

#MiEscuelaEnCasa

# ESTUDIAR Y APRENDER EN CASA

Matemática •  
Prácticas del Lenguaje •

## Nivel Primario

.....  
Modalidad de Educación Especial

Fascículo 1



Buenos Aires Ciudad



Vamos Buenos Aires

**Jefe de Gobierno**

Horacio Rodríguez Larreta

**Ministra de Educación**

María Soledad Acuña

**Jefe de Gabinete**

Luis Bullrich

**Director General de Planeamiento Educativo**

Javier Simón

**Gerenta Operativa de Currículum**

Mariana Rodríguez

**Subsecretario de Tecnología Educativa y Sustentabilidad**

Santiago Andrés

**Subsecretaria de Coordinación Pedagógica y Equidad Educativa**

María Lucía Feced Abal

**Director General de Educación de Gestión Estatal**

Fabián Capponi

**Directora de Educación Especial**

Ilda Martina Domínguez

**Subsecretario de Carrera Docente**

Manuel Vidal

**Subsecretario de Gestión Económico Financiera  
y Administración de Recursos**

Sebastián Tomaghelli

**Subsecretaria de la Agencia de Aprendizaje a lo Largo de la Vida**

Eugenia Cortona

## **Dirección General de Planeamiento Educativo (DGPLEDU)**

Javier Simón

## **Gerencia Operativa de Currículum (GOC)**

Mariana Rodríguez

En este material se seleccionaron contenidos de la serie “Estudiar y aprender en casa” de las áreas de Matemática y de Prácticas del Lenguaje.

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

**Especialistas de Prácticas del Lenguaje:** Jimena Dib (coordinación), Diana Grunfeld, Eugenia Heredia, Carolina Seoane.

**Selección y adaptación:** Pilar Cobeñas, Magdalena Orlando.

**Agradecimientos:** Jimena Dib, Ida Silvia Grabina, Manuela Luzzani, Juana Middleton, María Emilia Quaranta.

## **Dirección General de Educación de Gestión Estatal (DGEGE)**

Fabián Capponi

## **Dirección de Educación Especial (DEE)**

Ilda Martina Domínguez

**Asesora pedagógica:** Guadalupe M. Fassio

**Colaboración:** Macarena Ronnow, Daniel Alejandro Walker (DGEGE)

**Equipo de Lengua de Señas Argentina/Español:** Carolina Alonso, Cecilia Alonso, Verónica Armand, Yesica Barrios, Lorena Carracedo, Marina Duchini, Lorena Duczynski, Javier Fontanari, Florencia Laurence, Cecilia Maltez, María Laura Mentasti, Diego Morales, María Sol Muñoz, Guadalupe Ramundo, María Laura Rodríguez.

**Equipo de Supervisoras de la Modalidad de Educación Especial:** Claudia Angeloff, Lorena Carracedo, Amelia Domínguez, Andrea Gallo, Cecilia Giles, Elizabeth Glave, Gabriela Haddad, Silvina Larrosa, María Luisa Morel, Victoria Romano, Teresa María Schmidt, Silvina Valenti.

---

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

**Coordinación general:** Silvia Saucedo

**Edición:** Brenda Rubinstein

**Corrección de estilo:** Ana Premuzic

**Diseño y diagramación:** Alejandra Mosconi

**Ilustraciones:** Rodrigo Folgueira

---

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires  
Fascículo 1: Nivel primario: modalidad de Educación Especial / 1a edición para el alumno - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Ministerio de Educación e Innovación, 2020.  
40 p.; 30 x 21 cm. - (Estudiar y aprender en casa. Matemática, Prácticas del Lenguaje)

ISBN 978-987-673-577-3

1. Educación Primaria. 2. Educación Especial. 3. Matemática. I. Título. CDD 372.104

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.

ISBN: 978-987-673-577-3

Fecha de consulta de imágenes, videos, textos y otros recursos digitales disponibles en internet: 1 de julio de 2020.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación / Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum, 2020.

Carlos H. Perette y Calle 10, s/n. - C1063 - Barrio 31 - Retiro - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Impreso en agosto de 2020, en VCRE GRAFICA S.A. Santiago del Estero 2156 CABA-Ciudad Autónoma de Buenos Aires.



Versión en Lengua de Señas  
Argentina (LSA)  
<https://bit.ly/2PGAvnS>

## Queridos/as chicos y chicas:

EN ESTE TIEMPO EN QUE NO PODEMOS IR A LA ESCUELA, SEGURAMENTE LES LLEGAN PROPUESTAS DE SUS MAESTROS O MAESTRAS PARA SEGUIR ESTUDIANDO Y APRENDIENDO EN CASA. PARA ACOMPAÑARLOS/AS EN ESTE MOMENTO, TAMBIÉN LES ACERCAMOS ESTOS MATERIALES EN LOS QUE ENCONTRARÁN DIVERSAS ACTIVIDADES ESCOLARES DE MATEMÁTICA Y DE PRÁCTICAS DEL LENGUAJE.

ES IMPORTANTE QUE SEPAN QUE, SI HAY ALGO QUE NO ENTIENDEN O QUE LES RESULTA DIFÍCIL DE RESOLVER, PUEDEN CONSULTAR A UNA PERSONA ADULTA CERCANA O COMUNICARSE CON SUS DOCENTES.

## Queridas familias:

Ante la difícil situación que atravesamos, les agradecemos el enorme esfuerzo que hacen y les pedimos que sigan acompañando y ayudando a los/as niños/as con esta tarea, para que puedan estudiar y aprender con las actividades propuestas en este material y, a la vez, compartir un momento en familia. Muchas de estas propuestas buscan tener actualizado y disponible aquello que los chicos y las chicas saben. Es por esto que las actividades son diversas, y no se espera que las usen todas, sino aquellas que mejor se adecúan a la realidad de cada alumno/a. ¡Lo más importante es que puedan explorar y disfrutar juntos/as!

Aquí les acercamos algunas sugerencias para acompañar a los/as chicos y chicas:

- Acompañar durante la lectura de las consignas, por ejemplo, leyéndolas en voz alta cuando se trata de estudiantes que lo requieran, apoyando y facilitando el acceso a LSA, o preguntando si se entendió la consigna.
- Alentar la resolución de las actividades de los niños y las niñas por sí mismos/as de acuerdo con su propia forma de pensar y de hacerlo, y revisar si se entiende su respuesta.
- Ayudar a preparar los elementos cuando se proponen juegos, y jugar en conjunto.
- Si no se puede resolver alguna actividad, aun después de releer la consigna, señalar el problema en el material para que los/as docentes puedan tenerlo en cuenta y volver a trabajarlo, luego, con otras explicaciones.

Esperamos que esta propuesta acompañe en este momento y les brinde una oportunidad para mantenerse en contacto con los/as docentes, continuando con el lazo establecido con la escuela antes, durante y después de esta situación.

**María Soledad Acuña**  
Ministra de Educación

EN ESTAS PÁGINAS TE VAMOS A PROPONER MUCHOS JUEGOS Y MATERIALES QUE TE VAN A SERVIR PARA JUGAR Y APRENDER.

## LA LOTERÍA

### ▶ ANTES DE EMPEZAR A JUGAR

PODÉS UTILIZAR EL JUEGO DE LOTERÍA EN TU CASA, O LOS NÚMEROS Y LOS CARTONES DE LOTERÍA. LAS FICHAS PUEDEN SER PAPELITOS, TAPITAS, POROTOS, ETC.



### JUGAR CON LA FAMILIA

TU FAMILIA TE PUEDE AYUDAR CON AQUELLOS NÚMEROS QUE NO CONOZCAS, SI TODAVÍA NO SABÉS LEER TODOS. ADEMÁS, PODÉS USAR LA GRILLA DE NÚMEROS DE LA PÁGINA 33 Y/O EL SEÑARIO, UN MATERIAL PRODUCIDO POR LA CONFEDERACIÓN ARGENTINA DE SORDOS (CAS), DISPONIBLE EN:

[HTTPS://BIT.LY/2BNT5XM](https://bit.ly/2BNT5XM).

