

seguimos educando

Ejemplar de distribución gratuita. Prohibida su venta.
Seamos responsables. Retiremos sólo los ejemplares
que nuestros chicos y chicas necesitan.

#LaEducaciónNosUne

Recreo



(para jugar y leer en familia)

Cuaderno 1



Ministerio de Educación
Argentina

Argentina **unida**



Queridas y queridos estudiantes y familias:

Como saben, por un tiempo la escuela no abrirá sus puertas. La escuela es irremplazable, por eso en estos días es importante que podamos seguir en contacto, con amigas y amigos, con las y los docentes, con el conocimiento. Porque estudiar nos hace fuertes, nos compromete con nuestra sociedad y nos prepara para el futuro. Por eso, hoy más que nunca desde el Estado reafirmamos la responsabilidad de educar.

Entonces, sin sustituir la escuela, el contexto requiere llevar adelante acciones que permitan hacer efectivo el derecho a la educación. Transitamos un camino que nos interpela a buscar nuevas alternativas.

Seguimos Educando es la consigna que organiza una propuesta de acompañamiento a las iniciativas de jurisdicciones, escuelas y educadores. Pretende ser un soporte a los esfuerzos colectivos para que la suspensión temporaria de las clases no implique una interrupción de las relaciones con los saberes y, sobre todo, no clausure las ganas de aprender de las y los niñas, niños y adolescentes. Es una herramienta también para que las personas adultas de la familia puedan recordar y repasar para compartir el desafío de aprender junto a las chicas y los chicos.

Es nuestra intención que la escuela siga presente, que viva en nuestros hogares. Es un desafío que encaramos junto a la Televisión Pública, Canal Encuentro, Paka Paka, Radio Nacional, los canales y radios privados, provinciales, comunitarios y universitarios de todo el país, alcanzando 14 horas de programación diaria en televisión para los distintos momentos de la trayectoria escolar obligatoria. En la plataforma www.seguimoseducando.gob.ar de navegación gratuita desde todos los celulares, se encuentran disponibles diversos materiales y recursos para conocer, investigar y explorar sobre diferentes temas, problemas, fenómenos de la realidad, de la cultura, de la sociedad.

Por supuesto, sabemos que hoy en la Argentina no todos tienen acceso a conectividad, y eso es algo en lo que nos comprometemos a seguir trabajando. Hasta tanto, estos materiales impresos harán conexión entre escuelas, docentes, estudiantes y familias.

Las y los educadores están haciendo enormes esfuerzos por sostener los vínculos y acompañar los aprendizajes aun a la distancia. Por eso hemos puesto a disposición, además de los recursos de la plataforma, cursos de capacitación para acompañar todo lo posible en estos tiempos, que, sabemos, también las y los afectan.

Aprender a quedarse en casa es algo nuevo para todas las personas, grandes y chicas. Nos toca también aprender formas más profundas de solidaridad y responsabilidad: me cuido para cuidar a otras y otros. Cuidar, entonces, implica llevar adelante muchas iniciativas articuladas y significa, para nosotros, no desatender la responsabilidad de educar.

Esperamos que estos cuadernos, junto a lo que cada docente propone, nos permitan transitar de la mejor manera este período, acompañadas, acompañados y aprendiendo. Y cuando nos reencontremos en cada aula podremos compartir nuestras experiencias y volver a abrazarnos.

Desde el Ministerio de Educación estamos convencidos de que la mejor forma de atravesar esto es unidas y unidos y por esa razón seguimos educando.



La Línea 144 es un dispositivo federal de asesoramiento y asistencia integral ante situaciones de violencia por motivos de género y una política pública nacional central en el ámbito del MMGyD. Es gratuita y funciona los 365 días del año, durante las 24 horas. Desde la 144 se abordan todo tipo y modalidades de violencias tal como lo establece la ley 26.485: la violencia doméstica, la violencia obstétrica, la violencia laboral, institucional, mediática, política, entre otras. Además de por teléfono, podés comunicarte por mail a linea144@mingeneros.gob.ar, o por WhatsApp a los números (+54) 1127716463 / 1127759047 / 1127759048. También podés descargar la APP de la Línea 144 en tu Android o Iphone de manera gratuita.



Nicolás Trotta
Ministro de Educación

Presentación

El Programa Seguimos Educando busca, a través de la plataforma virtual de acceso gratuito www.seguimoseducando.gob.ar, programas de televisión y radio, y esta serie de materiales impresos, facilitar y promover el acceso a contenidos educativos y bienes culturales hasta tanto se retome el normal funcionamiento de las clases.

Todas las acciones se encuentran en diálogo y cada una recupera, retoma e invita a conocer la otra. Por eso organizamos los contenidos y actividades de modo tal que cada día de la semana escolar, en todos los medios, se trabajen los mismos contenidos.

Estos materiales no reemplazan la escuela, las clases, ni a las y los docentes. Lo que buscan es brindar una oportunidad para mantenernos en contacto con la escuela, con los conocimientos, con la tarea y, sobre todo, con el aprendizaje. Con el fin de que el trabajo que hagan en casa guarde continuidad con lo que venían haciendo en la escuela en las distintas jurisdicciones y pueda ser retomado cuando se reinicie el ciclo lectivo, las actividades y secuencias de contenidos que se proponen por todos los medios siguen los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios comunes para todo el país.

Esta es una primera serie de Cuadernos para los primeros días en casa. Dos de ellos están dirigidos a la Educación Inicial: uno para la primera infancia y otro para las niñas y los niños de 4 y 5 años. Ofrecen actividades pensadas para que las familias puedan acompañar los aprendizajes en los primeros años, que son fundamentales para toda la vida. Otros cuatro cuadernos corresponden a los distintos grados de la Educación Primaria y dos a la Educación Secundaria: Ciclo Básico y Ciclo Orientado.

Para cada día de la semana encontrarán propuestas de actividades y estudio de distintos temas, áreas y materias. Por supuesto, no son todas las que se trabajan en la escuela, pero permitirán mantener alguna continuidad con el trabajo escolar. Además, encontrarán sugerencias para organizar en casa los tiempos y los espacios que dedicamos a la "escuela" y para aprender a estudiar y aprovechar los recursos que tenemos a mano.

Y así como la escuela tiene sus momentos de recreo, Seguimos Educando propone un Cuaderno más para construir un "recreo" en casa. Este material compila diversas propuestas lúdicas, culturales y recreativas, momentos para la lectura placentera, para compartir juegos, inventar historias.

Con estos materiales tratamos de construir otro modo de decir presente y estar presentes desde el Estado, para acompañar la educación de todas y todos y estar cerca, aún a distancia.

Este material pudo ser elaborado gracias a la colaboración de muchísimas y muchísimos profesionales e instituciones que trabajaron con enorme compromiso para que pudiéramos dar una respuesta educativa a todos los chicos y chicas de nuestro país en esta situación de emergencia. Agradecemos especialmente a la UNIPE, a la CAL, a la CAP y, por supuesto, a los equipos pedagógicos, curriculares, de edición y diseño del Ministerio de Educación de la Nación. También agradecemos al Consejo Federal de Educación los intercambios sostenidos acerca del desarrollo de este Programa, con el que esperamos poder complementar las estrategias que vienen desarrollando todas las jurisdicciones del país.

Índice

Juegos con lecturas	7
Para leer en casa	8
El niño azul en el campus da poesí.....	8
Fragmentos, poesías y cuentos cortos. Para leer con nenas y nenes	14
Nombrecito.....	14
Capricho grande.....	14
Último piso.....	15
Juegos con imágenes y acordes	17
Canciones y palabras de ayer y hoy para jugar	18
Bajan.....	19
Cuadros y relatos. Cómo leer un cuadro	20
Cortos y Literatura. Animación para disfrutar	24
Creá y filmá tu Inadaptable.....	24
Juegos para moverse y pensar	25
Juegos para chicas, chicos y grandes	26
Para inventar historias I.....	26
Para inventar historias II.....	27
Juegos para pensar	27
La mayor gana.....	27
Tres en línea.....	28
Yaguareté Korá.....	29
Invasión de colores.....	30



Pim, Pum	31
Variante para niñas y niños de menor edad	32
Con materiales que puede haber en casa. Más juegos y desafíos	32
Juegos con tus libros	34
Principio, desarrollo y fin... ¡pero cambiados!	34
Inventá el resto de la historia	34
Juegos de personajes	35
Las historias	35
Adiviná el personaje	35
Juegos para actuar	36
Dígalo con.....	36
Fábrica de cuentos.....	36
Inventar un programa de tele.....	36
Uno que sepamos todas y todos.....	37
Juegos y experimentos con la naturaleza y el ambiente	39
Algunos animales son muy chiquitos.....	39
Peinados divertidos	39
El cielo como guía: los puntos cardinales.....	40
Hacé tu propio podcast	41
Juegos para adolescentes y jóvenes. Paso a paso radio	42
Cómo producir un podcast sonoro	42

En la elaboración de esta propuesta participaron: Isabel Puente, Noelia Ivaskovic, Paula Tardón, Felipe Rinesi, Natalia Peluso, Evangelina Dosso, Zulma Alarcón, Mariano Pereyra, Florencia Faierman, Paula Rodríguez, Mónica Feuer, Paz Guzman y Maia Gruszka.

Diseño y armado de interior: Nicolás Del Colle; Natalia Suárez Fontana; **Ilustración:** Bruno Ursomarzo, **Corrección de estilo:** Iván Gordin; **Edición general, Coordinación y lectura crítica:** Laura Gonzalez.

Organización y revisión pedagógica: Cintia Rogovsky.

seguimos
educando



Juegos con lecturas

En esta sección, les presentamos algunas poesías, fragmentos de relatos, y otras lecturas para leer de manera individual o con la compañía de las y los mayores.

#LaEducaciónNosUne

Para leer en casa

EL NIÑO AZUL EN EL CAMPUS DA POESÍ

En la producción de un libro, así como de otras obras, es posible encontrar distintas orientaciones artísticas y, muchas veces, una misma autora o autor se dedica a distintas disciplinas. En este caso, compartimos una selección de ilustraciones de Rep (Miguel Repiso es su nombre real), un dibujante, historietista e ilustrador argentino contemporáneo, quien creó un personaje llamado El Niño Azul. Un chico que nos lleva a pasear por una serie de poesías y poetas de distintas épocas y diferentes lugares del mundo. De esta forma, las palabras

y las imágenes van construyendo un recorrido creativo libre de prejuicios desde de la mirada de su personaje: un niño.

Propuesta

Después de mirar esta selección, ¿se animan a dibujar una historieta a partir de las ideas que les surjan después de la lectura de una poesía, una canción o un cuento corto?



