

# Jugar y aprender en familia

ACTIVIDADES PARA  
NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS

Colección de actividades #

3



Dirección General  
de Educación Inicial



Ministerio de Educación  
Gobierno del Chubut

# ÍNDICE

25	JUEGOS Y MATEMÁTICAS <b>Reloj de arena</b> .....	05
26	JUEGOS Y LITERATURA <b>Susurradores poéticos</b> .....	08
27	JUEGOS Y ACTIVIDADES ARTÍSTICAS <b>Autorretratos</b> .....	11
28	JUEGOS Y ACTIVIDADES ARTÍSTICAS <b>Sonidos en la cocina</b> .....	14
29	JUEGOS Y CIENCIA <b>Teléfono casero</b> .....	17
30	JUEGOS Y ACTIVIDADES ARTÍSTICAS <b>Historietas</b> .....	20
31	JUEGOS Y ACTIVIDADES ARTÍSTICAS <b>La sorteada de la tinta</b> .....	24
32	JUEGOS Y MATEMÁTICAS <b>Batalla de cuadrados</b> .....	26
33	JUEGOS Y MATEMÁTICAS <b>Configuraciones geométricas</b> .....	28
34	JUEGOS Y MATEMÁTICAS <b>Construcciones con cajas y maderas</b> .....	30
35	JUEGOS Y CIENCIA <b>Juegos con linternas</b> .....	32
36	JUEGOS MOTORES <b>Hockey con globos</b> .....	35



# Jugar y aprender en familia

## ¿Qué hacemos en el jardín?

El Nivel Inicial, en nuestra provincia, tiene como pilar fundamental el “Aprender a aprender” a partir de estos cuatro fundamentos: **aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a vivir juntos.**

Lo que orienta nuestras acciones es el juego. Este promueve la interacción entre lo individual y lo social, y es un facilitador de prácticas de buena enseñanza, ya que el niño a través del juego es capaz de negociar significados y de compartir conocimientos. Es uno de los procesos vitales de todo niño, en el se expresan sus necesidades, intereses, situaciones de conflicto, logros.

Por lo tanto, uno de nuestros propósitos es “promover el juego como contenido de alto valor cultural y educativo para el desarrollo cognitivo, estético, ético, motor y social”\*.

## ¿A qué podemos jugar en casa?

Muchos de los juegos que llevamos adelante en el jardín para construir saberes pueden ser jugados en casa y en familia (algo que habitualmente se hace en muchos hogares).





## Juegos de Matemáticas

### Reloj de arena

#### ¿Qué necesitamos para jugar?

- 2 botellas descartables transparentes.
- Arena seca.
- Pegamento.
- Clavo y martillo.
- Cinta para embalar u otra cinta adhesiva resistente.



#### Instrucciones de armado:



Antes de comenzar con el armado retirar las etiquetas a las botellas.

# 1

Quitar las tapas y pegarlas juntas por su parte plana.

# 2

Con el clavo (preferentemente caliente) realizar una perforación en el centro de las tapas.

# 3

Enroscar la tapa en una de las dos botellas.



4

Verter arena en la botella que quedó sin tapa, completando la mitad de su capacidad.



5

Unir a la anterior enroscando la tapa restante (la arena debe estar seca para que se deslice correctamente).

**¿Cómo podemos jugar?**

Teniendo en cuenta que el reloj es un instrumento que se utiliza para medir el tiempo; por ejemplo, podemos utilizarlo para realizar diferentes juegos: una torre con distintos elementos, guardar los juguetes en una cajita, encontrar algo escondido, correr 2 vueltas alrededor de la mesa, realizar un dibujo, jugar con adivinanzas, armar casitas con naipes, etc.; en un determinado tiempo que marcará el reloj de arena.

## ¿Qué estamos propiciando con estas actividades?

Con este tipo de propuestas propiciamos el acercamiento de los niños a los instrumentos de medida de contexto social, favoreciendo la exploración, la experimentación, la observación y la estimación. Se promueve la construcción de saberes relacionados con la medida, para lo cual será esencial la experiencia, la reflexión, el análisis, hipótesis e interacciones que se realicen con ellos. Los niños avanzarán en sus conocimientos sobre la medida, ligados a un hacer; en la resolución de problemas de la vida cotidiana a través del tiempo.

## ¿Cómo puedo intervenir durante el juego para ayudar a mi hijo/a a aprender?

A medida que confeccionamos el reloj podemos realizarles preguntas como por ejemplo: ¿qué pasa si la arena esta mojada? , ¿se desliza igual seca o mojada?, ¿qué sucede con el tiempo si el orificio donde pasa la arena es más grande?, ¿y si es más chico?.

¿Si en lugar de arena le colocamos arroz? , ¿o piedritas? , ¿pasará igual por el orificio?.

¿Y si le ponemos agua?, ¿funciona de la misma manera?, ¿qué pasa con el tiempo?, ¿qué pasa si agregamos más cantidad de arena a la botella? , ¿y si le ponemos menos?, ¿tarda lo mismo en pasar de una a otra?.

Cuando realizamos los juegos es importante hacerles reflexionar a los niños sobre el uso del reloj de arena para medir el tiempo, por ejemplo: si medimos el tiempo que tardamos en dar dos vueltas a la mesa con el orificio pequeño ¿cuántas vueltas daremos si el orificio es más grande?, ¿probamos?. Podemos incluso dejarles adelantar sus hipótesis sobre si serán más o menos, y una vez comprobado esto, que reflexionen sobre las mismas. ¿Por qué crees que antes el tiempo alcanzó para dar una vuelta más?.

También podemos pedirles que anticipen: ¿cuántas casitas de naipes pueden armar mientras termina de pasar la arena de una botella a la otra?, ¿y si uso la del orificio pequeño?, ¿serán más?, ¿serán menos?...

Podemos proponer armar dos relojes con orificios de diferentes tamaños en la tapa de la botella, y jugar al mismo juego con un compañero. ¿Qué ocurrirá?

## Juegos y literatura

### Susurradores Poéticos

Para jugar necesitamos construir en familia un susurrador de poemas, rimas, nanas, cuentos.

#### ¿Qué necesitamos para construirlo?

- Un tubo de cartón o rollo de cocina. Si conseguimos los que se encuentran en los rollos de tela ¡podríamos obtener un susurrador más largo!
- Telas, lanas y/o papeles de colores.
- Marcadores.
- Pegamento.



La propuesta consiste en decorar juntos el tubo (dibujando, pegando papeles, lanas o telas de colores), y compartir un momento placentero y creativo en familia.

#### ¿Cómo podemos jugar con el susurrador?

Cuando esté listo, ponemos manos a la biblioteca de casa, o del barrio, o de la escuela para poder seleccionar breves poemas, trabalenguas, adivinanzas que les gusten a nuestros hijos. Los textos deben ser breves para poder usar el susurrador para leer, contar o recitar al oído. También podemos visitar el blog *"Biblio Poesía"* <https://bit.ly/2YtaEIJ> y encontrar allí algunos poemas para memorizar y susurrar.

La propuesta consiste en susurrar al oído, a los niños, los textos que hemos elegido con ellos. Se puede hacer antes de dormir, por ejemplo, o en momentos distendidos y de placer.

Es importante que el clima sea agradable, que le de tranquilidad y seguridad a los niños, y que se pueda ir instalando como algo que se repite con cierta frecuencia, como una ocasión esperada.

Podemos ir rotando el encargado de susurrar, comienza el adulto hacia el niño pero luego puede cambiar. Se pueden incorporar también canciones de cuna, nanas o cuentos muy breves. Podemos también usarlo para contar algún secreto o sorpresa.



**Actividad compartida por la Coordinación del Plan Provincial de Lectura. ME Chubut**

## ¿Qué estamos propiciando con estas actividades?

Con este tipo de propuestas estamos propiciando que los niños, a través del juego, se acerquen a la cultura literaria y a la lectura por placer.

