

1

JUGAR Y APRENDER

EN VACACIONES DE INVIERNO



ESCUELA DE INVIERNO



Buenos
Aires
Ciudad

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



Vamos
Buenos
Aires

JEFÉ DE GOBIERNO

Horacio Rodríguez Larreta

MINISTRA DE EDUCACIÓN

María Soledad Acuña

JEFÉ DE GABINETE

Manuel Vidal

SUBSECRETARIA DE COORDINACIÓN PEDAGÓGICA**Y EQUIDAD EDUCATIVA**

María Lucía Feced Abal

SUBSECRETARIO DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA Y SUSTENTABILIDAD

Santiago Andrés

SUBSECRETARIO DE CARRERA DOCENTE

Oscar Mauricio Ghillione

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 EDUCACIÓN DE GESTIÓN ESTATAL

Fabián Capponi

DIRECTOR GENERAL DE ESCUELA ABIERTA

Christian Foltran

DIRECTORA DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Nancy Sorfo

Coordinación: Alejandro Sciarrillo.

Elaboración de actividades de Prácticas del Lenguaje: María Forteza,
Analía Elisa Klinger.

Elaboración de actividades de Ciencias Naturales: Paola Fernanda Rosalez.

Elaboración de actividades de Matemáticas: Carla Liuzzi, Daniela Di Marco.

Edición, corrección, diagramación y maquetación: Equipo DGEDE.

Ilustraciones: Alberto Pez.

Imágenes extraídas de **Freepik.es, Unsplash.com**

ISBN en trámite.

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente. Se prohíbe la reproducción de este material para venta u otros fines comerciales.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación / Dirección General de Educación de Gestión Estatal / Dirección de Educación Primaria, 2021. Carlos H. Perette y Calle 10, Barrio 31 - C1063 - Retiro - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

ÍNDICE

Presentación	5
Matemática	6
Prácticas del Lenguaje.....	14
Ciencias Naturales.....	20



A la comunidad educativa:

Queremos compartir con gran entusiasmo esta nueva edición del cuadernillo *Jugar y aprender en Vacaciones 1* y las antologías literarias que lo acompañan. Estos materiales, que contienen actividades de Prácticas del Lenguaje, Matemática y Ciencias, fueron elaborados por especialistas del Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires y forman parte de los recursos pedagógicos ofrecidos para la Edición 2021 del programa *Escuela de Invierno*.

Las instancias presenciales nos permitieron recuperar situaciones didácticas fundamentales para el desarrollo del aprendizaje de los niños y las niñas de la Ciudad y estamos convencidos de que seguir sosteniéndolas es la mejor manera de fortalecer sus trayectorias educativas. Por eso, las escuelas de la Ciudad seguirán abiertas durante las vacaciones de invierno.

El programa *Escuela de Invierno* es un espacio más para que niños, niñas y jóvenes puedan seguir aprendiendo, jugando y divirtiéndose durante el receso escolar, a través de propuestas educativas, recreativas y culturales. Es totalmente gratuito y llega a más de 18.000 chicos, chicas y adolescentes de los niveles Inicial, Primario, Secundario y las modalidades Especial, Hospitalaria y Contexto de Encierro.

Durante la edición 2021 vamos a profundizar el plan de alfabetización especialmente con aquellos y aquellas estudiantes que se encuentran transitando los pasajes de niveles educativos y/o tuvieron una vinculación intermitente con la escuela durante el 2020.

Esperamos que la propuesta que aquí les presentamos sea impulsora de nuevos aprendizajes significativos.



Soledad Acuña
**Ministra de Educación
de la Ciudad de Buenos Aires**

JUEGOS Y CÁLCULOS

La doble guerra

PARA JUGAR DE A CUATRO Y EN PAREJAS (DOS CONTRA DOS)¹



Necesitamos:

- ✓ Un mazo de cartas españolas.



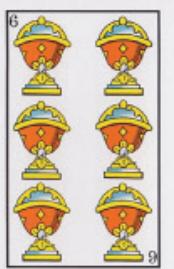
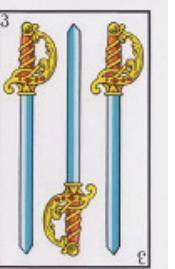
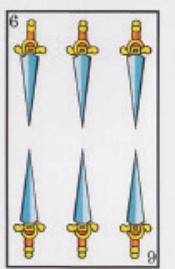
¿Cómo se juega?

- ✓ Se reparten todas las cartas entre las dos parejas.
- ✓ Cada participante arma un montoncito con sus cartas y lo coloca boca abajo.
- ✓ En el momento de jugar, cada uno da vuelta la carta de arriba de su pilón y calcula cuántos puntos tiene sumando el puntaje de su carta y el de su pareja.
- ✓ La pareja que obtiene mayor puntaje se queda con todas las cartas y, si el puntaje es el mismo, se produce una “guerra”. En ese caso, todos y todas voltean una nueva carta, calculan el puntaje por pareja y deciden quién ganó. Esa pareja se queda con todas las cartas.
- ✓ El juego termina cuando se acaban los pilones y gana la pareja que tiene más cartas.

