

#MiEscuelaEnCasa

ESTUDIAR Y APRENDER EN CASA

Matemática •
Prácticas del Lenguaje •
Inglés •

1.º y 2.º grado

Nivel Primario. Primer ciclo
Unidad Pedagógica

Fascículo 2



Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
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

Gerenta Operativa de Lenguas en la Educación

Ana Laura Oliva

Subsecretario de Tecnología Educativa y Sustentabilidad

Santiago Andrés

Subsecretaria de Coordinación Pedagógica y Equidad Educativa

María Lucía Feced Abal

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

Coordinación didáctica y de especialistas: Patricia Frontini

Colaboración: Eva Gramblicka

Coordinación de Nivel Primario: Marina Elberger

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.

Agradecemos la colaboración y lectura crítica de especialistas de Escuela de Maestros y la Dirección de Primaria de GCABA.

Gerencia Operativa de Lenguas en la Educación (GOLE)

Ana Laura Oliva

Coordinación didáctica y de especialistas: Claudia Petrone.

Colaboración y gestión: Victoria Carbone.

Especialistas de Lenguas en la Educación: Lorena Aceretto, Carla Castellanos, Silvina Cormick, Lucrecia Lombardo, Adriana Orozco.

Equipo Editorial de Materiales y Contenidos Digitales (DGPLEDU)

Coordinación general: Silvia Saucedo

Diseño gráfico: Alejandra Mosconi

Equipo editorial externo

Coordinación editorial: Alexis B. Tellechea

Diagramación: Cerúleo

Edición y corrección de estilo: Catalina González

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.

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

© 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, 2020. Carlos H. Perette y Calle 10, s/n. - C1063 - Barrio 31 - Retiro - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

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

ISBN: en trámite

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
31-10-2026

Queridos chicos y chicas, queridas familias:

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 cuales encontrarán diversas actividades escolares de Matemática, Prácticas del Lenguaje e Inglés.

Es importante que sepan que, si hay algo que no entienden o que les resulta difícil de resolver, pueden consultar a un adulto cercano o comunicarse con sus docentes. Ellos les van a explicar la forma de pensar y hacerlo, o les dirán si lo verán luego de la vuelta a las clases presenciales.

Asimismo, les pedimos a sus familias o a quienes estén con ustedes, que los/las acompañen con esta tarea, para que puedan ayudarlos/as a estudiar y aprender con las actividades propuestas en este material y, además, compartan un momento en conjunto.

Así, las familias podrían:

- Acompañar durante la lectura de las consignas, por ejemplo, leyéndolas en voz alta cuando se trata de alumnos y alumnas de los primeros grados, o, cuando ya pueden leer solos/as, preguntando si se entendió la consigna.
- Alentar a la resolución de las actividades por sí mismos/as de acuerdo con su propia forma de pensar y de hacerlo, y revisar si se entiende su respuesta.
- Si es necesario, ayudar a que revisen las respuestas e identifiquen dónde y por qué se equivocaron antes de volver a intentarlo.
- 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 las y los docentes puedan tenerlo en cuenta y volver a trabajarlo luego con otras explicaciones.

Esperamos que esta propuesta de actividades los y las acompañen en este momento brindándoles una oportunidad para mantenerse en contacto con sus docentes y la escuela, con los conocimientos, con la tarea y, sobre todo, con el aprendizaje.



María Soledad Acuña
Ministra de Educación

¡Hola! En estos días que estamos en casa cuidándonos del coronavirus, vamos a trabajar en este cuadernillo. Hay juegos que podés jugar con quienes viven en tu casa, ellos/as pueden leerte cómo se juegan. Podés escribir, anotar números y borrar en estas páginas.

Si algo no te sale, pedí ayuda a alguien que esté en casa. Si no pueden ayudarte, no te preocupes, cuando volvamos a la escuela lo podés resolver con tu docente y tu clase.