Referencia bibliográfica

Repiso, M. (2015). *El niño azul en el campus da poesi*. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación. Recuperado de <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL005680.pdf>

RAFAEL ALBERTI

Nació en Cádiz en 1902 y murió en la misma ciudad en 1999. En sus 96 años de vida, Rafael Alberti publicó más de 50 libros de poesía y participó activamente de los debates políticos y culturales de su época. Su poesía tiene varios momentos: desde un primer popularismo, es decir, versos nutridos de palabras y giros populares, hasta dar con una poesía política, sin dejar de lado la influencia de los surrealistas y de su maestro del Siglo de Oro, Luis de Góngora. No terminó el secundario: ingresó en el colegio de jesuitas San Luis Gonzaga del Puerto, pero la disciplina de la institución chocaba con el carácter revoltoso del joven Rafael, que fue expulsado en 1916 por mala conducta. En 1917 decide seguir su vocación de pintor y participa de algunas exposiciones. En 1920 muere su padre y, en su honor, Rafael escribe sus primeros versos: entonces descubre su voz de poeta. Se afilia a la Alianza de Intelectuales Antifascistas. Tras la derrota republicana, Alberti opta por el exilio: junto con su esposa, María Teresa León, se instala en París hasta que el gobierno de Pétain les retira el permiso de trabajo por considerarlos "comunistas peligrosos". En 1940 se embarcan rumbo a Argentina. Luego viajan por Chile, Uruguay e Italia. En 1977, después de la muerte de Franco, Alberti regresa a España. Ese año es elegido diputado –integró la lista del Partido Comunista– pero renuncia al escaño para continuar en Roma su trabajo como poeta y pintor. Volvió finalmente a su casa natal, donde murió: sus cenizas fueron arrojadas al mar, el mismo mar que se agita en sus primeros versos.





DIANA BELLESI

La "belleza", clave de su nombre, se irradia en una poesía cristalina, rica en paisajes, producto de su andar sensible por el mundo. Nació en Santa Fe en 1946 y a finales de los años sesenta recorrió toda América en un viaje que duró seis años. Su primer libro, *Destino y propagaciones*, fue publicado en 1972 en Ecuador, país donde vivió largo tiempo. Y los viajes y las geografías signan de algún modo sus versos. Algunos de sus libros son: *Crucero ecuatorial*; *Buena travesía, buena ventura pequeña Uli*; *Sur*; *Tener lo que se tiene* (antología); *La pequeña voz del mundo* y *Pasos de Baile*, de 2015. Fue parte del Consejo de Redacción de la revista *Feminaria* (1988-2007), que introdujo la teoría de género en Buenos Aires y perteneció también a la redacción de *Diario de Poesía*. Dio talleres de escritura en las cárceles y obtuvo importantes becas y reconocimientos internacionales. En declaraciones a la prensa, dijo: "Las poetisas de mi generación que comienzan a publicar en la década de los ochenta, salen a escena después del agujero negro de la dictadura con una originalidad, una furia, una delicadeza, un saber formal, pocas veces visto en su conjunto en la poesía argentina". Y ella misma ocupa un lugar central entre estas mujeres de palabras furiosas.



JORGE LUIS BORGES

Nació en 1899 y fue el escritor más importante del siglo XX en la Argentina y uno de los más deslumbrantes de todo el mundo. Murió en 1986, en Ginebra. Nunca recibió el premio Nobel pero su candidatura aún hoy sigue siendo discutida. Borges conocía el lenguaje del barrio y el inglés antiguo. En sus poemas despliega una mirada que vincula el arrabal y la esquina de compadritos armados con navaja, con la mitología universal. En sus cuentos abundan los laberintos, las coincidencias, los espejos y las citas apócrifas. Participó en las revistas memorables: *El Aleph* y *Ficciones*. También tiene una vasta obra ensayística. Borges introdujo el género policial en la Argentina a través de sus propios cuentos –de enigmas y detectives razonantes– y como director de la colección *El Séptimo Círculo* (Emecé), que dirigió junto con su amigo Adolfo Bioy Casares. En 1961 ganó el Premio Formentor e irrumpió en el escenario mundial. "Cada escritor crea a sus propios precursores", dice en "Kafka y sus precursores", un ensayo que detenta su propia operación en el campo de la creación literaria, y a la vez prefigura el efecto de su escritura: "Su obra modifica nuestra concepción del pasado, como ha de modificar el futuro".



Fragmentos, poesías y cuentos cortos

Para leer con niñas y niños

NOMBRECITO

Adaptación de Laura Devetach

Cierta vez, en cierto país, hubo un gran concurso. Consistía en premiar a la persona que tuviera el nombre más corto. Se presentó muchísima gente. El que estaba a punto de ganar era un señor llamado O. Todo el mundo ya empezaba a gritar ¡Viva, viva!, cuando todo quedó interrumpido porque se había presentado Casio reclamando el premio. Él era Casi-o. Ya empezaban a gritar de nuevo ¡Viva, viva!, cuando llegó alguien que decía tener el nombre más corto que Casio. Se llamaba Nicasio, o sea, ni-casi-o. Y ganó Nicasio.

Referencia

Esta es una versión libre del folklore popular realizada por Laura Devetach.

CAPRICHO GRANDE

por Oche Califa

Unos quieren un gatito bien peludo.

Otros quieren un perrito regalón.

No es mi caso. Prefiero otra mascota.

Si no es mucho pedir, que sea un dragón.

Ay, ¿qué pasa? ¿Parece demasiado que yo exija animal tan grandulón?

Si tenerlo me vendría muy barato.

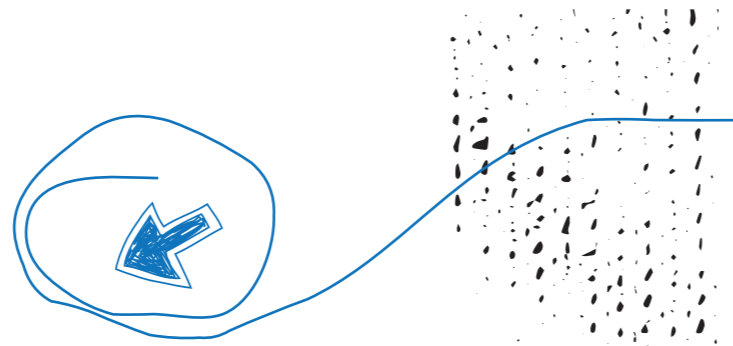
¡Con lo mucho que ahorraría en calefón!

Un dragón, insisto y paraleo.

Y pasarlo sin soguita y sin horario.

Y si acaso es difícil que haya uno,

¿no podrían conseguirme un dinosaurio?



Referencia bibliográfica

Oche Califa. (2012). *Solo sé que es ensalada*. Buenos Aires: Colihue.

Plan Nacional de Lectura. (2015). *Crece en poesía, Piedra Libre, poemas para Nivel Inicial y Primario*. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación. Recuperado de <https://www.educ.ar/recursos/128325/piedra-libre?from=150923>

ÚLTIMO PISO

por Pablo de Santis

El hombre, cansado, sube al ascensor. Es una vieja jaula de hierro. El ascensorista viste un uniforme rojo. Aunque lo ha cuidado tanto como ha podido, se notan los remiendos, la tela gastada, el brillo perdido de los botones.

—Último piso —indica el pasajero. El ascensorista se había adelantado a sus palabras, y ya había hecho arrancar el ascensor.

—¿Cómo andan las cosas allá afuera? ¿Llueve? —pregunta el ascensorista.

El pasajero mira su impermeable, como si ya no le perteneciera del todo.

—Sí, llovió en algún momento del día.

—Extraño la lluvia. —¿Hace mucho que trabaja aquí?

—Desde siempre.

—¿No es un trabajo aburrido?

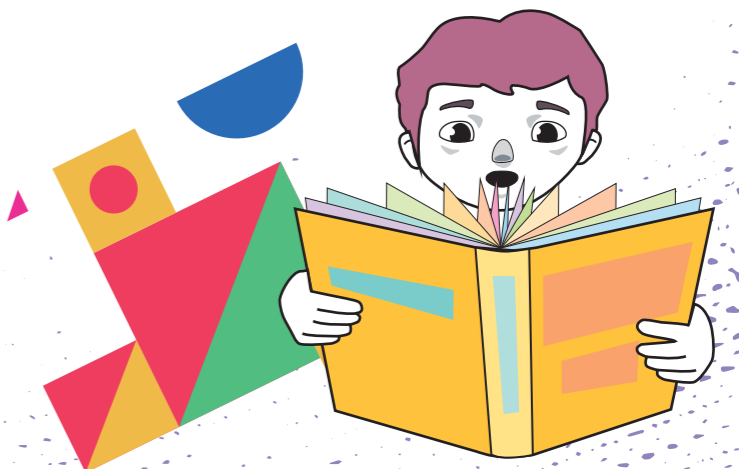
—No tanto. Hablo con los pasajeros. Me cuentan sus vidas. Es como si viviera un poco yo también.

—El viaje es corto. No hay tiempo para hablar mucho.

—Con una frase, o una palabra, a veces basta. Otros se quedan callados, y también eso es suficiente para mí. Los dos hombres guardan silencio por algunos segundos.

Apenas se oye el zumbido del ascensor.

—Déjeme un recuerdo, si no es una impertinencia.



El hombre busca en los bolsillos. Encuentra un reloj al que se le ha roto la correa de cuero. —Gracias. Lo conservaré, aunque no miro nunca la hora.

El pasajero siente alivio por haberse sacado el reloj de encima.

—Estamos por llegar —dice el ascensorista—. Ah, le aviso, el timbre no funciona. Verá una puerta grande, de bronce. Golpee hasta que le abran. No se desanime si tiene que esperar. Siempre terminan por abrir. El ascensor deja atrás las últimas nubes y se detiene.

Referencia bibliográfica

De Santis, P. (2007). Último piso. En Unidad de Programas Especiales, Campaña Nacional de Lectura Colección: "Cuentos cortos para el verano". Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación. Recuperado de <https://www.educ.ar/recursos/122054/el-ultimo-piso-de-pablo-de-santis>

Propuesta

Posiblemente, para muchas y muchos de ustedes, usar ascensor es una costumbre habitual si viven en ciudades con muchos edificios. Para otras personas, en cambio, es algo desconocido o poco frecuente. A veces, las escritoras y escritores se inspiran en sus propias experiencias y las ficcionalizan. ¿Les gustaría escribir un relato corto como este, que se vincule con su vida cotidiana?



Todos los materiales que ponemos a disposición en este cuadernillo integran algunas de las colecciones del Ministerio de Educación de la Nación, disponibles en el portal Seguimoseducando o bien han sido elaborados por equipos técnico pedagógicos para esta publicación. En la Sección de Literatura la mayoría pertenecen al Plan Nacional de Lecturas.

seguimos
educando

#

Juegos con imágenes y recuerdos_

En esta sección compartimos cuadros y canciones para inspirar algunas actividades y juegos, porque, como escribió el gran compositor Luis Alberto Spinetta: <<¿Quién resistirá cuando el arte ataque?>>.

#LaEducaciónNosUne



Canciones y palabras de ayer y hoy para jugar

Luis Alberto Spinetta (1950-2012) fue un artista argentino popular y muy querido, que se destacó como músico, compositor, dibujante, poeta, productor, guitarrista, entre otras cosas. Nacido en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, su obra es conocida y valorada en toda América Latina, sobre todo debido a su gran aporte e influencia en el rock. En el año 2014, el Congreso de la Nación declaró el 23 de enero como el "Día Nacional del Músico" en homenaje a su natalicio.

