

escuela de
maestros

SALA DE 4 AÑOS

+ *matemática*
para aprender

Ministerio de Educación

BA Buenos
Aires
Ciudad

Jefe de Gobierno

Jorge Macri

Ministra de Educación

Mercedes Miguel

Jefa de Gabinete

Lorena Aguirregomezcorta

Subsecretario de Planeamiento e Innovación Educativa

Oscar Mauricio Ghillione

Subsecretaría de Gestión del Aprendizaje

Inés Cruzalegui

**Subsecretario de Gestión Económico Financiera
y Administración de Recursos**

Ignacio José Curti

Subsecretario de Tecnología Educativa

Ignacio Manuel Sanguinetti

**Directora de la Unidad de Evaluación Integral
de la Calidad y Equidad Educativa**

Samanta Bonelli

Directora General de Educación de Gestión Estatal

Nancy Sorfo

Directora General de Educación de Gestión Privada

Nora Ruth Lima



+matemática
para aprender

Este libro pertenece a:

.....



• **Referencias:**



Recortar y pegar



Sticker



Recortar



Anotador



Pegar



Dados



Colorear

Cantidad de jugadores



Marcar



Carpincho a su laguna

• **Jugador/es:** 

• **Utilizar dado de la caja +Matemática**

• **Desafío:**



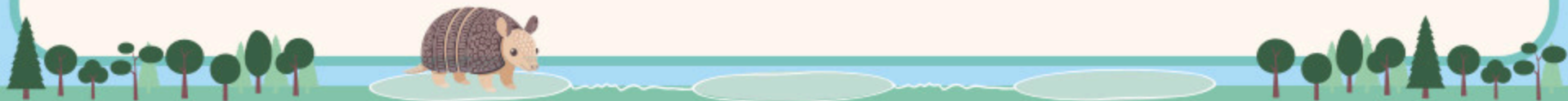
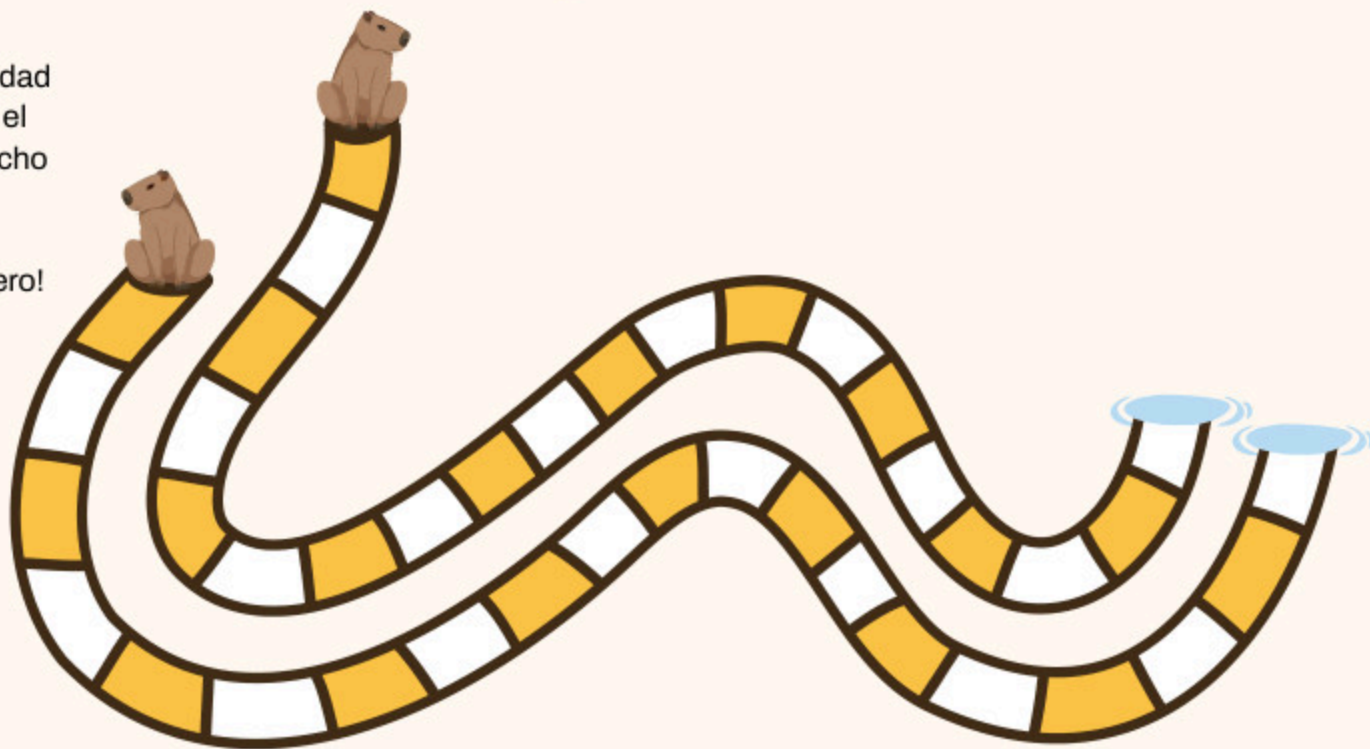
Arrojá el dado.



Avanzá y marcá la cantidad de casilleros que indica el dado para que el carpincho llegue a su laguna.

¡Gana el que llega primero!

- **Bloque:** Número.
- **Contenido:** Comparación de la cantidad de elementos en colecciones, estableciendo relaciones de igualdad y desigualdad (igual/mayor/menor que).
- **Juego vinculado:** La Heladería.



Camino a la cueva

• Jugador/es: 

• Utilizar dado de la caja
+Matemática

• Desafío:



Arroja el dado.

Utilizando una ficha,
avanzá la misma cantidad
de casilleros que indica
el dado.

¡Gana el que llega o pasa
la cueva primero!


- **Bloque:** Número.
- **Contenido:** Comparación de la cantidad de elementos en colecciones, estableciendo relaciones de igualdad y desigualdad (igual/mayor/menor que).
- **Juego vinculado:** La Heladería.





¡Las huellas del carpincho!

- **Jugador/es:**  • **Utilizar dado de la caja +Matemática**
- **Desafío:**

Cada jugador juega con su tablero.

 Arrojá el dado.

 Marcá la misma cantidad de pasos en el camino.

 Si sale la cara del 3, pasa el turno al compañero.

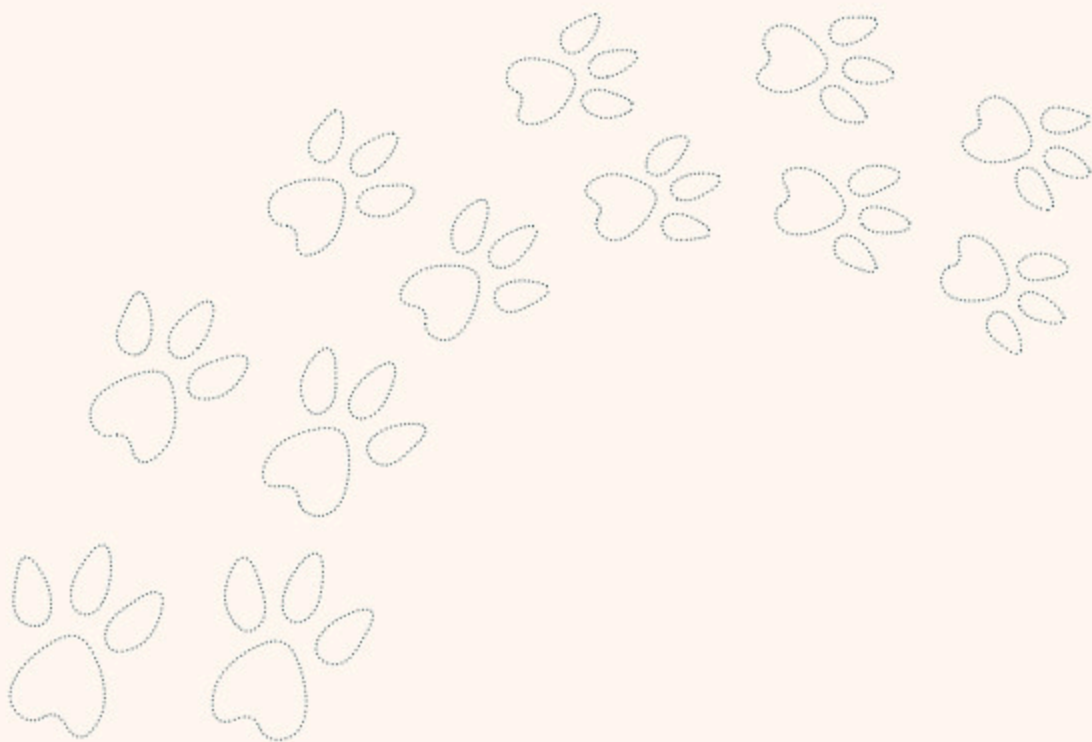
¡Gana el primero que marca todos los pasos del carpincho!

- **Resultado:**


 



- **Bloque:** Número.
- **Contenido:** Comparación de la cantidad de elementos en colecciones, estableciendo relaciones de igualdad y desigualdad (igual/mayor/menor que).
- **Juego vinculado:** La Heladería.






¿Cuánto come el huemul?

