

Tomo 2

# ESTUDIAR Y APRENDER

## EN 1.º GRADO

Matemática  
Prácticas del Lenguaje  
Inglés

Nivel Primario. Primer ciclo  
Unidad Pedagógica



Buenos Aires Ciudad



Vamos Buenos Aires

**Jefe de Gobierno**

Horacio Rodríguez Larreta

**Ministra de Educación**

María Soledad Acuña

**Jefe de Gabinete**

Manuel Vidal

**Subsecretaria de Coordinación Pedagógica y Equidad Educativa**

María Lucía Feced Abal

**Subsecretario de Carrera Docente**

Oscar Mauricio Ghillione

**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

**Directora Ejecutiva de la Unidad de Evaluación Integral de la Calidad  
y Equidad Educativa**

Carolina Ruggero

**Director General de Planeamiento Educativo**

Javier Simón

**Director General de Educación de Gestión Estatal**

Fabián Capponi

**Directora General de Educación de Gestión Privada**

María Constanza Ortiz

**Gerenta Operativa de Currículum**

Mariana Rodríguez

**Gerenta Operativa de Lenguas en la Educación**

Mabel Quiroga

## **Dirección General de Planeamiento Educativo (DGPLEDU)** **Gerencia Operativa de Currículum (GOC)**

Mariana Rodríguez

**Asesora Técnica Pedagógica:** Carola Martínez.

**Colaboración y gestión:** Manuela Luzzani Ovide.

**Coordinación didáctica y de especialistas:** Patricia Frontini.

**Coordinación de Nivel Primario:** Marina Elberger.

**Generalistas de Nivel Primario:** Marcela Fridman, Silvia Ida Grabina.

**Especialistas de Matemática:** Héctor Ponce, María Emilia Quaranta (coordinación), Daniela Di Marco, Silvana Seoane, Gabriela Solá, Liliana Zacañino.

**Especialistas de Prácticas del Lenguaje:** Diana Grunfeld, Diego Chichizola.

**Asesoramiento en Conocimiento del Mundo:** Analía Segal.

Agradecemos al Museo de las Escuelas por las fotos aportadas.

## **Gerencia Operativa de Lenguas en la Educación (GOLE)**

Mabel Quiroga

**Coordinación didáctica y de especialistas:** Ana Laura Oliva, Lucrecia Lombardo.

**Colaboración y gestión:** Victoria Carbone.

**Especialistas de Lenguas en la Educación:** Carla Castellanos, Valeria Felder, Lucrecia Lombardo.

---

### **Equipo Editorial de Materiales y Contenidos Digitales (DGPLEDU)**

**Coordinación general:** Silvia Saucedo.

**Coordinación editorial:** Marcos Alfonso.

**Asistencia editorial:** Leticia Lobato.

**Edición y corrección:** Vanina Barbeito y María Laura Cianciolo.

**Diseño de maqueta:** Alejandra Mosconi.

**Diagramación:** Patricia Peralta.

**Ilustraciones:** Susana Accorsi y Rodrigo Folgueira.

**Producción audiovisual:** Joaquín Simón.

**Imágenes:** Fondo documental del Ministerio de Educación, Museo de las Escuelas (MEIGC - UNLu), Hippopx, Flickr, Freeimageslive, FreePik, Pixabay, Pixahive, Staticflickr, Wikimedia Commons.

Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Estudiar y aprender : en 1er grado : tomo 2 / 1a edición para el alumno - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 2021.

76 p. ; 28 x 22 cm. - (Estudiar y aprender. Matemática, Prácticas del Lenguaje, Inglés)

ISBN 978-987-549-938-6

1. Educación Primaria. 2. Matemática. 3. Práctica del Lenguaje. I. Título.

CDD 372.19

---

ISBN 978-987-549-938-6

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 / Gerencia Operativa de Lenguas en la Educación, 2021. Carlos H. Perette y Calle 10, s/n. - C1063 - Barrio 31 - Retiro - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

© Copyright © 2021 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.

Queridos/as alumnos/as, docentes y familias:

Con la intención de acompañar la tarea de enseñanza en las escuelas y el aprendizaje de los alumnos y las alumnas, a principios de este año hemos elaborado el material *Estudiar y aprender. Tomo 1*, para que continúen aprendiendo contenidos de las áreas de Matemática, Prácticas del Lenguaje e Inglés. En esta oportunidad, les presentamos el Tomo 2, para seguir acompañando el trabajo durante la segunda mitad del año.

Las actividades fueron pensadas para que los chicos y las chicas puedan profundizar sus aprendizajes en distintas situaciones y contextos, a partir de consignas con orientaciones que ayudarán a llevar adelante la tarea, tanto en la escuela como en casa, al mismo tiempo que reciben el apoyo de los/as docentes.

Estamos convencidos/as de que este material será un gran aporte para potenciar las situaciones de enseñanza y aprendizaje y fortalecer las trayectorias educativas. Sigamos trabajando juntos para acompañar a los chicos y a las chicas en la construcción de su presente y de su futuro.



**María Soledad Acuña**  
Ministra de Educación

# INTRODUCCIÓN

El Tomo 2 que se presenta forma parte de la serie *Estudiar y aprender* para el Nivel Primario. Este material fue pensado y diseñado teniendo en cuenta las características y la complejidad del contexto actual y los contenidos priorizados para 2021, dando continuidad a las propuestas incluidas en el Tomo 1.

Se ofrecen actividades de las áreas de Matemática, Prácticas del Lenguaje e Inglés para todos los grados de la escuela primaria. Las propuestas invitan a aprender sobre diversos temas y resolver situaciones variadas en las que los/as alumnos/as podrán poner en acción saberes vinculados con las áreas de trabajo abordadas. Las consignas actúan como guías y plantean algunas pistas y orientaciones que ayudarán a llevar adelante la tarea.

Este material se pone a disposición de los/as docentes como recurso para el acompañamiento de los/as alumnos/as en sus trayectorias escolares durante el segundo cuatrimestre. Está diseñado para ser utilizado tanto en el aula como de manera autónoma por los/as alumnos/as en sus casas y, posteriormente, ser retomado en clase.

Las propuestas que reúne el Tomo 2 constituyen una base, un piso común de experiencias formativas en relación a los contenidos priorizados 2021 que se espera que los alumnos y las alumnas transiten durante el segundo cuatrimestre. En algunos casos, especialmente en los primeros grados, se destacan con íconos particulares los mensajes a las familias, orientando sobre ayudas que podrían requerir las/os alumnas/os de alguien que las/os acompañe mientras resuelven las propuestas. Es importante que en el resto de las actividades no reemplacen su trabajo autónomo, ya que resulta fundamental para el aprendizaje que cada uno/a resuelva como pueda y, si requieren ayuda, se comuniquen y la soliciten a sus docentes.

En Matemática se plantean situaciones problemáticas que les permitan desarrollar diferentes estrategias de resolución. La propuesta está organizada de manera secuencial, avanzando en el grado de dificultad para cada uno de los contenidos abordados. Se incluyen juegos matemáticos y actividades para continuar el

trabajo con esos contenidos después de jugar. Ocupa un lugar importante la reflexión sobre lo realizado y la argumentación, aspectos que requieren ser recuperados por los equipos docentes en los intercambios grupales.

En Prácticas del Lenguaje se ponen en juego contenidos priorizados con énfasis en las prácticas de lectura, escritura y oralidad, así como algunas situaciones de reflexión y sistematización sobre el lenguaje (sistema de escritura, revisión de los textos y ortografía). Incluye un libro de literatura y un material de estudio de Conocimiento del Mundo, Ciencias Sociales y Ciencias Naturales. Si bien estas propuestas de estudio no agotan en su totalidad los temas abordados, ofrecen un acercamiento a la temática.

La propuesta de Inglés presenta, de manera lúdica y atractiva, actividades que avanzan desde la presentación de vocabulario en los primeros grados al abordaje de situaciones más complejas, que involucran el uso cotidiano de la lengua extranjera para comunicarse y aprender sobre nosotros/as y el mundo. En todos los casos, se incluyen enlaces a videos, audios y recursos multimedia que enriquecen la propuesta de enseñanza y aprendizaje del inglés.

## MATEMÁTICA

Festejo de primavera .....	<b>5</b>
Vale diez .....	<b>7</b>
Juego de las X .....	<b>8</b>
El quiosco .....	<b>10</b>
¡A juntar fichas! .....	<b>12</b>
Juego del tesoro .....	<b>15</b>
Otro juego del tesoro .....	<b>17</b>
Armando números .....	<b>19</b>
Pistas para anotar números .....	<b>21</b>
¡A descubrir el número! .....	<b>22</b>
¡A jugar! .....	<b>23</b>
Para resolver con lo que aprendimos .....	<b>25</b>
Sumando 10 .....	<b>26</b>
Más cálculos para resolver con lo que aprendimos .....	<b>28</b>
Números ordenados .....	<b>29</b>
Vamos a comprar a la librería .....	<b>30</b>

## PRÁCTICAS DEL LENGUAJE

Ricitos de Oro .....	<b>33</b>
Rondas de sorteo .....	<b>40</b>
Libro: Rondas de sorteo .....	<b>47</b>
La escuela de ayer y de hoy .....	<b>51</b>
Fascículo: La escuela de ayer y de hoy .....	<b>57</b>

## INGLÉS

Alfa, the alien .....	<b>61</b>
Personal information .....	<b>61</b>
Breakfast time! .....	<b>62</b>
Let's count from one to ten! .....	<b>66</b>
How are you feeling? .....	<b>70</b>
Times of the day .....	<b>75</b>

## FESTEJO DE PRIMAVERA

LOS/AS CHICOS/AS DEL BARRIO QUIEREN FESTEJAR LA PRIMAVERA. DECIDIERON HACER UNA RIFA PARA JUNTAR DINERO. A CADA CHICO/A LE DIERON RIFAS PARA VENDER. ORGANIZARON UN TABLERO PARA IR TACHANDO LAS QUE YA VENDIERON.

<b>MORA</b>		1	2	3	<del>4</del>	5	6	7	<del>8</del>	9
<b>IAN</b>	10	11	<del>12</del>	13	14	15	16	<del>17</del>	18	19
<b>LUNA</b>	20	<del>21</del>	22	23	24	25	26	27	28	29
<b>CIRO</b>	<del>30</del>	31	32	33	34	35	<del>36</del>	37	38	<del>39</del>
<b>LEANDRO</b>	40	<del>41</del>	42	43	44	45	46	47	48	49

### 1. TACHÁ LOS NÚMEROS QUE VENDIERON ESTOS CHICOS.



VENDÍ EL DIECIOCHO, EL QUINCE Y EL ONCE.



TREINTA Y DOS, TREINTA Y CINCO SON LOS QUE VENDÍ.



VENDÍ EL CUARENTA Y OCHO, EL CUARENTA Y CUATRO Y EL CUARENTA Y NUEVE.



$3+6$



$$\begin{array}{r} 70 \\ + 56 \\ \hline 126 \end{array}$$

Fraction  
Addition

$\frac{8}{3}$



$7 \times 11$



$7 \times 10 =$   
 $7 \times 8 = 56$



IV



2. DE ESTAS RIFAS, PINTÁ LA O LAS QUE EMPIECEN CON “TREINTA”.

24

38

43

13

3. ¿YA SE VENDIÓ LA RIFA DIEZ? ¿Y LA CUARENTA Y NUEVE?

4. SE VENDIERON LOS NÚMEROS DEL VEINTISÉIS HASTA EL VEINTINUEVE. TACHALOS EN EL CUADRO.

5. UN SEÑOR QUIERE COMPRAR EL NÚMERO 89. ¿TIENEN ESE NÚMERO EN LAS RIFAS O YA LO VENDIERON?

## ★ ALGUNOS NÚMEROS AYUDAN A LEER OTROS

10 DIEZ

20 VEINTE

30 TREINTA

40 CUARENTA

50 CINCUENTA

60 SESENTA

70 SETENTA

80 OCHENTA

90 NOVENTA

100 CIEN

6. FIJATE SI LO QUE AMANDA DICE TE SIRVE PARA NOMBRAR LOS OTROS NÚMEROS.

ESTE ES EL VEINTE.



¿CUÁLES SON ESTOS NÚMEROS?

25

28

ESTE ES EL CUARENTA



¿CUÁLES SON ESTOS NÚMEROS?

43

46

# VALE DIEZ

PARA JUGAR MUCHAS VECES DE A DOS O MÁS JUGADORES/AS

**SE NECESITA:**

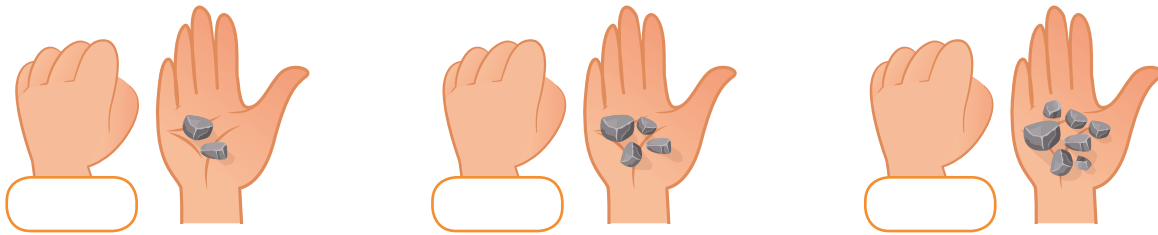
★ 10 PIEDRITAS O POROTOS.

**¿CÓMO SE JUEGA?**

- ★ POR TURNOS UN/A JUGADOR/A REPARTE LAS DIEZ PIEDRITAS ENTRE SUS DOS MANOS DETRÁS DE LA ESPALDA (SIN QUE LOS/AS OTROS/AS JUGADORES/AS VEAN EL CONTENIDO DE SUS MANOS). MUESTRA EL CONTENIDO DE UNA DE SUS MANOS Y PREGUNTA: ¿CUÁNTAS PIEDRITAS HAY EN LA OTRA MANO (NO SE PUEDE VER, LA TIENE DETRÁS).
- ★ MIRANDO LAS PIEDRITAS QUE HAY EN LA MANO, LOS/AS OTROS/AS JUGADORES/AS DEBEN ANOTAR CUÁNTAS PIEDRAS HAY EN LA MANO CERRADA.
- ★ TODOS/AS MUESTRAN SUS ANOTACIONES. SI LA RESPUESTA ES CORRECTA GANA CADA UNO/A 1 PUNTO.
- ★ OTRO/A JUGADOR/A SERÁ QUIEN TENGA LAS PIEDRITAS EN SUS MANOS Y LAS REPARTA.
- ★ SI SON DOS JUGADORES/AS SE JUEGA 5 VUELTAS. SI SON MÁS JUGADORES/AS SE JUEGAN 10 VUELTAS.

**PARA DESPUÉS DE JUGAR MUCHAS VECES**

1. ANOTÁ CUÁNTAS PIEDRITAS HAY EN CADA UNA DE LAS MANOS CERRADAS.



2. COMPLETÁ ESTA TABLA.

CUANDO EN LA MANO ABIERTA HAY...	EN LA MANO CERRADA HAY...	TENEMOS EN TOTAL	CUANDO EN LA MANO ABIERTA HAY...	EN LA MANO CERRADA HAY...	TENEMOS EN TOTAL
1		10	6		10
2		10	7		10
3		10	8		10
4		10	9		10
5		10			

★ CUANDO JUNTAMOS DOS CANTIDADES O LE AGREGAMOS UNA CANTIDAD A OTRA, PODEMOS ANOTARLO COMO UNA SUMA USANDO EL SIGNO +. POR EJEMPLO, CUANDO JUNTAMOS 6 PIEDRITAS DE UNA MANO Y 4 DE LA OTRA TENEMOS LAS 10 PIEDRITAS DEL TOTAL Y PODEMOS ANOTARLO ASÍ: **6 + 4 = 10**.  
ESTA SUMA SE LEE: SEIS MÁS CUATRO IGUAL A DIEZ.



# JUEGO DE LAS X

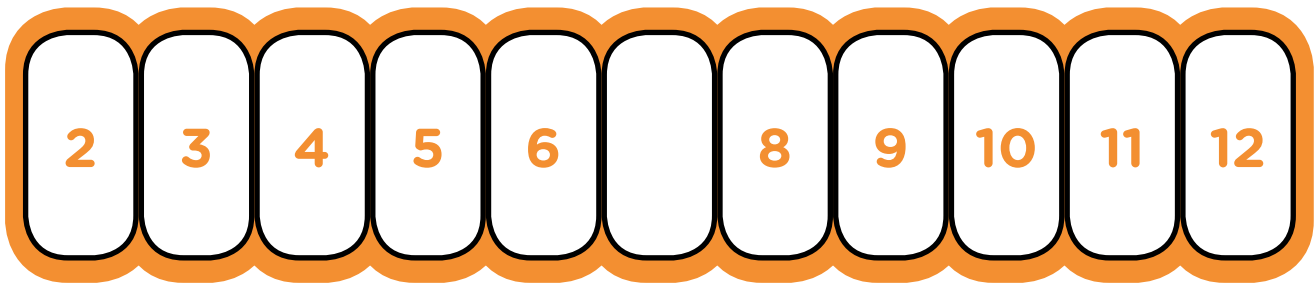
PARA JUGAR MUCHAS VECES DE A DOS O MÁS JUGADORES/AS

**SE NECESITAN:**

★ 2 DADOS Y UN TABLERO POR JUGADOR/A COMO EL QUE ESTÁ EN ESTA PÁGINA.