## CÓMO JUGAR

- SE REPARTEN LOS CARTONES DE LOTERÍA Y SE COLOCAN TODOS LOS NÚMEROS EN UNA BOLSA.
- UN/A JUGADOR/A SACA UN NÚMERO DE LA BOLSA Y DICE CUÁL ES.
- SI TIENEN ESE NÚMERO EN SU CARTÓN, LOS/AS JUGADORES/AS COLOCAN UNA FICHA EN EL CASILLERO CORRESPONDIENTE.
- GANA EL PRIMERO QUE LOGRA COMPLETAR EL CARTÓN, ES DECIR, “TAPAR” CON FICHAS TODOS LOS NÚMEROS DE SU CARTÓN.





Para acceder a las actividades en LSA y a los cartones y números de lotería de las páginas 2 y 3, ingresar en <https://bit.ly/2XarKqb>

## JUEGO DE DADOS

### ▶ ANTES DE EMPEZAR A JUGAR

NECESITÁS UNO O DOS DADOS. PODÉS PEGAR LOS DADOS DE LA PÁGINA 39 EN UN CARTÓN O EN UNA CARTULINA. LUEGO, RECORTARLOS Y ARMARLOS.



Se puede aumentar la complejidad y usar hasta 5 dados.

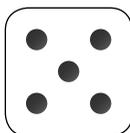
### CÓMO JUGAR

**A.** CADA JUGADOR/A TIRA UNA VEZ POR TURNO LOS DADOS Y ANOTA EL RESULTADO TOTAL QUE SACÓ.



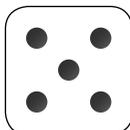
POR EJEMPLO:

SI JUEGAN CON DOS DADOS:



ANOTAN **11**.

SI JUEGAN CON UN DADO:



O



ANOTAN **5**.

**B.** GANA QUIEN HAYA CONSEGUIDO EL PUNTAJE MÁS ALTO EN TRES VUELTAS.



PARA CONOCER TU PUNTAJE FINAL PODÉS CONTAR CON LOS DADOS O CON LOS DEDOS. TAMBIÉN PODÉS USAR LÁPIZ Y PAPEL, LA GRILLA DE NÚMEROS DE LA PÁGINA 33 O UNA CALCULADORA.



## JUEGO DEL TESORO

SE JUEGA DE A DOS O MÁS PERSONAS Y, SI QUIEREN, EN PAREJAS.

### NECESITAMOS:

- ▶ UNA CAJA CON TAPA O UNA BOLSA NO TRANSPARENTE.
- ▶ FICHAS (PIEDRITAS, TAPITAS, POROTOS, ETC.).



### CÓMO JUGAR

**A.** EL/LA JUGADOR/A DE MENOR EDAD CUENTA UNA CANTIDAD DE FICHAS, LAS PONE EN LA CAJA O EN LA BOLSA VACÍA Y DICE EN VOZ ALTA LA CANTIDAD QUE PUSO. LUEGO PONE O SACA OTRA CANTIDAD DE FICHAS Y TAMBIÉN DICE EN VOZ ALTA LA CANTIDAD QUE PUSO O SACÓ. FINALMENTE, SE TAPA LA CAJA O SE CIERRA LA BOLSA.



**B.** EL/LA OTRO/A JUGADOR/A TIENE QUE AVERIGUAR LA CANTIDAD DE FICHAS QUE HAY EN LA CAJA O EN LA BOLSA SIN MIRAR ADENTRO. DESPUÉS DE PENSARLO DICE LA CANTIDAD EN VOZ ALTA. SI QUIEREN, USEN LÁPIZ Y PAPEL PARA ANOTAR LOS RESULTADOS.



- C.** ABREN LA CAJA O LA BOLSA Y COMPRUEBAN SI ES CORRECTO. SI LO ES, QUIEN LO AVERIGUÓ GANA UN PUNTO.
- D.** SE JUEGAN 5 VUELTAS. GANA QUIEN HAYA LOGRADO MÁS PUNTOS.





Para acceder a las actividades en LSA de las páginas 4 y 5, ingresar en <https://bit.ly/31cOuHo>

## JUGAMOS CON TAPITAS

EN ESTE JUEGO ENCONTRARÁS DIFERENTES CÁLCULOS. NO TENÉS QUE RESOLVER TODOS, SOLO LOS QUE PUEDES HACER.

- ▶ LAS NIÑAS Y LOS NIÑOS JUEGAN CON UNA CAJA VACÍA Y CON TAPITAS. GUARDAN ALGUNAS Y SACAN OTRAS. AVERIGUÁ CUÁNTAS TAPITAS QUEDAN EN LA CAJA Y ESCRIBÍ EL NÚMERO COMO PUEDES.



PARA CALCULAR Y ANOTAR LAS CANTIDADES, PODÉS USAR LÁPIZ Y PAPEL O TU CALCULADORA. TAMBIÉN PODÉS RECORTAR Y USAR LA TIRA NUMÉRICA DE LA PÁGINA 36.



PUSE 6 TAPITAS.  
SAQUÉ 1 TAPITA.

PUSE 5 TAPITAS.  
SAQUÉ 2 TAPITAS.



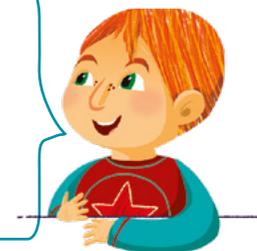
PUSE 17 TAPITAS.  
PUSE 4 TAPITAS.

PUSE 12 TAPITAS.  
¿CUÁNTAS AGREGUÉ,  
SI AHORA HAY 20?



PUSE 23 TAPITAS.  
SAQUÉ 4 TAPITAS.

PUSE 30 TAPITAS.  
¿CUÁNTAS SAQUÉ O  
AGREGUÉ, SI AHORA  
HAY 20?



# EL MEMODIEZ

SE JUEGA DE A DOS O MÁS PERSONAS.

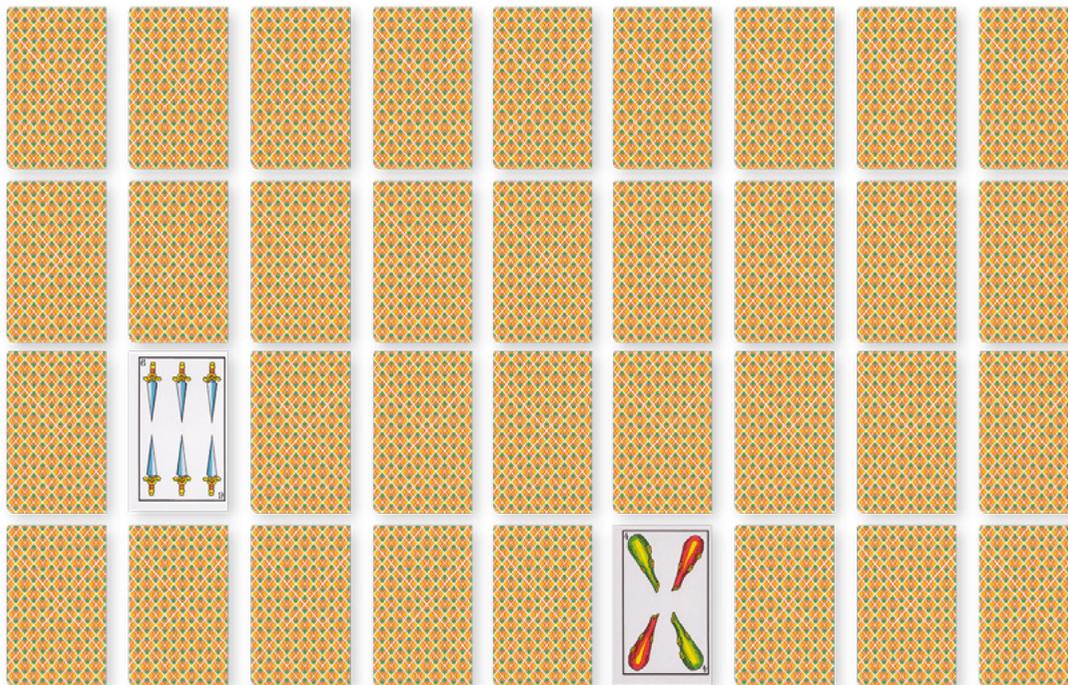
## NECESITAMOS:

- ▶ UN MAZO DE NAIPES ESPAÑOLES DE 50 CARTAS (SIN LOS 10, 11, 12 NI LOS COMODINES).