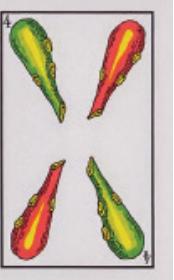
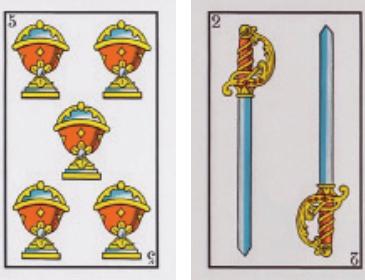
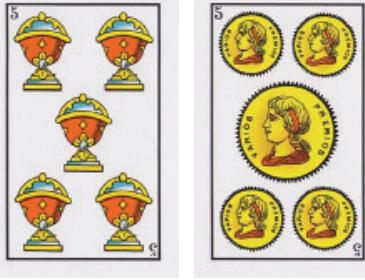
PARA PENSAR Y RESPONDER DESPUÉS DE VARIAS JUGADAS



Observen las cartas que salieron en cada una de las siguientes rondas y decidan quién ganó en cada jugada.

Ronda	Pareja 1	Pareja 2	¿Quién ganó?
1	 	 	

¹ Nota para adultos a cargo: en la presencialidad, estos juegos pueden realizarse en grupo respetando los protocolos, y si están en la virtualidad, podrán jugar con otros miembros de la familia.

Ronda	Pareja 1	Pareja 2	¿Quién ganó?
2			
3			

► ¿Algunos de los puntajes los calcularon rápido porque ya sabían esa cuenta de memoria? ¿Hay otros cálculos que tengan en la memoria? ¿Cuál? ¿O cuáles?

► Escriban 3 cálculos que den...

12	15	20



Hay cuentas que las tenemos en la memoria, como $1 + 1$ y eso nos sirve para pensar otras. Por ejemplo, si sabemos que $2 + 2 = 4$ podemos decir que $2 + 3 = 5$, porque 3 es uno más que 2.

REFLEXIONAMOS ENTRE TODOS Y TODAS

► Discutan y piensen cuáles son los cálculos que tienen en la memoria y que les van a servir para jugar a la guerra en otras oportunidades. Para terminar, les proponemos que completen el cuadro de la página 11 “Combinaciones de cartas”.

LA HUEVERA

PARA JUGAR DE A CUATRO Y EN PAREJAS (DOS CONTRA DOS)



Necesitamos:

- ✓ Una huevera de cartón o de plástico por cada 4 participantes.
- ✓ Papelitos para anotar los puntajes.
- ✓ Pelotitas o tapitas para embocar.
- ✓ Antes de empezar a jugar deberán asignarle un puntaje a cada hueco de la huevera. Por ejemplo, con la siguiente distribución:

1	1	2	2	5	10
1	1	2	3	5	10



¿Cómo se juega?

- ✓ Por turnos, cada pareja tira 5 pelotitas o tapitas en la huevera y anota el puntaje obtenido.
- ✓ El puntaje será la suma de los números de los lugares donde cayeron sus pelotitas o tapitas. Si todas caen afuera el puntaje es 0.
- ✓ Gana la pareja que haya obtenido el mayor puntaje al cabo de cuatro rondas.

Aclaración: por ronda, cada pareja alternará quien tira las tapitas y quien anota el puntaje.

PARA PENSAR Y RESPONDER DESPUÉS DE JUGAR

En una partida una pareja embocó las tapitas en los siguientes números. Calculen los puntajes en cada una de las rondas.

Ronda	Embocó en...	Puntaje
1	10 - 10 - 10 - 5 - 2	
2	10 - 5 - 5 - 2 - 2	
3	2 - 5 - 5 - 5 - 5	
4	2 - 2 - 2 - 2 - 2	



Jugando a “La huevera” Lucía embocó en un 5 y en un 10. Las otras pelotitas cayeron al suelo. Bernardo embocó en un 10, en un

10 y en un 5. ¿Quién ganó?

Leopoldo embocó 3 pelotitas en la caja y dice que sumó 32 puntos. ¿Puede ser? ¿Por qué?

Completén los “emboques” que faltan en esta tabla, para que los puntajes calculados sean correctos.

Ronda	Embocó en...	Puntaje
1	10 - 5 - 5 - _____	30
2	10 - 10 - 10 - _____	50
3	5 - 5 - _____	32

Resuelvan los siguientes cálculos:

$$10 + 5 + 5 + 2 + 2 + 2 = \underline{\hspace{2cm}} \quad 5 + 5 + 5 + 5 + 5 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$10 + 2 + 10 + 10 = 5 + 5 + 10 + 10 + 2 = \underline{\hspace{2cm}}$$

Propongan 3 cálculos distintos, usando 2, 5 y 10, que den como resultado 30.

REFLEXIONEMOS EN GRUPO

Lean el siguiente consejo:

“Sumar números redondos es fácil porque podemos usar otros cálculos que tenemos en la memoria para pensarlos. Por ejemplo, $30 + 20 = 50$ es fácil porque sabemos que $3 + 2 = 5$.”

Discutan si están de acuerdo con el consejo y piensen otros ejemplos.



GANARLE A LA CALCULADORA

PARA JUGAR DE A DOS (O DOS CONTRA DOS)



Necesitamos

- ✓ Tarjetas con cálculos, lápiz, papel y una calculadora.

Para armar el “mazo” de cálculos pueden usar los cálculos con los que estuvieron jugando en los primeros dos juegos, aquellos que les parecieron fáciles y que tienen en la memoria, y otros que crean más difíciles.



¿Cómo se juega?

En un partido, un/a participante (o una de las parejas) tiene que usar la calculadora **obligatoriamente** y el otro/a puede usar la mente, los dedos o lápiz y papel.

- ✓ Pongan el mazo con las tarjetas de cálculos boca abajo.
- ✓ Den vuelta una de las tarjetas. El primero que dice el resultado, si es correcto, se queda con la tarjeta.
- ✓ Gana quien tenga más tarjetas al terminar.