- **Jugador/es:**    
- **Utilizar dado del 1 al 3 de la caja + Matemática y los stickers que se encuentran al final de este material**
- **Desafío:**

 Tirá el dado.

 Tomá la cantidad de hojas  que indica y pegalas en el cesto de comida del huemul.

 Volve a tirar el dado y alimentá nuevamente al huemul con las hojas  que indica.

 Registrá cuántas hojas comió en total.

- **Resultado:**



- **Bloque:** Número.
- **Contenido:** Cuantificación de cantidades a través del conteo, la subitización y la estimación. Comparación de la cantidad de elementos en colecciones, estableciendo relaciones de igualdad y desigualdad (igual/mayor/menor que) / Registro de cantidades mediante material manipulativo, dibujos, íconos, símbolos.
- **Juego vinculado:** La Heladería.



Armando mi propio chiquero

• **Jugador/es:** 

• **Desafío:**

Armar mi chiquero juntando la mayor cantidad de chanchitos. Se juegan 3 rondas.



Tirá el dado en tu turno.

Colocá la misma cantidad de chanchitos que indica el dado y ponelos en tu chiquero.



Registrá lo que juntaste en cada ronda.

• **Registro:**

¿Cuántos chanchitos tengo en mi chiquero?



--	--	--

• **Utilizar dado y chanchitos de la caja +Matemática**

• **Bloque:** Número.

• **Contenido:** Cuantificación de cantidades a través del conteo, la subitización y la estimación. Comparación de la cantidad de elementos en colecciones, estableciendo relaciones de igualdad y desigualdad (igual/mayor/menor que) / Registro de cantidades mediante material manipulativo, dibujos, íconos, símbolos.

• **Juego vinculado:** ¡Que chiquero!





Darle de comer al oso hormiguero bebé

- **Jugador/es:**  Utilizar dado del 1 al 3 de la caja +Matemática y los stickers que se encuentran al final de este material
- **Desafío:**



Arrojen el dado por turno y denle de comer al oso hormiguero en la boca la cantidad de hormigas que indica el dado.



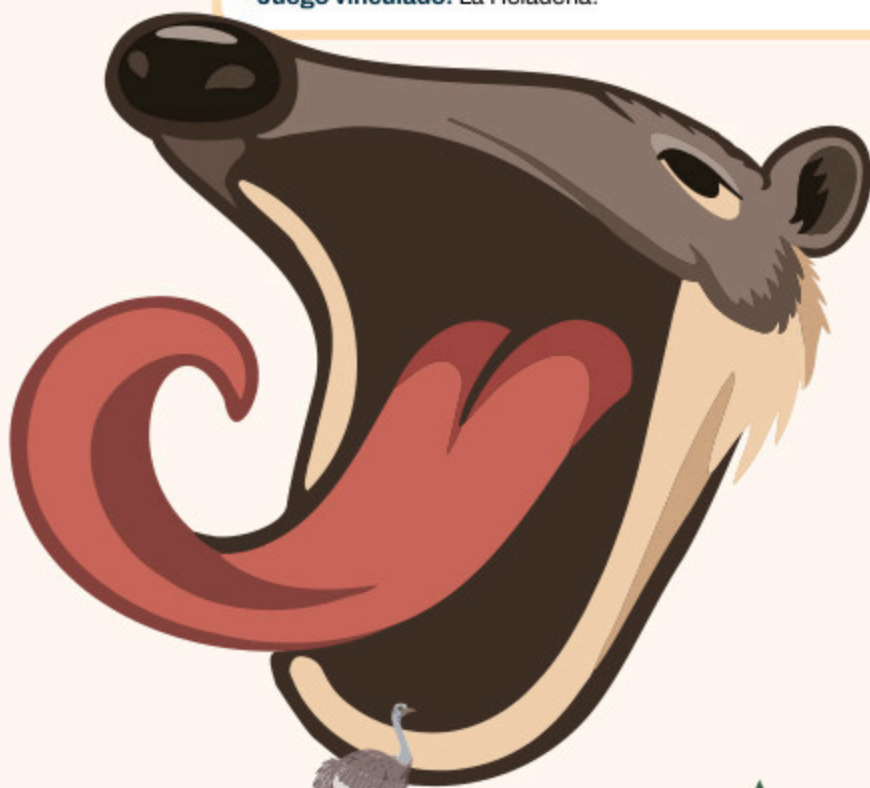
Luego de 3 turnos, registrá cuántas hormigas  comió tu oso hormiguero 

Conversá con tus compañeros qué oso hormiguero comió más.

- **Registro:**



- **Bloque:** Número.
- **Contenido:** Cuantificación de cantidades a través del conteo, la subitización y la estimación. Comparación de la cantidad de elementos en colecciones, estableciendo relaciones de igualdad y desigualdad (igual/mayor/menor que) / Registro de cantidades mediante material manipulativo, dibujos, íconos, símbolos.
- **Juego vinculado:** La Heladería.



¿Cuántos animales hay en las Cataratas?

• **Jugador/es:** 

• **Desafío:**



Arrojá el dado.



Pegá en el paisaje la misma cantidad de stickers de animales que indica el dado.

Repetí 3 veces la jugada.



Cuando termines, registrá: ¿cuántos animales pegaste de cada uno?

• **Utilizar dado de la caja +Matemática y los stickers al final de este material**

- **Bloque:** Número.
- **Contenido:** Cuantificación de cantidades a través del conteo, la subitización y la estimación. / Registro de cantidades mediante material manipulativo, dibujos, íconos, símbolos.
- **Juego vinculado:** ¡Qué chiquero!



¿Cuántos animales hay en la Patagonia?

• Jugador/es:



• Utilizar dados del 1 al 3 de la caja +Matemática y los stickers que se encuentran al final de este material

• Desafío:



Arrojá dos dados del 1 al 3.



Pegá en el paisaje la cantidad de stickers de animales autóctonos que indican los 2 dados juntos.

Repetí 2 veces la jugada.



Registrá cuántos animales pegaste en cada caso.











- Bloque: Número.
- Contenido: Cuantificación de cantidades a través del conteo, la subitización y la estimación/ Registro de cantidades mediante material manipulativo, dibujos, íconos, símbolos.
- Juego vinculado: ¡Qué chiquero!



Darle de comer a la vicuña

• **Jugador/es:**

• **Desafío:**

Arrojá el dado por turno.

Levantá la cantidad de hierbas que indica el dado.



Pegá la cantidad de pastos que indica el dado, para darle de comer a la vicuña.



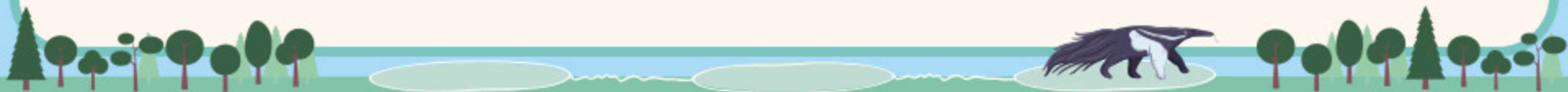
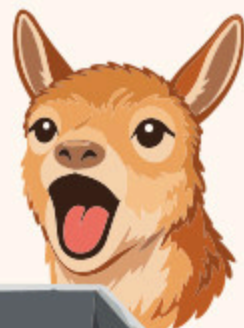
Luego de 3 turnos, anotá cuántas hierbas comió tu vicuña.

Conversá con tus compañeros de mesa: ¿cuál vicuña comió menos pasto?

• **Registro:**

• **Utilizar dado del 1 al 3 de la caja +Matemática y los stickers que se encuentran al final de este material**

- **Bloque:** Número.
- **Contenido:** Cuantificación de cantidades a través del conteo, la subitización y la estimación. / Registro de cantidades mediante material manipulativo, dibujos, íconos, símbolos.
- **Juego vinculado:** ¡Qué chiquero!



¿Cuántos animales hay en la Puna?

• **Jugador/es:**



• **Desafío:**



Arrojá los 2 dados.



Pegá en el paisaje la cantidad de recortables de animales autóctonos que indican los 2 dados juntos.

Repetí 3 veces la jugada.



Registrá cuántos animales pegaste en cada caso.

• **Utilizar dado del 1 al 3 de la caja +Matemática y los recortables que se encuentran al final de este material**

• **Bloque:** Número.

• **Contenido:** Composición de cantidades: acciones en las que se reúnen dos o más partes para formar un todo. / Registro de cantidades mediante material manipulativo, dibujos, íconos, símbolos.

• **Juego vinculado:** Tarjeta de resultados.



Armar la ensalada

• Jugador/es:



• Utilizar dado del 1 al 3 de la caja +Matemática

• Desafío:

Elegí un ingrediente.



Tirá los 2 dados del 1 al 3



Registrá en el lugar del cuadro la cantidad que ambos dados indican.

Repetí con cada ingrediente.



Cuando termines, dibujá dentro de la ensaladera los ingredientes y las cantidades que registraste.











- **Bloque:** Número.
- **Contenido:** Composición de cantidades: acciones en las que se reúnen dos o más partes para formar un todo/ Registro de cantidades mediante material manipulativo, dibujos, íconos, símbolos.
- **Juego vinculado:** Tarjeta de resultados.