Favorecemos la creatividad, fortalecemos el vínculo afectivo con los libros/textos y revalorizamos el lugar de la familia en la formación de los pequeños lectores.

Se genera un encuentro de padres e hijos a través de una propuesta que articula el arte con las prácticas del lenguaje.

## ¿Cómo puedo intervenir durante el juego para ayudar a mi hijo/a a aprender?

Ofreciendo materiales para la elaboración del susurrador. Podemos preguntarles si saben lo que es “susurrar”, y si no lo saben explicarles. ¿Qué podríamos susurrar?, ¿a quiénes?

Pedirles que anticipen qué material será necesario para la decoración y si el que tenemos es suficiente para completar la tarea.

Una vez finalizado, iniciar el juego susurrando secretos agradables, lo que más nos gusta hacer, lo que no, etc.

Después, elegir el material literario con ellos, darles participación activa en esta decisión. Leerles en voz alta para ayudar a elegir los textos que integrarán el repertorio del susurrador. Es importante que al leer o decir el poema, nana, cuento, rima, lo hagamos de manera expresiva.

Podemos proponerles regalar susurros poéticos a otros miembros de la familia, abuelos, tíos, etc., y memorizar los mismos para decirlos. También crear poemas propios, rimas con los nombres.

Durante la creación de poemas/versos/poesías podemos ir escribiendo lo que los niños dicen textualmente, con estructura de verso, para poder releer y luego modificar aquello que no se entiende, o que no rima, antes de regalarlo como susurro a otros familiares.

Escribir (y ver lo que se escribe), les permite a ellos visualizar un diseño diferente y reconocer las regularidades en la escritura de aquellas palabras que tienen rima (“que pegan” como dicen ellos).





## Juegos y actividades artísticas .....

### Autorretratos

Es importante acercar a los niños al arte para propiciar capacidades vinculadas a este y a la cultura. Debemos ofrecer oportunidades para producir arte como parte del derecho que todos tenemos a disfrutarlo.

#### ¿Qué necesitamos para jugar?

- Un espejo.
- Papel.
- Lápiz negro.
- Revistas.
- Tijeras.
- Plasticola.
- Pinturas, acuarelas, lápices de colores y/o marcadores.

#### ¿Cómo podemos jugar con autorretratos?

Previo a la realización del autorretrato, podemos proponerles a los niños observar fotos familiares, describir lo que ven, quiénes son, en qué situación se encuentran en la imagen, si hay paisajes u otras personas. Pedirles que describan qué sienten cuando las miran, si recuerdan la situación, si estaban allí o si alguien se las contó.

Buscar fotos de primeros planos, mirar y describir selfies, comentar expresiones, describir los rasgos del rostro.

En esta entrega les proponemos, puntualmente, trabajar con autorretratos, a partir de la historia de Frida Kahlo y de conocer su obra.



Las imágenes que grafican la actividad fueron cedidas por la Docente Ana Stefani Sala de 5 "Dragones" ENI 437 Año 2016. Y se encuentran publicadas en <http://yoensalade5.blogspot.com>

## ¿Qué estamos propiciando con estas actividades?

Con estas actividades les ofrecemos oportunidades de acercarse a la cultura del arte. Los niños juegan y exploran con soportes variados, a la vez que se vinculan con artistas locales, nacionales y/o internacionales. Potenciamos la sensibilidad en los niños y desarrollamos la organización de sus propios modos de representación visual.



## ¿Cómo puedo intervenir durante el juego para ayudar a mi hijo/a a aprender?

Contándole que cuando no existía la fotografía era muy común que la gente buscara algún pintor para que los retratara y así tener cuadros con sus imágenes en la casa. Mostrándole los retratos de Frida Kahlo realizados por otros niños. ¿La conocés?, ¿sabés quién es?.

Podemos comparar esos retratos con una foto de Frida: ¿se parecen?, ¿cómo es su rostro?, ¿tiene alguna particularidad?, ¿podemos describir sus ojos?, ¿cómo es su mirada?, ¿estará feliz?.

Contarle que Frida nació en México hace muchos años, que tuvo 3 hermanas y que vivía en una casa, que ahora es muy famosa, que se la conoce como "la casa azul". Era una nena alegre y divertida. Cuando tenía 6 años tuvo una enfermedad muy grave, y como pasaba tiempo visitando médicos, no pudo tener muchos amigos. Cuando su salud mejoró comenzó a practicar deportes como boxeo, fútbol, actividades que en esa época no practicaban las niñas.

A los 18 años tuvo un accidente de tránsito que la dejó postrada en una cama por mucho tiempo. En esa época comenzó a pintar sus primeros cuadros y dibujos. Tenía un espejo en el techo y mirándose en este comenzó a pintar sus propios retratos.

Frida Kahlo pintó sobre cosas que le pasaron en su vida, sobre lo que pensaba y lo que sentía. Pintó retratos de sus familiares y amigos, pero sobre todo realizó varios autorretratos en los que aparecía rodeada de cosas de su vida, que a ella le gustaban o la ponían triste.

Frida era una mujer muy fuerte e independiente, algo muy importante en la época que ella vivió porque antes no era común que las mujeres fueran así.

La casa azul fue la casa donde nació y vivió Frida. Cuando ella murió, la casa se convirtió en un museo sobre su vida y desde entonces recibe visitas de turistas de todo el mundo. La casa aparece en muchos de los cuadros pintados por Frida.

¿Te gustaría conocer dónde vivía Frida? Ingresando en el siguiente link <http://bit.ly/museofrida> podemos entrar a su casa (ahora museo), conocer dónde vivía y como pintaba acostada en su cama, mirándose en un espejo.

¿Qué podemos ver?, ¿cómo son los colores?, ¿qué elementos se encuentran en el Museo?, ¿cómo son los ambientes?.

¿Dibujamos a Frida?, ¿te animás?, ¿podremos hacer un retrato usando su foto?, ¿cómo es su pelo?, ¿cómo es su cara?, ¿qué forma tiene?, ¿qué pensás que siente con la expresión de su rostro?.

Una vez finalizado el retrato, proponerles dibujar como lo hacía Frida cuando estaba accidentada, acostados en el piso o la cama, ¿será sencillo?.

Ofreciendo un espejo, pedirle que se observe en detalle, la forma de su rostro, de sus ojos, su nariz, su boca, el pelo, las orejas. ¿Y si hacemos diferentes caras? de alegría, tristeza, asco, enojo, susto; ¿cómo se transforman esos rasgos, ¿qué pasa con los ojos?, ¿se agrandan?, ¿se achican?, y la boca; ¿se ven los dientes?.

Y si nos miramos de perfil ¿qué partes se ven y cuáles no?.

Ahora, usando el espejo ¿te animás a realizar tu autorretrato? Podemos sugerirles que el dibujo ocupe toda la hoja.



## Juegos y actividades musicales

### Sonidos en la cocina

#### ¿Qué necesitamos para jugar?

- Cucharas, cucharones.
- Tapas.
- Compoteras de plástico.
- Bandejas.
- Ollas.
- Sartenes.
- Ensaladeras.
- Vasos plásticos.



#### ¿Cómo se juega?

Haciendo música con los elementos que elegimos, haciéndolos sonar para producir sonidos diferentes.

#### ¿Qué juegos podemos jugar?

##### El eco

La idea es reproducir y repetir una combinación de sonidos.

Por ejemplo, golpear una vez la olla y tres veces las tapas, y que el niño repita lo que escucha. Podemos hacerlo con distinta intensidad o velocidad. ¿Salió igual?

##### La banda musical

Podemos acompañar con nuestra banda sonora de elementos de cocina, una canción conocida. También podemos pedirle que invente una canción y la musicalice con esos mismos elementos.