3... 2... 1... A LA SALIDA

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

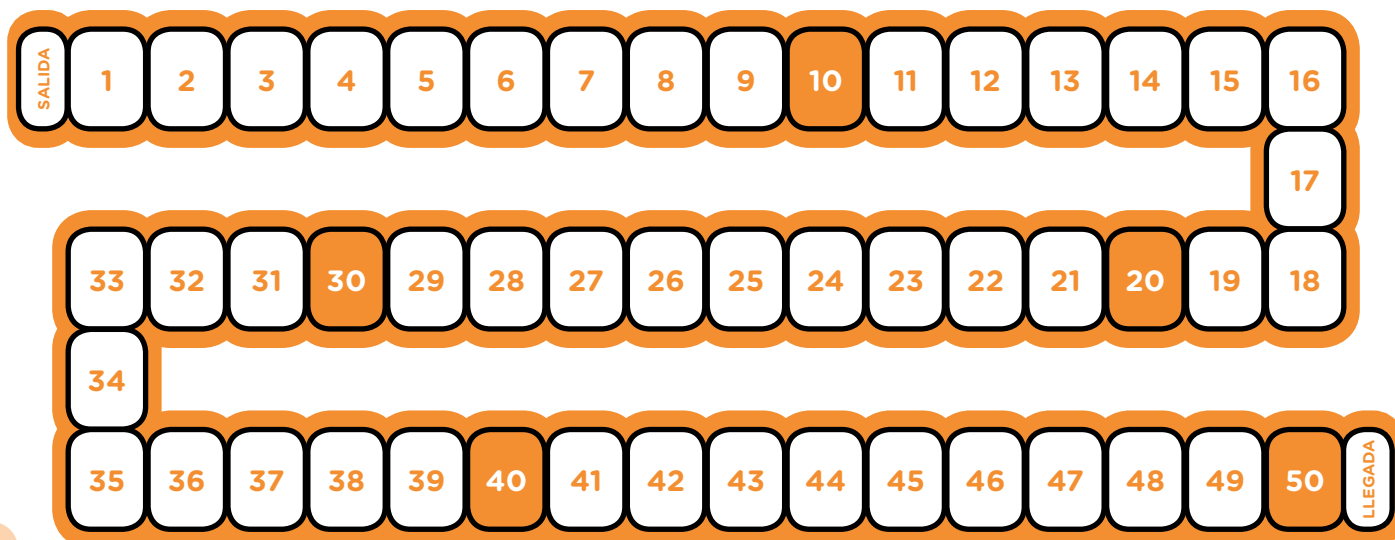
SE NECESITA:

- ★ TABLERO DE RECORRIDO.
- ★ UN DADO.
- ★ TAPITAS DE DIFERENTES COLORES.



CÓMO JUGAR:

- ★ Todos los/las jugadores/as ponen su tapita en el casillero de salida.
- ★ Por turnos, cada jugador/a tira el dado y avanza los casilleros que correspondan.
- ★ Cuando llegan a casilleros que tienen indicaciones, deben cumplirlas avanzando o retrocediendo según se indique.
- ★ Gana quien llega primero al casillero de llegada.
- ★ Importante: se debe llegar con la cantidad justa de puntos.