**¿CÓMO SE JUEGA?**

- ★ CADA JUGADOR/A TIRA LOS DOS DADOS POR TURNO, SUMA LOS PUNTOS Y TACHA EL RESULTADO EN EL TABLERO.
- ★ SI LA SUMA ES 7 DIBUJA UNA X EN EL RECUADRO BLANCO.
- ★ GANA EL/LA PRIMERO/A QUE TACHA TODOS LOS NÚMEROS O EL/LA QUE DIBUJA 7 X.



PARA DESPUÉS DE JUGAR MUCHAS VECES

1. HAY NÚMEROS QUE SON MÁS DIFÍCILES DE TACHAR PORQUE SALEN MENOS VECES. ¿TE PASÓ?

ANOTÁ LOS NÚMEROS QUE MÁS TE COSTÓ TACHAR

---



---

2. AMANDA TACHÓ CASI TODOS LOS NÚMEROS. SOLO LE QUEDA EL 12.  
¿QUÉ DADOS PUEDE SACAR PARA GANAR?



¿HAY UNA SOLA POSIBILIDAD DE SACAR 12 CON DOS DADOS?

3. COMPLETÁ CADA PAR DE DADOS PARA QUE PUEDA FORMAR 9.



4. ¿HAY DIFERENTES MANERAS DE FORMAR 8 CON DOS DADOS? ANOTÁ  
LOS NÚMEROS DE DADOS QUE FORMARÍAN 8:

..... y .....

..... y .....

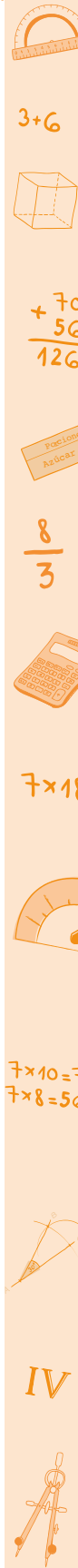
..... y .....

5. CONTROLÁ SI LO QUE TACHÓ LOLA CORRESPONDE A LO QUE SACÓ  
EN LOS DADOS: ENCERRÁ EN UN CÍRCULO EL O LOS NÚMEROS  
INCORRECTOS.

EN LA 1º TIRADA SACÓ EN LA 2º TIRADA SACÓ

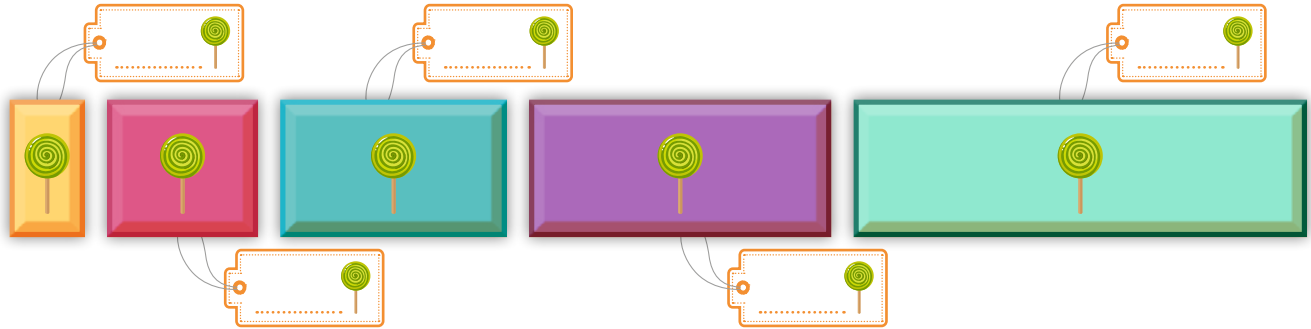
EN LA 3º TIRADA SACÓ

2   3   4   5   ~~6~~   x   ~~8~~   9   10   11   12



## EL QUIOSCO

1. LOS CHUPETINES LLEGAN AL QUIOSCO EN CAJAS DE 36, 12, 18, 6 Y 24. ESTAS CAJAS ESTÁN ORDENADAS DE MENOR A MAYOR SEGÚN LA CANTIDAD DE CHUPETINES QUE TRAEN. ESCRIBÍ CUÁNTOS LE CORRESPONDEN A CADA UNA.



2. SI QUIEREN ARMAR UNA CAJA QUE TENGA 15 CHUPETINES, ¿DÓNDE DEBERÍAN UBICARLA? ¿ENTRE QUÉ CAJAS IRÍA? MARCÁ CON X EL LUGAR ENTRE LAS CAJAS DONDE DEBERÍA UBICARSE.

3. LUANA QUIERE COMPRAR UNA CAJA QUE TENGA MENOS DE 20 CHUPETINES, ¿CUÁLES PUEDE ELEGIR?

---

4. IGNACIO NECESITA 14 CHUPETINES PARA REGALAR A SUS AMIGOS/AS. ¿QUÉ CAJAS PUEDE ELEGIR?

---

5. LOS/AS 22 CHICOS Y CHICAS DE 1º GRADO FUERON AL QUIOSCO PARA COMPRAR GOLOSINAS. JULIÁN COMPRÓ 24 CHUPETINES. ¿ALCANZAN PARA DARLE UNO A CADA UNO/A?

---

6. DIEGO TIENE \$50. ¿QUÉ GOLOSINAS **NO** PUEDE COMPRAR?



7. LOS CHICOS Y LAS CHICAS ESTABAN COMPARANDO ESTOS PRECIOS PARA SABER CUÁL ERA MÁS CARO O MÁS BARATO. FIJATE LO QUE DICEN. ¿QUIÉNES TIENEN RAZÓN? ¿QUIÉNES NO?

199

1.004

300

307



MALENA

199 ES EL MAYOR DE TODOS PORQUE TIENE DOS NUEVES.

1.004 ES EL MÁS BARATO DE TODOS PORQUE LOS CEROS NO VALEN NADA.



IGNACIO



RITA

300 ES MÁS CARO QUE 1.004 PORQUE EMPIEZA CON 3 QUE ES MAYOR QUE EL 1.

1.004 ES EL MAS CARO. TIENE MÁS NÚMEROS.



TAHIEL



ALDANA

300 ES MAYOR QUE 199 PORQUE, COMO LOS DOS TIENEN TRES NÚMEROS, ES MAYOR EL QUE EMPIEZA CON 3.



SANTIAGO

307 ES MAYOR QUE 300 PORQUE LOS DOS EMPIEZAN CON 3. LE SIGUE UN CERO PERO DESPUÉS EL 7 ES MÁS GRANDE QUE EL 0.

# ¡A JUNTAR FICHAS!

LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES SON PARA JUGAR MUCHAS VECES DE A DOS O MÁS JUGADORES/AS.

**DOBLE DE PUNTOS:** EL DOBLE DE UNA CANTIDAD ES DOS VECES ESA CANTIDAD.

**SE NECESITA:**

- ★ UN DADO.
- ★ UNA BOLSA CON FICHAS, TAPITAS O BOTONES.
- ★ UN PLATITO (O BOLSITA) PARA CADA JUGADOR/A, DONDE IRÁ COLOCANDO LAS FICHAS (TAPITAS O BOTONES) QUE LE ENTREGUEN DURANTE EL JUEGO.

**CÓMO JUGAR:**

- ★ CUANDO JUEGAN DE A DOS: UN/A JUGADOR/A TIRA EL DADO MIENTRAS QUE EL/LA OTRO/A LE VA A ENTREGAR LA CANTIDAD DE FICHAS O TAPITAS QUE LE PIDA. LUEGO, INTERCAMBIAN ESTOS ROLES. CUANDO JUEGAN DE A TRES O MÁS JUGADORES/AS: UNO/A PUEDE HACER DE BANCA Y ENTREGAR LA CANTIDAD QUE LOS/LAS OTROS/AS JUGADORES/AS LE PIDEN.
- ★ POR TURNOS, CADA JUGADOR/A TIRA EL DADO Y TIENE QUE PEDIR EL DOBLE DE TAPITAS QUE EL NÚMERO QUE SALIÓ.
- ★ SE JUEGAN TRES VUELTAS. AL TERMINAR, CADA UNO/A CUENTA SUS FICHAS Y GANA QUIEN TIENE MÁS FICHAS.
- ★ SI VUELVEN A JUGAR OTRA PARTIDA Y SON TRES O MÁS JUGADORES/AS, CAMBIA QUIEN HIZO DE BANCA.

**PARA AYUDARTE A JUGAR**

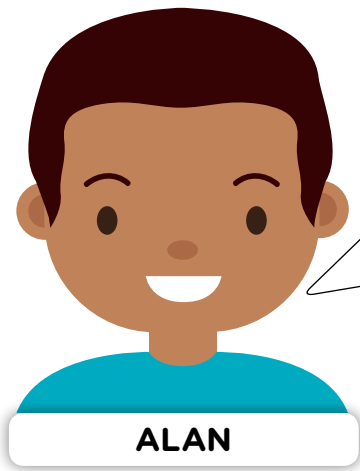
ANOTÁ CON NÚMEROS LA CANTIDAD DE FICHAS QUE TENÉS QUE PEDIR EN CADA CASO.


SI SACO	PIDO
	
	
	

SI SACO	PIDO
	
	
	

PARA DESPUÉS DE JUGAR MUCHAS VECES

1. ¿TE AYUDA LO QUE HACE ALAN PARA CALCULAR EL DOBLE?



SI ME SALE , LO MIRO Y YA SÉ QUE ES TRES. LOS CUENTO OTRA VEZ DICIENDO: CUATRO, CINCO, SEIS. AHÍ TENGO DOS VECES EL TRES.

2. MARISA, LAURA Y BENJAMÍN JUGARON IA JUNTAR FICHAS! LAURA FUE LA BANCA.

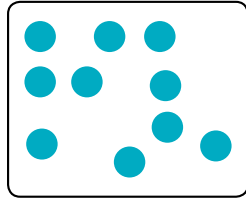
	MARISA	
	SACÓ	PIDIÓ
1° VUELTA		
2° VUELTA		
3° VUELTA		
TOTAL DE TAPITAS		

	BENJAMÍN	
	SACÓ	PIDIÓ
1° VUELTA		
2° VUELTA		
3° VUELTA		
TOTAL DE TAPITAS		

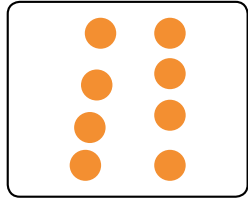
★ ¿QUIÉN GANÓ? .....

3. ¿QUIÉN GANÓ EN EL SIGUIENTE CASO?

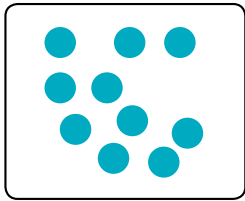
NINA

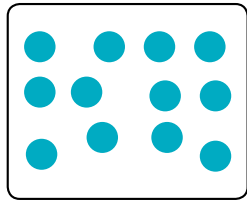


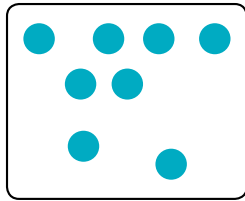
CIRO



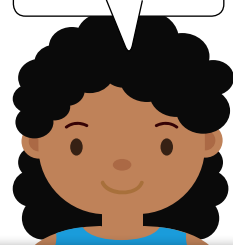
4. ¿CUÁLES SON LAS FICHAS DE NACHA?





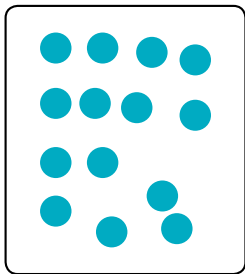


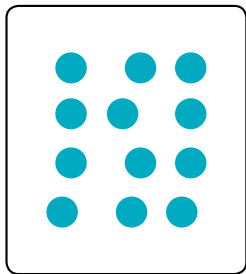

TENGO  
12 FICHAS.

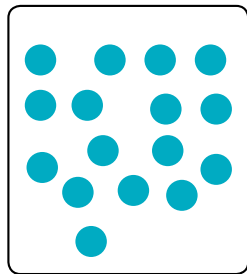


NACHA

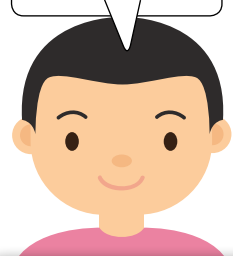
5. ¿CUÁLES SON LAS FICHAS DE MATEO?








TENGO  
16 FICHAS.



MATEO

★ ¡ACORDATE! PARA CONTAR, TENÉS QUE DECIR LOS NÚMEROS EN ORDEN, SIN REPETIR NI SALTAR NINGUNO... UNO, DOS, TRES, CUATRO, CINCO, SEIS, SIETE...  
¡NO TE APURES! ES UN NÚMERO PARA CADA FICHA. NO PODÉS OLVIDARTE DE NINGUNA NI CONTAR LA MISMA DOS VECES.

# JUEGO DEL TESORO

PARA JUGAR MUCHAS VECES DE A DOS O MÁS JUGADORES/AS

## SE NECESITA:

- ★ UNA CAJA O BOLSA OPACA (QUE NO SE VEA LO QUE HAY ADENTRO).
- ★ 10 PAPELES DE IGUAL TAMAÑO EN LOS QUE ANOTARÁN LOS NÚMEROS DEL 1 AL 10. LOS MEZCLAN Y LOS PONEN DADOS VUELTA EN EL CENTRO DE LA MESA.
- ★ PIEDRITAS, TAPITAS O POROTOS PARA FORMAR EL TESORO (AL MENOS 30).
- ★ LÁPIZ Y PAPEL PARA CADA JUGADOR/A.

## ¿CÓMO SE JUEGA?

- ★ UNO/A DE LOS/AS JUGADORES/AS COLOCA EN LA CAJA O BOLSA LA CANTIDAD DE PIEDRITAS QUE DECIDA (POR EJEMPLO, 7) Y LO DICE EN VOZ ALTA: ESE ES EL TESORO INICIAL.
- ★ LUEGO, TOMA UN PAPELITO, MIRAN EL NÚMERO QUE INDICA EL PAPEL (POR EJEMPLO, 3) Y AGREGA AL TESORO TANTAS PIEDRAS COMO INDICA EL PAPEL.
- ★ TODOS/AS LOS/AS JUGADORES/AS DEBEN AVERIGUAR CUÁNTAS PIEDRAS TIENE AHORA EL TESORO. PUEDEN HACERLO EN UNA HOJA CON UN LÁPIZ. CADA UNO/A ANOTA EN SU HOJA LA CANTIDAD QUE PIENSA QUE HAY EN LA CAJA. IMPORTANTE: NO SE PUEDE MIRAR ADENTRO DE LA CAJA.
- ★ UNA VEZ QUE TODOS/AS MOSTRARON LA CANTIDAD QUE ANOTARON, PUEDEN ABRIR LA CAJA Y CONTAR LAS PIEDRITAS.
- ★ ENTRE TODOS/AS, VEN QUIÉNES DESCUBRIERON CUÁNTAS PIEDRITAS HABÍA. ELLOS/AS RECIBEN UN PUNTO.
- ★ SE JUEGA VARIAS VECES, CAMBIANDO DE DUEÑO/A DEL TESORO EN CADA VUELTA.
- ★ GANA EL/LA QUE TIENE MÁS PUNTOS AL FINALIZAR TODAS LAS VUELTAS.

## PARA DESPUÉS DE JUGAR MUCHAS VECES

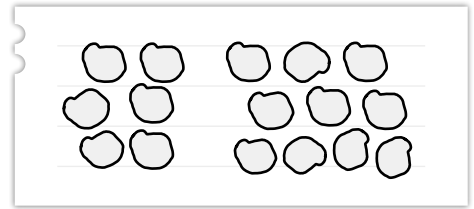
1. AILÍN ES LA DUEÑA DEL TESORO. DECIDIÓ PONER 5 PIEDRITAS EN LA CAJA. TOMA UN PAPEL QUE TIENE EL 6. ¿CUÁNTAS PIEDRITAS TENDRÁ EL TESORO?
2. ZOE AL COMIENZO PUSO 10 PIEDRAS. CUANDO ABRIERON LA CAJA HABÍA 16 PIEDRITAS. ¿QUÉ CANTIDAD TUVO QUE HABER SALIDO EN EL PAPEL?
3. LUCÍA, CIRO, MANUEL, EMA Y CLARA ESTÁN JUGANDO. CLARA PUSO 10 PIEDRAS EN LA CAJA. TOMÓ UN PAPEL Y SACÓ UN 6.

LEÉ Y OBSERVÁ CÓMO HICIERON ESTOS/AS CHICOS Y CHICAS. MARCÁ SI HICISTE COMO ALGUNO/A DE ELLOS/AS PARA DESCUBRIR LA CANTIDAD DE PIEDRAS

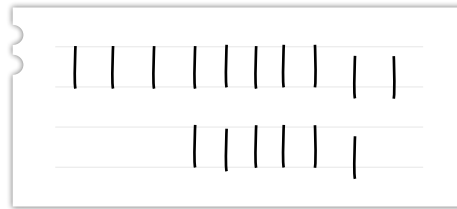
QUE HAY EN LA CAJA. SI HICISTE ALGO DISTINTO, HACELO EN UNA HOJA PARA DESPUÉS MOSTRÁRSELO A TU MAESTRA/O.