##### Los sonidos del ambiente

Escuchando los sonidos del ambiente: de la casa, del patio. Buscando un elemento de la cocina que pueda representar los que escuchamos.



Fotos: Felipe Keller  
¡Muchas gracias!



Actividad enviada por  
Referente de la Coordinación  
de Artística de Región I.  
Prof. Gabriela Durand

## ¿Qué estamos propiciando con estas actividades?

Propiciamos la exploración sonora de los objetos seleccionados: golpear, raspar, entrechocar, percutir, sacudir, agitar, frotar.

Fomentamos la exploración de sonidos y de ritmos. La audición reflexiva de los elementos del lenguaje musical a través de la exploración del entorno.

Se favorece el desarrollo de la creatividad, la imaginación y la autoestima.

La comunicación a través de otros lenguajes.



## ¿Cómo puedo intervenir durante el juego para ayudar a mi hijo/a a aprender?

Al momento de seleccionar los elementos, consultando ¿podemos usar algunos de estos elementos para hacer música?, ¿qué características deberán tener?, ¿podemos usar los que son de vidrio?, ¿cómo?, ¿con qué cuidados?, ¿cuáles sonarán mejor?, ¿los de plástico?, ¿los de metal?.

Mientras exploran y juegan libremente con los sonidos, podemos guiarlos con preguntas como: ¿lo hacemos sonar suavemente?, ¿y con más fuerza?, ¿cómo será el sonido?, ¿suenan igual los elementos de metal que los de plástico?, ¿qué diferencia tienen?, si los raspamos ¿sonarán?, ¿qué podemos hacer para que suene diferente?.

¿Cuál de estos elementos podemos usar para hacer un sonido parecido a un tambor?, ¿cómo podríamos armar un instrumento que suene como un raspador?.

¿Con qué elemento podríamos hacer que suene parecido a un trueno, o a una campana?, ¿y para que suene como los pasos de una señora con tacos?, ¿cómo sonaría si esta señora va corriendo?, y si viene caminando un elefante, o un dinosaurio ¿cómo sonarán esos pasos?.

Podemos pedirles separar los elementos que suenan más fuerte por un lado, los agudos (finitos), los graves (gruesos) y todas las posibilidades que surjan y se les ocurran, ¿para qué clase de música servirá cada uno?, ¿cuáles serán para dormir?, ¿y si quiero música de fiesta?.

Pedirles que inventen bandas sonoras para canciones de cuna, para bailar, etc.

Durante los juegos, ir complejizando la cantidad de elementos utilizados para hacer sonidos, y para “la música” a reproducir. Combinar agudos y graves, fuertes y suaves y pedirles que describan con palabras cómo suenan, que los comparen con otros ¿a qué se parecen?. Y si quisiéramos hacer el sonido de las tapas de las ollas con la voz ¿cómo sería?.

Ofrecer diferentes estilos musicales para acompañar con la banda sonora: tango, folklore, música clásica, etc.

Grabar los sonidos con el celular y luego escucharlos. ¿Y si los reproducimos?, ¿qué elementos suenan?, ¿podés reconocer cada uno de ellos?.

## Juegos y Ciencia

### Teléfono casero

Un teléfono de lata/plástico/cartón es un dispositivo acústico donde el sonido es transformado en vibraciones en cadena, en la lata. Estas vibraciones se transmiten a lo largo de una cuerda, para ser transformadas de nuevo en sonido, en otra lata situada en el extremo de la cuerda.<sup>2</sup>

#### ¿Qué necesitamos para construirlo?

- Latas vacías/ vasos plásticos/ vasos de cartón.
- Hilos/ cables/ tanza/ cuerda.
- Tijera.
- Un clavo.
- Martillo.



#### ¿Cómo lo construimos?

Realizar un pequeño orificio/agujero en el fondo de cada lata.

Pasar el hilo por el orificio desde abajo de la lata y realizar un nudo (deberá quedar adentro y tendrás que tener en cuenta que no se suelte, ni se salga de la misma).

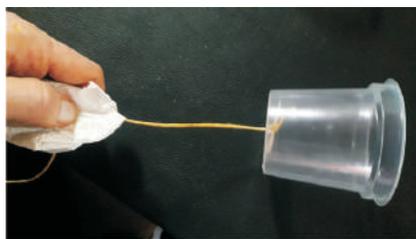
Pasar el otro extremo del hilo, desde abajo, en la otra lata y asegurar realizando otro nudo (se puede atar a un palito que cruce dentro de la lata para que no se salga).

**Opcional:** Pegar tiras de colores para su decoración.

<sup>2</sup> [https://es.wikipedia.org/wiki/Tel%C3%A9fono\\_de\\_lata](https://es.wikipedia.org/wiki/Tel%C3%A9fono_de_lata)

## ¿Cómo podemos jugar?

Alejarse cada uno con una lata, estirando bien el hilo y dejándolo tenso. Hablar dentro de la lata mientras que el otro apoya su oreja en la abertura de la suya y viceversa. Una lata es el auricular y la otra el micrófono.



## ¿Qué estamos propiciando con estas actividades?

Los niños hacen diariamente preguntas sobre el mundo que los rodea. Con las experiencias científicas actúan físicamente para incorporar ideas y conceptos.

Un concepto tiene verdadero significado para ellos cuando lo han comprobado mediante la exploración y manipulación. En este caso en particular estamos propiciando el abordaje de experiencias vinculadas al sonido, así como también teniendo a la reflexión y evaluación sobre los resultados de las experimentaciones, realizando indagaciones, diseño y/o construcciones de objetos, generando hipótesis, confrontando ideas, observando y poniendo en palabras lo realizado.

## ¿Cómo puedo intervenir durante el juego para ayudar a mi hijo/a a aprender?

Podemos contarles, mientras experimentamos, que antes de que existieran los teléfonos que conocemos en la actualidad, habían dispositivos acústicos mecánicos para transmitir palabras y música a una distancia mayor que la del habla normal, pero que no llegaban tan lejos como ahora. Contarles que nuestra voz produce un sonido que se transmite por el aire en forma de onda sonora. Cuando esta onda sonora choca contra el fondo de la lata le transmite sus vibraciones y ésta, a su vez, se las transmite a la cuerda y a través de ella alcanzan la otra lata; es decir, la cuerda transmite las vibraciones al fondo de la lata y ésta al aire, que propaga el sonido hasta el oído de nuestro interlocutor.

Mientras jugamos preguntarles: ¿podemos escuchar si no está tenso el hilo?, ¿qué pasará si hablamos en voz baja?. Si cambiamos la voz, (más gruesa o más fina), ¿cómo se escucha?, ¿si el hilo se enreda, se transmite la vibración igual?.

Si la cuerda está tocando otro objeto, ¿qué pasa con la vibración?, ¿llegará el mensaje?. ¿Cómo se transmite el sonido si colocamos una cuerda más fina?, ¿y si es más gruesa?, ¿y si es un cable?, ¿probamos?. ¿Se podrá agregar una tercera lata?, ¿qué sucederá?.

### **Para seguir experimentando:**

Podemos hacer sonidos de otra manera: preparar una cajita de cartón y perforar la base. Pasar el hilo y anudar para que no se salga ni se suelte. Sobre el hilo extendido frotar varias veces una servilleta, ¿qué sucede?, ¿qué pasa si frota más ligero?, ¿y si frota más lento?, ¿y si usamos servilletas húmedas?. Si realizamos la misma acción pero con la caja adentro del agua ¿habrá sonido?. Si colocamos dentro de la caja granos de sal, piedras pequeñas o arroz ¿qué pasará?. ¿Y si al hilo le hacemos diferentes nudos y frotamos sobre ellos?.

Mientras van realizando las experiencias podemos registrar sus anticipaciones para luego ver si se comprueban o no. Al finalizar, conversar sobre lo que sucedió con cada uno de los materiales usados y las diferentes tensiones y grosores del hilo/cuerda. ¿Con qué material se transmite mejor el sonido?, ¿cuál dio mejor resultado?, ¿el más ancho en su base?, ¿el más angosto?.

