

2^{do} y 3^{er} grado

2^{da} entrega

REENCUENTROS

CUADERNO PARA ALUMNAS Y ALUMNOS

Educación Primaria

Material elaborado durante el ASPO, con los equipos autorales
y de edición trabajando de manera remota.

Argentina unida



Ministerio de Educación
Argentina



LENGUA / PRÁCTICAS DEL LENGUAJE

Los engaños en los cuentos	7
Juan y los frijoles mágicos	8
Conversar acerca de lo leído	11
Quien busca encuentra	12
Mirar las palabras	16
Más cuentos especiales para detectives: El gato con botas	18
Conversar sobre lo leído.....	22
Quien busca encuentra	26
Mirar las palabras	28
¡Rosa no para, pero separa	30
Un nuevo cuento, más trucos	31
Conversar acerca de lo leído	33
Quien busca encuentra	36
Fábrica de objetos mágicos	37
Un personaje muy conocido	38
El propio cuento de engaños	40
Rosa explora nuevos textos	44
Fábrica de adivinanzas	47
Revisar lo trabajado	48
Teclados y pantallas. ¿Un solo gato con botas?	54



CIENCIAS NATURALES

¿De qué hablamos cuando hablamos del "cielo"?....	58
Entonces... ¿qué es el cielo?	61
Experiencias del cielo	65
Mañic, el dueño de los ñandúes	67
Los colores que vemos en el cielo	69
Los cuerpos que vemos en el cielo	73
Cuerpos celestes: ¿de día o de noche?.....	74
El Sol y sus movimientos en el cielo	77
La Luna y sus "formas"	78
Estrellas en la noche	80
Cuaderno de recuerdos	82
Teclados y pantallas. Navegantes espaciales	83



CIENCIAS SOCIALES

Los juegos y juguetes del pasado y el presente.....	86
Los juegos y juguetes de 2 ^{do} y 3 ^{ero}	87
Jugar en la plaza, en el patio y la vereda	88
Jugar en tiempos pasados	89
Juguetes en imágenes	90
Historias sobre infancias	92
La historia de los juegos	94
Historias de fabricantes de juguetes	97
Los nombres de los juguetes	98
La fabricación artesanal de juguetes	99
A modo de cierre	101
Recuerdos del recorrido	103
Pantallas y teclados. Juguetes en primera persona	104



MATEMÁTICA

Recorrido 4: Sobre figuras geométricas	109
Teclados y pantallas. Para jugar y crear con figuras geométricas	118
Recorrido 5: Sobre números, sumas y restas.....	121
Recorrido 6: Sobre multiplicaciones	139
Para el álbum de recuerdos	151



ACTIVIDADES



RECOMENDACIÓN



EXPLICACIÓN



INFORMACIÓN



VOLVER
AL ÍNDICE





QUERIDAS Y QUERIDOS ESTUDIANTES

Durante un extenso período hemos vivido una situación inédita e inesperada en el mundo, que nos planteó -y nos sigue planteando- nuevos desafíos. Sin dejar de cuidarnos colectivamente, en cada aula, escuela y comunidad, en 2021 pudimos retomar la enseñanza y los aprendizajes en el espacio escolar.

El pasado 2020 nos dejó variedad de experiencias y reflexiones sobre nuestra vida cotidiana; con cambios que impactaron en la organización de las rutinas familiares. La escuela tomó el enorme compromiso de acomodarse al impacto de estos cambios, y entonces toda la comunidad educativa asumió la responsabilidad de sostener el vínculo pedagógico que permitió acompañar las trayectorias escolares de las chicas y los chicos ante la suspensión de la presencialidad. El esfuerzo compartido entre la escuela y las familias fue el sostén fundamental para seguir educando.

El escenario de un regreso seguro a las aulas demandó un trabajo de equipo en cada escuela. Fue una oportunidad para fortalecer las estrategias necesarias para enseñar en una escuela diversa y heterogénea, asegurando la justicia educativa para nuestras y nuestros estudiantes.

En la Argentina, el Estado implementó acciones concretas para mitigar el impacto de la crisis epidemiológica y asumió el indelegable compromiso de asegurar el derecho a la educación para todas y todos. En este marco, asumimos la responsabilidad de fortalecer la enseñanza de los contenidos priorizados para la Unidad temporal 2020-2021, recuperando lo enseñado, reponiendo lo necesario y promoviendo la intensificación curricular requerida.

En este marco, la Subsecretaría de gestión Educativa y Calidad del Ministerio de Educación, por intermedio de la Dirección Nacional de Enseñanza Primaria, ha desarrollado la serie de cuadernos *Reencuentros*, para seguir acompañándolas y acompañándolos en una escuela distinta de la que hemos conocido, que es la que nos tocó habitar.

Con estos materiales, enmarcados en una política cuyo objetivo es acompañar la enseñanza en pos de garantizar el derecho y la igualdad educativa, esperamos colaborar en el desarrollo de nuevas propuestas pedagógicas que contemplen distintos escenarios para seguir enseñando y aprendiendo.

¡Todas y todos en la escuela!

Jaime Perczyk
Ministro de Educación de la Nación



ESTIMADAS CHICAS Y ESTIMADOS CHICOS DE PRIMARIA, CON SUS FAMILIAS:

Durante este año escolar se han ido reencontrando con maestras y maestros, compañeros y compañeras. La escuela, gustosa, ha abierto sus puertas con todos los cuidados necesarios para que esos reencuentros se den de la mejor manera posible.

En los meses transcurridos, ya han aprendido muchas cosas de la mano de sus maestras y maestros, y en la construcción compartida de conocimientos con otras y otros. Seguro que se han hecho muchas preguntas acerca del mundo natural y social, sobre el lenguaje y sobre la matemática. Todos esos y otros mundos del conocimiento se ponen a disposición en la escuela, para ser explorados e interrogados, para construir algunas certezas y para avanzar en los modos de preguntarse, de escuchar y hablar, de leer y escribir, de pensar y hacer.

Para acompañarlas y acompañarlos, hacemos llegar a todas las escuelas primarias los cuadernos 2 de la serie Reencuentros, que se suman a las actividades que cada maestra o maestro les propone.

Al igual que en los cuadernos Reencuentros 1, se encontrarán con temas de las diferentes áreas: Lengua/ Prácticas del Lenguaje, Matemática, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales. Allí encontrarán cuentos, poemas, noticias, mapas, gráficos, fotografías, entre otros muchos recursos, para que puedan plantearse importantes preguntas, obtener información y disfrutarla. A cada paso, las consignas de trabajo les propondrán modos de aprender: algunas son para resolver de manera individual; otras, para pensar colectivamente o en pequeños grupos. Y también se encontrarán con propuestas para poner en juego con teclados y pantallas, de modo de seguir profundizando lo aprendido.

Recuerden que es conveniente ir avanzando con constancia, volver a lo que ya hicieron, preguntar todo lo que necesiten y compartir lo que fueron pensando.

Les deseamos más y mejores experiencias de aprendizaje. ¡A seguir cuidándonos y a seguir aprendiendo!

Las autoras y los autores

¡Hola, chicas y chicos!

En este segundo cuaderno les proponemos continuar con el álbum de recuerdos que empezaron en el primer cuaderno de este año. ¿Se acuerdan?

Ustedes habían escrito sobre sus gustos, sus deseos, cómo se cuidaban para no enfermarse en esta pandemia, en qué cambiaron desde el año pasado a éste...

El álbum de recuerdos no es algo para completar y cerrar sino un lugar para guardar aquello que es importante para volver a ver, revisar, compartir y comentar. Es por eso que las y los invitamos a seguir armando el álbum pero, en esta oportunidad, la propuesta es que revisiten y registren algunas actividades que los ayudaron a aprender Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Matemática y Lengua/Prácticas del Lenguaje.

Al final de las páginas de cada área encontrarán propuestas destinadas al álbum que podrán ir realizando en el momento que su maestra o su maestro se los indique. ¡Y por supuesto pueden agregar otras actividades o conclusiones que les parezca importante guardar allí!

¡A seguir guardando recuerdos; esperamos que sigan armando bonitos álbumes!

Las autoras y los autores





**LENGUA /
PRÁCTICAS
DEL LENGUAJE**

Los engaños en los cuentos

Van a conocer una detective muy particular.



Esta es la tarjeta de presentación de una famosa detective que descubre todos los engaños que hay en los cuentos.

Al igual que Rosa A. Verigua las y los invitamos a transformarse en detectives.

A lo largo de estas páginas van a leer tres cuentos y deberán prestar mucha atención para descubrir todos los engaños.

Para empezar, produzcan su tarjeta de presentación indicando las características que hace que sean buenas o buenos detectives.

Ahora que están listas y listos, la maestra o el maestro les lee el primer cuento.

Juan y los frijoles mágicos

Había una vez una mujer viuda que tenía un solo hijo. El niño se llamaba Juan y era muy bueno. Vivían en una humilde casita en el campo y eran tan pobres, que tenían como único bien una cabra.

Un día la pobre mujer enfermó y no pudo trabajar en la huerta, cuidar su casa, ni alimentar la cabra. Pasaban los días y la comida se iba acabando.

Una noche la madre llamó a su hijo y le pidió:

–Juan, ve al mercado a vender la cabra. Si la vendes bien, te darán por ella víveres y semillas para que podamos alimentarnos.

A la mañana siguiente, al salir el sol, Juan partió con la cabra rumbo al pueblo.

En el camino se encontró con un viejito que le preguntó a dónde se dirigía.

–Voy a vender esta cabra, para que mi madre enferma y yo podamos alimentarnos.

El anciano le propuso:

–Te daré a cambio de la cabra estas semillas. No hay mejores en todo el mundo. Siémbrales e inmediatamente crecerá la planta de frijoles más grande que hayas visto. Juan entregó la cabra al viejecito y puso los frijoles en sus bolsillos.

Al regresar a la casa, la madre lo recibió sorprendida, pues Juan había partido hacía menos de una hora.

–¿Qué ha ocurrido? ¿Por qué regresas tan pronto? ¿Y nuestra cabra? –preguntó ansiosamente.

–La he cambiado por estas semillas maravillosas. ¡Son las mejores semillas del mundo entero!

La mujer enfurecida las arrojó por la ventana y exclamó:



–¡Ay, pobre de mí, qué hijo tan bobo tengo!

Juan, triste y con el estómago apretado por el hambre, se acostó a dormir. Por la mañana el muchachito se asomó a la ventana y quedó boquiabierto. Allí, donde habían caído los frijoles se alzaba una planta grande, robusta, altísima. Tan alta que no llegaba a divisarse dónde acababa.

Sin pensar en lo que hacía, Juan trepó por la planta. Subía, subía y subía, cada vez más alto, cada vez más lejos de su casa que ahora se veía como un puntito pequeño sobre la tierra. Cansado, se detuvo un instante a tomar aire y vio que se encontraba en un país muy distinto al suyo.

Encontró entonces a una viejita sentada en una piedra.

–Juan, hace tiempo que te espero. ¿No sabes que tu padre era un hombre rico y que un malvado ogro le robó toda su fortuna? Sobre esa colina se alza su castillo. Ve y recupera lo que te pertenece –le dijo la viejita.

El muchacho llegó al castillo y llamó a la puerta. Una enorme mujer abrió y le preguntó:

–¿Qué haces aquí? ¿No sabes que este es el castillo de un feroz ogro que come niños? Es mejor que huyas cuanto antes.

Pero Juan no quería irse con las manos vacías. Decidió hablarle amablemente:

–¿Podría darme algo de comer? Hace días que no pruebo bocado.

La esposa del ogro se apiadó del pequeño y lo dejó pasar.

–Te prepararé una rica sopa, pero apura el trago y vete enseguida, antes de que regrese mi marido.

Mientras Juan bebía empezaron a oírse unos golpes inquietantes:

¡Pum! ¡Pum! ¡Pum!

Eran los ruidosos pasos del temible ogro, que se oían cada vez más cerca del castillo. La mujer escondió a Juan dentro del tazón de sopa.



El ogro se sentó a la mesa esperando a que su esposa le sirviera el almuerzo. Era un hombre enorme, barbudo y con una gran nariz. Con su olfato de gigante empezó a husmear el aire...

–Mmmmm. Huelo carne humana... ¿Tienes alguna sorpresa para mí?

–No, mi amor, debe ser el olor que quedó del pequeño que cenaste anoche. Hoy he asado un cordero entero para ti.

El ogro comió y bebió con ganas. Y para entretenerse contó las monedas de oro que le había robado al padre de Juan. Como las monedas eran cientos y cientos, se quedó dormido. Roncaba tan pero tan fuerte, que el castillo se estremecía.

Entonces Juan salió de su escondite, recogió todas las monedas y corrió, corrió y corrió con todas sus fuerzas hasta llegar al borde de la planta de frijoles.

Al llegar a la mitad de su camino tuvo que agarrarse fuerte, porque la planta empezó a sacudirse. Era el ogro que se había despertado y lo perseguía. Juan se deslizó rápidamente hasta el pie de la planta y puso sus pies en el suelo.

Entonces la viejecita, que veía todo desde arriba, hizo un pase con su varita mágica y la planta desapareció.

El ogro quedó en el aire, y sin tener de dónde sujetarse, cayó a la tierra estrepitosamente. Dejó un pozo enorme y profundo, y nunca más volvió a saberse de él.

Juan, feliz con su dinero, regresó cantando y riendo a su casa. Allí lo esperaba su madre muy preocupada. El muchacho le contó su aventura con el ogro y le dio la bolsa con la herencia de su padre. A partir de ese momento, nunca más les faltó nada. Y la madre del muchacho decía a quien quisiera escucharla: “¡Ay,...!. Dichosa de mí, qué hijo tan listo tengo!”.

ADAPTACIÓN DE UN CUENTO TRADICIONAL INGLÉS.

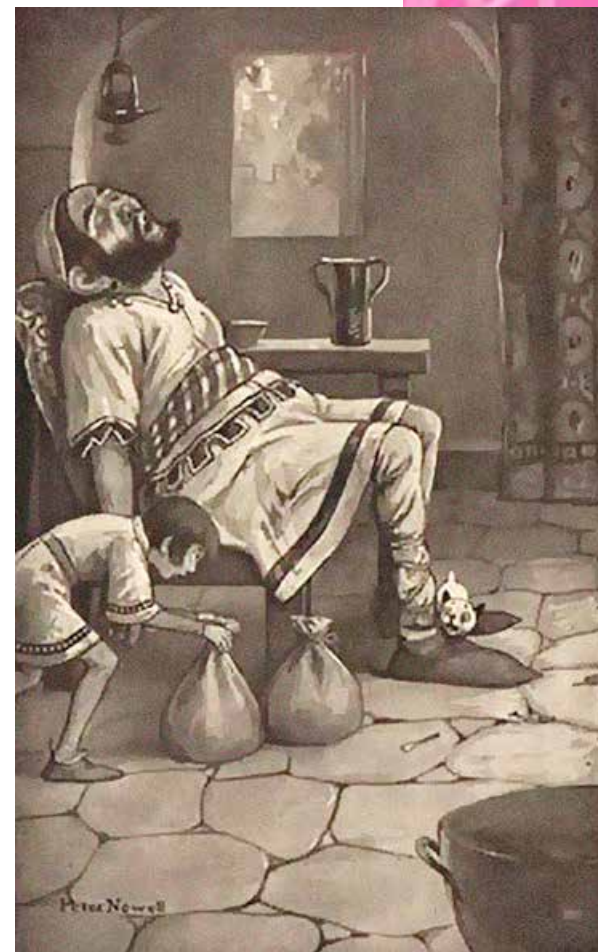
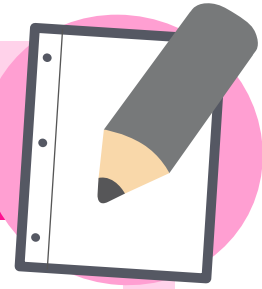


Ilustración de Peter Newell, 1907.

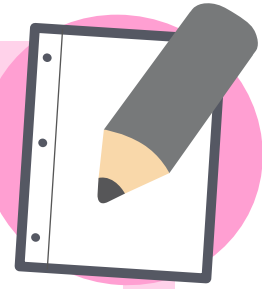
Conversar acerca de lo leído



- ¿Qué le dice la mamá a Juan cuando regresa de vender la cabra?
Localícenlo en el texto.
- La mamá cree que engañaron a su hijo, ¿fue realmente un engaño?
- Al final del cuento, la mamá cambia su opinión sobre Juan, ¿a qué se debe ese cambio?
- Juan se encuentra con un viejito y con una viejita, ¿cuándo se encuentra con cada uno?, ¿qué sucede en cada encuentro?
- ¿Por qué creen que la ogresa trata bien a Juan? ¿Todas y todos opinan lo mismo?
- La ogresa engaña a su marido, ¿cuándo lo hace?, ¿para qué lo engaña?, ¿qué le dice?
- Hay chicas y chicos que dicen que Juan logró vengarse del ogro, ¿ustedes qué creen?, ¿qué le había hecho el ogro a Juan?



Quien busca encuentra



Cuando Rosa A. Verigua lee algún cuento, completa en su libreta los engaños que encuentra.

Esta es la ficha que Rosa comenzó a escribir sobre el cuento “Juan y los frijoles mágicos”.

— Lean la información que escribió Rosa A. Verigua. Luego copien la ficha y dicten a la maestra o el maestro la información faltante.

FICHA DE ENGAÑO

NOMBRE DEL CUENTO: JUAN Y LOS FRIJOLES MÁGICOS

ENGAÑADORA O ENGAÑADOR: LA ESPOSA DEL OGRO

ENGAÑADA O ENGAÑADO: EL OGRO

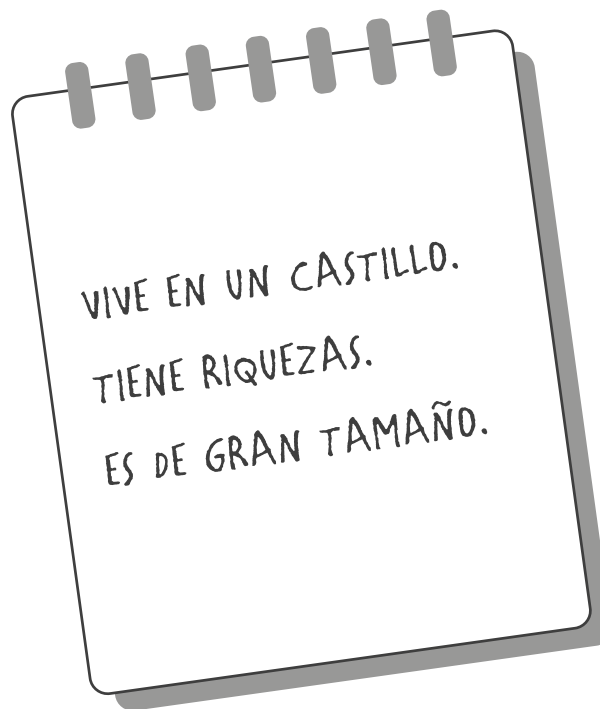
¿QUÉ LE HACE CREER?

— Conversen sobre lo escrito: ¿se entiende el engaño?, ¿falta o sobra alguna información importante?



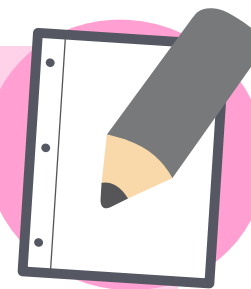
Pistas para detectives

— Esta es una página del cuaderno de investigación de Rosa A. Verigua. Léanla e indiquen a qué personaje corresponde la anotación:



— ¿Todas y todos respondieron lo mismo? ¿Esta descripción corresponde a un solo personaje o puede ser de más de uno?

— Escriban en sus cuadernos dos pistas más para que no queden dudas acerca de qué personaje se trata.



¿Cómo son los personajes?

El ogro

- Ubiquen en el texto cómo se describe al ogro. Pueden subrayarlo o copiarlo en el cuaderno.
- ¿Todos marcaron la misma parte?
- ¿Qué otras cosas podrían decir acerca de cómo es el ogro y qué hace?

Juan

- Escriban en el cuaderno cómo es Juan, el protagonista del cuento. Algunas ayudas para hacerlo: pueden pensar cómo, dónde y con quién vive Juan; cómo es su personalidad; qué le gusta hacer...

Ahora sí, ¡a escribir!

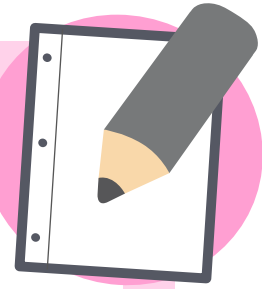
¿Quién habla?

En el cuento “Juan y los frijoles mágicos” pueden encontrar muchos diálogos, es decir, fragmentos en que los personajes tienen la palabra.

Por ejemplo:

– *Juan, ve al mercado a vender la cabra. Si la vendes bien, te darán por ella víveres y semillas para que podamos alimentarnos.*

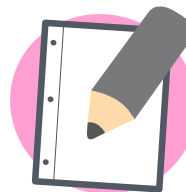
- entre todos y todas. ¿Qué personaje habla en este fragmento?
¿A quién le habla?
- Localicen en el cuento todos los diálogos. ¿Quién habla en cada caso?
¿A quién le habla?



Para saber más

...en los cuentos se utiliza la **raya de diálogo (-)** para indicar que comienza a hablar un personaje.





Para leer en parejas

- Elijan uno de los diálogos del cuento y practíquelo en parejas. Pueden ponerle una voz especial al personaje que eligieron y usar diferentes tonos al leer.
- Compartan la lectura del diálogo elegido con las compañeras y compañeros del grado.

¿Qué dicen?

- Miren la siguiente ilustración del cuento y escriban, junto a un compañero o compañera, un diálogo entre el ogro y su esposa.



¡No olviden usar la raya de diálogo cada vez que habla un personaje!



Project Gutenberg



Mirar las palabras



Una detective que descubre muchas cosas

Rosa A. Verigua va de cuento en cuento investigando los engaños. Sin embargo, un día descubrió algo muy particular en su propio nombre y decidió investigar. Había recibido un mensaje que decía:

Señora Rosa, ya conseguimos la rosa china que nos encargó. Puede pasar a retirarla de 15 a 18 hs.

Como buena detective, Rosa comenzó a investigar: leyó libros y buscó en la computadora, le preguntó a un amigo, llamó a su antigua maestra y comprendió:

- En el título del cuento que leyeron hay un sustantivo propio. ¿Cuál? ¿Está escrito con mayúscula?

- Lean el siguiente ejemplo:

La detective compró rosas chinas.

Rosa compró rosas chinas.

Los nombres de personas o lugares son sustantivos propios y siempre se escriben con mayúscula.



Al decir “la detective” podemos estar hablando de cualquier detective. Sin embargo, al decir “Rosa” sabemos que se trata de nuestra amiga detective Rosa A. Verigua.



- Copien las oraciones en el cuaderno y cambien las palabras en color por un sustantivo propio. ¡No olviden colocar las mayúsculas!

El niño subió hasta la casa del ogro.

Mi compañero está sentado muy lejos de mí.

Mi amiga vendrá pronto a mi casa.

Detectives Mayúsculos

- Decidan en qué casos se debe usar mayúscula y en cuáles no. Luego copien las oraciones y complétenlas en el cuaderno.



Rosa

rosa

Tengo una hermosa planta de amarillas.
En este cuaderno conocimos a, la detective.

Dolores

dolores

El abuelo de Martín tiene en las piernas y en los brazos.
Su hija lo acompañó al hospital.

León

león

El nombre de mi gato es

Se llevaron a la selva al último
del zoológico.



Más cuentos especiales para detectives

Rosa A. Verigua recibió una carta donde le sugerían un nuevo cuento para descubrir engaños. Le dijeron que prestara mucha atención porque hay varios.

- Lean el cuento y conviértanse en detectives.

El gato con botas

Antes de morir, un pobre molinero llamó a sus tres hijos para dejarles sus bienes. Al hijo mayor le tocó el molino; al segundo, el asno, y al más pequeño, solo le correspondió el gato.

El hijo menor se quejaba de su mala suerte:

-Mis hermanos -decía- podrán ganarse la vida; en cambio, yo solo podré comer el gato y hacer unos mitones con su piel.

El gato, que entendía sus palabras, le dijo con aire serio:

-No se aflija, mi amo, si usted me da un morral y un par de botas, verá que su herencia no es tan poca cosa.

Sin muchas esperanzas el amo cumplió el pedido.

El gato se calzó rápidamente las botas, se echó el morral al hombro, y se dirigió hacia un prado en donde había muchos conejos. Puso zanahorias y hierbas dentro del bolso y se tendió en el suelo como si estuviese muerto. Apenas se recostó, un distraído conejito entró en la bolsa. El gato tiró enseguida de los cordones que cerraban el morral para atraparlo.

El gato se dirigió entonces hacia el palacio del rey y pidió verlo. Lo hicieron pasar a los aposentos reales y, después de hacer una gran reverencia, le dijo:



Raphael Tuck & Sons Postal, 1910.