En el próximo partido, intercambien los roles: el que usó la calculadora usará otros recursos y viceversa.

PARA PENSAR Y RESPONDER DESPUÉS DE JUGAR:



Para cada uno de los siguientes cálculos, decidan si es fácil, más o menos fácil o difícil ganarle a la calculadora. Escríbanlo en la columna correspondiente de la tabla que aparece después.

5 + 5	10 + 7	7 + 7	5 + 6	20 + 4	12 + 8
30 + 5	10 - 2	25 - 7	8 - 3	15 - 5	70 + 70
1 + 1	2 + 2	3 + 3	4 + 4	6 + 6	7 + 7
30 + 30	10 + 10	50 + 50	6 + 4	9 + 9	8 + 8
60 + 10	8 + 2	30 + 20	7 + 3	10 + 9	10 + 5

$10 - 5$	$7 + 2$	$2 + 3$	$3 + 4$	$7 - 2$	$9 + 5$
$15 + 5$	$17 - 7$	$20 + 5$	$18 + 6$	$14 + 6$	$27 + 7$

Fácil de ganarle a la calculadora	Más o menos fácil de ganarle a la calculadora	Difícil de ganarle a la calculadora

Realicen las cuentas y rodeen aquellas que cambiarían de columna.

Combinaciones de cartas

+	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
0													
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7										15			
8									15				
9													
10													
11													
12													

Cuando vuelvan a jugar a “La doble guerra” pueden utilizar este cuadro en el que aparecen todos los resultados de las sumas de los números en juego, como ayuda memoria.

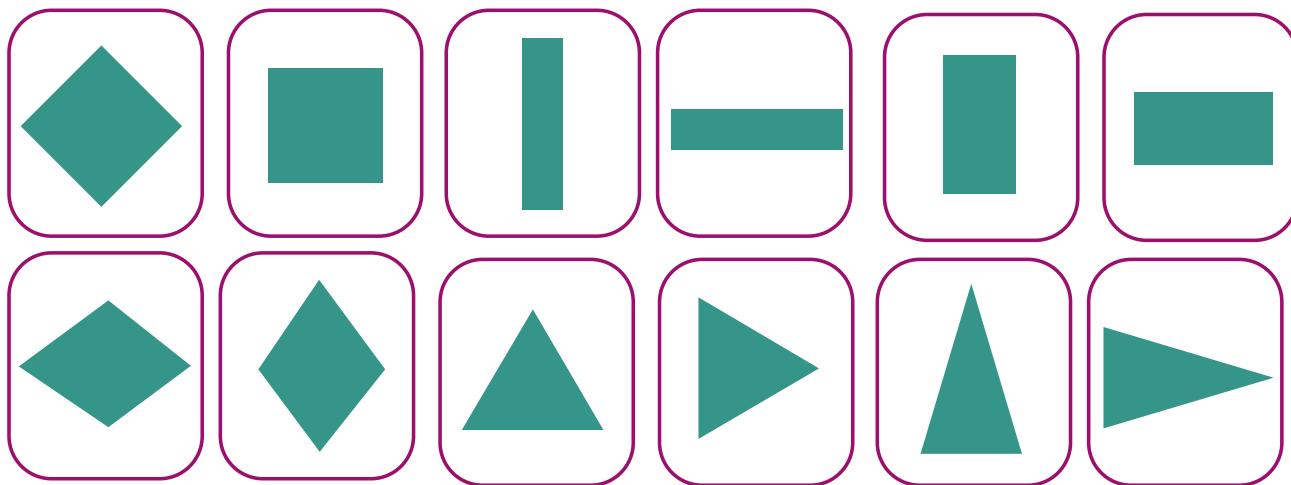
MEMOTEST DE FIGURAS

PARA JUGAR EN PAREJAS O DOS CONTRA DOS



Necesitamos:

- ✓ Cartas con figuras geométricas como las que aparecen en la imagen. Pueden recortarlas de la página 29.



¿Cómo se juega?

- ✓ Se colocan las cartas sobre una mesa en una organización rectangular, boca abajo.
- ✓ Por turno, cada participante da vuelta dos cartas y, si corresponden a la misma figura en distinta posición, se lleva las dos; en caso contrario, las vuelve a colocar boca abajo.
- ✓ Gana quien se queda con más cartas.



Variante

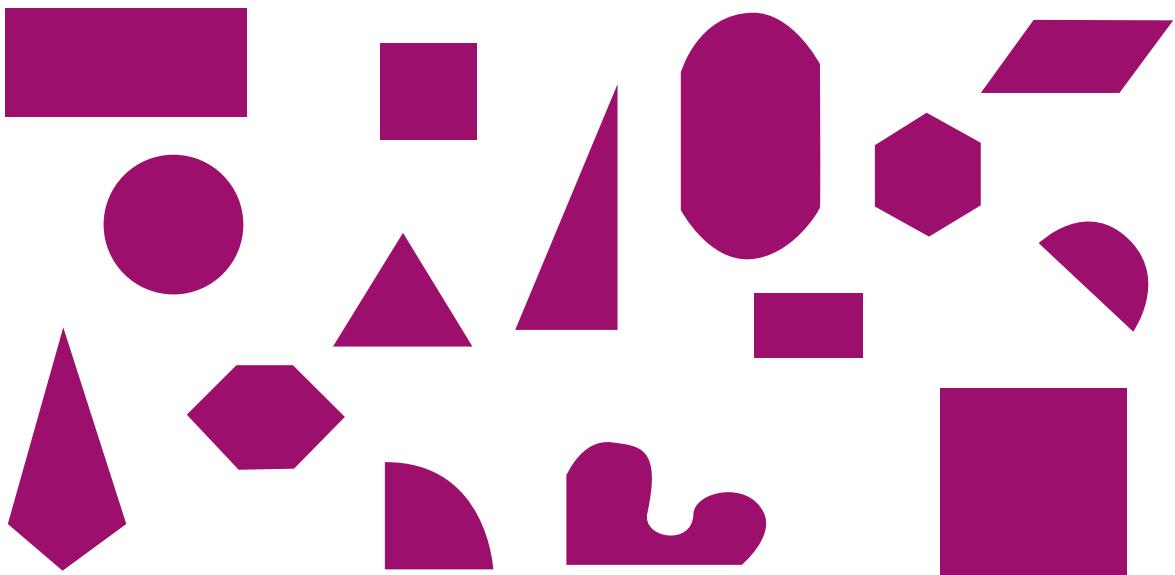
- ✓ Si hay coincidencia al dar vuelta dos cartas, para poder llevárselas debe decir cómo son sus lados. (Por ejemplo: cuántos son y si son iguales o desiguales).