Memotest

• Jugador/es:



• Desafío:

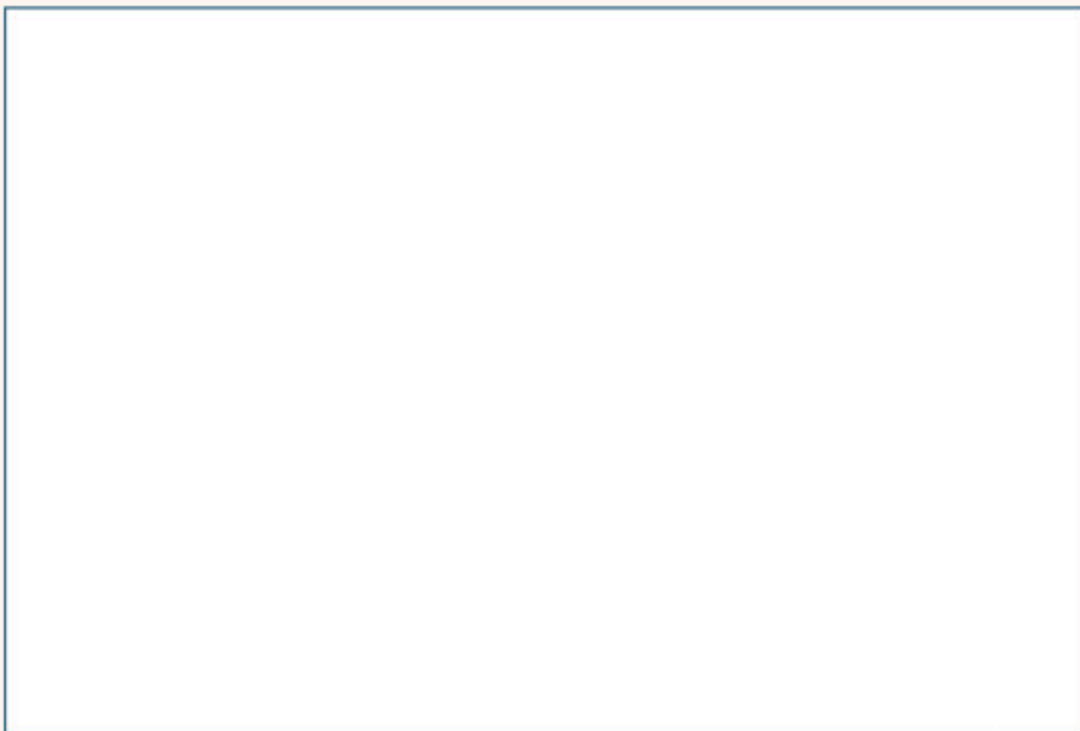
Colocá las fichas de ambos colores en el centro de la mesa boca abajo.



Da vuelta dos (una de cada color) Si son iguales, pegalas en el cuadrado.

El juego se termina cuando no hay más fichas.

• Utilizar los recortables que se encuentran al final de este material



- **Bloque:** Número.
- **Contenido:** Identificación de la escritura simbólica de los números hasta 20.
- **Juego vinculado:** Armado de serie numérica.

Lotería

• **Jugador/es:**



• **Utilizar los recortables que se encuentran al final del material**

• **Desafío:**



Elegí 6 números diferentes, del 1 al 15, y pegalos en tu tablero.

A medida que la maestra cante los números, fijate si están en tu tablero y colocalos una ficha encima para marcarlo.

Gana quien tapa primero los 6 números de su tablero.


- **Bloque:** Número.
- **Contenido:** Identificación de la escritura simbólica de los números hasta 20.
- **Juego vinculado:** Armado de serie numérica.




¿Cuántos iguales hay?

• **Jugador/es:** 

• **Desafío:**

 Buscá las cartas de igual valor y marcalas.

 ¿Cuántas cartas iguales encontraste?

Regístralo.



- **Bloque:** Número.
- **Contenido:** Identificación de la escritura simbólica de los números.
- **Juego vinculado:** Armado de la serie numérica.

La casita robada

• **Jugador/es:**



• **Utilizar los recortables que se encuentran al final de este material**

• **Desafío:**

Se colocan 4 cartas boca arriba sobre la mesa.

Cada jugador levanta una carta del mazo, si tiene alguna igual se la "roba" y arma una casita. Si no arroja una carta a la mesa.

Se repite hasta terminar el mazo.

Al final gana quien junte más cantidad de cartas.



Anotá cuántas cartas juntaste.

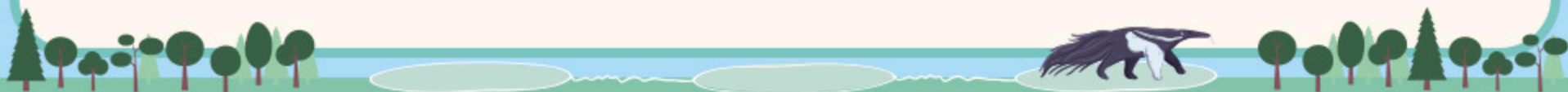
• **Registro:**



• **Bloque:** Número.

• **Contenido:** Identificación de la escritura simbólica de los números. / Registro de cantidades mediante material manipulativo, dibujos, íconos, símbolos.

• **Juego vinculado:** Armado de la serie numérica.




¿Cuál es el camino correcto?


• **Jugador/es:** 


• **Utilizar los stickers que se encuentran al final de este material**


• **Desafío:**


Ayudá al pingüino a encontrar a sus amigos por el camino seguro.


Pegá las huellas  pasando por:

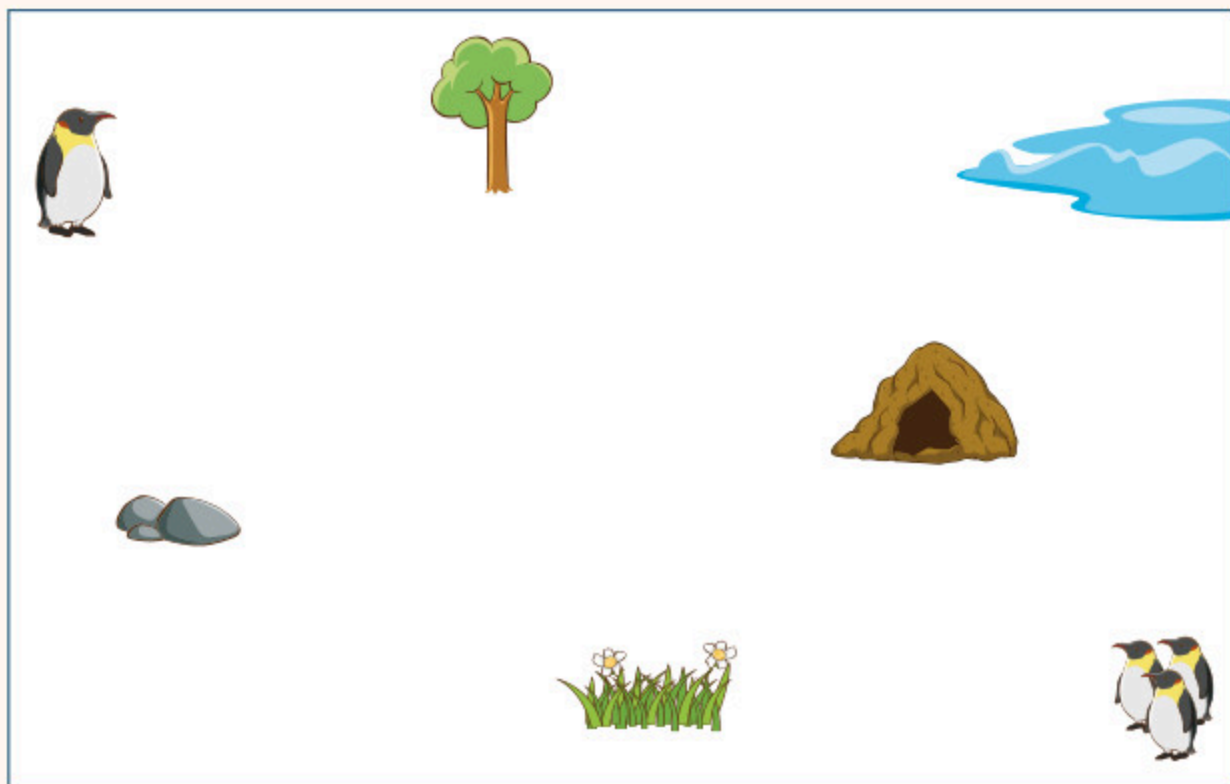
1. Arriba de la piedra 

2. Abajo del árbol 

3. Al lado del mar 

4. Adentro de la cueva 

5. Entre las flores 






- **Bloque:** Espacio.
- **Contenido:** Utilización de puntos de referencia para ubicar objetos en el espacio.
- **Juego vinculado:** Recorriendo el barrio.

¿A dónde están en la foto?



- **Jugador/es:**  • **Utilizar los stickers que se encuentran al final de este material**

- **Desafío:**

Ubicá a los animales en la foto de vacaciones según las indicaciones:

El cóndor  volaba por abajo de la nube  y por arriba de la montaña 

El puma  estaba subiendo al lado de la cascada 

Adentro del lago  se ven las percas 

Entre las flores  está el huemul 


Abajo del árbol  se esconden dos maras , una a cada lado

Al terminar, compará con tu compañero y revisá si quedaron iguales


- **Bloque:** Espacio.
- **Contenido:** Utilización de puntos de referencia para ubicar objetos en el espacio.
- **Juego vinculado:** Recorriendo el barrio.