## Juegos y actividades artísticas

### Historietas

La historieta gráfica o cómic consiste en la narración de una historia a través de una sucesión de ilustraciones que se complementan, o no, con un texto escrito (hay historietas que son mudas).

#### ¿Cómo podemos jugar con el arte?

En este caso puntual, ofreciendo la posibilidad de conocer distintos tipos de historietas, mudas, con texto, de aventuras, graciosas, románticas, etc. Proponiendo ver en qué se parecen y en qué no, cómo son sus personajes y los diálogos entre ellos.

Podemos invitarlos también a observar las diferencias con otros tipos de textos como cuentos, poesías, etc.

Luego de observar algunas producciones de historietistas, les proponemos para esta actividad trabajar concretamente con las historietas del artista local Matías Cutro.

En esta oportunidad la propuesta es que conozcan y observen con sus hijos las historietas de Matías, y que puedan contarles a ellos sobre su autor. Para esto, compartimos un video en el que él mismo cuenta quién es, cuáles son sus gustos y desde cuando dibuja. Los invitamos a conocer más sobre Matías en el siguiente link. <http://bit.ly/matiascutro>

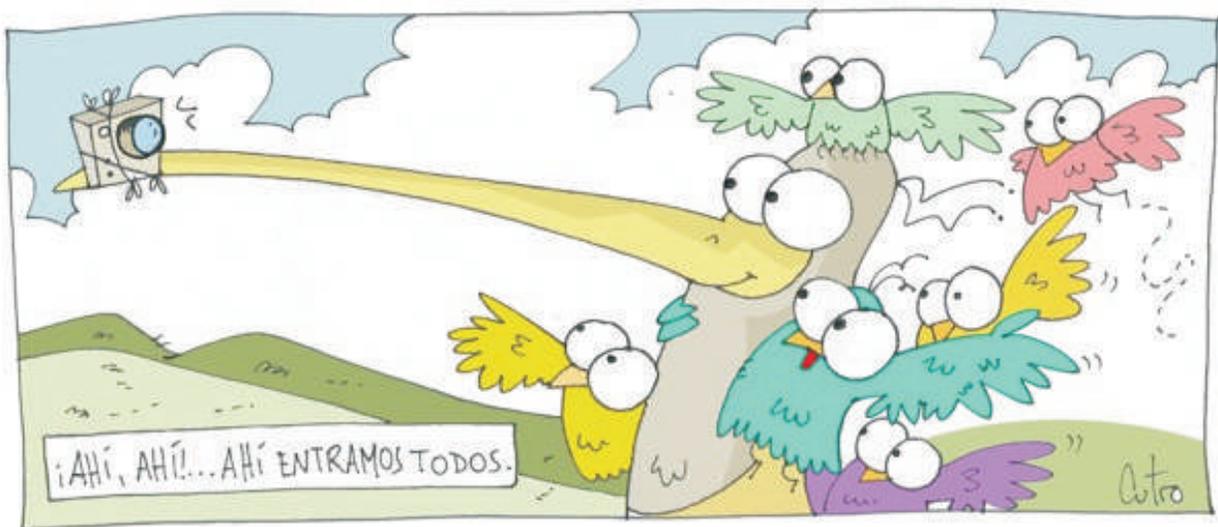


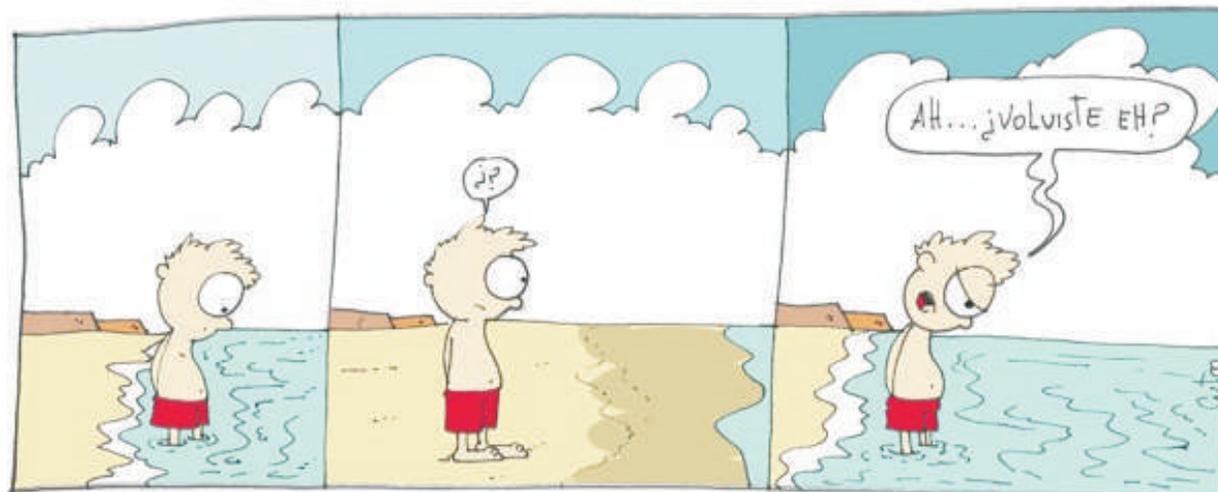
## ¿Qué estamos propiciando con estas actividades?

Con este tipo de propuestas estamos propiciando que los niños, a través del juego, se acerquen a la cultura del dibujo y el arte. Juegan y exploran colores, texturas, soportes variados, materiales, herramientas, a la vez que conocen artistas locales, nacionales y/o internacionales. Se incentiva el gusto por participar en experiencias estético-expresivas para desarrollar capacidades de expresión y comunicación a través de diferentes lenguajes. Promovemos el desarrollo de la imaginación, potenciamos la creatividad, a la vez que incentivamos la interpretación de ideas y la capacidad de sintetizar las mismas. Acercamos a los niños al contacto con las prácticas sociales de lectura y escritura.



**Ayuda para la familia: compartimos un paso a paso para crear las historietas y todos sus recursos creado por Matías Cutro. ¡Gracias Matías!**  
<http://bit.ly/lahistorieta>





## ¿Cómo puedo intervenir durante el juego para ayudar a mi hijo/a a aprender?

Mientras observan las historietas, podemos pedir a los niños describir lo que ven, lo que sienten, lo que habrá querido transmitir su autor (en el caso de ser mudas), lo que creen que pueden decir en los globos de texto, cuántas viñetas tienen, si es siempre el mismo personaje, si está solo o acompañado, etc.

En esta oportunidad, ofrecemos dos historietas realizadas por Matías Cutro para observar, comentar, comparar, reproducir o simplemente para admirar sus dibujos. Luego de escuchar las ideas de los niños sobre estas producciones, leer los diálogos, pensamientos, etc. y comparar con sus anticipaciones.

Comentarles, mientras observan y describen, que las historietas se separan en viñetas (cuadros), que para hacerlos hablar se utilizan globos de texto (que salen de la boca o de la cabeza) y que éstos son diferentes si el personaje habla, piensa, grita o se enoja.

Podemos ampliar la información contándoles que pueden usar otros recursos si la historieta los necesita: por ejemplo: las onomatopeyas, que son la representación de los sonidos, por ejemplo: ¡crash!, ¡bang!, ¡boom!, etc.; y las líneas cinéticas que sirven para dar la sensación de movimiento al dibujo o a la acción, como correr, saltar, etc.

Luego, proponerles elaborar sus propias historietas. Previamente invitarlos a pensar que personajes elegirán para crearlas, si serán animales, personas, super héroes, etc.

