

3

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



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 Sciarillo, 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**



TIRO AL BLANCO

PARA JUGAR EN GRUPO



¿Qué van a necesitar?

- ✓ Distintos dispositivos que sirvan como blanco para emboque. Por ejemplo, cajas en desuso o botellas descartables que puedan asignarle un valor a cada blanco.
- ✓ También se pueden dibujar en el piso de la escuela círculos concéntricos con tiza y asignarles un valor.
- ✓ Las fichas para el juego, que pueden ser tapitas, porotos, bolitas, etc.
- ✓ Una tabla de registro de puntaje para cada participante.



¿Cómo se juega?

- ✓ Por turnos, cada participante debe lanzar 10 fichas a blancos con diferentes valores (1.000, 10.000, 100.000 y 1.000.000), respetando cierta distancia. Antes de pasar el turno, se debe anotar el puntaje en una tabla como esta:

	N° de aciertos en 1.000	Puntaje	N° de aciertos en 10.000	Puntaje	N° de aciertos en 100.000	Puntaje	N° de aciertos en 1.000.000	Puntaje	Totales
1.ª ronda									
2.ª ronda									
3.ª ronda									
Puntaje total									

- ✓ Al cabo de tres rondas, se debe sumar el total. Gana quien obtenga el mayor puntaje.



PARA PENSAR Y RESPONDER DESPUÉS DE JUGAR VARIAS VECES:

1. Matías jugó con 10 tiros y embocó todos. Mirando el puntaje que sacó, ¿pueden decir cuántos aciertos tuvo en cada blanco?

Puntaje obtenido: 234.100

_____ en 1.000.000 puntos

_____ en 100.000 puntos

_____ en 10.000 puntos

_____ en 1.000 puntos

_____ en 100 puntos

_____ en 10 puntos

2. ¿Cuáles de estas expresiones corresponden al puntaje de Matías? (234.100). Rodéenlas.

a) $100 + 4.000 + 30.000 + 200.000$

b) 2.341×100.000

c) 2.341×100

d) $200.000 + 30.000 + 4.000 + 10$

e) $2 \times 100.000 + 3 \times 10.000 + 4 \times 1.000 + 1 \times 100$

f) $2 \times 10.000 + 3 \times 100.000 + 4 \times 10.000 + 1 \times 100$

3. Camila realizó 10 tiros y obtuvo 1.234.000 puntos en una ronda. Los blancos tenían los siguientes puntajes: 1.000.000, 100.000, 10.000, 1.000 y 100. Respondan.

- a) ¿Cómo habrá embocado sus pelotitas?

PARA SEGUIR PENSANDO

- b) ¿Hay una sola posibilidad o más de una?

4. Completen los cálculos para que den como resultado 876.965.

a) $876.965 = 8 \times \dots\dots\dots + 7 \times \dots\dots\dots + 6 \times \dots\dots\dots + 9 \times \dots\dots\dots + 65$

b) $876.965 = 87 \times \dots\dots\dots + 6 \times \dots\dots\dots + 9 \times \dots\dots\dots + 65$

c) $876.965 = 96 \times \dots\dots\dots + 6 \times \dots\dots\dots + 7 \times \dots\dots\dots + 8 \times \dots\dots\dots + 5$

PARA PENSAR EN GRUPO

a) En el número 78.693, la escritura 78, ¿representa 78, 7.800 o 78.000?

b) En el número 78.693, la escritura 86, ¿representa 86, 860 o 8.600?

c) ¿Cómo identifican el valor de cada cifra?

d) ¿Cómo podrían saber, “mirando un número”, cómo descomponerlo en 1, 10, 100, 1.000, etcétera?

Nuestro sistema de numeración es posicional porque el valor de cada cifra depende del lugar que ocupe ese dígito en el número. Un número se puede expresar de distintas formas.

- Se puede descomponer de forma aditiva, es decir con sumas.
Por ejemplo: $456.031 = 400.000 + 50.000 + 6.000 + 30 + 1$

- Se puede descomponer de forma multiplicativa, a través de sumas y multiplicaciones.
Por ejemplo: $456.031 = 4 \times 100.000 + 5 \times 10.000 + 6 \times 1.000 + 3 \times 10 + 1$

SE BUSCAN

PARA JUGAR INDIVIDUALMENTE

Para este juego les sugerimos que armen varias tarjetas con los números del 0 al 9. Si no, simplemente pueden usar lápiz y papel.