–Majestad, he aquí un conejo que envía de regalo el señor marqués de Carabás (ese fue el nombre que se le ocurrió dar a su amo).

–Dile a tu amo que se lo agradezco –contestó el rey.

Durante dos o tres meses, el gato continuó llevando al rey las piezas que cazaba; siempre de parte del marqués de Carabás.

Un día se enteró de que el rey iba a salir de paseo por la orilla del río con su hija, la princesa más hermosa del mundo, y le dijo a su amo:

–Si sigue mi consejo, podrá hacer fortuna; tiene que bañarse en el río en el lugar que yo le indique y luego déjeme hacer a mí. Pero recuerde algo: desde ahora usted es el marqués de Carabás, ya no es el hijo de un pobre molinero.

El hijo del molinero hizo lo que su gato le aconsejaba.

Mientras se bañaba, pasó por allí el rey. El gato se puso a gritar:

–¡SOCORRO! ¡Se ahoga el marqués de Carabás!

Al oír los gritos, el rey se asomó y, reconociendo al gato, ordenó que fueran enseguida en auxilio del marqués.

Mientras sacaban del río al marqués, el gato le dijo al rey que, mientras se bañaba su amo, unos ladrones se habían llevado sus ropas. Pero la verdad era que el pícaro las había escondido. Al instante, el rey ordenó que fueran a buscar uno de sus trajes para el señor marqués de Carabás. Al verlo así vestido, la hija del rey lo encontró de su agrado. Y así fue que, en cuanto el marqués de Carabás le dirigió dos o tres miradas, ella se enamoró locamente de él. El rey quiso que subiera a la carroza y que los acompañara en su paseo.

El gato, encantado al ver que su plan empezaba a dar resultado, se adelantó a ellos y, cuando encontró a unos campesinos que segaban un campo, les dijo:

–¡Eh, oigan, si no le dicen al rey que este campo pertenece al señor marqués de Carabás, los haré picadillo de carne!

Al pasar por allí, el rey preguntó de quién era ese hermoso campo.



–Estos campos pertenecen al señor marqués de Carabás –respondieron todos a la vez, pues la amenaza del gato los había asustado.

–Tiene usted una hermosa tierra –le dijo el rey al marqués de Carabás.

Mientras tanto, el gato, que seguía yendo adelante, se encontró con un grandioso castillo, cuyo dueño era un temible ogro, el más rico de todo el país, ya que aquellas tierras le pertenecían. El gato, que por supuesto se había informado acerca de aquel ogro y de lo que sabía hacer, pidió hablarle para presentarle sus respetos.

–Me han asegurado –comentó el gato– que usted tiene la habilidad de convertirse en cualquier clase de animal, que puede, por ejemplo, transformarse en león o en elefante.

–Es cierto –contestó el ogro bruscamente–, y para demostrarlo me verás convertido en un león.

El gato se asustó mucho al encontrarse, de pronto, delante de un león y se trepó al alero del tejado.

–También me han asegurado –dijo el gato– usted es capaz de convertirse en un animal de pequeño tamaño, como una rata o un ratón, aunque debo confesarle que esto me parece imposible.

–¿Imposible? –replicó el ogro–. ¡Ya lo verás!

Y mientras decía esto, se transformó en un ratón. El gato, en cuanto lo vio, se arrojó sobre él y se lo comió.

Mientras tanto, la carroza del rey había llegado al hermoso castillo. El gato corrió a su encuentro y lo saludó:

–Majestad, sea bienvenido al castillo del marqués de Carabás.

–¡Pero bueno, señor marqués! –exclamó el rey–. ¿Este castillo también le pertenece? ¡Qué belleza!

El rey, encantado de las buenas cualidades del señor Marqués de Carabás, consultó con su hija y dijo:



–Solo depende de usted, señor Marqués, aceptar la mano de mi hija.

El marqués, haciendo grandes reverencias, aceptó el honor y ese mismo día se casó con la princesa.

El gato se convirtió en un gran señor y ya no corrió detrás de los conejos más que por diversión.

ADAPTACIÓN DE UN CUENTO DE CHARLES PERRAULT.



ClipArtPlace.com

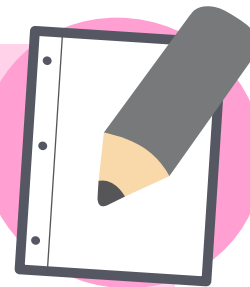




Conversar acerca de lo leído

- ¿Por qué el 3^{er} hijo del molinero siente que tuvo mala suerte con su parte de la herencia? ¿Ustedes están de acuerdo?
- Localicen en el texto qué le pide el gato a su amo. ¿Para qué utiliza el gato cada objeto?
- Discutan entre todas y todos: ¿quién es el marqués de Carabás?
- El gato realiza varios engaños en este cuento. ¿Cuáles son? ¿Ustedes creen que engaña a su amo? ¿Por qué?
- ¿El amo del gato engaña a alguien en el cuento? Justifiquen su respuesta.





La herencia del pobre molinero

- ¿Cuál fue la herencia que dejó el pobre molinero a sus hijos? Escribanlo en el cuaderno.
- ¿Para qué podría servir cada parte de la herencia? Lean las distintas posibilidades y decidan cuáles son correctas.

Con el molino, el primer hijo podría cobijarse de la lluvia.

Con el molino, el primer hijo podría moler la harina para hacer pan.

Con el molino, el primer hijo podría ahuyentar a las aves.

Con el asno, el segundo hijo podría conseguir grandes fortunas.

Con el asno, el segundo hijo podría tener comida para tres o cuatro días.

Con el asno, el segundo hijo podría transportar alimentos, hierbas y maderas para ganarse la vida.

Con el gato, el tercer hijo podría comer su carne y realizar guantes con su pelaje.

Con el gato, el tercer hijo podría engañar al Rey, conseguir un castillo y desposar a la Princesa.

Con el gato, el tercer hijo podría tener un fiel compañero de aventuras.

- Compartan sus respuestas.
- ¿Todas y todos eligieron las mismas?



Los engaños del gato

El gato sabe que el ogro puede convertirse en un animal.

- ¿En qué animales pide el gato al ogro que se convierta?
- ¿Por qué creen que los elige? Escriban la respuesta en el cuaderno.
- ¿Con qué otros animales creen que el gato podría haber realizado el engaño? Escriban al menos tres parejas de animales.
- Compartan sus respuestas.

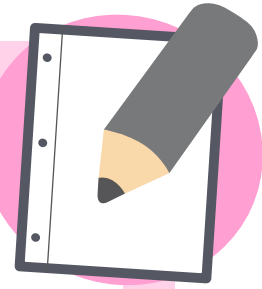
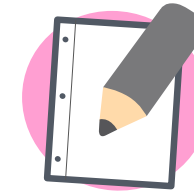


Ilustración de Gustave Dore.

¿Cómo son los personajes?



— El gato de este cuento es un personaje muy particular. ¿Cuáles de las siguientes características les parece que lo describen? Cópíenlas en el cuaderno.

TÍMIDO

ASTUTO

VELOZ

INTELIGENTE

FIEL

DORMILÓN

SENSIBLE

— Conversen. ¿Por qué eligieron cada una de las características? ¿Todas y todos eligieron las mismas?

— Entre todas y todos, díctenle a la maestra o maestro una caracterización del gato del cuento. Pueden usar las características que eligieron pero deben explicar por qué les parece que es de esa manera. Además, pueden agregar qué cosas hace, con quién vive, etc.

El texto podría comenzar de la siguiente manera:

El gato con botas es un fiel compañero que se queda al lado de su amo cuando muere su padre.



Quien busca encuentra



- Tal como lo hace Rosa A. Verigua, completen la ficha de engaños del cuento “El gato con botas”.

ATENCIÓN: en este cuento hay varios engaños. Conversen sobre cuáles son y luego elijan dos y completen en sus cuadernos una ficha como la siguiente, para cada uno.

FICHA DE ENGAÑO

NOMBRE DEL CUENTO:

ENGAÑADORA O ENGAÑADOR:

ENGAÑADA O ENGAÑADO:

¿QUÉ LE HACE CREER?:

- Compartan lo que escribieron.
- Conversen sobre lo escrito. ¿Se entiende el engaño? ¿Falta o sobra alguna información importante?



¿Qué ocurre aquí?

- Escriban en el cuaderno un posible diálogo entre el gato y el rey en esta escena del cuento.



Anónimo

Gato con botas

¡Recuerden utilizar la raya de diálogo!



Mirar las palabras



Rosa A. Verigua recibió el siguiente mensaje de su amiga Inés Cucha. La detective le había encargado a Inés el cuidado de su perro Ladrado.

¡No lo cuido más! Vos sabés que te quiero mucho, pero tu perro no para de ladrar.

Algo le llamó la atención a Rosa y decidió comenzar una investigación.

PERO y PERRO son palabras que tienen significados muy distintos pero se escriben con las mismas letras. Solo que una lleva una sola R y la otra dos. ¿Por qué pasa eso?

Rosa se dio cuenta de que lo mismo pasa con CARO y CARRO, CERO y CERRO, con CARETA y CARRETA.

- Mirando las palabras que descubrió Rosa, discutan entre todas y todos: ¿por qué algunas se escriben con **r** y otras con **rr**?
- Al teclado de la computadora le falta la tecla r. Completen las r que faltan.

Fiesta de disf.....aces

Lau.....a es peli.....oja y se peina con t.....enzas.

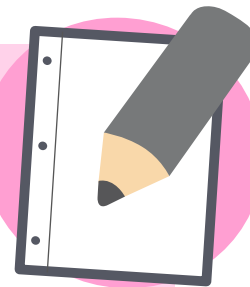
En.....ique tiene ba.....ba, pelo en.....ulado y muchas veces usa be.....mudas.

Un día, sus amigos hicie.....on una fiesta de disf.....aces. Lau.....a

y En.....ique se pusie.....on ca.....etas y pelucas.

Sus amigosita yaúl no loseconocie.....on. El pe.....o de la casa tampoco y casi los mue.....de.





Para pensar de a dos

- Rosa A. Verigua se quedó analizando el relato y encontró 2 palabras que llevan dos **r**. ¿Las pueden encontrar? Escribanlas en sus cuadernos.
- Otras palabras del relato también llamaron la atención de Rosa porque llevan una sola **r** pero igual se pronuncia fuerte. ¿Las pueden encontrar? Son 8.

Escribanlas en sus cuadernos.

- De esas 8 palabras algunas tienen la **R** en el inicio. ¿Cuáles son?
- Piensen entre todas y todos una conclusión: ¿Cuándo se usa **r** y cuándo **rr**?
- Algunas preguntas para pensar:
 - ¿Siempre se escribe **rr** cuando se pronuncia con un sonido fuerte?
 - ¿Hay palabras que comienzan con **rr**?
 - ¿Hay palabras que terminan con **rr**?
 - ¿Cuándo va una sola **r** y cuándo van dos **r**?
- Díctenle sus conclusiones a la maestra o el maestro.



Rosa no para, pero separa

Rosa A. Verigua encontró la siguiente lista de personajes del cuento “El gato con botas” escrita en el cuaderno de su hijo:

- elgato
- elmarqués
- laprincesa
- elmolinero

Esta escritura tiene un problema que Rosa. A. Verigua descubrió con su lupa. ¡No están separadas las palabras!

- Escriban la lista correctamente.

LA, EL, LAS y LOS son artículos y van separados del sustantivo.
Por ejemplo: EL REY – LA PRINCESA.



- Conversen con una compañera o compañero y escriban en el cuaderno un sustantivo que acompañe a cada artículo:

LA

EL

LAS

LOS

- ¿Se les ocurren palabras que empiecen con LA, EL, LAS o LOS? Escribanlas en el cuaderno.

- Compartan entre todos los ejemplos que pensaron. Pueden ponerlos en un cartel del aula para utilizarlos cuando tengan alguna duda.

Hay palabras que empiezan con LA, EL, LAS y LOS pero no hay que confundirlas con los artículos.
Por ejemplo, LÁMINA O ELEFANTE.



Un nuevo cuento, más trucos

Rosa A. Verigua adora visitar librerías y bibliotecas. En una de sus visitas a la Biblioteca “Dr. Leo Mucho” descubrió un increíble libro: “Los engaños de Pedro Urdemales”. Rosa lo leyó emocionada de principio a fin y puso manos a la obra para descubrir los engaños.

Lean el siguiente cuento del libro que encontró Rosa A. Verigua.

Pedro Urdemales y la ollita mágica

Una vez Pedro Urdemales estaba cerca de un camino haciendo su comida en una olla que, calentada a un fuego vivo, hervía que era un primor.

Divisó a lo lejos que venía un caballero montado en un caballo y se le ocurrió jugarle una treta. Sacó rápidamente la olla de las brasas, apagó el fuego con sus pies y se la llevó a un lugar distante. La puso arriba de unas piedras en medio del camino por el que venía el caballero y, justo cuando este pasaba, golpeó con dos palitos la tapa de la olla como si fuese un tambor.

Repitiendo al compás del tamboreo dijo:

—Hierve, hierve, ollita hervidora, que no es para mañana, sino para ahora.



El caballero, sorprendido de una operación tan extraña, se detuvo y le preguntó:

—Dígame, compadre, ¿qué hace usted ahí sentado, golpeando con unos palitos la tapa de una olla?

—Estoy haciendo mi comidita —respondió Pedro Urdemales.

—¿Y cómo la hace sin tener fuego? —interrogó el caballero.

Pedro, levantando la tapa de la olla, repuso:

—Ya ve, señor, cómo hierve la comidita. Es una olla mágica que me dio mi madre. Para que hierva no hay más que llenarla de agua, poner todo lo que quiera comer, tamborilear en la tapa y decirle:



—Hierve, hierve, ollita hervidora, que no es para mañana, sino para ahora.

El caballero, que era avaro, pensó “Si tengo una olla mágica puedo llenarme de oro” y quiso comprársela. Le dijo:

—¿Por qué no me vende la ollita?

—No, esto no lo vendo. Es el único medio que tengo para vivir.

—Véndamela. A mi mujer la haría muy feliz tenerla. Ya no tendría que ir más al monte a buscar leña y cargarla, ni prender el fuego. Yo le voy a pagar el precio que usted me pida.

Pedro Urdemales, que quería sacar el máximo provecho de la situación, se hizo mucho de rogar, hasta que el caballero le ofreció mil pesos por ella y aceptó.

Cada cual siguió su camino. El caballero, que creyó que había hecho un gran negocio, llegó a su casa contento, le contó a su mujer y se dispuso a probar la ollita mágica. Le puso agua, unas verduras y un pedazo de carne, y le pegó a la tapa como si fuera un tambor mientras decía:

—Hierve, hierve, ollita hervidora, que no es para mañana, sino para ahora.



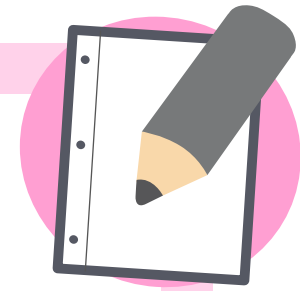
¡Pero la ollita seguía fría!

Pedro Urdemales, ya lejos, saboreaba la plata de su negocio.

Relato tradicional español llegado a América en el siglo XVII. Los personajes se adaptaron a pícaros del campo argentino, así como de Chile y Perú.



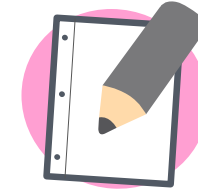
Conversar acerca de lo leído



- ¿Qué le vendió Pedro al caballero?
- Pedro dice que su olla es mágica. ¿De qué se trata esa magia? ¿A quién se lo dice? ¿Para qué lo hace?
- Pedro repite una frase cuando simula su engaño. ¿Cuál es esa frase? Localícela en el texto.
- ¿Para qué quiere la ollita el caballero?
- ¿Por qué piensan que el caballero cree el engaño de Pedro? ¿Todas y todos piensan lo mismo?
- Discutan entre todos y todas. en el cuento dice: "Pedro Urdemales, que quería sacar el máximo provecho de la situación, se hizo mucho de rogar". ¿A qué se hace referencia con esta expresión?
- Discutan entre ustedes: sabemos que Pedro engaña al caballero en este cuento. ¿Creen que en algún momento el caballero engaña o intenta engañar a Pedro? ¿Por qué?



¿Cómo son los personajes?



Pedro

- Pedro Urdemales es un personaje muy particular. ¿Cuáles de las siguientes características les parece que lo describen? Cópienlas en el cuaderno.

INTELIGENTE

AMABLE

CUIDADOSO

TRAMPOSO

RÁPIDO

TRABAJADOR

- Compartan lo que eligieron. ¿Todas y todos escribieron lo mismo?
- Expliquen por qué eligieron cada característica.
- ¿Se les ocurre alguna otra? Anótenla en el cuaderno.

El caballero

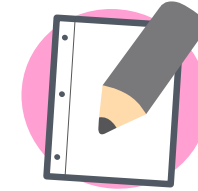
En el texto dice que el caballero era avaro. Relean ese fragmento del texto y conversen acerca del significado de esta palabra.

- ¿Por qué el caballero era avaro? ¿En qué puede verse su avaricia?
- ¿Qué otras características tiene este personaje? En parejas, escriban la lista. Luego, con su compañera o compañero, escriban una caracterización del caballero. Expliquen por qué les parece que es como es, qué hace y cómo lo hace.

Pueden volver a leer la descripción que escribieron entre todas y todos del gato con botas. Ahora sí, ¡a escribir!



¿Cómo lo explico?



En el cuento dice: “El caballero, que creyó hacer un gran negocio, llegó a su casa contento, le contó a su mujer y se dispuso a probar la ollita mágica”.

¿Qué le habrá explicado el caballero a su mujer? ¿Qué preguntas le habrá hecho ella?

- Escriban en el cuaderno el diálogo entre el caballero y su esposa.

¡Recuerden usar la **raya de diálogo**!



Pedro Urdemales tiene en su nombre una pista de lo que hace: Urde (piensa, prepara), Males (en este caso: trampas, engaños). ¡Es como mi nombre, yo que todo lo averiguo!



Quien busca encuentra

Tal como hace Rosa A. Verigua, completen la ficha de engaños del cuento "Pedro Urdemales y la ollita mágica".

FICHA DE ENGAÑO

NOMBRE DEL CUENTO:

ENGAÑADORA O ENGAÑADOR:

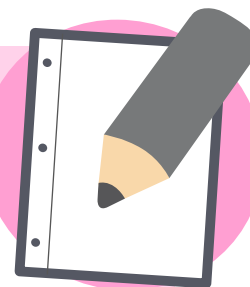
ENGAÑADA O ENGAÑADO:

¿QUÉ LE HACE CREER?:

- Compartan lo que escribieron.
- Conversen sobre lo escrito. ¿Se entiende el engaño? ¿Falta información importante o hay alguna que sobra?



Fábrica de objetos mágicos



Pedro Urdemales le hizo creer a un caballero que tenía una olla mágica que cocinaba la comida sin necesidad de fuego.

- Elijan otros objetos y piensen nuevos engaños al estilo de Pedro. Para inspirarse pueden mirar objetos de la escuela o de sus casas. Por ejemplo:

Una cama en la que solo se sueñan cosas lindas.

Un libro que permite a los lectores vivir las historias que cuenta.

- Escriban en el cuaderno tres posibles objetos mágicos.



Un personaje muy conocido

Lean el siguiente texto para conocer más acerca del famoso Pedro Urdemales.

Pedro Urdemales

Pedro Urdemales es un personaje folklórico de la tradición oral. Su origen está en las leyendas medievales españolas.

Aparición de Pedro Urdemales en América

La figura de Pedro Urdemales aparece en gran parte de Latinoamérica después de la conquista española y el personaje se vuelve conocido en muchos sectores rurales como el héroe pícaro.

Con su llegada a los distintos países de América, este pícaro toma diferentes nombres: Urdemalas, Pedro Ardemales, Pedro Malasartes, entre otros.

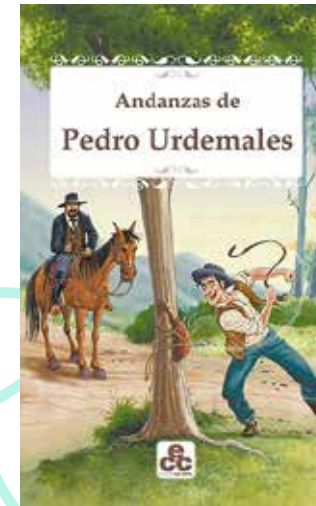
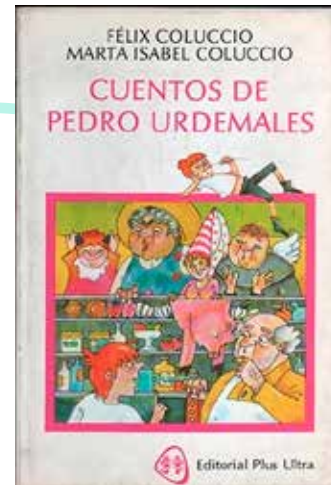
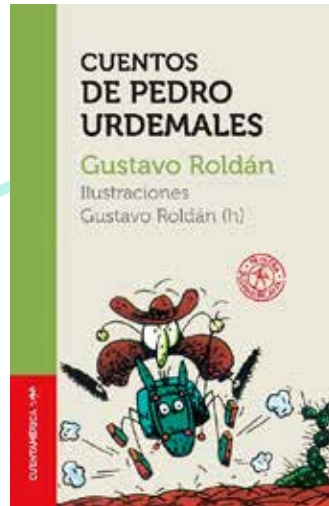
Las historias de Pedro Urdemales con sus distintas versiones se cuentan en muchos países: Argentina, Chile, Brasil, México, Colombia, Paraguay, Perú, Venezuela, Panamá, Ecuador, Guatemala, Puerto Rico, El Salvador...

Características del personaje

Pedro practica muchos oficios y domina muchas herramientas; el mundo entero está para su provecho pero nunca tiene nada, carece de amigos y familia. Conoce a todos, pero nadie lo reconoce. Es un estafador que vive de su ingenio. Es un «pícaro andante».

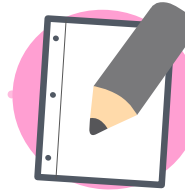


Visnezh / freepik.com



- Conversen sobre lo leído. Luego, respondan en sus cuadernos las siguientes preguntas localizando la información en el texto:

1. ¿Con qué otros nombres se conoce a Pedro Urdemales?
2. ¿En qué países de América se cuentan sus historias?
3. ¿Cuáles son las principales características de Pedro?
4. ¿Cuál fue el dato del texto que más les interesó o les llamó la atención?



El propio cuento de engaños



A lo largo de estas páginas leyeron cuentos y descubrieron muchos engaños. Son verdaderas y verdaderos detectives.

Les proponemos que usen todo lo que aprendieron para crear un nuevo y original **cuento de engaños**.

En todos los cuentos que leyeron, un personaje engaña a otros.

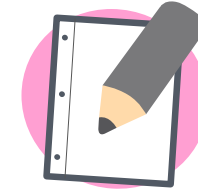
En “Juan y los frijoles mágicos” la esposa del terrible ogro lo engaña ocultándole la presencia de Juan.

En “El gato con botas” el astuto felino hace pasar a su amo por alguien que en realidad no es. También engaña al ogro haciéndole creer que le interesan sus maravillosos poderes.

En “Pedro Urdemales y la ollita mágica” el engañador hace creer a otro que un objeto es mágico.

Pueden usar alguna de estas ideas para pensar su cuento.





¿Cómo empezar a escribir?

- La propuesta es planificar el engaño que habrá en el cuento que van a escribir.

En pequeños grupos, completen el cuadro de engaños pensando quiénes serán los personajes y un engaño.

FICHA DE ENGAÑO

NOMBRE DEL CUENTO:

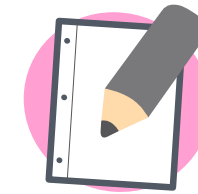
ENGAÑADORA O ENGAÑADOR:

ENGAÑADA O ENGAÑADO:

¿QUÉ LE HACE CREER?:

- Compartan las ideas de cada grupo. Luego elijan uno de los planes para desarrollar entre todas y todos.





Antes de comenzar el cuento

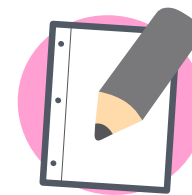
Acuerden entre todos

- ¿En qué lugar transcurrirá la historia?
- ¿Qué características tendrá cada personaje? ¿Cómo será, qué le gustará, qué lo enojará..?
- ¿Incluirán diálogos entre los personajes?

¡A escribir!

- Siguiendo todo lo que decidieron para su cuento de engaños, díctenle a la maestra o maestro el cuento. Es importante que se escuchen y decidan lo que quieren escribir y la mejor forma de hacerlo.
- Recuerden detenerse a releer lo que está escrito para saber si hay algo que corregir y pensar cómo seguir.