Mi Jardín

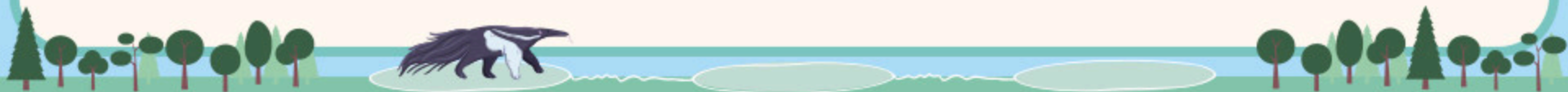
- **Jugador/es:** 
- **Utilizar los stickers que se encuentran al final de este material**
- **Desafío:**

Seleccioná los stickers que te permiten armar la imagen ofrecida.

Pegá las partes  según corresponda para que te quede igual.




- **Bloque:** Espacio.
- **Contenido:** Composición de figuras bidimensionales a partir de figuras planas simples. Utilización de puntos de referencia para ubicar objetos en el espacio.
- **Juego vinculado:** ¡A construir!



¿Cuál es el castillo correcto?

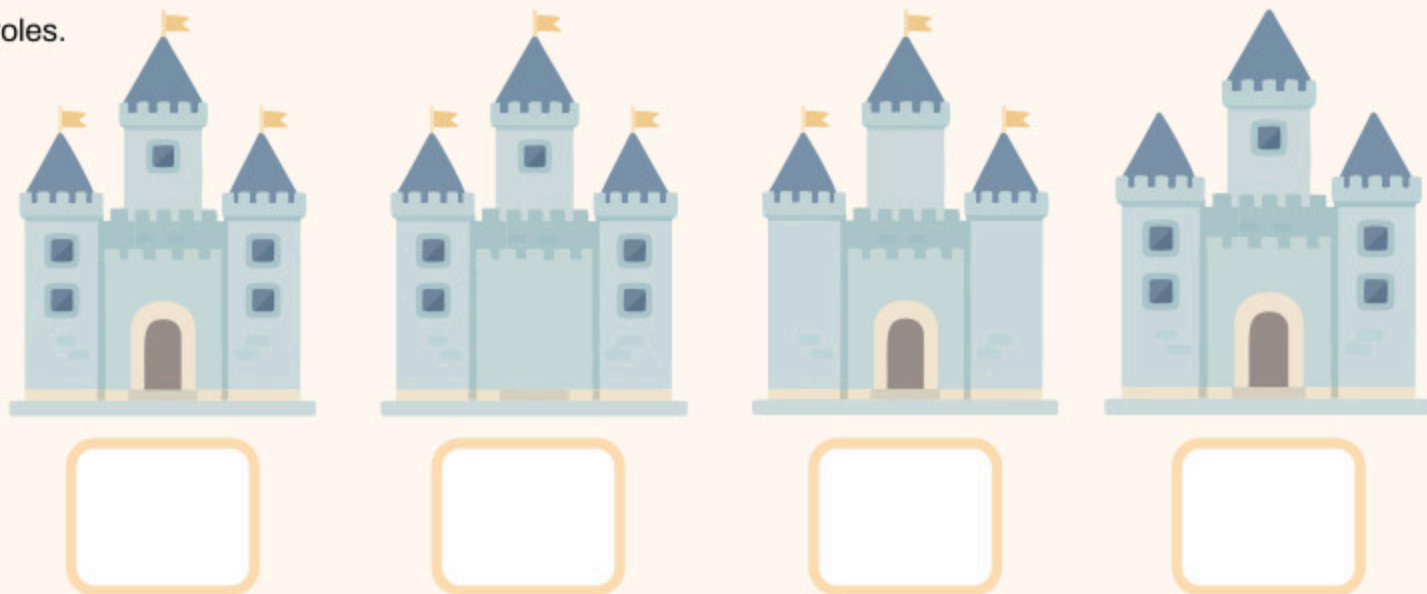
• **Jugador/es:** 

• **Desafío:**

 Elegí un castillo y marcalo con un lápiz sin que tu compañero lo vea.

Dale algunas referencias para que logre identificar cuál es el castillo elegido.

Luego cambien de roles.










- **Bloque:** Espacio.
- **Contenido:** Descripción, interpretación y comunicación de la ubicación relativa de objetos. / Utilización de puntos de referencia para ubicar objetos en el espacio.
- **Juego vinculado:** ¡A Construir!

Dale vida al castillo

- **Jugador/es:**    
- **Utilizar los stickers que se encuentran al final de este material**

- **Desafío:**

 Seleccioná los stickers y ubicalos en el recorrido de acuerdo con estas pistas:

- Poné al caballero  delante del pasto 
- Ubicá el caballo a un costado del caballero 
- Colocá dos piedras  abajo de la puerta de entrada
- Ubicá el farol en la columna que tiene la ventana redonda 
- Colocá a la princesa en la ventana de la torre del medio del castillo 

- **Bloque:** Espacio.
- **Contenido:** Descripción, interpretación y comunicación de la ubicación relativa de objetos. / Utilización de puntos de referencia para ubicar objetos en el espacio.
- **Juego vinculado:** ¡A construir!



Rellenar los contornos

- **Jugador/es:**  • **Utilizar los recortables que se encuentran al final de este material**
- **Desafío:**



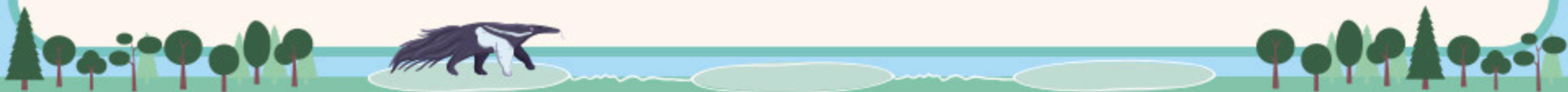
Recortá las figuras geométricas.

Armá estas figuras con las partes que recortaste, sin que queden espacios en blanco ni figuras superpuestas o sobresalidas.



Cuando termines, pegalas.

- **Bloque:** Conocimientos geométricos.
- **Contenido:** Composición de figuras bidimensionales a partir de figuras planas simples.
- **Juego vinculado:** Armar la figura.



Representar las figuras

- **Jugador/es:** 
- **Desafío:**
- **Utilizar los recortables que se encuentran al final de este material**

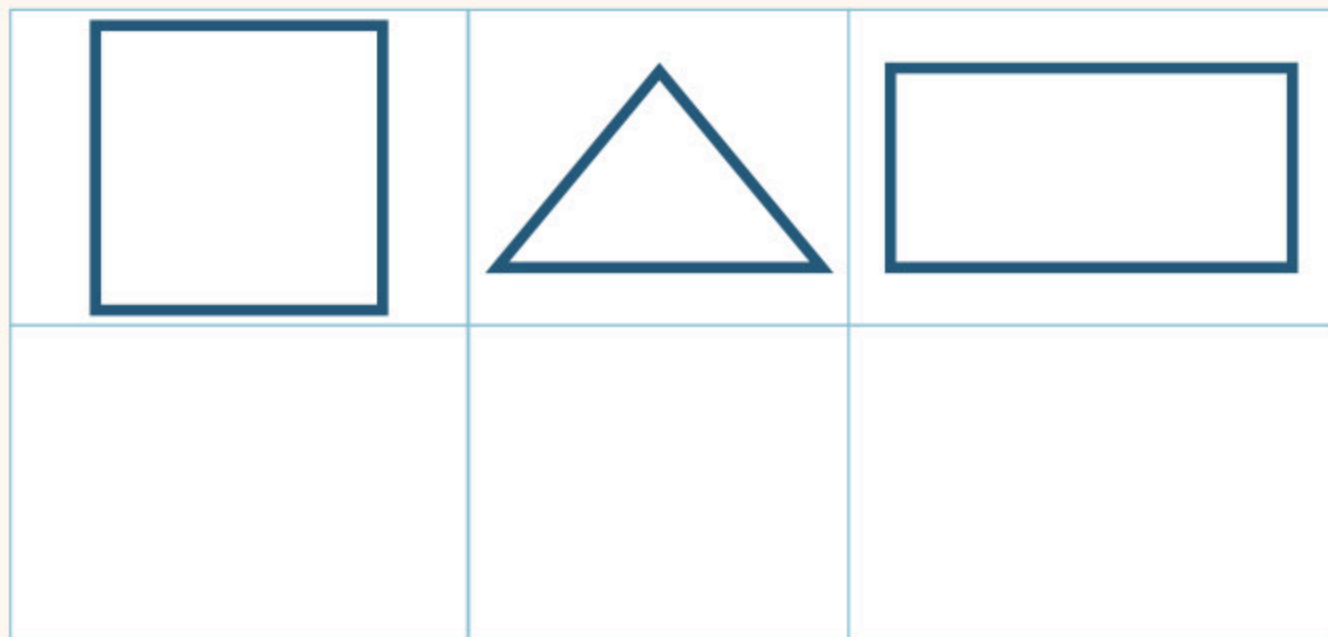
- **Bloque:** Relaciones espaciales.
- **Contenido:** Composición de figuras bidimensionales a partir de figuras planas. Utilización de puntos de referencia para ubicar objetos.
- **Juego vinculado:** Armar la figura.