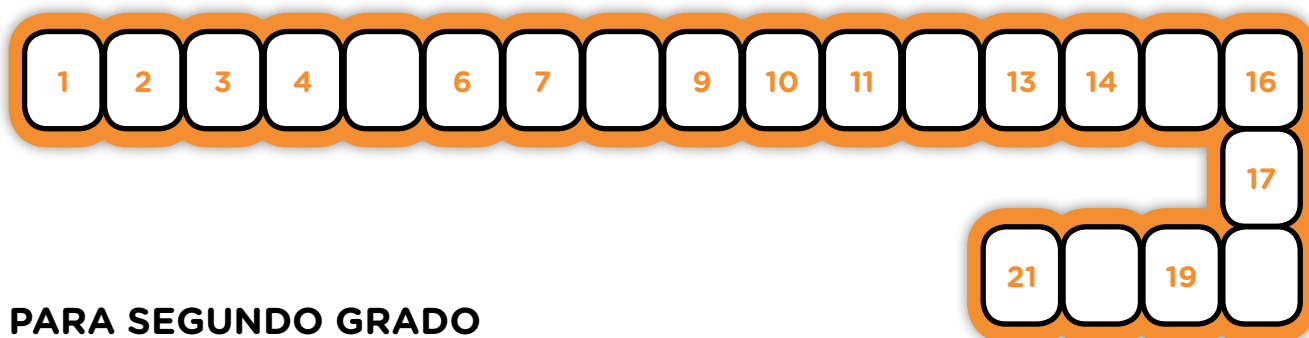


INDICACIONES:

- **Casillero 3:** ¿Qué número te tiene que salir en el dado para llegar al casillero 9? Si la respuesta es correcta, avanza hasta el casillero 9.
- **Casillero 5:** ¿En qué casillero vas a caer si en el dado te sale el 6? Si la respuesta es correcta, volvé a tirar el dado.
- **Casillero 8:** Avanza hasta el casillero 12.
- **Casillero 13:** ¿Cuánto te falta para llegar al casillero 16? Si la respuesta es correcta, volvé a tirar el dado.
- **Casillero 19:** Retrocedé 3 casilleros.
- **Casillero 25:** Avanza 3 casilleros.
- **Casillero 29:** ¿Qué número te tiene que salir en el dado para llegar al casillero 35? Si la respuesta es correcta, avanza hasta el casillero 35.
- **Casillero 33:** Retrocedé 2 casilleros.
- **Casillero 38:** Avanza hasta el casillero 41.
- **Casillero 42:** ¿Qué número te tiene que salir en el dado para llegar al casillero 44? Si la respuesta es correcta, avanza hasta el casillero 44.
- **Casillero 45:** Retrocedé hasta el casillero 39.
- **Casilleros 10, 20, 30 y 40:** Volvé a tirar el dado y, sin mover la ficha, decí en qué casillero caerías. Si la respuesta es correcta, avanza hasta el número mencionado.

PARA PRIMER GRADO

COMPLETÁ EL TABLERO DE RECORRIDO.



PARA SEGUNDO GRADO

COMPLETÁ LA TABLA.

ESTÁ EN...	SACA...	LLEGA A...
6	6	
15	5	
28	6	
33	4	
48	5	

BUSCANDO LA MAYOR (PARA PRIMER GRADO)

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

SE NECESITA:

- ★ UN MAZO DE 50 CARTAS, SIN COMODINES.



CÓMO JUGAR:

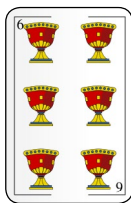
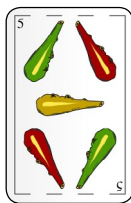
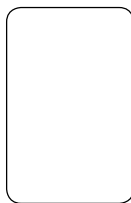
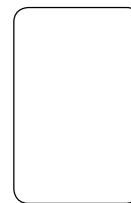
- ★ Se reparten todas las cartas. Cada jugador/a, sin mirarlas, arma una pila delante de él/ella con las cartas boca abajo.
- ★ Todos/as al mismo tiempo dan vuelta la carta de arriba. Quien tiene la carta mayor, se lleva todas las que están boca arriba en la mesa y las conserva en otra pila a su lado.
- ★ Si hay empate, cada uno/a da vuelta otra carta (siempre la de arriba de su pila). Quien tiene la mayor, se lleva todas las que están boca arriba sobre la mesa.
- ★ Cuando todos/as terminaron la pila de cartas con las que comenzaron a jugar, gana quien haya juntado más cartas.