Revisar la producción

Una vez que hayan terminado la escritura (puede ser el mismo día o unos días después) es importante que releen y revisen el cuento.

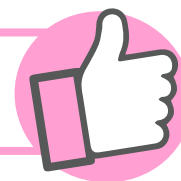
Algunas pistas para la revisión:

- Fíjense que no falte ninguna información importante.
- Observen si están ordenados los hechos.
- Si hay palabras que se repiten muchas veces de forma innecesaria, pueden pensar cómo reemplazarlas.
- Si pusieron diálogos, revisen que estén todas las rayas de diálogo.
- ¿Utilizaron puntos? ¿Les parece que están bien puestos en los lugares que decidieron ponerlos?
- ¿Todos los nombres de personajes y lugares están escritos con mayúscula en el inicio?

A contar y contar

- Pueden realizar tapas e ilustraciones para presentar el cuento.

¡A compartir el cuento con todas las personas que quieran!

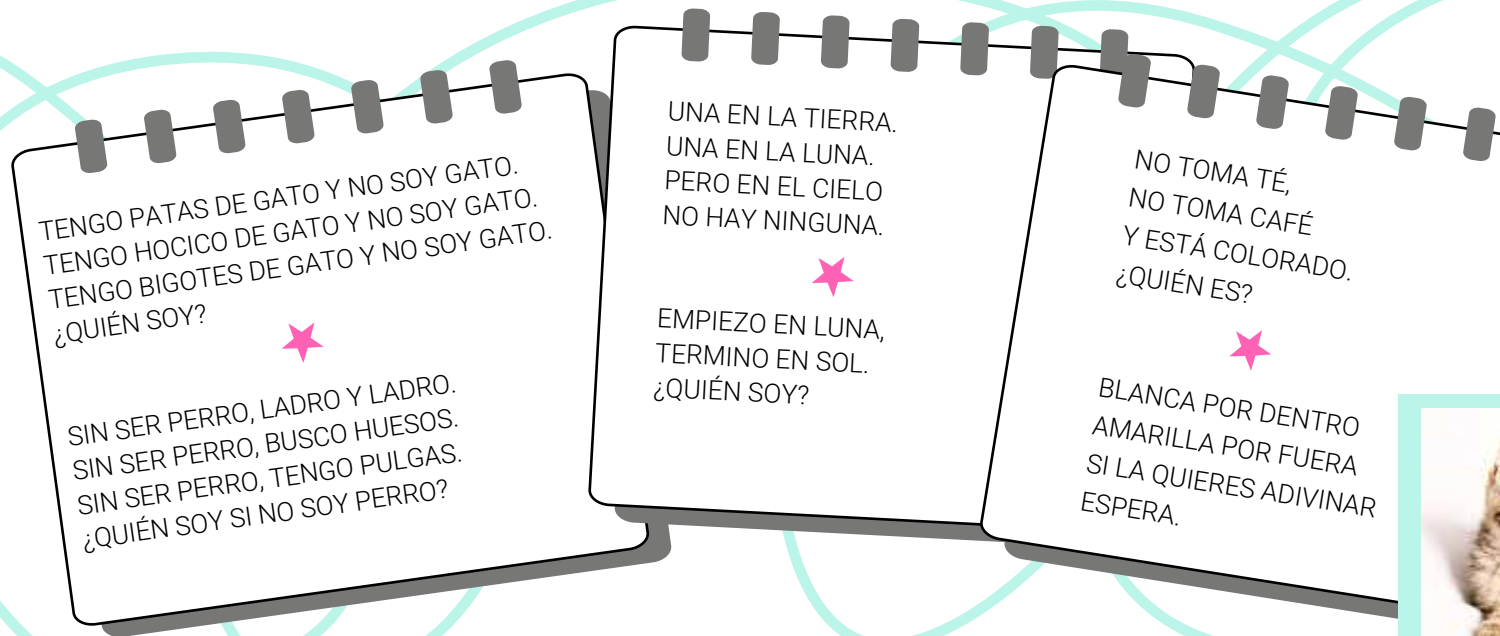


Rosa explora nuevos textos

Rosa A. Verigua descubrió un nuevo mundo fascinante: las adivinanzas. Además de descubrir los engaños en los cuentos, Rosa comenzó a leer y resolver distintas adivinanzas. ¡Gran trabajo para una detective!

Cada vez que alguna adivinanza le gusta mucho la escribe en su libreta.

- Lean las siguientes páginas de la libreta de Rosa.

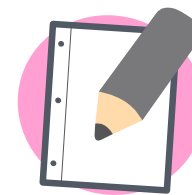


- ¿Pudieron descubrir alguna? Compartan las respuestas que pensaron.

Si no las descubrieron todas, no se preocupen porque en la página siguiente Rosa A.

Verigua les va a dar pistas para ayudarlas y ayudarlos.





¡Lo adiviné!

La detective Rosa propone algunas pistas para descubrir cada adivinanza.

Las adivinanzas de la primera página tienen trampita pero son muy fáciles. Pongan en orden las letras y tendrán las respuestas.



G A A T

G _ _ _

E R R P A

P _ _ _ _

Conversen

- ¿Por qué les parece que Rosa dice que las primeras adivinanzas son muy fáciles?

Aquí va una pista para las adivinanzas de la segunda página de la libreta, se refieren a letras del abecedario.



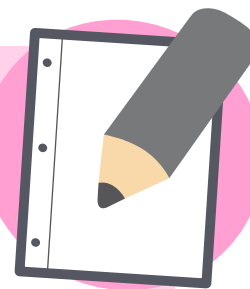
— ¿Descubrieron de qué letras se trata? Escriban las respuestas en el cuaderno.



En la tercera página las respuestas están escondidas entre las palabras. Los ayudo con la primera:

No **toma té**,
no toma café
y está colorado.
¿quién es?

— ¿Cuál es la fruta que se menciona en la segunda adivinanza? Escribanla en sus cuadernos.



Fábrica de adivinanzas

Las adivinanzas que escribió Rosa A. Verigua en su libreta tienen muchas pistas en su escritura para descubrirlas.

Las dos adivinanzas de la primera hoja usan el masculino y femenino de los animales.

Las dos adivinanzas de la segunda hoja dan pistas sobre la presencia de una letra en una palabra.

Las dos adivinanzas de la tercera hoja esconden entre sus palabras la respuesta.

— Elijan un tipo de adivinanza y, junto a una compañera o compañero, creen una nueva.

¡Si se animan, pueden inventar más de una!

¡A leer las adivinanzas e intentar resolverlas!



Revisar lo trabajado

En las páginas que siguen van a trabajar con todo lo que vimos en este segundo cuaderno.

Agenda de lectura

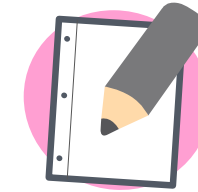
— Esta es la agenda de lectura de cuentos con engaños de Rosa A. Verigua. Localicen cuáles leyeron ustedes.

Juan y los frijoles mágicos	5/4
Caperucita Roja	15/4
El gato con botas	22/4
El pastorcito mentiroso	1/5
El traje nuevo del emperador	18/5
Pedro Urdemales y el árbol de plata	25/5
Pedro Urdemales y la ollita mágica	6/6
Pedro Urdemales y el gigante	17/6

— Conversen entre todos y todas. ¿Conocen otros cuentos de la lista? ¿Qué engaños tienen?



¿Quién lo dijo?



Lean las siguientes frases:

1. –¡SOCORRO! ¡Se ahoga el Marqués de Carabás!
2. –Te prepararé una rica sopa, pero apura el trago y vete enseguida, antes de que regrese mi marido.
3. –Dile a tu amo que se lo agradezco.
4. –Estoy haciendo mi comida.

– Escriban en el cuaderno. ¿A qué cuento pertenece cada una?

¿Quién habla? ¿A quién le habla?

– Vuelvan a los cuentos y localicen cada parte. ¿Es correcto lo que respondieron?

El diálogo entre Juan y su mamá

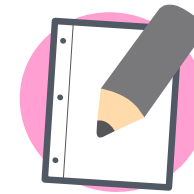
– Lean el cuento “Juan y los frijoles mágicos”. Pueden encontrarlo en el cuaderno Reencuentros para primer grado, II.

En la parte final dice: “Juan, feliz con su dinero, regresó cantando y riendo a su casa. Allí lo esperaba su madre muy preocupada. El muchacho le contó su aventura con el ogro...”

– Piensen y escriban un diálogo entre Juan y su mamá: ¿qué le habrá contado?

¡Recuerden usar las rayas de diálogo!





¡A revisar!

Claudio, un chico que trabajó, al igual que ustedes, con los “cuentos con engaños”, escribió una descripción del caballero.

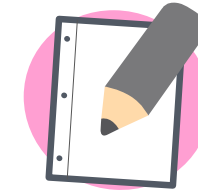
- Lean la descripción y revisen:
- ¿Claudio usó todas las mayúsculas?
- ¿Hay alguna palabra que tenga el artículo y el sustantivo juntos, sin separación?
- ¿Todas las palabras que llevan **r** están correctamente escritas?

El caballero es avaro, solo piensa en ganar dinero, por eso le cree todo a pedro urdemales.

También es mentirroso, no le dice la verdad a pedro. No quiere la ollita para que cocine lamujer, quiere ser rrico. Y también es un poco tonto porque cae en la trampa de pedro.

- Escriban el texto en sus cuadernos con todas las correcciones que realizaron.
- Compartan todas y todos las correcciones que hicieron en el texto.





Explicar la escritura

En este cuaderno trabajaron sobre el uso de la **r**.

- ¿Cómo le explicarías a otra chica o chico de la escuela cómo puede saber cuándo va **r** o **rr**.
- Escribí la explicación en tu cuaderno

Quiero recomendarlo

- Escriban en el cuaderno la recomendación de uno de los cuentos con engaños que leyeron.
 - ¿Cuál recomendarían? ¿Por qué? ¿Cómo son los engaños en ese cuento? ¿Resultan fáciles de descubrir?

Pueden iniciarlo así:

De los cuentos con engaños que leímos quiero recomendar.....



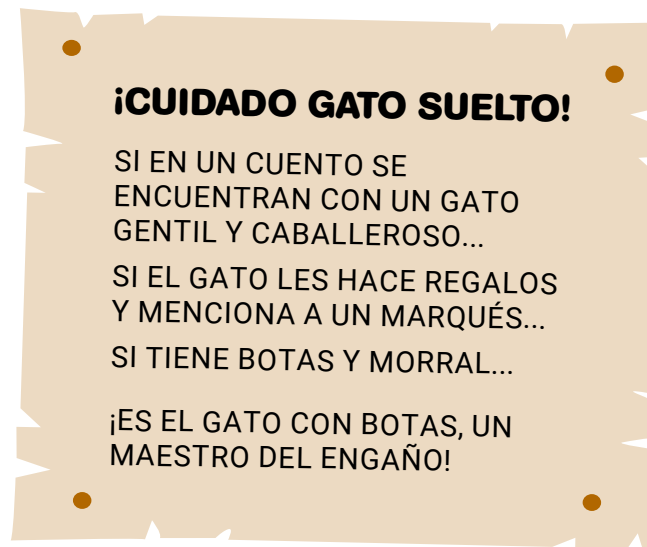
Cuaderno de recuerdos

¡Alerta engaño!

Para completar el álbum de recuerdos, la propuesta es recordar los cuentos que leyeron, los engaños que descubrieron y las ayudas que le dieron a la detective Rosa A. Verigua.

Rosa A. Verigua leyó todas sus anotaciones y decidió preparar carteles para presentar a los engañadores y engañadoras de cuentos y alertar a las y los lectores.

- Lean el cartel que preparó Rosa sobre el gato con botas.



- En parejas, piensen y realicen un cartel de ¡ALERTA ENGAÑO! para el personaje de Pedro Urdemales. Pueden agregar imágenes y dibujos.
¡Manos a la obra!
- Compartan sus carteles en la escuela para avisar de los engaños a las chicas y chicos de otros grados.



Nombres para jugar

En este cuaderno conocieron personajes con nombres que nos cuentan acerca de sus características. Rosa A. Verigua es detective y se dedica justamente a averiguar cosas. Pedro Urdemales es un pícaro estafador que planifica trampas, es decir, urde males.

- Les proponemos leer y divertirse con las siguientes tarjetas de presentación:



SI BUSCA AL MEJOR ALBAÑIL,
NO DUDE EN LLAMAR A

MARTÍN C. MENTO

LEVANTA CUALQUIER PARED.

EXPERTA EN SERPIENTES DE CAMPO
Y SELVA

ANA CONDA

TELÉFONO 1122334499

PONGA SU BOCA
EN LAS MEJORES MANOS.

DOLORES D. MUELA

ODONTÓLOGA

- Descubran la relación que existe entre la ocupación y el nombre de cada persona.
- Escriban una tarjeta de presentación para alguno de los siguientes personajes:

Elbiz Cochuelo

Lali Cuadora

Lana Turaleza

Armando Torres

Irma T. Mática

- ¿Se les ocurre algún otro nombre para jugar y divertirse?

Ilustración brgfx / freepik.com



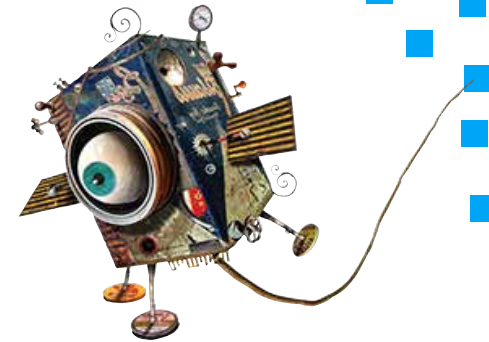
TECLADOS Y PANTALLAS

¿Un solo gato con botas?

- A lo largo de estas páginas han conocido algunos cuentos con engaños. Uno de ellos es el de “El gato con botas”. ¿Se animan a dibujar al protagonista de ese cuento? Para esto recuperen algunas de sus principales características.
- Después de dibujar su propia versión del gato con botas, les proponemos conocer otras versiones de este personaje tan particular. Para esto, si tienen una computadora y conectividad, miren el video de la serie “Cuentos de había una vez” del canal Paka Paka, haciendo clic en la imagen.



- Conversen entre todos y todas. ¿Les gustó la historia narrada por Dina? Ella es una abuela que tiene una biblioteca en un pueblo de la costa argentina y que todas las tardes recibe a Fede, Nati y Ciro, un grupo de chicos que con mucho entusiasmo van a escuchar los cuentos clásicos que Dina tiene para contar.



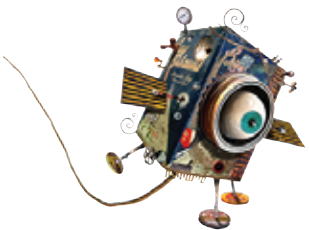
— Observen esta imagen y entre todos reflexionen: ¿Dónde está el gato? ¿Cómo está vestido? ¿Qué les parece que está haciendo?

— Sin lugar a dudas es un gato muy particular, pero no es el único. Los y las invitamos a conocer a un gato pianista de la mano de “Limericks de María Elena Walsh”, disponible en la plataforma Contar. Tengan en cuenta que para ver el video, antes tienen que loguearse. Accedan al micro haciendo clic en la imagen.



— ¿Habían visto alguna vez un gato que pudiera tocar el piano?
¿En qué se parece este gato al gato con botas?

Acaban de conocer personajes de relatos imaginarios, creados por ilustradores, con características que generalmente no tienen los gatos que son mascotas o que ven en la calle.



MANOS A LA OBRA

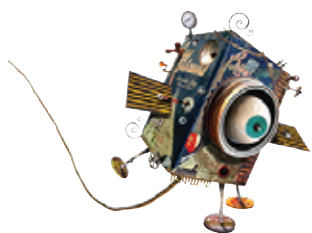
- Observen esta fotografía de una gata que vive en la provincia de Mendoza:



- Conversen. ¿En qué se parece al gato con botas y al gato pianista? ¿Y al dibujo que hicieron ustedes? ¿Les parece que podrá tocar el piano? ¿O que en algunas ocasiones usará botas y sombrero de plumas? ¿Qué cosas les parece que le gusta hacer a esta gata? Piensen en sus mascotas o en los otros gatos que conocen.

A esta altura ya se dieron cuenta de que no hay un solo modo de representar los gatos, ya que un cuento pueden tener botas, en otro tocar el piano y en una fotografía pueden parecerse más a los gatos con los que conviven habitualmente.

- ¿Se animan a mostrar un gato que conozcan? Para esto pueden sacarle una foto a su mascota o un gato del vecindario y sumarla, junto con el dibujo del gato con botas, al álbum de recuerdos.





**CIENCIAS
NATURALES**

¿De que hablamos cuando hablamos del “cielo”?

¡Hola, chicas y chicos! En este recorrido, en el área de Ciencias Naturales se iniciarán en el estudio del cielo. Para ello, van a preguntarse qué es, cómo pueden estudiarlo, qué colores pueden ver en él, qué cuerpos es posible observar en el cielo de día y en el cielo de noche... ¡entre muchas otras cosas!

Existen algunas palabras que son muy comunes y que se utilizan cotidianamente, pero cuyo significado casi nunca se analiza. La palabra “cielo” es una de ellas. A primera vista, pareciera que todas y todos entendemos lo mismo cuando utilizamos esta palabra, pero... ¿es así?

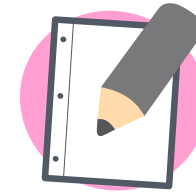


Departamento de Conservación y Recreación de Virginia (DCR), EEUU.

Una de las formas de estudiar el cielo es la observación. En esta imagen, vemos a una persona observando a simple vista y a otra haciéndolo con binoculares (prismáticos).



1. En sus cuadernos o carpetas respondan la siguiente pregunta: ¿qué es el cielo para ustedes?
2. Intercambien sus respuestas con sus compañeras y compañeros. ¿Coinciden? ¿En qué se parecen? ¿En qué se diferencian?



Es probable que la respuesta que cada una y cada uno de ustedes dio a la pregunta “¿qué es el cielo?” sea diferente a la de sus compañeras y compañeros. Como ven, responder esa pregunta no es tarea sencilla...

3. Las y los invitamos a que comparen sus ideas acerca del cielo con las de Juana y Sara, dos chicas que están en tercer grado.

Yo creo que el cielo es una cosa, es algo que está hecho de algún tipo de material. Es algo que podemos tocar, incluso pisar o caminar.



Juana



Sara

Para mí, el cielo es el aire, la atmósfera y las cosas que están ahí y que se ven, como las nubes, los aviones, los helicópteros, los pájaros, el arco iris.

4. Respondan las siguientes preguntas y escriban una breve conclusión en sus cuadernos o carpetas. Luego conversen las respuestas entre ustedes.: ¿Están de acuerdo o en desacuerdo con las ideas de Juana y Sara acerca del cielo? ¿Por qué?



Les leen o leen con ayuda. Piensen las respuestas.



Como habrán comprobado, responder la pregunta “¿qué es el cielo?” no es tarea sencilla. Es común que algunas personas consideren que el cielo es una suerte de “cosa”, algo material que podemos encontrar, tocar, pisar o manipular. Este es el caso de Juana.

Sin embargo, esta idea tiene sus problemas: si tomáramos un avión o una nave, veríamos que apenas nos alejamos de la superficie de la Tierra, comienza el mismísimo espacio exterior. Una vez allí, no encontraríamos nunca ese supuesto “objeto” o “cosa” llamada “cielo”.

También es frecuente relacionar al cielo con la atmósfera, con los gases que la conforman y con ciertos cuerpos que allí observamos (nubes, aviones, helicópteros, arcoiris, relámpagos, entre otros). Este es el caso de Sara.

Esta idea tiene sus problemas, porque en el cielo no solo observamos esos cuerpos, sino muchos otros... ¡como el Sol, la Luna y las estrellas!

5. A partir de la información, vuelvan a las respuestas que dieron ustedes a la pregunta “¿qué es el cielo?” (actividad 1). Léanlas y luego respondan en sus cuadernos o carpetas.

- a)** ¿Encuentran en sus respuestas algunos de los problemas que enfrentan las ideas de Juana y de Sara? ¿Cuál (o cuáles)?
- b)** ¿Identifican en sus respuestas algún otro problema que no se haya mencionado? ¿Cuál (o cuáles)?



En esta imagen puede verse un astronauta en el espacio, con la Tierra de fondo. Como vemos, no existe el cielo como un “objeto” o como una “cosa”.



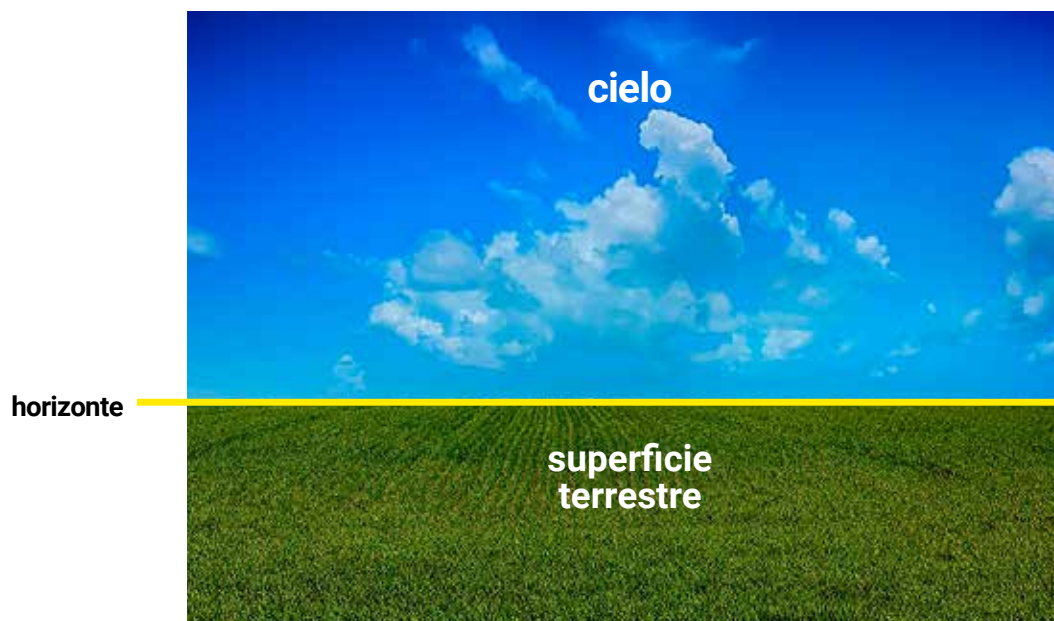
Les leen o leen con ayuda

Entonces... ¿qué es el cielo?



El cielo es una parte importante de muchos de los paisajes que observamos. Desde este punto de vista, podría decirse que es aquella parte del paisaje que comienza donde parece terminar la superficie terrestre.

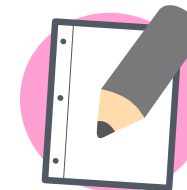
Si observan la siguiente imagen, verán que hay una zona en la que parece “separarse” la superficie de nuestro planeta del cielo visible. Se trata de una línea imaginaria llamada horizonte, la cual marca el límite de nuestra visión del cielo y de la superficie de la Tierra.



En esta imagen el horizonte aparece representado con una línea amarilla. Esta línea no siempre es una recta, sino que puede variar por la presencia de cuerpos u objetos en el horizonte.

El cielo, entonces, representa todo aquello que se observa por encima de la línea del horizonte. Como verán más adelante, ¡en él es posible observar numerosos cuerpos y fenómenos!





6. Observen un sector del paisaje cercano a sus casas o escuelas y dibújenlo en sus cuadernos o carpetas. Pueden hacer la actividad en el patio, en una terraza, en una plaza cercana, o en algún otro lugar... ¡lo importante es que se vea una buena porción de cielo (de día)!

a) Siéntese frente a un sector del paisaje y dibujen:

- Los cuerpos que se ven sobre la superficie terrestre (casas, objetos, árboles, etcétera).
- Parte de la línea del horizonte que están viendo.
- Los cuerpos que se encuentren en la porción de cielo que están observando (nubes, aviones, el Sol, u otros).