Recortá las figuras.

Armá las 3 figuras geométricas.

Pegalas debajo de cada una sin que queden espacios en blanco ni figuras superpuestas.



Armando figuras

- **Jugador/es:**  **Utilizar los recortables que se encuentran al final de este material**
- **Desafío:**

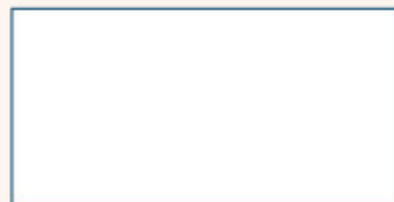


Recortá los triángulos.



Armá las diferentes figuras geométricas con los 4 triángulos y pegalas en la hoja.

- **Bloque:** Conocimientos geométricos.
- **Contenido:** Composición de figuras bidimensionales a partir de figuras planas simples.
- **Juego vinculado:** Armar la figura.



Descubriendo las marcas

• Jugador/es:

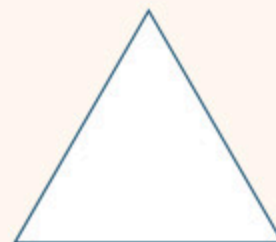
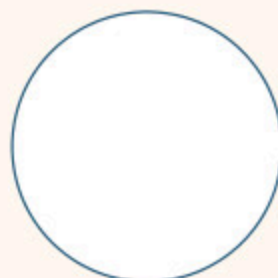
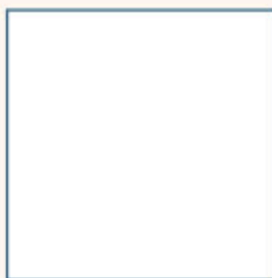
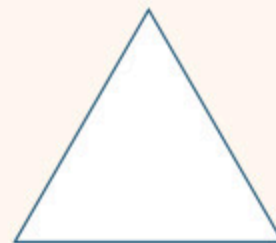
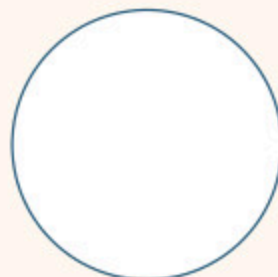
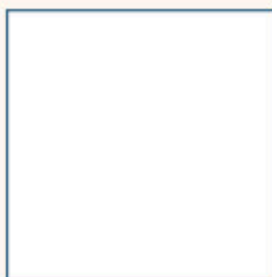


• Utilizar cuerpos geométricos de la caja +Matemática

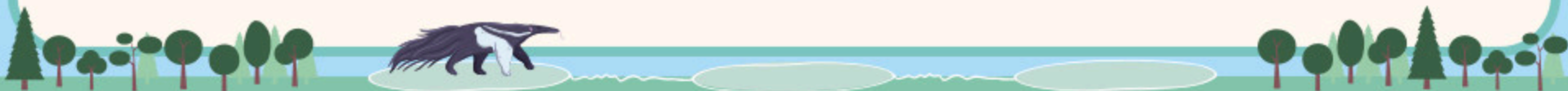
• Desafío:

Elegí un cuerpo geométrico de la caja +Matemática en Juego.

Buscá y marcá la huella que dejaría alguna de las caras del cuerpo geométrico que elegiste.



- **Bloque:** Conocimientos geométricos.
- **Contenido:** Identificación y descripción de características de cuerpos geométricos (caras planas y superficies curvas; aristas y vértices cuando corresponde): cilindro, prisma rectangular, prisma triangular y cono. Correspondencia entre cada cuerpo y las figuras planas de sus caras (círculo, rectángulo, cuadrado, triángulo).
- **Juego vinculado:** Formar la guarda.



Diferentes caminos

• **Jugador/es:** 

• **Utilizar los recortables que se encuentran al final de este material**

• **Desafío:**

Observá los dos caminos e identificá cuál es el camino más largo.

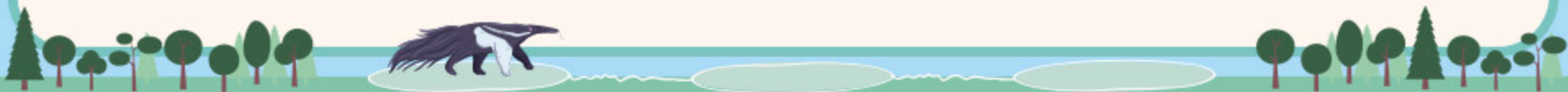
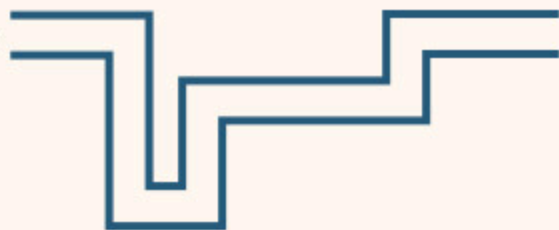


Pegá los bloques en los caminos.



Registrá cuántos utilizaste para el huemul y cuántos para el puma.

- **Bloque:** Medida.
- **Contenido:** Comparación directa e indirecta de objetos según la longitud.
- **Juego vinculado:** La fila más larga.




¡Cuánto medimos!

• **Jugador/es:** 

• **Desafío:**

Elegí un elemento de la sala que te ayude a medir a tu compañero.

 Averiguá qué altura tiene y registralo.


Después tu compañero tiene que realizar lo mismo.


- **Bloque:** Medida.
- **Contenido:** Comparación directa e indirecta de objetos según la longitud.
- **Juego vinculado:** La fila más larga.

Armá tu edificio


• **Jugador/es:** 

• **Desafío:**

 Recortá las ventanas que te permiten armar tu edificio.

 Con las ventanas que tenés disponibles, ubicá la menor cantidad en el edificio para terminar de construirlo.

Conversá con tu compañero y averiguá:
¿cuántas ventanas usó cada uno?

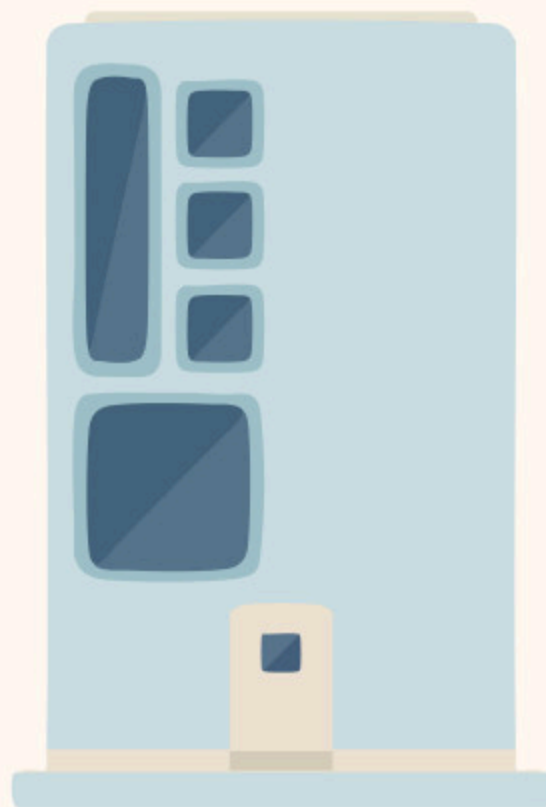
 Registrá: ¿cuántas ventanas usaste?

• **Resultados:**



• **Utilizar los recortables que se encuentran al final de este material**

- **Bloque:** Medida.
- **Contenido:** Comparación directa e indirecta de objetos según la longitud.
- **Juego vinculado:** La fila más larga.



Armá tu individual para merendar

• **Jugador/es:** 

• **Utilizar los recortables que se encuentran al final de este material**

• **Desafío:**

Buscá las tiras de papel recortables que se encuentran al final de este material.

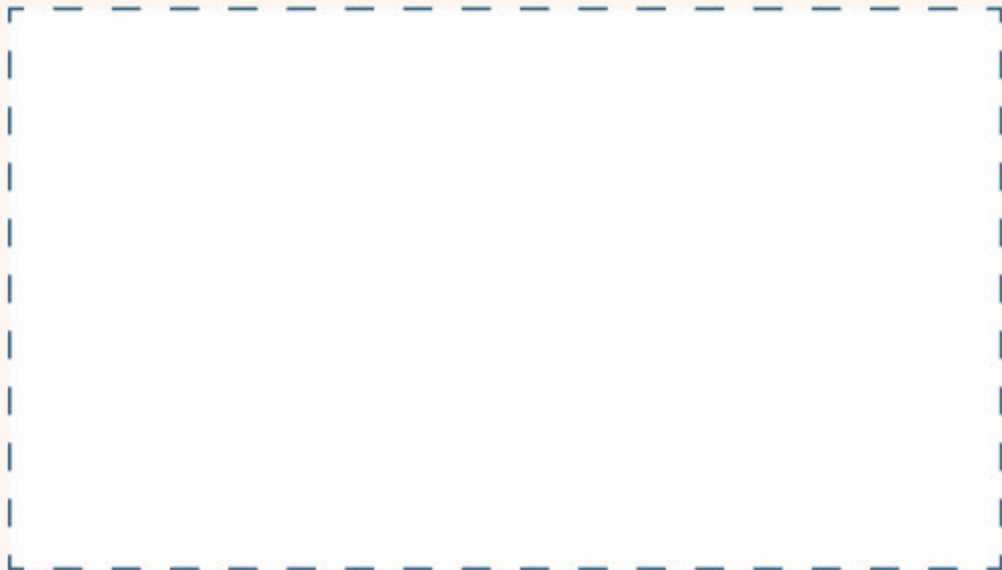
Medí y poné las tiras en el borde del individual.