PARA PENSAR Y CONVERSAR DESPUÉS DE JUGAR



¿Qué tuvieron en cuenta para reunir las parejas? ¿La cantidad de lados?, ¿las diferentes posiciones generaban confusión?, ¿por qué?

DETECTIVE DE FIGURAS



PARA JUGAR EN PEQUEÑOS GRUPOS



¿Cómo se juega?

- ✓ Cada equipo elige una de las figuras que aparece en la imagen, pero no dice cuál es.
- ✓ Por turnos, cada equipo hace una pregunta que se pueda contestar por SÍ o por NO para tratar de adivinar la figura que eligió el equipo contrario.
- ✓ Cuando un equipo considera que tiene la información suficiente para identificar la figura del contrincante, la propone en su turno. Si es correcta, gana un punto. Si no lo es, cuenta al resto de los participantes cuáles datos consideraron, para tratar de identificar entre todos/as los que agregarían/sacarían para referirse a una sola figura.
- ✓ Gana el equipo que suma más puntos al cabo de 5 vueltas.

PARA PENSAR Y RESPONDER DESPUÉS DE JUGAR



Indiquen qué figuras se pueden adivinar con estas preguntas y respuestas. ¿Cuántas hay?

- a) ✓ ¿Tiene cuatro lados? **Sí**
✓ ¿Los lados son iguales? **No**
✓ ¿Tiene algún lado curvo? **No**

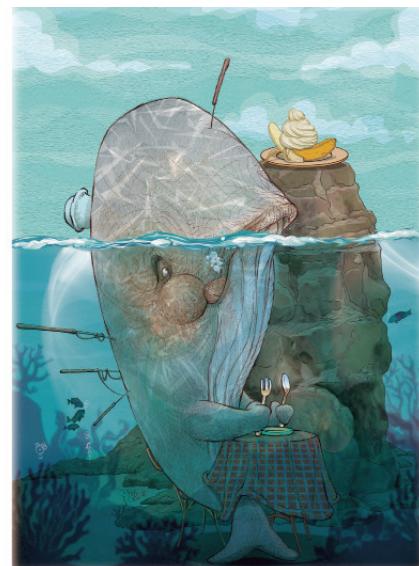
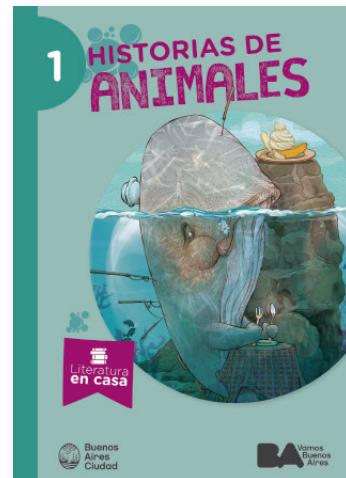
- b) ✓ ¿Tiene cinco lados? **No**
✓ ¿Tiene un lado curvo? **Sí**
✓ ¿Tiene tres vértices? **Sí**

PRÁCTICAS DEL LENGUAJE

ANIMALES ENTRE LÍNEAS

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

▶ Estas ilustraciones son de la antología *Historias de animales*. Descubran de qué cuento, poema o copla se escapó cada una y escriban su título debajo. Pueden ayudarse con el índice para ver cómo se escriben.



Si miran con atención la antología, van a notar que hay más animales escondidos entre los cuentos, coplas y poemas.

- ✓ ¿A ver si encuentran a un león cantando?
- ✓ También hay un hipopótamo futbolista, ¿en qué cuento estará?
- ✓ ¿Cuántos animales son capaces de descubrir entre todos?

A medida que vayan leyendo, completen esta bitácora de lectura. Pueden copiar los títulos y los autores o autoras de la antología.

BITÁCORA DE LECTURA DE HISTORIAS DE ANIMALES		
TÍTULO	AUTOR/A	FECHA DE LECTURA
LEÓN ENAMORADO		



Lean las poesías de Florencia Eszes en las páginas 7, 8 y 9 y comparten las primeras sensaciones e ideas que les despertó la lectura.

En el poema “León enamorado”, el rey de la selva se comporta de maneras muy extrañas. Relean la poesía y conversen:

- ✓ ¿Les dio gracia el poema? ¿Qué escena les pareció más divertida?
- ✓ ¿Qué hacía el león cuando no estaba enamorado?
- ✓ Observen cómo se imaginó el ilustrador al león. ¿Cómo lo vistió? ¿Qué tiene en la mano? ¿Y en la cola? ¿De quiénes serán los ojos que lo miran desde atrás de la piedra? Parecen asombrados, ¿por qué será?