1. Se buscan números que cumplan las siguientes características. ¿Cuántos pueden encontrar? Anoten algunos de los números que encontraron.

TARJETA N.º 1

- Es mayor que 9.999 y menor que 100.000
- La cifra de las centenas es 5
- Es par

TARJETA N.º 3

- Es mayor que 9.999 y menor que 11.000
- La cifra de las centenas es 5
- Es par
- La suma de sus cifras es 15

TARJETA N.º 2

- Es un número par de 4 cifras
- Es menor que 5.000
- La cifra de las centenas es igual a la de las unidades de mil más 1.

TARJETA N.º 4

- Está entre 11,1 millones y 11,2 millones

TARJETA N.º 5

- Está entre 300.000 y 499.999
- Es el mayor número que se puede armar con los dígitos 4, 2, 1, 6, 7, 8

Cuando se trabaja con números grandes, para acortar la escritura se pueden usar expresiones con coma.

Por ejemplo: 2,1 millones representa 2 millones, y el 1 después de la coma, 100.000; es decir, 2,1 millones es igual a 2.100.000.

PARA CONVERSAR EN GRUPO DESPUÉS DE JUGAR

1. Comparen los números que encontraron.
2. Para cada tarjeta, ¿hay un solo número que responde a las características presentadas? ¿O hay varios?

PARA PENSAR Y RESPONDER INDIVIDUALMENTE O EN PAREJA

1. Lorena y Alexis también estuvieron armando sus tarjetas. Pero algunas de las pistas que escribieron son incorrectas.

Lorena pensó en el número 3.589.000 y entre las pistas puso:

- Está entre 3,4 millones y 3,5 millones
- La cifra de las centenas es 9
- Es par

Alexis pensó en el número 998.457 y entre las pistas puso:

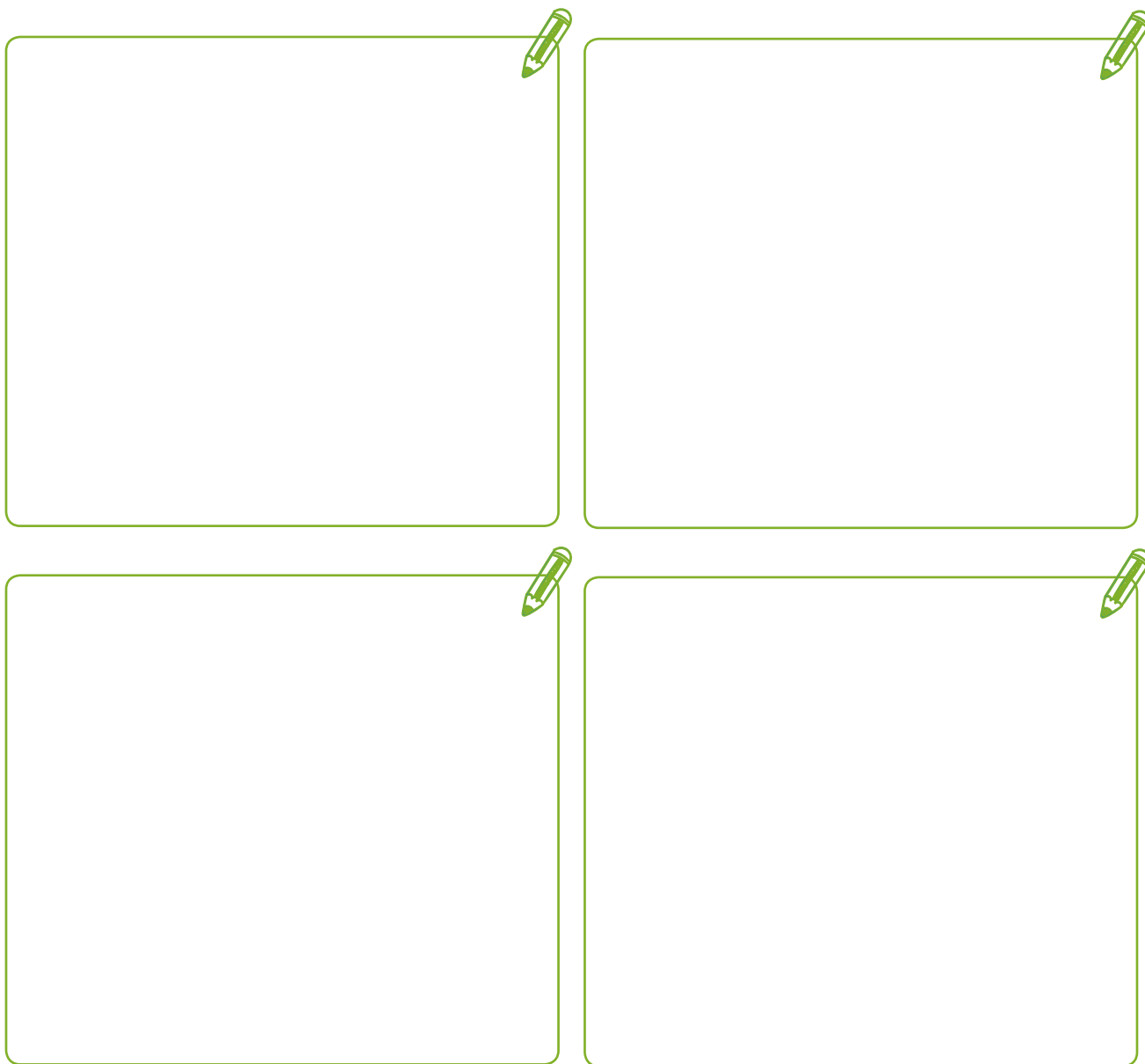
- Es menor que 1.000.000
- Tiene 98 centenas
- La suma de sus dígitos es 42