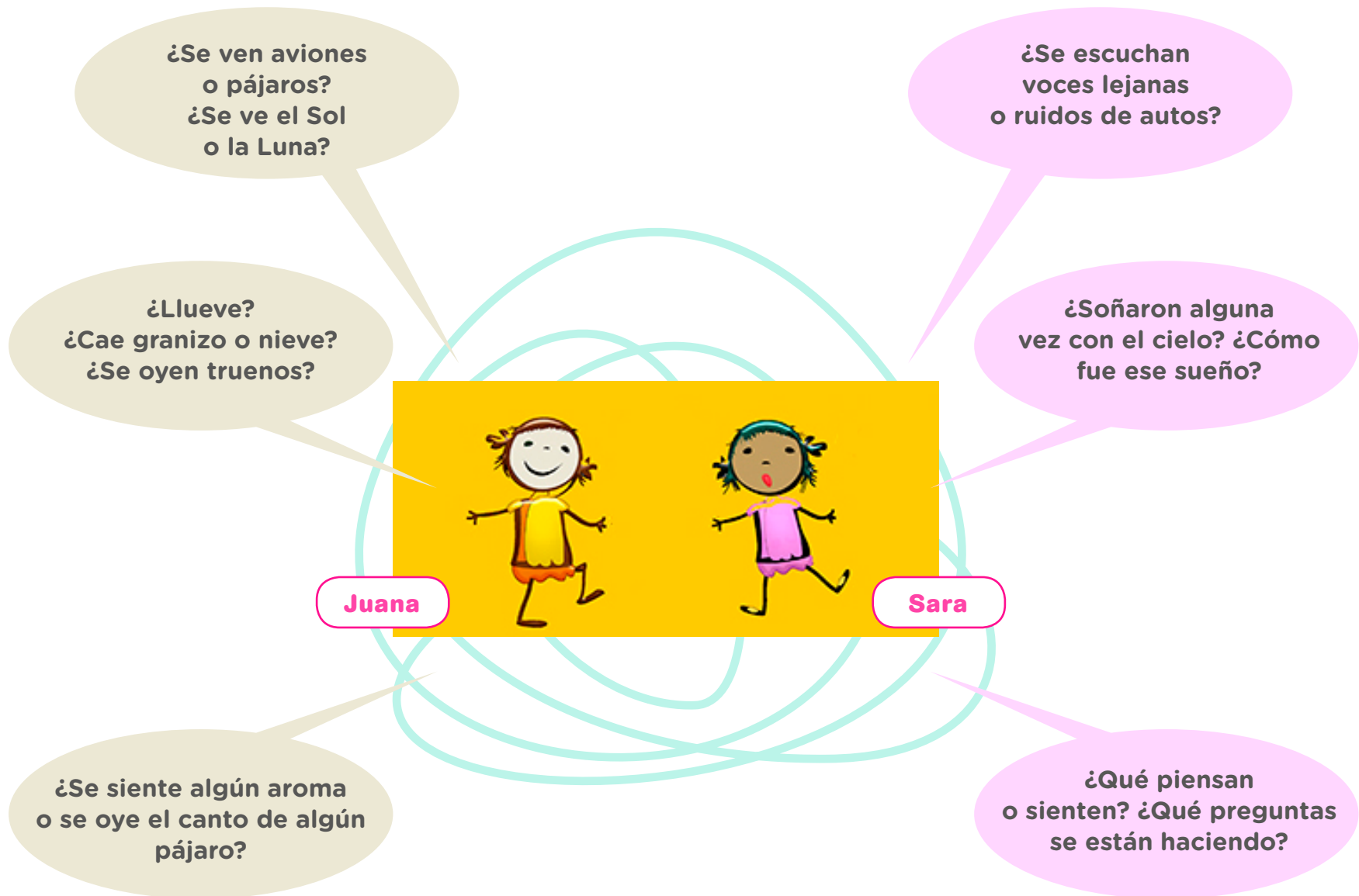
¡No se olviden de agregar a sus dibujos los nombres de los cuerpos del cielo que reconozcan!



b) Antes de volver a casa o al aula, recuéstense en el piso, respiren hondo, relájense y piensen las siguientes preguntas que elaboraron para ustedes Juana y Sara, las chicas que les presentamos antes...

Pueden conversarlas entre ustedes, registrar sus respuestas en sus cuadernos o carpetas... ¡y comentarlas con su maestra o maestro!



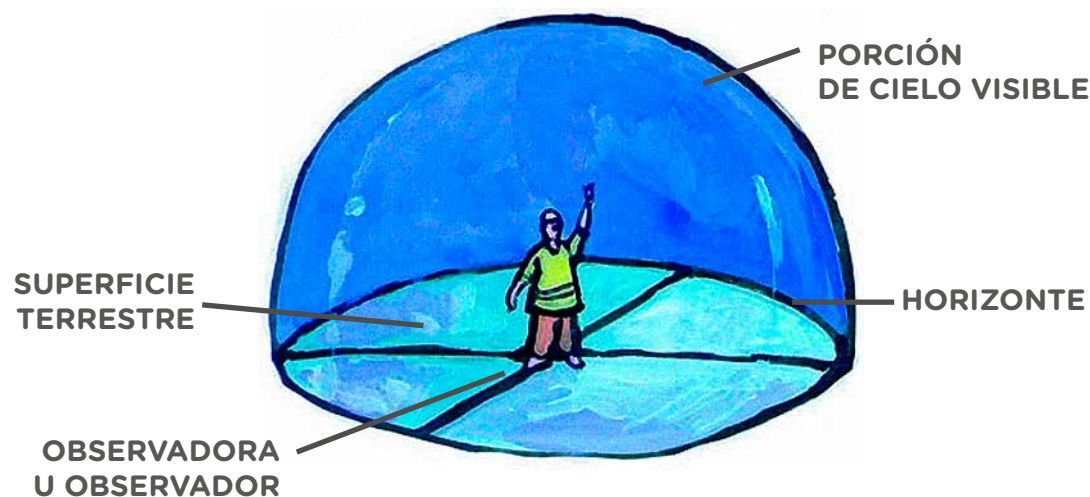




Acerca de los dibujos

Es probable que los dibujos que realizaron en la actividad 6 muestren solo un “pedazo” de la línea del horizonte y, por lo tanto, solo una porción del cielo visible y de la superficie terrestre.

Pero si al observar el paisaje prestaron atención a su alrededor, es probable que hayan visto otras partes del horizonte y, por lo tanto, otras porciones del cielo y de la superficie de la tierra.



En esta imagen puede verse la figura de una persona observando el cielo. También se incluyen la línea del horizonte y de la superficie terrestre que la rodea. Por encima del horizonte, y como si fuese una suerte de “copa invertida”, puede verse la porción de cielo visible en ese lugar.





Les leen o leen con ayuda

Experiencias del cielo

Cuando observamos el cielo, utilizamos principalmente nuestro sentido de la vista. Por ello, es posible que veamos y registremos cuerpos conocidos, como las nubes, el Sol o la Luna.

Sin embargo, en ese mismo momento, nuestro cuerpo suele estar recibiendo información a través de otros sentidos (como, por ejemplo, el olfato y el oído)... ¡aunque muchas veces no nos demos cuenta!

Así, si prestamos atención, es posible que detectemos, por ejemplo, el aroma proveniente de alguna flor o de algún árbol. También podemos escuchar sonidos de grillos, cantos de pájaros, truenos, el ruido del viento o voces de personas lejanas. Asimismo, podemos oír ruidos de automóviles o de fábricas, dependiendo del lugar donde nos encontremos.

En conjunto, este tipo de situaciones pueden llevarnos a experimentar emociones, sensaciones o sentimientos en relación con el cielo, tales como admiración, asombro, ternura o miedo. También pueden generarnos muchas preguntas, o hacer que se “alimente” nuestra fantasía y que imaginemos, por ejemplo, seres extraordinarios provenientes del espacio extraterrestre.



7. Conversen entre ustedes acerca de los pensamientos, emociones, preguntas o fantasías que les generan los siguientes cuerpos del cielo: *arcoíris - relámpagos - viento - truenos - Luna*.

Por otro lado, nuestras vivencias con el cielo no solo tienen que ver con los momentos en los que estamos despiertos y lo observamos, pensamos o imaginamos... ¡sino también con los momentos en los que estamos dormidos! Para algunas personas es común soñar con los cuerpos celestes, como así también con los colores que se ven en el cielo o con las sensaciones que provoca su existencia.

Las vivencias que las personas tenemos con el cielo no son exactamente las mismas para cada una y cada uno de nosotras y de nosotros (¡tampoco son idénticas para todos los pueblos!). Sin embargo, el hecho de vivir en sociedad hace que algunas de esas experiencias puedan ser compartidas, transmitidas y aprendidas...

Por estos motivos, la observación del cielo no es solo mirarlo y registrar lo que vemos... ¡es vivir una verdadera **experiencia del cielo**! En ella no solo se ponen en juego nuestros sentidos, sino también nuestros pensamientos, conocimientos, emociones, creencias, imaginación y sueños...

Las diversas combinaciones de todos estos elementos pueden hacer que nuestra experiencia del cielo sea más o menos profunda, temerosa o incómoda, como así también agradable, placentera o asombrosa.





Mañic, el dueño de los ñandúes

A partir de sus conocimientos y experiencias, los distintos pueblos han considerado la existencia de seres poderosos en el cielo, como dioses o figuras de animales. Por ejemplo, comunidades indígenas del Chaco pertenecientes a los pueblos *moqoit* (Mocoví) y *qom* (Toba) reconocen la presencia de Mañic, el dueño de los ñandúes, en una zona del cielo de noche que comúnmente se denomina Vía Láctea¹.

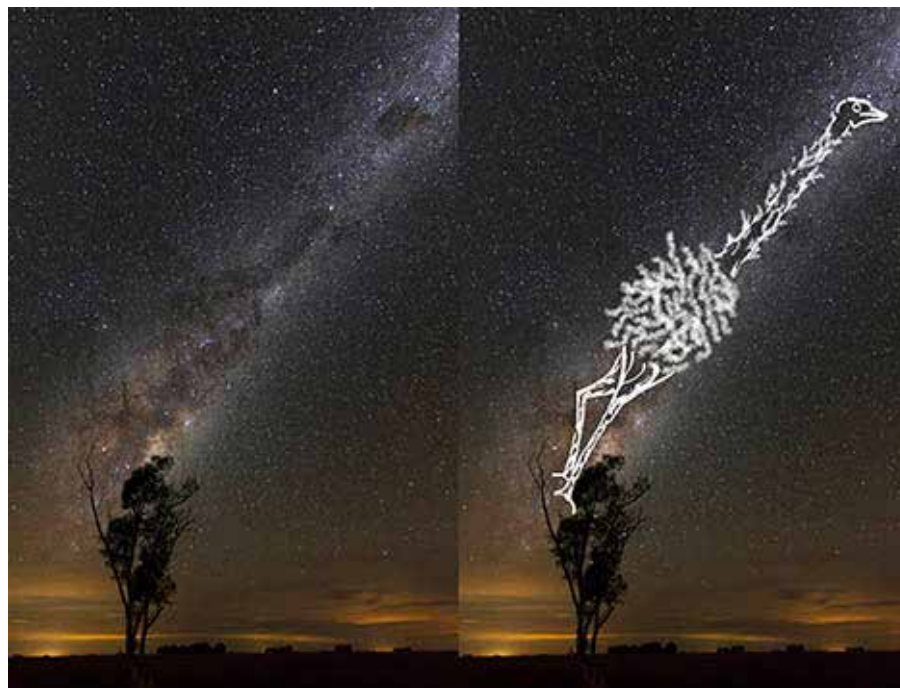
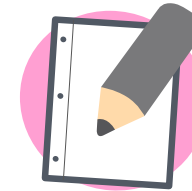


Foto Cristian López. Ilustración sobre foto Alejandro López.

En la imagen de la izquierda se observa la zona del cielo de noche comúnmente denominada Vía Láctea, con sus características "manchas" claras y oscuras. En la imagen de la derecha se muestra la misma imagen y se agrega un dibujo de Mañic.

¹ Agradecemos al astrónomo y antropólogo Dr. Alejandro López por los ricos intercambios que nos permitieron elaborar el material incluido en este apartado y por facilitarnos la ilustración de *Mañic*. A su vez, agradecemos a Cristian López, por la imagen original de la Vía Láctea (Mañic) en el cielo nocturno.





8. Averiguen en sus casas, barrios o comunidades si reconocen la presencia de alguna figura o de algún ser en el cielo de noche (como Mañic). Para ello, consulten a las personas mayores, principalmente a las ancianas y a los ancianos. Si así fuera, ¡pidanles que les cuenten todo lo que sepan sobre esa figura o ese ser! No olviden preguntar:

- a) ¿Cuál es el nombre de la figura o ser? Pidanles que lo dibujen en sus cuadernos o carpetas.
- b) ¿De qué comunidad, pueblo o país proviene el nombre de esa figura o ese ser?

¡Anoten todo en sus cuadernos o carpetas! Luego, compartan estos conocimientos sobre el cielo con sus compañeras, compañeros y con su maestra o maestro.



Los colores que vemos en el cielo



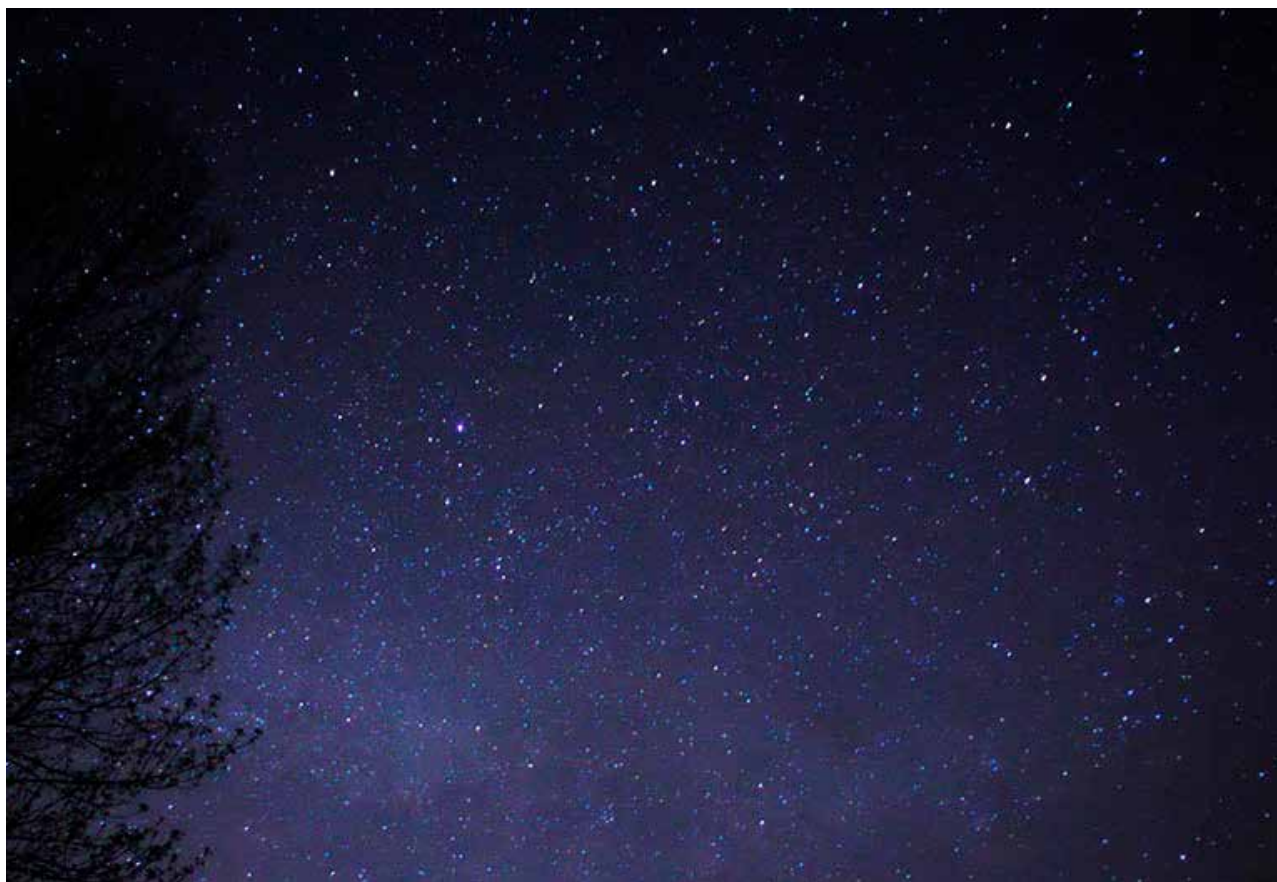
Uno de los aspectos más llamativos del cielo son sus colores. Si lo observamos de día es probable que veamos un hermoso cielo color celeste y que experimentemos una sensación de calma, tranquilidad y relajación.



pixnio.com

El color celeste del cielo se asocia a los días soleados y sin nubes.





Michael J. Bennett

El cielo de noche suele asociarse con el color azul oscuro o negro. Este cielo puede apreciarse mejor en zonas rurales o en lugares alejados de las ciudades. Al observarlo, es común experimentar diversas sensaciones, tales como temor o miedo, pero también intriga y fascinación.

Los colores del cielo y las sensaciones asociadas a su observación suele ser un tema de conversación entre Juana y Sara.

En la página que sigue, podrán leer un fragmento de una conversación que ambas mantuvieron en uno de los recreos de la mañana en el patio de su escuela:



Juana: - Sarita, ¡mira qué hermoso se ve el cielo hoy! Se ve súper celeste.

Sara: - ¡Sí, me encanta! Pero hoy temprano, cuando venía para la escuela, no se veía así.

Juana: - ¿No? ¿Y cómo se veía?

Sara: - De color rojizo o anaranjado, no se veía celeste como ahora.

Juana: - ¿En serio? ¡No presté atención a eso! Para mí siempre se veía celeste...

Sara: - ¡Sí! Me sorprendió ver esos colores en el cielo de día.

Juana: - Pero, ¿y entonces? ¿El cielo no es celeste?

Sara: - Me parece que no, ¡no sé!

Juana: - Mmm... y si el cielo no es celeste, ¿de qué color es? ¿Cuál es el verdadero color del cielo?

9. ¿Qué opinan de la conversación que tuvieron Juana y Sara? Piensen las preguntas que se hicieron estas chicas y convérsenlas entre ustedes, como así también con su maestra o maestro.

Luego del recreo, Juana y Sara fueron a compartir sus preguntas con su maestra, quien conversó con ellas acerca de sus inquietudes y les mostró el texto de la página que sigue.





El cielo y sus colores

Frecuentemente, muchas personas suelen pensar que el cielo es “algo” de color celeste. Pero, si fuese así, ¿no deberíamos verlo siempre de ese color (incluso durante la noche)?

Si bien es común que veamos al cielo de día de color celeste, lo cierto es que no siempre lo percibimos así. Por el contrario, ¡el cielo suele presentar varios colores o tonalidades! Por la noche, por ejemplo, solemos verlo de color azul oscuro o negro. Los días de tormenta, por su parte, es frecuente que se vea de color gris o gris oscuro.

¡Pero eso no es todo! Existen dos momentos del día en que es posible ver el cielo de colores o tonalidades amarillas, anaranjadas y rojizas. Estos dos momentos del día se denominan **crepúsculos**.



Manuel Martín Vicente

El **crepúsculo matutino** se produce por la mañana (justo antes que el Sol “salga” o se haga visible por el horizonte).



Márcio Geraldo

El **crepúsculo vespertino** se produce por la tarde (una vez que el Sol “se pone” o deja de ser visible en el horizonte).



10. Escriban una breve carta a Juana y Sara en la que les cuenten acerca de los colores que vemos en el cielo. No olviden explicarle a Juana por qué vio el cielo de color rojizo o anaranjado aquella mañana en la que lo observó.

Si cuentan con acceso a Internet, las y los invitamos a ver el siguiente video de los cielos de la Patagonia argentina:

<https://www.youtube.com/watch?v=ChOhcHD8fBA>



Los cuerpos que vemos en el cielo

Como mencionamos anteriormente, el cielo es una parte del paisaje en la que podemos observar numerosos cuerpos. Algunos de ellos se encuentran más o menos cerca de la superficie terrestre: son los denominados **cuerpos terrestres**, como es el caso de los pájaros, los aviones y las nubes. Estos cuerpos forman parte del **cielo cercano**.

Los **cuerpos celestes** (también llamados **astros**) son aquellos que no se encuentran cerca de la superficie terrestre... es más, se encuentran fuera de nuestro planeta: es el caso del Sol, la Luna y las estrellas, entre otros. Estos cuerpos son parte del **cielo lejano**.

11. Elaboren en sus cuadernos o carpetas una lista de los cuerpos terrestres y de los cuerpos celestes que conozcan (o que hayan sido mencionados en este cuaderno).



Cuerpos celestes: ¿de día o de noche?

Los astros no están todo el tiempo presentes en el cielo que se observa en un determinado lugar del planeta. Algunos de ellos solo se ven de día, otros solo de noche... ¡y otros a veces se ven de día y a veces de noche!

- 12.** El Sol es un cuerpo celeste que solo se ve de día (desde el amanecer hasta el atardecer). ¿Vieron alguna vez otro astro en el cielo de día? ¿Cuál? Anoten sus respuestas en sus cuadernos o carpetas.

Juana y Sara, conversaron sobre este tema. A continuación, les presentamos una parte de esa conversación:

Juana: - Sarita, ¿te acordás de los dibujos que hicimos en la actividad 6, cuando observamos un sector de un paisaje cercano?

Sara: - ¡Sí!

Juana: - Bueno, mirá. En su momento yo dibujé esto.



Sara: - ¡Te quedó hermoso!

Juana: - Sí, pero Sarita... ¿prestaste atención a los cuerpos que observé y dibujé en el cielo?

Sara: - A ver... sí. El Sol, una nube, pájaros, un árbol, un avión y...¿la Luna?!

Juana: ¡Sí!

Sara: ¡Increíble! ¿Y eso que quiere decir?

Juana: ¡No sé! Me sorprendí un montón cuando observé la Luna en ese momento... ¡Era de día!

Sara: - Pero, ¿y entonces? ¿El Sol no es el único cuerpo celeste que podemos ver en el cielo de día?

13. ¿Qué opinan de la conversación que tuvieron Juana y Sara? Piensen las preguntas que se hicieron estas chicas y convérsenlas entre ustedes, como así también con su maestra o maestro.

Luego de esta conversación, Juana y Sara fueron a hablar con sus compañeras y compañeros. Entre todas y todos, pensaron la situación. Luego, fueron a conversar el tema con su maestra, quien les ofreció otros datos.





Cuerpos celestes visibles de día y de noche

Es muy común asociar el Sol al cielo de día y la Luna al cielo de noche. ¡Pero esto no es tan así!

En el día no solo podemos ver el Sol, sino también otros astros... ¡como la Luna! Así, mientras el Sol solo se ve de día, la Luna es un astro que puede verse tanto de noche como de día.

Pero no solo eso. A veces es posible ver al amanecer o al atardecer, algunas estrellas... ¡e incluso algunos planetas muy brillantes, como Venus y Mercurio!

Por la noche, es común ver, al amanecer o al atardecer, la Luna (¡aunque no está todas las noches!), las estrellas y también algunos planetas (¡incluidos los mismísimos Venus y Mercurio!).



Francisco Restivo

La Luna en el cielo de día.

14. A partir de la información del texto, copien la siguiente tabla y complétenla en sus cuadernos o carpetas:

Cuerpos celestes que solo se ven de día	Cuerpos celestes que solo se ven de noche	Cuerpos celestes que a veces se ven de día y a veces de noche	Tenemos dudas/ No sabemos



El Sol y sus movimientos en el cielo



Como vimos, el Sol es uno de los astros característicos del cielo de día. Si prestamos atención a su posición en el cielo a lo largo de un día, observaremos lo siguiente:



Posición del Sol en el cielo **a la mañana**. Se lo observa muy bajo en el horizonte y del lado derecho de la imagen.



Posición del Sol en el cielo **al mediodía**. Se lo observa bien alto sobre el horizonte y en el centro de la imagen.



Posición del Sol en el cielo **por la tarde**. Se lo observa muy bajo en el horizonte y del lado izquierdo de la imagen (lado opuesto al de la mañana).

- 15.** A partir de las imágenes y de la información que las acompañan, escriban un breve párrafo en el que cuenten qué sucede con las posiciones del Sol en el cielo durante el día.

Si analizamos con atención las imágenes y la información, veremos que a lo largo de un día el Sol va ocupando distintas posiciones en el cielo: esto quiere decir que, **visto desde la superficie terrestre**, ¡el Sol se mueve en el cielo!



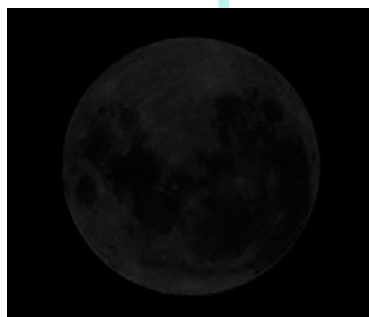
La Luna y sus formas



Algo particular ocurre con la Luna en el cielo: ¡no siempre la vemos con la misma forma! Pero, ¿a qué se debe este fenómeno?

Lo que sucede es que la Luna es un astro que no tiene luz propia, sino que es iluminada por el Sol. A veces, la cara de la Luna que vemos desde la Tierra está más iluminada: ¡son los momentos cuando la vemos más “llena”! Otras veces, está menos iluminada por el Sol: son los momentos en que la vemos menos “llena”.