Sus canciones son conocidas por varias generaciones, así que tal vez las puedan cantar en familia o con amigos y amigas de distintas edades. Hace unos años, este Ministerio y el Instituto Nacional de la Música (INAMU) publicaron un cancionero con gran parte de su obra.

¡Si hay algún instrumento en la casa y alguien que lo interprete se pueden acompañar mientras cantan!

También pueden jugar a ver qué canción se les ocurre a partir de tal o cual palabra que vayan proponiendo, no solo de Spinetta sino también de cualquiera de sus artistas favoritos. Por ejemplo: si yo digo "bajan", ¿qué canción se te ocurre?



BAJAN

Luis Alberto Spinetta
Disco: Artaud (1973)

Tengo tiempo, para saber
si lo que sueño concluye en algo
No te apures, ya más loco
porque es entonces cuando las horas
bajan, el día es vidrio sin sol.
Bajan, la noche te oculta la voz
y además, vos querés sol
Espacio también, podés hallar la luna.
Viejo roble del camino
tus hojas siempre se agitan algo
Nena, nena que bien te ves
cuando en tus ojos
no importa si las horas bajan,
el día se sienta a morir.
Bajan, la noche se nubla sin fin
Y además, vos sos el sol.
Espacio también podés ser la luna.

Referencias bibliográficas

Spinetta, L. A. (2015). *Luis Alberto Spinetta: partituras y cancionero*, 1a ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Instituto Nacional de la Música - Ministerio de Educación de la Nación. Recuperado de <https://www.educ.ar/recursos/128238/luis-alberto-spinetta-cancionero>

Enlaces y sitios recomendados

Cuando quieran ver más de este cancionero y estén en un ámbito con conectividad, pueden acceder en el portal Seguimos educando.

<https://www.educ.ar/recursos/128238/luis-alberto-spinetta-cancionero>



Cuadros y relatos

Cómo leer un cuadro

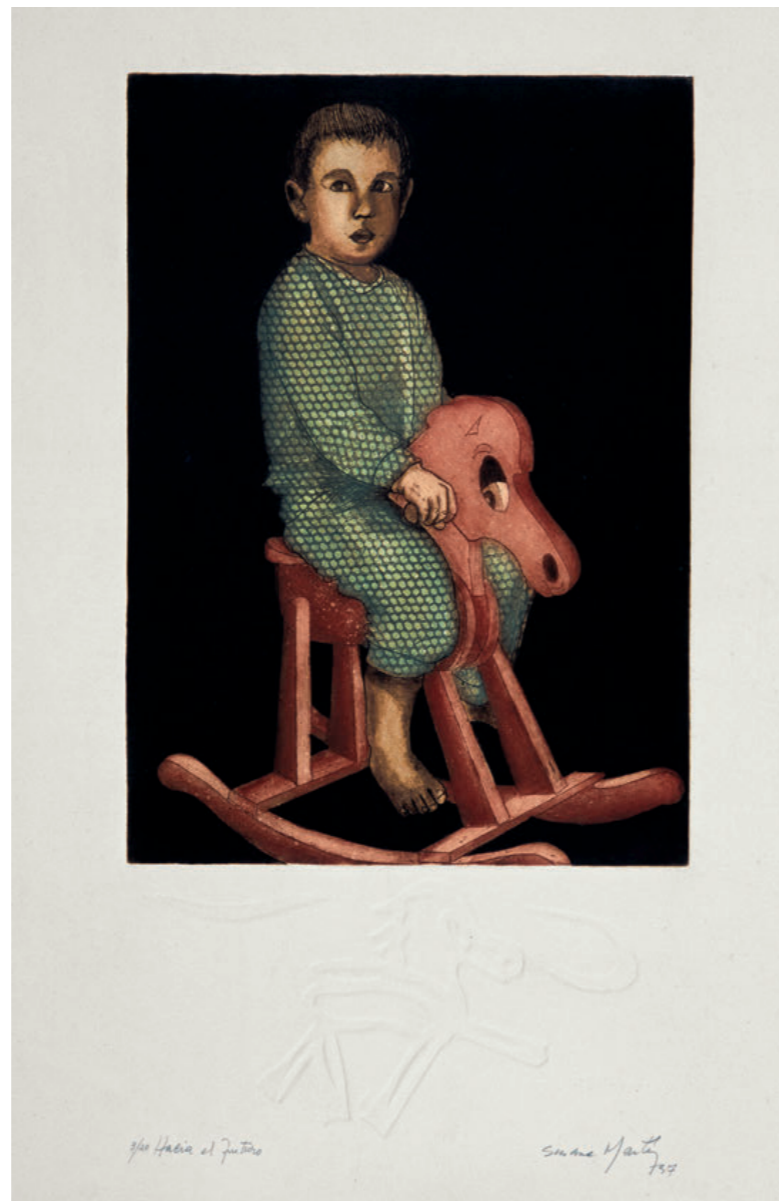
A continuación, van a poder observar tres obras de arte distintas: ¿qué historia nos cuentan? ¿Se animan a narrar un relato con esas imágenes? Les proponemos acompañar sus historias con dibujos o pinturas. No hace falta tener materiales sofisticados o profesionales para eso, incluso se puede usar cualquier clase de papel. Podés inventar una historia, leer un cuento o pedirle a alguien mayor que nos lea y después hacer un dibujo en grupo o de manera individual. También se puede hacer al revés, crear una historia a partir de un cuadro, ¿probamos?

Este cuadro, en el que se observa a un niño en un caballito de madera, se titula *Hacia el futuro* y está realizado con la técnica de aguafuerte, aguatinta y barniz blando. Aunque en esta imagen se vea más pequeño, su tamaño real es de 65 x 50 cm. Fue pintado por la artista porteña Susana Martí en 1997, y forma parte de la Pinacoteca del Palacio Sarmiento, donde funciona el Ministerio de Educación de la Nación, en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Cuando miramos una imagen, en este caso una obra de arte, todas y todos sentimos cosas diferentes. No solo porque tenemos distintos gustos, conocimientos y experiencias, sino porque el arte nos toca en nuestra sensibilidad. Tal vez esta pintura del niño y su caballito de juguete sea una buena excusa para pensar qué les provoca esta imagen.

Referencia

Martí, S. (1997). *Hacia el futuro* [Aguafuerte, aguatinta, barniz blando]. Buenos Aires: Pinacoteca del Ministerio de Educación de la Nación.



Hacia el futuro (1997), Susana Martí.



Planchita, sin firma (Sin fecha).

Este cuadro tan colorido se llama *Planchita* y mide 11 x 5 cm. Aunque no lleva la firma de su autora ni la fecha de realización, sabemos que es de una artista contemporánea, Nati Conti, que nació en la provincia de Santa Cruz, Argentina, y ha vivido en varios lugares del país. En la actualidad reside en la Provincia de Buenos Aires, entre la ciudad y el campo.

¿Con qué materiales lo realizó? Con marcadores y tinta, sobre una plancha autoadhesiva. Como saben, hay muchas técnicas y materiales para trabajar con imágenes y artes plásticas. Esta obra también forma parte de la Pinacoteca del Palacio Sarmiento, donde funciona el Ministerio de Educación de la Nación, en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

De acuerdo a las palabras de la curadora Rocío Mayor (2020), la artista Nati Conti <<con cada una de sus obras nos invita a introducirnos en un mundo mágico, un universo sencillo, un refugio íntimo lleno de imaginación y templanza>> (p. 168).

¿Les llamó la atención que este cuadro no lleve firma? Sin embargo, durante miles de años la autoría no fue importante. Cuando vemos obras muy pero muy antiguas, como pinturas rupestres, o menos antiguas, como el arte precolombino americano o el arte griego, no podemos saber los nombres de las y los artistas que las hicieron. En algunos casos es posible acceder a esa información gracias a la literatura y otros testimonios históricos. Durante el período que se conoce como Renacimiento y el inicio de la Modernidad, entre los siglos XV y XVI, empezó a tener relevancia firmar las obras y conocer a sus autores. Algo que ahora parece natural en nuestra cultura, pero que no siempre fue así.

Referencia

Conti, N [sin firma]. (s.f.). *Planchita* [Marcador y tinta s/plancha autoadhesiva]. Buenos Aires: Pinacoteca del Ministerio de Educación de la Nación.

Referencias bibliográficas

Mayor, R. (2020). *Catálogo artístico del Ministerio de Educación de la Nación. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.*



Propuesta

Si hay alguno de los siguientes materiales en casa, y si tienen permiso de los mayores para utilizarlos en esto, pueden hacer una ilustración con marcadores, lápices, biromes u otros elementos para pintar y dibujar.



Mburucuyá (1937), Alicia Scavino.

La pintura no tiene límites a la hora de elegir sus temas, en este caso, una flor que conocemos en nuestro país con distintos nombres. El cuadro se llama *Mburucuyá. Fruto de la pasión* y, seguramente, algunas abuelas o abuelos la conozcan también como pasionaria. Esta obra está hecha con una técnica de grabado que se llama aguatinata y permite reproducir varias estampas. Mide 49 x 64 cm y es de Alicia Scavino, una artista que nació en Buenos Aires y vivió entre 1937 y 2006. También forma parte de la Pinacoteca del Palacio Sarmiento.

Probablemente, algunas y algunos conozcan esta flor tan llamativa, sobre todo quienes vi-

van en la provincia de Corrientes, donde se halla el Parque Nacional que la homenajea en su nombre, precisamente en el departamento de Mburucuyá.

El Canal Encuentro realizó un documental allí. Cuando tengan ocasión de acceder a un ámbito con conectividad, pueden verlo en el siguiente enlace: <https://www.educ.ar/recursos/131253/parque-nacional-mburucuyá>

También existen algunas leyendas populares que cuentan que el origen de esta flor se basa en la historia de amor de una princesa guaraní. Y si en casa hay alguien a quien le guste



el tango, es posible que conozca el que viene a continuación, cuya letra es de Lito Bayardo y la música de Juan de Dios Filiberto, y se llama... ¿adivinen cómo? ¡*Flor de mburucuyá!* Y empieza así:

Flor de mburucuyá
 abre tu balcón para mi cantar.
 Luz de mi corazón
 oye la canción que a tu encuentro va.
 Flor de mburucuyá,
 con tu nombre azul
 en mi vida estás.

Enlaces recomendados

Para cuando vuelvan a la escuela y quieran seguir investigando en Internet:

Canal Encuentro, Aonek Cine (Producción). (2016). *Equilibrios*. Parque Nacional Mburucuyá. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación y Deportes. Recuperado de <https://www.educ.ar/recursos/131253/parque-nacional-mburucuyá>

Referencias

Bayardo, L. & Filiberto, J. de D. (1959). *Como en un cuento* [CD]. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Warner Chappel.