Ayudarlos a crear los personajes de acuerdo a sus cualidades y/o defectos: ¿cómo serán los ojos?, ¿tendrá pelos?, ¿su cuerpo será grande?, ¿será gruñón?, ¿estará enojado o contento?, etc. Sugerirles probar diferentes formas para luego elegir cuál les gustó más, o cuál es más acorde a la historia que desean contar; pensar en qué lugar están estos personajes, qué sucederá, cómo terminará la historia y cuántas viñetas (cuadros) tendrá.

A medida que van dibujando, podemos guiarlos en relación a los tamaños de estos dibujos, ¿entrarán en la viñeta?, ¿queda espacio para los otros personajes y para el paisaje?.

Terminado esto, orientarlos para la creación de los diálogos ¿cómo vas a expresar lo que querés contar en esta historia?, ¿serán pensamientos?, ¿hablan entre sí?, ¿se enojan en algún momento?, ¿qué tipo de globos, onomatopeyas y/o recursos gráficos necesitas utilizar?. Finalizada, pueden establecer si quedarán en blanco y negro o serán a color. En este último caso, ofrecer los materiales necesarios para su realización.

Contarles que es muy importante colocar la firma del autor. ¿Cómo firma Matías?, ¿pone su nombre?, ¿usa su apellido?. Podemos contarles que también hay algunos autores que usan seudónimos (que es un nombre inventado por ellos mismos).

Para avanzar más.... Podemos realizar, luego de juntar varias historietas de diferentes temas, situaciones y personajes, ¡El libro de historietas de la familia!.

Le podemos realizar la tapa y contratapa con diferentes materiales, como cartón, cartulina, etc.



## Juegos y actividades artísticas

### Educación Intercultural Bilingüe (E.I.B)

La Educación Intercultural Bilingüe es una modalidad del sistema educativo que es transversal a todos los niveles. EIB garantiza el abordaje de una educación que contribuya a preservar y fortalecer las pautas culturales de los pueblos originarios. Propicia el reconocimiento y el respeto hacia las diferencias étnicas.

## La sorteada de la tinta

Entre los juegos que siguen vigentes durante el Wiñoy y el We Tripantu o Año Nuevo Mapuche, se destaca la sorteada de la tinta: una costumbre ancestral para predecir cómo será el año que comienza.

### ¿Qué necesitamos para jugar?

- Recipientes de plástico.
- Jeringa o gotero.
- Tinta de distintos colores (témperas).
- Hoja de papel.



### ¿Cómo se realiza?

En el centro de la hoja de papel se colocan, con la ayuda de una jeringa o de un gotero, una o dos gotas de tinta de color. Se pliega la hoja en cuatro.

## ¿Cómo podemos jugar?

La noche previa al solsticio, antes de ir a dormir, se coloca el papel plegado debajo de la almohada o de la cama. Al día siguiente, lo primero que se hace es abrir el papel para ver la figura que formó la tinta. ¡Ahí está la suerte del año!

Los mayores de la familia son los encargados de interpretar el mensaje a partir del dibujo que quedó plasmado considerando forma, intensidad del color, luces y sombras.

Actividad compartida por Isabel Álvarez, Coordinadora Provincial de EIB ¡Muchas gracias!



## ¿Qué estamos propiciando con estas actividades?

La incorporación de saberes relacionados con las identidades culturales propias de la provincia, con enfoques que respeten los intereses y producciones culturales de los diferentes grupos sociales.

Con este juego se propicia el conocimiento de una tradición ancestral mapuche, que se practica durante el Wiñoy y el We tripantu, y que sigue vigente.

## ¿Cómo puedo intervenir durante el juego para ayudar a mi hijo/a a aprender?

La sorteada de la tinta da la oportunidad de hablar de las distintas tradiciones culturales para recibir un nuevo año propiciando la comparación para ampliar el universo cultural de los niños y niñas.

Podemos contarles que la celebración del Año Nuevo Mapuche se realiza en el solsticio de invierno austral (el día más corto del año en el hemisferio sur) entre el 21 y el 24 de junio.

En mapuzungun, se llama Wiñoy tripantu al regreso del sol que se produce justo a la medianoche. Mientras que We Tripantu hace referencia al momento exacto en el que el sol aparece por el Este.

Es una ocasión de encuentro y de reunión familiar o comunitaria. Es también la oportunidad de agradecer, de escuchar a los ancianos en torno al fogón y de compartir la comida y el juego.

A través de esta actividad se pueden trabajar el nombre de los colores en castellano y en mapuzungun .

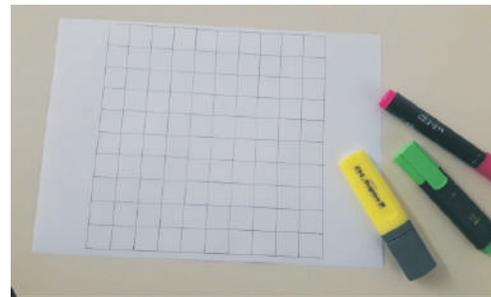
Kelü	Choz	Kallfü	Lig	Kurü	Karü	Kelüchoz	Painé	Kolü	Koñoll
Rojo	Amarillo	Azul	Blanco	Negro	Verde	Naranja	Celeste	Marrón	Violeta

## Juegos y matemáticas

# Batalla de cuadrados

### ¿Qué necesitamos para jugar?

- Una hoja cuadrículada.
- Lápices o marcadores por lo menos de 3 colores diferentes.
- Opcional: un dado o 2 cartas.



El juego consiste en dibujar cuadrados en una hoja con un lápiz o marcador. Cada jugador debe realizar una línea por vez, en cada turno.

Se establece un tiempo determinado para esta tarea (podemos usar para medirlo el reloj de arena que elaboramos en la actividad 25). Gana el jugador que logre armar más cuadrados.

### ¿Cómo se juega?

Necesitamos dos jugadores como mínimo. Cada jugador elige, antes de comenzar, un marcador o lápiz de distinto color para identificarse. Para determinar quién inicia el juego podemos utilizar un dado o cartas, y quién tire el dado mayor o tome la carta más grande será quién inicie.

El jugador que comienza el juego traza en la hoja cuadrículada una línea, que será el primer lado para formar el futuro cuadrado (las marcas del cuadrado podrán realizarse en cualquier sector de la hoja).

El segundo jugador hace lo mismo, y así continúan, por turno, tratando de armar la mayor cantidad de cuadrados, pero intentando evitar que el compañero complete el suyo.

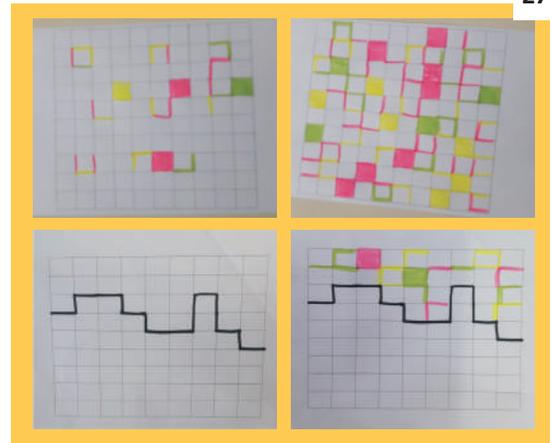
Al finalizar el tiempo de juego, ganará quién haya logrado armar la mayor cantidad de cuadrados. Por cada cuadrado obtendrá un punto a su favor.

**Sugerencia:** Podemos pintarlos para diferenciarlos y poder contarlos con mayor facilidad al finalizar el juego.

## ¿Qué estamos propiciando con estas actividades?

Con este tipo de propuestas estamos favoreciendo el desarrollo de habilidades matemáticas, en concreto, lo referente al uso de relaciones espaciales y a las formas geométricas, en situaciones que impliquen producir representaciones.

También colaboramos con la construcción de habilidades referidas al conteo y potenciamos la reflexión y la toma de decisiones a partir del análisis y resolución de problemas matemáticos.