PARA DESPUÉS DE JUGAR MUCHAS VECES

1. MANUEL SACÓ . ANOTÁ TRES NÚMEROS QUE LE PODRÍAN GANAR.

2. ANOTÁ TRES NÚMEROS QUE PIERDAN CON ESTA CARTA: 

3. PARA CADA CARTA, ANOTÁ UN NÚMERO QUE LE GANE:



LA SUMA MAYOR (PARA SEGUNDO GRADO)

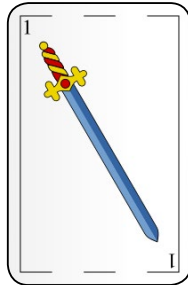
LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES SON PARA JUGAR VARIAS VECES DE A DOS O MÁS JUGADORES/AS.



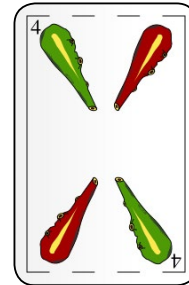
SE JUEGA como el juego de la página 3 pero cada jugador/a da vuelta dos cartas de arriba y suma la cantidad de ambas. Quien tiene la suma mayor se lleva todas las cartas que están boca arriba en la mesa y las conserva en otra pila al lado suyo.

PARA DESPUÉS DE JUGAR MUCHAS VECES

1. LUCIANO

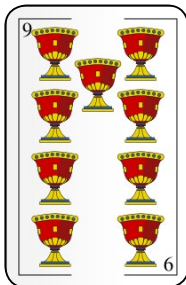
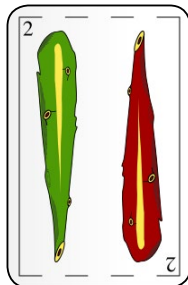


AGUSTINA

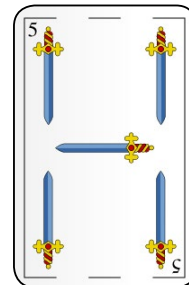


¿QUIÉN GANÓ?

2. CLARA

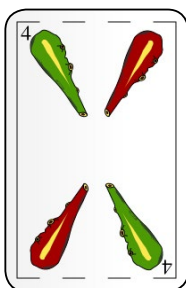
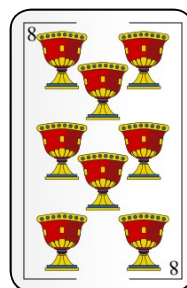
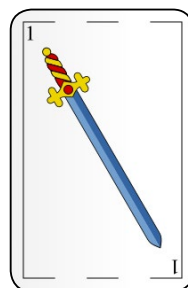
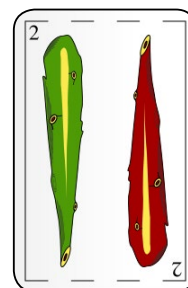
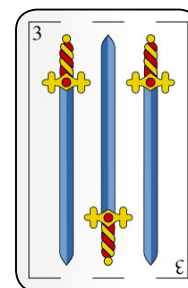


DANTE



¿QUIÉN GANÓ?

3. MARCÁ DOS CARTAS QUE, AL SUMARLAS, LE GANEN A 9.


☐
☐
☐
☐
☐

4. NICOLÁS Y LUCIANA EMPATARON. SABEMOS QUE SUS CARTAS SUMABAN 8 PUNTOS. ¿QUÉ NÚMEROS PUEDEN HABER TENIDO SUS CARTAS? ANOTÁ DOS MANERAS PARA FORMAR 8.

$$\square + \square = 8$$

$$\square + \square = 8$$

CARRERA DE AUTOS CON DADOS (PARA PRIMER GRADO)

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

SE NECESITA:

- ★ EL TABLERO QUE APARECE DEBAJO.
- ★ DOS DADOS COMUNES (SI NO TENÉS DADOS, PODÉS JUGAR CON LAS TARJETAS QUE TE MOSTRAMOS EN EL FASCÍCULO 1).
- ★ AUTITOS (TAPITAS, PAPELITOS, POROTOS) O 2 LÁPICES DE DIFERENTES COLORES.