A las distintas formas en las que **vemos** la Luna desde la superficie terrestre las llamamos **fases lunares**. Estas fases se repiten cada 29 días, aproximadamente.



Yamaplos

Cuando no vemos iluminación en la cara de la Luna, la llamamos **fase nueva**. Durante esta fase la Luna está en el cielo de día (desde que el Sol sale hasta que se oculta)... ¡pero, al no estar iluminada, no podemos verla!



Cuando vemos la Luna iluminada con forma de letra “C” la llamamos **fase creciente**. Suele verse en el cielo desde el mediodía hasta la medianoche, aproximadamente.



Fernando da Rosa Moreira

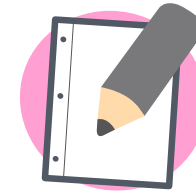
Cuando vemos iluminada toda la cara de la Luna la llamamos **fase llena**. Esta fase solo se ve de noche (es decir, desde que el Sol se oculta hasta que vuelve a salir).



Francisco Restivo

Cuando vemos la Luna iluminada con forma de letra “D” la llamamos **fase decreciente** (¡también se la llama luna menguante!). Suele verse en el cielo desde la medianoche hasta el mediodía, aproximadamente.





- 16.** Anoten en sus cuadernos o carpetas los momentos en los que es posible ver en el cielo las distintas fases lunares.

Averigüen en sus casas, barrios o comunidades si otorgan algún significado especial a la presencia del Sol o de la Luna en el cielo. Pista: algunas personas, por ejemplo, creen que la nubosidad alrededor de la Luna anuncia lluvias. También pueden pedirles a las personas mayores (principalmente a las ancianas y los ancianos) que les cuenten todo lo que sepan sobre el Sol y la Luna. ¡Pueden tomar nota en sus cuadernos o carpetas, y luego compartir estos conocimientos con sus compañeras, compañeros y maestra o maestro!



Les leen o leen con ayuda



Estrellas en la noche

Algunos pueblos indígenas de nuestro país (como el mapuche, el moqoit -mocoví- y el qom -toba- por ejemplo), han otorgado gran importancia a la aparición en el cielo de noche de un grupo de estrellas muy brillantes que comúnmente denominamos Las Pléyades.

Este grupo de estrellas no se observa todo el tiempo en el cielo, sino en ciertos momentos del año. Su reaparición se produce en el mes de junio, aproximadamente.

Las comunidades pertenecientes a los pueblos moqoit (mocoví) y qom (Toba) interpretaron la reaparición de este grupo de estrellas como un mensaje o una señal del cielo vinculada con la abundancia y la fecundidad de la Tierra.

Esto se debe a que, en el momento del “retorno” de Las Pléyades al cielo, algo más empieza a suceder en la zona donde estas comunidades viven: ¡comienzan a caer las primeras heladas!

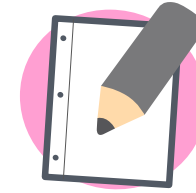
Durante este fenómeno, pequeñas gotitas de agua presentes en el aire (humedad) se congelan y caen en forma de hielo o escarcha sobre la superficie terrestre. Para estas comunidades, entonces, la reaparición de Las Pléyades anuncia la caída de las primeras heladas. Esto anticipa el fin de una época de sequía y la llegada de un tiempo más húmedo... ¡en el que las plantas volverán a brotar y a dar sus frutos!



Martin Stojanovsk

En esta imagen pueden verse Las Pléyades. El pueblo Moqoit (Mocoví) las denominó Lapilaxachi (El abuelo). Por su parte, el pueblo Qom (Toba) las denominó Dapichi' (Las siete cabritas).





17. Averigüen en sus casas, barrios o comunidades si conocen Las Pléyades (o algún otro grupo de estrellas) y si le otorgan algún significado en particular a su presencia en el cielo. Para ello, pregúntenles a las personas mayores, principalmente a las ancianas y los ancianos.

- a)** Si les responden que sí, ¡pídanles que les cuenten todo lo que sepan sobre esas estrellas!
- b)** Traten de averiguar de qué comunidad o pueblo provienen esos conocimientos.

¡Compartan estos conocimientos sobre el cielo con sus compañeras, compañeros y con su maestra o maestro!



Cuaderno de recuerdos



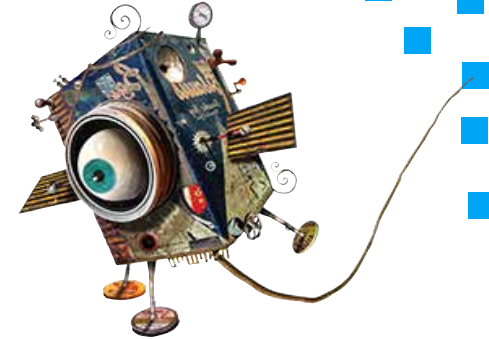
El cuadro *La noche estrellada* de Vincent Van Gogh es una de las obras más famosas del mundo. Esta pintura refleja la vista del cielo de noche que Van Gogh tenía desde su habitación. ¡También es un reflejo de su fantasía e imaginación!

- Imaginen este mismo paisaje de día al amanecer o al atardecer. ¿Cómo lo dibujarían? Tomen una hoja y sus lápices de colores y crayones... ¡y hagan sus propias obras!
- ¿Tuvieron que incorporar colores y cuerpos (terrestres y/o celestes) distintos a los del cuadro original? ¿Cuáles?



TECLADOS Y PANTALLAS

Navegantes espaciales

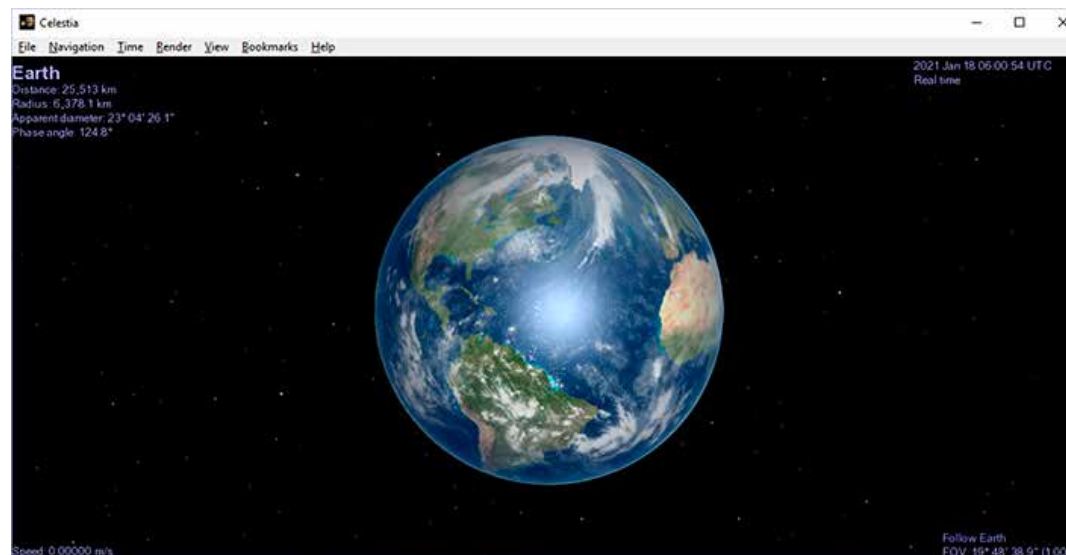


En este recorrido aprendieron que, cuando observamos el cielo, utilizamos principalmente nuestro sentido de la vista; por eso conocemos las nubes, el Sol o la Luna. Ahora los y las invitamos a enriquecer la experiencia de conocer el cielo convirtiéndose en navegantes espaciales.

Pero, ¿de qué manera? En principio necesitan contar con la aplicación Celestia, que permite explorar el Universo y cuenta con una amplia base de datos de planetas, estrellas y satélites.

La aplicación está instalada en muchas computadoras, pero si esto no es así, pueden descargarla desde el siguiente link <http://celestia.es/>

Cuando abran la aplicación se encontrarán con la siguiente imagen:



¿Reconocieron el planeta que aparece en la imagen? Una pista: ustedes habitan ese planeta.

Si se animan a navegar por el espacio, toquen la tecla H y luego la tecla G para que los lleve hasta el Sol. También pueden desplegar el menú Navegación, que está arriba a la izquierda, entrar a Navegación del Sistema Solar y buscar el Sol en esa lista de todos los planetas con sus lunas y sus satélites. Tengan en cuenta que:

- Para aumentar la rotación tienen que apretar la tecla L y para bajar la rotación la tecla K. ¡Tengan cuidado de no marearse con tanta velocidad!
- Si quieren capturar una imagen (o sea, sacar una foto), tienen que ir al menú que está arriba a la izquierda, abrir Archivo y ahí buscar Capturar imagen. Antes de sacar la foto armen una carpeta en la computadora para poder guardarla y colóquenle un nombre para poder identificarla.

Esta exploración la pueden realizar con los planetas o con algunas de sus lunas, y luego armar una exposición de fotografías de sus viajes galácticos.



CIENCIAS SOCIALES

Los juegos y juguetes del pasado y el presente

¡Bienvenidos y bienvenidas!

A lo largo de las próximas páginas van a estudiar la vida de los niños y las niñas en distintos tiempos, sus juegos y juguetes.

- Observen las siguientes pinturas. ¿Qué están haciendo las personas que juegan? ¿Son niños y niñas? ¿Usan elementos? ¿Están solos y solas o en grupo? ¿Dónde parece que se encuentran? Tomen nota de las respuestas a medida que observan cada cuadro.



Francisco de Goya (1746–1828). Colección Museo del Prado.

La gallina ciega

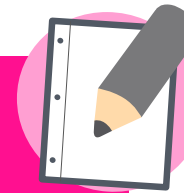


Francisco de Goya (1746–1828). Colección Museo del Prado.

La cometa



Los juegos y juguetes de los chicos y chicas de 2^{do} y 3^{ero}



Para conversar en el aula:

- ¿A qué les gusta jugar? ¿Dónde lo hacen? ¿Necesitan algunos elementos? ¿Juegan a lo mismo en espacios cerrados o al aire libre? ¿A qué se juega en la escuela?
- Registren esta información en un cartel en el aula. Pueden organizarla del siguiente modo:

Nombre del juego	Elementos para jugar	Dónde jugamos

- En parejas pueden elegir uno de los juegos que mencionaron y escribir en una hoja el nombre del juego, cómo se juega y luego hacer un dibujo.
- Como tarea para sus casas, pregunten a sus familiares a qué jugaban cuando eran chicos o chicas y dónde lo hacían.



Jugar en la plaza, en el patio y la vereda

Lean los siguientes relatos para saber a qué juegan chicos y chicas en distintos espacios.

Juan tiene 7 años. Todos los días, cuando sale de la escuela por la tarde, su mamá lo lleva a la plaza. Allí juega en las trepadoras y en el arenero con sus compañeras y compañeros del grado. Mientras tanto, las familias toman mate en las mesas que se encuentran al lado de los juegos.

Flavia tiene 8 años. Su escuela tiene un patio muy grande donde los chicos y las chicas salen a jugar en cada recreo. A veces saltan la soga, juegan al elástico o a la mancha. En el piso hay pintada una rayuela y un juego para avanzar los tantos que salgan en los números de un dado gigante.

María vive cerca de una juegoteca. Después de la escuela va allí a jugar. En cada rincón se pueden hacer distintas actividades: hay un rincón de pintura, otro con muchos bloques de distintos colores, un rincón con muñecas y otro lleno de libros. En la juegoteca se encuentra con los chicos y las chicas del barrio. Hay dos maestros o maestras que los acompañan en el espacio.



- A partir de los relatos, respondan. ¿Para qué va a la plaza Juan? ¿En qué momento del día? ¿Cómo son los recreos en la escuela de Flavia? ¿Conocés alguna juegoteca? Averiguá si hay alguna cerca de tu casa.
- Elijan una de las opciones para escribir entre todos y todas en el aula junto con ayuda del maestro o la maestra.
 - Cómo es una tarde de juego.
 - Cómo es un recreo de la escuela.



Jugar en tiempos pasados

Lean el siguiente texto para saber a qué jugaban los chicos y las chicas hace muchos años, en 1940 y 1950.

En las décadas de 1940 y 1950, los niños pasaban mucho tiempo al aire libre, jugando en grupos en la vereda, la terraza o el potrero a juegos como la billarda, el sapo, el juego de las estatuas o las bochas.(...) Niñas y niños se juntaban para jugar a la rayuela. Jugaban con juguetes de fabricación casera, como las pelotas de trapo y las muñecas de tela o cartón, y con unos pocos comprados o regalados, como los soldaditos de plomo, los trenes eléctricos, las cocinitas de hojalata y los “malcriados de pasta”. Algunas niñas tenían “la Marilú”. Si había que quedarse adentro, jugaban juegos de mesa, como el ludo, el dominó, las damas, juegos de cartas y al juego de la oca. También al tatetí, con el yoyó o con las figuritas.

MEN, Cuadernos para el Aula n°1. Nivel Inicial (2006)



- Como habrán visto, en este texto se mencionan muchos juegos distintos. Señalen cuáles son. ¿Los conocen?
- ¿En qué espacios se jugaba en aquella época? ¿Y ahora?
- Pueden averiguar con alguien que haya sido niño o niña en aquella época cómo eran los juegos que allí se mencionan.



Juguetes en imágenes

Observen las siguientes imágenes: en ellas se ven dos de los juguetes que se mencionan en el texto de la página anterior. ¿Se parecen a las muñecas y muñecos con los que juegan ustedes?

Foto 1



Malcriado y bebé de pasta.

Cuaderno para el aula del Nivel Inicial, volumen 1, Juegos y juguetes. Narración y biblioteca, NAP

Foto 2



Soldaditos de plomo (Colección Museo de la Ciudad).

Cuaderno para el aula del Nivel Inicial, volumen 1, Juegos y juguetes. Narración y biblioteca, NAP

Foto 1: Los “malcriados” y bebés con cuerpo de tela y cabeza y extremidades de pasta fueron populares en las décadas del cuarenta y el cincuenta.

Foto 2: Soldaditos de plomo, de las décadas del cuarenta y el cincuenta (Col. del Museo de la Ciudad de Buenos Aires). Los soldaditos son juguetes muy antiguos, que se han fabricado en distintos materiales durante varios siglos.



Ahora observen estas imágenes de juguetes antiguos.



Autitos de hojalata típicos de los años cuarenta.



Tamborcito de hojalata de la década del cincuenta.



Cocinita de hojalata de la década del cincuenta.

- Busquen algún juguete parecido a estos, dibújenlo o sáquenle una foto. Luego, pongan las imágenes en común y armen un fichero de juguetes completando esta ficha.



Nombre del juguete:

Descripción:

¿Cómo se juega con él?

- Para conversar en el aula. ¿En qué se parecen a los juguetes de antes? ¿En qué se diferencian?

(Fuente: <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL001223.pdf>)



Historias sobre infancias

Para conocer más acerca de los juegos de otras épocas, lean el testimonio de una señora que actualmente tiene 66 años. Se llama Ana y nació en el barrio de La Paternal, en la Ciudad de Buenos Aires.

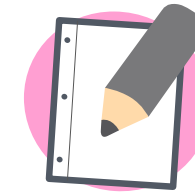
Cuando era niña, jugaba con los chicos y las chicas de la cuadra en la calle, porque en esa época no pasaban autos. La mancha, las escondidas, la pelota, las bolitas, el trompo y la rayuela eran juegos de todos los días. También saltar a la soga y el elástico. Los días de viento salíamos a remontar barriletes. En esa época, no se compraban muchos juguetes, sino que era habitual que los fabricáramos a mano, con cajas y otros elementos que encontrábamos en nuestras casas.

Además de jugar en la calle, íbamos a la plaza, donde ya existían las calesitas. Las hamacas, los toboganes y las trepadoras eran mis juegos preferidos.

En el verano, viajaba a General Galarza, Entre Ríos, donde vivían mis abuelos. Allí los juegos eran otros. En el gallinero, jugábamos a ver quién encontraba los huevos que habían puesto las gallinas. También juntábamos las frutas de los árboles, y ayudábamos en la cocina a preparar los dulces. Además, solíamos ir al río a nadar y a jugar a "hacer sapito" con las piedras.

— Después de leer conversen entre todos y todas en el aula. ¿Cómo fue la infancia de Ana? ¿Dónde jugaba? ¿Cómo eran los juegos a los que jugaba? ¿Qué sucedía en el verano? Pueden registrar todo lo conversado en un afiche que quede en el aula.





- Observen las siguientes fotografías para conocer más acerca de los juegos de niños y niñas en el pasado.



State Library of Queensland.



Para pensar luego de observar las fotografías: ¿A qué están jugando los niños y niñas de las fotos? ¿Dónde pareciera que se encuentran? ¿Ven relación entre las fotografías y el relato de Ana? Pueden volver al texto para recordar a qué jugaba Ana y en qué espacios y cómo fue su experiencia cuando era niña.

- Vuelvan sobre los textos y fotografías observadas hasta ahora y escriban en sus cuadernos: ¿qué aprendieron hasta ahora de los juegos y juguetes de otras épocas?



La historia de los juegos

Lean los siguientes textos para conocer la historia de tres juegos que se mencionaron en los testimonios leídos: el barrilete, el trompo y las figuritas.

El barrilete

En el pueblo existía un gran terreno baldío que permitía ver la llegada de los trenes y el subir y bajar de los pasajeros. En estos campitos los chicos solían remontar sus barriletes en los días de sol y viento (...). Del armazón del pájaro de papel se encargaban los mismos niños; para esto utilizaban cañas que conseguían de los cercos de cañaverales y alambrados que tenían algunas casas por ese entonces; usaban engrudo para pegar el papel, que era muy liviano por supuesto, y de hermosos colores. (...) La cola del barrilete estaba hecha de tiras de trapo anudadas y cuya función era darle estabilidad al mismo. (...) Los chicos y chicas podrían jugar horas corriendo los barriletes y hasta existían competencias para ver quién lograba tener más tiempo el barrilete en vuelo.

Instituto Histórico de la Ciudad de Buenos Aires, 1990.
MEN, Cuadernos para el Aula n°1. Nivel Inicial (2006)



El trompo

Todos sabemos que se trataba de un cuerpo de madera con forma piramidal; uno de sus extremos poseía una forma redondeada y en el otro tenía un clavo. Recordamos también que para hacerlo girar era necesario enroscarle una piola y lanzarlo con fuerza para que girase indefinidamente. La competencia consistía exactamente en eso, ver cuál era el trompo que danzaba durante más tiempo. Algunas veces se colocaban varios trompos dentro de una circunferencia dibujada en el suelo y luego se tiraba otro con fuerza sobre los demás que ya estaban girando y el que lograba sacar a alguno del perímetro se convertía en su nuevo dueño.

Instituto Histórico de la Ciudad de Buenos Aires, 1990
MEN, Cuadernos para el Aula n°1. Nivel Inicial (2006)

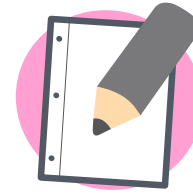
Las figuritas:

De todos los juegos había uno que no faltaba nunca: algunas semanas después del comienzo de las clases, el quiosquero anunciaba: "Llegaron las nuevas figuritas, están bárbaras". Y le creíamos, claro, pero cada paquete costaba diez centavos y había que ingeniárselas para conseguir que además nos compraran el álbum, que era más caro. Había rectangulares y redondas y traían la foto de jugadores de fútbol y corredores de autos. El álbum pronto perdía los brillos del comienzo: engordado por el engrudo, andaba pegoteado y sucio, aunque cada vez tenía menos espacios en blanco. A quien lo completara se lo premiaría con una pelota número cinco.

Adaptación: MEN, Cuadernos para el Aula n°1. Nivel Inicial (2006)



- Para conversar y volver a los textos. ¿Cómo se fabricaban los barriletes?
¿En qué parte del texto cuenta qué materiales se utilizaban? Escriban un listado de esos materiales.



- ¿Alguna vez remontaron un barrilete? Escriban cómo hay que hacer para que un barrilete pueda volar.

- En el texto que cuenta sobre el trompo se relata un juego entre varios chicos y chicas.
¿Quién ganaba el juego?

- Los barriletes, el trompo, las figuritas, ¿son juegos que se siguen practicando?
¿son iguales que los de antes?



Historias de fabricantes de juguetes

Esta es la historia de una familia que tuvo una fábrica de juguetes. Lean el siguiente texto para conocer más acerca de este trabajo.

Pere -Pedro en idioma catalán- nació en Figueras, un pueblo de Cataluña, en el año 1892; allí, desde muy joven, a los 16 años, comenzó a trabajar como cadete en una empresa que se dedicaba a distribuir juguetes. En 1913 emprendió viaje a la Argentina, donde tuvo varios trabajos; pero después de un tiempo, en 1931, decidió comenzar a fabricar sus propios juguetes en madera desde su casa en la Ciudad de Buenos Aires. Pere trabajaba con toda su familia y algunas otras personas que lo ayudaban en la fabricación de juguetes como rompecabezas, dominós, pirámides, juegos de cubos. También fabricaban fichas y dados que vendían a otros fabricantes de juguetes quienes necesitaban de esas piezas para completar sus juguetes.

En la siguiente imagen pueden observar uno de sus juguetes emblemáticos: la serie Monumentos Nacionales. Constituida por cubos apilables ilustrados, se inauguró con la Pirámide Rompecabezas, que formaba, al armarla, la Pirámide de Mayo. También fabricaron otras dedicadas a La torre de los Ingleses y al Obelisco.



Fuente: D. Pelegrinelli (2010) "Diccionario de juguetes argentinos". Ed. El juguete ilustrado.

Juguetes, 1949.

Juguetes antiguos argentinos:
serie Monumentos Nacionales.

Los nombres de los juguetes

Un aspecto curioso de la historia de los juguetes que fabricaba Pere con su familia es que les ponía los nombres de sus hijos e hijas. Pere tuvo cinco hijos: Manelic, Nuri, Fivaller, Claris y Mireia.

En la foto podrán ver, como ejemplo, un juguete de construcción.



Rompecabezas chino denominado Mireia.

La fábrica

La casa de la familia era, al mismo tiempo, la fábrica de juguetes. Pere y su familia vivían en una típica casa "chorizo" de la ciudad. Todo transcurría allí: se levantaban, trabajaban, dormían la siesta y luego seguían trabajando. La casa tenía una habitación al frente que era la sala de exposición, otra donde se hacía el armado de los juguetes y especialmente el cortado de las piezas de rompecabezas y al fondo, la carpintería. En esta casa- fábrica se podían escuchar permanentemente los ruidos y olores de los trabajos de cortado, pulido y modelado de la madera y de la pintura final de los juguetes.

Texto adaptado de D. Pelegrinelli (2010) "Diccionario de juguetes argentinos". Ed. El juguete ilustrado.

— Relean los textos y vuelvan a mirar las imágenes para escribir en el cuaderno. ¿Quién fue Pedro? ¿A qué se dedicaba? ¿Cómo era la vida cotidiana en la fábrica de juguetes? ¿Los juguetes que fabricaban Pedro y su familia se parecen a los que se usan actualmente?

La fabricación artesanal de juguetes

Ahora, lean este texto para conocer el trabajo de un fabricante de juguetes en la actualidad.

Ariel fabrica y crea juegos y juguetes. Comenzó este trabajo pensando en hacerles juguetes a sus hijos. El primer juego que fabricó fue un memotest de madera. De chico siempre estaba inventando juegos con materiales que encontraba en su casa o en la plaza y luego, de grande, estudió para ser recreólogo. Además tuvo que aprender cómo trabajar con los distintos materiales y herramientas que utiliza para la fabricación de los juguetes.

Si bien todo comenzó como un hobby, hoy se transformó en un trabajo y vende sus juguetes en las ferias de artesanos y artesanas que podemos encontrar en algunos parques. Siempre está pensando en hacer juegos nuevos que puedan utilizarse dentro de una casa, en el parque o en la escuela.

La especialidad de Ariel son los juegos con historia, como el senet o el alquerque, que tienen su origen en el antiguo Egipto.

A continuación, encontrarás más información sobre estos juegos.

Senet: si bien se desconocen las reglas exactas, los historiadores creen que las reglas eran similares a las del juego de oca o el backgammon. Se jugaba de a dos y el objetivo de cada participante era avanzar en un tablero y conseguir sacar sus fichas del tablero antes que su contrincante.

Alquerque: juego de mesa que se considera antecesor del juego de las damas. Se jugaba de a tres, de a nueve y de a doce jugadores.





The Yorck Project

Epígrafe: Esta pintura fue encontrada en Egipto, en el Valle de las Reinas, y representa a Nefertari, una reina egipcia, jugando al senet.



Public Domain

Hombres jugando alquerque, ilustración del *Libro de los juegos* de Alfonso el Sabio.

