. ¿Un ovni con marcianos aterrizando en nuestro planeta? ¿Llamas de la Puna rodeadas de cactus pinchudos? ¿Superhéroes? ¿Una banda de rock? ¿Volcanes? Todas las ideas son bienvenidas.**



DISEÑÁ TU REMERA ACÁ



Ahora con la remera que diseñaron inventen la escena en que el protagonista se la pone y ve cómo el dibujo se hace real poco a poco. Comiencen escribiendo el momento en que Santiago saca la prenda del armario para vestirse. Luego cuenten que nota algo raro (un pequeño movimiento, una sensación) y cómo van saliendo, uno a uno, los elementos del diseño. Incluyan las reacciones del protagonista en el proceso. Para ayudarse, relean la escena de la remera de Bariloche del cuento y vean cómo está contada.



Lean “Diablo vigilante” de Mario Méndez, que les hará erizar los pelos de la nuca y sentir mariposas en el estómago.



Luego de la lectura, comparten sus sensaciones e ideas:

- ✓ Relean el comienzo del cuento. ¿Conocen la historia de amor de Romeo y Julieta? Ellos se enamoraron en una fiesta de máscaras y luego descubrieron que pertenecían a dos familias enemigas. Eso sí era un amor imposible. ¿Qué hacía imposible el amor entre Lucas y Maitena?
 - ✓ El camino de la casa de Lucas a la casa de su amada era corto, pero nada sencillo. ¿Cómo era el recorrido que tenía que hacer? ¿Qué cuidados debía tener a cada paso?





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



/educacionba

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
22-02-2026

buenosaires.gob.ar/educacion