

**Cuadernillo de actividades para  
la Continuidad Pedagógica**

---

**Educación Inicial**

# **ACTIVIDADES PARA REALIZAR EN EL HOGAR**

---

**QUINTA ENTREGA**

---

Este material fue desarrollado por la Dirección General de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos Aires. Es de distribución y circulación gratuita. Prohibida su venta y reproducción total y/o parcial.

---

Nombre y Apellido del/la alumno/a:

Fecha de entrega:

---

**SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN INICIAL**

**DIRECCIÓN GENERAL DE  
CULTURA Y EDUCACIÓN**



**GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE  
BUENOS AIRES**

Queridas familias:

Les queremos acercar este cuadernillo con propuestas para realizar en el hogar. El objetivo es que las niñas y los niños continúen aprendiendo y que ustedes puedan acompañarlas y acompañarlos, valorando los avances que cada día van haciendo.

Sabemos que este aislamiento produce cansancio y numerosas preocupaciones. Es por eso que este material está pensado para las niñas y los niños puedan ocupar su tiempo en actividades que, además de ser divertidas les permitan avanzar en sus conocimientos y, que, para ustedes, no implique una sobrecarga de tarea.

Una vez más, es importante recordar la necesidad de establecer una rutina posible de ser sostenida en cada hogar. Esta organización del tiempo diario permite entre otras cosas, prever qué tiene que hacer cada persona para colaborar entre todas y todos en la realización de las actividades básicas de sostén. En este sentido, insistimos en que las niñas y los niños pueden hacerse responsables de realizar ciertas tareas que son necesarias en el hogar: poner la mesa, juntar los juguetes, guardar la ropa, ayudar en la cocina, etc. Por supuesto que nos referimos a propuestas que no impliquen peligro para su seguridad física, y que estén en condiciones de realizar de manera más o menos autónoma. Llevar a cabo tareas implican aprendizajes para ellas y ellos y, a la vez, les permite compartir tiempo con las personas adultas y sentir que su colaboración ayuda al funcionamiento del hogar.

Asimismo, importa que cada día haya un tiempo para conversar entre personas adultas y niñas y niños, acerca de lo que están haciendo, de cómo se sienten, de lo que les gustaría hacer. También aprovechar la ocasión para hablar sobre las historias familiares, de anécdotas de cuando ellas y ellos eran más pequeñas y pequeños o del resto de la familia. Conversar desarrolla el lenguaje y el pensamiento, muy importantes en estos años.

Este cuadernillo, como los anteriores, está organizado día por día. Pueden seguir este orden o modificarlo de acuerdo a las situaciones particulares de cada familia y a los gustos intereses de las niñas y los niños. Por supuesto que, podrán volver a realizar muchas de las actividades que les acercamos en los cuadernillos anteriores.

Si ustedes no tienen tiempo de leer las propuestas, pidan ayuda a las hermanas y los hermanos mayores o, a quienes estén presentes en sus casas, para que acompañen en la realización de las actividades.



## Primer día

### 1. Vamos a jugar con medias

Se necesitan cuatro o cinco pares de medias de distintos miembros de la familia. Se separan las medias y se mezclan. Con los ojos cerrados hay que ir encontrando cada pareja. ¿Parece difícil?

Otra variante del mismo juego se puede realizar con cinco pares de medias de un mismo tamaño y con los ojos abiertos. En este caso también se separan los pares y se mezclan y hay que encontrar las parejas de medias observando cada una. Este juego se puede realizar también usando zapatillas y zapatos.

### 2. Vamos a escuchar un cuento

“El enanito y las siete Blancanieves” lo escribió María Elena Walsh y se publicó en *Cuentopos de Gulubú*. Ed Alfaguara.

En una casita del bosque de Gulubú estaban sentadas siete chicas escuchando la radio.

Eran las siete hijas del jardinero Nieves. Por la radio cantaba el grillo Canuto.

- ¡Qué bien canta este grillo!, suspiraron las 7 señoritas embelesadas, ¿dónde habrá estudiado canto?

Cuando el grillo Canuto terminó, entre grandes aplausos, contó que había estudiado canto en la escuela del profesor enanito Carozo.