YO DIBUJÉ LAS PIEDRAS QUE HABÍA EN LA CAJA Y DESPUÉS DIBUJÉ LAS PIEDRAS QUE INDICABA EL PAPEL. LAS CONTÉ TODAS



HICE MARCAS Y LAS CONTÉ



YO PENSÉ EN LA CAJA HAY DIEZ. Y PUSE SEIS DEDOS Y EMPECÉ A CONTAR DESDE DIEZ: ONCE, DOCE, TRECE, CATORCE, QUINCE, DIECISÉIS.



YO SÉ QUE DIEZ MÁS SEIS ES DIECISÉIS. LO DICEN LAS PALABRAS DIECI SEIS.



1. ANOTÁ COMO UNA SUMA, CADA UNA DE ESTAS VUELTAS DEL JUEGO DEL TESORO.

**PUSO 8,  
AGREGÓ 3**

$$8 + 3 = 11$$

**PUSO 12,  
AGREGÓ 3**

.....

**PUSO 10,  
AGREGÓ 3**

.....

**PUSO 7,  
AGREGÓ 5**

.....

2. CARTELES QUE AYUDAN A RECORDAR Y USAR CUENTAS.

★ PODÉS PENSAR EN LAS MANERAS EN QUE EN EL VALE 10 O EN EL JUEGO DEL TESORO SE PUEDEN JUNTAR ESA CANTIDAD TOTAL DE PIEDRITAS.

**SUMAS QUE DAN...**

<b>9</b>
5 + 4

<b>7</b>
.....
.....

<b>4</b>
.....
.....

<b>6</b>
.....
.....

# OTRO JUEGO DEL TESORO

PARA JUGAR MUCHAS VECES DE A DOS O MÁS JUGADORES/AS

**SE NECESITA:**

★ PIEDRITAS O POROTOS (COMO MÍNIMO 30) Y UNA CAJA O BOLSA OPACA.

**¿CÓMO SE JUEGA?**

- ★ LOS/AS JUGADORES/AS DECIDEN CUÁNTAS PIEDRITAS PONEN EN LA CAJA. POR EJEMPLO, QUIEREN PONER 20. UNO/A DE LOS/AS JUGADORES/AS CUENTA 20 PIEDRAS Y LAS PONE EN LA CAJA. DESPUÉS EL/LA MISMO/A JUGADOR/A QUE CONTÓ DECIDE CUÁNTAS PIEDRITAS VA A SACAR Y LO DICE EN VOZ ALTA: “SACO TRES”. Y LAS RETIRA DE LA CAJA A LA VISTA DE TODOS/AS SIN MOSTRAR EL CONTENIDO QUE QUEDA DENTRO. EL RESTO DE LOS/AS JUGADORES/AS TIENE QUE CALCULAR CUÁNTAS PIEDRITAS QUEDARON EN LA CAJA. ANOTAN EN UN PAPEL LA CANTIDAD.
- ★ MUESTRAN LAS ANOTACIONES. EL/LA PRIMER/A JUGADOR/A CUENTA LA CANTIDAD DE PIEDRAS QUE QUEDARON DELANTE DE TODOS/AS LOS/AS JUGADORES/AS. LOS/AS QUE ACERTARON RECIBEN UN PUNTO.
- ★ VUELVEN A COMENZAR CON LA DECISIÓN DE CUÁNTAS PIEDRAS VAN A PONER Y OTRO/A JUGADOR/A SERÁ EL/LA QUE DECIDA CUÁNTAS SACAR.
- ★ GANA QUIEN DESPUÉS DE 5 VUELTAS TIENE MÁS PUNTOS. SI JUEGAN MÁS DE TRES JUGADORES/AS HACEN TANTAS VUELTAS COMO JUGADORES/AS PARTICIPEN.

**PARA DESPUÉS DE JUGAR MUCHAS VECES**

1. MALENA, IVÁN Y JUAN DECIDIERON PONER 20 PIEDRITAS EN LA CAJA. JUAN DECIDIÓ SACAR 5 PIEDRITAS. ¿CUÁNTAS PIEDRITAS QUEDARON EN LA CAJA?
2. EN LA SEGUNDA VUELTA DECIDIERON VOLVER A PONER 15 PIEDRAS. MALENA SACÓ 6. IVÁN DICE QUE EN LA CAJA QUEDARON 7 PIEDRITAS. ¿TIENE RAZÓN?
3. VAMOS A PRESTAR ATENCIÓN A LAS IDEAS DE IVÁN, SOFÍA Y MALENA. EN LA CAJA HABÍA 10 PIEDRAS Y SACARON 6.



PUSE 10 Y SAQUÉ 6





CUENTO PARA ATRÁS DESDE 10 PARA SACAR 6 NÚMEROS: 10, 9, 8, 7, 6, 5.

1 2 3 4 ~~5 6 7 8 9~~ 10



$$10 - 6 = 4$$

★ CUANDO SACAMOS UNA CANTIDAD DE OTRA, REALIZAMOS UNA **RESTA** Y PUEDE ANOTARSE ASÍ:  $10 - 6 = 4$ .

ESTE CÁLCULO SE LEE: DIEZ MENOS SEIS ES IGUAL A CUATRO.

4. MORA AVERIGUÓ CUÁNTAS PIEDRAS QUEDARON EN EL TESORO.

¿CUÁNTAS PIEDRITAS TENÍA EL TESORO? .....

$$9 - 5 = 4$$

¿CUÁNTAS PIEDRITAS QUITARON? .....

¿CUÁNTAS PIEDRITAS QUEDARON EN LA CAJA? .....

5. ESCRIBÍ EL MENSAJE PARA ESTAS SITUACIONES DEL TESORO USANDO LOS SIGNOS QUE APRENDISTE EN EL JUEGO.

HABÍA 12,  
SACARON 2

$$12 - 2 = 10$$

HABÍA 25,  
SACARON 5

.....

HABÍA 31,  
SACARON 6

.....

HABÍA 30,  
SACARON 20

.....

6. CARTELES QUE AYUDAN A RECORDAR Y USAR CUENTAS.

RESTAS QUE DAN...

4

$$6 - 2$$

5

.....

1

.....

# ARMANDO NÚMEROS

PARA JUGAR MUCHAS VECES DE A DOS O MÁS JUGADORES/AS

## SE NECESITA:

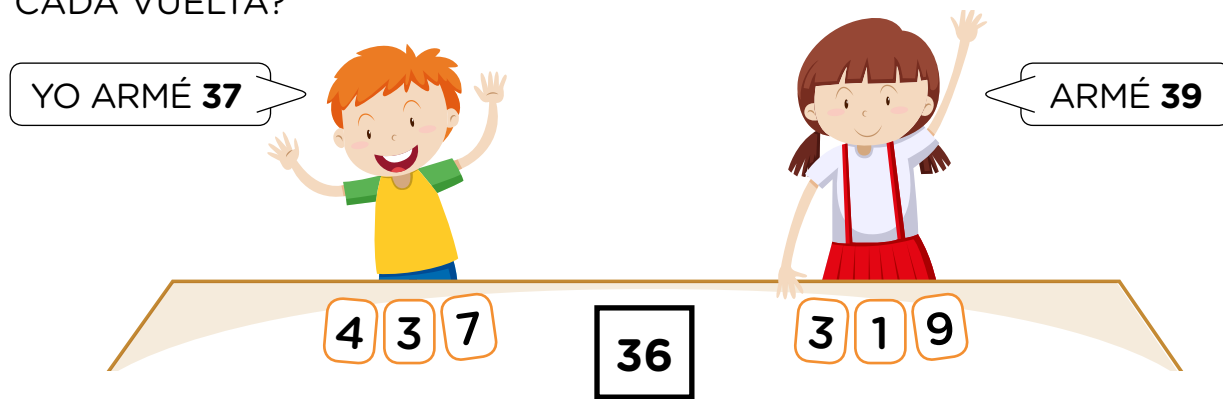
- ★ 10 CUADRADOS DE PAPEL DE APROXIMADAMENTE 4 CM X 4 CM
- ★ CARTAS DE NÚMEROS. PARA HACERLAS RECORTÁ 30 PAPELES DEL MISMO TAMAÑO (MEJOR AÚN SI ES EN CARTÓN). EN CADA UNO, ANOTÁ UN DÍGITO: 0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9. EN TOTAL, TENDRÍAS QUE TENER TRES PAPELITOS CON CADA DÍGITO.

## ¿CÓMO SE JUEGA?

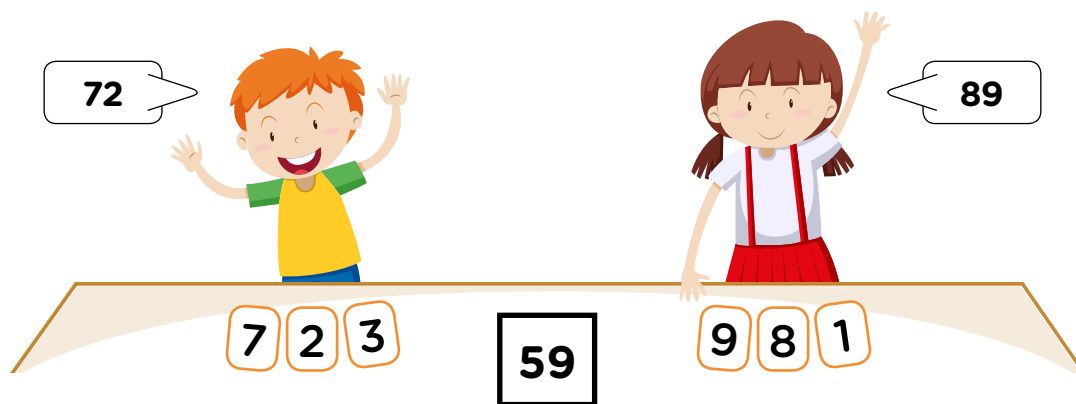
- ★ LOS/AS PARTICIPANTES ANOTAN EN CADA UNO DE LOS CUADRADOS DE PAPEL NÚMEROS ENTRE 1 Y 100. UNA VEZ QUE LO HAN REALIZADO, LOS PONEN EN EL CENTRO DE LA MESA BOCA ABAJO.
- ★ SE REPARTEN TRES CARTAS DE NÚMEROS A CADA JUGADOR/A. SE DA VUELTA UNO DE LOS CUADRADOS CON NÚMEROS. LOS/AS JUGADORES/AS DEBEN ARMAR CON DOS DE LOS NÚMEROS QUE TIENEN EN LA MANO UN NÚMERO CERCANO AL QUE SE ENCUENTRA EN EL CENTRO DE LA MESA. CADA JUGADOR/A MUESTRA EL NÚMERO QUE ARMÓ. ENTRE TODOS/AS, DECIDEN CUÁL ES EL NÚMERO MÁS CERCANO AL QUE ESTÁ SOBRE LA MESA Y EL/LA QUE LO ARMÓ RECIBE UN PUNTO. SI HAY EMPATE, UN PUNTO PARA CADA UNO/A. SI NECESITAN, PUEDEN UTILIZAR EL CUADRO DE NÚMEROS PARA CONFIRMAR CUÁL DE TODOS ES EL MÁS CERCANO.
- ★ SE VUELVEN A MEZCLAR Y DAR VUELTA LOS NÚMEROS DE LOS CUADRADOS. SE MEZCLAN TODAS LAS TARJETAS DE NÚMEROS.
- ★ SE JUEGAN 5 VUELTAS COMO MÍNIMO. EL/LA JUGADOR/A CON MÁS PUNTOS GANA EL PARTIDO.

## PARA DESPUÉS DE JUGAR VARIAS VECES

1. MARTÍN Y LUCÍA ESTÁN JUGANDO UNA PARTIDA. ¿QUIÉN GANÓ EN CADA VUELTA?



GANÓ: .....



GANÓ: .....

2. MIRÁ LOS NÚMEROS QUE ARMARON MARÍA, SAMANTA Y GUSTAVO. ¿CUÁL ES EL MÁS CERCANO? MARCALO.

	MARÍA	SAMANTA	GUSTAVO
65	35	91	64
89	81	86	83
45	40	50	81

3. MORENA DICE QUE PARA ARMAR LA CARTA HAY QUE MIRAR EL PRIMER NÚMERO. POR EJEMPLO, SI EL NÚMERO DEL CENTRO DE LA MESA ES 48, HAY QUE BUSCAR UNO QUE ESTÉ CERCA DEL 4. ¿ESTÁS DE ACUERDO? ¿TE SIRVE LO QUE DICE MORENA?

## PISTAS PARA ANOTAR NÚMEROS

LOS/AS CHICOS/AS TE AYUDAN A ANOTAR NÚMEROS. LEÉ LO QUE TE DICEN Y MIRÁ BIEN CÓMO ANOTARON EL NÚMERO. DESPUÉS ANOTÁ VOS.

PODÉS BUSCAR AYUDA EN EL CUADRO DE NÚMEROS QUE ESTÁ EN LA **PÁGINA 23**.

ASÍ ANOTÉ EL  
OCHENTA Y CUATRO

84



Y ASÍ ANOTÉ EL  
OCHENTA Y SIETE

87

ANOTÁ VOS

OCHENTA Y CINCO

OCHENTA Y DOS

OCHENTA Y OCHO

ANOTÉ EL  
CINCUENTA Y NUEVE

59



ANOTÉ EL  
CINCUENTA

50

ANOTÁ VOS

CINCUENTA Y CINCO

CINCUENTA Y DOS

CINCUENTA Y CUATRO

ANOTÉ EL  
VEINTE

20



ANOTÉ EL  
VEINTISÉIS

26

ANOTÁ VOS

VEINTIUNO

VEINTICUATRO

VEINTISIETE

# ¡A DESCUBRIR EL NÚMERO!

## PARA ANTES DE JUGAR

1. ESTAS PISTAS TE VAN A AYUDAR A JUGAR MEJOR. MARCÁ QUÉ NÚMERO PUEDE SER LA RESPUESTA A CADA PISTA. BUSCÁ AYUDA EN EL CUADRO DE NÚMEROS QUE ESTÁ EN LA PÁGINA SIGUIENTE.

★ ES UN NÚMERO QUE ESTÁ EN LA FILA DEL 50

35

45

68

57

★ ES UN NÚMERO QUE ESTÁ EN LA FILA DEL 60 Y ES MENOR QUE 67

66

77

68

46

★ ES UN NÚMERO QUE ESTÁ ENTRE 45 Y 52

39

43

54

49

2. DESPUÉS DE LEER LAS PREGUNTAS Y LAS RESPUESTAS, DESCUBRÍ CUÁL DE ESTOS NÚMEROS ELIGIÓ ANITA.

38

48

28

25

8



¿ES MAYOR QUE 30?

NO



¿ES MAYOR QUE 10?

SI



¿ESTÁ ENTRE 20 Y 30?

SI



¿ES EL QUE SIGUE AL 24?

NO



¿ESTÁ ENTRE 27 Y 29?

SI



# ¡A JUGAR!

PARA JUGAR DE A DOS O MÁS JUGADORES/AS Y PARA JUGAR VARIAS VECES

### SE NECESITA:

★ UN CUADRO DE NÚMEROS. FICHAS, POROTOS O PIEDRITAS.

### ¿CÓMO SE JUEGA?

- ★ UN/A JUGADOR/A ELIGE UN NÚMERO DEL 1 AL 99 Y LO ANOTA EN UN PAPEL SIN QUE LO VEA EL RESTO DE SUS COMPAÑEROS/AS.
- ★ POR TURNOS, LOS/AS DEMÁS JUGADORES/AS LE HACEN PREGUNTAS QUE SE RESPONDEN POR SI O NO. POR EJEMPLO: ¿ES MAYOR QUE 60? NO SE PUEDE PREGUNTAR EN LOS TRES PRIMEROS TURNOS POR UN NÚMERO DIRECTAMENTE: ¿ES EL 20?
- ★ EN LA MEDIDA QUE AVANZA EL JUEGO VAN PONIENDO LAS FICHAS (POROTOS, PIEDRAS, MONEDAS) EN EL CUADRO DE NÚMERO EN LOS QUE SEGURO NO SON. HASTA DESCUBRIR QUÉ NÚMERO ELIGIÓ EL/LA JUGADOR/A.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87	88	89
90	91	92	93	94	95	96	97	98	99

## PARA DESPUÉS DE JUGAR MUCHAS VECES

1. RODEÁ CON UN CÍRCULO EL NÚMERO QUE CORRESPONDE A LAS PISTAS.

23

13

30

★ TIENE UN 3

★ ES MAYOR QUE 20

★ ES MÁS CHICO QUE 30

17

30

28

★ ES MAYOR QUE 20

★ TIENE UN 8

★ NO TERMINA EN 0

2. RESPONDÉ A ESTAS PREGUNTAS CON UN SÍ O UN NO TENIENDO EN CUENTA QUE EL NÚMERO ELEGIDO ES EL 58.

¿ES MAYOR QUE 40? ..... ¿ESTÁ ENTRE 40 Y 50? .....

¿ESTÁ ENTRE 50 Y 55? ..... ¿ES MENOR QUE 60? .....

¿COMIENZA CON CINCUENTA Y .....? ¿TERMINA CON 7? .....