Calculá cuánto lugar necesitás para tu vaso o taza y dejá ese espacio libre.



Pegá las tiras y decorá el individual como más te guste.

- **Bloque:** Medida.
- **Contenido:** Comparación directa e indirecta de objetos según la longitud.
- **Juego vinculado:** La fila más larga.



El juego de los iguales

• **Jugador/es:**    

• **Utilizar la balanza de la caja
+Matemática**

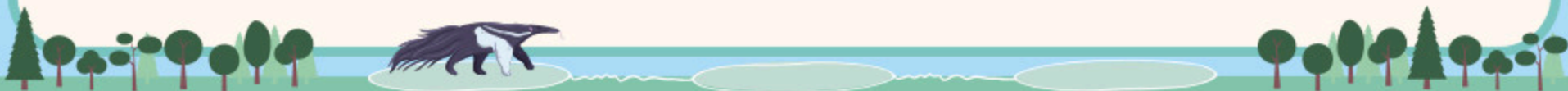
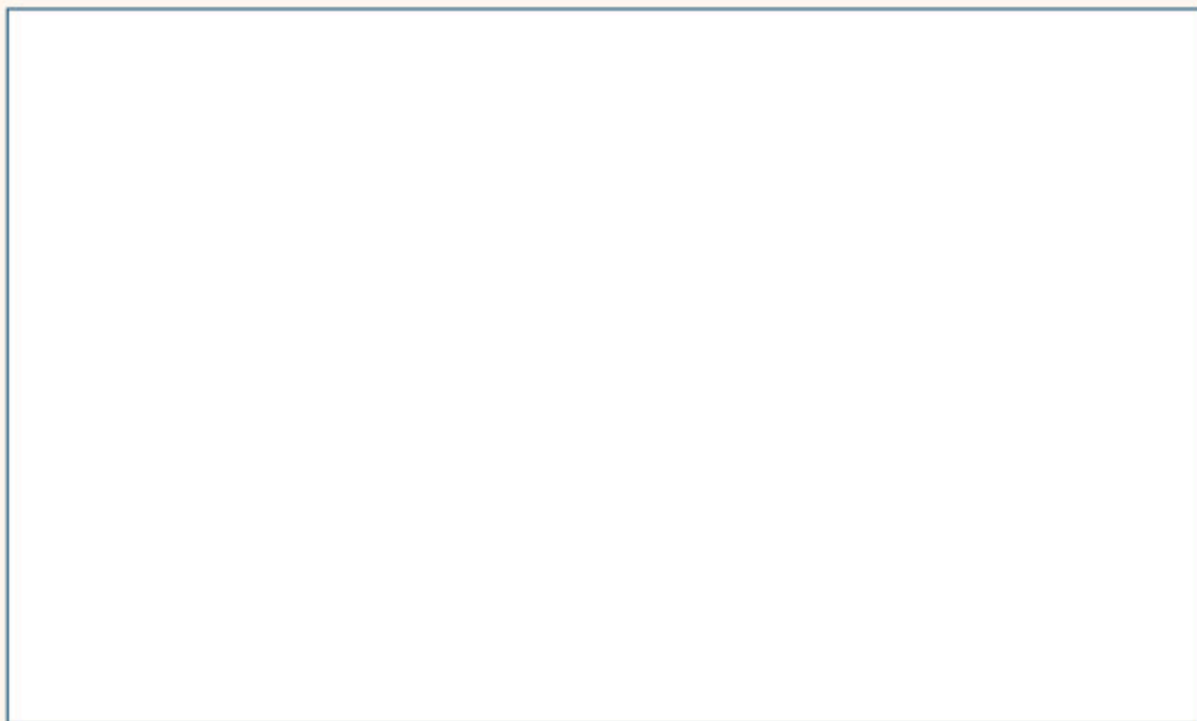
• **Desafío:**

Elegí 2 objetos distintos de tu sala que pienses que pesan lo mismo.

Utilizá la balanza de la caja **+Matemática en juego** para corroborar que sean iguales en peso.

Dibujá en el cuadro los objetos que elegiste.

- **Bloque:** Medida | **Magnitud:** Peso.
- **Contenido:** Resolución de problemas mediante la estimación y la comparación.
- **Juego vinculado:** Pesa2.



El más pesado

- **Jugador/es:** 
- **Utilizar la balanza de la caja + Matemática**
- **Desafío:**

Buscá 2 objetos en tu sala.



Dibujalos en el cuadro.



Marcá con una **X** qué elemento pensás que es más pesado.

Luego, corroboralo con la balanza de la caja + **Matemática en juego**.

- **Bloque:** Medida | **Magnitud:** Peso.
- **Contenido:** Resolución de problemas mediante la estimación y la comparación.
- **Juego vinculado:** Pesa2.

El menos pesado

- **Jugador/es:** 
- **Utilizar la balanza de la caja + Matemática**
- **Desafío:**

Buscá 2 objetos en tu sala.



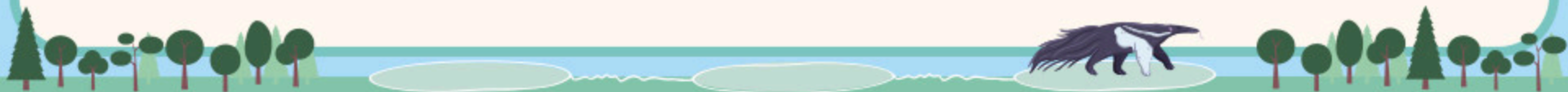
Dibujalos en el cuadro.



Marcá con una **X** qué elemento pensás que es menos pesado.

Luego, corroboralo con la balanza de la caja + **Matemática en juego**.

- **Bloque:** Medida | **Magnitud:** Peso.
- **Contenido:** Resolución de problemas mediante la estimación y la comparación.
- **Juego vinculado:** Pesa2.



Armá tu ensalada de frutas

• Jugador/es:



• Desafío:

Para llevar a cabo esta propuesta será necesario que junto con tu seño lleven a la sala algunas frutas.

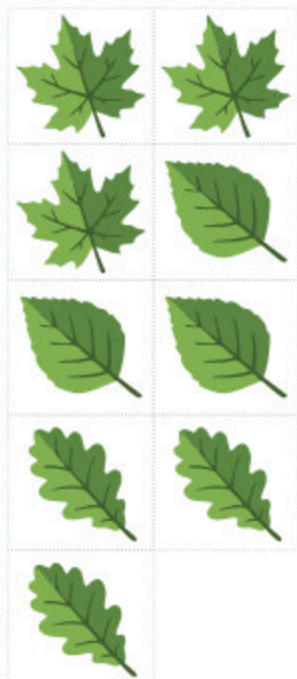
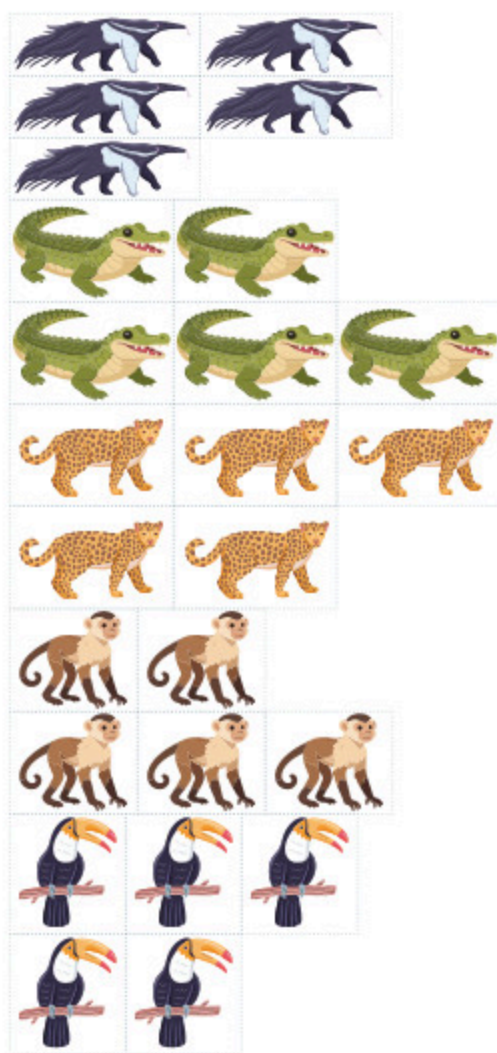
Elegí 3 frutas para armar tu ensalada. Ordenalas de la más liviana a la más pesada.



Dibujá en el recuadro el orden de frutas que usaste para armar la ensalada.