En cuanto oyeron esto, las 7 chicas de Nieves salieron disparando por el bosque. Preguntaron a todo bicho viviente, pero nadie supo informarles dónde quedaba la dichosa escuela.

Hasta que se encontraron con el sapo Ceferino –un sapo muy sabio– que estaba leyendo el diario al revés. Le preguntaron:

-¿Usted no sabe, señor Sapo Ceferino, dónde queda la escuela del profesor enanito Carozo?

Y el sapo les contestó sabiamente:

-Guau.

Así informadas, salieron corriendo hasta que en una esquina del bosque encontraron un cartel que decía:

ESCUELA VIRUELA DE PICOPICOTUELA,  
DEL PROFESOR ENANITO CAROZO

Allí estaba el profesor sentado detrás de su escritorio que, como todo el mundo sabe, era un hongo.

¡Queremos estudiar en su escuela!, gritaron todas al mismo tiempo, ¡queremos que nos enseñe a cantar como el grillo Canuto!

El profesor se asustó mucho y trató de explicarles que en su escuela sólo había alumnos chiquitos: grillos que estudiaban canto, arañas que estudiaban tejido, ranas que aprendían natación.

Pero ellas insistieron tanto que fue inútil que el profesor enanito Carozo les dijera que era peligroso inscribirlas porque en cualquier momento podían pisar a los alumnos.

Las chicas prometieron caminar con las manos para no pisarlos, y el profesor se decidió por fin a inscribirlas.

Sacó un lápiz y un montón de papelitos, papeletas, papelotes y papelones, y les preguntó:

- ¿Nombre?
- Blancarucha.
- ¿Apellido?
- Nieves.
- ¿Profesión?
- Señorita.
- ¿Nombre?
- Blancachofa.
- ¿Apellido?
- Nieves.
- ¿Profesión?
- Señorita.

Y así anotó a las restantes, que se llamaban: Blancarita, Blancarota, Blancarina, Blancarufa y Blancatula Nieves.

Ya iba a empezar la clase de canto, cuando de atrás de un árbol salió el inspector de escuelas del bosque de Gulubú, que también era enanito pero más grande, es decir, enanote.

-¿Qué es esto?, rugió el inspector.

El profesor Carozo se cayó sentado del susto y sólo atinó a tartamudear:

-S...s...son las...se...señoritas de Nieves, señor inspector.

-¡Venimos a aprender a cantar como el grillo Canuto!, dijeron las 7 al mismo tiempo.

El inspector sacó un librote de adentro de su gorro, lo abrió y empezó a hojear.

-Esto no puede ser, dijo. El reglamento de escuelas de Gulubú dice que no puede haber un enanito y 7 Blancanieves. Imposible. Voy a cerrar la escuela.

-Pe...pero, se...señor inspector, tartamudeaba Carozo.

-Nada de peros. ¿Dónde se ha visto? La aritmética y la historia nos enseñan que puede haber una Blancanieves y 7 enanitos, pero jamás, réquete jamás más, un solo enanito y 7 Blancanieves.



Las chicas se pusieron a llorar, el profesor a protestar, y todos los alumnos a hacer un bochinche impresionante.

Porque a todos les gustaban las 7 hijas del jardinero Nieves, tan limpias y con trenzas.

Tanto chillaron todos, que el sapo Ceferino –la persona más sabia del bosque– los oyó, dobló el diario, guardó los lentes, apagó la pipa, y allá se fue a ver qué pasaba.

En cuanto llegó el sapo Ceferino, le propusieron ser juez de tan complicado asunto.

-¿Le parece justo, señor sapo Ceferino, que me cierren la escuela porque la aritmética y la historia dicen que no puede haber un enanito y 7 Blancanieves?, preguntó el profesor Carozo haciendo pucheros.

El sapo Ceferino se rascó la cabezota, meditó durante 14 segundos y 35 minutos, y luego les contestó sabiamente:

-Guau.

Ante tan sabia declaración el enanote inspector no pudo decir ni mu. Manoseó un poco su librote, se acomodó el gorro y dijo nerviosamente:

-No puede ser. El reglamento de escuelas de Gulubú dice además que esta escuela es para grillos, ranas, arañas solteras y otras personas chiquitas, pero no para 7 Blancanieves grandes. ¡Eso jamás, réquete jamás más lo permitiré!