A modo de cierre

A lo largo de estas páginas aprendieron muchas cosas acerca de juegos y juguetes: conversaron sobre los juegos de los chicos y chicas de 2do y 3ero, los lugares donde juegan, los juguetes que les gusta usar. Conocieron historias de infancia de otras épocas y los juguetes que se utilizaban entonces. Pudieron ver que muchos se parecen a los de ahora aunque a veces son un poco diferentes. Por último, leyeron la historia de dos fabricantes de juguetes: Pedro, que fabricó junto a su familia juguetes desde el año 1930, y Ariel, que se dedica a construir y crear juguetes en este tiempo.



- Ahora conocerán acerca del juego en el arte. Observen, en la página siguiente, la pintura realizada por Pieter Brueghel ¿A qué están jugando los niños y las niñas? ¿Dónde juegan? ¿Juegan solos y solas? ¿Lo hacen en grupos? ¿Utilizan elementos para jugar? ¿Algunos de los juegos retratados se parecen a los que ustedes juegan en casa o en la escuela?
- Pueden escribir las respuestas en sus cuadernos y compartirlas con sus compañeros y compañeras en el aula.



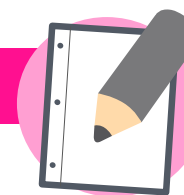


: Pieter Brueghel el Viejo.

Juego de niños, 1560



Recuerdos del recorrido

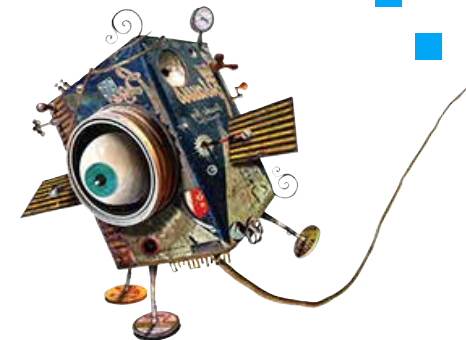


Vuelvan sobre el recorrido y cuenten.

- ¿Cuál es tu juego o juguetes preferidos? ¿Cómo se juega?
- Mirando las fotos de los juguetes de la páginas 91 y 92, piensen cuál se parece a un juguete actual. ¿En qué se diferencia?
- ¿Qué te llamó la atención sobre la infancia de Ana?
- ¿Qué te gustó de la historia de Pedro y su familia?



TECLADOS Y PANTALLAS



Juguetes en primera persona

A lo largo de este recorrido por la historia de los juegos conocieron a Ariel, que es artesano, y a Pedro, que tenía una fábrica de juguetes. ¡Acérquense a conocer a otros fabricantes de juguetes!

Empiencen por el video “Juguetes automáticos”, de la serie Los creadores, de Canal Encuentro, que nos cuenta el proceso de elaboración de este juguete tan especial. Hagan clic en la imagen para poder verlo:



¿Qué juguete está fabricando el protagonista del video? ¿Conocían este tipo de juguetes? ¿Les hizo acordar a algún otro?

El segundo video se llama “Juegos y juguetes”, y es de la serie La forma del mundo, del canal Pakapaka. En este caso van a conocer a Martín, que es diseñador y artista, pero también a chicos y chicas como ustedes. Pongan especial atención a lo que ocurre a partir del minuto 5 y hasta el minuto 8:45.



Como vieron Marco, Mariana, Leyla y Nina se juntan a imaginar juguetes. Para esto pensaron qué tipo de juguetes les gustaría inventar: un juego de mesa, un juego en el que haya una pelota gigante o un juguete que simule una mascota.

Y a ustedes, ¿qué juego les gustaría inventar?, ¿lo jugarían solos o con sus amigos y amigas?, ¿cuáles serían las reglas de ese juego?, ¿qué materiales necesitarían para construirlo?

Manos a la obra

Inventen ustedes también el juego de sus sueños y cuéntenles a sus compañeros y compañeras qué características tendría.

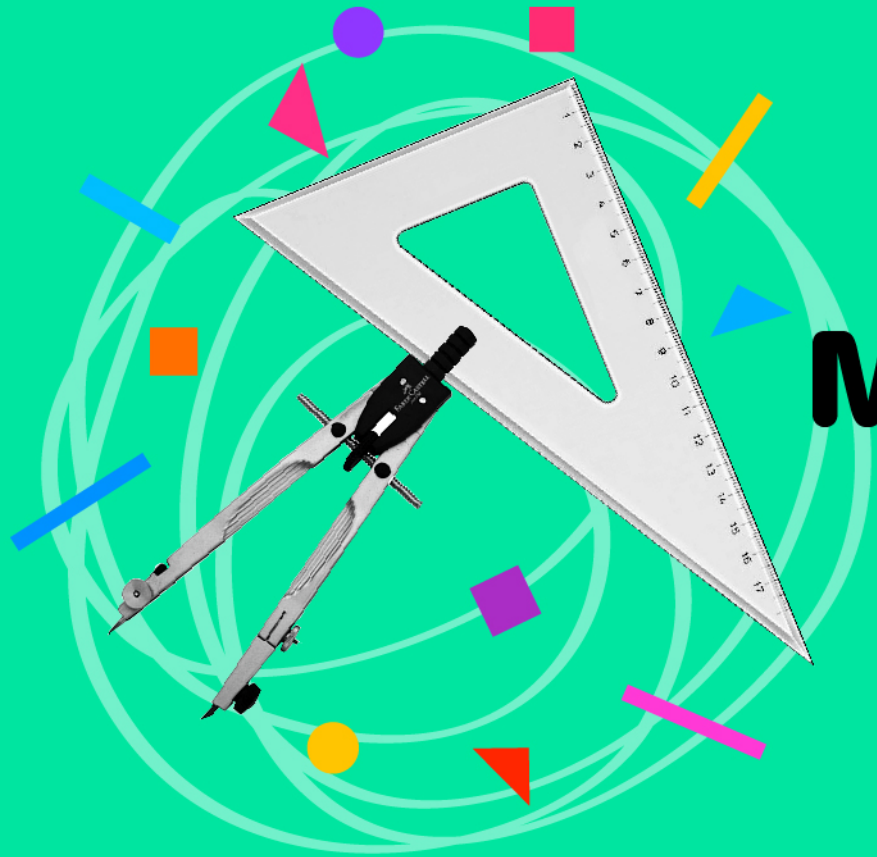
Para esto:

- Escriban el nombre del juego y dibújenlo.
- Hagan la lista de los materiales que necesitarían para fabricarlo.
- Piensen si se parece a algún juguete que ya existe para sumarlo a la explicación.
- Inventen las reglas y decidan con quiénes y dónde lo jugarán.

Una vez que tengan todo eso definido, filmen un video en el que les cuenten a las personas con las que jugarán en qué consiste la invitación. Tengan en cuenta que deben mirar a cámara para convencer a otros jugadores y jugadoras de participar, que pueden mostrar el dibujo que hicieron y que la explicación debe ser sencilla para que se entienda. Para esto pueden anotar algunas palabras clave para tener a mano mientras hablan.

Pueden filmar el video con un celular o con la cámara de una computadora, y editarlo con algún programa como Movie Maker.





MATEMÁTICA

¡Hola! ¿Cómo están?

Nos volvemos a reencontrar para trabajar juntos en matemática.

En las primeras páginas de este cuaderno hay juegos para recordar lo que ya saben sobre las figuras geométricas, así después podrán copiar y dar indicaciones que nos permitan saber algunas cosas más.

Cuidado: no se trata de dejar de lado el trabajo con los números. La propuesta es revisar lo que ya saben sobre cómo se arman y desarman, junto a lo que ya aprendieron de sumas y restas, para resolver nuevas situaciones. Además, a través de cálculos que ya conocen y otros más difíciles, van a tratar de explorar qué sucede cuando tienen que sumar cantidades que se repiten.

Al final de las páginas de Matemática hay distintas propuestas para armar un álbum de recuerdos, con la idea de que los tengan a mano para compartirlos y seguir estudiando.



Recorrido 4

Sobre figuras geométricas

Ahora van a resolver algunos problemas para aprender más sobre las figuras geométricas. Recuerden que pueden anotar, hacer dibujos y consultar lo que necesiten. Lo importante es que vayan escribiendo lo que piensan en sus cuadernos para poder compartir sus ideas con sus compañeras, compañeros y docentes.

1.- Para empezar: juego para adivinar figuras.

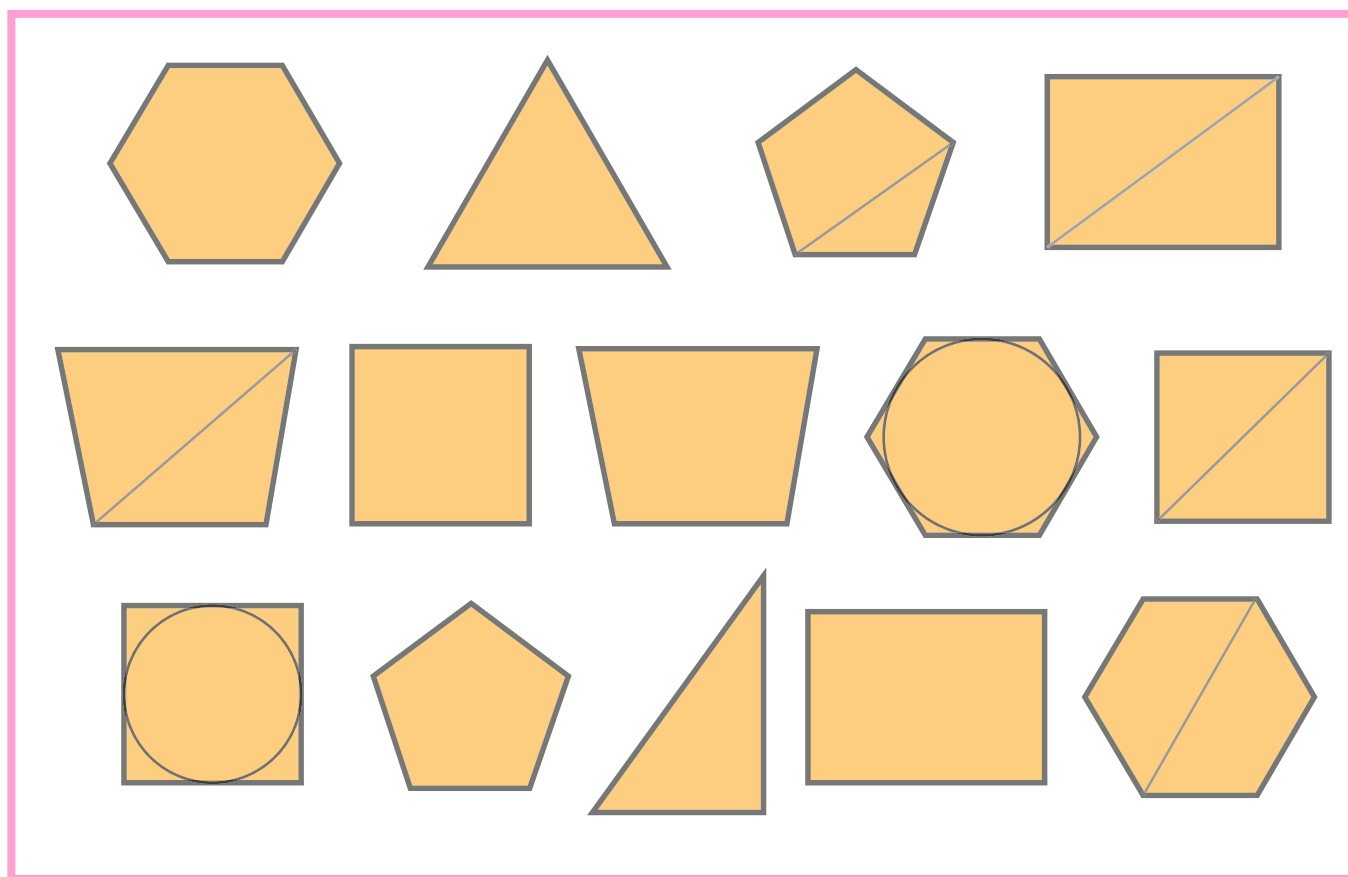
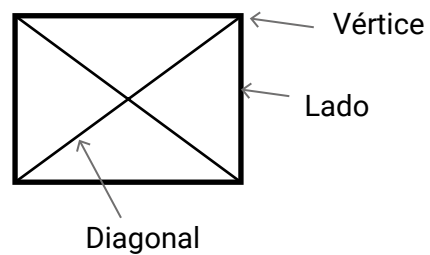
También puede ayudar que vayan escribiendo las preguntas, para no repetirlas.

Las reglas del juego son:

- Se juega de a dos o más personas.
- En cada ronda una jugadora o un jugador tiene que elegir una de las figuras de la plantilla sin decir cuál es.
- Respetando su turno, cada jugadora o jugador debe hacer una pregunta que sólo se pueda contestar por "SÍ" o "NO".
- Gana la jugadora o el jugador que adivina la figura elegida.



Para pensar las preguntas y las respuestas, puede servir la siguiente información:



2. Para después de jugar

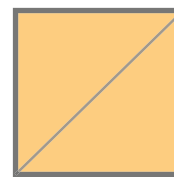
Si ya jugaron varias veces, y tuvieron oportunidad tanto de elegir una figura como de preguntar por otra, pueden resolver estos problemas. Van a necesitar volver a mirar los dibujos de las figuras que usaron en la actividad 1.

Estas son las preguntas y las respuestas de la primera jugada de Juli y Ema.

Preguntas de Juli	Respuestas de Ema
¿Tiene 3 vértices?	No
¿Tiene 4 lados?	Sí
¿Tiene un círculo adentro?	No
¿Tiene lados inclinados?	Sí
¿Tiene dibujada una diagonal?	Sí

— ¿Qué figuras del juego se podrían descartar? ¿Cuál les parece que será la figura elegida?

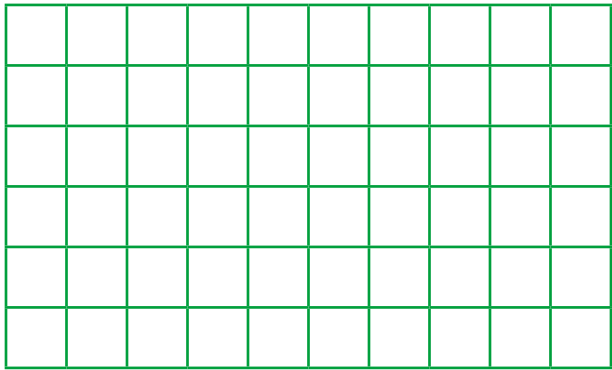
3. En otra jugada, después de varias preguntas y respuestas, Ema está segura de que Juli eligió una de estas dos figuras. ¿Qué pregunta podría hacer para adivinar cuál es?



4. Otro amigo, Héctor, dice que conviene empezar a preguntar por la cantidad de lados. Por ejemplo, si la pregunta es “¿Tiene 4 lados?” y la respuesta es “No”, se adelanta un montón.

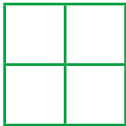
— ¿Están de acuerdo? ¿Por qué?

5.- El siguiente rectángulo está formado por cuadraditos.



- a) ¿Con cuáles de estas figuras se puede armar un rectángulo como el de arriba?
b) ¿Con cuántas de cada una?

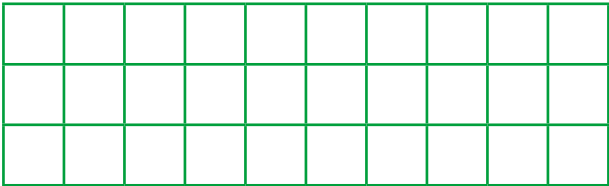
A



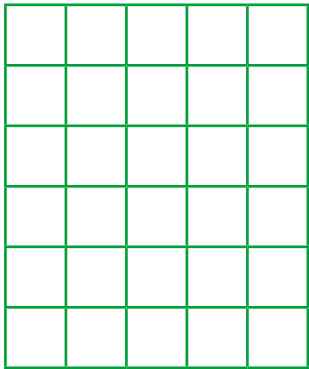
B



C

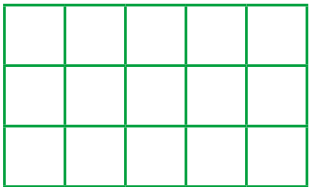


D

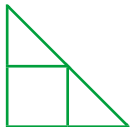


Para organizar las respuestas, pueden completar el siguiente cuadro:

E



F



G

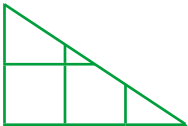


Figura	Se puede armar	Con cuántas
A	sí	
B		
C		
D		
E		
F		
G		



6.- Vamos a copiar el primer rectángulo del problema anterior.

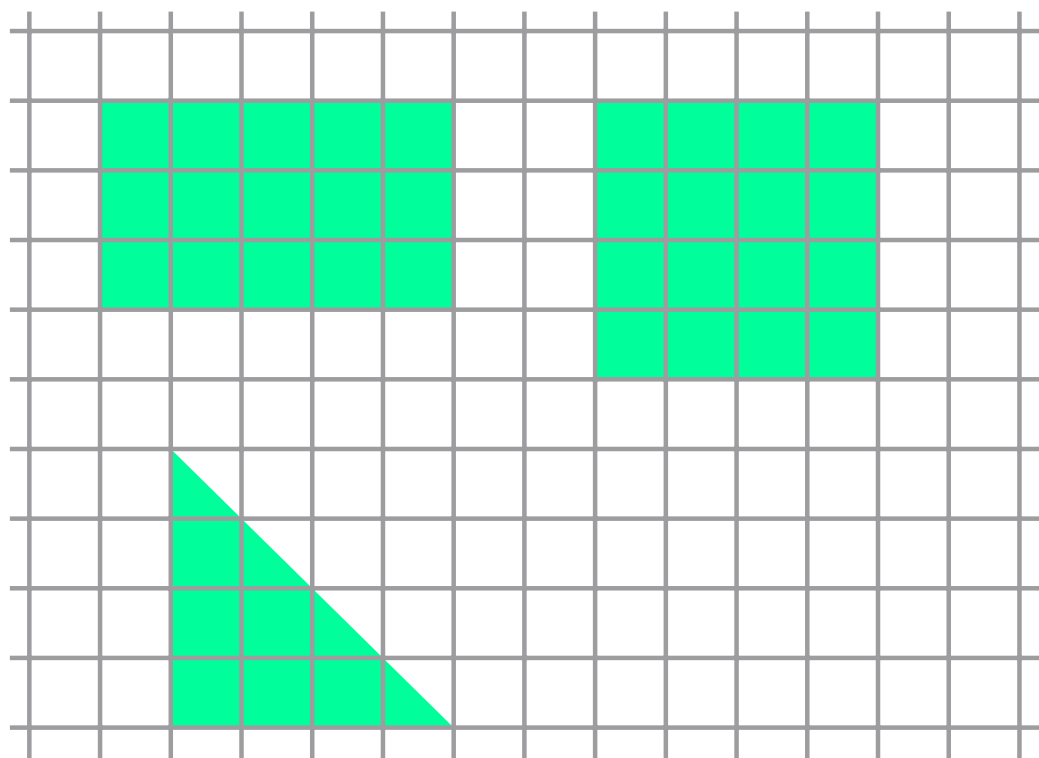
a) Consigan una hoja de papel cuadriculado y también una hoja lisa. Hagan un rectángulo igual en cada una.

b) Anoten lo que tuvieron en cuenta para hacer cada copia.

c) ¿En cuál de las dos hojas la copia fue más fácil? ¿Por qué creen que pasa eso?

7.- Seguimos trabajando en papel cuadriculado.

a) Copien las siguientes figuras.



b) Anoten, paso a paso, lo que fueron haciendo para copiar el triángulo.



8.- Ahora, van a tener que seguir las instrucciones para dibujar una figura.

- Tracen una línea horizontal de 6 cuadritos de largo.
- desde cada uno de los extremos, tracen líneas verticales (que estén sobre las líneas del cuadriculado) de 4 cuadritos de largo.
- Tracen una línea horizontal que una los extremos sueltos de las líneas que acaban de trazar.

¡Listo! ¿Conocen el nombre de la figura que se formó?



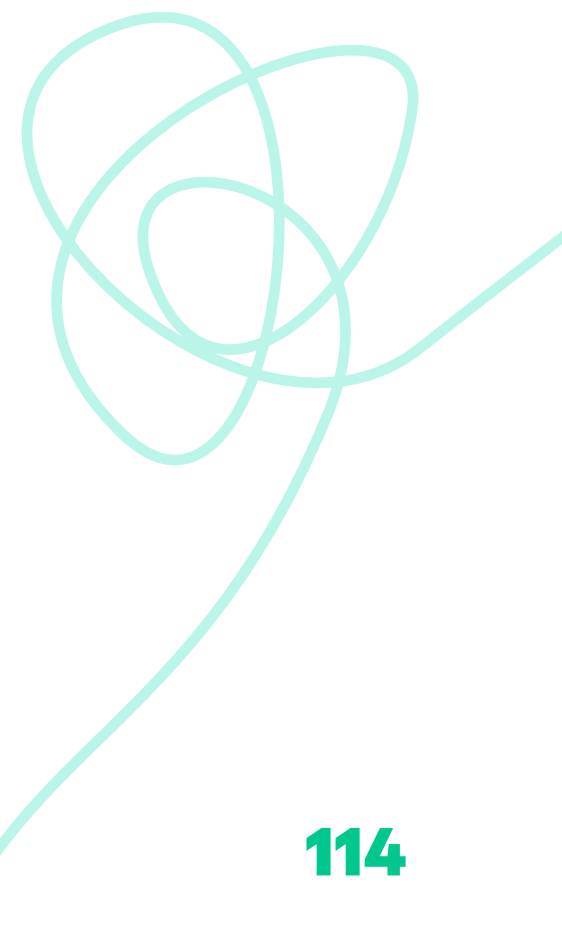
Los lados de esta figura son perpendiculares. Pueden buscar en Internet o en otros libros cuál es la relación de perpendicularidad.

9.- Para compartir con un compañero o una compañera.

- a)** Dibujen una figura sencilla en un papel cuadriculado.
- b)** En un papel aparte, escriban los pasos que siguieron para trazarla.
- c)** Pasen el papel al compañero o la compañera para que, a partir de sus instrucciones y sin ver la figura que trazaron, dibuje una exactamente igual.

10.- Después de compartir las instrucciones:

- a)** ¿Logró trazar la misma figura?
- b)** ¿Está en la misma posición? ¿Tiene el mismo tamaño?
- c)** Si no le quedó igual, ¿qué deberían cambiar en las instrucciones para que la figura que trazó quede igual a la original?



11. El juego de los mensajes

Inviten a jugar a alguna amiga o algún amigo. No importa si está en otro lado porque los mensajes también se pueden mandar por correo electrónico o por teléfono usando audios, mensajes de texto o fotos. Pueden jugar todas las veces que quieran cambiando de roles.

Las reglas para jugar son:

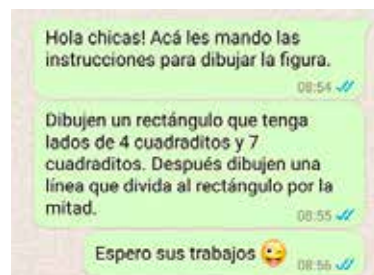
- Se juega de a dos jugadoras o jugadores.
- Por ronda, cada jugadora, jugador o equipo tiene un rol diferente:

Jugadora, jugador o equipo A: envía el mensaje con instrucciones para dibujar una figura.

Jugadora, jugador o equipo B: recibe el mensaje y dibuja la figura según las instrucciones del mensaje. Cuando termina, muestra o envía el dibujo.

Si la figura dibujada por B y la elegida por A son iguales, ¡ganaron!
Si no es así, pueden pensar en qué se equivocaron y volver a intentarlo.
Para saber si coinciden pueden superponerlas.

12. Jugando a los mensajes, Gaby envió estas instrucciones a sus tres amigas.



Más tarde, sus amigas le enviaron estos dibujos:

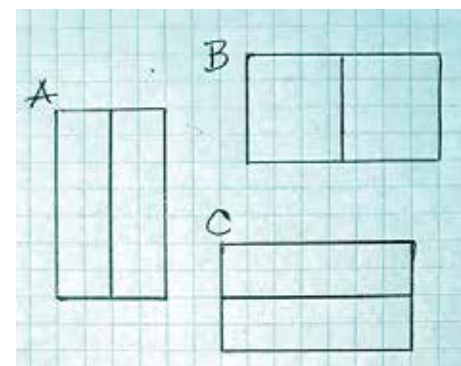
A – Alma

B – Brenda

C – Carli

a) ¿Están todos bien? ¿Por qué?