CÓMO JUGAR:

- ★ Los/las jugadores/as deciden cuántos autos tendrán cada uno/a. Tienen que tener la misma cantidad de autos, pero pueden quedar autos sin dueño/a. Por ejemplo, pueden decidir que tendrán dos autos o cuatro autos cada uno/a.
- ★ Para repartir los autos, cada jugador/a tira los dos dados. Suma los puntos que indican qué auto será el suyo. Por ejemplo, si tiene 8 puntos, pondrá un auto (tapita) o la inicial de su nombre en el casillero del número 8. Si sale un número que ya tiene dueño/a, vuelve a tirar.
- ★ Una vez distribuidos los autos (números), comienza el juego. Un/a jugador/a tira los dos dados y entre todos/as calculan la cantidad de puntos obtenidos. Por ejemplo, si la cantidad de puntos es 7, entonces el auto 7 avanzará un casillero hacia la llegada.
- ★ Hay que prestar atención a cada uno de los tiros, porque se puede avanzar con los autos propios en cualquier turno si sale el número que les corresponde. Si quieren, un/a jugador/a puede ser designado/a para tirar los dados todas las vueltas.
- ★ Gana quien logra que uno de sus autos alcance primero la línea de llegada.

LLEGADA										
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
SALIDA										

CARRERA DE AUTOS CON DADOS (PARA SEGUNDO GRADO)

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

SE NECESITA:

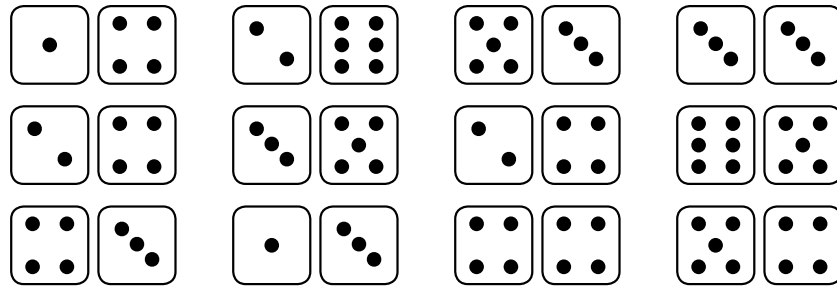
- ★ EL TABLERO QUE APARECE DEBAJO.
- ★ TRES DADOS COMUNES (SI NO TENÉS DADOS, PODÉS JUGAR CON LAS TARJETAS QUE TE MOSTRAMOS EN EL FASCÍCULO 1).
- ★ AUTITOS (TAPITAS, PAPELITOS, POROTOS) O 2 LÁPICES DE DIFERENTES COLORES.

SE JUEGA COMO SE INDICA EN LA PÁGINA 6 PERO CON TRES DADOS.

LLEGADA															
3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
SALIDA															

PARA DESPUÉS DE JUGAR MUCHAS VECES

MANUEL Y JULIETA JUGARON A LA CARRERA DE AUTOS CON DADOS. ESTOS SON SUS TIROS DE DADOS. MARCÁ EN LA PISTA EL AVANCE DE CADA AUTO COMO CORRESPONDA.



LLEGADA										
2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
SALIDA										

Estas semanas, te proponemos conocer algunas obras de un poeta español muy famoso llamado FEDERICO GARCÍA LORCA.

PARA LEER Y RECITAR

Escuchá leer uno de sus poemas. Animate a aprenderlo de memoria, así podés leerlo señalando en el texto escrito.

LA TARARA

LA TARARA, SÍ;
LA TARARA, NO;
LA TARARA, NIÑA,
QUE LA HE VISTO YO.

LLEVA LA TARARA
UN VESTIDO VERDE
LLENO DE VOLANTES
Y DE CASCABELES.

LA TARARA, SÍ;
LA TARARA, NO;
LA TARARA, NIÑA,
QUE LA HE VISTO YO.