## CÓMO JUGAR

- SE MEZCLAN LAS CARTAS Y SE COLOCAN BOCA ABAJO FORMANDO 4 FILAS DE 9 CARTAS CADA UNA.
- EL/LA JUGADOR/A QUE COMIENZA DA VUELTA DOS CARTAS. SI LAS DOS JUNTAS FORMAN 10, SE LAS QUEDA. SI NO, LAS VUELVE A DEJAR BOCA ABAJO EN SU LUGAR. PASA EL TURNO Y ASÍ CONTINÚAN HASTA QUE NO SE PUEDAN LEVANTAR MÁS CARTAS.
- GANA EL/LA JUGADOR/A QUE LOGRA JUNTAR MÁS CARTAS.



PODÉS CONTAR CON TAPITAS O CON LOS DEDOS. TAMBIÉN USAR LÁPIZ Y PAPEL PARA HACER DIBUJOS O CUENTAS, LA CALCULADORA O LA GRILLA DE NÚMEROS DE LA PÁGINA 33.



Para acceder a las actividades en LSA de las páginas 6 y 7, ingresar en <https://bit.ly/3fhISlb>

## LA ESCOBA DEL 10

SE JUEGA DE A DOS O MÁS PERSONAS.

### NECESITAMOS:

- ▶ UN MAZO DE NAIPES ESPAÑOLES DE 50 CARTAS (SIN LOS 10, 11, 12 NI LOS COMODINES).



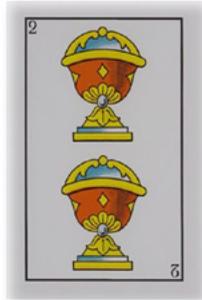
### CÓMO JUGAR

- SE REPARTEN TRES CARTAS A CADA JUGADOR/A Y SE PONEN CUATRO CARTAS BOCA ARRIBA EN EL CENTRO DE LA MESA.
- EL/LA PRIMER/A JUGADOR/A BUSCA SI ALGUNA DE LAS CARTAS QUE TIENE EN SU MANO SUMA 10 CON ALGUNA DE LAS QUE ESTÁN EN LA MESA.
- SI LOGRA QUE LA SUYA Y OTRA/S SUMEN 10, MUESTRA SU CARTA, LEVANTA LA/S DE LA MESA Y SE LA/S LLEVA ARMANDO UNA PILA A SU LADO. SI NO PUEDE SUMAR 10, DEBE BAJAR A LA MESA UNA DE SUS CARTAS.
- PASA EL TURNO: EL/LA SIGUIENTE JUGADOR/A HARÁ LO MISMO. SE JUEGA HASTA QUE NO LES QUEDA NINGUNA CARTA EN LA MANO.
- SE VUELVEN A REPARTIR TRES CARTAS PARA CADA UNO/A. SE REPITE LA SECUENCIA HASTA AGOTAR LAS CARTAS DEL MAZO.
- SE CUENTAN LAS CARTAS QUE JUNTÓ CADA JUGADOR/A. GANA QUIEN HAYA JUNTADO MÁS CARTAS.

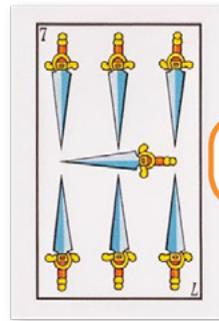
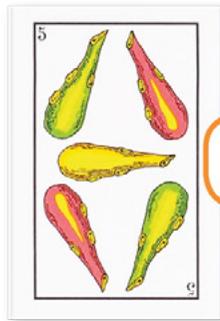
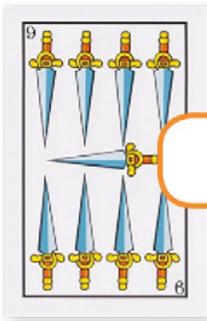


## PARA DESPUÉS DE JUGAR

1) MORA JUEGA A LA ESCOBA DEL 10. TIENE LA SIGUIENTE CARTA:



▶ ¿CUÁL DE LAS QUE ESTÁN EN LA MESA LE SIRVEN PARA JUNTAR 10? IDENTIFICALA MARCÁNDOLA CON UNA CRUZ, SEÑALÁNDOLA O DICRIENDO CUÁL ES.



**PODÉS CONTAR CON TAPITAS O CON LOS DEDOS. TAMBIÉN USAR LÁPIZ Y PAPEL PARA HACER DIBUJOS O CUENTAS, LA CALCULADORA O LA GRILLA DE NÚMEROS DE LA PÁGINA 33.**

2) FRANCISCO TIENE UNA CARTA CON UN 3 Y LAS QUE ESTÁN EN LA MESA TIENEN EL 6, EL 8, EL 5 Y EL 4. ¿PUEDE SUMAR 10 CON ALGUNA DE ELLAS? ¿CÓMO TE DISTE CUENTA?

---

---

---



Para acceder a las actividades en LSA de las páginas 8 y 9, ingresar en <https://bit.ly/3fiv60D>

## JUGAMOS A EMBOCAR

SE JUEGA DE A DOS O MÁS PERSONAS.

### NECESITAMOS:

- ▶ UNA DIANA O UN BLANCO (PODÉS HACERLO EN PAPEL O CARTÓN) COMO ESTE EJEMPLO:
- ▶ BOLLITOS DE CINTA DE PAPEL O CUALQUIER CINTA “PEGAJOSA” (SI NO TENÉS CINTA PEGAJOSA, APOYÁ LA DIANA EN EL PISO Y USÁ BOLLITOS DE CUALQUIER PAPEL).



### CÓMO JUGAR

- SE ACUERDA CUÁNTAS RONDAS DE 5 TIROS TENDRÁ EL JUEGO.
- CADA JUGADOR/A TOMA 5 BOLLITOS DE PAPEL.
- EL/LA PRIMER /A JUGADOR/A TIRA DE A UNO LOS BOLLITOS HACIA EL BLANCO. EL OBJETIVO ES OBTENER EL PUNTAJE MÁS ALTO.
- SE ANOTA EL PUNTAJE, SE SACAN LOS BOLLITOS DEL BLANCO Y TIRA EL/LA SIGUIENTE JUGADOR/A.
- GANA QUIEN TENGA EL MAYOR PUNTAJE AL FINALIZAR LA CANTIDAD DE RONDAS ACORDADAS.



**PODÉS PEDIR AYUDA PARA TIRAR LOS BOLLITOS Y PARA IDENTIFICAR HACIA DÓNDE TIRARLOS. TAMBIÉN PARA LEER LOS RESULTADOS O USAR LA CALCULADORA PARA SUMAR LOS PUNTAJES.**

- ▶ JUGÁ DE A DOS. TIRÁ 5 VECES Y ANOTÁ EL PUNTAJE DONDE CAYERON LOS BOLLITOS. DESPUÉS, COMPARÁ CON TU COMPAÑERO/A DE JUEGO Y DECIDAN QUIÉN GANÓ.

## PARA DESPUÉS DE JUGAR

NICOLÁS Y CAMILA JUGARON CON LA DIANA UN RATO. LEÉ Y RESPONDÉ LAS PREGUNTAS.

1) EN LA PRIMERA RONDA, NICOLÁS EMBOCÓ 2 TIROS EN EL 1.000, 2 EN EL 100 Y 1 EN EL 1. SE ANOTÓ 2.201 PUNTOS. ¿ANOTÓ BIEN?

---

2) CAMILA TIRÓ Y SE SACÓ 302. ¿DÓNDE CAYERON SUS BOLLITOS? ¿CUÁNTOS EN CADA PUNTAJE?

---

---

3) NICOLÁS DICE QUE EL PUNTAJE MÁXIMO QUE SE PUEDE OBTENER EN ESTE JUEGO, POR RONDA, ES 5.000. ¿TIENE RAZÓN? EXPLICÁ POR QUÉ CREÉS QUE TIENE RAZÓN O POR QUÉ CREÉS QUE NO LA TIENE.

---

---

4) CAMILA DICE QUE EL PUNTAJE MÁS BAJO QUE ALGUIEN SE PUEDE SACAR EN ESTE JUEGO ES 50. ¿TIENE RAZÓN? EXPLICÁ POR QUÉ CREÉS QUE TIENE RAZÓN O POR QUÉ CREÉS QUE NO LA TIENE.