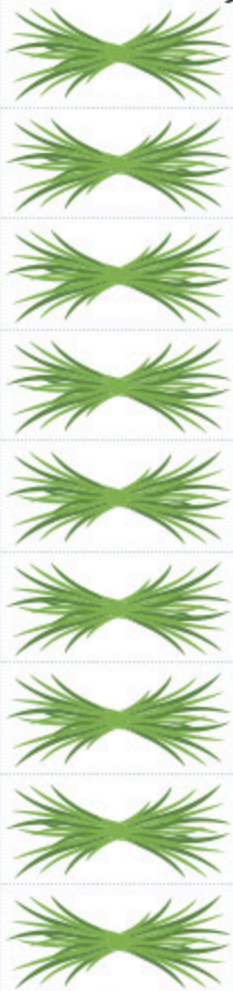
- **Bloque:** Medida | **Magnitud:** Peso.
- **Contenido:** Resolución de problemas mediante la estimación y la comparación.
- **Juego vinculado:** Pesa2.



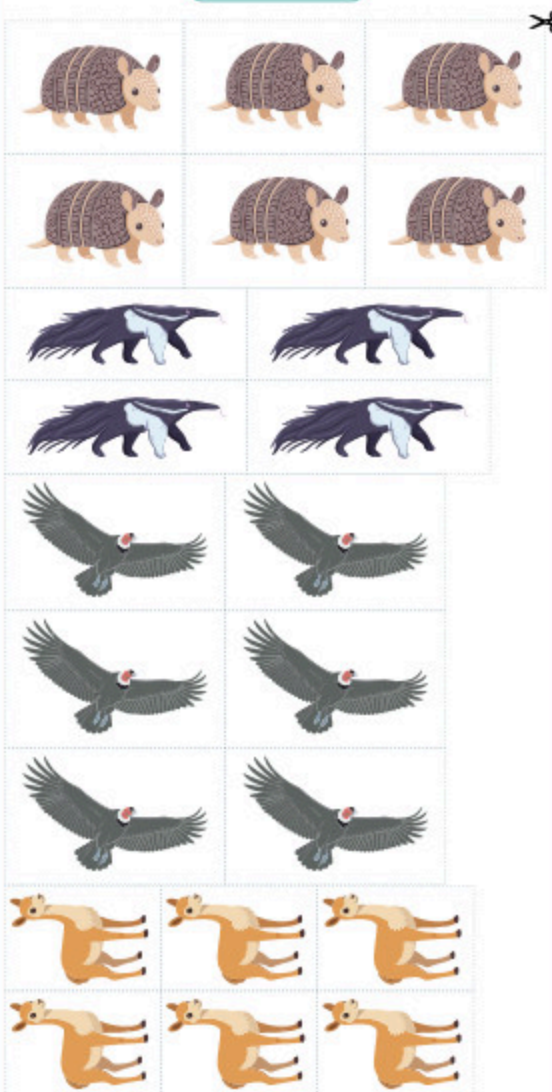
FICHA 4**FICHA 6****FICHA 7****FICHA 8**