3. PENSÁ TRES PISTAS PARA QUE EL NÚMERO SEA EL DE LA CARTA DESTACADA.

45

20

5

4. ¿CÓMO PODÉS BUSCAR UN NÚMERO EN EL CUADRO SIN CONTAR DESDE 1? EXPLICALÉ A UN AMIGO, A UNA AMIGA O A UNA PERSONA ADULTA QUE VIVA CON VOS. LEÉ LO QUE DICEN LOS CHICOS AL BUSCAR EL **26** EN EL CUADRO.



PRIMERO ME FIJO CON QUÉ NÚMERO EMPIEZA Y BUSCO EN LA PRIMERA COLUMNA LOS QUE EMPIEZAN CON ESE NÚMERO...  
 POR EJEMPLO, ESTE EMPIEZA CON 2... BUSCO EN LA PRIMERA COLUMNA EL QUE COMIENZA CON 2... EL VEINTE, DESPUÉS ME FIJO EN EL OTRO... EN EL SEIS.

YO ME FIJO EN EL NÚMERO EN QUE TERMINA Y BUSCO EN ESA COLUMNA.

POR EJEMPLO, SI TERMINA CON 6 BUSCO LA COLUMNA DEL 6... EN ESA COLUMNA TODOS TERMINAN CON 6.



5. OBSERVÁ EL CUADRO DE NÚMEROS: ¿QUÉ TIENEN DE PARECIDO TODOS LOS NÚMEROS DE UNA MISMA FILA? ¿Y LOS DE UNA MISMA COLUMNA?

## PARA RESOLVER CON LO QUE APRENDIMOS

1. LA FAMILIA DE MARINA Y LUCAS PREPARÓ JUEGOS PARA JUGAR TODOS EN SU CASA.



JUGANDO A LOS DADOS, MARINA SACÓ UN 6 Y UN 4.

¿CUÁNTOS PUNTOS OBTUVO?

RESPUESTA: .....

LA PRIMA DE MARINA JUGÓ A LAS CARTAS. TENÍA QUE REUNIR 20 PUNTOS PARA GANARLE A GUADA. EN UNA CARTA TENIA 8 PUNTOS Y EN LA OTRA 10. ¿PUDO GANARLE?



RESPUESTA: .....

LUCAS JUGÓ A LOS BOLOS. TENÍA 15 BOLOS. CUANDO TIRÓ QUEDARON 8 BOLOS PARADOS.

¿CUÁNTOS DERRIBÓ?



RESPUESTA: .....

LA MAMÁ DE LUCAS TIRÓ 5 BOLOS. ¿CUÁNTOS QUEDARON PARADOS?

RESPUESTA: .....

2. SEÑALÁ EN CADA CASO EL CÁLCULO CON EL QUE SE PUEDE RESOLVER EL PROBLEMA.

EN EL JUEGO QUE ORGANIZARON, EL EQUIPO AZUL GANÓ 9 PUNTOS EN LA PRIMERA RONDA Y PERDIÓ 4 EN LA SEGUNDA. ¿CUÁNTOS PUNTOS LE QUEDARON A ESTE EQUIPO?

**9 + 4**

**9 - 4**

AGUSTÍN TENÍA 8 BOLITAS Y SU TÍA LE REGALÓ 5. ¿CUÁNTAS BOLITAS TIENE EN SU CAJA?

**8 + 5**

**8 - 5**



# SUMANDO 10

PARA JUGAR MUCHAS VECES DE A DOS O MÁS JUGADORES/AS. TAMBIÉN SE PUEDE JUGAR EN EQUIPOS

### SE NECESITAN

- ★ 1 CAJA DE 6 HUEVOS (SI QUIEREN PUEDEN JUGAR CON UNA DE 10 HUECOS).<sup>1</sup>
- ★ 10 FICHAS, PIEDRITAS, BOTONES DE UN COLOR PARA CADA JUGADOR/A.



### ¿CÓMO SE JUEGA?

- ★ PONEN LA HUEVERA EN EL PISO. POR TURNOS CADA JUGADOR/A TIRA LAS 5 FICHAS. CALCULA EL PUNTAJE SUMANDO LOS NÚMEROS DONDE CAYERON LAS FICHAS. SI CAEN AFUERA, NO SUMAN PUNTAJE.
- ★ SE JUEGAN 3 VUELTAS. GANA EL PARTIDO QUIEN TENGA EL MAYOR PUNTAJE.
- ★ PUEDEN ELEGIR UN SECRETARIO/A QUE ANOTE LOS PUNTAJES EN CADA PARTIDO. ENTRE TODOS/AS SE AVERIGUA EL PUNTAJE TOTAL PARA CADA UNO/A.

	NOMBRE	NOMBRE	NOMBRE	GANÓ
1 ° VUELTA				
2 ° VUELTA				
3 ° VUELTA				
TOTAL				

- ★ PARA CONVERSAR: ¿CÓMO HICISTE PARA CALCULAR EL PUNTAJE?

<sup>1</sup> Nota para la persona adulta que acompaña: para hacer una caja de diez huecos recortar una de una docena de huevos o de un maple.

**PARA DESPUÉS DE JUGAR MUCHAS VECES**

1. BENITO EMBOCÓ TRES FICHAS. ¿QUÉ PUNTAJE OBTUVO?.....
2. JULIETA EMBOCÓ EN DOS HUECOS. LAS OTRAS PELOTITAS CAYERON AFUERA. ¿CUÁNTOS PUNTOS TUVO?.....
3. FEDERICO EMBOCÓ 4 FICHAS. ¿QUÉ PUNTAJE OBTUVO?.....
4. MARGA EMBOCÓ 5 FICHAS. DICE QUE SUMÓ 50 PUNTOS. ¿PUEDE SER?.....

**CÁLCULOS PARA RESOLVER CON LO QUE APRENDISTE**

PARA CALCULAR LOS PUNTAJES, SUMARON DE A 10 PUNTOS. DE LA MISMA MANERA PUEDEN COMPLETAR LOS SIGUIENTES CÁLCULOS QUE APARECEN DEBAJO.



CADA 10 SE PUEDE PENSAR COMO UNA FICHA EMBOCADA



O COMO UNA MONEDA DE 10 PESOS



EN EL CUADRO DE NÚMEROS DE LA PÁGINA 23, SE PUEDE CONTAR DE 10 EN 10 EN LOS NÚMEROS DE LA PRIMERA COLUMNA

**1. ANOTÁ EL RESULTADO DE ESTAS SUMAS:**

$10 + 10 = \dots\dots\dots$        $10 + 10 + 10 = \dots\dots\dots$

$10 + 10 + 10 + 10 + 10 = \dots\dots\dots$        $10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 = \dots\dots\dots$

**2. COMPLETÁ LA CANTIDAD DE VECES QUE HAY QUE SUMAR 10 PARA QUE DÉ EL RESULTADO ANOTADO:**

$10 + 10 + 10 + \dots\dots\dots = 40$        $10 + 10 + 10 + \dots\dots\dots = 90$

**3. CLARA RESOLVIÓ ESTOS CÁLCULOS. REVISALOS Y CORREGÍ LOS QUE NO SON CORRECTOS.**

$10 + 10 + 10 + 10 = 20 \dots\dots\dots$

$10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 = 70 \dots\dots\dots$

$10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 = 100 \dots\dots\dots$

$10 + 10 + 10 + 10 + 10 = 60 \dots\dots\dots$



# MÁS CÁLCULOS PARA RESOLVER CON LO QUE APRENDIMOS

1. COMPLETÁ EL CUADRO DE SUMAS DE NÚMEROS IGUALES.

SUMAS	RESULTADOS
1 + 1	
	4
	6
4 + 4	
5 + 5	
6 + 6	
	14
	16
9 + 9	



2. ¿ESTÁN BIEN ESTAS SUMAS Y RESTAS? AL LADO DE CADA UNA, ANOTÁ SI ESTÁ BIEN O NO. PARA LAS QUE SON INCORRECTAS, ANOTÁ SU RESULTADO

- |                   |                    |
|-------------------|--------------------|
| $6 + 1 = 7$ ..... | $8 + 1 = 10$ ..... |
| $3 + 1 = 2$ ..... | $5 - 1 = 4$ .....  |
| $8 - 1 = 7$ ..... | $7 - 1 = 8$ .....  |

3. ANOTÁ DOS SUMAS QUE DEN 12.

.....

4. DORIS BUSCA RESTAS QUE DEN 5. ¿ESTÁN BIEN ESTAS QUE ANOTÓ?

**8 - 3**

**7 - 2**

**9 - 5**

5. ANOTÁ OTRAS DOS RESTAS QUE DEN 5.

.....

6. HACÉ UNA LISTA DE LOS CÁLCULOS QUE SABÉS DE MEMORIA.

.....

# NÚMEROS ORDENADOS

1. ¿SABÉS DECIR LOS NÚMEROS DEL CAMINO GRIS SIN ANOTARLOS?

0									
									99

¿Y LOS DEL CAMINO CON BORDE OSCURO?

2. ¿CUÁL DE ESTOS CHICOS TENDRÁ RAZÓN? EXPLICÁ POR QUÉ.

0	1	2	3	4	5		7	8	9
10	11	12	13		15	16		18	
20		22		24		26	27		29
				34			37		
40	41	42	43				47		49
			53	54					
60									
70									79
80	81	82			85		87		
					95	96			99

NO. ACÁ VA EL TREINTA Y OCHO



ACÁ VA EL TREINTA Y OCHO



3+6

$\frac{8}{3}$

7x10=

7x8=56

IV

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | GOC | GOLE

# VAMOS A COMPRAR A LA LIBRERÍA



1. LA MAMÁ DE MARIANO LE DIO ESTE DINERO PARA QUE COMPRE EN LA LIBRERÍA. ¿CUÁNTO DINERO LE DIO?



¿LE ALCANZA PARA COMPRARSE UN CUADERNO? .....

2. EL LIBRERO RECIBIÓ 10 BILLETES DE \$10. ¿QUÉ CANTIDAD DE DINERO TIENE? .....

3. RITA QUIERE COMPRAR UNA CAJA DE LÁPICES DE COLORES. ¿CON CUÁNTOS BILLETES PUEDE PAGAR SI SOLO USA BILLETES DE \$10?  
.....

4. BUSQUEN DOS MANERAS DE PAGAR LA CARTUCHERA USANDO BILLETES DE \$10 Y MONEDAS DE \$1.

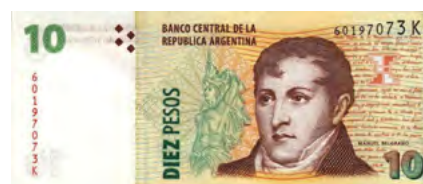
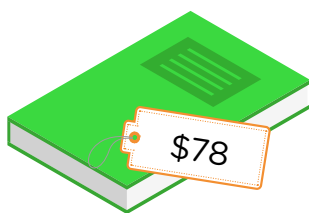
UNA MANERA	OTRA MANERA

5. EL LIBRERO HIZO ESTA PLANILLA PARA ANOTAR CADA COMPRA DE SUS CLIENTES/AS. COMPLETÁ LOS NÚMEROS QUE SE BORRARON.

NOMBRE	BILLETES DE \$10	MONEDAS \$1	CANTIDAD TOTAL DE DINERO
LUCÍA	4	8	\$
NICOLÁS	8		\$82
DANIELA		6	\$36
ANA	8	10	\$



6. MARCÁ CON UNA X EL CUADERNO QUE PUEDE COMPRAR LOLA CON LA PLATA QUE TIENE.



7. MACARENA GASTÓ \$50 EN LA LIBRERÍA. ¿LE ALCANZA CON ESTOS BILLETES Y MONEDAS? ¿LE SOBRA?



## RICITOS DE ORO

### AGENDA DE TRABAJO

En esta propuesta vas a:

- ★ Leer un cuento que es muy conocido y escribir sobre esa historia.
- ★ Seguir pensando en cómo escribir cada vez mejor.

### MUY IMPORTANTE

Para los/as docentes o para quienes acompañan en la tarea, los/as invitamos a que sean ustedes quienes lean las consignas en voz alta todas las veces que sea necesario. De este modo, los/as niños/as podrán realizar las propuestas ya que no se espera que ellos/as las lean solos/as.

A este tomo de trabajo lo acompaña un libro: *Ricitos de Oro*.



Podés encontrar el audio del cuento en <https://bit.ly/36cdbq8>



### PARA TENER EN CUENTA

Es importante que cuides mucho el libro para que lo leas las veces que desees y lo compartas con las personas que te acompañan en casa. Además podés llevarlo a la escuela para leerlo e intercambiar opiniones con tu docente y tus compañeros/as.

### PARA LEER Y ESCUCHAR LEER

El cuento “Ricitos de Oro” es muy conocido por grandes y chicos: Esta historia también se la conoce en distintas partes del mundo como “Ricitos de Oro y los tres osos” y es considerada como una historia anónima, tal vez escocesa, y que se transmitió de generación en generación. A los/as chicos/as de todos los tiempos les gusta mucho escucharlo. Podés preguntarle a tus compañeros/as y a alguien de tu familia o a vecinos/as si la conocen.



Encuentren un momento tranquilo para leerlo y disfrutar de la historia y de sus ilustraciones. El cuento se puede leer y escuchar leer completo varias veces en diferentes días para detenerse en algunas partes y disfrutarlo mejor.

### PARA COMENTAR LUEGO DE LEER

Después de leer, conversá con tus compañeros/as y docente o con quien te acompaña sobre lo que leyeron. La idea es que conversen y releen para conocer muy bien el cuento. **No es necesario que escribas nada por ahora ni que te acuerdes la historia de memoria.** Frente a cualquier duda, vuelvan a buscar en el libro lo que no recuerden, lo que necesiten confirmar o aquello sobre lo que piensan distinto.

1. ¿Qué parte del cuento te gustó más? ¿Por qué?
2. ¿Qué estaba haciendo Ricitos antes de entrar a la casa de los osos?
3. ¿Cómo era Ricitos de Oro si se atrevió a ir a la casa de los osos?
4. ¿Cómo se sintieron los osos cuando volvieron a su casa? ¿Por qué lloró el osito pequeño?
5. ¿Por qué crees que Ricitos de Oro se sentía cómoda con las cosas que pertenecían al oso pequeño? Si necesitan vuelvan a leer las páginas 9, 10 y 11.
6. ¿Cómo se sintió Ricitos de Oro cuando despertó y se encontró con los osos?

### PARA SEGUIR CONVERSANDO SOBRE LAS ILUSTRACIONES

7. ¿Qué es lo que la atrajo a Ricitos de Oro para ir a la casa de los osos?





8. Relean la página 8. ¿Qué significa cuando dice ¡Pua!, al probar la sopa de la osa mediana?

9. Buscá la página 10. Mirando la ilustración conversen: ¿Por qué se habrá roto la silla al sentarse Ricitos de Oro? ¿Cómo se habrá sentido en ese momento?



**PARA LEER DÓNDE DICE**

1. Buscá en la tapa el nombre del cuento y escribilo.

2. Este relato tiene muchas versiones que adoptan diferentes nombres, como te contamos antes. Señalá el nombre de la versión de tu libro:

- RICITOS DE ORO Y LOS TRES OSOS
- RICITOS DE ORO

3. ¿Lo encontraste? ¿En qué te fijaste para darte cuenta?

4. Dictale a tu maestra, maestro o a quien te acompaña en qué te fijaste para darte cuenta dónde dice el nombre de la versión de tu libro, anotalo acá y compartilo con tus compañeros y compañeras.

## PRÁCTICAS DEL LENGUAJE

5. Uní cada imagen con el personaje que corresponda.

OSA MEDIANA

OSO PEQUEÑO

OSO GRANDE



6. Dibujá las sillas de los osos donde corresponda.

SILLA DEL OSO PEQUEÑO	SILLA DEL OSO GRANDE	SILLA DE LA OSA MEDIANA

★ Cuando termines de realizarlas compartí tus dibujos con tus compañeros/as para ver si coinciden o no.

### PARA RELEER Y ESCRIBIR CON EL LIBRO EN MANO

1. ¿Por qué el cuento se llamará “Ricitos de Oro”? ¿En qué te fijaste para darte cuenta? Escríbilo a continuación.

2. Buscá la parte cuando vuelven los osos de su paseo y descubren que alguien había probado la sopa. Puede resultar divertido leerla y hacer las distintas voces de los osos tal como indica el cuento.

3. ¿Por qué Ricitos de Oro decidió entrar a la casa de los osos? Marcá con una **X** la respuesta que te parezca más adecuada.

- PORQUE ERA CURIOSA
- PORQUE ESTABA CANSADA
- PORQUE SINTIÓ UN OLOR RÍQUÍSIMO A SOPA

4. ¿Cómo se dio cuenta del olor delicioso de la sopa?

.....

5. ¿Encontrás alguna indicación en la imagen de la página 8 que te sirva para darte cuenta que la sopa de los osos está muy caliente?

.....

6. ¿Cuándo crees que Ricitos tuvo miedo?

.....

7. ¿Cómo te diste cuenta? Escribilo a continuación:

.....

8. Al principio del cuento se describe cómo era la casa en la que vivían los osos. Marcá la descripción correcta:

VIVÍAN EN UNA CASA ROJA, CON TECHO AMARILLO, EN MEDIO DE LA SELVA.

VIVÍAN EN UNA CASA AZUL, CON TECHO ROJO, EN MEDIO DE LA MONTAÑA.