a) Vuelvan a leer las pistas que dan Lore y Ale y señalen con una x las incorrectas.

b) Reescriban las pistas incorrectas para que resulten correctas.

2. Ahora, les proponemos crear sus propias tarjetas y desafiar a alguien más a encontrar los números. Para eso, les compartimos algunos tips:

- Primero, piensen un número y escríbanlo en un papel. Después, en otro papel indiquen algunas características de ese número, tales como:
 - Entre qué números está.
 - Si es par o impar.
 - Si hay cifras que se repiten o no.
 - Cuánto es la suma de las cifras.
 - Cuál es la cifra de las decenas, centenas, unidades, etc.



LA MAYOR GANA

PARA JUGAR DE A DOS



¿Qué van a necesitar?

- ✓ Un mazo de cartas con fracciones y con números con coma por cada participante.
- ✓ Para construir el mazo pueden usar rectángulos de papel del mismo tamaño. Les sugerimos que escriban estos números:

Fracciones: $\frac{1}{4}$ - $\frac{1}{2}$ - $\frac{3}{4}$ - $\frac{4}{4}$ - $\frac{3}{2}$ - $\frac{7}{2}$ - $\frac{1}{5}$ - $\frac{12}{4}$ - $\frac{1}{3}$ - $\frac{2}{3}$ - $\frac{1}{8}$ - $\frac{3}{3}$
- $\frac{2}{5}$ - $\frac{6}{6}$ - $\frac{5}{2}$ - $\frac{9}{3}$

Decimales: 0,25 - 0,50 - 0,75 - 1,00 - 1,50 - 2,00 - 0,125 - 3,00 - 1,20 - 4,25 - 0,60 - 0,80 - 1,75 - 0,90 - 1,25 - 3,50

¿CÓMO SE JUEGA?

- ✓ Cada participante pone su mazo delante de sí, boca abajo.
- ✓ Luego, dan vuelta la carta de arriba al mismo tiempo y deciden quién tiene la mayor.
- ✓ Quien tenga la mayor, se anota un punto (o toma un poroto o una tapita). Cada uno o cada una toma su carta y la pone al costado, armando una nueva pila.
- ✓ En caso de empate, pondrán, junto a su carta, una carta boca abajo y otra vuelta hacia arriba. Quien tenga la carta más alta se anota tres puntos.
- ✓ Gana el partido quien termine con más puntos al usar todas las cartas.

PARA PENSAR Y RESPONDER DESPUÉS DE JUGAR VARIAS VECES

1. Si están jugando a “La mayor gana” y la carta que dieron vuelta es $\frac{1}{2}$, ¿Le ganan a $\frac{1}{4}$? ¿Y a $\frac{3}{2}$?

2. En la mesa están las siguientes cartas:

$$0,50 \text{ y } \frac{1}{2}$$

¿Cuál es la carta de mayor valor? ¿Por qué?