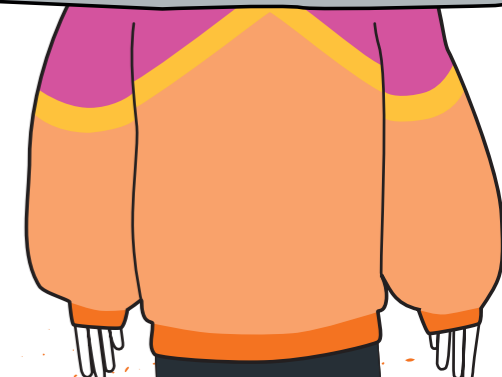
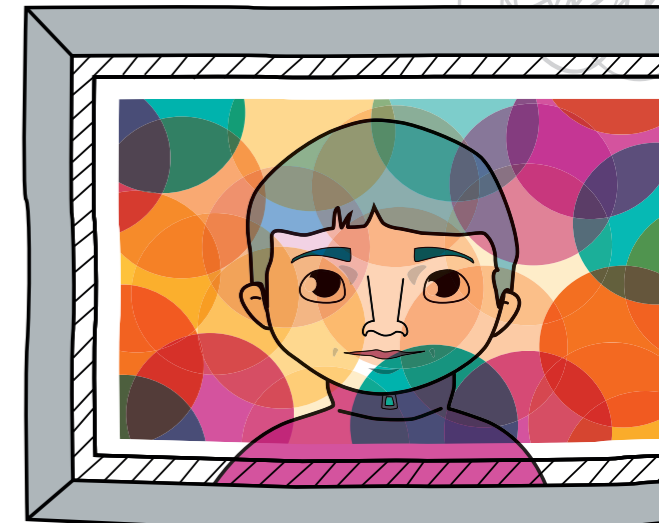
Scavino, A. (1937). *Mburucuyá* [Aguatinta]. Buenos Aires: Pinacoteca del Ministerio de Educación de la Nación.

Propuesta

Ahora que ya conocen historias de esta flor que nos muestra el cuadro, ¿se les ocurre alguna para escribir o para contar a partir de ver la obra?

Glosario

- **Pinacoteca:** según el Diccionario de la Real Academia Española (DRAE), se trata de una «Galería o museo de pinturas».
- **Curadora o curador:** según el DRAE, se trata de la persona «que tiene cuidado de algo», «cure algo; como lienzos, [...]». En el caso del arte, quien cumple esta función es quien realiza una investigación acerca del artista y su obra, el contexto en el que se realiza, las técnicas que utiliza, el valor social, artístico y cultural que tiene, el estilo y cualquier referencia que considere relevante para el público que concurre a una exposición, mira un catálogo o lee una publicación como esta.



Cortos y Literatura

Animación para disfrutar

Más adelante, debajo de estos párrafos, van a encontrar dos enlaces de Youtube para ingresar cuando tengan conexión a Internet. Son dos cortos basados en cuentos y novelas clásicas como *El Principito* (del escritor francés y aviador Antoine de Saint Exupéry), *La Metamorfosis* (del escritor bohemio Franz Kafka) y *Don Quijote de la Mancha* (del español Miguel de Cervantes). Los personajes de los libros quedan desocupados, tras el cierre de una biblioteca, y salen al mundo real en una época diferente con problemas y conflictos totalmente distintos a los que conocíamos.

Estos cortos son parte de una serie titulada *Los Inadaptables*, que propone cruzar, en la ficción, al Principito con Gregorio, el protagonista de *La Metamorfosis*, y a Don Quijote de la Mancha con un mítico Golem.

Enlace recomendado

Corto 1: https://youtu.be/FPQlp_7gk2Y

Corto 2: <https://youtu.be/vd2itF1sFMk>

Referencias

Hochman, T. (Producción) y Cerro, B y. Rietti, S. (Dirección). (2018). *Los Inadaptables* (cortometraje). Ciudad Autónoma de Buenos Aires: UNTREF.

Iwaniuk, D. (Producción) y Cerro, B y. Rietti, S. (Dirección). (2018). *Los Inadaptables* (cortometraje). Ciudad Autónoma de Buenos Aires: UNTREF.

Creá y filmá tu Inadaptable

¿Te animás a invitar a las y los que están en tu casa a hacer tu propio corto Inadaptable con los personajes de algún cuento clásico que todos conozcan? Podés reunir a Caperucita Roja con Martín Fierro, a alguna Antiprincesa con Alicia en el País de las Maravillas o los personajes que se te ocurran. Podés pedirles sugerencias también a tus hermanas o hermanos más grandes, si tenés, o las y los mayores de la casa. ¿Qué problemas actuales tendrían esos personajes? ¿Cómo los resolverían? ¿Con la ayuda de quién o quiénes?

Si no tenés conectividad en este momento, podés escribir los nombres y las principales características de los personajes. También dos o tres párrafos donde se cuente la historia, o guion, que es el modo en que se escriben los relatos para cine, series y televisión. Cuando tengas disponible un teléfono, *tablet* o computadora y conectividad, al volver a la escuela, podés firmarlo y compartirlo con tus compañeras y compañeros. Una producción de este tipo puede ser muy breve, el desafío es contar una historia en unos pocos minutos o idealmente en un minuto (videominuto).

Glosario

- **Gólem:** según la mitología judía que viene del Antiguo Testamento, muy extendida en el folclore de la Edad Media, se denomina así a una personificación, un ser que fue modelado en barro y que luego fue animado mágicamente por una palabra secreta.
- **Antiprincesa:** se denomina así a los personajes femeninos creados en la colección de cuentos para niñas y niños de Editorial Chirimbote. Los personajes rompen con el molde de las princesas de los cuentos clásicos y les proponen a las niñas y niños ser protagonistas de sus propias historias y sueños. También recuperan historias de mujeres importantes en la historia de América Latina, como Violeta Parra, Frida Kahlo y otras.
- **Corto:** es la forma coloquial de nombrar al cortometraje. El cortometraje es una producción audiovisual de corta duración.



seguimos educando



Juegos_

para moverse y pensar

Les proponemos una serie de juegos, experimentos y actividades recreativas que complementan las tareas escolares que les ofrecen sus docentes. Son para distintas edades: niñas, niños pequeños, no tan pequeños, adolescentes y jóvenes. Es una oportunidad también de jugar y aprender entre todas y todos. También podemos invitar a las y lo adultos a jugar con nosotros, así como a hermanas y hermanos mayores a ayudar a las y los pequeños que no saben leer aún.

Es tiempo de estar en casa, en contacto con la menor cantidad de personas posibles. Tuvimos que hacer un cambio grande de actividades, y los cambios abruptos nos conmueven y nos desorganizan. Por eso es importante volver a establecer una rutina, una organización, hasta que podamos volver a la vida cotidiana y a la escuela.

Podemos darle a los juegos un tiempo, una apertura y un cierre. Preparar el ambiente, el cuarto, el piso o la mesa donde hagamos la actividad.

#LaEducaciónNosUne

Juegos para chicas, chicos y grandes

Jugar nos divierte, nos produce alegría, imaginamos situaciones, personajes, charlas. Jugamos de muchas maneras: algunas espontáneas y otras no. También jugamos con otras personas. El juego es una forma de usar la mente, el cuerpo y de aprender.



Las y los invitamos a jugar y para eso van a necesitar:

- » buscar un lugar lo más adecuado posible;
- » limpiar esa zona para que estemos seguros y cuidados;
- » invitar a uno o más miembros de la familia y coordinar juntos las reglas del juego;
- » jugar un tiempo acotado así quedan para seguir otro día.

Para inventar historias I

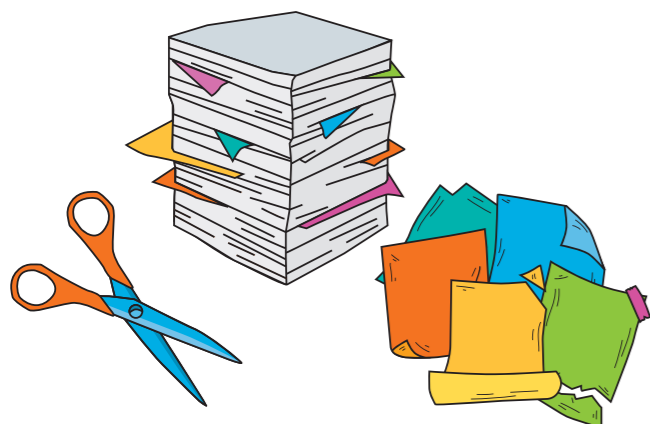
Las y los invitamos a recortar imágenes (de una revista, folleto, diario viejo o material que tengas en casas), o dibujarlas. Pueden elegir objetos, animales o personas. Una vez que hayas creado o recortado tus "personajes", pegalos en una hoja grande donde puedas ir inventando tu historia debajo de cada imagen.

Por ejemplo, la historia entre un caballo, un reloj y una señora.

Algunas preguntas para armar la historia...

¿Quiénes son los personajes? ¿Cómo se llaman? ¿Dónde viven? ¿Qué les gusta hacer? ¿Dónde sucede? ¿Es un lugar conocido? ¿Viven muchas personas? ¿Qué hacen? ¿Hay árboles? ¿Hay flores? ¿Qué pasó de pronto? ¿Encontraron algo que no esperaban? ¿Se pelearon por algo? ¿Qué buscan? ¿Cómo termina la historia?

Si les gusta la idea, van a poder contar muchos relatos diferentes. Pueden invitar a las y los mayores a que se sumen.



Para inventar historias II

Les proponemos cortar papelitos y escribir muchas palabras, todas las que se les ocurran. Luego, doblar los papelitos hasta que queden cerrados, y colocarlos en un recipiente: bol, bolsa, o sobre, entre otros. Ahora elijan 3 (tres) papelitos e inventen una historia con esas 3 (tres) palabras que les hayan tocado.

Si se animan, después pueden sumar palabras y hacerlo con 5, 7, 10...

Algunas palabras posibles

AUTO - CABALLO - EXTRATERRESTRE - TELEVISIÓN - ÁRBOL - ESCUELA - MAESTRA - CAMINAR - CORRER - SILLÓN - MAMÁ - ABUELO - LIBRO - COMPUTADORA - LAPICERA - PELOTA - BOTELLA - TOALLA - JUAN - ESTORNUDO - ROMINA - AMARILLO - GUSANO

Juegos para pensar

Les presentamos algunos juegos que tal vez ya conocen. Cuando comiencen a jugar, seguramente recuerden otros parecidos.

La mayor gana

Material: Un mazo de cartas españolas.

Desarrollo del juego

1. Se reparte todo el mazo.
2. Cada participante pone sus cartas en una pila boca abajo.
3. Al mismo tiempo (puede ser luego de contar hasta 3), todas y todos dan vuelta la primera carta de su pila.
4. Quien tenga la carta de mayor valor se lleva las demás.