VIVÍAN EN UNA CASA AMARILLA, CON TECHO ROJO, EN MEDIO DEL BOSQUE.

9. Ricitos prueba dos platos de sopa y se come uno entero. Volvé a leer esa parte y escribí como estaba la sopa del plato de cada oso.

OSO GRANDE .....

OSA MEDIANA .....

OSO PEQUEÑO .....

10. Cuando llegan los osos ¿cómo se dan cuenta que alguien había probado sus sopas? Lean en la página 12 cuál es el utensilio que usó cada uno y escribanlo en el lugar que corresponda.



EL OSO GRANDE LEVANTÓ SU .....

LA OSA MEDIANA VIÓ LA ..... ADENTRO DE SU TAZÓN.

EL OSO PEQUEÑO MIRÓ SU ..... Y LLORÓ.

## PRÁCTICAS DEL LENGUAJE

11. ¿Cómo eran las camas de los osos? Uní con flechas.

OSO GRANDE

PERFECTA

OSA MEDIANA

ALTA

OSO PEQUEÑO

INCÓMODA

12. Fijate en las páginas 17 y 18. ¿Cómo se sintió el oso pequeño cuando vio que Ricitos de Oro tenía su muñeco?

.....

.....

### PARA PENSAR LA ESCRITURA

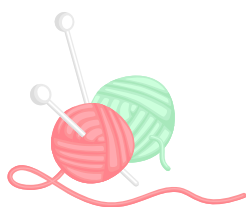
1. Escribí de quién era cada silla según la opinión de Ricitos de Oro:

	PERFECTA PERO ES PEQUEÑA
	NO LLEGABAN LOS PIES AL PISO
	ALMOHADÓN INCÓMODO

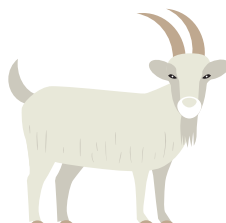
2. Estos son algunos muebles que hay dentro de la casa de los osos. Animate a escribirlos con las letras que conozcas.



3. Las siguientes palabras te pueden ayudar a escribir. Señalá cuál te sirvió y para qué elemento de la casa.



LANA



CHIVA



MESA

4. Escribí de qué colores son la ropa que usan los osos.

OSA PAPÁ .....

OSA MAMÁ .....

OSITO .....

5. Se desordenaron algunas letras de los nombres de los objetos y la comida que va probando Ricitos. Escribilas debajo. Una ayuda: Podés ir tachando las letras que vas usando.

OSPA

SLILA

MACA

.....

6. ¿De qué manera están escritos los golpes a la puerta? Esas palabras que representan sonidos se llaman onomatopeyas. Buscá todas las que aparecen y escribilas acá.

.....

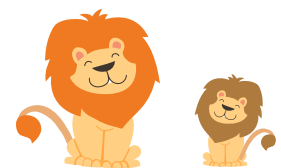
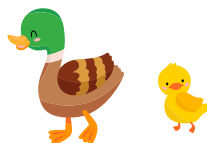
7. En el libro *Cuento con lobos* había muchas onomatopeyas. Si lo tenés podés fijarte cuáles eran y escribir algunas y si no continuá con la próxima tarea.

.....

8. Ahora te proponemos que escribas algunas onomatopeyas.

UN GOLPE	
UNA FRENADA DE UN CAMIÓN	
EL RUIDO DE UN TREN	
UN SILBATO	
UN NIÑO O UNA NIÑA LLORANDO	

9. En el cuento aparecen el OSO GRANDE y el OSO CHIQUITO, que le podemos decir OSITO. Si los personajes fueran otros animales, y hubiese uno grande y uno pequeño, ¿cómo los escribirías?



# RONDAS DE SORTEO

En esta propuesta vas a:

- ★ Conocer lo que son las rondas de sorteo.
- ★ Leer y escribir muchas y diferentes rondas.
- ★ Crear y escribir tus propias rondas.

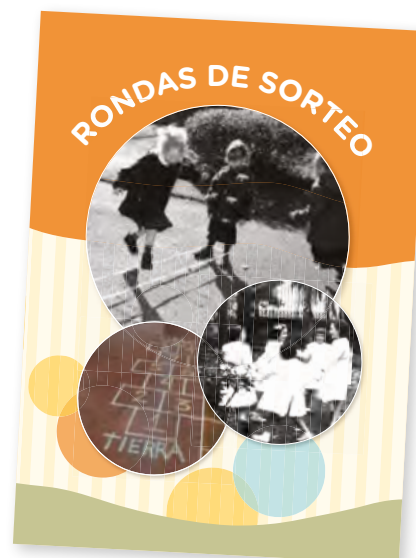
### MUY IMPORTANTE

Para los/las docentes o para quienes acompañan en la tarea, los/as invitamos a que sean ustedes quienes lean las consignas en voz alta todas las veces que sea necesario. De este modo, los/as niños/as podrán realizar las propuestas ya que no se espera que ellos/as las lean solos/as.

En las páginas 47 a 50 vas a encontrar un libro con diversas rondas de sorteo. Recortalo y armalo. Tenelo a mano para hacer las propuestas de este apartado del tomo. Luego podés guardarlo junto a tus otros libros.



Podés escuchar algunas rondas aquí:  
<https://bit.ly/2TcBFNg>



### PARA TENER EN CUENTA

Es importante que cuides mucho este libro para que lo leas las veces que desees y lo compartas con las personas que te acompañan en casa. Además, podés llevarlo a la escuela para leerlo con tu docente y tus compañeros/as.

## ¿QUÉ SON LAS RONDAS DE SORTEO?

¿Cómo deciden con tus amigos y amigas quién empieza a jugar? ¿Cómo hacen el sorteo para saber quién tira primero los dados o quien cuenta en la escondida? Algunas veces se usan rimas para ese sorteo. Esos juegos de palabras, que se usan para decidir quién juega primero, se llaman rondas de sorteo. Se encadenan los versos contando historias con rimas disparatadas, absurdas y muy divertidas.

### PARA ESCUCHAR LEER Y RELEER HASTA APRENDERLAS DE MEMORIA

Encuentren un momento tranquilo para leer y disfrutar las rondas. Es necesario leer y escuchar leerlas varias veces en diferentes días para apreciar el ritmo que cada una provoca a través del juego de sus palabras. Poco a poco las irán aprendiendo de memoria.

Estas rimas se fueron diciendo desde hace mucho tiempo, de generación en generación, de madres y padres a hijos/as y a los/as chicos/as de todos los tiempos les gusta mucho escucharlas. Podés preguntarle a tus amigos/as y a alguien de tu familia o a vecinos/as si las conocen.

Les aconsejamos que mientras las van diciendo intenten leerlas señalando el texto con el dedo.

### PARA COMENTAR LUEGO DE LEER

Después de leer conversá con tus compañeros/as y docente o con quien te acompaña sobre lo que leyeron. La idea es que conversen y releen para aprenderlas muy bien. **No es necesario que escribas nada por ahora ni que ya te las acuerdes de memoria, de a poco releyendo y jugando las aprenderán.**

- ★ ¿Conocían alguna? Comenten cuál. ¿En qué juego la usan?
- ★ ¿Cuál les gustó o gustaron más? ¿Cuál les pareció más divertida? ¿Qué es lo que más les atrajo de cada una de ellas?
- ★ ¿Por qué les parece que las habrán agrupado de esa manera en el libro y puesto ese título?
- ★ ¿Pregunten a sus maestros/as, a quien los/as acompañe o a una persona del barrio si conocen alguna? Para qué juego las utilizaban y búsqüenla en el libro para leérselas. Ayúdense con el índice para encontrarla.

## RONDAS DE SORTEO

### PARA LEER CON EL LIBRO EN LA MANO

1. Buscá en la tapa el nombre del libro y escribilo acá.

.....

2. Como te contamos antes, estos poemas breves pueden llamarse de dos maneras. Señalá el nombre de la versión de tu libro:

RONDAS DE SORTEO

RIMAS DE SORTEO

3. ¿Lo encontraste? ¿En qué te fijaste para darte cuenta?

4. Dictale a tu maestra, maestro o a quien te acompaña en qué te fijaste para darte cuenta dónde dice el nombre de la versión de tu libro. Anotálo acá y compartilo con tus compañeros y compañeras.

.....

.....

5. Uní cada imagen con la ronda que se refiere a un personaje de cuento muy conocido. Son solo dos y tenés que darte cuenta cuáles son.



EN LA CASA DE PINOCHO  
TODOS CUENTAN HASTA OCHO:  
PIN UNO, PIN DOS, PIN TRES,  
PIN CUATRO, PIN CINCO, PIN SEIS,  
PIN SIETE, PIN OCHO.

EN LA CASA DE PERIQUETE  
TODOS CUENTAN HASTA SIETE.  
UNO, DOS, TRES, CUATRO, CINCO, SEIS, SIETE.

EN LA CASA DE BLANCANIEVES  
TODOS CUENTAN HASTA 9  
UNO, DOS, TRES, CUATRO,  
CINCO, SEIS, SIETE,  
OCHO, NUEVE.



## RONDAS CON NÚMEROS CONOCIDOS

### PARA RELEER Y ESCRIBIR CON EL LIBRO EN MANO

1. Buscá en el índice la página en la que están las rondas con números conocidos y anotala acá: .....
2. Releé las rondas de esa página.
3. Escribí con letras hasta qué número se cuenta en la ronda que corresponda a la casa de Andrés, de Renato y de Francisco.

CASA DE RENATO	CASA DE ANDRÉS	CASA DE FRANCISCO

4. En la ronda de la casa de Pinocho dice que todos cuentan hasta ocho. Escribí cómo lo cuentan aquí. Te ayudamos con cómo empieza para que vos continúes hasta el ocho:

**PIN UNO**

.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

5. Prestá atención qué dicen además del número. Comentá con tus compañeros/as, tu docente o con quien te acompaña por qué eligieron esa manera de decir y escribilo acá:

.....

## RONDAS CON NÚMEROS INVENTADOS

### PARA RELEER Y ESCRIBIR CON EL LIBRO EN MANO

1. Buscá en el índice la página en la que están las rondas con números inventados y anotala acá: .....
2. Releé las dos primeras rondas. Te diste cuenta que comienzan contando pero no lo hacen como nosotros/as.
  - a. Escribí con letras en la columna correspondiente cómo contamos en castellano hasta el número cuatro. Luego revisá tu escritura recurriendo a la ronda de Renato para ver si pusiste todas las letras o te falta alguna, si están en el mismo orden o no. Corregila si fuera necesario.
  - b. Completá en las otras columnas cómo lo dicen en cada una de las rondas con números inventados. Luego revisá tu escritura recurriendo a las rondas correspondientes.

NÚMEROS	RONDAS CON NÚMEROS CONOCIDOS	RONDA CON NÚMEROS INVENTADOS	RONDA CON OTROS NÚMEROS INVENTADOS
1			
2			
3			
4			

- ★ Comentá con tus compañeros/as, con tu docente o con quien te acompaña qué tienen de igual y qué de diferente y por qué están escritas así. En las siguientes rondas, señalá con color azul la parte en la que coinciden y en verde la que no.

EN LA CASA DE RENATO  
 TODOS CUENTAN HASTA CUATRO.  
 UNO, DOS, TRES Y CUATRO.

UNA, DOLI, TRELI, CATOLI, QUINA,  
 QUINETA, ESTABA LA REINA  
 SENTADA EN SU GABINETE. VINO EL  
 REY, APAGÓ EL CANDIL.

UNI, DOLI  
 TELI Y CATOLI  
 QUILI QUILETA  
 PAN DE ORO  
 CURUCUCU  
 DICE LA REINA QUE SALGAS TU

## RONDAS CON HISTORIAS

### PARA RELEER Y ESCRIBIR CON EL LIBRO EN MANO

1. Buscá en el índice la página en la que están las rondas con historias y anotala acá: .....

2. Releé las rondas con historias y buscá la que cuenta la historia de un verdulero que se mete en distintos lugares.

a. Señalá con una cruz en dónde se mete primero el verdulero Don Pepito:

ROPERO

GRANERO

SOMBRILLA

SOMBRERO

b. Señalá con una cruz en dónde se mete luego el verdulero Don Pepito:

PAJA

CASA

CAJA

CAPA

3. Escribí una lista de juegos en los que podés usar rondas para saber quién empieza.

.....

.....

.....

.....

★ Conversá con tus compañeros/as para ver si pusieron los mismos o diferentes.

4. Preguntale a alguien de tu familia o a alguna persona del barrio si conoce alguna ronda y escribila acá.

.....

.....

## A PENSAR NUESTRAS PROPIAS RONDAS

### PARA PENSAR LA ESCRITURA

1. Un niño pensó las siguientes rondas para contar pero no sabía con qué números terminarlas, ¿lo ayudas?

EN UN CAFÉ  
SE RIFA UN PEZ  
AL QUE LE TOQUE  
EL NÚMERO .....

EN LA CASA DEL CIEMPIÉS  
TODOS CUENTAN HASTA .....

2. Te damos una idea para luego pensar tu propia ronda.

a. En la ronda de Don Pepito el verdulero después de la caída quedó loco de remate y vendió haciendo disparates. Leela y te darás cuenta de tal disparate.

DON PEPITO EL VERDULERO  
ESTÁ LOCO DE REMATE  
VENDIÓ UN ZAPALLO  
POR UN KILO DE TOMATES

b. Completá con otra venta disparatada que pudo haber hecho Don Pepito.

DON PEPITO EL VERDULERO  
ESTÁ LOCO DE REMATE  
VENDIÓ .....

POR .....

3. Ahora te toca inventar una ronda completa a vos, podés tomar ideas de las dadas en tu libro y escribirlas acá.

.....

.....

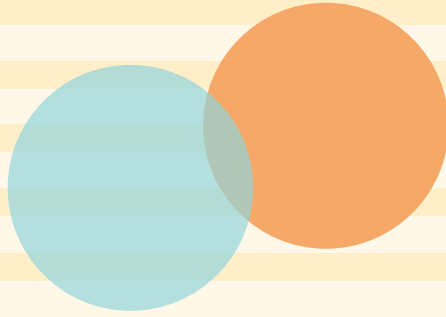
.....

★ No te olvides de revisarla y modificar lo que creas necesario. Luego incluí esta ronda de creación propia en la última página del libro.



MI PROPIA RONDA

# RONDAS DE SORTEO







## RONDAS CON HISTORIAS

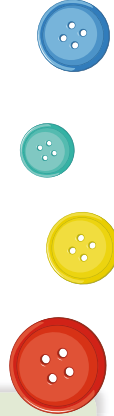
TA TE TI  
 SUERTE PARA TÍ  
 SI NO ES PARA TÍ  
 SERÁ PARA MÍ  
 TA TE TI  
 CHOCOLATE CON MANÍ

PISA PISUELA  
 COLOR DE CIRUELA,  
 VÍA VÍA O ESTE PIE,  
 NO HAY DE MENTA  
 NI DE ROSA  
 PARA MI QUERIDA  
 ESPOSA  
 QUE SE LLAMA  
 DOÑA ROSA.

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



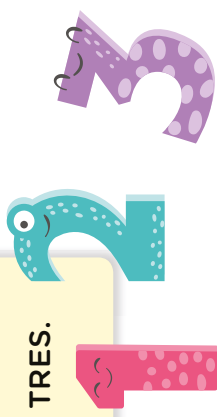
DON PEPITO, EL VERDULERO  
 SE METIÓ EN UN SOMBRERO,  
 EL SOMBRERO ERA DE PAJA,  
 SE METIÓ EN UNA CAJA,  
 LA CAJA ERA DE CARTÓN,  
 SE METIÓ EN UN CAJÓN,  
 EL CAJÓN ERA DE PINO,  
 SE METIÓ EN UN PEPINO,  
 EL PEPINO MADURÓ,  
 ¡Y PEPITO SE CAYÓ!  
 HAY POBRE PEPITO  
 QUE GOLPE QUE SE DIO  
 PERO POR SUERTE SE SALVÓ



PATA SUCIA FUE A LA FERIA  
 A COMPRAR UN PAR DE  
 MEDIAS.  
 COMO MEDIAS NO HABÍA,  
 PATA SUCIA SE REÍA,  
 JA, JE, JI, JO, JU,  
 ¡PATA SUCIA ERES TÚ!

## RONDAS CON NÚMEROS CONOCIDOS

EN LA CASA DE ANDRÉS  
 TODOS CUENTAN HASTA TRES.  
 UNO, DOS Y TRES.

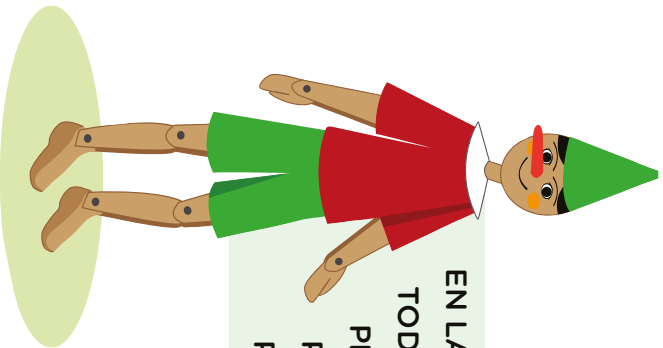


EN LA CASA DE PERIQUETE  
 TODOS CUENTAN HASTA SIETE.  
 UNO, DOS, TRES, CUATRO, CINCO,  
 SEIS, SIETE.