Pero el sapo Ceferino le replicó sabiamente diciendo:

-Guau.

Y como el sapo Ceferino era la persona más sabia del bosque, el inspector ya no le pudo discutir más. No tuvo más remedio que cerrar su librote, guardarlo bajo el gorro y desaparecer furioso detrás de su árbol.

Blancarucha, Blancachofa, Blancarita, Blancarota, Blancarina, Blancarufa y Blancatula Nieves aprendieron muy pronto a cantar como el grillo Canuto.

Todos los domingos, por la radio de Gulubú, canta el coro de las 7 Blancanieves, dirigido por el profesor enanito Carozo.

Su repertorio está compuesto por zambas cuya hermosa letra dice así:

Críquiti críquiti cric...

Y valeses, cuya hermosa letra dice así:

Chípiti chípiti chip...

Y rancheritas, cuya hermosa letra dice así:

Plímpiti plímpiti plim...

Por eso, si ustedes alguna vez se encuentran detrás de un árbol o detrás de cualquier cosa, a un inspector enanote y sabihondo que les dice que no es posible que existan un enanito y 7 Blancanieves, o que no es posible que exista cualquier otra cosa linda, ustedes pueden contestarle:

-Sí señor, existe, en el bosque de Gulubú.

O si no, respondan sabiamente, como el sapo Ceferino:

-Guau.

Y así termina, en jueves,  
el cuento del enanito  
Y las 7 Blancanieves.

Conversen sobre el cuento: ¿Por qué será que el Inspector no quería aceptar que fueran siete las señoritas Nieves?

Si las niñas y los niños o las personas adultas conocen alguna otra versión del cuento de Blancanieves pueden conversar sobre las semejanzas y diferencias entre ambas.

### 3. Ahora a dibujar

¿Se animan a dibujar a las siete señoritas Nieves?

Las niñas y los niños de 5 años pueden escribir debajo de cada una y como puedan, el nombre. ¿Se acuerdan como se llamaban? Una hermana o un hermano mayor, o alguien de la familia, puede escribir el primer nombre y después las niñas y los niños pueden intentar escribir los otros nombres como puedan.

No es necesario que las personas adultas corrijan.





## Segundo día

### 1. A Jugar a la Panadería

Con pedacitos de masa o con un poco de barro, las niñas y los niños podrán hacer masitas, bollos, panes de diferentes formas; y con recortes de papel blanco o de diario, o con rectángulos de cartón hacer billetes de 1\$, 2\$, 5 \$ y 10\$.

Colocar la “mercadería” en una mesa, o en una silla o estante. Ahora solo se necesita una bolsa y una cartera para los billetes y unos papeles para envolver la compra. ¿Quién será la vendedora o el vendedor? ¿Quién hará de cliente? Pueden jugar turnándose en los roles de quienes compran y quienes venden.

### 2. A disfrutar de las poesías que son canciones.

Seguramente alguien de la familia se acuerda de la música y les podrá enseñar a cantarla.

#### **Cucú (Tradicional)**

Cucú, cucú cantaba la rana  
Cucú, cucú debajo del agua  
Cucú, cucú pasó un caballero  
Cucú, cucú de capa y sombrero  
Cucú, cucú pasó una señora  
Cucú, cucú con falda de cola  
Cucú, cucú pasó un marinero  
Cucú, cucú vendiendo romero  
Cucú, cucú le pidió un ramito  
Cucú, cucú no le quiso dar

### Una señora...(tradicional)

Una señora iba muy de paseo  
ha roto los faroles con su sombrero  
Al ruido de los vidrios, salió el gobernador  
a preguntarle a la señora quién ha roto ese farol

Y la señora dijo pues yo no he sido  
ha sido mi sombrero por distraído  
Si ha sido su sombrero una multa pagará  
para que aprenda su sombrero a pasear por la ciudad

Y el sombrero dijo: pues yo no he sido  
ha sido mi plumita por distraída  
Si ha sido su plumita una multa pagará  
Para que aprenda su plumita a pasear por la ciudad



### 3. A caminar con zancos

Se necesitan dos latas vacías. Hay que hacerle a cada una, un agujero a cada lado, cerca de la base. Por esos agujeros debe pasar un cable o un piolín grueso. El cable o el piolín debe ser el doble de largo de lo que mide cada niña o niño desde la rodilla al pie. Se anuda cada cable o hilo. Ahora, solo hay que subirse a los zancos y tratar de caminar por la casa, sujetándose con las manos del cable o el piolín.