En caso de empate

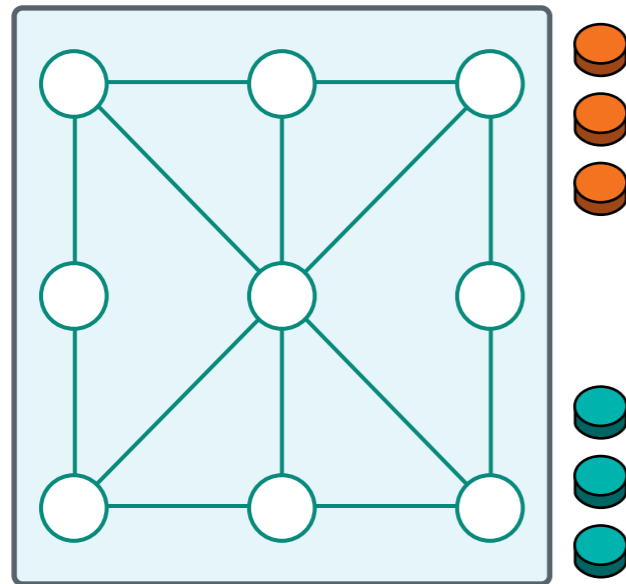
Si el empate se da entre cartas mayores que el resto (por ejemplo: si sale 2; 6; 6 y 5), las y los participantes que empataron vuelven a sacar una carta, pero sin darla vuelta la colocan de modo tal que tape las cartas que empataron. Luego, cada jugador y jugadora saca nuevamente 1 (una) carta y la coloca a la vista de todos sobre las cartas en juego. Estas últimas definen el ganador, que es quien que tenga la carta de mayor valor. La ganadora o el ganador se lleva todas las cartas en juego.



Tres en línea

Antes de empezar a jugar

1. Se dibujan 2 (dos) líneas perpendiculares y luego otras 2 (dos) diagonales, de manera que todas coincidan en el punto central.
2. Luego, se dibujan las líneas exteriores de modo que quede conformado un cuadrado como el siguiente.



Las fichas para estos juegos pueden ser botones, tapas de plástico, piedras, muñecos pequeños, ¡o lo que se les ocurra!

¡A jugar!

Cada participante cuenta con 3 (tres) fichas

De manera alternada, cada participante ubica una ficha con la intención de armar *Tres en línea* o impedir que el otro jugador lo logre.

Si nadie logra formar una línea, comienzan a mover de a 1 (una) ficha por turno, siguiendo las líneas, tanto en vertical, como en horizontal y diagonal, de un punto a otro y siempre y cuando ese punto no esté ocupado.

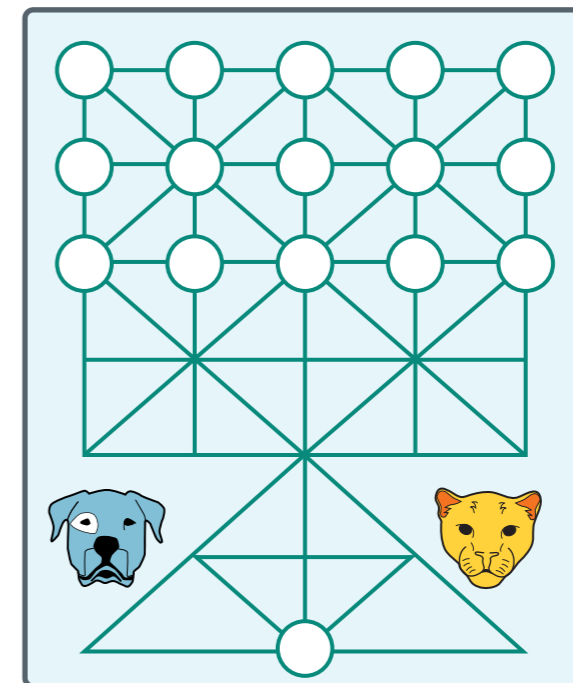
Gana quien consigue ubicar sus 3 (tres) fichas en línea.

Este es un juego de la comunidad mbya guaraní

Yagareté Korá

Para armar el tablero

Van a necesitar 4 (cuatro) dibujos iguales al que hicieron para el "Tres en línea" (p. 28), formando un gran cuadrado más una zona triangular ubicada en la parte inferior denominada *cueva* (*Korá*, en lengua guaraní).



Desarrollo

Se juega entre dos jugadores con 16 (dieciséis) piezas: 15 (quince) de ellas representan a perros y la restante es un yagareté.

Para comenzar a jugar, ubiquen las piezas que representan a los 15 (quince) perros en los puntos del extremo superior (identificados con los círculos blancos) en tanto en la parte inferior de la cueva se ubica el yagareté (en este caso el círculo negro).

La misión de los perros consiste en encerrar al yagareté y dejarlo sin movimientos. En cambio, el yagareté para triunfar debe <<devorar>> a los perros saltando por arriba de ellos, siempre que pueda, de a uno por vez.

Comienza el juego el yagareté. Se mueve por turnos, una ficha, una intersección. El yagareté puede moverse en todas las direcciones, los perros no pueden moverse hacia atrás. El yagareté

captura saltando por encima de un perro a una intersección vacía adyacente. El perro capturado se quita del tablero. Solo puede capturar un perro a la vez. Los perros no capturan. Gana el yaguareté si no puede ser inmovilizado, ganan los perros si logran inmovilizar al yaguareté.

¿Se animan a jugar? ¿Y si cuando juegan hacen el sonido del animal que les tocó?

Investiguen: ¿Qué es una onomatopeya?
¿Cuáles conocen?

Para Recordar

Una intersección es el punto donde dos rectas se cruzan.

Adyacente es algo que está muy cercano.

Por lo tanto, una intersección vacía adyacente es el punto vacío más cercano.

Invasión de colores

Materiales

- » 1 (una) hoja de papel cuadriculado (si no tienen hojas cuadriculadas las pueden dibujar con lápiz y regla).
- » 2 (dos) dados.
- » 2 (dos) lápices de colores diferentes.

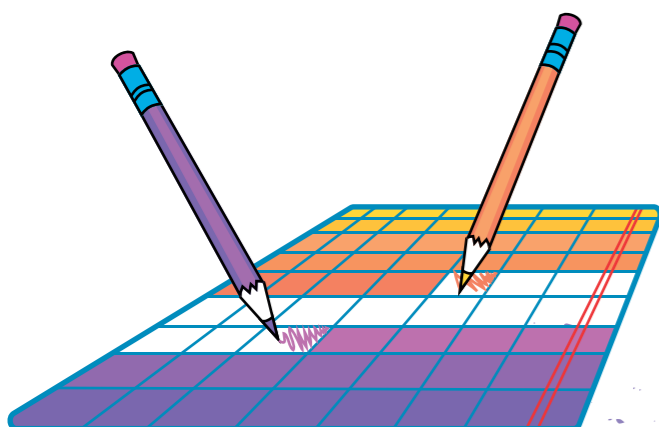
Desarrollo del juego

Cada participante elige un color con el que pintará la cuadrícula.

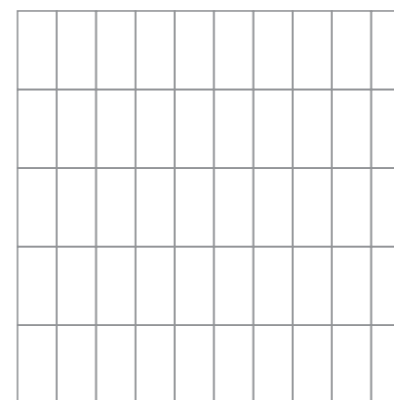
Se tiran los dados. Quien consiga mayor puntaje comienza el juego.

Cada jugadora o jugador, en su turno, deberá pintar tantos cuadrados como indique el puntaje obtenido de la suma de los 2 (dos) dados (si sacan un 2 y un 3, pintan 5 cuadrados porque $2+3=5$).

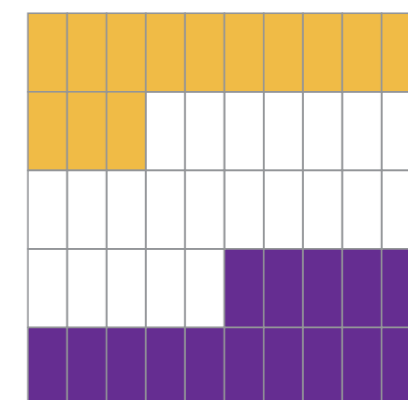
De esta manera, pueden ir pintando cuadrados hasta completar la hoja. Cuando hayan terminado, cada participante cuenta los casilleros que pintó (que van a reconocer porque tienen el color que los identifica). Gana quien tenga pintados más casilleros.



Para empezar a jugar



Ejemplo de desarrollo del juego



JUGAMOS

Pim, Pum

Juego en ronda para 3 (tres) o más participantes.

Para comenzar, cuentan desde el 1 (uno). A quien le toque decir 3 (tres), un múltiplo de 3 (tres) o un número acabado en 3 (tres), tiene que decir *Pim*. Si no lo hace debe cumplir una prenda, previamente acordada.

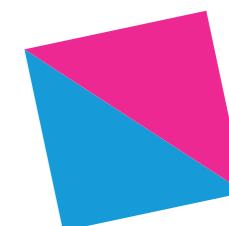
A quien le toque decir 7 (siete), un múltiplo de 7 (siete) o un número acabado en 7 (siete), tiene que decir *Pum*. Si no lo hace, tiene que cumplir una prenda.

Además, el *Pum* cambia de sentido, con lo cual sigue con quien haya tenido el turno anterior, en vez de continuar con la o el siguiente participante.

Por tanto, si la jugadora o el jugador que está después de quien haya dicho *Pum* nombra el número siguiente, tendrá que cumplir una prenda.

Si algún número (21, 27, 42, ...) cumple las condiciones de *Pim* y de *Pum*, tiene que ser dicho como *Pim Pum*, pero no cambia de sentido.

Ejemplos: 1, 2, *Pim*, 4, 5, *Pim, Pum*, 8, *Pim*, 10, 11, *Pim, Pim, Pum, Pim*, 16, *Pum, Pim*, 19, 20, *Pim Pum*, 22, *Pim, Pim*, 25, 26, *Pim Pum, Pum*, 29, *Pim*...



Variante para niñas y niños de menor edad

Se puede comenzar con una serie del 1 (uno) al 10 (diez) hasta que logren reemplazar los números 3 (tres) y 7 (siete).

Después pueden seguir contando, y sumar como Pim y Pum los números que terminan en 3 (tres) y 7 (siete).

Con materiales que puede haber en casa

Más juegos y desafíos

En la lista siguiente hay una serie de propuestas de materiales con los que se pueden armar juegos alternativos para hacer en casa, siempre que los adultos lo autoricen.