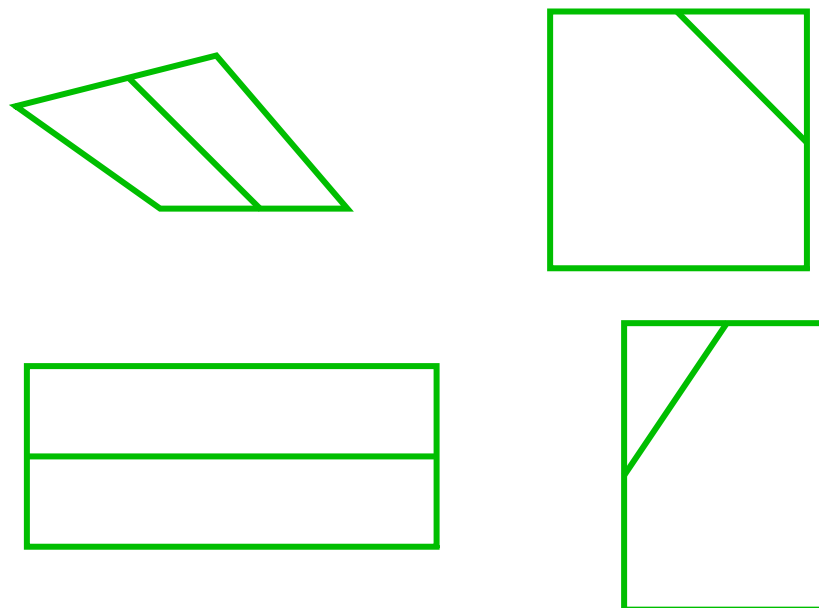
b) ¿Agregarían alguna instrucción? ¿Cuál o cuáles?



13. Luis, el hermano de Santiago, que ya sabe copiar figuras en hoja lisa, le pasó por teléfono a Ramón cómo era la figura que tenía que dibujar. Le dictó lo siguiente:

- Tiene 4 lados.
- Tiene una raya que va de la mitad de un lado a la mitad del otro.

Ramón hizo estos dibujos.



- a)** ¿Es cierto que los cuatro dibujos son correctos? ¿Por qué?
- b)** ¿Qué otra información habría que agregar para que solo sirva el dibujo que tiene la letra A?

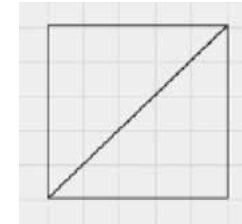
No olviden escribir todas sus ideas para compartir lo escrito con sus compañeras y compañeros en clase.



Para revisar y seguir estudiando

14. ¿Cuál es la información que sobra en la descripción de esta figura?

- Es un rectángulo.
- Tiene 4 lados.
- Sus lados miden 3 cuadraditos y 6 cuadraditos.
- Tiene 2 lados cortos y 2 lados largos.
- Tiene una línea que va desde la mitad de un lado hasta la mitad del otro.
- Tiene 4 vértices.
- Tiene lados perpendiculares



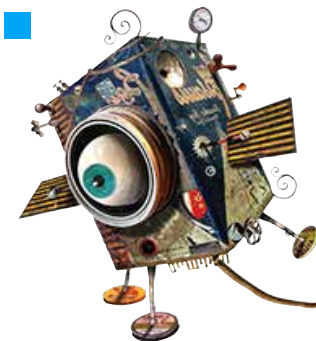
15. ¿Qué información habría que agregar en estas instrucciones para que sea posible dibujar solo esta figura?

- Dibujen un cuadrado.
- Tracen una línea que lo divida en dos partes iguales.

16. Para cada frase, dibujen la o las figuras que correspondan. Pueden hacerlo en el tipo de hoja que les resulte mejor.

- a)** Tiene 4 lados. Todos sus lados son iguales.
- b)** Tiene 3 lados y son diferentes entre sí.
- c)** Tiene 4 lados. Dos lados son iguales entre sí y los otros dos lados también son iguales entre sí.
- d)** No tiene ningún lado recto.

TECLADOS Y PANTALLAS



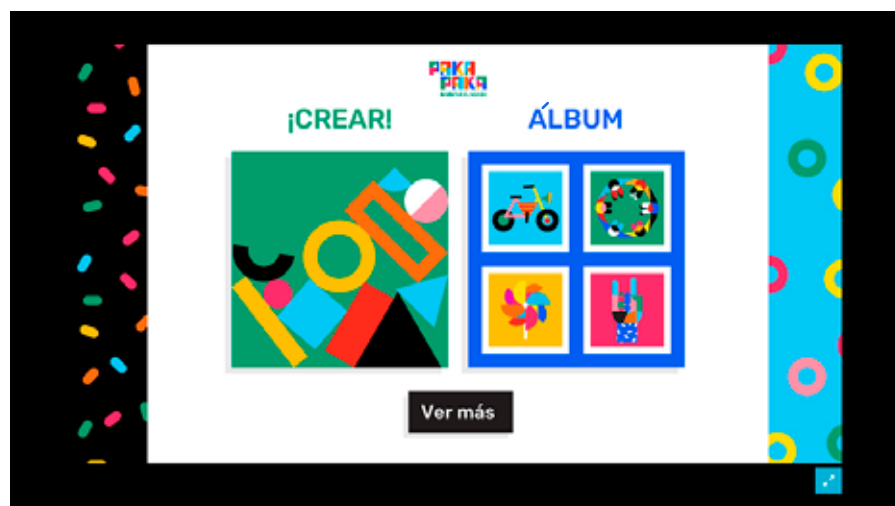
Para jugar y crear con figuras geométricas

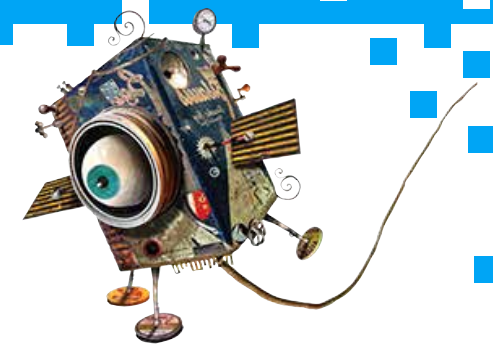
“Inventar el mundo” es un juego interactivo que permite jugar con formas, colores y texturas para crear dibujos, animarlos y compartirlos en las redes. Pueden descargar el juego en el celular o jugar online en la página de Pakapaka haciendo clic acá:

<http://www.pakapaka.gob.ar/juegos/133637>

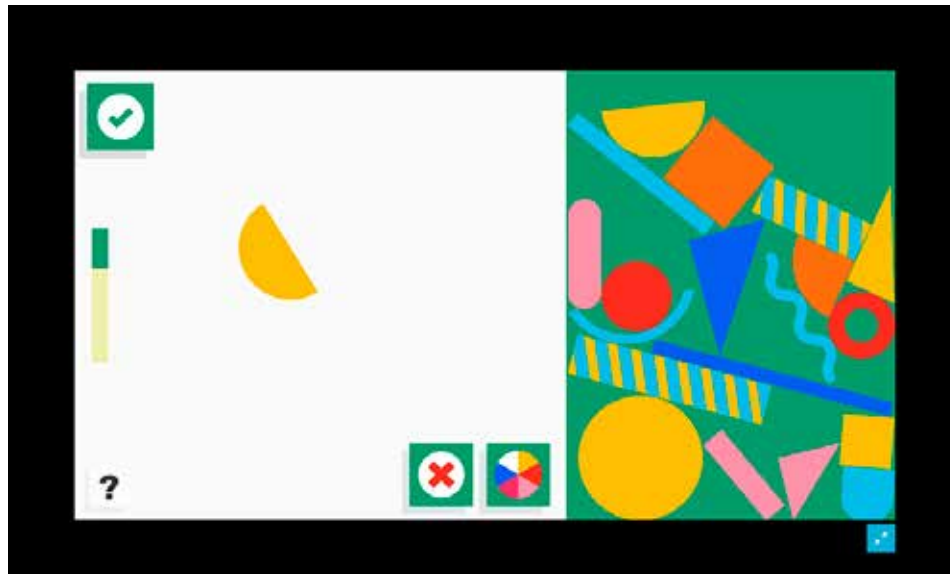
A continuación observen estas imágenes para saber de qué se trata el juego.

1. Al ingresar, pueden elegir dos opciones: crear un dibujo desde el inicio o elegir uno propuesto en el álbum.

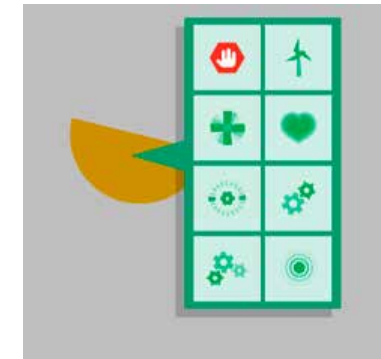
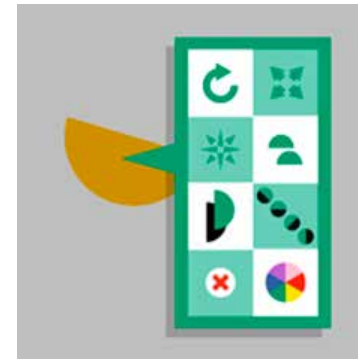




2. El juego consiste en arrastrar figuras al lienzo de dibujo y usar las distintas opciones que ofrece el programa para modificarlas y animarlas.



3. Al clicar sobre la figura aparecen estos controles. El primer conjunto de botones permite modificar las características de la figura, mientras que el segundo conjunto permite animarla.



¿Qué les parece que sucederá en esta figura al accionar cada uno de los botones?



4. Cuando su creación esté lista, usen para guardarla en el álbum y compartirla en las redes.

Para revisar lo que hicimos

Con las actividades que resolvimos en estas páginas, pudieron recordar lo que ya sabían sobre algunas figuras geométricas, para explorar nuevas relaciones.

Por eso es que:

- Copiaron figuras a partir de diferentes informaciones.
- Elaboraron afirmaciones acerca de las características de las figuras para decidir de cuál se trataba.
- Construyeron en papel cuadriculado.
- Armaron sus primeros mensajes con instrucciones.

Revisen todo lo que estuvieron resolviendo y traten de marcar aquellas ideas que les parecen importantes sobre el tema.



Recorrido 5

Sobre números, sumas y restas

En esta etapa, volverán a estudiar los números y las operaciones.

Al igual que cuando trabajaron con las figuras, primero van a recuperar algunas relaciones que ya conocen, para después resolver nuevos problemas.

Quizás necesiten leer más de una vez las consignas o que alguien se las lea. Es importante que anoten en sus cuadernos todo lo que van pensando, sin temor a equivocarse. Sus notas van a ser muy útiles para compartir sus trabajos en clase, con compañeras, compañeros y docentes.



Primera parte

1. Para empezar: un cuadro de números.

En este cuadro están escritos algunos números ordenados hasta el 1000.

	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100	110	120					170		
200									
300									
400		420	430						
500			530						
600			630						
700			730						790
800			830						
900			930						
1000									

- a) Escriban los números que van en los casilleros con color.
- b) Escriban los números que empiezan con siete.
- c) Ubiquen los siguientes números en el lugar que corresponda:
 - trescientos cuarenta
 - quinientos setenta
 - ochocientos cincuenta
 - novecientos diez

- d) Si tienen que explicarle a un compañero o a una compañera como completar el cuadro, ¿qué pistas le darían?

2. ¿Se acuerdan cómo ordenar números de menor a mayor?
Practiquen con los siguientes números.

654 – 564 – 556 – 456 – 605 – 640 – 506

3. Pistas para adivinar números hasta mil.

a) ¿Qué número será?

- Está entre seiscientos y ochocientos.
- Es más grande que los números que empiezan con seis.
- Termina en 50.

El número es

b) ¿Qué número será?

- Es más chico que quinientos.
- Es más grande que cuatrocientos.
- Termina en seis.
- En el lugar de los dieces hay un dos.

El número es

c) ¿Qué número será?

- Está entre quinientos y seiscientos.
- Termina en nueve.
- Tiene dos dígitos iguales.

El número es

- Pueden inventar otras pistas y jugar con alguien.
- Anoten lo que inventaron en el cuaderno.



4. En este cuadro están los números hasta el 1000, ordenados de 10 en 10.

	10	20	30	40	50	60	70	80	90
100	110	120	130	140	150	160	170	180	190
200	210	220	230	240	250	260	270	280	290
300	310	320	330	340	350	360	370	380	390
400	410	420	430	440	450	460	470	480	490
500	510	520	530	540	550	560	570	580	590
600	610	620	630	640	650	660	670	680	690
700	710	720	730	740	750	760	770	780	790
800	810	820	830	840	850	860	870	880	890
900	910	920	930	940	950	960	970	980	990
1000									

a) Hay 10 números que están en lugares incorrectos. Encuentren cuáles son y píntenlos.

b) En el cuaderno, expliquen cómo se dieron cuenta de cuáles son los números mal ubicados.

5. Se trata de escribir el número seiscientos setenta y nueve. Subrayen cuál corresponde.
¿Cómo se dieron cuenta?

600.709

60079

679

6709

697



6. Completen los siguientes cuadros.

Uno menos	Número	Uno más
	704	
	990	
	1002	
	635	
	401	

Diez menos	Número	Diez más
	210	
	781	
	1000	
	453	
	805	

7. Juego: “El número más grande gana”

Jueguen con tres dados; también pueden armar 10 tarjetitas, cada una con los números 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9.

- ─ Cada jugadora o jugador, en su turno, tira los 3 dados a la vez o agarra tres tarjetitas sin mirar, y arma con ellos el número de tres cifras más grande que pueda y lo anota.
- ─ Al finalizar la ronda, controlan que las o los participantes hayan anotado el número más grande posible. Si lo hicieron, se anotan 1 punto; si no, no se anotan puntos. Por ejemplo, con los dados 2 – 6 – 5, para tener 1 punto deben haber anotado el número 652.



- ─ Gana quien junte más puntos luego de cinco rondas.
- ─ Si se animan, también pueden jugar con 4 dados y armar números de 4 cifras.



8. Para después de jugar

a) Carla anotó 615, ¿qué dados sacó? ¿Acomodó bien los números?

b) Dibujen en una hoja los dados que sacó Agus si anotó 442.
¿Será cierto que Juan sacó los mismos dados pero anotó 242?

c) ¿Qué número les conviene anotar a María y a Leo? ¿Quién ganaría esta ronda?

Dados de María



Dados de Leo



d) ¿Cómo le explicarían a alguien que no sabe jugar cómo hacer para armar el número más grande posible usando tres dados?

Para revisar y seguir estudiando

En estas actividades estuvieron trabajando con los números, para resolver varios problemas en los que fue necesario leer, escribir y ordenar números.

9. Anoten en sus cuadernos algunos consejos para no equivocarse al ordenar números.

10. Esta tabla muestra números redondos de diferentes tamaños.

unos	Se lee	dieces	Se lee	cienes	Se lee	miles	Se lee
1	uno	10	diez	100		1000	
2	dos	20	veinte	200		2000	
3				300		3000	
4				400		4000	
5				500		5000	
6				600		6000	
7				700		7000	
8				800		8000	
9				900		9000	
Una cifra		

a) Escriban cómo se lee cada uno de ellos.

b) Anoten en la última fila la cantidad de cifras que tienen los números de cada columna.

11. Como ya saben, los números se pueden desarmar en sumas, teniendo en cuenta cómo se leen. Escriban diferentes formas de desarmar los siguientes números. Los primeros van como ejemplo.

345	trescientos cuarenta y cinco	$300 + 40 + 5$
407	cuatrocientos siete	$400 + 7$
950		
1756		
980		
592		



Segunda parte

Para seguir trabajando con sumas y restas usando los cálculos que ya conocen, van a resolver distintos problemas. En algunos puede servir mirar los billetes y las monedas.

Es importante que escriban en sus cuadernos cómo los van resolviendo.

12. De compras por el barrio

a) **Martín** gastó \$175 en la librería y \$350 en el almacén. ¿Cuánto dinero gastó? Si llevó \$550, ¿Con cuánto dinero volvió?

b) **Mariano** compró una gaseosa que salió \$185. En el mismo mercadito compró papas y gastó \$105. Para saber cuánto dinero gastó en total, primero hizo:

$180 + 100 = 280$. Y después...

Completen el cálculo para saber cuánto dinero gastó en total.

13.

a) **Ana** hizo compras en la farmacia y en la verdulería. En total gastó \$1250. Si en la farmacia gastó \$850, ¿cuánto pagó en la verdulería?

b) Para responder esta pregunta, Facundo hizo así:

¿Es correcto lo que hizo Facundo? ¿Cuál es la respuesta? Expliquen en sus cuadernos el procedimiento que usó Facundo para resolver el problema.

$$\begin{aligned}850 + 100 &= 950 \\950 + 100 &= 1050 \\1050 + 100 &= 1150 \\1150 + 100 &= 1250\end{aligned}$$



14. En la panadería “Don Quique” prepararon 145 medialunas y 36 pastelitos.

a) ¿Cuántos prepararon en total?

b) Para resolver este problema, Sol hizo lo siguiente:

$$140 + 30 = 170 \text{ y } 5 + 6 = 11$$

¿Les parece que son cálculos que pueden ayudar a resolver el problema?

¿Se parece a lo que hicieron ustedes? ¿Cuál es la respuesta?

15. En el supermercado, Alan debe pagar \$225 y entregó a la cajera \$250. ¿Cuánto dinero le entregó la cajera de vuelto?



16. Pablo fue a la ferretería y gastó en total \$134.

a) ¿Cuánto dinero deberán entregarle de vuelto?



Ilustración de Martín Mosquera

b) Para resolver el problema de la ferretería, Sol calculó cuánto le falta a 134 para llegar a 200. Primero agregó 6, después 50 y ¡listo!

¿Está bien lo que hizo? ¿Por qué? ¿Llegaron al mismo resultado?

17. Sin hacer los cálculos, indiquen cuál es el resultado que les parece correcto en cada caso. No olviden escribir en sus cuadernos por qué decidieron sus respuestas.

$$615 + 328 = \quad 843 \quad 943 \quad 1043$$

$$289 + 326 = \quad 415 \quad 515 \quad 615$$

$$398 + 435 = \quad 833 \quad 933 \quad 1033$$



18. Les presentamos tres columnas que contienen varias sumas. La primera columna es un listado de sumas que dan 10.

Completen las otras columnas con sumas que dan 100 y 1.000, tratando de aprovechar los cálculos que hay en la primera.

Sumas que dan 10	Sumas que dan 100	Sumas que dan 1000
1 + 9	10 + 90	100 + 900
2 + 8	20 + 80	
3 + 7		
4 + 6		
5 + 5		
6 + 4		
7 + 3		
8 + 2		
9 + 1		

Recuerden: si tienen una calculadora, pueden verificar los resultados anteriores.

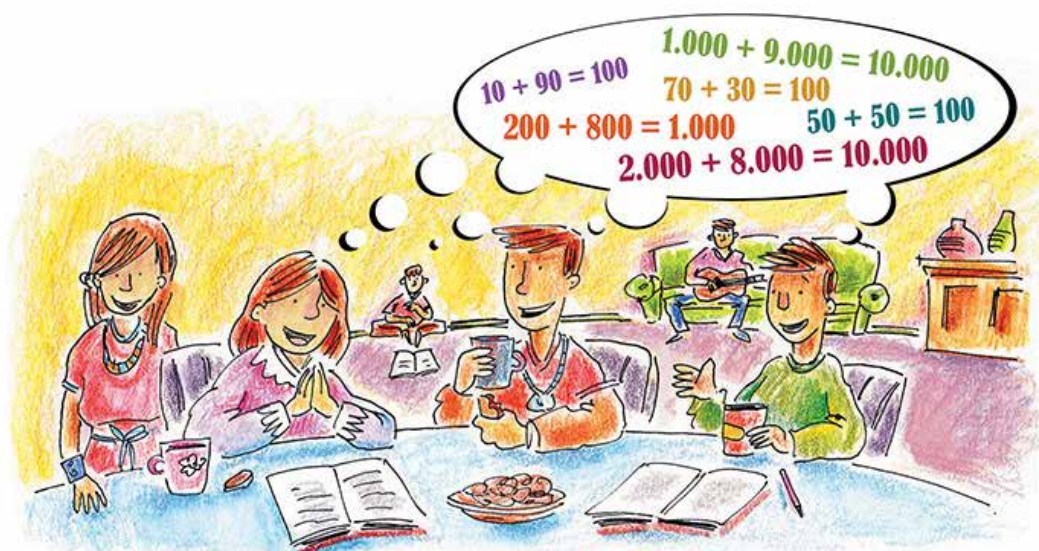


Ilustración de Martín Mosquera

19. Ahora pueden armar una tabla con restas, ¿no? Completen los cálculos que faltan.

Restas de 10	Restas de 100	Restas de 1000
$10 - 1 = 9$	$100 - 10 = 90$	$1000 - 100 = 900$
$10 - 2 = 8$	$100 - 20 = 80$	
$10 - 3 = 7$		
$10 - 4 = 6$		
$10 - 5 = 5$		
$10 - 6 = 4$		
$10 - 7 = 3$		
$10 - 8 = 2$		
$10 - 9 = 1$		

20. Resuelvan mentalmente los siguientes cálculos. Intenten escribir en sus cuadernos si usaron resultados de cuentas que ya conocían.

$$\begin{array}{lll} 700 + 100 = & 400 + 200 = & 438 - 38 = \\ 700 + 150 = & 600 - 400 = & 438 - 400 = \\ 700 + 250 = & 700 - 400 = & 738 - 438 = \end{array}$$

Si revisan los resultados con la calculadora, y se equivocaron en alguno, hagan nuevamente las cuentas.

21. Cuentas que permiten resolver otras cuentas

a) Sabiendo que $90 + 60 = 150$, resuelvan:

$$\begin{array}{lll} 900 + 600 = & 150 - 90 = & 1500 - 900 = \\ 950 + 600 = & 150 - 60 = & 1500 - 600 = \end{array}$$

¿Cuánto será $130 - 60$? ¿Y $1300 - 700$?

b) Traten de explicar en sus cuadernos cómo usan las sumas para resolver algunas restas.



22. Copien y completen en sus cuadernos los siguientes cálculos:

$$680 + \dots = 700 \quad 680 + \dots = 1000$$

$$685 - \dots = 85 \quad 685 - \dots = 600$$

23. Algunos cálculos son muy cercanos. Por ejemplo, el resultado de la resta $1000 - 500$ sirve para resolver las otras. Piensen cómo podrían usarlo y escriban los resultados.

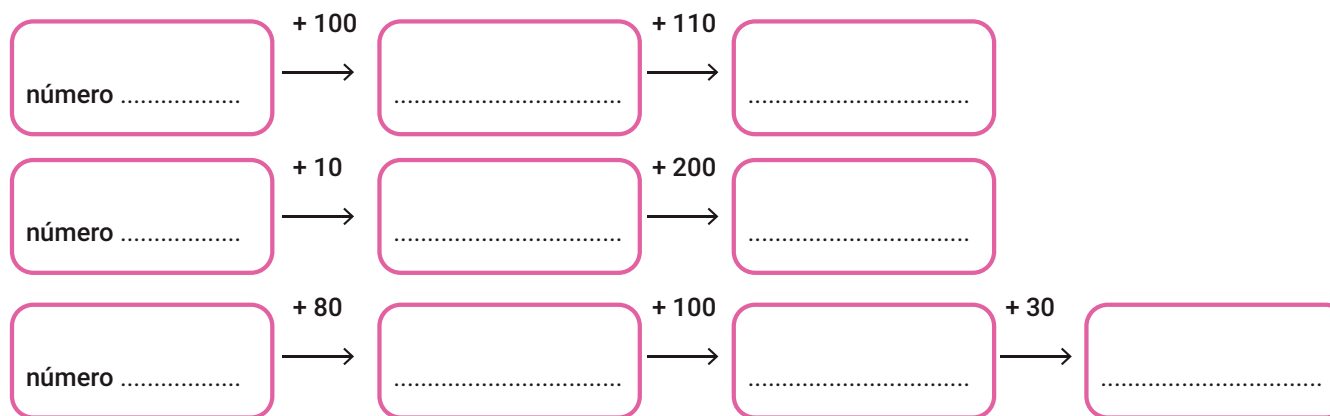
$$1.000 - 500 =$$

$$1.000 - 501 =$$

$$1.000 - 502 =$$

$$1.000 - 499 =$$

24. ¿Es cierto que todos estos caminos sirven para sumar 210? ¿Por qué? Prueben cada uno de estos caminos usando distintos números.



¿Pueden inventar otro camino para sumar 210? ¿Cuál?



25.

a) ¿Será cierto que $100 - 63$ se puede resolver así?



b) ¿Y así? ¿Por qué?



26. Para resolver $153 + 39$, un amigo pensó así:

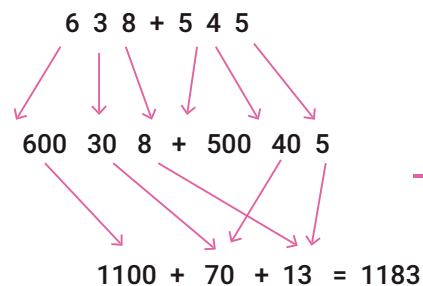
$$153 + 40 = 193 \quad \text{y} \quad 193 - 1 = 192$$

¿Están de acuerdo con lo que pensó? ¿Y con el resultado?