## Tercer día

### 1. Ping-pong de palabras

Se juega así. Un miembro de la familia dice una palabra y otra persona, debe buscar otra que rime con esa palabra.

Por ejemplo: cartón- bastón

Mantel- cascabel

Canción- gorrión

Cuando no se le ocurre una palabra para rimar, cambian.

### 2. A escuchar un cuento

Este cuento se llama La liebre y el erizo. Lo escribieron los Hermanos Grimm, y lo tradujo y lo adaptó Elsa Bornemann.

Era una hermosa mañana de domingo. El sol brillaba y la brisa soplaba tibia sobre los trigales. Pájaros, abejas y mariposas revoloteaban de aquí para allá. Todos los animalitos se sentían contentos. Y el erizo también. Por eso, estaba en la puerta de su cueva, tarareando una cancioncita como sólo puede hacerlo un erizo en una hermosa mañana de domingo. Y mientras cantaba, se le ocurrió que podía ir a dar una vuelta por el campo para ver qué tal crecían sus nabos, en tanto su mujer vestía y daba el desayuno a sus hijitos.

De modo que el erizo echó a andar por un caminito verde y de repente se encontró con la liebre, que también había salido a dar una vuelta para ver qué tal crecían sus coles.

-Buenos días, liebre. ¿Cómo estás? –le dijo el erizo con gran amabilidad. Pero la liebre no le contestó porque era muy, muy orgullosa. Apenas si movió la nariz a modo de saludo y le dijo:

-¿Cómo se te ocurre salir al campo tan temprano?

-Estoy dando un paseo –le respondió el erizo.

-¿Un paseo? ¡Ja, ja! ¡Podrías usar esas patitas chuecas para hacer algo más importante! ¡Ja, ja, ja!

El erizo se enojó: -¡Tus patas no valen más que las mías, aunque yo las tenga torcidas! ¿Y puedo hacer con ellas algo tan importante como ganarte una carrera!

-¿A mí? ¿Nada menos que a mí? –y la liebre seguía riéndose, burlona.

-¡Te apuesto lo que quieras a que yo te gano en una carrera!

-¿Con tus patitas? ¡Estás bromeando! Bah, bah, tonto, si tienes ganas de jugarme una carrera, no hay inconveniente. ¿Qué apostamos?

-Una moneda de oro y una botella de vino –propuso el erizo.

-Aceptado –respondió la liebre, muerta de risa-. Ya podemos empezar. A la una... a las dos...

-No, ahora no –le interrumpió el erizo-. Todavía no desayuné. Antes quiero ir hasta mi casa a comer algún bocado. Dentro de una hora nos encontraremos en este mismo lugar. –Y se fue.

Durante el camino, iba pensando: -La liebre confía en sus largas patas. Pero yo le voy a ganar. Se hace la importante y no lo es. Es muy tonta. Muy tonta...

Al llegar a su cueva, le dijo a su mujer: -Vístete con estos pantalones y esta camisa iguales a los que yo tengo puestos. Y rápido, querida, porque vas a salir al campo conmigo.

-¿Qué te pasa? ¿Estás loco? –le preguntó ella sin entender nada.

-Le aposté una moneda de oro y una botella de vino a la liebre. Vamos a jugar una carrera y yo necesito tu ayuda.

-¡Oh, por Dios! –gritó la mujer desesperada- ¡Sí que te has vuelto loco! ¿Cómo se te ocurre apostar por la liebre a ver quién corre más?

-Cállate la boca y haz de una vez lo que te digo. ¡Vamos! Vístete y vamos.