LUCE MI TARARA
SU COLA DE SEDA
SOBRE LAS RETAMAS
Y LA HIERBABUENA.

AY, TARARA LOCA.
MUEVE LA CINTURA
PARA LOS MUCHACHOS
DE LAS ACEITUNAS.

Para conocer un poco a Federico García Lorca

Fue el poeta de mayor influencia y popularidad del siglo XX.

Nació en España en 1898 y murió muy joven, a los 36 años.

Desde pequeño se interesó por el lenguaje. “Dejadme las alas en su sitio que yo os prometo que volaré bien”, les dijo a sus padres.

Se preocupó por los humildes, los negros y los gitanos. Una de sus máximas fue: “La verdadera felicidad consiste no en lo que uno posee, sino en lo que da”.

Fue, además, muy amigo de los niños y las niñas, por eso les escribió muchos poemas.

El poema “La Tarara” era una canción de ronda que cantaban los niños y las niñas en España y que Lorca recuperó. Posteriormente fue muy famosa, cuando diversos artistas le pusieron música y la cantaron.



★ Buscá la parte que se repite y copiala.

UN CALENDARIO PARA AGENDAR DATOS



JUNIO						
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	★	★	★	★



ME LEEN

- ★ En este calendario, falta agregar dos días: **MIÉRCOLES** **MARTES**
 En un cartel dice “martes” y en el otro “miércoles”. ¿Cuál es cuál?
 Copiá cada uno en el lugar que corresponde. Podés mirar en un almanaque.

¿Te diste cuenta? Te damos una ayuda: los dos empiezan y terminan igual, pero “martes” tiene la **A** y “miércoles” no.

- ★ Pintá con color los días del fin de semana.
 ★ Podés agendar los datos 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. Averiguá qué se conmemora el día 20 y anotalo también.

PARA LEER Y RECITAR



ME LEEN estos tres poemas de FEDERICO GARCÍA LORCA. Pedí que te los lean muchas, muchas veces para aprenderlos muy bien.

ME HAN TRAÍDO UNA
CARACOLA.

DENTRO LE CANTA
UN MAR DE MAPA.
MI CORAZÓN
SE LLENA DE AGUA
CON PECECILLOS
DE SOMBRA Y PLATA.

ME HAN TRAÍDO UNA
CARACOLA.

MAMÁ,
YO QUIERO SER DE PLATA.
HIJO,
TENDRÁS MUCHO FRÍO.
MAMÁ,
YO QUIERO SER DE AGUA.
HIJO,
TENDRÁS MUCHO FRÍO.
MAMÁ,
BÓRDAME EN TU ALMOHADA.
¡ESO SÍ!
¡AHORA MISMO!

TAN, TAN.
¿QUIÉN ES?
EL OTOÑO OTRA VEZ.
¿QUÉ QUIERE EL OTOÑO?
EL FRESCOR DE TU SIEN.
NO TE LO QUIERO DAR.
YO TE LO QUIERO QUITAR.
TAN, TAN.
¿QUIÉN ES?
EL OTOÑO OTRA VEZ.



PARA CONVERSAR DESPUÉS DE ESCUCHAR

★ ¿Qué te produjo escuchar estos poemas? ¿Descubriste los juegos de palabras?

PARA LEER

★ Los títulos de los poemas son los siguientes. Copiá el que corresponda en cada caso.

TAN TAN

CARACOLA

CANCIÓN TONTA

★ Seguramente, ya sabés uno de los poemas de memoria. Intentá leerlo señalando en el texto lo que vas diciendo.

SE LLAMAN / LE DICEN

A algunos niños que se llaman FEDERICO les dicen FEDE.

¿Cómo se llaman y cómo les dicen a quienes viven con vos? Fijate si lo que se dice igual tiene letras iguales o diferentes.