Ahora imaginen ustedes cómo serán los cocodrilos cuando están enamorados. ¿Y los monos? ¿Y los ratones? Pueden dictarle las ideas a su docente para que las escriba en un afiche.

Lean de nuevo “La cebra que sobra” y conversen:

- ✓ ¿Se rieron con este poema? ¿De qué?
- ✓ ¿Habían imaginado alguna vez una cebra adentro de un sobre?

Ahora lean varias veces este poema hasta casi aprenderlo de memoria. Prueben decir la poesía cada vez más rápido y más rápido. ¿Se les trabó la lengua?

¿Cuáles son las palabras que suenan parecido y traban la lengua? Márquenlas en el texto:

La cebra que sobra

No sé si sabrá
que sobra una cebra.
Que sobra una cebra,
no sé si sabrá.

Si la cebra que sobra
se mete en un sobre,
entonces, ¿quién sobrará?
¡Sobrará el sobre!
¿O acaso una cebra se puede ensobrar?



Conversen: ¿cuántas palabras marcaron? ¿Por qué les parece que se traba la lengua al leer este poema?

En la poesía que leyeron, hay una cebra a punto de ser ensobrada. Lean estos trabalenguas para ver qué ocurre con el cielo y con la estrella.



El cielo está encapotado.
¿Quién lo desencapotará?
El que lo desencapote,
buen desencapotador será.



La estrella está enojada
¿Quién la desenojará?
El que la desenoje,
buen desenojador será.

La luna de este nuevo trabajalenguas está encantada. Completen los versos que faltan para que alguien la desencante. Pueden tomar como modelo los trabajalenguas anteriores.

La luna está encantada.
¿Quién la desencantarán?



¿Conocen otros trabajalenguas? ¿Se animan a aprender uno de memoria y a decirlo cada vez más rápido? Pueden hacer una ronda de trabajalenguas.

En la poesía “Un camello en la mochila” hay amigos imaginarios por todos lados: dragones en sombreros, monos en armarios, sapos en los zapatos. Para seguir jugando con las rimas, encuentren dónde se escondieron estos nuevos animales. Unan con flechas cada animal con su escondite. Presten atención a la rima para descubrirlo.

ARDILLA

CARTUCHERA

LEÓN

GORRO

ZORRO

ZAPATILLA

PANTERA

BOTÓN

 Relean “Un mago y un pez” y comenten:

- ✓ ¿El mago hizo desaparecer al pez?
- ✓ La palabra “nada” tiene dos significados, ¿aparecen en la poesía?

 “Nada por aquí, nada por allá...” es una frase típica de los magos para comenzar sus trucos.

Este es el inicio de otra frase mágica muy conocida, ¿cómo sigue? Escríbanlo.

Abracadabra,

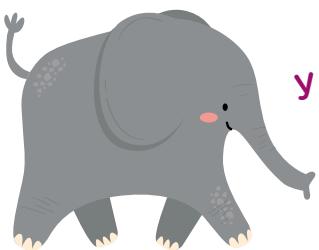
 Es bien sabido que las galeras de los magos están llenas de objetos y animales para sus trucos: palomas, pañuelos, cartas... ¿qué otras cosas pueden contener? Dibújenlas y escriban sus nombres.



► Si quieren saber por qué suspiran los animales, lean las coplas de Adela Basch en las páginas 17 y 18.

► Elíjan entre todos su copla preferida y apréndanla de memoria. Jueguen a recitarla con voz finita, con voz gruesa, a súper velocidad, como si les diera miedo, a carcajadas.

► Debajo hay una nueva copla para leer, ipero toda desordenada! Lean los versos con atención para poder encontrar el orden correcto. Luego cópienla sobre los renglones.



y en el suspiro decía:

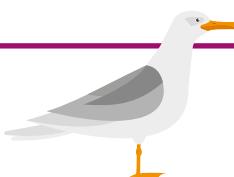
En el medio del camino

suspiraba un elefante:
¿quién se robó mi guante?

► Es el momento de crear sus coplas. Piensen entre todos una lista de animales, qué podría suspirar cada uno y dónde estaría. Luego escriban sus propios versos. Pueden dictarle a su docente o animarse a hacerlo sin ayuda.

Ayúdense con este ejemplo:

En el medio de la mar
suspiraba una gaviota
y en el suspiro decía:
¿quién se llevó mi ojota?



En el medio de _____
suspiraba _____
y en el suspiro decía:
¡_____!

ANIMALES QUE VIENEN Y VAN

Para analizar

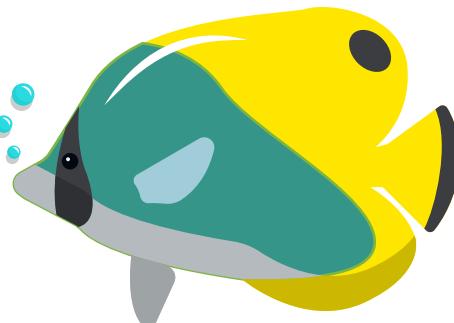


Antes de explorar

El planeta está lleno de animales. Animales diferentes que se trasladan de un lado a otro usando su cuerpo de maneras distintas. Algunos nadan, o vuelan, otros saltan, o marchan, otros se arrastran.