Cuando ya estaban en marcha por el camino verde, el erizo le explicó a su mujer: -La liebre y yo jugaremos la carrera en aquel largo campo. La liebre correrá por un surco y yo por otro. Todo lo que tú tienes que hacer es sentarte sobre la piedra que está del otro lado de los surcos y esperar que llegue la liebre. Cuando ella llegue hasta allí, la recibes gritando: -¡Aquí estoy!

Y los esposos se separaron.

Al ratito, el erizo vio aparecer a la liebre.

-¿Empezamos la carrera, patitas chuecas? –le dijo ésta, tan burlona como de costumbre.

-Sí. –Y cada cual abrió su surco.

La liebre contó: -¡A la una... a las dos... y a las tres! –y se lanzó como un huracán.

El erizo no dio más que cuatro o cinco pasos y, agachándose en el surco, se quedó tranquilamente en él.





Cuando la liebre llegó al otro lado, la mujer del erizo le gritó desde su puesto:  
-¡Aquí estoy!

¡Qué sorpresa se llevó la liebre! Claro; ella creía que era el propio erizo el que le hablaba...

-¡Esto es cosa del diablo! –pensó, pero dijo orgullosa-: Repitamos la carrera –y otra vez se lanzó contra el viento. Sus orejas parecían alas de tanto que corría, mientras ninguno de los dos erizos se movía de su sitio.

Al llegar nuevamente al comienzo del surco, el erizo la recibió exclamando:  
-¡Aquí estoy!

La liebre no daba más de correr, pero llena de rabia al pensar que un simple erizo de patitas chuecas podía ganarle una carrera, pidió:

-¡Corramos otra vez!

-Por mí –dijo el erizo- podemos probar de nuevo; mientras no te canses...

Y así, la liebre repitió la carrera setenta veces, pues cada vez que llegaba a un extremo o al otro del surco, le salía al encuentro el grito: -¡Aquí estoy!

Finalmente, cayó desmayada en mitad del campo y luego tuvo que pagar la moneda de oro y la botella de vino que había apostado. Se fue hacia su casa refunfuñando y con la cola entre las patas, mientras el erizo y su mujer se marcharon alegremente para su cueva.

-¡Qué suerte tuve al casarme contigo, querida! –le dijo el erizo esa noche-.  
¡Somos tan parecidos!

Así fue como el de patitas chuecas le ganó la carrera a la de patitas largas... Se cuenta en los campos que –desde entonces- ninguna liebre quiere saber nada de carreras con los erizos.

### 3. Vamos a hacer caminos

Se necesitan piedritas, tapitas, corchos, palitos, hilos, maderitas. Con ellas, las nenas y los nenes pueden hacer caminos en el piso. Caminos rectos, sinuosos, circulares.... largos y cortos. Caminos como los que recorrió la liebre....

Si tienen algún muñequito o auto pequeño los pueden hacer circular por los caminos.

## Cuarto día

### 1. A jugar al memotest

Se necesitan 8 cuadrados de cartón de 5 cm. de lado. En cada pareja de cuadrados, las nenas y los nenes pueden dibujar o pegar figuras iguales.

Se juega así. Se mezclan los cartones, dados vuelta, y se ubican en una mesa. Cada jugadora o jugador da vuelta un cartón y luego tiene que dar vuelta otro. Si son iguales se queda con los dos, si no los vuelve a poner en el lugar que los sacó y pierde el turno. Gana quien logra encontrar la mayor cantidad de parejas.





## 2. A escuchar unas poesías

**Aquel caracol.** Folklórico, recopilado por Rafael Jijena Sánchez

Aquel caracol  
que va por el sol  
en cada ramita  
llevaba una flor  
¡Que viva la gracia,  
que viva el amor  
que viva la gracia  
de aquel caracol.

**Chas chas. (folklórica)**

Chas chas,  
Vuela el chajá.

Chis chis,  
camina la lombriz.

Chus chus,  
corre el avestruz.

Pájaro carpintero  
tic tic, toc toc,  
pica que pica un tronco  
el día entero.

**Metete (folklórica)**

Metete cuchara,  
no saca nada;  
mete palito,  
saca un poquito;  
mete un bastón,  
saca un montón.