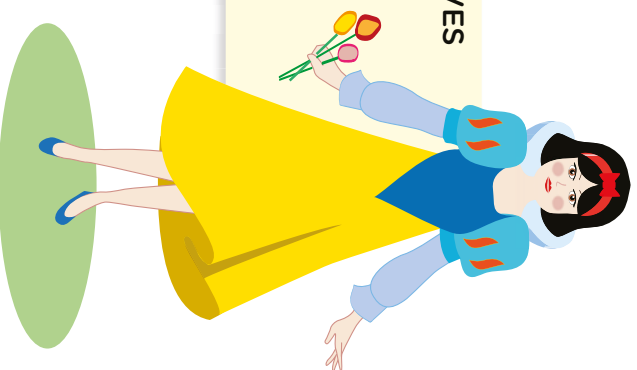
EN LA CASA DE RENATO  
 TODOS CUENTAN HASTA CUATRO.  
 UNO, DOS, TRES Y CUATRO.

EN LA CASA DE FRANCISCO  
 TODOS CUENTAN HASTA CINCO.  
 UNO, DOS, TRES,  
 CUATRO Y CINCO.



EN LA CASA DE PINOCHO  
TODOS CUENTAN HASTA OCHO:  
PIN UNO, PIN DOS, PIN TRES,  
PIN CUATRO, PIN CINCO, PIN SEIS,  
PIN SIETE, PIN OCHO.

EN LA CASA DE BLANCANIEVES  
TODOS CUENTAN HASTA 9  
UNO, DOS, TRES, CUATRO,  
CINCO, SEIS, SIETE,  
OCHO, NUEVE.



2

## RONDAS CON NÚMEROS INVENTADOS

UNI, DOLI  
TELI Y CATOLI  
QUILI QUILETA  
PAN DE ORO  
CURUCUCU  
DICE LA REINA  
QUE SALGAS TU.

UNA, DOLI, TRELI, CATOLI,  
QUINA, QUINETA,  
ESTABA LA REINA SENTADA  
EN SU GABINETE.  
VINO EL REY, APAGÓ EL  
CANDIL.

DIEZ Y UNO, DIEZ Y DOS, DIEZ Y  
TRES, DIEZ Y CUATRO, DIEZ Y CINCO,  
DIECISÉIS, DIECISIETE, DIECIOCHO,  
DIECINUEVE Y A LOS VEINTE SALES TÚ.



3

## LA ESCUELA DE AYER Y DE HOY

La escuela es un espacio importantísimo para una sociedad. Es el lugar en el que todos/as los niños y las niñas van a estudiar junto a sus maestras y maestros, y sus compañeros/as. También permite conocer amigos y amigas para jugar. La escuela está en constantes cambios. La escuela de ayer no es la misma de hoy y seguramente no será la misma del futuro.

Todos los niños y las niñas del mundo tienen derecho a recibir educación.

### AGENDA DE TRABAJO

En esta parte del tomo vas a:

- ★ Saber más sobre cómo era la escuela del pasado en comparación con la del presente.
- ★ Leer y escribir sobre cómo se vestían los chicos y las chicas para ir a la escuela, a qué jugaban en los recreos, los útiles que usaban y notar las diferencias con los que se usan ahora.
- ★ Comparar la escuela de antes y durante el COVID-19.

### MUY IMPORTANTE

Para los/as docentes o quienes acompañan en la tarea, los/as invitamos a que sean ustedes quienes lean las consignas en voz alta todas las veces que sea necesario. De este modo, los niños y las niñas podrán realizar las propuestas ya que no se espera que ellos/as las lean solos/as.

En las páginas 57 a 60 vas a encontrar un fascículo con información. Recortalo y armalo. Tenelo a mano para hacer las propuestas de este apartado. Luego podés guardarlo junto a tus otros libros.



### PARA TENER EN CUENTA

Es importante que cuides mucho este fascículo para leerlo las veces que desees, para intercambiar opiniones con tu maestro/a y tus compañeros/as cuando estés en la escuela y con quienes te acompañan en casa.

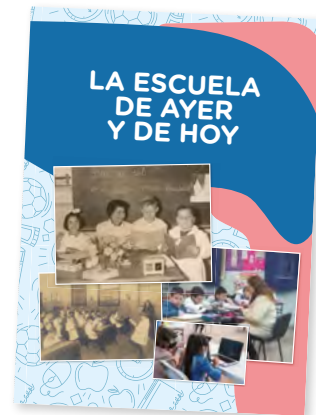


## LA ESCUELA DE AYER Y DE HOY

### PARA LEER EL FASCÍCULO

Encuentren un momento tranquilo para leer el fascículo. Observen la tapa y la contratapa, hojeen las páginas, miren las imágenes con atención.

El fascículo se puede leer y escuchar leer varias veces. Conversá con tus compañeros/as y docente, también con alguien en casa sobre lo que vas leyendo y releen para entender muy bien la información.



Algunas preguntas para conversar con otros/as después de leer.

- ★ ¿Qué te llamó la atención luego de leer el fascículo?
- ★ ¿Por qué pensás que las escuelas cambian a lo largo del tiempo?
- ★ ¿Cuáles útiles son como los que usás y cuáles diferentes?
- ★ ¿En qué se diferencian los bancos de antes con los que usaste en el jardín o en este tiempo que regresaste a la escuela para comenzar primer grado?
- ★ ¿En qué se parece y en qué no la vestimenta escolar de antes y de ahora? ¿Podés preguntarle a tus abuelos/as, vecinos/as cómo era la de ellos/as?
- ★ ¿Cuáles juegos coinciden con los que juegan en los recreos en la escuela y cuáles no?
- ★ ¿Por qué piensan que el título elegido en la página 5 es “La pandemia: una escuela diferente”? ¿Qué otras pandemias sufrió nuestro país? Leer el recuadro te puede ayudar.
- ★ Observen las siguientes imágenes de niños y niñas durante una clase en las escuelas antes y después de la pandemia y comparen ambas escenas.



## LOS ÚTILES ESCOLARES

PARA LEER CON EL FASCÍCULO EN LA MANO Y ESCRIBIR

1. Buscá en el índice la página del fascículo en la que hay información sobre los útiles escolares y anotala acá: .....
2. Uní cada objeto con su nombre.



TINTEROS



MARCADORES



PORTAPLUMAS

3. Escribí los nombres de los objetos que uniste en la columna que corresponda.

LOS ÚTILES DE AYER	LOS ÚTILES DE HOY

4. Lee en la página 2 cómo eran los bancos antes y tachá lo que no corresponda. Conversá con tus compañeros/as para ver si coinciden o no.

**LOS BANCOS ERAN DE FÓRMICA**

**LOS BANCOS ERAN FÁCILES DE MOVERSE**

**LOS BANCOS ERAN DE MADERA**

**LOS BANCO ESTABAN FIJOS AL PISO**

## LA VESTIMENTA ESCOLAR DE LOS/AS ALUMNOS/AS

PARA LEER CON EL FASCÍCULO EN LA MANO Y ESCRIBIR

1. Buscá en el índice del fascículo la página en la que hay información sobre la vestimenta escolar de los alumnos y de las alumnas, y anotala acá: .....
2. Completá escribiendo los rótulos que indican las flechas.

.....

.....

.....

.....

3. ¿Cómo eran los moños que usaban los varones? Escribilo acá:



.....

.....

.....

4. ¿Cómo usaban el delantal? Escribilo acá:

.....

.....

.....



## LOS JUEGOS EN EL RECREO

### PARA LEER CON EL FASCÍCULO EN LA MANO Y ESCRIBIR

1. Buscá en el índice del fascículo la página en la que hay información sobre los juegos en el recreo de los alumnos y las alumnas y anotala acá: .....
2. Completá el cuadro con los juegos que se jugaban antes en los recreos, los compartidos y los que juegan hoy. Conversá con tus compañeros/as cómo escribieron cada uno de los juegos.

LOS JUEGOS DE AYER	LOS JUEGOS COMPARTIDOS	LOS JUEGOS DE HOY

3. Preguntale a tu abuelo o algún vecino mayor si jugaba a las bolitas y que te cuente en qué consistía el juego. Conversalo con tus compañeros/as y tu docente y explicalo acá:

.....

.....

.....

★ Leé nuevamente lo que escribiste para ver si falta alguna letra o si querés cambiar algo.

4. Preguntale a tu abuela o alguna vecina mayor si juntaba figuritas y que te cuente cómo jugaba con ellas. Conversalo con tus compañeros/as y tu docente y explicalo acá:

.....

.....

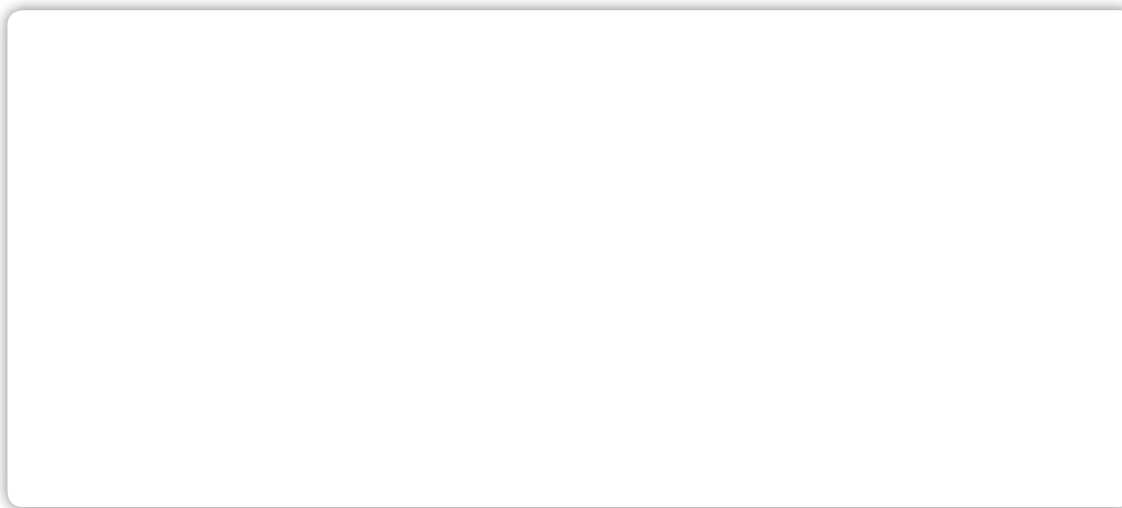
★ Leé nuevamente lo que escribiste para ver si falta alguna letra o si querés cambiar algo.

## UNA ESCUELA DIFERENTE

### PARA LEER CON EL FASCÍCULO EN LA MANO y ESCRIBIR

1. Buscá en el índice del fascículo la página en la que hay información sobre una escuela diferente y anotala acá: .....
2. Estás empezando la escuela primaria este año. Seguramente el año pasado no fuiste a tu sala del jardín, o fuiste pocos días. ¿Te acordás cómo era esa sala?, ¿qué mesas tenía, cómo estaban ubicadas? ¿Te juntabas con los amigos y las amigas?

Hacé un dibujo en el que cuentes lo que recordás.



3. La escuela primaria que te recibe este año es diferente en algunas cosas de la del año pasado y el anterior. La pandemia y la manera en que nos cuidamos para no contagiarnos hizo que cambiaran muchas cosas en muy poco tiempo. Otras no cambiaron, siguen tal cual eran antes de la pandemia. Conversá con alguien de tu familia, o con un amigo o una amiga más grande para que te cuenten sobre eso y escribí algunas de esas diferencias.

ANTES DEL COVID-19	DURANTE EL COVID-19

¿Alguna vez se te ocurrió preguntarles a tus abuelos y abuelas o vecinos y vecinas mayores cómo se vestían para ir a la escuela? ¿A qué juegos jugaban en el recreo? ¿Cuáles eran algunos útiles escolares que usaban? ¿Cómo era la escuela primaria antes de la pandemia del COVID -19? Tal vez este es el momento para hacerlo y compararlo con lo que está escrito en estas páginas.

# LA ESCUELA DE AYER Y DE HOY



## Índice

<b>LA ESCUELA EN EL PASADO Y EN EL PRESENTE .....</b>	<b>1</b>
<b>LOS ÚTILES ESCOLARES.....</b>	<b>2</b>
<b>LA VESTIMENTA ESCOLAR .....</b>	<b>3</b>
<b>LOS JUEGOS EN EL RECREO .....</b>	<b>4</b>
<b>LA PANDEMIA: UNA ESCUELA DIFERENTE .....</b>	<b>5</b>

### LA PANDEMIA: UNA ESCUELA DIFERENTE

En el año 2020 el mundo se vio atravesado por el COVID-19. Un virus que afectó a grandes y a chicos y tuvieron que tomarse medidas de aislamiento para evitar el contagio. Por eso no se iba a las escuelas, y las/os docentes se comunicaban de distintas maneras con chicos y chicas para seguir aprendiendo. En 2021, se volvió a ir a las escuelas, pero cambió el modo de estar juntos en la escuela.

Los protocolos indican que tienen que estar a distancia, usar barbijos y trabajar en grupos reducidos llamados “burbujas”, entre otros cuidados, y algunos chicos y chicas tuvieron que seguir estudiando de manera virtual.



#### ¿SABÍAS QUE?

En el año 1886, hace más de 130 años, por las epidemias de cólera, difteria y viruela también se tuvieron que cerrar las escuelas por un año. Como no existía tecnología adecuada no hubo forma de comunicación entre los/as docentes y sus alumnos y alumnas y, a diferencia de lo que ocurrió en el 2020, perdieron el año. En nuestro país hubo un importante esfuerzo de toda la comunidad educativa para garantizar el derecho a la educación.

## LOS JUEGOS EN EL RECREO

En esas épocas era impensable que niñas y varones jueguen juntos al metegol, el ping pong, la mancha, el fútbol. Los juegos se diferenciaban entre los chicos y las chicas. Los primeros se divertían jugando a las bolitas, que eran de vidrio y se usaban de diferentes maneras. Otros entretenimientos eran las figuritas de cartón o de chapa (generalmente de fútbol), el balero y el yoyo. Las niñas también coleccionaban figuritas de colores y abrillantadas que se intercambiaban pero en este caso los temas eran principalmente de princesas, hadas o animales. Además, realizaban juegos con sogas, elástico, la rayuela y rondas con diversas canciones.



FIGURITAS USADAS POR LAS NIÑAS



BOLITAS DE VIDRIO



BALERO Y YOYO

## LA ESCUELA EN EL PASADO Y EN EL PRESENTE

Las escuelas en el pasado eran bastante diferentes a las actuales: los edificios, los útiles escolares, lo que se enseñaba y la forma de enseñarlo, los juegos de los chicos y las chicas en el recreo, la vestimenta, la modalidad de relacionarse entre los/as docentes con sus alumnos/as, etc. Esto se debe a que en cada época las sociedades son diferentes.



## LOS ÚTILES ESCOLARES

Para llevar los útiles no se usaba mochila como hoy sino una valija pequeña llamada portafolio. Podía ser de cuero, cuerina o tela. Algunos tenían amplios bolsillos y una pequeña cerradura con llave. Para escribir no se usaban birromes, ni lapiceras sino portaplumas. Se llamaba así porque portaba una pluma de metal que se mojaba en tinta y de esta manera se podía escribir. Los tinteros se cargaban con tinta y tenían tapas para que no se vuelque en los portafolios. Las plumas y otros útiles se guardaban en cartucheras de madera. En las aulas se usaba el pizarrón, tizas y borrador como en las escuelas de hoy.



PORTAFOLIO DE TELA



TINTEROS



PORTAPLUMAS



CARTUCHERA DE MADERA

En las aulas los bancos eran de madera y en el pupitre tenían un agujero para colocar allí los tinteros. El respaldo estaba unido con la mesa delantera y muchas veces se atornillaban al piso. Entonces las chicas y los chicos siempre trabajaban sentados en el mismo lugar.



## LA VESTIMENTA ESCOLAR

Las niñas y los niños usaban delantales blancos almidonados y muy bien planchados, y así se mantenían sin ninguna arruga. Claro que también resultaban un poco duros, y molestos, porque se usaban abotonados hasta el cuello. El de los varones llevaba un moño azul. El de las mujeres se abrochaba con botones por detrás. Se esperaba que chicas y chicos fueran muy prolijos a la escuela, por eso generalmente los varones se peinaban con gomina y las niñas se ataban el pelo con cintas blancas.



En nuestra Ciudad se comenzó a recomendar el uso del guardapolvo a partir de 1919, antes que nazcan tus padres. Era una prenda que permitía que no se notara quienes tenían ropa más linda, o más cara, y también reconocer a los que eran estudiantes, aunque no estuvieran en la escuela. Además, protegía la ropa y era fácil de lavar.

# ALFA, THE ALIEN

## PERSONAL INFORMATION

THIS IS ALFA. HE IS AN ALIEN BUT HE IS ON EARTH NOW.  
 TE PRESENTAMOS A ALFA. ÉL ES UN EXTRATERRESTRE  
 PERO ESTÁ EN EL PLANETA TIERRA AHORA.