27.- Hay que resolver la suma: $638 + 545$

a) ¿Cerca de qué número redondo está el resultado?

b) Estas son tres maneras de resolver la suma. ¿Son correctos? ¿Por qué?



$$\begin{array}{r} 638 = 600 + 30 + 8 \\ + 545 = 500 + 40 + 5 \\ \hline 1100 + 70 + 13 = 1183 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1 \\ 638 \\ + 545 \\ \hline 1183 \end{array}$$

c) En los dos primeros procedimientos aparece un 13. Busquen dónde está ese 13 en el tercer procedimiento y márkuenlo.

28. Resuelvan las siguientes cuentas como quieran. Antes de empezar, anticipen cuánto les va a dar aproximadamente y, al terminar, si pueden, controlen los resultados con la calculadora.

$$325 + 418 =$$

$$713 + 169 =$$

29. Javier tenía \$985 y gastó \$58 en el kiosco. ¿Cuánto dinero le quedó? Acuérdense primero de estimar el resultado. Después pueden corroborarlo con una calculadora.

30. Estas son tres maneras de resolver la cuenta $985 - 58$.

a) ¿Dónde está el 58 en el primer procedimiento? Márquenlo en la cuenta.

$\begin{array}{r} 985 \\ - 50 \\ \hline 935 \\ - 5 \\ \hline 930 \\ - 3 \\ \hline 927 \end{array}$	$\begin{array}{r} 985 \\ - 50 \\ \hline 935 \\ - 5 \\ \hline 930 \\ - 3 \\ \hline 927 \end{array}$
--	--

$$\begin{array}{r} 70 \ 15 \\ \swarrow \searrow \\ 985 \\ - 58 \\ \hline 927 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 7 \\ 9 \cancel{8} 15 \\ - 58 \\ \hline 927 \end{array}$$

b) En el segundo procedimiento aparecen un 15 y un 70. ¿De dónde salen esos números?

c) ¿En qué parte del tercer procedimiento están el 15 y el 70 que aparecen en el segundo? Márquenlos con círculos.

31. Usando dos de los procedimientos de la actividad anterior, resuelvan: $745 - 153$
¿Cuál les resulta más sencillo? ¿Por qué?



Para revisar y seguir estudiando

Ya aprendieron que usando resultados conocidos se pueden obtener otros. También pudieron relacionar algunas sumas con restas. En estos cálculos es importante poder encontrar algunas relaciones entre los números. Resuélvanlos de la manera en que les resulte más fácil. ¡A estudiar!

32. ¿Se animan a completar los datos que faltan en esta lista de ventas de una librería?

Producto	Ventas marzo	Ventas abril	Ventas mayo	Total de ventas de cada producto
Cuadernos	240	170	187
Carpetas	176	220	450
Anotadores	93	125	320
Total por mes

- a) ¿Qué producto se vendió más en los tres meses del año?
- b) En marzo se vendieron más cuadernos que carpetas. ¿Cuántos más?

33. ¿Quién tiene razón? ¿Por qué?



¿Cuánto más o cuánto menos da $3000 - 999$ que $3000 - 1000$?

34. ¿Qué número hay que restarle a 5000, para que el resultado sea más chico que el de la cuenta $5000 - 2000$? No olviden escribir cómo lo pensaron.

Para revisar lo que hicieron

En esta etapa estuvieron resolviendo problemas con sumas y restas:

- Usaron resultados conocidos para resolver otros cálculos;

Por ejemplo, algunos cálculos con números pequeños sirven para resolver otros con números más grandes. Si sabemos que $4 + 4 = 8$, podemos pensar que $40 + 40 = 80$, $400 + 400 = 800$ y que $4000 + 4000 = 8000$. También se puede saber que $4000 + 5000 = 9000$ porque se suman 1000 más que en $4000 + 4000$.

- Realizaron aproximaciones y estimaron el resultado de sumas y restas sin hacer los cálculos exactos. Para anticipar un resultado, se pueden aproximar los números que tenemos que sumar o restar a números redondos cercanos. Por ejemplo, para resolver $528 + 399$ se puede pensar en $500 + 400 = 900$, y entonces se sabe que el resultado de la cuenta va a estar cerca de 900.

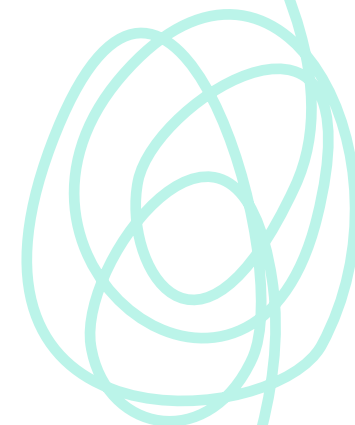
- Usaron resultados de algunas sumas para poder resolver restas. Deben recordar que la suma y la resta son operaciones que están relacionadas. Si se sabe que $200 + 300 = 500$, se puede conocer el resultado de dos restas: $500 - 300 = 200$ y $500 - 200 = 300$.

- A veces, se puede sumar o restar para responder la misma pregunta. Por ejemplo, si queremos saber cuánto le falta a 510 para llegar a 780 se puede pensar cuánto hay que sumarle a 510 para llegar a 780 y encontrar que es $510 + 270 = 780$, o hacer $780 - 510$. Ambas maneras de resolverlo son correctas.

- También empezaron a estudiar distintas maneras de resolver sumas y restas.

Para terminar:

Anoten en sus cuadernos algunos consejos que les darían a otros chicos y a otras chicas para resolver sumas y restas.



Recorrido 6

Sobre multiplicaciones

Comienza una nueva etapa, en la que van a usar muchas de las cosas que ya aprendieron sobre los números para resolver nuevos problemas con cantidades que se repiten.

Es importante que sepan que hay varias formas de resolver los problemas: algunas y algunos contarán, otras y otros dibujarán o realizarán cálculos. Cada quien puede elegir la forma que le resulte mejor.

Recuerden anotar todo lo que van resolviendo para poder compartir sus ideas con las compañeras y los compañeros, en el momento indicado.









1. Generala de números

¿Saben jugar a la generala? Necesitan cinco dados, y por lo menos alguien más con quien jugar. Es opcional contar con un vaso plástico para colocar los dados y mezclarlos antes de tirarlos sobre la mesa.

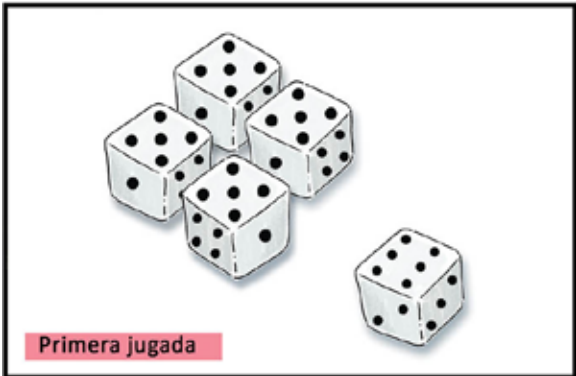
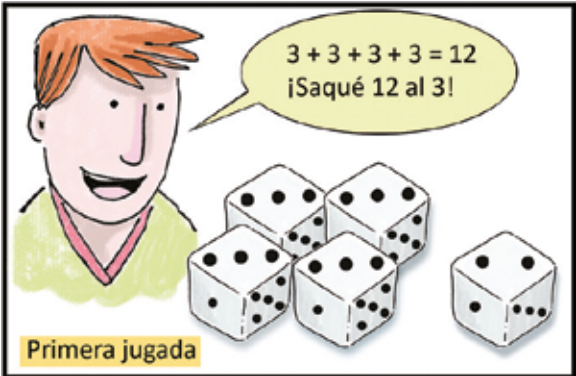
Reglas del juego:

- Cada jugador o jugadora, en su turno, podrá tirar los dados hasta dos veces. En cada tiro, deberá elegir qué dados deja en la mesa según el número que decida anotar (los que están repetidos y aún no salieron) y volverá a tirar el resto de los dados.
 - Luego de los dos tiros anotará en su tabla el mayor puntaje obtenido con el número elegido. Por ejemplo, si salen tres dados con el número seis se dice “dieciocho al seis” y se anota.
 - Una vez que se anotó el puntaje para un número, no vale volver a escribir sobre ese casillero.
 - Se juegan 6 vueltas. Al finalizar el partido, se suma la cantidad de puntos que obtuvo cada jugador o jugadora y gana quien logra obtener el mayor puntaje.
 - Armen una tabla para cada participante.
- Aclaración: Si les salen, por ejemplo 2 cuatros y 2 seis, tendrán que elegir qué puntaje prefieren anotar.

	Cantidad de dados	Cálculo de puntos
		
		
		
		
		
	3	18
Total de puntos		



2. Joaco y Dimitri están jugando a la generala de números. Deben anotar en una tabla de puntajes los dados que salen repetidos luego de dos tiradas. ¿Los ayudan a anotarlos?









Ilustraciones de Martín Mosquera







	Cantidad de dados	Cálculo de puntos
Total de puntos		

	Cantidad de dados	Cálculo de puntos
Total de puntos		



3. En otra partida, Joaco y Dimitri, sacaron otros dados. ¿Los ayudan a completar las tablas?

	Cantidad de dados	Cálculo de puntos
		
		
		
		
		
	3	18
Total de puntos		

	Cantidad de dados	Cálculo de puntos
		
		
		
		
		
	3	18
Total de puntos		

4. Cantidades que se repiten



a) ¿Cuántos puntos se juntan entre todos estos dados?

b) ¿Cuántos puntos se juntan en este caso?



5. Matías está preparando un almuerzo al aire libre para sus compañeros de trabajo. Por cada invitado, va a cocinar 2 hamburguesas y tres cucharadas de puré.



Completen la siguiente tabla para ayudar a Matías.

Invitados	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Hamburguesas	2									
Cucharadas de puré	3									

6. Para completar la tabla anterior, presten atención a lo que proponen estos amigos.

Para saber cuántas hamburguesas necesito para 3 invitados, yo hice $2 + 2 + 2$ y me dio 6. Y para saber las cucharadas de puré le sumé 3 y me dio 9



Inés

Yo no sumé, fui usando el doble, entonces para 2 son 4 hamburguesas, para 3 son 6, y así seguí...



Vale

Para averiguar la cantidad de puré necesaria para 8 invitados, sumo 3 veces 8, que es igual que sumar 8 veces 3, pero más corto.



Javier

- a) ¿Está bien lo que hizo Inés? ¿Por qué sumó 3 para averiguar las cucharadas de puré?
- b) ¿Y lo que dice Vale? ¿Qué cuenta hizo si no se trata de una suma?
- c) ¿Es cierto lo que dice Javier? ¿Es lo mismo sumar 3 veces 8 que sumar 8 veces 3?

7. Dobles y mitades

a) Presten atención al diálogo entre estos dos amigos:



¿Cuál de las maneras les resulta más fácil?

b) Completen las siguientes tablas:

Número	Doble
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

Número	Mitad
2	
4	
6	
7	
10	
12	
14	
16	
18	
10	



c) Calculen el doble de los siguientes números. Pueden ayudarse usando el doble de otros números más chicos. En ese caso, anoten cuáles. El primero va de ejemplo.

Número	Lo desarmamos	Calculo el doble de cada parte	Doble
19	$10 + 9$	$20 + 18$	38
23			
15			

d) Calculen la mitad de los siguientes números. Pueden ayudarse usando la mitad de otros números más chicos que ya conocen. En ese caso, anoten cuáles. El primero va de ejemplo.

Número	Lo desarmamos	Calculo el doble de cada parte	Doble
18	$10 + 8$	$5 + 4$	9
26			
14			

8. Más problemas con cantidades que se repiten.

a) Soledad tiene 6 sobres de figuritas para abrir. Si en cada uno vienen 3 figuritas, ¿cuántas tiene en total?

b) A Martín le regalan 5 figuritas por día. En 6 días, ¿cuántas figuritas va a tener?

c) Victor junta figuritas de banderas. En cada sobre vienen 4 figuritas de banderas y una plateada con un escudo. Si ayer la abuela le mandó 4 sobres, ¿cuántas figuritas de banderas tiene? ¿Y cuántas de escudos?



9. Juan prepara empanadas y, para hornearlas, las coloca en bandejas de diferentes tamaños. Marquen con una cruz cuáles de los siguientes cálculos pueden servir para averiguar cuántas empanadas hay en cada bandeja.

a) ☐ $4 + 4 + 4 + 4$

☐ $4 + 5$

☐ 4×5

b) ☐ 3×6

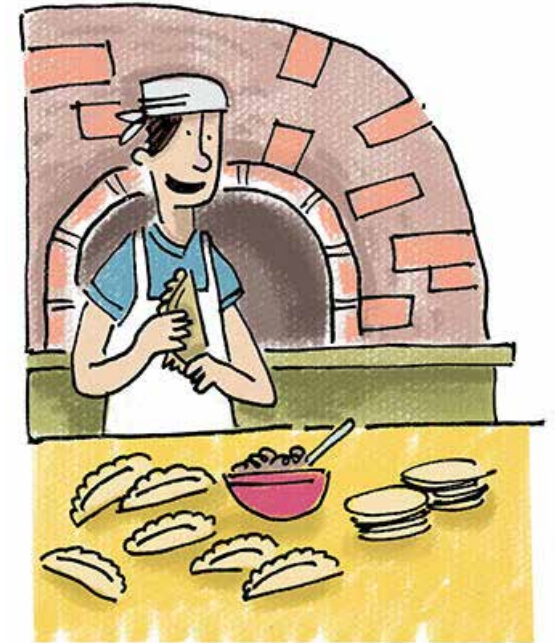
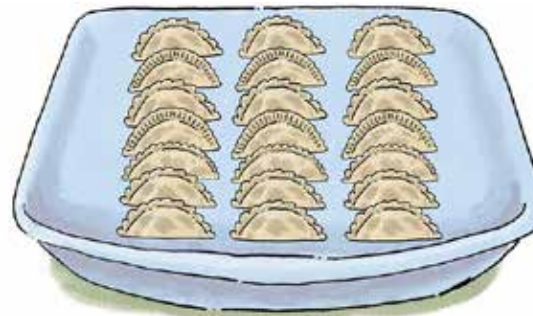
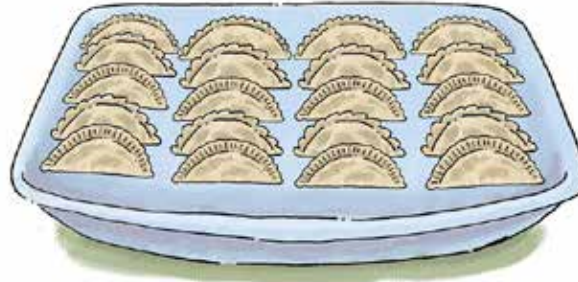
☐ $6 + 3 + 3$

☐ $6 + 6 + 6$

c) ☐ $7 + 7 + 7$

☐ 7×3

☐ $3 + 3 + 3$



Ilustraciones de Martín Mosquera

10. Esta es una tabla con resultados de multiplicaciones.

x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6			15					30
4	4									40
5	5					30				50

a) Completen los casilleros en blanco. Pueden ayudarse con cálculos que ya usaron.

b) Busquen en la tabla los resultados de los siguientes cálculos:

$5 \times 4 =$

$10 \times 4 =$

$2 \times 9 =$

$4 \times 9 =$

c) Escriban otros cinco cálculos de multiplicar de los que puedan saber sus resultados mirando la tabla.



Para revisar y seguir estudiando

11. Tiempo de juego: ¡duplica, triplica y cuadruplica!

Cada jugador o jugadora va avanzando por los casilleros del tablero. Gana quien llega primero al final.

Materiales:

Un tablero, un dado y seis cartas: dos con el número 2, dos con el número 3 y dos con el número 4.

Va un modelo para que puedan armar sus propios materiales.



Ilustración de Di Camillo



Reglas del juego:

Se colocan las cartas boca abajo sobre la mesa y cada jugador o jugadora coloca un poroto o un papelito en el casillero que dice: SALIDA. Por turno, un jugador o jugadora tira un dado y luego da vuelta una de las cartas.

¿Cómo se avanza?

- Si sale la carta 2, duplica puntos, entonces deberá calcular dos veces el valor del dado y avanzar esos casilleros.
- Si saca la carta 3, triplica puntos y deberá calcular tres veces el valor del dado y avanzar esos casilleros.
- Si saca la carta 4, cuadruplica puntos y deberá calcular cuatro veces el valor del dado y avanzar esos casilleros.

Gana el primer participante que llega al casillero que dice: LLEGADA.

Si llegan en la misma jugada, deben desempatar; para eso se tira un dado y se saca una carta. El jugador o la jugadora que obtiene la cantidad mayor gana.



12.- Para después de jugar:

a) Mónica sacó este puntaje y esta carta ¿Cuántos casilleros tiene que avanzar?



b) Carlos dice que va a avanzar 12 casilleros. ¿Qué puntaje del dado y qué carta pudo haber sacado? ¿Hay una única posibilidad? ¿Por qué?

c) Laura sacó esta carta. ¿Cuál es la mayor cantidad de casilleros que puede avanzar? ¿Cómo lo averiguaste?



Para revisar lo que hicieron

- Para resolver los problemas de esta etapa, trabajaron con números que se repiten. Para responder las preguntas haciendo cálculos, a veces, sumaron varias veces el mismo número y también multiplicaron.
- Para escribir cálculos de multiplicar se usa el signo \times que se lee “por”. Por ejemplo: para saber cuánto es $3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3 + 3$ se puede resolver haciendo 6×3 porque el 3 se repite 6 veces y se lee “6 por 3”.
- También recordamos que doble quiere decir “dos veces el mismo número”. Por ejemplo, el doble de 6 es 12 porque $6 + 6 = 12$ o también “el doble es multiplicar por 2”, o sea $2 \times 6 = 12$. Entonces, 6 es la mitad de 12.
- Para averiguar la mitad de un número se puede “desarmarlo” y pensar las mitades de esos números más chicos y luego sumarlos. Por ejemplo, para calcular la mitad de 14, se desarma en $10 + 4$. Como la mitad de 10 es 5 y la mitad de 4 es 2, se suma $5 + 2 = 7$. Entonces 7 es la mitad de 14.
- Además, resolvieron problemas cuyos datos se presentaron en tablas, que ayudan a organizar la información. Recuerden que, para completarla, se pueden hacer dibujos, cálculos mentales, cuentas o usar un resultado que ya conocen. Esto nos ayuda a explorar relaciones numéricas y las primeras reglas de cálculo de multiplicaciones.



Para el álbum de recuerdos

Llegaron a la última etapa de este cuaderno. Trabajaron con figuras geométricas y con los números, resolviendo distintos problemas. En algunos usaron sumas y restas, y en otros calcularon multiplicaciones. Pudieron revisar algunas cosas que ya sabían y avanzaron con otras que recién empezaron a estudiar.

En esta parte del cuaderno, la propuesta es recuperar algo de cada una de las etapas que recorren. Fíjense las consignas y armen su propio álbum de recuerdos para estudiar.

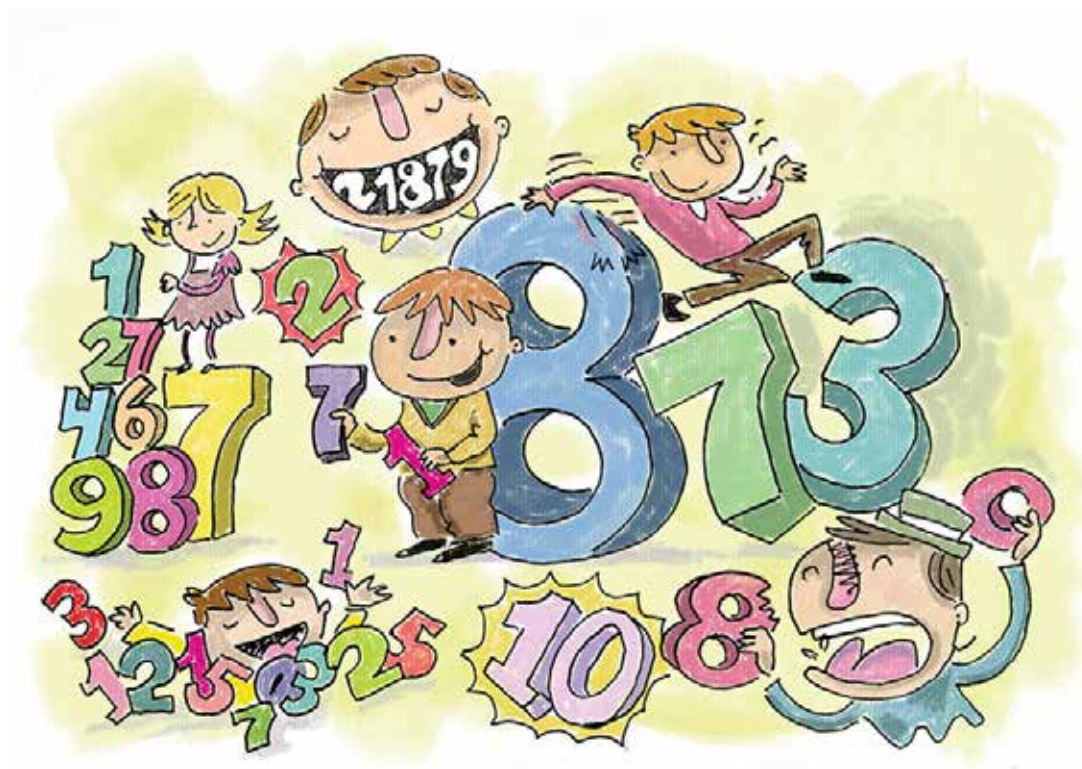


Ilustración de Martín Mosquera



Recorrido 4: Sobre figuras geométricas

- Para copiar una figura, ¿qué tienen que tener en cuenta? ¿Qué datos no pueden faltar? Dibujen una figura y escriban las instrucciones para copiarla.
- ¿Qué necesitan seguir investigando para copiar una figura?



Recorrido 6: Sobre números, sumas y restas

En esta etapa empezaron leyendo números, escribiéndolos y ordenándolos. Después avanzaron resolviendo problemas con sumas y restas. ¿Qué temas les resultaron fáciles y cuáles más difíciles?

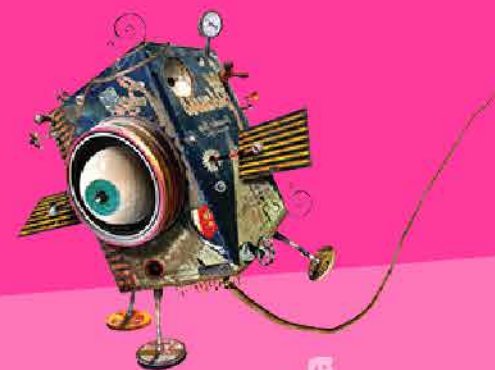
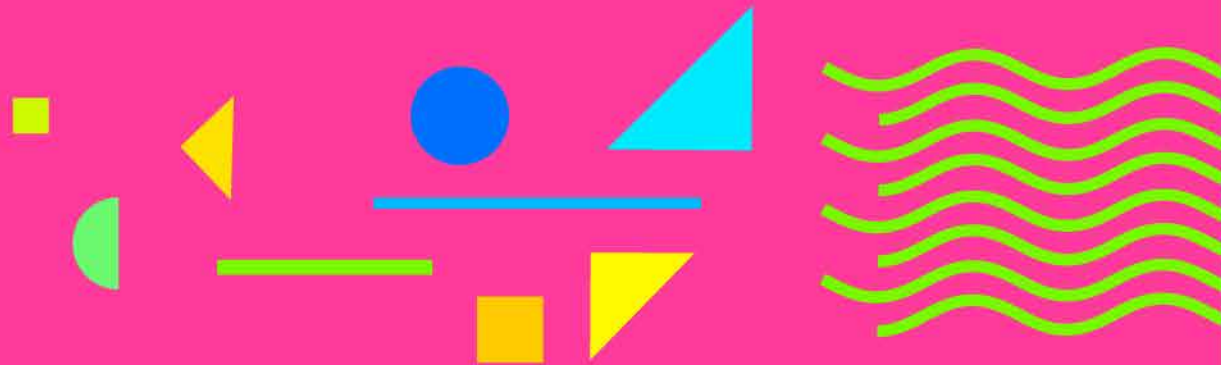
- Pongan un título a cada actividad para armar un índice.



Recorrido 6: Sobre multiplicaciones

- Para algunos este tema es nuevo: empezaron a trabajar con multiplicaciones. La propuesta es que dibujen lo que recuerden sobre los problemas y juegos resueltos.
- Para seguir pensando: ¿hicieron nuevos cálculos?, ¿cómo los resolvieron?, ¿qué tienen que seguir practicando?





Ministerio de Educación
Argentina

Argentina unida