---

---



**PODÉS DICTARLE LAS RESPUESTAS A ALGUIEN PARA QUE ESCRIBA O PODÉS FILMAR UN VIDEO EN LSA CON LA EXPLICACIÓN.**



Para acceder a las actividades en LSA y a los billetes recortables de las páginas 10 y 11, ingresar en <https://bit.ly/33dFlk9>

## PRECIOS Y BILLETES

- ▶ ESTOS SON ALGUNOS DE LOS BILLETES QUE SE USAN HOY EN LA ARGENTINA. ORDENALOS DE MAYOR A MENOR VALOR. ESCRIBÍ EN LOS RECUADROS EL 1 PARA EL DE MAYOR VALOR Y SEGUÍ HASTA EL 7 PARA EL DE MENOR VALOR.



### CONTAR CON LA FAMILIA

SI NECESITÁS QUE ALGUIEN TE MENCIONE EL VALOR DE CADA UNO PARA PODER ORDENARLOS, ¡CONTÁS CON ESA AYUDA!



▶ OBSERVÁ LAS IMÁGENES Y LEÉ LOS PRECIOS. LUEGO, RESOLVÉ.



EN ESTA PÁGINA HAY NÚMEROS QUE QUIZÁS TODAVÍA NO APRENDISTE. TE PROPONEMOS QUE PIENSES ESTA ACTIVIDAD CON LO QUE YA SABÉS DE LOS NÚMEROS. PODÉS PEDIR AYUDA PARA REGISTRAR LAS RESPUESTAS.



1) ¿CUÁL ES LA PRENDA MÁS CARA?  
¿Y LA MÁS BARATA?

---

---



RECORDÁ QUE  
PODÉS USAR  
CALCULADORA.



2) PENSÁ Y ESCRIBÍ UN PRECIO PARA QUE ESTE PANTALÓN SEA MÁS BARATO QUE EL QUE APARECE EN LA VIDRIERA.

3) PENSÁ Y ESCRIBÍ UN PRECIO PARA QUE ESTE TAPADO SEA MÁS CARO QUE LA CAMPERA.

4) ¿CUÁNTOS BILLETES DE 100 PESOS SE NECESITAN PARA COMPRAR UNA REMERA?



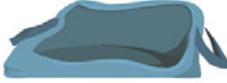
Para acceder a las actividades en LSA de las páginas 12 y 13, ingresar en <https://bit.ly/2XfVjXm>

## EL CORRALÓN

En un corralón se compran materiales para la construcción.

Esta es una lista de precios de un corralón. En ella podés encontrar cada producto (artículo), cómo se vende (medida) y el precio. Por ejemplo, los ladrillos se venden por unidad y, en la última columna, figura el precio de cada uno.

Vamos a resolver algunos problemas sobre compras en este corralón.

CONSTRUCCIONES		LISTA DE PRECIOS	
Artículos	Medida	Precio	
Arena 	1 metro cúbico	890 pesos	
Arena (bolsa) 	1 unidad	50 pesos	
Cemento (bolsa) 	10 kilogramos	185 pesos	
	50 kilogramos	302 pesos	
Pastina (bolsa) 	2 kilogramos	92 pesos	
	5 kilogramos	195 pesos	
Yeso (bolsa) 	30 kilogramos	301 pesos	
Ladrillo común 	1 unidad	4,70 pesos	
Accesorios	Medida	Precio	
Piedra (bolsa) 	1 unidad	68 pesos	
Bolsa vacía 	1 unidad	9 pesos	
Bolsón vacío 	1 unidad	260 pesos	
Pallet 	1 unidad	600 pesos	

## COMPRAS EN EL CORRALÓN

1) Para una obra, una clienta compra en el corralón:

- 30 kilogramos de yeso,
- 20 kilogramos de pastina,
- 5 bolsas de piedra,
- 10 bolsas de arena.

En la lista de precios de la página 13 vas a encontrar diferentes posibilidades

de algunos productos. Elegí la que te parezca más conveniente y calculá el presupuesto (cálculo anticipado de un gasto) para esta compra.



La bolsa de 2 kg de pastina cuesta 92 pesos, es decir, cada kilogramo cuesta más de 40 pesos. La bolsa de 5 kg de pastina cuesta 195 pesos, ¿se paga más o menos de 40 pesos cada kilogramo?



Podés ayudarte con la multiplicación por 10 para algunos de estos cálculos. También podés usar la calculadora.



Calculá el presupuesto:



Para acceder a las actividades en LSA de las páginas 14 y 15, ingresar en <https://bit.ly/39KYew8>

**2)** Un cliente agrega a un pedido los siguientes accesorios para llevar sus materiales. ¿Cuánto tiene que pagar por estos accesorios?

Acordate de revisar la lista de precios de la página 13.

- 30 bolsas vacías.
- 10 bolsones vacíos.
- 5 pallets.

**Resolvé:**

**3)** Los ladrillos comunes cuestan aproximadamente 5 pesos, ¿para cuántos ladrillos alcanzan aproximadamente 5.000 pesos?

**Anotá cómo lo pensaste:**

# PRÁCTICAS DEL LENGUAJE

## ÁLBUM PERSONAL

TE PROPONEMOS ARMAR UN ÁLBUM PERSONAL PARA COMPARTIR CON TUS COMPAÑEROS/AS Y TU DOCENTE CUANDO SE REENCUENTREN. TE SUGERIMOS REGISTRAR EN UNA HOJA APARTE, FILMAR UN VIDEO EN LSA O COMPLETAR EL RECUADRO GUÍA DE ESTA PÁGINA:

<b>NOMBRE</b> (SEÑA PERSONAL EN LSA)	<b>ME DICEN</b> (SOBRENOMBRE)
<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
<b>IMAGEN</b> (FOTO, DIBUJO, DESCRIPCIÓN)	<b>ME ENCANTA...</b> 😊
<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>
<hr/> <hr/>	<b>NO ME GUSTA...</b> 😞
<hr/> <hr/>	<hr/> <hr/>



Para acceder a las actividades en LSA de las páginas 16 y 17, ingresar en <https://bit.ly/2DrcOYB>

# CALENDARIO PARA AGENDAR DATOS



SEPTIEMBRE						
DOMINGO	LUNES			JUEVES	VIERNES	SÁBADO
		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			

## USAMOS EL CALENDARIO

- 7 EN EL CALENDARIO FALTAN AGREGAR DOS DÍAS:

**MIÉRCOLES**

**MARTES**

- 8 UN CARTEL DICE **MARTES** Y EL OTRO **MIÉRCOLES**. SEÑALÁ CUÁL ES CUÁL.



### ¿TE DISTE CUENTA?

LAS DOS PALABRAS EMPIEZAN Y TERMINAN IGUAL, PERO:

**MARTES** TIENE LA **A** Y **MIÉRCOLES** NO.

**MARTES** ES MÁS CORTA Y **MIÉRCOLES** ES MÁS LARGA.

**MARTES** TIENE UNA **T** Y **MIÉRCOLES** NO.

**MIÉRCOLES** TIENE UNA **O** Y **MARTES** NO.

- 1) COPIÁ CADA PALABRA EN EL CALENDARIO DE LA PÁGINA 17 O SEÑALÁ EL LUGAR QUE LE CORRESPONDE. PODÉS CONSULTAR EN UN ALMANAQUE.
- 2) PINTÁ CON COLOR O SEÑALÁ LOS DÍAS DEL FIN DE SEMANA.
- 3) AVERIGUÁ QUÉ SE CONMEMORA EL 11 DE SEPTIEMBRE Y REGISTRALO EN EL CALENDARIO, EN TU CUADERNO O EN TU COMPUTADORA.