## ¿Cómo puedo intervenir durante el juego para ayudar a mi hijo/a a aprender?

Al iniciar el juego podemos recordar con ellos cómo es un cuadrado, cuántos lados tiene, si todos sus lados son iguales o alguno es diferente. Explicarles, que además de intentar armar con líneas rectas la mayor cantidad de cuadrados, tiene que prestar mucha atención también a lo que hace el compañero de juego, e intentar evitar que pueda completar los suyos, poniendo líneas de su color en esos espacios.

Podemos preguntarles cómo definir quién inicia el juego. Si no se les ocurre a ellos ninguna posibilidad, invitarlos a hacerlo tirando un dado o seleccionando una carta (lo que tengan en casa) y estableciendo que quién obtenga el número mayor será el encargado de iniciar el juego.

Antes de iniciar, establecer con ellos cómo se realizará la medición del tiempo que durará la partida.

Durante el juego, invitarlos a pensar y reflexionar permanentemente sobre los espacios usados por el rival y los propios, a efectos de favorecer el armado de los cuadrados propios, pero también para evitar que el rival complete los suyos. Como siempre, como en cada propuesta, debemos tener presente que no tenemos que responder ni resolver por ellos, sino guiarlos con preguntas que los lleven a decidir por sí mismos a partir de la reflexión sobre las situaciones problemáticas a resolver.

Finalizado el juego, podemos preguntarles, por ejemplo, ¿cómo podemos saber quién ganó el juego?, ¿cuántos cuadrados pudiste completar?, ¿cuántos tiene “el rival”?, ¿quién completo más cuadrados?. Y si quisiéramos establecer un empate ¿cuántos cuadrados le faltan al que obtuvo menos para quedar igual que el ganador?. ¿Cómo podemos hacer para registrar en una hoja quién obtuvo más puntos?.

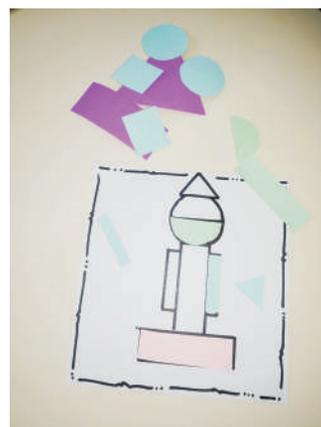
Y si quisiéramos armar cuadrados más grandes, por ejemplo juntando cuatro de los ya dibujados, ¿cuántos cuadrados podemos contar?. Podemos ofrecer para esto, otro color de marcador y pedirles que remarquen esos cuadrados más grandes en la hoja para facilitar su conteo.

## Juegos y matemáticas

# Configuraciones geométricas

### ¿Qué necesitamos para jugar?

- Tarjetas con diferentes modelos de configuraciones geométricas.
- Figuras geométricas variadas y de diferentes tamaños. Pueden ser de cartulina, papel, tela, cartón o el material que tengan en casa.



### ¿Cómo podemos jugar?

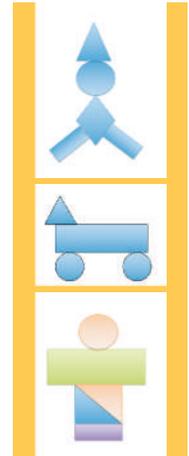
El juego consiste en "rellenar" las tarjetas de configuraciones geométricas con las figuras correctas.

## ¿Qué estamos propiciando con estas actividades?

Con este tipo de propuestas favorecemos el desarrollo de habilidades matemáticas, en concreto, lo referente a la geometría.

Les permitimos visualizar y explorar algunas características de las figuras geométricas (lados, ángulos, tamaños, etc) para la resolución de situaciones problemáticas.

Fomentamos la reproducción de una configuración considerando diferentes variables como: tamaño, distancia entre una figura y otra, y la composición de una figura a partir de otras.



## ¿Cómo puedo intervenir durante el juego para ayudar a mi hijo/a a aprender?

Previamente, preparando las tarjetas con las diferentes configuraciones, y la variedad de figuras para completar las mismas.

Como mencionamos siempre, es importante que realicemos la actividad junto al niño/a, guiándolo, orientándolo, pero sin resolver por él/ella.

Mientras le contamos cómo se juega y explora el material, podemos realizarle preguntas como: ¿qué figuras geométricas tenés?, ¿de qué tamaños?, ¿en qué se parecen y/o diferencian?, ¿cuáles podés armar combinando más de una?, ¿cómo se llama la que hiciste?, ¿qué otra figura podés construir?, ¿qué colores tiene?.

Una vez iniciado el juego, dejarlo explorar diferentes opciones para resolver la situación problemática planteada (rellenando las configuraciones), podemos consultarle sobre sus elecciones preguntando: ¿por qué seleccionaste esa y no otra para poner en ese lugar?, ¿creés que puede haber otra opción para lograr rellenar esa forma?.

Otra variante para esta misma propuesta puede ser, pedirle que copie el modelo de la tarjeta, pero reproduciéndolo sobre la mesa.

Es importante que mientras resuelve la situación problemática le hagamos preguntas para que pueda fundamentar sus elecciones y reflexionar sobre las mismas.



## Juegos y matemáticas

# Construcciones con cajas y maderas

Los juegos de construcción son juegos que, además de ser muy atractivos para los niños, poseen un alto valor en relación al aprendizaje ya que permiten pensar, anticipar, comparar y reflexionar sobre situaciones referidas al espacio y la organización espacial. En las actividades relacionadas con la construcción, aparecen problemas vinculados con las ideas del “constructor” y las características del material utilizado o a utilizar.

### ¿Qué necesitamos para jugar?

- Cajas de diferentes formas y tamaños.
- Papeles de diario o similar como relleno de las cajas (para darles más “cuerpo”).
- Autitos, muñecos pequeños y/o cualquier otro elemento para complementar con el que contemos en casa.
- Opcional: maderas, esferas de telgopor, pegamento (cinta adhesiva, cola vinílica), ladrillitos, encastrés y todo tipo de material que tengamos en casa que pueda ser útil para realizar construcciones.

Antes de comenzar a jugar, rellenar las cajas con papeles o algún material que otorgue mayor resistencia para que puedan permanecer en el lugar, en la posición elegida, y/o ser apiladas.

¿Cómo  
podemos  
jugar?

El juego consiste en realizar construcciones con el material.

## ¿Qué estamos propiciando con estas actividades?

Con este tipo de propuestas favorecemos el desarrollo de habilidades matemáticas, concretamente, lo que refiere al espacio y las relaciones espaciales propiciando la creatividad. Les permitimos a los niños además: decidir, anticipar y seleccionar las estrategias para la resolución de situaciones problemáticas vinculadas al uso del espacio; ya que de esta manera, anticipan proyectos y acciones, explorando soluciones.



## ¿Cómo puedo intervenir durante el juego para ayudar a mi hijo/a a aprender?

Antes de comenzar a jugar, preparando los elementos y relleno las cajas con ellos. En un primer momento de juego, dejando que explore libremente el material y las posibilidades que este ofrece: apilar, hacer torres, etc. ¿Alcanza el material que tenemos para realizar alguna construcción?, ¿qué podríamos armar?, ¿para jugar a qué juego?, ¿cuál es el espacio más adecuado?, ¿la mesa?, ¿el piso?.

Podemos proponerles realizar la construcción con los elementos disponibles. Mientras la realizan, incorporar algunos otros como autos, muñecos etc. ¿cómo podrías incluir estos elementos en tu construcción?, ¿por dónde podría pasar el auto?, y si hubiera un río, ¿cómo cruzaría al otro lado?, ¿podrías hacer un puente?, ¿y si quisiera pasar un auto más grande?, ¿qué cajas usarías?, ¿dónde las colocarías?, ¿cuál pondrías arriba?, etc. Mientras construye, es importante incentivarlo a buscar estrategias para resolver los problemas que se le van presentando. También que le hagamos preguntas para que pueda fundamentar sus elecciones y reflexionar sobre las mismas.