- » Jugar al Voleibol con pelotas de papel
- » Hacer malabares con diversos objetos
- » Hacer desafíos de equilibrio sin altura
- » Juegos de puntería (pelotas de papel/aviones)
- » Hacer equilibrio con objetos estáticos y con desplazamientos (cucharones de madera/palo corto)
- » Armar construcciones con vasos plásticos
- » Copiar coreografías de un tema musical que te guste
- » Jugar al Minitenis, paleta o ping pong con la mano (con pelotas livianas, o bollos de papel)
- » Jugar al desafío mayor cantidad de pases sin tocar el suelo
- » Jugar al arco a arco lanzando con pelotas de papel
- » Si hay en casa que hayan quedado de algún festejo de cumpleaños, se pueden armar juegos con globos



- » Organizar travesías en tu propia casa (recorre tu casa por lugares y de formas que nunca hayas recorrido)
- » Juegos tradicionales como Payana, Canica, Rayuela, Elástico, Saltar la soga. Si no los conocen pueden preguntar a las y los mayores
- » Construcción de Juegos de Kermés

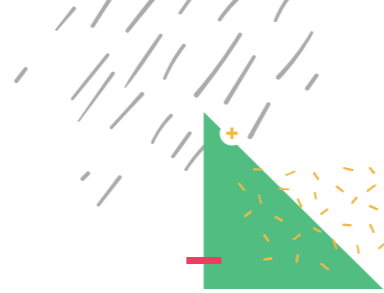
Siempre deben jugar con mucho cuidado de no lastimar a nadie y no usar materiales que las y los adultos no autoricen.

Glosario

• **Kermés:** es una fiesta popular que se realiza en muchos lugares (escuelas e iglesias, habitualmente) para recaudar fondos a favor de distintas causas o proyectos benéficos, artísticos o de acción social.

Si tienen ganas pueden escribir la descripción de los juegos que inventaron o jugaron en estos días, así cuando vuelvan a la escuela los comparten con sus compañeras y compañeros. También le pueden pedir a alguna hermana o hermano mayor, u otros adultos que tengan disponible un teléfono, tablet o computadora con conectividad y compartir allí sus juegos/desafíos o subirlo a las redes sociales con el hashtag (etiqueta) #moveteentucasa.





Juegos con tus libros

Principio, desarrollo y fin... ¡pero cambiados!

Las y los invitamos a elegir 3 (tres) cuentos de la biblioteca o, en caso de que estén en un ámbito con Internet, pueden buscarlos allí, por ejemplo, en el portal <http://seguimoseducando.gob.ar>. Eso sí, ¡que sean breves!

Pónganles un orden (puede ser cualquiera).

Lean las 3 (tres) primeras páginas del primero, 3 (tres) del medio al azar del segundo libro, y las últimas 3 (tres) del tercer libro.

¿Qué historia se formó? ¿Y si cambian el orden de los libros, qué pueden formar?

Para seguir: se pueden listar todos los personajes y seguir mezclando cuentos, y también vincularlos con relatos nuevos, inventados o que no estaban en ninguno de los 3 (tres) libros que usaron.

Inventá el resto de la historia

Para jugar a este juego deben ser varias o varios.

Les pedimos que elijan un cuento, y solo lean las 2 (dos) primeras páginas.

De a una o uno por vez, vayan agregando el desarrollo de la historia. Pueden sumar de a 1 (una) oración o de a 1 (un) párrafo.

Si lo hacen por escrito, pueden hacerlo por turnos o escribir todas y todos a la vez, inventando cómo sigue la historia. Al final, pueden leer todas las opciones que crearon.

Si no se aburririeron del juego, pueden dibujar la historia que formaron con materiales que tengan en casa, y ponerle un título elegido entre todas y todos.

Juegos de personajes

Las historias

Para empezar, les proponemos elegir primero un tipo de personaje para jugar. Pueden ser personajes de una serie, una telenovela o de una peli, pueden ser miembros de la familia, también pueden ser compañeras o compañeros de la escuela, amigas o amigos del barrio, del club, de la biblioteca, vecinas, vecinos. ¡O pueden ser mezclados!

Cuando hayan elegido, cada participante escribe 3 (tres) tipos o nombres de personajes en tres papelitos, y se ponen todos los papelitos hechos un bollito y mezclados, sobre la mesa o dentro de algún recipiente. Por ejemplo: "La abuela"; "El kiosquero"; "Mafalda", "Felipe", etcétera.

Cada jugadora o jugador saca tres papelitos, y escribe una historia protagonizada por esos tres personajes.

Quedan escritas tantas historias como participantes jueguen, para leer una cada noche antes de dormir. Si hay niñas y niños de menor edad, las y los más grandes pueden leerles las historias creadas.

Para seguir: pueden seguir armando historias nuevas mezclando las que escribieron.

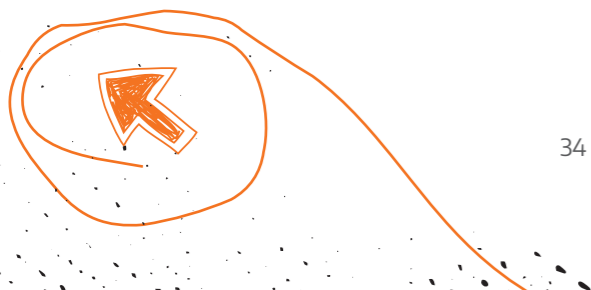
Adiviná el personaje

Les proponemos que escriban el nombre de un personaje en un papel. Puede ser de la vida real (artistas, educadores, políticos, actores/actrices, deportistas, etc.) o de ficción (personajes de telenovelas, pelis, series, dibujitos, etc.).

Se mezclan los papeles y se arman parejas. Cada pareja agarra un papel, y lo pone frente a las demás personas, de manera que otras y otros los vean, pero la pareja no.

Ahora cada pareja tiene que adivinar qué personaje le tocó. ¿Cómo? Por turno, cada integrante puede hacer una pregunta sobre su personaje, que se responda por sí o por no (por ejemplo, <<¿Es humano?>>).

Pueden limitar la cantidad de preguntas para que todas y todos tengan que arriesgarse a adivinar a la vez (por ejemplo, 10 preguntas), o que el juego siga hasta que alguien arriesgue y acierte. ¡Pero es muy importante que la pareja discuta y se ponga de acuerdo sobre qué personaje va a arriesgar!



Juegos para actuar

Dívalo con...

Es como el famoso *Dívalo con mímica*, ¡pero más difícil!

Las y los invitamos a armar 2 (dos) equipos.

Un equipo elige a alguien para actuar primero. El otro equipo le dice al elegido una película, y este tiene que interpretarla para que su equipo la adivine... ¡Pero solo puede usar los brazos o las piernas! O sea, el cuerpo quietito...

Fábrica de cuentos

Este es muy fácil: se trata de contar un cuento y grabarnos. Si tienen la posibilidad, pidan prestado a alguien mayor un teléfono con alguna aplicación para grabar o filmar con audio. Después, pueden compartir el video con una amiga o amigo, para que ellas o ellos lo pasen a otras personas. También pueden pedirles a las y los grandes que filmen su video y sigan la cadena de cuentos grabados.

¡Pronto van a tener muchísimos cuentos para escuchar en sus casas!

Inventar un programa de tele

¿Cuál es el programa de tele que más les gusta? ¿Los de juegos? ¿Los de cocina? ¿Los de historias?

¿Y si dejamos un ratito de ver la tele y jugamos a *hacer tele*? Pueden escribir algunos diálogos, que en televisión y cine se llaman guiones, o improvisar, que es actuar sin un guión.

Si alguna persona mayor les puede prestar un celular, también pueden filmarse haciendo su propio programa ¡y luego enviarles el video a sus amigas y amigos para que lo vean!



Uno que sepamos todas y todos

Es un buen momento para recordar todos esos juegos que juegan mientras caminan, mientras cocinan, mientras viajan en el tren o en el auto. Ya los conocen, pero los incluimos debajo para que los tengan presente y puedan jugar en sus hogares.

Vevo veo

– Vevo veo.

– ¿Qué ves?

– Una cosa.

– ¿Qué cosa?

– Maravillosa.

– ¿De qué color?

– (Decir un color, y las demás tienen que adivinar a qué objeto presente en el ambiente se refiere).

Sin repetir y sin soplar...

O viene un barco cargado de...

Son juegos para mencionar, por turnos, palabras de cierto grupo. Por ejemplo: palabras que empiezan con M (manzana, mate), animales de granja (cerdo, gallina), comidas (milanesa, fideos), etcétera. Pierde quien repite una palabra que ya se dijo.

Piedra, papel o tijera

Si ya jugaron muchas veces y quieren agregar un grado de dificultad, pueden jugar a su competencia: el *Al Re Vez*, ¿lo conocen? El mundo está dado vuelta, ahora la piedra le gana al papel, el papel a la tijera y la tijera a la piedra.

Ahorcado

Una o un participante elige una palabra, y pone en un papel solamente unas rayitas por cada letra que forma la palabra. Por ejemplo, si eligen la palabra "comida", pongo en el papel: _ _ _ _ _

Las demás personas van diciendo letras que podrían componer la palabra escondida. En caso de acertar la letra, se la coloca todas las veces que aparezca. En nuestro ejemplo, si alguien dice la letra M, la ubicamos: _ _ M _ _ _

Si la letra mencionada no forma parte de la palabra escondida, se dibuja una parte del cuerpo: primero la cabeza, después el cuerpo y después cada brazo y cada pierna. Si se completa el cuerpo y el grupo no adivinó la palabra, triunfa quien la ideó.



Ni sí, ni no, ni blanco, ni negro

Es muy sencillo, una persona hace preguntas y otra debe contestarlas. Pero no se pueden decir las palabras "Sí", "No", "Blanco" y "Negro". Pierde quien menciona primero una de estas 4 (cuatro) palabras.

Contar hasta 10 (diez)

Este es un juego para más de 3 (tres) personas, la idea es contar hasta 10 (diez) entre todos en voz alta. Se van diciendo los números en orden, uno o a una por vez... Pero... resulta que no se predefine un orden de participantes, así que ¡no hay que pisarse al decir el número que sigue! Si 2 (dos) dicen al mismo tiempo el número que toca, ¡se vuelve a empezar!

La oración

Cada participante, por turnos, dice una palabra. El siguiente participante debe decir esa y agregar otra. De esta forma, se va armando una oración. Vuelve a empezar cuando a alguien no se le ocurre una palabra para agregar que no haga perder el sentido de la oración.

Tuti Fruti

Cada jugadora o jugador arma una tabla en una hoja (como la de abajo). En cada columna, pueden incluir la categoría que más les guste, por ejemplo: *Colores, Frutas, Equipos de fútbol*, etcétera. Luego, por turnos, cada participante selecciona una letra. La idea es que todas y todos escriban en los casilleros la mayor cantidad de palabras que empiecen con esa letra. Por ejemplo, si alguien elige la letra R, pueden poner *Rojo* en la columna *Colores*. Quien termina más rápido dice <<Basta para mi basta para todos>>. Se suman 10 (diez) puntos por palabra en la columna, 5 (cinco) si 2 (dos) pusieron la misma palabra y 20 (veinte) si solo uno de los participantes completó el casillero. Aquí debajo les compartimos un ejemplo de tabla, recuerden que pueden utilizar todas las categorías que quieran.

Nombre	Frutas y Verduras	Ciudades	Películas	Animales	Colores

Juegos y experimentos con la naturaleza y el ambiente

Algunos animales son muy chiquitos

Chicas y chicos, les proponemos que si tienen en casa recorran su patio o balcón en busca de insectos y animales pequeños. No hay que levantarlos, lo importante es observarlos y saber más sobre ellos. Si no conocen su nombre pueden consultarlo con algún adulto de la casa.