**PODÉS AGENDAR EN EL CALENDARIO LO QUE NECESITES RECORDAR TOMANDO EN CUENTA LA FECHA. POR EJEMPLO, EL DÍA DEL CUMPLEAÑOS DE ALGÚN FAMILIAR O AMIGO/A, UN PROGRAMA DE TELEVISIÓN, LA LECTURA DE UN CUENTO, ETC.**



Para acceder a las actividades en LSA de las páginas 18 y 19, ingresar en <https://bit.ly/33aE9OF>

## LA LOTERÍA DE LETRAS

### ANTES DE EMPEZAR A JUGAR

CON LA AYUDA DE UNA PERSONA ADULTA:

- ESCRIBÍ TU NOMBRE Y EL DE OTROS/AS JUGADORES/AS EN CARTELES O ELIJAN OTRAS PALABRAS QUE LES GUSTEN PARA CADA JUGADOR/A.
- RECORTÁ LAS LETRAS DE LAS PÁGINAS 34 Y/O 35 Y COLOCALAS EN UNA BOLSA.
- TENÉ A MANO POROTOS, TAPITAS O PAPELITOS.



### CÓMO JUGAR

**A.** POR TURNOS, CADA JUGADOR/A SACA UNA LETRA DE LA BOLSA. LA MUESTRA Y, SI LA CONOCE, LA NOMBRA O SEÑA. QUIENES LA TIENEN EN SU CARTEL LA MARCAN CON UN POROTO, UNA TAPITA O UN PAPELITO.



### LEER CON LA FAMILIA

Si el/la niño/a no conoce la letra, una persona adulta se la puede nombrar y darle alguna pista, por ejemplo, que es la misma con la que empieza algún nombre conocido para él/ella. En caso de que se confunda, por ejemplo, la “E” por la “F”, se pueden poner juntas y marcarle las similitudes y las diferencias: las dos tienen un palito igual pero la E tiene tres palitos para el costado y la F tiene solo dos. Con Braille puede pasar algo similar y se puede acompañar también de la manera planteada. En LSA, las letras se señan en dactilológico: <https://bit.ly/2BIKvJG>.

- B. EL/LA JUGADOR/A QUE PRIMERO COMPLETA TODAS LAS LETRAS DE SU NOMBRE O PALABRA ELEGIDA ANOTA UN PUNTO.**
- C. GANA QUIEN OBTENGA MÁS PUNTOS LUEGO DE TRES PARTIDAS.**



El juego se puede hacer más difícil agregando más palabras o identificando palabras según categorías, por ejemplo, frutas. Solo hay que considerar que haya letras suficientes.



AQUÍ PUEDEN ANOTAR ALGUNAS PARTIDAS.

NÚMERO DE PARTIDA	JUGADOR/A	JUGADOR/A	JUGADOR/A



Para acceder a las actividades de la página 20, al video en LSA y al audiolibro de la página 21, ingresar en <https://bit.ly/3firviM>

## UN CUENTO DEL ¿POR QUÉ?

DESDE HACE MUCHÍSIMOS AÑOS, LAS PERSONAS SE PREGUNTAN POR EL MUNDO EN EL QUE VIVEN Y CUENTAN HISTORIAS QUE DAN DISTINTAS RESPUESTAS PARA ESAS PREGUNTAS. A CONTINUACIÓN, VAS A ENCONTRAR DOS HISTORIAS QUE SE CUENTAN DESDE HACE MUCHOS AÑOS Y BUSCAN RESPUESTAS IMAGINATIVAS A ALGUNAS CARACTERÍSTICAS DE LOS ANIMALES.



### TIEMPO DE LECTURA

EN ESTA PRIMERA HISTORIA, SE CUENTA UNA CARACTERÍSTICA DE LA BALLENA. SI NECESITÁS, LEELA CON LA AYUDA DE UNA PERSONA ADULTA PARA DESCUBRIR POR QUÉ LA BALLENA EXPULSA AGUA POR EL LOMO.

#### ¿Por qué la ballena expulsa agua?

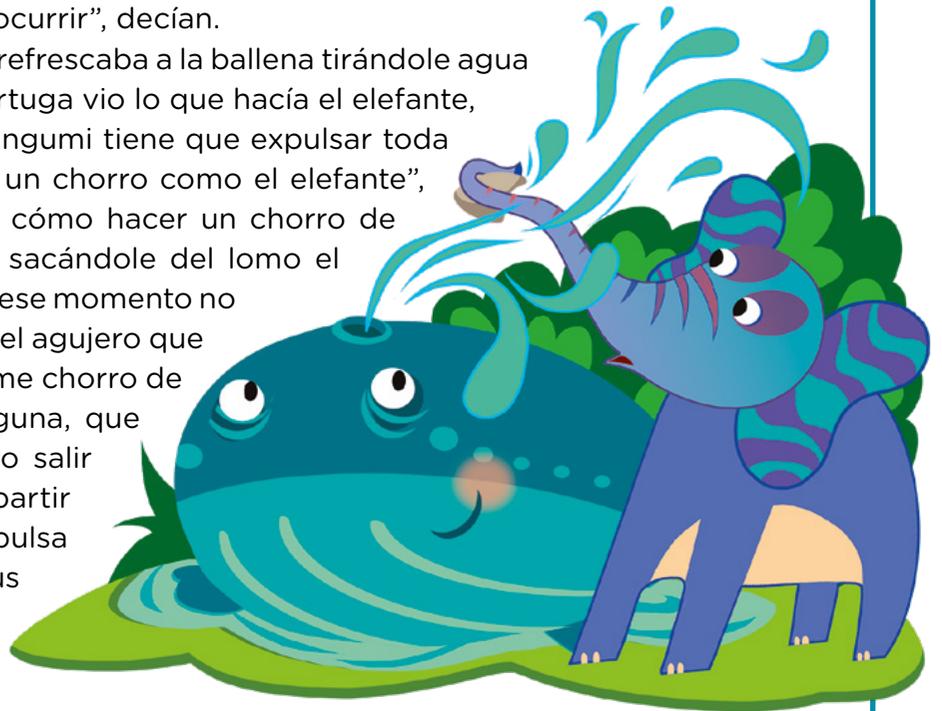
En tiempos lejanos, la ballena no expulsaba agua de su lomo. Hasta que, un día, una gran tormenta se desató en el océano donde vivía. Las olas se empezaron a hacer cada vez más grandes y la ballena se dio cuenta de que no podía nadar muy bien, estaba muy asustada. Tragaba demasiada agua y no sabía qué hacer. En ese momento, una ola enorme la fue arrastrando hacia la playa. Llegó sin querer a las costas de la selva de Tinga Tinga, donde reinaba el león, que rugía fuerte junto a los otros animales: el mono que saltaba de árbol en árbol, la jirafa de cuello largo, la tortuga de fuerte caparazón, el elefante de gran tamaño, el camaleón de varios colores y el hipopótamo de lustrosa piel.

La ballena llegó al estanque y al caer lo dejó vacío. Los animales de la selva nunca habían visto otro animal tan grande, más grande que un elefante. Todos la vieron y pensaron que parecía un pez gigante y se preguntaban



por qué tenía en su lomo un cuerno que sonaba bajito. La ballena no se podía mover, porque estaba llena de agua, pero les contó cómo había llegado a esa laguna y les explicó que no era un pez, sino que se llamaba Nangumi, que en una lengua africana quiere decir “ballena”. Les dijo que quería volver al mar y los animales empezaron a pensar maneras de ayudarla. Al mono se le ocurrió que todos juntos podían empujarla hasta el mar y se pusieron a hacerlo. Pero la ballena era muy pesada y no se podía mover por el agua que tenía dentro. Los animales se reunieron para pensar juntos cómo mover a la ballena; todos confiaban en la tortuga, que tenía muchos años y era muy sabia. “A ella algo se le va a ocurrir”, decían.

Mientras tanto, el elefante refrescaba a la ballena tirándole agua con su trompa. Cuando la tortuga vio lo que hacía el elefante, se le ocurrió la solución. “Nangumi tiene que expulsar toda el agua que tragó haciendo un chorro como el elefante”, explicó. La ballena no sabía cómo hacer un chorro de agua y el elefante la ayudó sacándole del lomo el cuerno que tenía y que hasta ese momento no le había servido para nada. Del agujero que dejó el cuerno, salió un enorme chorro de agua con el que llenó la laguna, que se unió al río, y de ahí pudo salir nadando hasta el océano. A partir de ese día, la ballena expulsa agua, y gracias a eso sus amigos de Tinga Tinga la pueden ver desde la orilla y saludarla.