Una vez finalizada la construcción, es importante retomar qué situaciones debieron solucionar y con qué estrategias lo hicieron para poder tenerlas en cuenta en un próximo juego. Podemos proponerles dejar escrito estos aspectos a tener en cuenta para un próximo juego.

Para terminar, proponerles tomar una foto de la construcción y usarla en un próximo momento para reproducirla.

Una opción para esta propuesta puede ser que dictemos la ubicación de los elementos y que los niños reproduzcan la construcción o, pedirles a ellos que describan y nosotros como adultos intentar seguir esas orientaciones espaciales.

## Juegos y actividades científicas

### Juegos con linternas

Es habitual observar a los niños maravillarse con las sombras, o por los reflejos del sol... Resultando ¡una fiesta! cuando descubren un arco iris que se cuelga por la ventana y decora el suelo.

La luz, como un elemento presente en la naturaleza y como elemento artificial, permite variadas acciones que combinadas a través del juego, la ciencia y la vivencia, generan un clima de experimentación y creatividad.

#### ¿Qué necesitamos para jugar?

- 1 cd en desuso
- 1 recipiente con agua
- Pincel/ Lápiz
- 1 espejo sin marco
- 1 linterna/ linterna del celular
- Acrílicos o témperas.



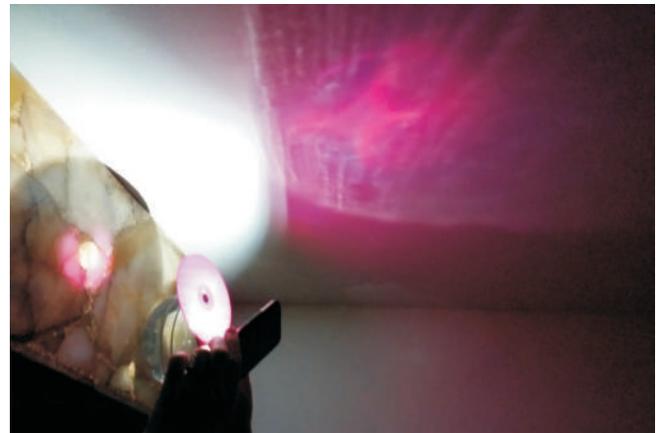
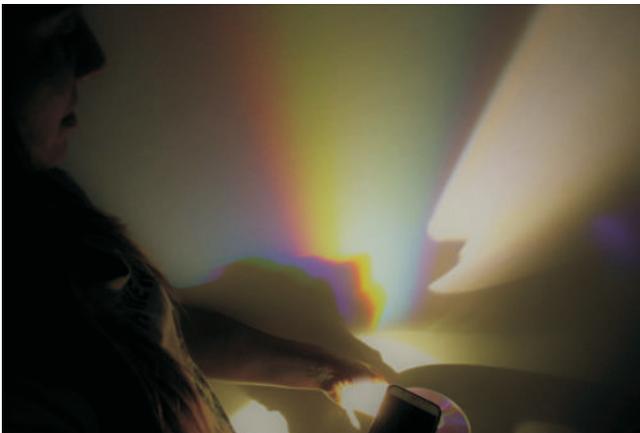
## ¿Cómo podemos jugar?

1 - Colocar un recipiente con agua sobre una mesa y luego ubicar el espejo en su interior en un ángulo. Es necesario que la habitación este totalmente oscura. Tomar la linterna, dirigir la luz hacia el espejo que ubicaron dentro del recipiente, y realizar movimientos suaves hasta reflejar la luz en la pared/ techo.

2 - Otra propuesta: experimentar enfocando con la linterna la cara brillante del cd, para intentar ver reflejados los diferentes colores en la pared. Si lo desean, pueden acercar una hoja de papel blanco buscando el reflejo de la luz.

3 - Como variante podemos realizar la experiencia anterior a la inversa: pintar el cd con témperas/ acrílicos con los siete colores del arco iris (rojo, naranja, amarillo, verde, azul, índigo y violeta). Una vez seco, introducir un lápiz en el agujero central del cd y hacerlo girar muy deprisa para conseguir ver la luz blanca.

4- Pueden también pintar con pincel y acrílico/ témpera, la cara brillante del cd con sus colores preferidos. Una vez seco, en la habitación oscura, sostenerlo con las manos y enfocándolo con la linterna, buscar reflejar la luz en la pared.



## ¿Qué estamos propiciando con estas actividades?

El desarrollo de habilidades del pensamiento científico: observar, cuestionar, predecir, experimentar, comprobar, formular hipótesis, ratificarlas, rechazarlas y/o llegar a conclusiones.

Con esta propuesta, los niños pueden manipular y explorar algunos elementos cotidianos pudiendo deducir las causas de fenómenos habituales que suceden en el entorno: la suma de los siete colores, cómo se produce el arco iris, la transformación de la luz.

### ¿Cómo puedo intervenir durante el juego para ayudar a mi hijo/a a aprender?

Se puede realizar la experiencia en una habitación con luz; si probamos, ¿veremos los colores reflejados en las paredes, suelo o techo?, ¿y si jugamos en el patio?.

Al momento de pintar los cd: ¿qué sucederá si los pintamos del lado brillante?

Mientras alumbramos el espejo/cd podemos invitarlos a ubicar la linterna en diferentes direcciones y/o distancias: Si ubicamos la linterna bien cerquita del espejo/cd ¿cómo se verá la imagen en la pared?, ¿y si la alejamos?, ¿y si la tapamos con la mano?.

Si en vez de poner el espejo dentro del agua en ángulo, lo ubicamos en forma plana ¿qué pasará con la luz?.

Cuando hacemos girar el cd: ¿qué sucede si lo hacemos en diferentes velocidades?.

¿Qué descubrimos a partir de esta experiencia?, ¿cómo podríamos registrar para recordar lo que observamos?.



## Juegos Motores

# Hockey con Globos

### ¿Qué necesitamos para jugar?

- Globos, pelotas de papel o lana.
- Cinta adhesiva de papel.
- 2 Cajas (para utilizar de arcos).
- Cutter, tijera.
- Palo de escoba (para el palo de hockey).
- Tiza (opcional).
- Botellas plásticas vacías.
- 2 o más jugadores.



### ¿Cómo armamos el palo de Hockey?



1

Cortar la botella realizando un agujero cerca de la boca de la misma, sin traspasar hacia el otro lado.



2

Colocar el palo de escoba dentro del agujero de la botella y encintar fuertemente, de modo que quede firme y pegada al palo.

**Opcional:** Podemos decorar el palo con cintas de colores, pegando papeles, o pintándolo.

## ¿Cómo se juega?

- 1- Delimitar el espacio de juego (la cancha), dividiendo la mitad de este con cinta adhesiva o tiza. De este modo se marcarán dos sectores de juego, uno para cada participante (o equipo).
  - 2- Colocar una caja, a modo de arco, en cada uno de los sectores de juego.
  - 3- Disponer todos los globos/pelotas en el centro.
  - 4- A la señal de inicio, empujar los globos/pelotas con el palo, e intentar meter los mismos dentro de la caja del otro jugador, en un tiempo determinado.
  - 5- El juego finaliza cuando el tiempo se termina o cuando ya no queden más globos/pelotas sueltos.
- Gana quién logra colocar más globos/pelotas dentro de la caja del otro jugador.



Otra opción de juego puede ser: agregar más competidores, formar equipos, elegir un árbitro. En este caso, los jugadores deberán llevar el globo/pelota con el palo de hockey, haciéndose pases entre compañeros hasta lograr introducir el mismo dentro de la caja del otro equipo. El árbitro deberá estar atento a que ambos equipos cumplan con las reglas establecidas.