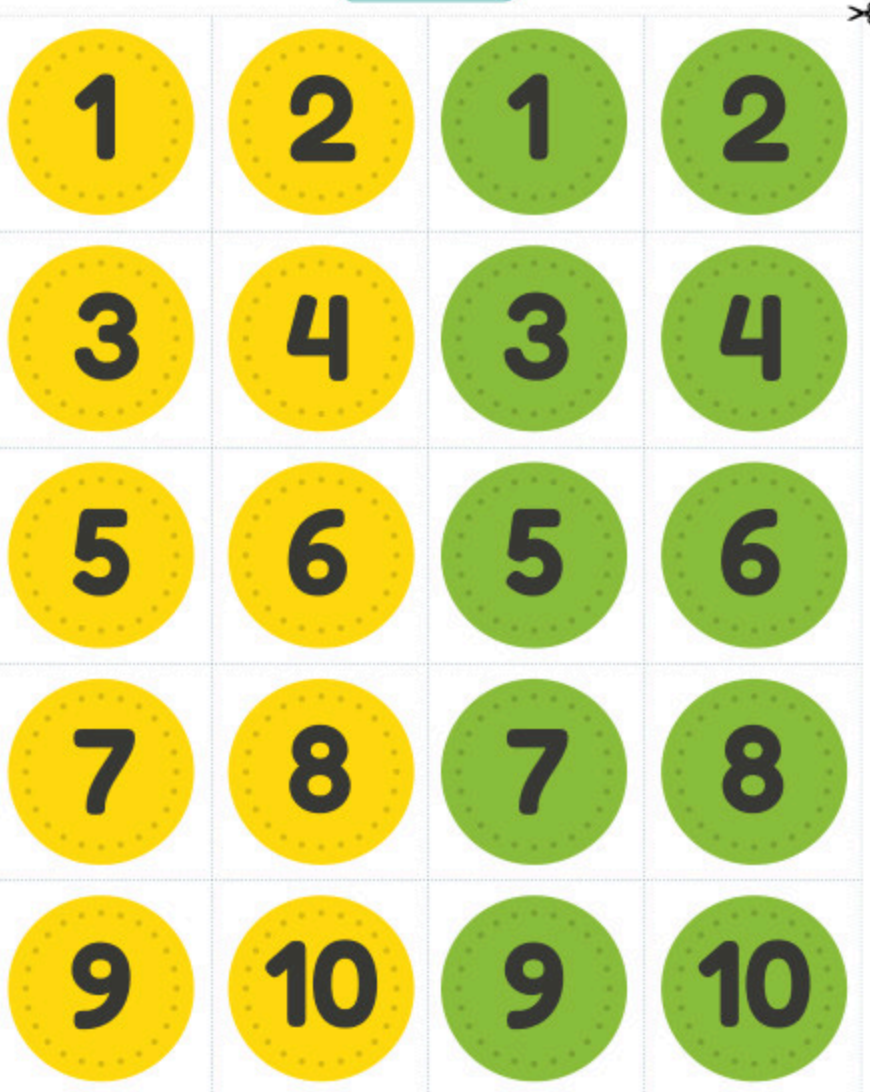
FICHA 9

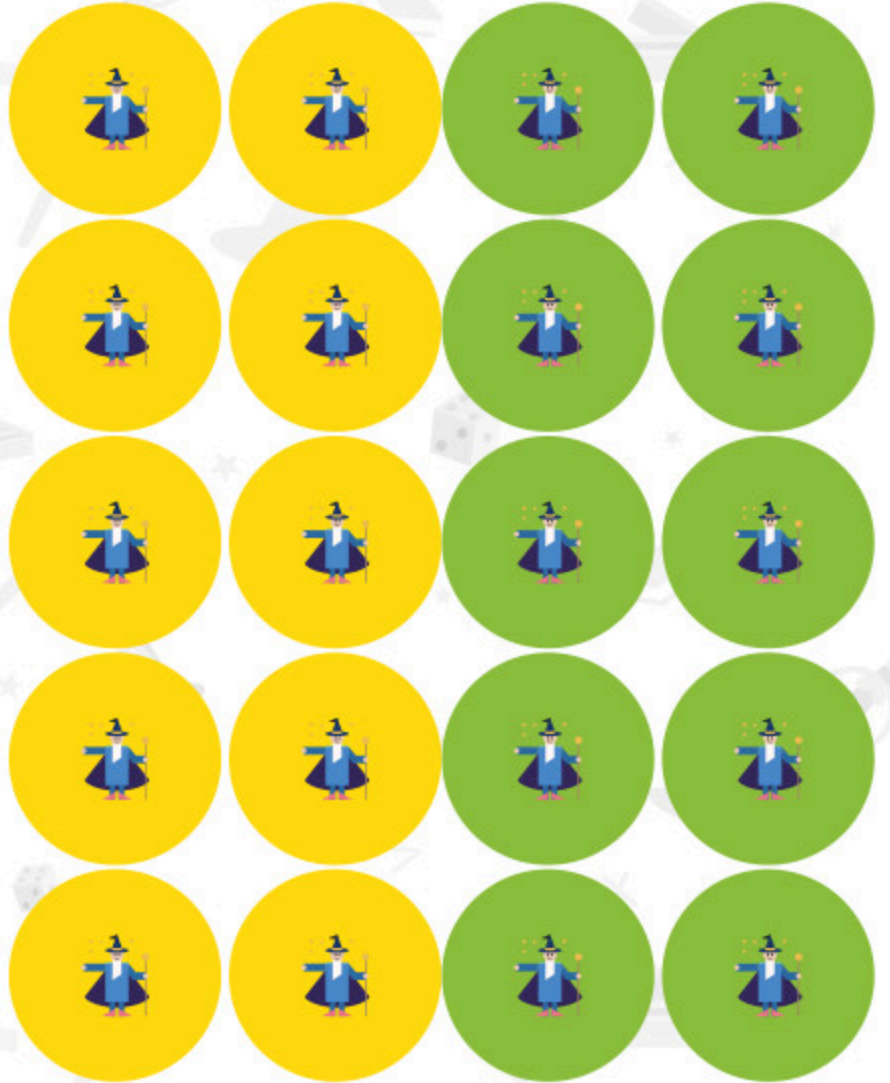


FICHA 10



FICHA 12





FICHA 13



FICHA 16



FICHA 17



FICHA 20



FICHA 18



FICHA 15



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

FICHA 15

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

FICHA 15



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

FICHA 15

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20



FICHA 15



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10



FICHA 15

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20



FICHA 15



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

FICHA 15

11

12

13

14

15

16

17

18

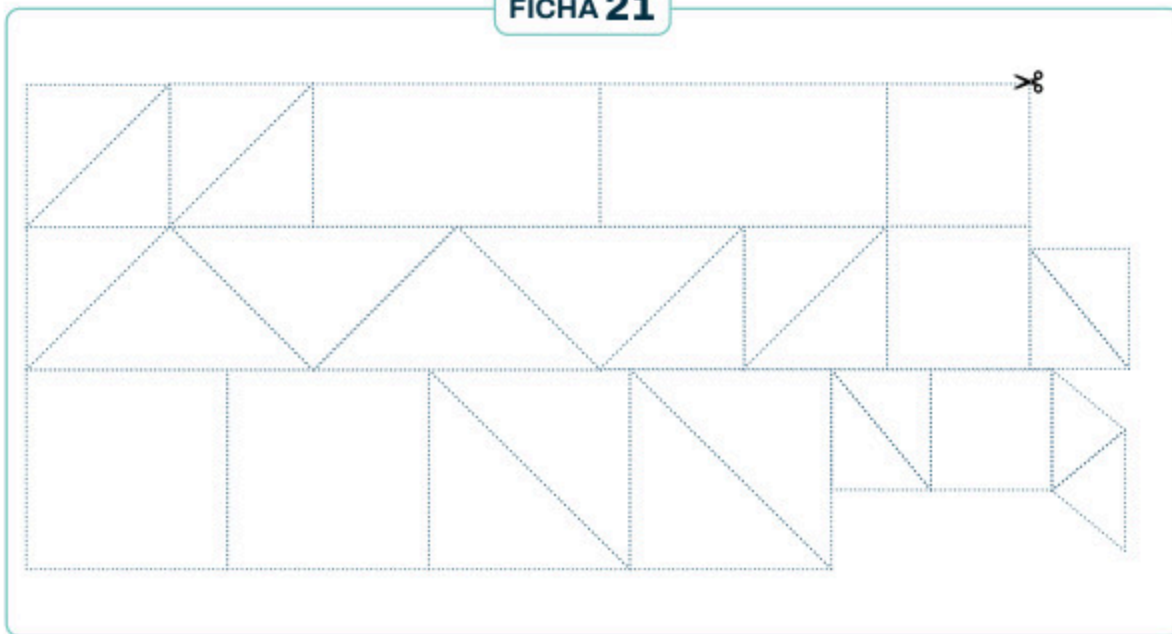
19

20

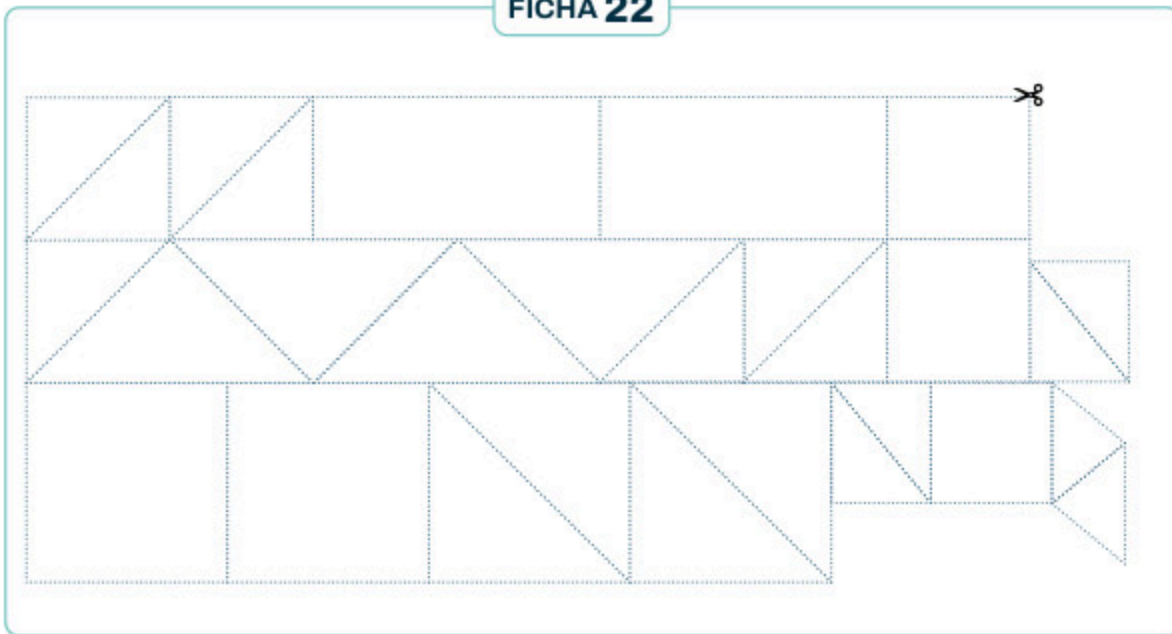




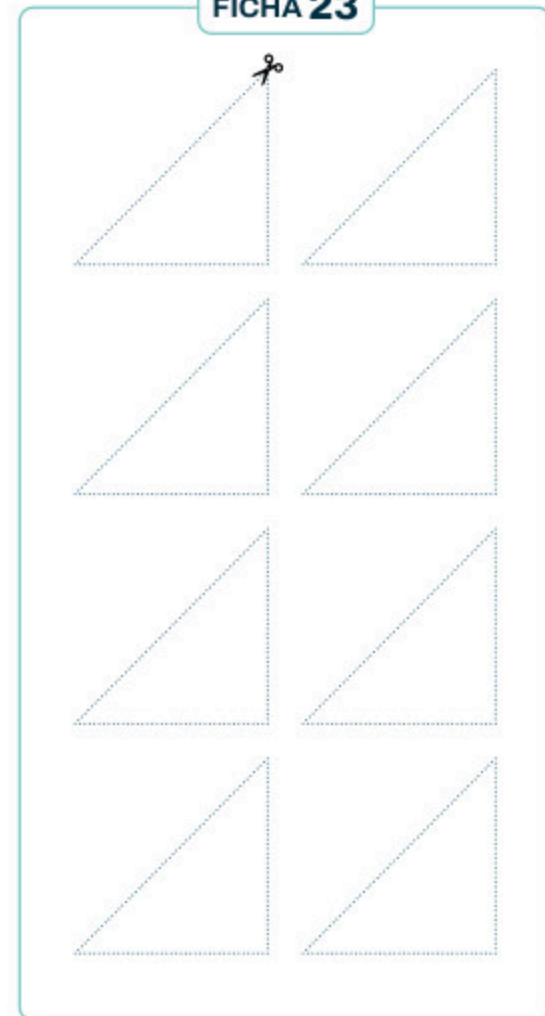
FICHA 21



FICHA 22

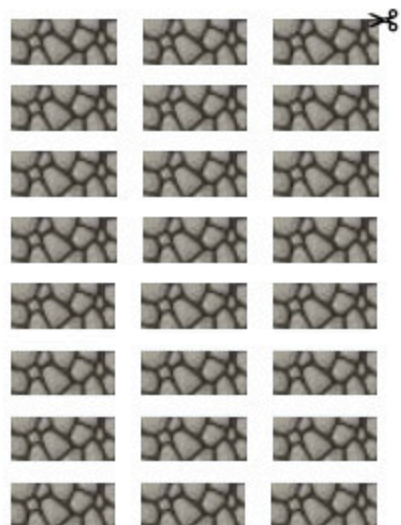


FICHA 23





FICHA 25



FICHA 27



FICHA 28





Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa (SSPIE)

Oscar Mauricio Ghillione

Dirección General Escuela de Maestros (DGESM)

Viviana Edith Dalla Zorza

Educación Inicial

Coordinación Pedagógica: Iliana Rodríguez Villoldo

Equipo de especialistas en didáctica de la matemática:

Soledad Llamazares (coordinación), Nadia Aquilino, Dana Epelbaum, Verónica Nardomarino y María Alejandra Parra

Especialista en Matemática

Paula Podestá

Agradecimiento a Pierina Lanza, Melina Palermo y Paula Varela por la lectura criteriosa y los aportes en la elaboración de los materiales +matemática para el Nivel Inicial.

Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires
+ Matemática para aprender. Sala de 4. - 1a edición para el alumno -
Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Ministerio de Educación del Gobierno
de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 2026.
64 p. ; 30 x 21 cm.

ISBN 978-987-818-186-8

1. Educación Inicial. 2. Matemática.
CDD 372.19

Equipo de Comunicación

Coordinación: Antonella Garibaldi

Edición y corrección: María Cecilia Guerra

Diseño de tapas e interior: Ricardo Penney y Maia Dotro

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente.

Se prohíbe la reproducción de este material para venta u otros fines comerciales.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación / Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa /

Dirección General Escuela de Maestros, 2026. Carlos H. Perette 750 – C1063 – Barrio 31 - Retiro - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

© Copyright © 2025 Adobe Systems Software. Todos los derechos reservados. Adobe, el logo de Adobe, Acrobat y el logo de Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.



BA Buenos
Aires
Ciudad