Busquen debajo de las piedras, en las macetas o bajo alguna ramita. No dejen de mirar los huecos de las paredes o rincones.

¿Encontraron alguno? ¿En qué lugar encontraron a cada uno? ¿A todos les gustan los mismos lugares? Pueden pensar estas preguntas en familia. Tal vez en casa les pueden contar algún dato interesante, o alguna historia sobre ellos.

Si quieren elijan uno de los animalitos que encontraron y dibújenlo con todos sus detalles.

Hay muchas actividades divertidas que chicas y chicos pueden realizar en sus casas para acercarse a algunos conceptos propios de la ciencia. Y en las que también pueden ser parte adultas y adultos.

Enlaces

Este material se basa en la propuesta publicada por Seguimos educando (seguimoseducando.gob.ar) y se encuentra disponible en el siguiente enlace: <https://www.educ.ar/recursos/92669/animales-pequenos?from=150922>

Peinados divertidos

Necesitan un globo y un peine común.

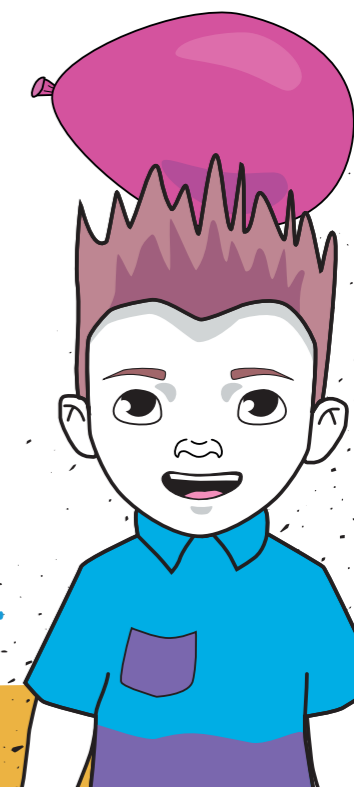
Froten un globo inflado contra su cabello durante unos 20 (veinte) segundos. ¿Qué sucede? Prueben lograr el mismo efecto con un peine o un cepillo de plástico (funciona mejor si el pelo está seco). ¿Qué pasa si acercan el globo luego de haberlo frotado en su brazo?

Enlaces

La casa de la ciencia <https://www.educ.ar/recursos/100857/frutas-brujula?from=150937>

Experimentos para hacer en casa <https://www.educ.ar/recursos/118771/como-diferenciar-un-huevo-cocido-de-uno-crudo?from=150931>

Datos interesantes: consumo responsable en el hogar. <https://www.educ.ar/recursos/132045/sugerencias-de-consumo-responsable-en-el-hogar?coleccion=132044>



El cielo como guía: los puntos cardinales

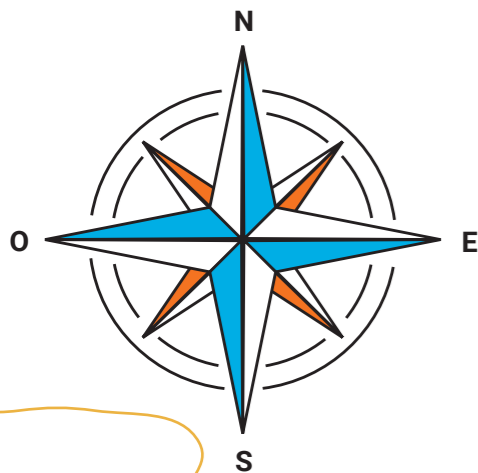
Probablemente, si alguien te pidiera que viajaras hacia el norte desde el lugar en el que vivís, sabrías hacia dónde dirigirte. En cada lugar de la Tierra se pueden distinguir cuatro direcciones diferentes llamadas **puntos cardinales**: el **Este**, el **Oeste**, el **Sur** y el **Norte**. El Este es por donde todos los días ves asomar el Sol sobre el horizonte. A medida que pasan las horas, ves al Sol subir en el cielo y, cuando lo ves en el punto más alto de su camino y descender cada vez más hasta ocultarse tras el horizonte (por la zona opuesta de donde salió) es el Oeste. Ese momento es el atardecer.

Las estrellas también parecen moverse en el cielo nocturno, cada una a lo largo de un arco, de manera similar al Sol: aparecen sobre el horizonte por el Este y se esconden hacia el Oeste. Los cuatro puntos cardinales forman una cruz, si te parás con tu lado izquierdo hacia el Oeste y el derecho hacia El este, tendrás el Sur detrás y el Norte hacia adelante.

Así como podés orientarte a partir de un punto de referencia, como tu escuela o tu casa, cualquier persona en cualquier punto de la Tierra puede conseguir orientarse hacia el Norte, el Sur, el Este o el Oeste con solo observar el Sol y las estrellas a lo largo del día o de la noche.

Enlaces

Colección Cuadernos de estudio - Ciencias Naturales <https://www.educ.ar/recursos/111319/coleccion-horizontes-ciencias-naturales-cuadernos-de-estudio-2>



seguimos
educando

Hacé
tu propio
podcast_

Juegos para adolescentes y jóvenes

Paso a paso radio



Cómo producir un *podcast* sonoro

A continuación, les compartimos un tutorial con todos los pasos necesarios para realizar un *podcast*. La idea es que puedan usar este formato para conversar, debatir y pensar en torno a un tema que los divierta o que hayan visto en las actividades anteriores.

Cuando hayan terminado su *podcast*, van a tener un registro sonoro que podrán compartir con amigas, amigos y familia.



Un *podcast* es una producción digital, ya sea en audio o en video, centrado en un tema, que se comparte y se puede descargar de Internet.

El programa que proponemos utilizar es gratuito y de libre acceso. Se llama **Audacity** y está incluido en todas las computadoras de Conectar Igualdad. Si necesitan descargarlo pueden acceder a la web de Seguimos educando (seguimoseducando.gob.ar). Si en este momento no tienen acceso a Internet, pueden empezar por producir un guion. Debajo les explicamos cómo hacerlo.

Paso 1: Guion y preproducción

1. Seleccionen un tema (puede ser alguno de los propuestos en este documento: literatura, arte, entre otros, o también, cómics, deportes, humor, adivinanzas, curiosidades).
2. Elijan la música y los efectos de sonido que formarán parte del registro. Si no tienen conectividad, pueden investigar y preguntar en casa si hay discos o casetes que no hayan escuchado antes. También pueden cantar o tocar una canción y grabarla en un celular.
3. Elaboren una guía temporal o guion. Es para que puedan coordinar ideas y recordarlas al momento de grabar. Les ofrecemos un borrador a modo de ejemplo.
4. Si no están en un lugar con conexión, y ya terminaron de definir el guion, pueden ensayar su *podcast* para probar ideas antes de grabar.

GUION BORRADOR - *PODCAST* "ADIVINANZA"

TIEMPO	LOCUTOR 1	LOCUTOR 2	MUSICA	EFECTO SONORO
10 s	Presentación y título programa		Tema de fondo	Trompetas
10 s			Cortina musical	Flautín
10 s	"Ahora, la adivinanza"			Platillos
20 s		Adivinanza		
5 s				Tic-tac de reloj
10 s	"¿Ya lo adivinaron?"			
5 s				Tic-tac de reloj
10 s	"Les damos unas pistas"			
20 s		Pistas		
5 s				Tic-tac de reloj
10 s	"Y la respuesta es..."			Redoblante
20 s		Respuesta		
3 s				Aplausos
10 s			Cortina Musical	

Paso 2: Seleccionar el programa Audacity

Audacity es un editor de sonido, fácil de usar y no necesita instalación. Con este programa, van a poder capturar sonidos en vivo, convertir archivos a diferentes formatos, cortar, pegar o empaquetar pistas de audio, cambiar la velocidad de grabación o reproducción, agregar efectos especiales, etcétera.

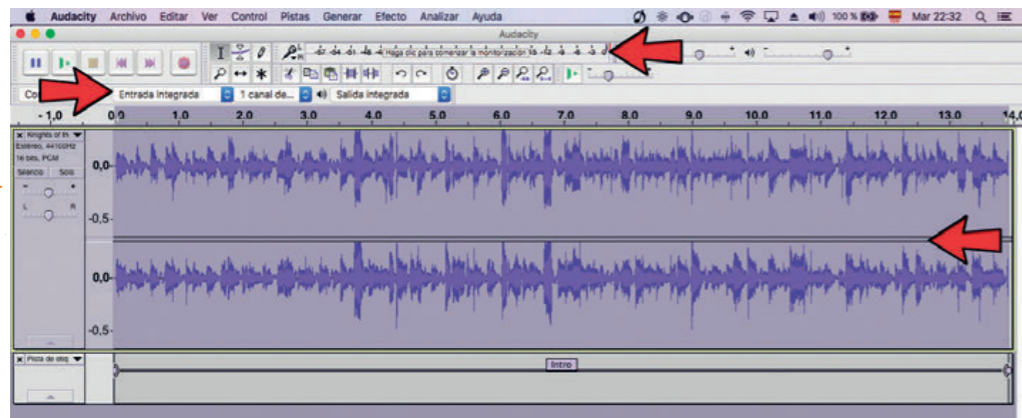
Si no está disponible en sus computadoras, recuerden que pueden descargarlo desde la plataforma de Seguimos educando (seguimoseducando.gob.ar) o desde su sitio oficial: <https://audacity.es/>



Paso 3: Crear un nuevo proyecto

Para grabar sonido con **Audacity**, es necesario crear un nuevo proyecto desde **Archivo > Nuevo** y luego, seleccionar el origen del audio que quieren grabar.

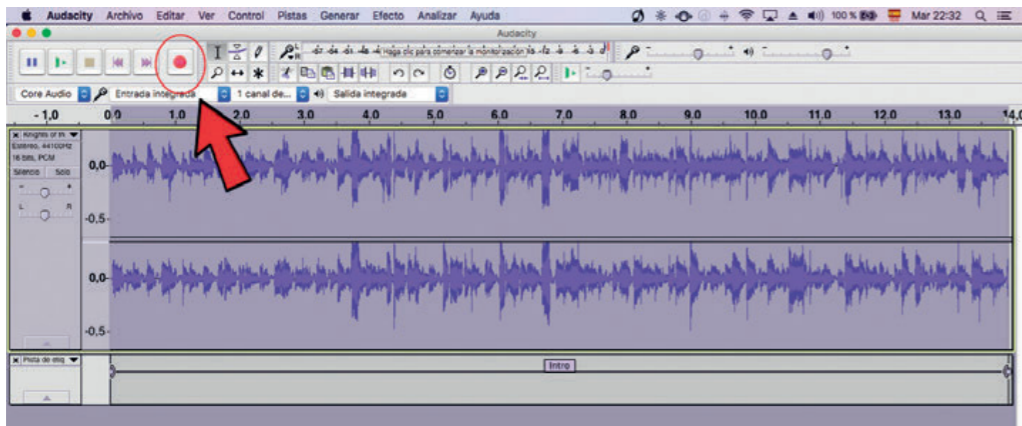
- » Para utilizar el micrófono (ya sea el integrado a la PC o uno conectado), se debe seleccionar **Built-in Microph.**
- » Para grabar el sonido reproducido por la PC (de una canción o un vídeo, por ejemplo) deben seleccionar **Built-in Input**.