- DESPUÉS DE LEER, VOLVÉ AL CUENTO PARA REGISTRAR EN **DÓNDE** TRANSCURRE LA HISTORIA Y **QUÉ ANIMALES** APARECEN EN EL RELATO. HACÉ DOS LISTAS EN TU CUADERNO O EN TU COMPUTADORA CON LOS LUGARES Y LOS OCHO PERSONAJES DEL CUENTO.



**PODÉS PEDIR QUE TE LEAN, ESCUCHAR EL AUDIOLIBRO O VER EL VIDEO EN LSA. TAMBIÉN PODÉS PEDIR QUE HAGAN UNA PAUSA CUANDO ENCUENTRES DÓNDE TRANSCURRE LA HISTORIA Y A MEDIDA QUE VAYAS ENCONTRANDO LOS ANIMALES QUE APARECEN. PODÉS ESCRIBIR O PEDIR AYUDA PARA IR REGISTRANDO LAS LISTAS.**



Para acceder a las actividades en LSA de las páginas 22 y 23 y a otros recursos, ingresar en <https://bit.ly/30eclNQ>

7 CON LA LISTA QUE HICISTE DE LOS PERSONAJES, REALIZÁ ESTAS ACTIVIDADES.

1) IDENTIFICÁ A LA PROTAGONISTA, CON QUÉ PROBLEMA SE ENFRENTA Y QUIÉN LA AYUDA.



### CONVERSAR CON LA FAMILIA

PODÉS CONVERSAR CON ALGUIEN QUE ESTÉ CON VOS Y COMENTAR JUNTOS/AS ESTA HISTORIA. ANIMATE A EXPLICARLE POR QUÉ LA BALLENA ECHA AGUA POR SU LOMO. POR LO MENOS, LO QUE SE CUENTA EN EL REINO DE TINGA TINGA.

2) VOLVÉ A TU LISTA DE PERSONAJES Y COMPLETÁ UN CUADRO CON LO QUE SE DICE EN EL CUENTO DE CADA ANIMAL. TE DAMOS UN EJEMPLO.

PERSONAJE	CARACTERÍSTICAS	EN QUÉ AYUDA A LA PROTAGONISTA	QUÉ SE DICE DEL PERSONAJE
TORTUGA	CAPARAZÓN DURO	CON UNA IDEA, QUE FUE LA SOLUCIÓN: QUE IMITE AL ELEFANTE PARA SACAR EL AGUA.	MUY SABIA



### PARA SABER MÁS

TINGA TINGA ES UN ESTILO DE ARTE QUE NACIÓ EN TANZANIA, ÁFRICA, Y SE EXTENDIÓ AL RESTO DEL CONTINENTE EN 1920. EL NOMBRE SE DEBE A SU CREADOR: EDWARD SAIDI TINGATINGA. EL ESTILO PROPONE MIRAR LA VIDA SILVESTRE DE TANZANIA DE UNA FORMA COLORIDA Y ALEGRE. SOBRE UN FONDO LISO, SE PINTA LA SILUETA SIMPLIFICADA DE UN ANIMAL CON COLORES MUY VIVOS Y ALGUNOS DETALLES DEL ENTORNO.



8 VOLVÉ AL CUENTO Y DIBUJÁ O DESCRIBÍ UNA IMAGEN DE ALGUNA PARTE QUE NO ESTÉ ILUSTRADA.

## OTRO CUENTO DEL ¿POR QUÉ?

TE PROPONEMOS CONOCER UNA NUEVA HISTORIA DEL ¿POR QUÉ? ¿SABÉS POR QUÉ EL ELEFANTE TIENE TROMPA LARGA? EN *EL HIJO DEL ELEFANTE*, DE RUDYARD KIPLING, SE NARRA LA HISTORIA. ESTE CUENTO TRANSCURRE EN LA SELVA, COMO MUCHOS OTROS RELATOS DEL AUTOR.



### PARA SABER MÁS

RUDYARD KIPLING FUE UN ESCRITOR QUE NACIÓ EN BOMBAY EN 1865 Y MURIÓ EN LONDRES EN 1936.

CUANDO RUDYARD ERA UN NIÑO Y VIVÍA EN BOMBAY, UNA INMENSA CIUDAD DE LA INDIA, MONTÓ UN ELEFANTE Y, MÁS DE UNA VEZ, PUDO VER CON SUS PROPIOS OJOS AL COCODRILO Y A LA BOA DE DOS COLORES.

A LOS SEIS AÑOS, RUDYARD DEBIÓ VIAJAR A INGLATERRA CON SUS PADRES PARA COMENZAR LA ESCUELA. SE SINTIÓ LA PERSONA MÁS TRISTE DEL MUNDO. MUCHOS AÑOS DESPUÉS, REVIVIÓ LOS RECUERDOS DE SU INFANCIA EN DOS LIBROS APASIONANTES: *EL LIBRO DE LA SELVA* Y *KIM*. TAMBIÉN ESCRIBIÓ BELLOS POEMAS Y UNA SERIE DE CUENTOS SOBRE ANIMALES DEDICADOS A SU HIJA MAYOR, QUE VIVÍA EN ESTADOS UNIDOS Y JAMÁS HABÍA ESTADO EN LA INDIA.

MUCHAS PERSONAS CONOCEN ALGUNOS RELATOS DE RUDYARD KIPLING PORQUE SUS HISTORIAS SE CONTARON EN PELÍCULAS DE DIBUJOS ANIMADOS.





### El hijo del elefante

En tiempos remotos, hijo mío, el elefante no tenía trompa. Solo poseía una nariz oscura y curvada del tamaño de una bota; movía su nariz de un lado a otro, pero le resultaba imposible agarrar nada con ella. Existía también otro elefante, un animalito joven, hijo del anterior, que tenía una insaciable curiosidad por todas las cosas. Por esta razón, constantemente estaba haciendo preguntas. Vivía en África y a todos molestaba con esa insaciable curiosidad.

Preguntaba a su alta tía el avestruz por qué le crecían las plumas de la cola, y su alta tía lo apartaba con un golpe de su larga pata. Preguntaba a su otra tía, también alta, la jirafa, por qué tenía tantas manchas en la piel, y su esbelta tía jirafa lo empujaba con su durísima pezuña.

Pero seguía lleno de su insaciable curiosidad. Molestaba también con sus preguntas a su rechoncho tío, el hipopótamo, para saber por qué tenía los ojos tan rojos, y su rechoncho tío lo pateaba con su enorme pata. Y del mismo modo preguntaba a su peludo tío, el mandril, por qué eran tan dulces los melones, y su peludo tío mandril le daba un coscorrón con su mano peluda. Pero el elefante seguía lleno de su insaciable curiosidad. Hacía preguntas de cuanto veía, oía, olía o tocaba.

Una luminosa mañana, al comenzar el verano, el hijo del elefante hizo una pregunta que hasta entonces no había formulado: “¿Qué come el cocodrilo?”.

Su padre y su madre lo hicieron callar con un “ichist!” y lo miraron aterrorizados. Pero el elefante fue al encuentro del pájaro kolokolo, que estaba posado en la rama de un espino, y le dijo que quería saber qué comía el cocodrilo.

El pájaro kolokolo le contestó con su voz quejumbrosa que fuera a las orillas del gran río Limpopo.

A la mañana siguiente, se puso en marcha. Has de saber, hijo mío, que hasta aquel día el curioso hijo del elefante jamás había visto un cocodrilo y no sabía cómo era.

A lo largo del camino, encontró una serpiente boa de dos colores, enroscada en una rama. Le preguntó si había visto por esas regiones una cosa llamada cocodrilo, pero



no le respondió. La serpiente boa de dos colores se desenroscó de la rama y le dio un empujón con la punta de su cola.

Continuó su camino comiendo melones y tirando la cáscara por allí, hasta que pisó lo que creyó que era un tronco en la orilla misma de las aguas verdosas y grises del río Limpopo.

Pero aquello, hijo mío, no era ni más ni menos que el cocodrilo, y el cocodrilo guiñó un ojo.

—Perdone usted —le dijo el elefante con muy buenos modales—, ¿ha visto por estas regiones una cosa llamada cocodrilo?

—Acércate un poco más, pequeñuelo —insistió el cocodrilo—, y te lo diré al oído.

El elefantito puso la cabeza junto a la boca con grandes colmillos del cocodrilo y el cocodrilo lo agarró por la naricita que, hasta aquel día, tenía el tamaño de una bota.