Podés ver el video en <https://bit.ly/3gnGa01>



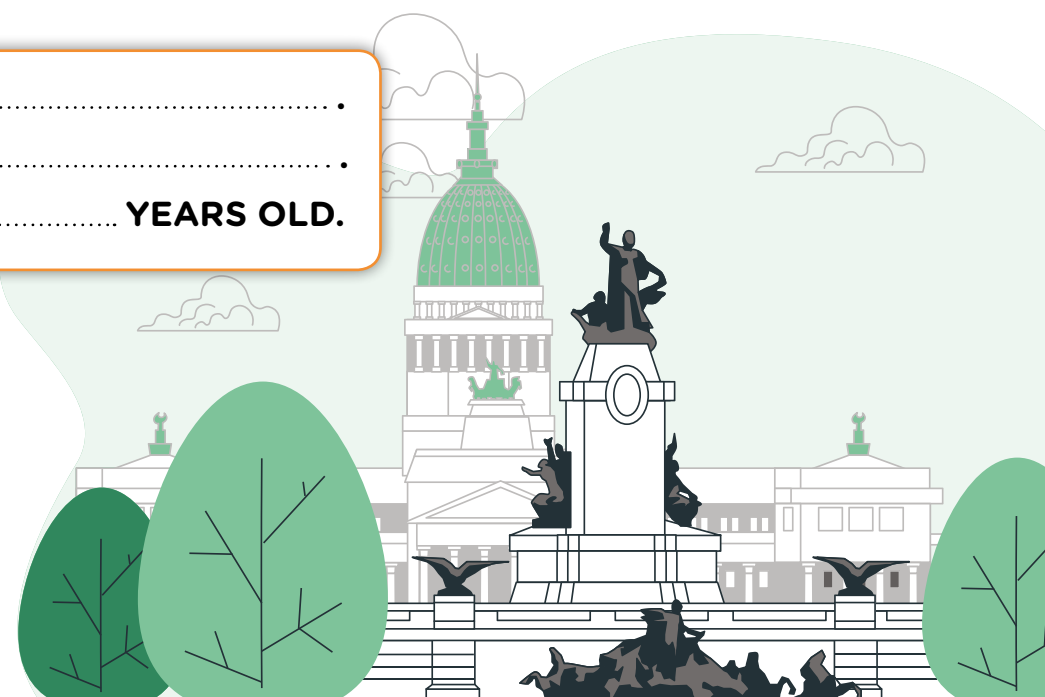
I'M ALFA.  
 I'M FROM MARS.  
 I'M 7 YEARS OLD.

1. SAY HI TO HIM AND TELL HIM WHO YOU ARE. DRAW YOURSELF IN B.A.  
 SALUDALO Y CONTALE QUIÉN SOS. DIBUJATE EN NUESTRA CIUDAD.

HI! I'M .....

I'M FROM .....

I'M ..... YEARS OLD.

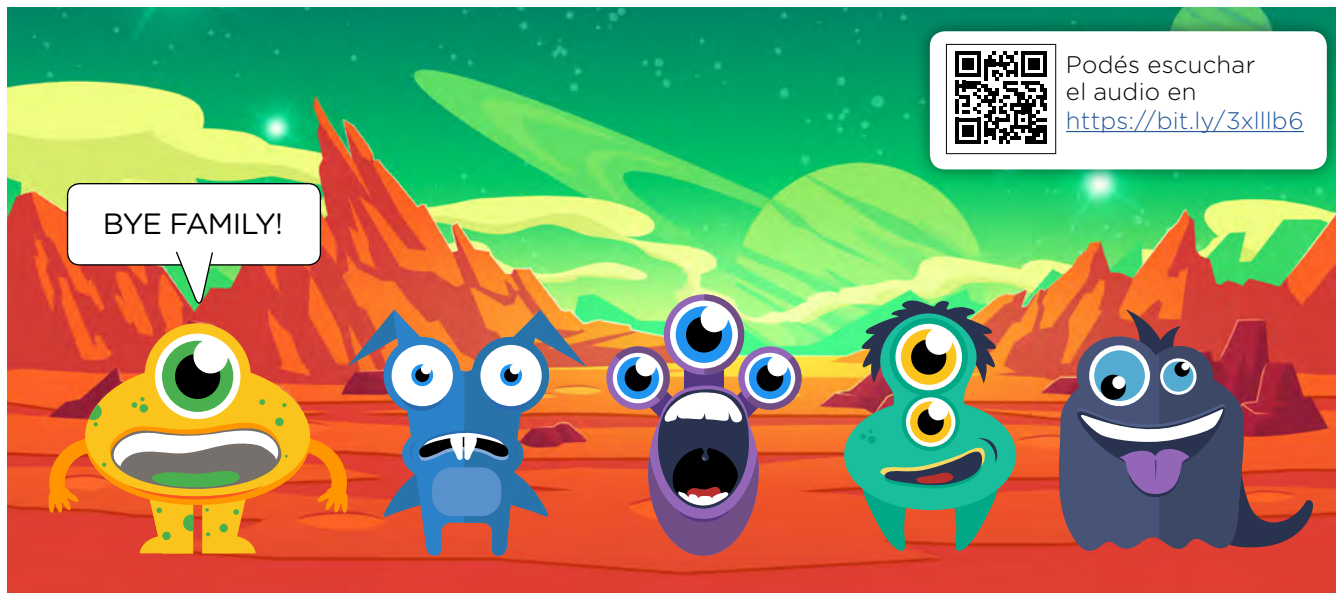


G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación | Dirección General de Planeamiento Educativo | GOC | GOLE



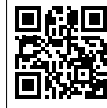
# BREAKFAST TIME!

1. READ AND LISTEN TO THE STORY. LEÉ Y ESCUCHÁ LA HISTORIA.





2. SARAH, ALLAN AND ALFA HAVE BREAKFAST TOGETHER. LISTEN TO THE SONG AND POINT TO THE DRINKS AND FOOD. ESCUCHÁ LA CANCIÓN Y SEÑALÁ LAS DISTINTAS COMIDAS Y BEBIDAS.



Podés escuchar la canción en <https://bit.ly/2U1SuKE>



Podés ver el video en <https://bit.ly/3cJmem9>



3. WRITE THE WORDS BELOW THE CORRECT FOOD OR DRINK. ESCRIBÍ LAS PALABRAS DEBAJO DE LAS COMIDAS Y BEBIDAS CORRECTAS.

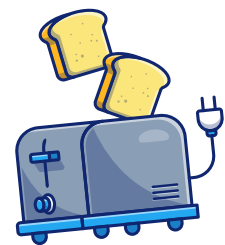


A. ....

B. ....

C. ....

D. ....



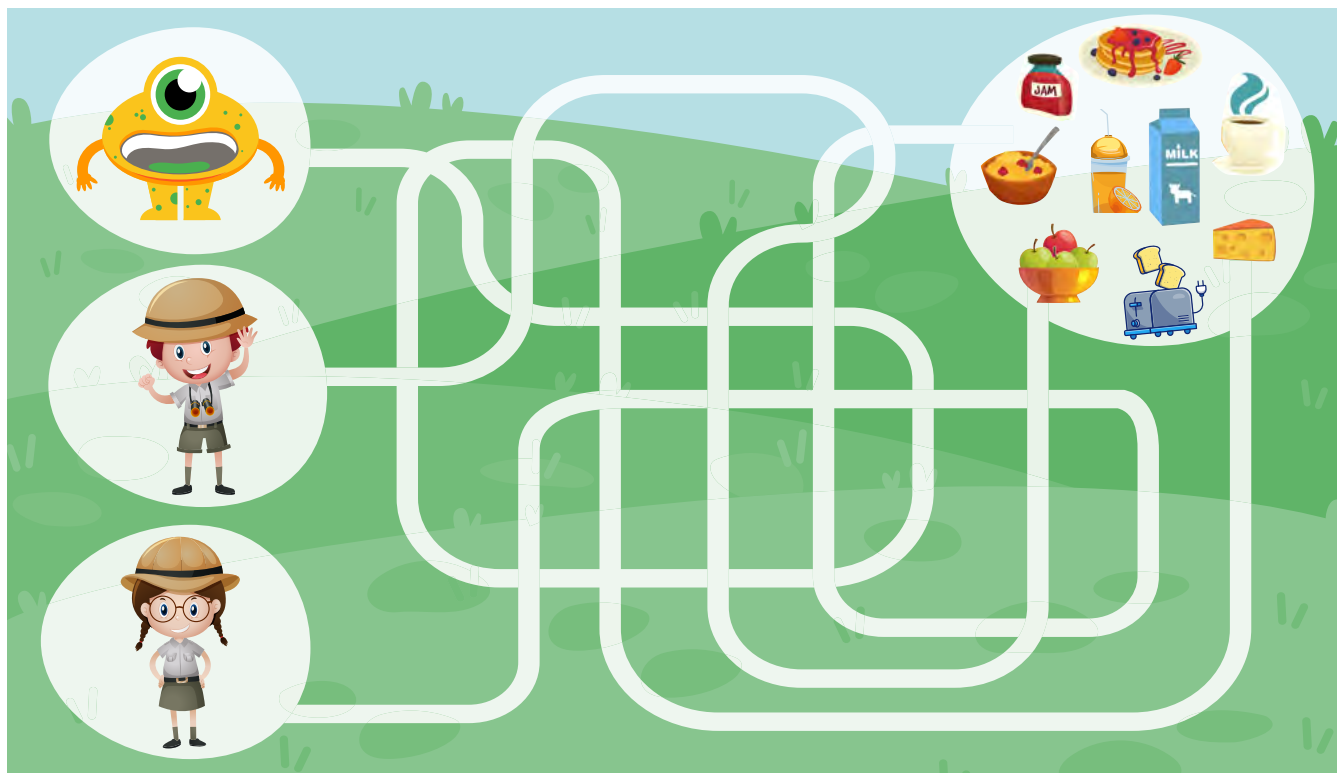
E. ....

F. ....

G. ....

H. ....

4. FOLLOW THE ROUTE. SEGUÍ EL CAMINO PARA QUE SARAH, ALLAN Y ALFA LLEGUEN A SU DESAYUNO.



5. COMPLETE THE WORDS WITH THE MISSING LETTERS. COMPLETÁ LAS PALABRAS CON LAS VOCALES (A - E - I - O - U) QUE FALTAN.

A.



J A M

B.



P N C K S

C.



C H S

D.



T S T

E.



M L K

F.



R N G J C

G.



C R L

H.



F R T

I.



C F F

**PARA QUE REVISES TUS RESPUESTAS**

3) A. ORANGE JUICE; B. CHEESE; C. PANCAKES; D. CEREAL; E. COFFEE; F. FRUIT; G. JAM; H. TOAST. 5) A. JAM; B. PANCAKES; C. CHEESE; D. TOAST; E. MILK; F. ORANGE JUICE; G. CEREAL; H. FRUIT; I. COFFEE.

**SELF-EVALUATION.** HACÉ UN CÍRCULO A LA OPCIÓN CORRECTA. MI TRABAJO HA SIDO:

OK

GOOD

EXCELLENT

# LET'S COUNT FROM ONE TO TEN!

1. LET'S COUNT PLANETS. READ AND LISTEN TO THE STORY. LEÉ Y ESCUCHÁ LA HISTORIA.

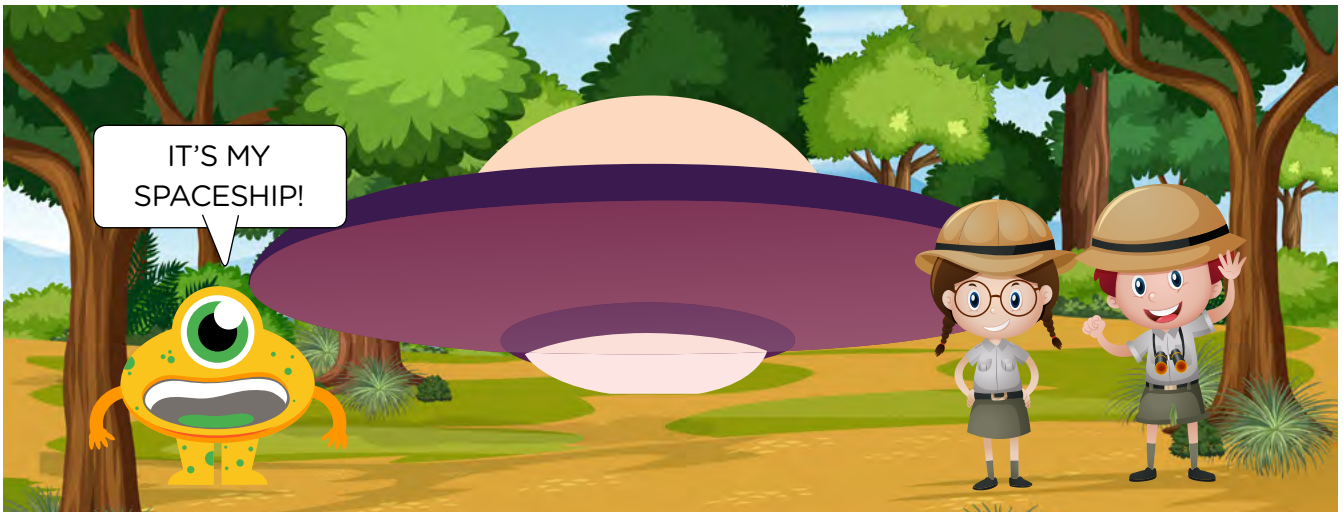


Podés escuchar el audio en <https://bit.ly/3pXuQLr>

WOW!  
WHAT'S THAT?

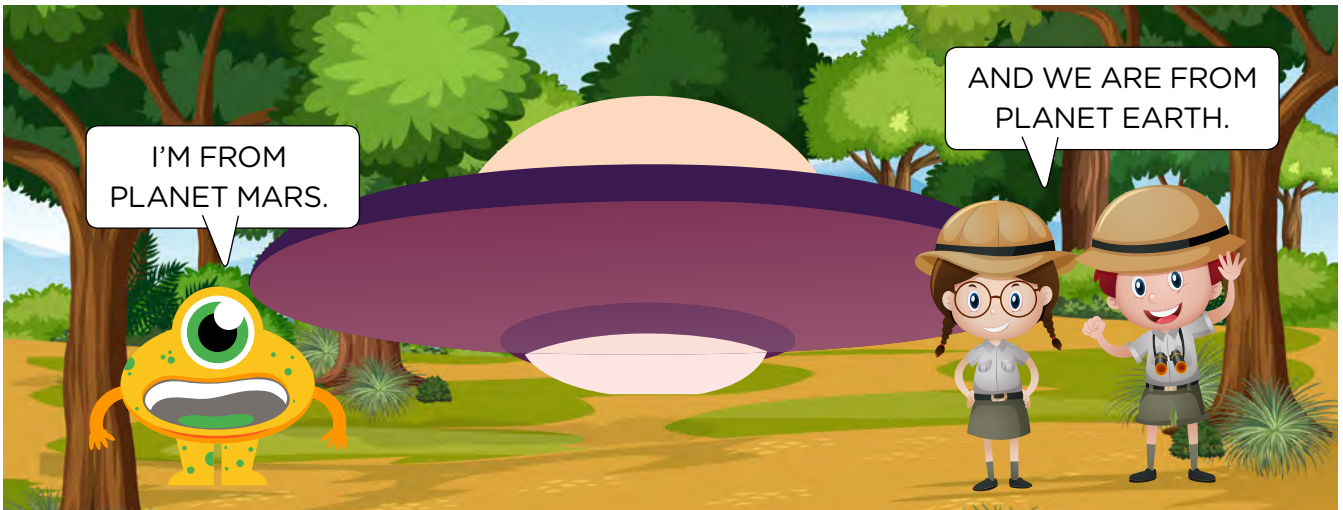


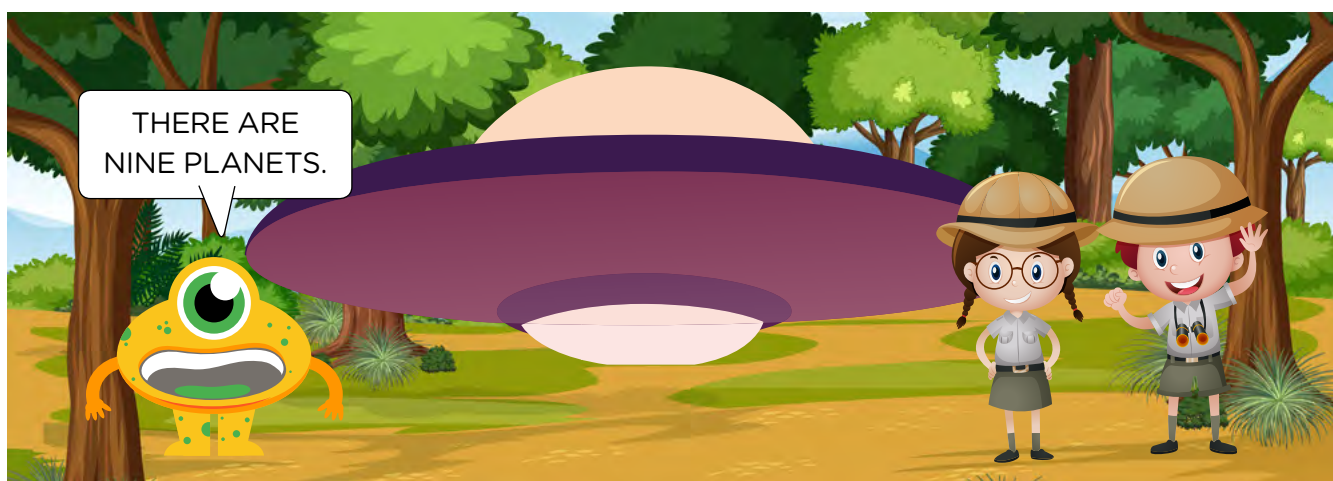
IT'S MY  
SPACESHIP!