**Piensen en aquellos animales que viven en distintos ambientes.
Observen las imágenes y luego respondan:**



¿Cómo se mueve cada uno? ¿Y si pensamos en el pasado? ¿Cómo creen que se movían los dinosaurios?



Aprender sobre el movimiento de los animales¹



¿Qué necesitamos?

- Lápices para dibujar y colores para pintar

¡Comencemos a explorar!



Si están en el **aula**, exploren con la ayuda del coordinador/a y comparten sus ideas con el resto del grupo.



Si están en **casa**, trabajen con la ayuda de algún adulto.



1. Vuelvan a observar la imagen de la .
2. Con sus manos, imiten el movimiento que hace para moverse.
3. Dibujen en su cuaderno cómo es el movimiento. Pueden usar flechas, líneas o dibujar el animal.
4. Escriban una palabra para nombrar al movimiento.

-
5. Vuelvan a observar la imagen del .

6. Con sus manos, imiten el movimiento que hace para desplazarse.
7. Dibujen en su cuaderno cómo es el movimiento. Pueden usar flechas, líneas o dibujar el animal.

¹ Nota para los adultos a cargo: Pueden decidir la cantidad de integrantes de los grupos y la rotación pero siempre manteniendo la distancia y los protocolos vigentes.

8. Escriban una palabra para nombrar al movimiento.

9. Vuelvan a observar la imagen del .

10. Con sus manos, imiten el movimiento que hace para desplazarse.

11. Dibujen en su cuaderno cómo es el movimiento. Pueden usar flechas, líneas o dibujar el animal.

12. Escriban una palabra para nombrar al movimiento.

13. Vuelvan a observar la imagen que nos representa.

14. Realicen los movimientos que suelen hacer para ir de un lugar a otro.

15. Dibujen en el recuadro cómo son esos movimientos. Pueden usar flechas, líneas o dibujarse a ustedes mismos.

16. Escriban una palabra para nombrar al movimiento.



¿Sabían que...?

Al observar con detenimiento, podemos descubrir y analizar otras formas de desplazamiento. ¿Qué les parece si exploramos nuestro ambiente? ¿Qué animales suele haber en el patio de la escuela? ¿O en sus casas? ¿Algún insecto? ¿Algún ave?

Comenten entre ustedes ¿cómo se desplazan estos animales? ¿Lo hacen de manera similar o diferente a los que imitaron?

Luego de realizar las exploraciones:

Registrar sus ideas



- ¿Qué movimiento les pareció más ágil? ¿y el menos ágil?
-

- ¿Por qué les parece que es así?
-

- ¿Creen que se relaciona el movimiento con la forma del cuerpo?
-

- ¿Por qué?
-

Para investigar



Aprender sobre el movimiento de animales del pasado.



¿Qué necesitamos?

- Lápices para dibujar y colores para pintar

iComencemos a explorar!

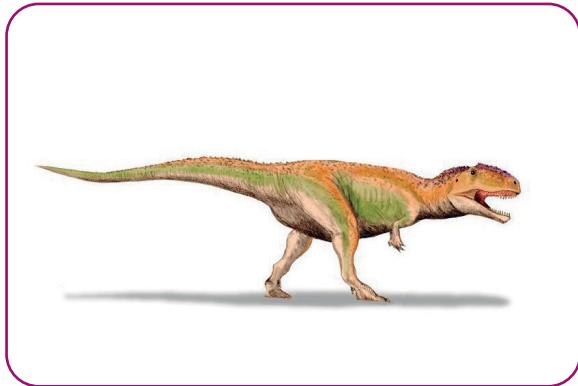
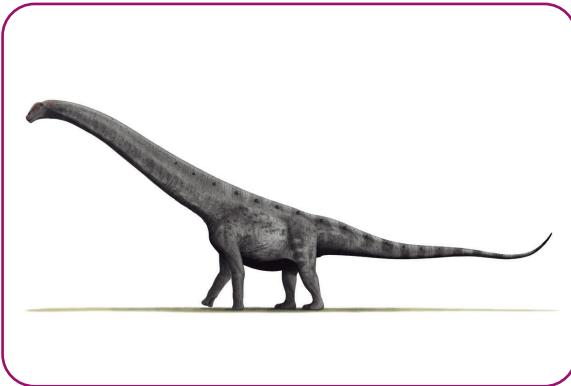


Si están en el **aula**, exploren con la ayuda del coordinador/a y comparten sus ideas con el resto del grupo.



Si están en **casa**, trabajen con la ayuda de algún adulto.

1. Observen las siguientes imágenes:



2. Imaginen que ambos dinosaurios están corriendo para llegar al mismo lugar.
3. Dibujen en el recuadro cuál creen que llegaría primero y cuál permanecería detrás.

Luego de realizar las exploraciones:

Registrar sus ideas



- ¿Qué dinosaurios les pareció más veloz?
- ¿Cómo llegaron a esa idea? ¿Se relaciona con la forma del cuerpo? ¿Se relaciona con la postura?
- ¿Qué “nos cuenta” esta forma de moverse sobre los dinosaurios?
- ¿Alguno de estos movimientos se parece al de otro animal?



A pesar de haber sido reptiles que dominaron el ambiente en el pasado, los dinosaurios se movían de forma similar a las aves y a los mamíferos.²

2 Nota para los adultos a cargo: para complementar la lectura personal sobre la conclusión, pueden encontrar más información en: <https://www.educ.ar/recursos/90313/los-dinosaurios>

¡IMPRESIONANTE!