Entonces, el hijo del elefante afirmó en el suelo sus pequeñas posaderas y tiró y tiró y volvió a tirar con toda su fuerza, hasta que su nariz empezó a alargarse. El cocodrilo daba coletazos en el agua haciendo espuma como si su cola fuera un remo, y el hijo del elefante seguía tirando y tirando. La nariz del hijo del elefante siguió alargándose más y más; el pequeño se afirmaba con fuerza sobre sus cuatro patas y tiraba y tiraba.

La serpiente boa de dos colores se acercó hasta la orilla del río y se enroscó con doble vuelta en las patas de atrás del elefantito. Tiró ella también y, finalmente, el cocodrilo soltó la nariz del elefante con un “ichap!” que se oyó desde muy lejos. El hijo del elefante envolvió su nariz en cáscaras de banana y la sumergió en las aguas verdosas, grises y frescas del río Limpopo. Pero la nariz no se le acortó ni un poquito, pues, verás, hijo mío, que el cocodrilo, al tirar con tanta fuerza, se la había convertido en una auténtica y verdadera trompa, igual a la de los elefantes de hoy.

Y el elefantito regresó a su hogar balanceando continuamente la trompa. Cuando quería comer alguna fruta, la arrancaba del árbol en vez de esperar a que se cayera, como antes. Además, en los momentos en que se sentía muy solo, cantaba con su trompa y hacía un ruido que se escuchaba por las grandes llanuras de África.

Una linda tardecita, llegó a su casa. Después de unos días, los otros elefantes descubrieron que la trompa resultaba muy útil, y uno tras otro, a buen paso, marcharon hacia las orillas del río Limpopo, de aguas verdosas y grises, que corre entre los árboles. Cuando regresaron, ya nadie se dedicó a golpear ni a empujar, y desde aquel día, hijo mío, todos los elefantes —los que verás en la vida y los que no podrás ver— tienen una trompa exactamente igual a la de aquel elefantito insaciablemente curioso.



Fragmentos tomados de *El hijo del elefante*, de Rudyard Kipling. Programa Textos Escolares para Todos. Eudeba y Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires. Buenos Aires y La Plata, 2012.



Para acceder a las actividades en LSA de la página 27 y a otros recursos ingresar en <https://bit.ly/2XdQRly>

**IDENTIFICÁ EN EL CUENTO A QUÉ ANIMALES EL ELEFANTITO LES PREGUNTA: ¿QUÉ COME EL COCODRILO?**

- COMPLETÁ EL CUADRO CON LOS ANIMALES QUE IDENTIFICASTE Y MARCÁ CON UNA **X** CÓMO RESPONDEN A LAS PREGUNTAS DEL ELEFANTITO.

ANIMAL	¿RESPONDE A LA PREGUNTA DEL ELEFANTITO?	
	SÍ	NO
_____		
_____		
_____		

**ESTE TAMBIÉN ES UN CUENTO DEL ¿POR QUÉ?**

- 1) REGISTRÁ QUÉ PREGUNTA DEL PORQUÉ RESPONDE EL CUENTO.
- 2) COMPLETÁ ESTE CUADRO CON EL PORQUÉ DEL CUENTO. TE DAMOS EL EJEMPLO CON EL CUENTO DE LA BALLENA.

EN EL INICIO	PREGUNTA QUE RESPONDE	RESPUESTA
LA BALLENA NO EXPULSABA AGUA DE SU LOMO.	¿POR QUÉ LA BALLENA EXPULSA AGUA?	LA BALLENA EXPULSA AGUA DE SU LOMO PORQUE LE QUITARON EL CUERNO.
EL ELEFANTE...	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

- MENCIONÁ A LOS DOS ANIMALES QUE AYUDAN AL ELEFANTITO. ANOTÁ EN TU CUADERNO O COMPUTADORA QUÉ AYUDA LE DAN.



**PODÉS PEDIR QUE TE LEAN Y QUE HAGAN UNA PAUSA CUANDO IDENTIFIQUES CUÁL ES LA RESPUESTA. ESCRIBÍ O PEDÍ AYUDA PARA REGISTRARLA.**

- SEÑALÁ O ESCRIBÍ EN ORDEN LAS LETRAS PARA FORMAR LOS NOMBRES DE ALGUNOS ANIMALES.

E F  
E A T  
L N E

.....

M A D  
N R I  
L

.....

A V E S  
Z U T  
R

.....



Para acceder al video en LSA, al audiolibro y a las actividades en LSA de las páginas 28 a 31, ingresar en <https://bit.ly/39HdU3C>

## EL REY ARTURO

Vamos a presentar a un héroe medieval, un caballero muy conocido por sus batallas y por su espada: el rey Arturo.



### TIEMPO DE LECTURA

#### El surgimiento del rey Arturo

Las olas todavía se estrellan contra las rocas de Cornwall, en el extremo suroeste de Inglaterra. En este lugar, según la leyenda, nació el rey Arturo, ayudado por los hechizos del gran mago Merlín, quien disfrutaba causando asombro y realizando todo tipo de prodigios en las cortes de los reyes de Inglaterra.

Arturo fue el hijo del rey de Bretaña, Uther Pendragón (que significa “cabeza de dragón”), y de la bella Ygerne. Para poder conquistar a Ygerne, Uther le había pedido ayuda a Merlín. El mago aceptó, pero a cambio le pidió que le entregara al hijo fruto de esa unión. Por eso, cuando nació Arturo, Merlín se llevó al niño y lo dejó al cuidado de un noble campesino llamado Antor, que lo crió como propio junto con su hijo Kay.

Merlín era hijo de una joven bretona y un ser sobrenatural; nadie supo jamás cuál era su aspecto real. En general, aparecía como un viejo de larga barba blanca y túnica un poco gastada, con un bastón o cayado. No solía montar a caballo, porque podía desplazarse por donde quisiera a una extraordinaria velocidad. Era capaz de cualquier tipo de hechizo, sobre todo podía transformarse en cualquier cosa, y sabía lo que iba a pasar en el futuro. Por eso, cuando se enteró de que el rey Uther quería a Ygerne, se apresuró para ayudarlo a cambio de criar a su hijo; él ya sabía que Arturo estaba destinado a ser el rey más famoso de los bretones.

Cuando Arturo tenía 15 años y se acercaba la edad en que podría postularse para ser caballero, murió Uther Pendragón y quedó el reino sin sucesor. Merlín consideró que era momento de presentar al

joven ante los demás reyes y revelar quién era en realidad. Entonces, hizo reunir a todos un domingo de fiesta en la iglesia de Londres. En medio del patio, hizo aparecer una enorme piedra. Clavada en la piedra, había una espada con una leyenda que decía:

**QUIEN EXTRAIGA LA ESPADA DE ESTA PIEDRA  
ES EL REY DE INGLATERRA POR DERECHO  
DE NACIMIENTO.**

Los reyes de Inglaterra se peleaban por probar su suerte con la espada. Los más fuertes y valientes caballeros intentaron sacarla, pero no lo lograban. Merlín vio que algunos estaban furiosos y podían empezar a luchar entre ellos, así que decidió organizar un torneo entre los caballeros y posponer para el final de los juegos la ceremonia de la espada.

Ese torneo fue muy recordado en Londres, porque acudieron los mejores y más nobles caballeros, entusiasmados con la posibilidad de convertirse en reyes de Inglaterra si sacaban la espada. También acudió Antor para llevar a su hijo Kay; quería que él conociera a algún caballero que lo tomara como ayudante o escudero y con el tiempo lo iniciara en la caballería. Junto con ellos, fue también Arturo, que nunca había ido a Londres y ansiaba ver los torneos.



Cuando llegaron, Kay fue invitado a pelear junto a un caballero, pero había olvidado su espada. Entonces, le pidieron a Arturo que volviera a Cornwall a buscarla. El joven se entretuvo viendo los combates y paseando por la ciudad, hasta que se dio cuenta de que se hacía de noche y de que no iba a llegar de vuelta a tiempo con la espada de Kay. Entonces, un viejo mendigo se acercó y le preguntó qué le pasaba:

—Buen anciano —le respondió amablemente Arturo—, tendría que estar en este momento en casa buscando la espada para mi hermano, pero me distraje y se me hizo tarde.