Paso 4: Empieza la grabación

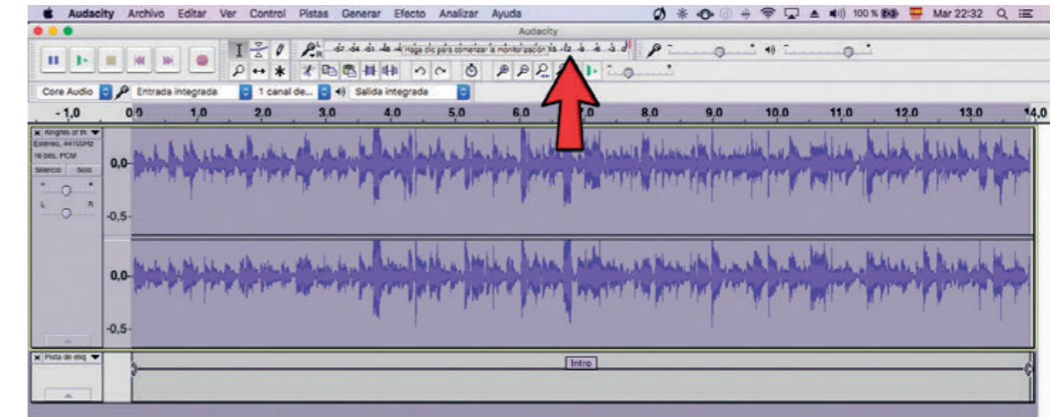
Una vez que hayan configurado sus preferencias (PC o micrófono), deben hacer clic en el botón de **Grabar**, que es el que tiene un círculo rojo.

Durante la grabación, en el panel principal podrán ver la línea de tiempo. Si se mantienen en silencio, se mostrará una línea recta, pero si hablan o tocan un instrumento, aparecerá el gráfico en azul con las ondulaciones.



Paso 5: Evitar la saturación

Arriba a la derecha, verán el medidor de entrada, con los canales izquierdo (L) y derecho (R). Si la barra llega al extremo, significa que el nivel de sonido está saturando y que la grabación no sonará del todo bien.

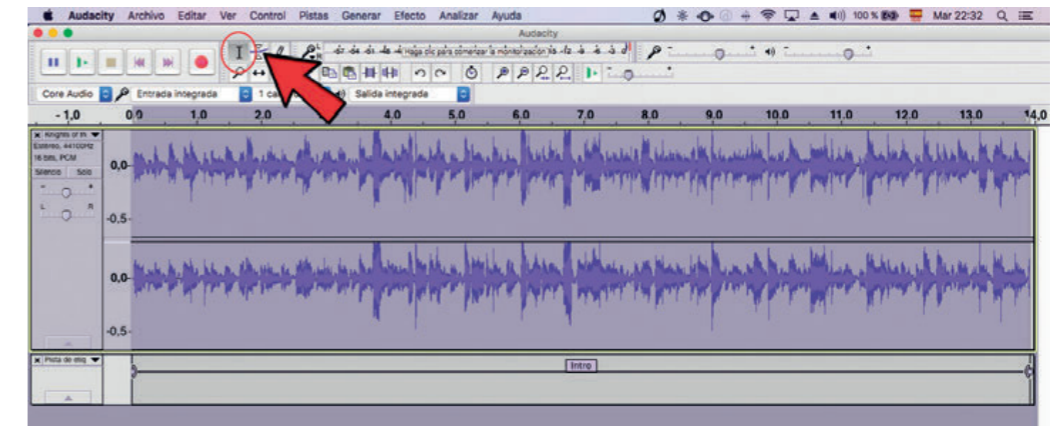


Paso 6: La edición

Una vez grabado el audio, podrán reproducirlo y editarlo desde la misma ventana de **Audacity**. Para reproducir, adelantar, retroceder y pausar, se utilizan los botones de **Control**. Con la barra espaciadora, también se activa la reproducción.

Para editar, es importante utilizar la **Herramienta de selección (I)**. Si seleccionan un fragmento, que aparecerá sombreado, podrán reproducir solo esa parte y tienen la posibilidad de cortarlo, copiarlo y pegarlo en otro lugar de la línea de tiempo. También pueden borrarlo o simplemente silenciarlo.

Al terminar la edición, pueden probar la aplicación de **Efectos** que modifican el sonido. Los más importantes son **Amplificar**, **Cambio de velocidad**, **Normalizado**, **Reducción de ruido** y **Revertir**.

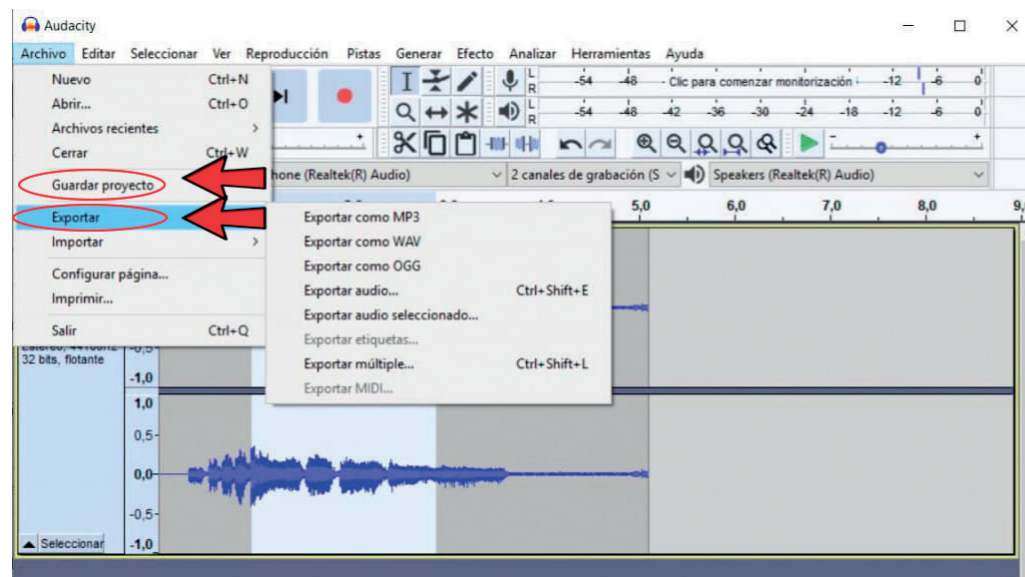


Paso 7: Últimos detalles

En Audacity, hay que diferenciar entre **Guardar el proyecto** y **Guardar el audio**.

El proyecto (con extensión .aup) será útil para seguir editándolo con Audacity más adelante. El audio es la versión comprimida y cerrada de la producción (se puede compartir con facilidad, pero ya no se puede editar).

Para dar por finalizado el proyecto y guardarlo como audio (en el formato **AIFF, WAV, MP3, OGG, FLAC, M4A o AC3**) deberán seleccionar la opción Archivo > Exportar...



Posteriormente, se pueden instalar **Codecs**, que sirven para adaptar los archivos de audio de Audacity y transformarlos en formatos que no se ofrecen por defecto (por ejemplo, el LAME MP3 Encoder¹ para transformar en MP3).

Paso 8: ¡A compartir!

Si tienen acceso a un *pendrive*, pueden cargarlo allí para después compartirlo online (blog, red social).

Enlaces recomendados

También podrán encontrar videos y ejemplos del uso de este programa en el siguiente enlace: <https://www.educ.ar/recursos/buscar?q=audacity>

¹ El Codec LAME mp3 también se puede descargar en forma gratuita.

COVID-19

Nos quedamos en casa

Algunos consejos para estos días, que ayudan a la convivencia y mantener nuestro bienestar.

- 1 - Pensemos el aislamiento como un acto solidario.** En lugar de sentirlo como un encierro, tengamos en cuenta que al quedarnos en casa estamos haciéndole bien a muchos otros, en especial a las personas mayores.
- 2 - Tengamos en cuenta que esta situación es TRANSITORIA.** A pesar de la incertidumbre, es importante recordar que más adelante podremos retomar nuestra vida habitual.
- 3 - Armemos una rutina.** Organizar el tiempo para mantenernos ocupados y ocupadas. Dedicar una parte del día a la escuela: hacer las tareas o actividades cada día como nos propone este Cuaderno; seguir en la tele o en la radio los programas de Seguimos Educando que corresponden a nuestro grado o año escolar; navegar por el portal www.seguimoseducando.gob.ar si tenemos Internet; seguir las indicaciones de nuestros docentes, si estamos en contacto. Tratar de organizar las comidas en el mismo horario de siempre. Distribuir las tareas dentro del hogar, cada integrante de la familia puede tener a cargo una tarea y cambiarla a la semana siguiente. El resto del día, podemos proponernos pequeños objetivos que cumplir o simplemente jugar. También es importante descansar y dormir lo suficiente.
- 4 - Estemos en movimiento y aprovechemos para hacer cosas que nos gusten.** Proponer juegos y conversar sobre temas que no tengan que ver con la pandemia. También tratar de hacer ejercicios físicos suaves dentro del hogar. Si lo tenemos en casa, el Cuaderno Seguimos Educando: Recreo, tiene muchas propuestas.
- 5 - Sigamos conectados con la familia, con los amigos y las amigas.** Conversar con nuestros seres queridos para expresar lo que nos sucede, compartir nuestros sentimientos y apoyarnos mutuamente a través del teléfono, las salas de chat o videollamadas.
- 6 - Evitemos pensar solo en la pandemia o el coronavirus.** Es muy importante estar actualizados, pero sin abrumarnos. Es preferible buscar información oficial una o dos veces por día, y el resto del tiempo ocuparnos con otras actividades y temas.
- 7 - Hablemos con nuestras hijas e hijos.** Es importante que les expliquemos a las niñas y los niños que no nos quedamos en casa por temor, sino porque así estamos protegiendo la salud de todos, entre todos.

Cuidá tu salud y la de tu familia.

#CuidarteEsCuidarnos

Contanos cómo te llegó este cuaderno. ¿Te gustaría recibir otro más?
Escribinos a este número por WhatsApp y te decimos si habrá nuevas entregas en tu zona y cómo hacer para conseguirlo.

 **(011) 2750-6304**

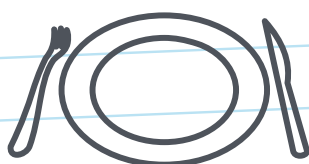
Podemos prevenir el **coronavirus**



✓ **Lavate las manos con agua y jabón seguido**, antes de comer o beber, y al volver a tu casa.



✓ **Para toser o estornudar, cubrite la nariz y la boca con el pliegue del codo**, y lavate las manos enseguida.



✓ **No compartas vasos, botellas, platos u otros artículos de uso personal.**



✓ **Evitá el contacto directo** con personas que tengan síntomas respiratorios.

#YoMeQuedoEnCasa