SE LLAMA	LE DICEN

PARA JUGAR CON LOS NOMBRES: LA LOTERÍA

1. Escribí tu nombre y el de otros/as en carteles con ayuda de un/a adulto/a.
2. Recortá las letras de la página 13 y colocalas en una bolsa.
3. Por turnos, cada jugador/a saca una letra de la bolsa. La muestra y, si la conoce, la nombra. Quienes la tienen en su cartel colocan un poroto o un papelito.
4. El/la jugador/a que primero completa todas las letras de su nombre anota un punto.
5. Gana quien obtenga más puntaje luego de tres partidas.



TABLA PARA ANOTAR LOS PUNTAJES

JUGADORES/AS	PUNTAJE

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	g	h	h	h	i	i	i
i	j	j	k	k	l	l	l
l	m	m	m	m	n	n	n
n	n	n	n	n	n	ñ	ñ
ñ	o	o	o	o	o	p	p
p	p	q	q	r	r	r	r
r	s	s	s	s	t	t	t
t	u	u	u	u	v	v	w
w	x	x	y	y	y	z	z

★ Guardá en una caja los carteles con los nombres y las letras para jugar otro día y también para consultarlos cuando leas o escribas.

PARA PENSAR Y ESCRIBIR: ADIVINA ADIVINADOR

Te proponemos leer adivinanzas y descubrir las respuestas.

Te damos una ayuda: son de ANIMALES.

SOY CHIQUITO, PUEDO NADAR. VIVO EN LOS RÍOS Y EN ALTAMAR. ¿QUIÉN SOY? 	LENTA DICEN QUE ES PORQUE SOLO ASOMA LA CABEZA, LAS PATAS Y LOS PIES. 	DE RAYAS ES MI PIJAMA, PERO NUNCA ME METO EN LA CAMA.
MUCHO YO CAMINO MUY FELIZ POR EL PRADO. LECHE RICA YO TE DOY A VER SI SABÉS QUIÉN SOY. 	TODO LO LLEVO DELANTE, LOS COLMILLOS PARA LA LUCHA Y LA TROMPA PARA LA DUCHA. ¿QUIÉN ES? 	¿QUÉ ES? ¿QUÉ ES? DEL TAMAÑO DE UNA NUEZ, QUE SUBE LA CUESTA Y NO TIENE PIES.

Te damos otra ayuda: LOS DIBUJOS DE LOS ANIMALES.



ME LEEN. Escribí las respuestas de las adivinanzas. Como estás aprendiendo a escribir, no importa si todavía no sabés todas las letras. Escribí con las que pienses que van y luego leé señalando lo que escribiste varias veces por si querés cambiar algo. Revisar es necesario.

¿Te animás a inventar alguna adivinanza para que otros/as adivinen la respuesta? Enviásela a tu docente a ver si la descubre.



Podés seguir disfrutando de las adivinanzas en Internet: <https://bit.ly/2ZSOhtH>

AT SCHOOL - EN LA ESCUELA



1. FIND AND WRITE. ENCONTRÁ EL NOMBRE DE LOS ÚTILES ESCOLARES Y ESCRIBILOS DEBAJO DE LAS IMÁGENES CORRESPONDIENTES.

RUBBER RULER PENCIL COPYBOOK SCHOOLBAG PENCILCASE



A.



B.



C.



D.



E.



F.

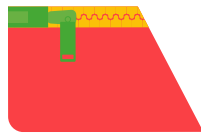
Semana 2



2. LOOK, DRAW AND WRITE. DESCUBRÍ LOS ÚTILES QUE ESTÁN ESCONDIDOS. ¿COMENZAMOS A DIBUJARLOS? COMPLETÁ LOS DIBUJOS Y ESCRIBÍ SUS NOMBRES.



A.



B.



C.



D.

PARA QUE REVISES TUS RESPUESTAS

- A. RUBBER; B. COPYBOOK; C. RULER; D. PENCILCASE; E. PENCIL; F. SCHOOLBAG.
- A. SCHOOLBAG; B. PENCILCASE; C. PENCIL; D. RUBBER.