Para analizar



Antes de explorar

- ¿Cómo se sabe tanta información sobre los dinosaurios?
-

- Si no pudimos verlos, ¿cómo conocemos su forma de desplazarse?
-

Para investigar



Aprender sobre quiénes estudian a los dinosaurios

Observen la siguiente imagen y conversen entre ustedes:



¿Qué muestran las imágenes?

Los paleontólogos y las paleontólogas investigan la vida en el pasado. Y a través de sus investigaciones podemos conocer cómo eran y vivían los organismos de aquel tiempo. Mucha información la obtienen a partir del descubrimiento de los distintos tipos de fósiles, es decir todo resto o evidencia de organismos que vivieron en épocas pasadas, como por ejemplo una huella, un nido, un hueso, etc.

Aprendiendo sobre los animales del pasado

Para investigar



¿Qué necesitamos?

- Lápiz para dibujar
- Colores para pintar

¡Comencemos!

1. Dibujá en el siguiente recuadro cómo serían las huellas del dinosaurio que te pareció más veloz:

2. Dibujá en el siguiente recuadro cómo serían las huellas de ese dinosaurio si estuviera en peligro y corriera a mayor velocidad:

Para hacerlo, pueden imaginarse cómo son sus propios pasos cuando caminan o corren. ¿Están más cerca entre sí cuando van más lento o cuándo van más rápido?

Los paleontólogos/as analizan la información de esa manera. Por ejemplo, miden la distancia entre las huellas fósiles que encuentran y así, pueden interpretar cómo se desplazaban los dinosaurios en su ambiente.

PARA INTEGRAR JUGANDO EN GRUPOS: ADIVINA, ADIVINADOR: ¿QUÉ ANIMAL SOY?



¿Qué necesitamos?

- Hojas de papel del tamaño de una carta grande
- Lápices de colores para dibujar y pintar

¿Cómo se juega?

1. Cada participante elegirá algún animal que viva en el presente o alguno del pasado.³
2. Ahora, cada participante dibujará en su carta el animal elegido.
3. Cada participante colocará su carta boca abajo en el centro del grupo.

¡Es tiempo de adivinar!

4. Un participante deberá tomar una carta, mirar su contenido y volver a guardarla sin que el resto la vea.
5. El resto de los participantes hará preguntas por turnos, por ejemplo:



- ¿Qué partes del cuerpo permiten que este animal se desplace?
- ¿El tamaño de este animal es similar, mayor o menor que el mío?
- ¿Se desplaza velozmente? ¿Cómo es el ambiente en el que vive?

¡Es tiempo de arriesgar!

El animal de tu carta es...

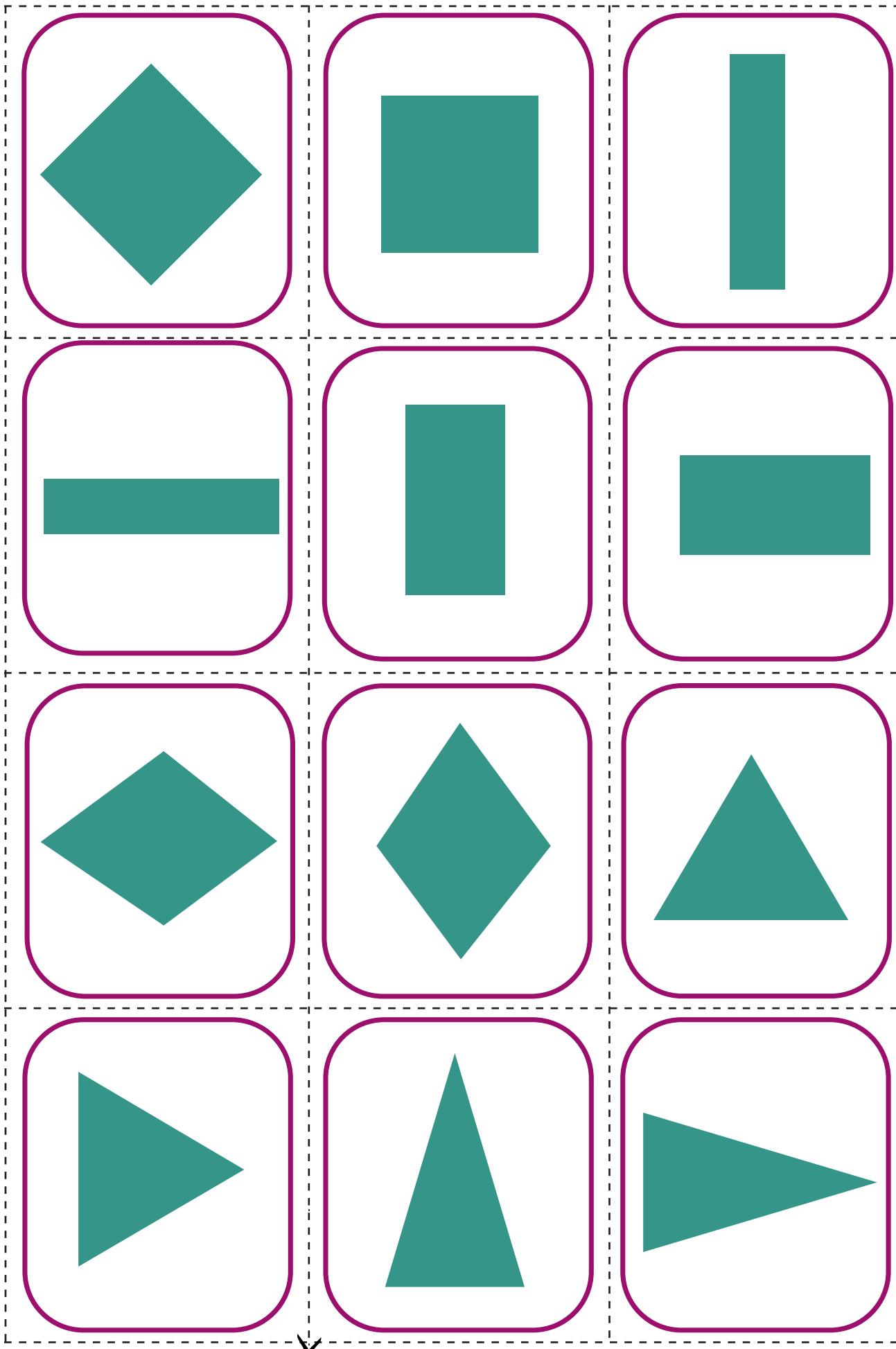
Luego, cada integrante del grupo repetirá los pasos hasta que todas las cartas hayan sido adivinadas.