—No te preocupes, joven, he visto una hermosa espada en una piedra en el patio de la iglesia, puedes tomar esa, si te gusta —le contestó el extraño anciano.

Mientras el viejo hablaba, una niebla incierta comenzó a flotar alrededor de Arturo, como un velo blanco y espeso. Cuando se disipó, Arturo se hallaba frente a la roca que tenía clavada la espada de los reyes. El muchacho se sorprendió muchísimo del extraño viaje, y Merlín (que no era otro que el anciano mendigo) sonrió, porque le complacía causar asombro a los mortales.

- Identificá en qué parte del texto se da información sobre el rey Arturo por primera vez.
  - Anotá en tu cuaderno o en tu computadora qué se cuenta sobre el rey Arturo en esa parte.



**Podés pedir que te lean y que hagan una pausa cuando encuentres dónde transcurre la historia o ver el video en LSA. A medida que reconozcas qué se cuenta del rey Arturo, escribilo o pedí ayuda para registrarlo.**



Para acceder a las actividades en LSA de la página 32, ingresar en <https://bit.ly/31aWUPc>

- ¿Quién es Merlín? Podés escribirlo aquí, en tu cuaderno o en tu computadora, o filmarlo en LSA.

---

---

- Merlín puede ver el futuro, por eso sabía que Arturo iba a ser rey. Entonces, antes de que naciera, le propuso a Uther Pendragón que le entregara a Arturo para cuidarlo. Identificá y registrá al menos dos cosas más que hace o sabe Merlín y que se relacionan con sus poderes:

---

---

- Cuando Arturo tenía 15 años y se acercaba a la edad en que podría postularse para ser caballero, murió Uther Pendragón y el reino quedó sin sucesor.

**1)** ¿Cómo ayuda Merlín a Arturo para que se convierta en rey?

---

---

**2)** ¿Por qué Merlín ayuda a Arturo a encontrar la espada en la piedra?

---

---

- ¿Habrá logrado el joven Arturo sacar la espada de la piedra? ¿Será el comienzo de sus aventuras? Podés leer cómo sigue el cuento en <https://bit.ly/3jPVaDL>.



0	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
100									





Aquí podés acceder a un video del abecedario dactilológico:  
<https://bit.ly/2BIKvJG>



A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
B	B	B	B	C	C	C	C	D	D	D
E	E	E	E	E	E	F	F	F	G	G
H	H	H	I	I	I	I	J	J	K	K
L	L	L	L	M	M	M	M	N	N	N
Ñ	Ñ	Ñ	O	O	O	O	O	P	P	P
P	Q	Q	R	R	R	R	S	S	S	S
T	T	T	T	U	U	U	U	V	V	V
W	W	X	X	Y	Y	Y	Z	Z	Z	Z



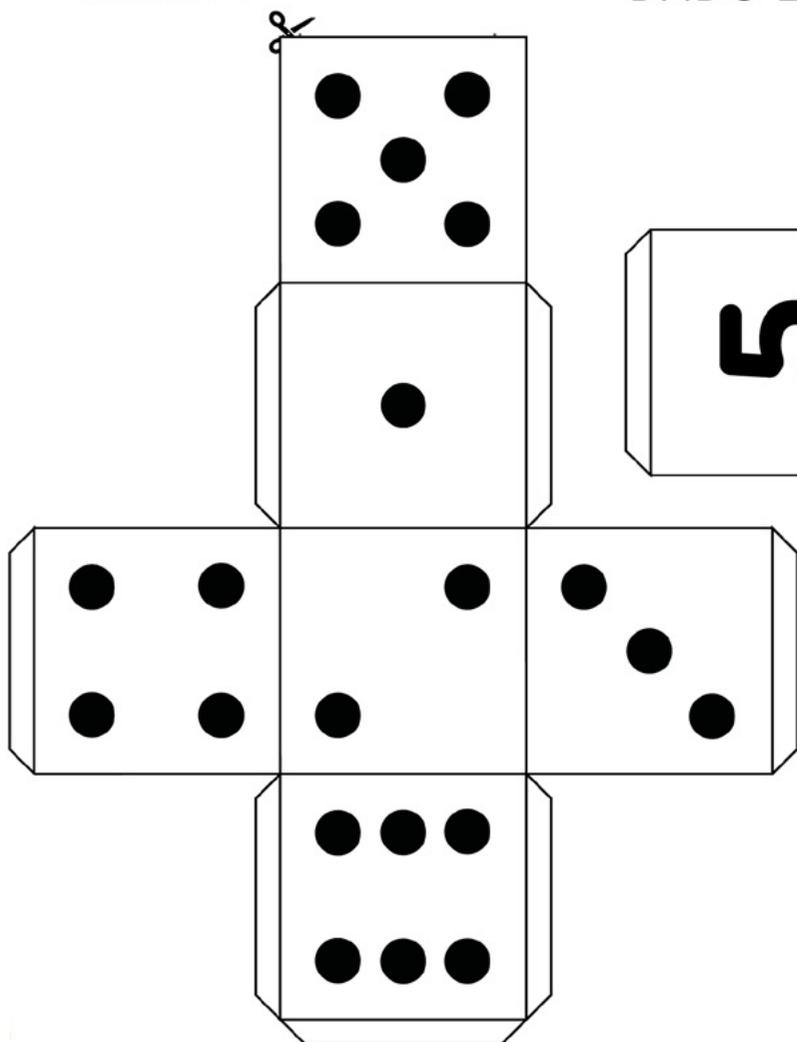


1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

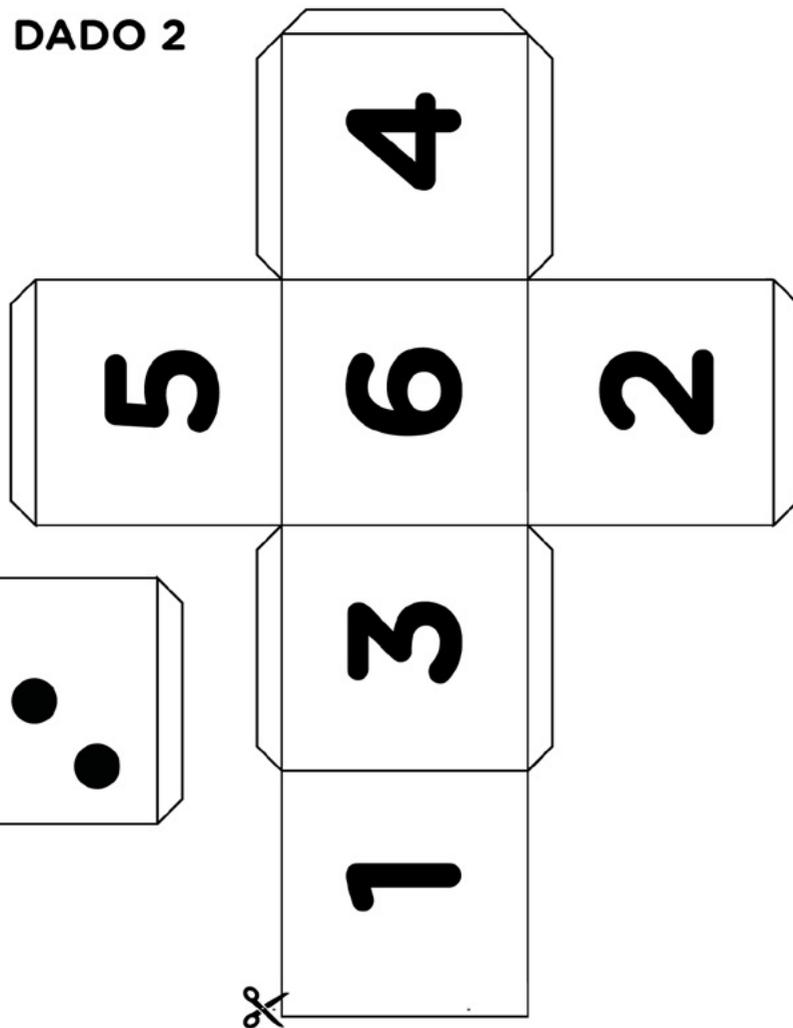
PEGAR	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
-------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

PEGAR	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
-------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

DADO 1



DADO 2





Vamos Buenos Aires