3. Alejandra puso sobre la mesa $\frac{3}{4}$ y Julieta $\frac{3}{3}$. Ale se anotó un punto, dice que $\frac{3}{4}$ es mayor que $\frac{3}{3}$ porque 4 es más grande que 3. ¿Están de acuerdo? ¿Por qué?
-

4. Jazmín sacó la carta $\frac{3}{2}$ y fue empate. ¿Qué carta pudo haber tenido el otro participante? Anótenla.
-

PARA PENSAR EN GRUPO

Como se habrán dado cuenta, en el mazo hay algunas cartas que nos llevan a empatar, es decir, son expresiones equivalentes. Revisen el mazo, identifiquen esas expresiones y anótenlas. ¿Cómo se dieron cuenta?

¿Qué consejos le darían a alguien para comparar dos fracciones entre sí? ¿Y para comparar dos números con coma? ¿Y para comparar una fracción y un número con coma? Hagan un listado con los consejos.

ENTRE DIOSES, MAGIA Y MISTERIO

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



Lean “A la luz del candelabro” de Sebastián Vargas para descubrir quiénes habitan la mansión.



Después de la lectura, conversen sobre este cuento de terror.

- ✓ ¿Qué parte les resultó más inquietante? ¿Se sorprendieron con el final?
- ✓ ¿En qué época habrá vivido el narrador? ¿Cómo se dieron cuenta?
- ✓ ¿Qué es el “aparato rectangular” con imágenes que se mueven? Al narrador le resultan extrañas las costumbres de la familia. ¿Qué otras cosas le llaman la atención? ¿Por qué creen que le sucedía esto?
- ✓ Recién después de conocer el final, los lectores entendemos que el protagonista dejó la cama porque había muerto. Busquen qué otros indicios nos hacen pensar que es un fantasma.



Ahora lean “Perdida en el supermercado”, de Luciana Murzi, para conocer qué esconde este lugar en sus entrañas.



Después de la lectura, conversen sobre los mundos paralelos:

- ✓ ¿Cómo era el lado B del supermercado? ¿Qué tenía en común con el lado A?
- ✓ Al final del cuento, la protagonista dice “Las últimas palabras del nene que me había salvado cobraron sentido de golpe.” ¿A quién se refiere? ¿De qué se dio cuenta?



Lean la versión de Ramón Paez de los mitos vikingos para conocer a las divinidades sobresalientes de ese pueblo, con quiénes están emparentadas, cuáles son sus dominios, cómo es su personalidad y qué elementos las acompañan o representan.

▶ Observen las imágenes que acompañan los textos y traten de identificar a los héroes y heroínas del mundo vikingo. ¿Qué rasgos están representados en las ilustraciones?

▶ Armen una galería de dioses y diosas para exhibir en las paredes de la escuela. Distribúyanse los personajes y hagan una ficha con sus datos clave y una ilustración que represente sus características fundamentales.



Lean el cuento “Un ladrón en el Antiguo Hotel Imperio” de Franco Vaccarini para saber si logran atraparlo o no.

▶ Después de leer, conversen en torno a estas preguntas:


- ✓ ¿Para qué Pagano contrató al inspector Emilio Alterno?
- ✓ ¿Valió la pena que el detective se hiciera pasar por hinch de Newell's Old Boys? ¿Por qué?
- ✓ ¿Por qué Alterno apuntó al conserje de día como sospechoso?
- ✓ ¿Qué aportes hizo Cometa para la resolución del caso?
- ✓ Así relata Alterno un momento crucial de la historia: “No necesitaba ver más. Dejé que el ladrón me robara, pero llamé a Cometa para que estuviera atento y cerca, le dije que ya tenía ‘al pez en el anzuelo’ y me senté en el bar del hotel.” ¿A quién se refiere con “el pez”? ¿Por qué considera que lo pescó? ¿Cuál había sido la “carnada”?
- ✓ ¿Cómo se resolvió el caso? ¿Habían sospechado que Masantonio iba a estar relacionado con el robo?



Lean “Peces” de Silvina Gruppo, un cuento ambientado en Japón.


▶ Después de la lectura, conversen:

- ✓ ¿Les sorprendió el final? ¿Qué parte les resultó más mágica?
- ✓ ¿Por qué Kiyoshi tuvo que aprender a cultivar? ¿A qué se dedicaba antes? ¿Por qué creen que dejó de hablar?
- ✓ ¿Por qué las hijas confiaban en que los peces podían hacer hablar al padre nuevamente?
- ✓ ¿Cuándo creen que comenzó la transformación de los chicos en peces?