³ Nota para los adultos acompañantes: Será importante acompañar a las/os niñas/os en la selección de los animales para que no se repitan y pueda disfrutarse más el juego.

MEMOTEST RECORTABLE

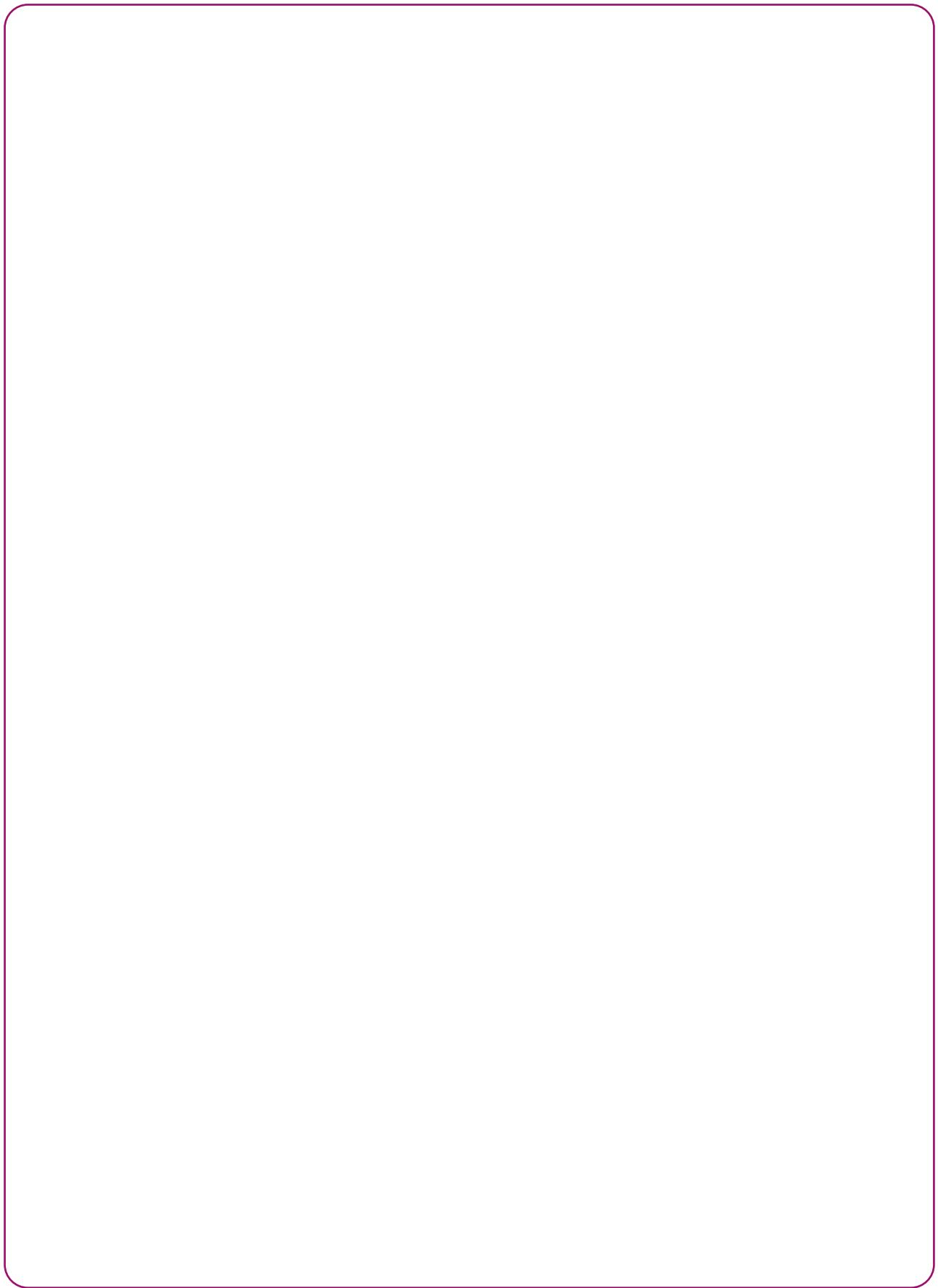
- ✓ Pega la página 29 en una cartulina y luego recortá las fichas para jugar al Memotest.







PARA DIBUJAR



31



SE IMPRIMIÓ EN LA IMPRENTA DE LA CIUDAD,
DIÓGENES TABORDA 933 (C1437EGA),
CIUDAD AUTÓNOMA DE BUENOS AIRES,
EN JULIO DE 2021.



/educacionba

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

buenosaires.gob.ar/educacion