I'M FROM  
PLANET MARS.

AND WE ARE FROM  
PLANET EARTH.





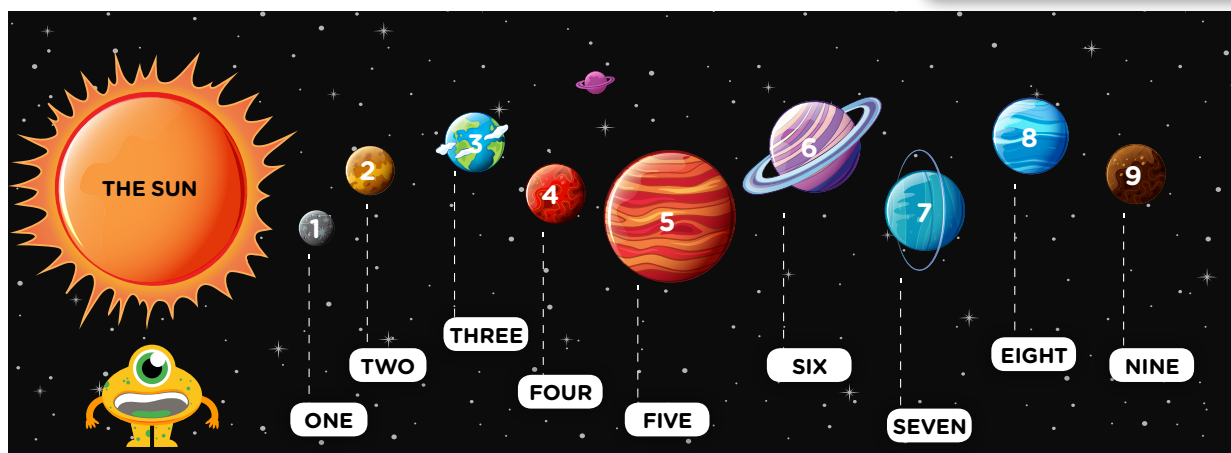
**2. LET'S COUNT PLANETS. IN THIS SONG, ALFA EXPLAINS TO ALLAN AND SARAH THAT THERE ARE NINE PLANETS\*. LISTEN AND POINT. A TRAVÉS DE UNA CANCIÓN, ALFA LE EXPLICA A ALLAN Y A SARAH QUE HAY NUEVE PLANETAS. ESCUCHÁ Y SEÑALÁ.**



Podés escuchar el audio en <https://bit.ly/3zFokgT>



Podés ver el video en <https://bit.ly/3cFIVZB>



\*PLUTO IS A DWARF PLANET. PLUTÓN ES UN PLANETA ENANO.



3. IT'S ALFA'S BIRTHDAY TODAY. SARAH AND ALLAN ARE ORGANIZING A PARTY FOR HIM. COUNT AND MATCH THE PARTY ELEMENTS THEY HAVE GOT. ES EL CUMPLEAÑOS DE ALFA HOY Y SARAH Y ALLAN LE ESTÁN ORGANIZANDO UNA FIESTA. CONTÁ Y UNÍ LOS ELEMENTOS QUE TIENEN.



ONE



TWO



THREE



FOUR



FIVE



SIX



SEVEN



EIGHT




NINE





TEN

4. ALFA IS HAPPY TO BE HERE ON PLANET EARTH. COUNT THE DAYS HE IS PLANNING TO STAY AND WRITE THE NUMBERS DOWN. ALFA ESTÁ FELIZ DE ESTAR AQUÍ EN NUESTRO PLANETA. CONTÁ LOS DÍAS QUE SE VA A QUEDAR Y ESCRIBÍ LOS NÚMEROS.

DAY             


DAY            


DAY            

DAY            

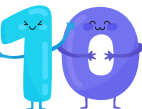
DAY            

DAY            

DAY            

DAY            

DAY            

DAY            

**PARA QUE REVISES TUS RESPUESTAS**

3) ONE - POCHOCLO; TWO - CAMELOS; THREE - GLOBOS; FOUR - REGALOS; FIVE - ANTIFACES; SIX - MADALENAS; SEVEN - BANDERINES; EIGHT - VELITAS; NINE - DONAS; TEN - SOMBREROS. 4) ONE; TWO; THREE; FOUR; FIVE; SIX; SEVEN; EIGHT; NINE; TEN.

**SELF-EVALUATION.** HACÉ UN CÍRCULO A LA OPCIÓN CORRECTA. MI TRABAJO HA SIDO:

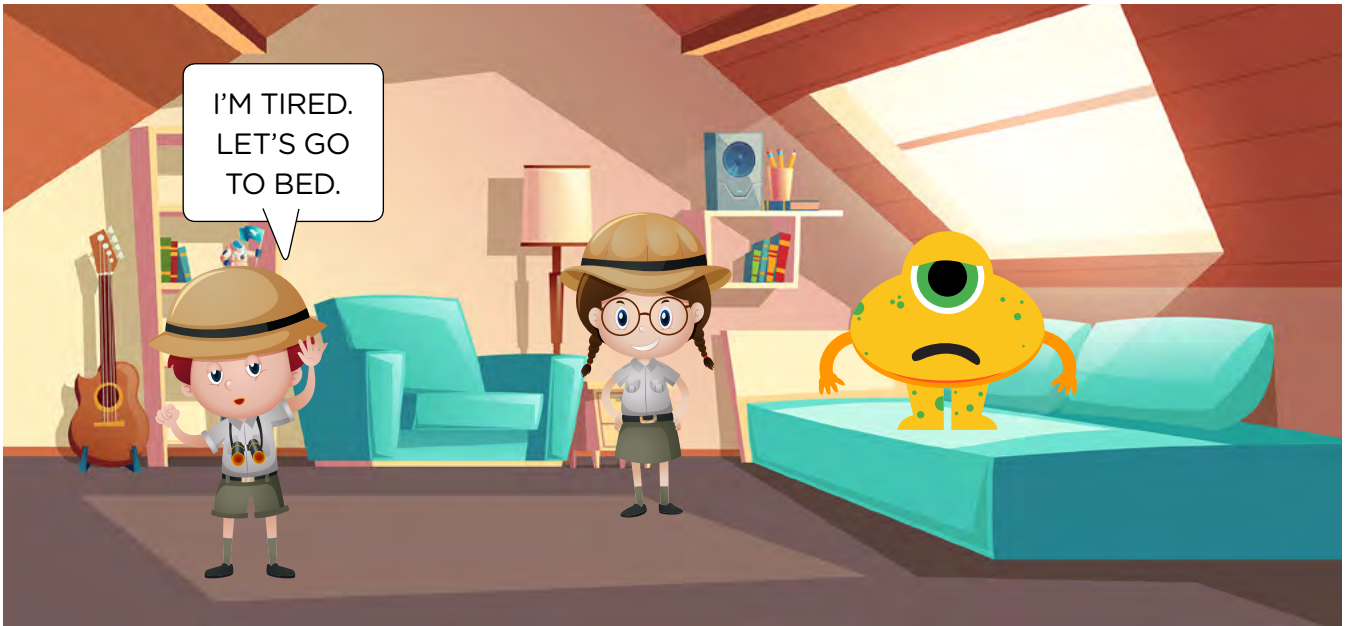


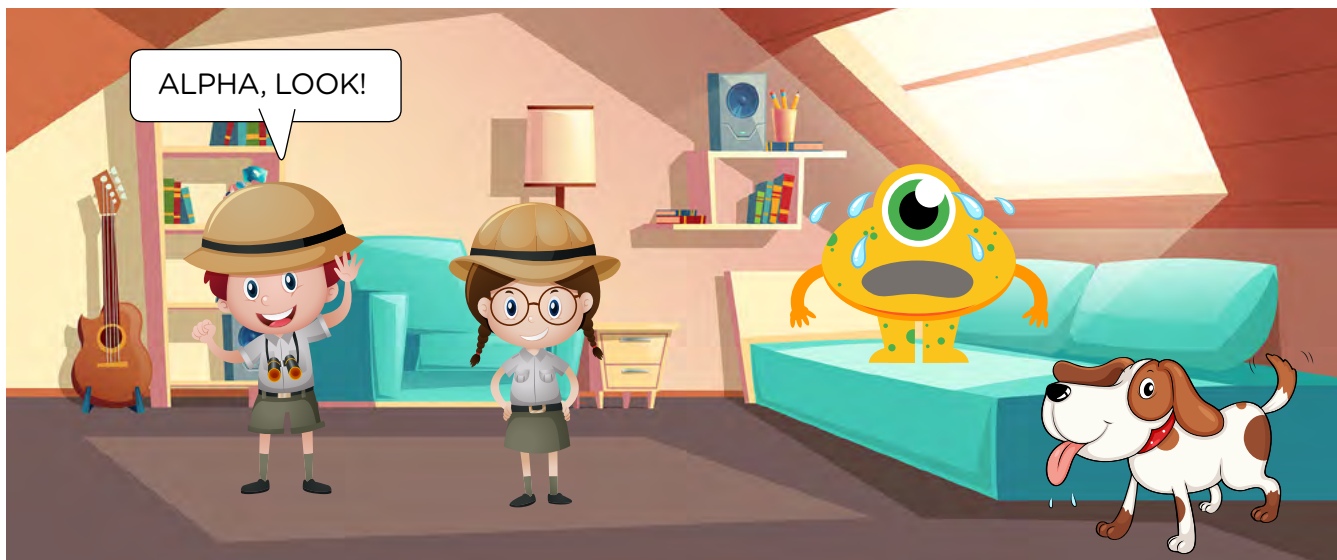
# HOW ARE YOU FEELING?

1. READ AND LISTEN TO THE STORY. LEÉ Y ESCUCHÁ LA HISTORIA.



Podés escuchar el audio en <https://bit.ly/2SBCFKg>





2. HOW IS SARAH FEELING NOW? LISTEN AND POINT.  
¿CÓMO SE ESTÁ SINTIENDO SARAH AHORA?  
ESCUCHÁ Y SEÑALÁ.



Podés escuchar  
el audio en  
<https://bit.ly/35oXmMp>



**SAD**



**HAPPY**



**SCARED**



**ANGRY**



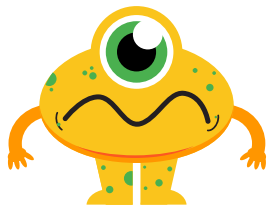
**SLEEPY**

3. HOW IS ALFA FEELING? FIND AND WRITE. ¿CÓMO SE SIENTE ALFA?  
ENCONTRÁ LAS PALABRAS EN LA SOPA DE LETRAS Y ESCRIBILAS.



1.

SAD



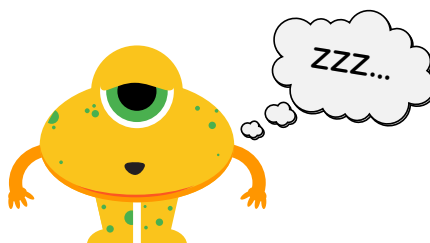
2.



3.



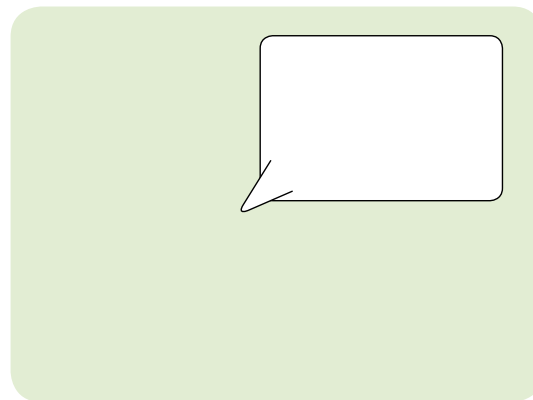
4.



5.

A	M	N	A	B	E
N	U	O	S	A	D
P	R	T	O	N	S
E	L	H	L	G	C
I	U	A	I	R	A
H	A	P	P	Y	R
O	N	A	R	U	E
T	I	R	E	D	D

4. READ HOW ALLAN, SARAH AND ALFA ARE FEELING AND WRITE HOW YOU ARE FEELING. DRAW YOURSELF. LEÉ CÓMO ALLAN, SARAH Y ALFA SE SIENTEN Y ESCRIBÍ CÓMO VOS TE SENTÍS. TENES ESPACIO PARA DIBUJARTE.



**PARA QUE REVISES TUS RESPUESTAS:** 3) 2. SCARED; 3. HAPPY; 4. ANGRY; 5. TIRED.

**SELF-EVALUATION.** HACÉ UN CÍRCULO A LA OPCIÓN CORRECTA. MI TRABAJO HA SIDO:

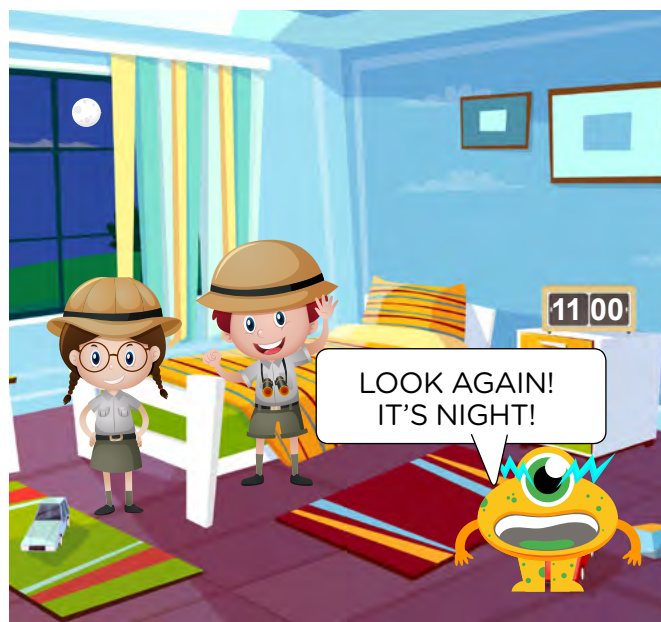


## TIMES OF THE DAY

1. READ AND LISTEN TO THE STORY ABOUT ALFA'S POWER TO CHANGE TIME. LEÉ Y ESCUCHÁ LA HISTORIA SOBRE EL PODER QUE TIENE ALFA PARA CAMBIAR EL TIEMPO.



Podés escuchar el audio en <https://bit.ly/2SxdMj8>



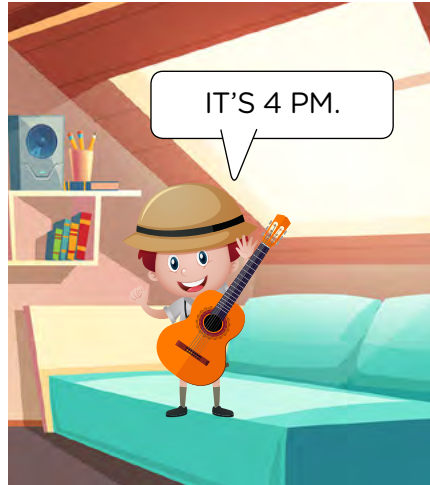
2. WHAT TIME OF DAY IS IT? LISTEN AND POINT.  
¿QUÉ MOMENTO DEL DÍA ES? ESCUCHÁ Y SEÑALÁ.



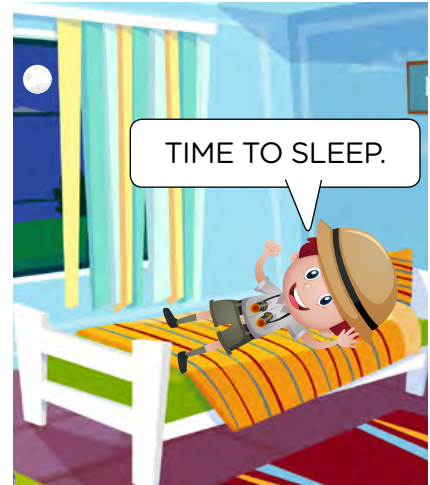
Podés escuchar el audio en <https://bit.ly/3iLL3ji>



IT'S THE MORNING



IT'S THE AFTERNOON



IT'S NIGHT

3. IT'S TIME TO GO TO BED AND SARAH, ALLAN AND ALFA WANT TO SAY GOODBYE. READ AND CHOOSE THE CORRECT PHRASE. ES HORA DE IR A DORMIR Y SARAH, ALLAN Y ALFA QUIEREN DESPEDIRSE. LEÉ Y ELEGÍ LA FRASE CORRECTA.

**GOOD MORNING - GOOD AFTERNOON - GOOD NIGHT**



**PARA QUE REVISES TUS RESPUESTAS: 3) GOOD NIGHT**

**SELF-EVALUATION.** HACÉ UN CÍRCULO A LA OPCIÓN CORRECTA. MI TRABAJO HA SIDO:





Vamos Buenos Aires

Si sentís que tus derechos no son respetados o que no se cumplen, o querés saber cuáles son, podés **llamarnos a la línea 102** o **chatear con nosotros por WhatsApp al 1150500147** escribiendo "Línea 102".



/educacionba

buenosaires.gob.ar/educacion