## 3. Vamos a hacer sonidos

Con tapas grandes o envases de plástico golpeando sobre una mesa, se puede imitar el sonido de caballos. Con tapitas de plástico puestas adentro de una bolsa de red de plástico o de una media de nylon podemos imitar el sonido de un arroyo. ¿Se animan a inventar otros sonidos usando elementos de la cocina? Los pueden grabar y hacérselos escuchar a alguien de la familia para que adivine qué es.

## Quinto día

### 1. Vamos a hacer máscaras

Necesitamos un cartón, o un papel no muy finito, tijeras, pedacitos de papel, o telas, o lanas, un pedazo de piolín o cordones. Dibujar en el cartón una forma ovalada o redonda que va a ser la cara. Recortarla. Ahora con ayuda de una persona adulta o de un hermana o hermano mayor recortar los ojos, dos agujeros para la nariz y la boca. Hacer a los costados dos agujeros para pasar el piolín. Pueden decorarla, hacerle el cabello con los pedacitos de papel, o de lana. Ahora que está lista pueden usarla para jugar. ¿A quién van a asustar hoy?



### 2. Vamos a escuchar un cuento

Este cuento se llama La Margarita Blanca. Y es un cuento folklórico

Había una vez una margarita blanca que vivía debajo de la tierra en una cuevecita oscura, caliente y tranquila.

Un día oyó unos golpecitos en la puerta.

-Tras, tras, tras.

-¿Quién llama?



-Es la lluvia.  
-¿Qué quiere la lluvia?  
-Entrar en la casa.  
-¡No se pasa! ¡No se pasa! –dijo la margarita blanca y se acurrucó dentro de su cuevecita.

Después de muchos días llamaron a la ventana:

-Chus, chus, chus.  
-¿Quién llama?  
-Es el sol.  
-¿Qué quiere el sol?  
-Entrar en la casa.  
-¡Aún no se pasa! ¡aún no se pasa! –dijo la margarita blanca porque era invierno.

Y después de muchos días volvieron a llamar a la ventana.

-Chus, chus, chus.  
-¿Quién llama?  
-Es el sol.  
-¿Qué quiere el sol?  
-Entrar en la casa.  
-¡Aún no se pasa! ¡aún no se pasa! –dijo la margarita blanca y se durmió tranquila.

Y después de muchos días volvieron a llamar a la puerta y a la ventana.

-Tras, tras, tras.  
-Chus, chus, chus.  
-¿Quién llama?  
-El sol y la lluvia, la lluvia y el sol.  
-¿Y qué quieren el sol y la lluvia, la lluvia y el sol?  
-Venimos todos, pues debes nacer  
-¡Entrad, entrad! –dijo la margarita blanca y abrió una rendijita por donde se escurrieron el sol y la lluvia dentro de la casa.

La lluvia la tomó por la mano derecha y el sol la tomó por la mano izquierda, y tiraron de la margarita blanca, y tiraron y tiraron hasta arriba y dijeron:

-¡Margarita, Margarita, asoma tu cabecita!

La margarita blanca pasó su cabecita a través de la tierra y se encontró en un jardín muy lindo donde los pajaritos cantaban, los rayos del sol calentaban, y los niños jugaban a la rueda:

Brotan las margaritas  
en la pradera  
Brotan en las mañanas  
de primavera.  
Alirón

Tira del cordón.  
Cordón de la Italia.  
Dónde irás amor mío  
que yo no vaya.

Y la margarita se abrió toda blanca con su moño rubio y fue feliz.

### **3. A jugar con números**

A este juego ya lo jugaron. Pero igual les recordamos las reglas. Necesitan 10 cuadrados de cartón y en cada uno escrito un número del 1 al 5. Y tapitas de plástico o piedritas.

Se juega así:

Se colocan los cartones en la mesa boca abajo.

Cada jugadora o jugador saca un cartón y según el número, retira tantas tapitas o piedritas y las coloca a un costado.

Devuelve el cartón al centro, mezcla y se sigue jugando.

Luego de tres partidas cuentan cuántas tapitas o piedritas tienen.

Gana quien tiene más cantidad.

(Para 3 años: los números de los cartones pueden ser hasta 3 y cada dos partidas se cuenta cuánto se juntó, con ayuda de una hermana o hermano mayor, o de una persona adulta.)