## ¿Qué estamos propiciando con estas actividades?

Este tipo de propuestas, “los juegos motores”, permiten la ejercitación de habilidades, destrezas, posturas y fomentan la confianza en sí mismo para poder hacer/jugar.

En el caso particular de la actividad que antecede, les ofrece, además, la posibilidad de utilizar diferentes elementos e ideas para realizar un juego. Exploran, descubren y prueban diferentes formas de moverse para lograr mayor confianza en sus propias posibilidades de movimiento.

Los juegos reglados, que implican el uso del cuerpo, favorecen la cooperación, el uso de los turnos, la espera y el respeto por los acuerdos y las reglas del juego, a la vez que desarrollan actitudes para el cuidado del cuerpo, tanto del propio como del otro.

Ponen en juego estrategias para anticipar y resolver situaciones durante la actividad lúdica.

## ¿Cómo puedo intervenir durante el juego para ayudar a mi hijo/a a aprender?

Contarle sobre el hockey (si es que no conoce el deporte), y en qué consiste el mismo. Quiénes participan, cómo se juega y qué rol cumple cada uno de los actores: jugadores, árbitro, etc. Podemos hacer una comparación con el juego del palin, actividad mapuche similar a este deporte (documento con explicación en el siguiente link <https://cutt.ly/3COILW>).

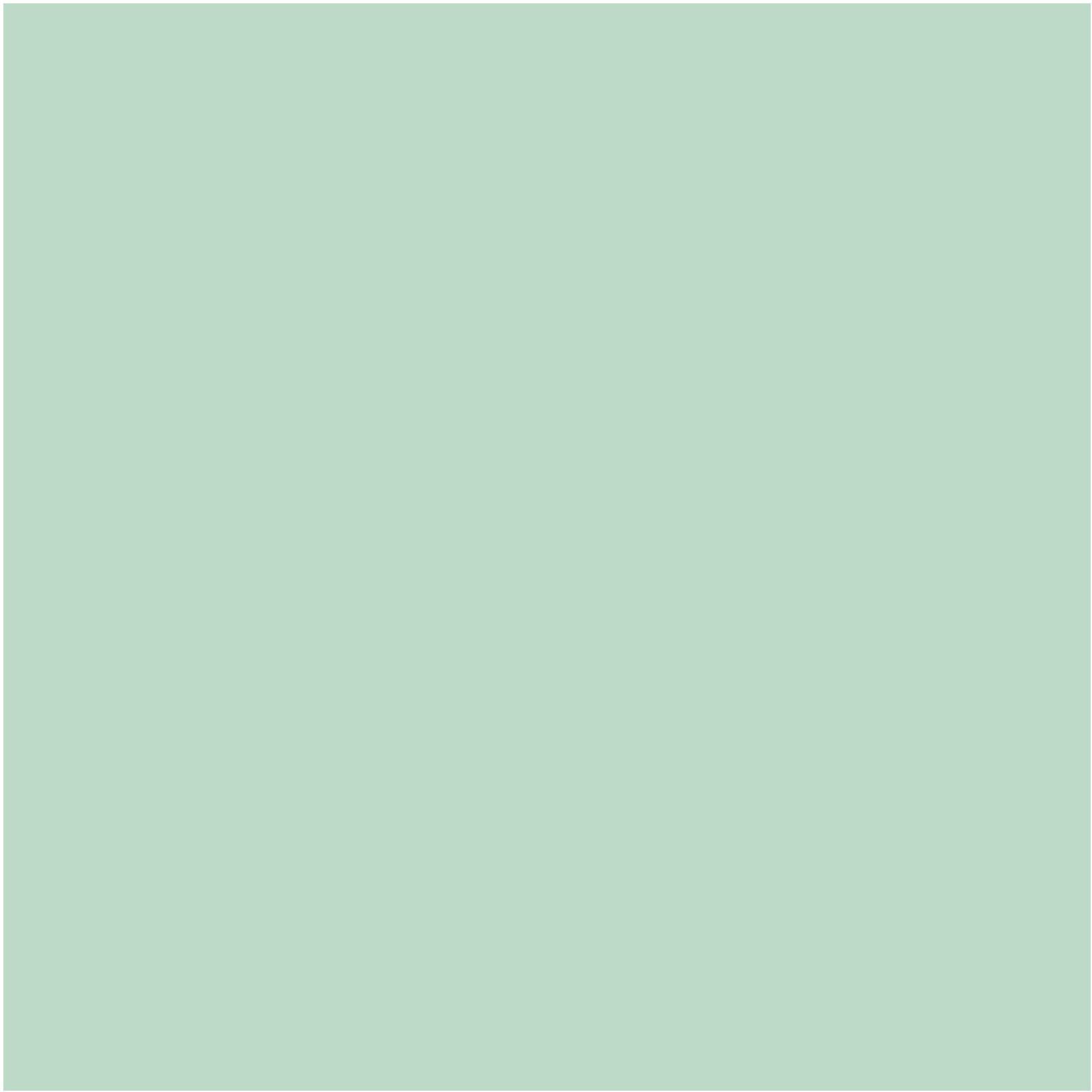
Antes de comenzar, establecer conjuntamente las reglas del juego, por ejemplo: ¿qué pasa si el globo entra en la caja?, ¿cuántos puntos sumamos?, ¿cuándo un gol queda anulado?, ¿cómo registramos los puntos?, ¿qué pasa si sucede alguna situación durante el juego que no fue contemplada previamente?. Podemos preguntarle: ¿cómo recordamos las reglas del juego?, ¿las dejamos escritas?, ¿quién debería controlar que se respeten las reglas?, ¿tendremos un árbitro?, ¿qué debería realizar el árbitro en el juego?, ¿cómo podemos controlar el tiempo?.

Sugerencia: El tiempo de juego puede ser delimitado con el reloj de arena que realizamos en la actividad N° 25.

Es importante que se converse sobre la seguridad y los cuidados en las actividades deportivas y en los juegos motores.

Finalizado el juego, retomar la actividad pidiéndole que cuente cómo se sintió, qué problemas surgieron, si se cumplieron las reglas y/o si es necesario agregar o modificar alguna de estas para el futuro.

También analizar si fue posible determinar quién resultó ganador y de qué manera se concluyó esto ¿se recordó?, ¿se realizó un registro gráfico?, ¿hubo alguna dificultad para determinar quién embocó más pelotas/globos en el arco contrario?, ¿de qué manera se solucionó? etc.





Ministerio de Educación  
**Gobierno del Chubut**

# AUTORIDADES

**Prof. Leonardo De Bella**  
MINISTRO DE EDUCACIÓN

**Lic. Alejandra Von Poeppel**  
SUBSECRETARIA DE COORDINACIÓN TÉCNICA OPERATIVA  
DE INSTITUCIONES EDUCATIVAS Y SUPERVISIÓN

**Lic. Paulo Cassutti**  
SUBSECRETARIO DE POLÍTICA, GESTIÓN Y EVALUACIÓN EDUCATIVA

**Daniel Ehnes**  
SUBSECRETARIO DE RECURSOS, APOYO Y SERVICIOS AUXILIARES

**Idea:**  
Prof. Gabriela Favarotto

**Producción:**  
Prof. Gabriela Favarotto  
Prof. Paula Keller

**Diseño Gráfico:**  
Gabriela A. Schanz

## DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN INICIAL

**Directora:**  
Prof. Gabriela Favarotto

**Equipo Técnico**  
Prof. Vanesa Bertorini - Prof. Paula Keller  
Prof. Patricia Liberati - Prof. Laura Suárez

Jugar  
y aprender  
en familia

Colección de actividades para niños de 3 a 5 años  
MATERIAL DISPONIBLE EN FORMATO DIGITAL EN  
[www.chubut.edu.ar](http://www.chubut.edu.ar)

Colección de actividades # 

  educacionchubut

 [chubut.edu.ar](http://chubut.edu.ar)