-  ¿Cómo habrá vivido esta historia uno de los chicos que corrió detrás de la bicicleta de Tikoshiro? Reescriban “Peces” desde el punto de vista de uno de estos nenes. Acá tienen el comienzo:



Vi a Tikoshiro andando en su bicicleta de bambú a gran velocidad. Noriko y Misato lo seguían y decidí unirme. Cada vez éramos más chicos con ropa de fiesta, todos corriendo detrás del milagroso forastero hasta que...

CON OJOS DE POETAS

-  Ahora van a leer y escribir distintas poesías. A medida que lo vayan haciendo, guarden sus producciones para hacer una “intervención poética”. La idea es interrumpir el espacio cotidiano e invitar a lectores y lectoras ocasionales a disfrutarlas. Pueden tender un hilo de árbol a árbol y colgarlas como secándose al sol, empapelar una pared de poemas o armar un caminito literario en el suelo.



Lean los cuatro poemas de Matsuo Bashō, el gran maestro de los haikus, que vivió en Japón en el siglo XVII.

-  Después de leer y compartir las primeras sensaciones, conversen:
- ✓ Los haikus son poemas de tres versos que condensan la emoción que surge de la contemplación de lo cotidiano, en especial de la naturaleza. ¿Encuentran estas características en los poemas de la antología?
 - ✓ Los haikus tradicionales están asociados a las estaciones del año o momentos del día. ¿Con cuál asocian cada poema? ¿Por qué?
-  Los haikus nos invitan a suspender el tiempo y mirar lo cotidiano con ojos de poetas. Ahora serán ustedes quienes construyan instantes con palabras. Escriban poemas de tres versos al estilo de los haikus que leyeron. Debajo encontrarán algunos versos sueltos para que se inspiren.

En la brisa de otoño/La voz de la cigarra/Bajo la primera nieve/Tregua de nubes

_____	_____
_____	_____
_____	_____



Lean “Libélula” y “Las cebras” para redescubrir a estos animales en clave poética.



Luego de la lectura, conversen sobre los poemas:

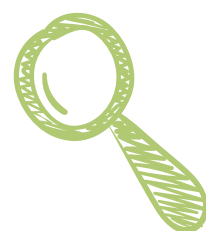
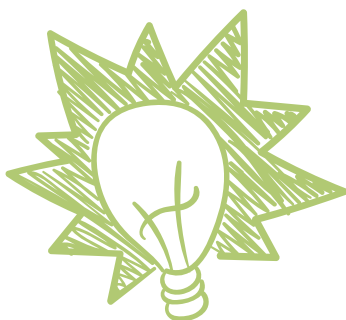
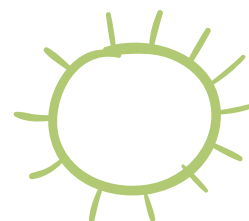
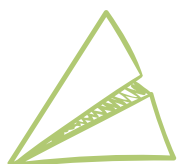
- ✓ Las dos poesías toman características de los animales y proponen comparaciones únicas, que nos dejan pensando, que nos hacen reír; como libélulas que vuelan como helicópteros y cebras presas tras sus propias rayas. Rastreen qué otros juegos poéticos proponen las autoras.
- ✓ La poesía no solo construye sentidos con la palabra, también lo hace con el espacio de la hoja. ¿Cómo “cae” la palabra *libélula* en el poema? ¿Será que imita su movimiento? ¿Qué les parece?



Elijan ahora un animal sobre el que les gustaría escribir y piensen en sus características, cómo se ve, qué sonidos hace, cómo se comporta. Pueden armar comparaciones, hacer rimas, juegos de palabras y usar de diferentes maneras el espacio de la hoja.

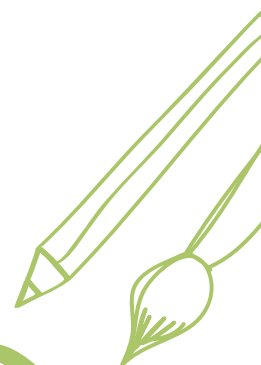
TRABAJÁ ACÁ





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

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

buenosaires.gob.ar/educacion