

escuela de  
maestros

SALA DE 5 AÑOS

+ *matemática*  
para aprender

Ministerio de Educación



Buenos  
Aires  
Ciudad

---

**Jefe de Gobierno**

Jorge Macri

**Ministra de Educación**

Mercedes Miguel

**Jefa de Gabinete**

Lorena Aguirregomezcorra

**Subsecretario de Planeamiento e Innovación Educativa**

Oscar Mauricio Ghillione

**Subsecretaria 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



Marcar



Recortar



Anotador



Pegar



Dados



Colorear

Cantidad de jugadores



# Desafío de colores 1

• **Jugador/es:** 

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

• **Desafío:**



Arrojá el dado.



Marcá igual cantidad de casilleros que indica el dado.

5



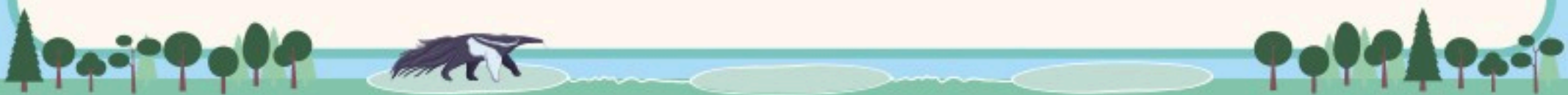
Luego de 3 tiros, anotá cuántos marcaste.  
¡El que marca más, gana!

• **Resultado:**



.....

- **Bloque:** Número.
- **Contenido:** 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.

## Desafío de colores 2

• **Jugador/es:** 

• **Desafío:**



Arrojá ambos dados.

Colocá la misma cantidad de fichas en el color del tablero que indique el dado. El juego termina con el primero que llena el tablero. ¡El que junta más fichas, gana!



Anotá cuántos casilleros marcó cada uno.

• **Resultado:**





.....





.....

- **Dado de colores recortable**
- **Dado de constelación tomar de la caja +Matemática**

- **Bloque:** Número.
- **Contenido:** Comparación de la cantidad de elementos en colecciones, estableciendo relaciones de igualdad y desigualdad (igual/ más que/ menos que). / Registro de cantidades mediante material manipulativo, dibujos, iconos, símbolos.
- **Juego vinculado:** La Heladería.


## Desafío de colores 3

• **Jugador/es:** 

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

• **Desafío:**



Arrojá ambos dados.



Marcá la misma cantidad  
de casilleros que ambos  
dados indican.

7



Luego de 3 tiros, anotá  
cuántos marcaste.  
¡El que marca más, gana!

• **Resultado:**




- **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, iconos, símbolos.
- **Juego vinculado:** Tarjeta de resultados.

## El juego del empate

• Jugador/es:  • Con recortables 


• **Desafío:**

Se reparten todas las cartas entre los jugadores.

Cada jugador da vuelta una carta a la vez;  
el que tiene la mayor, se lleva ambas.

Si salen iguales, cantan "empate" y dan vuelta otra  
carta; se lleva todas las cartas quien tiene la mayor.

Gana quien junte más cantidad de cartas.

 Anotá cuántas cartas juntaste y cuántas juntó  
el otro jugador.

• **Resultado:**

- **Bloque:** Número.
- **Contenido:** 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, iconos, símbolos.
- **Juego vinculado:** La Heladería.



## El juego del desempate

• **Jugador/es:**  • **Con recortables** 


• **Desafío:**

Se reparten todas las cartas.

Cada jugador da vuelta una carta a la vez;  
el que tiene la mayor, se lleva ambas.

Si sale igual, cantan "desempate" y vuelven a tirar;  
se la lleva el jugador que tiró la mayor.

Gana quien junte más cantidad de cartas.

 Anotá cuántas cartas juntaste y cuántas  
juntó el otro jugador.

• **Resultado:**

   .....

   .....

- **Bloque:** Número.
- **Contenido:** Comparación de la cantidad de elementos en colecciones, estableciendo relaciones de igualdad y desigualdad (igual/mayor/menor que). / Reconocimiento de números en contextos lúdicos. / Identificación de la escritura simbólica de los números hasta 30.
- **Juego vinculado:** La Heladería.



## La Casita Robada

• **Jugador/es:** 

• **Con recortables** 

• **Desafío:**

Acumular la mayor cantidad de pares de iguales en un mazo propio (casita).

- Se reparten 3 cartas a cada jugador.
- Por turno, levantan una carta del mazo. Si con ésta y las que tienen en su mano pueden formar un par de cartas de números iguales, dejan ambas cartas en un mazo aparte, boca arriba, que será "su casita". Si no forman ningún par, se descarta y se deja en el centro.
- La casita se roba cuando un jugador saca una carta con un número igual al que quedó boca arriba en la casita del adversario.
- Cuando se quedan sin cartas en la mano, se reparten 3 más, hasta agotar el mazo.
- Anotá cuántas cartas juntaste vos y cuántas el otro jugador.

• **Resultado:**

   .....

   .....

- **Bloque:** Número.
- **Contenido:** 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, iconos, símbolos.
- **Juego vinculado:** La Heladería.



# Mini Generala 1

• **Jugador/es:** 

• **Desafío:**



Arrojá el dado.



Marcá el casillero que tenga la misma cantidad.

Si ese casillero ya está marcado, pasás el turno.







Gana quien complete primero su tablero.

• **¿Quién ganó?**



.....

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

- **Bloque:** Número.
- **Contenido:** Comparación de la cantidad de elementos en colecciones, estableciendo relaciones de igualdad.
- **Juego vinculado:** La Heladería.



# Mini Generala 2

• **Jugador/es:** 

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

• **Desafío:**



Arrojá el dado.

Buscá en el tablero la cantidad que muestra el dado.

12









Escribí el número en el casillero de al lado. Si ese casillero ya está completo, pasás el turno.

Gana quien complete primero su tablero.

• **¿Quién ganó?**



.....

- **Bloque:** Número.
- **Contenido:** Correspondencia entre numerales y cantidades.
- **Juego vinculado:** La Heladería.



# Mini Generala 3

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



Arrojá dos dados. Un dado del 1 al 6 y otro del 1 al 3.

Identificá la cantidad que se obtiene de los dos dados en total.











Marcá el casillero que tenga la misma cantidad que ambos dados indican.

Gana quien complete primero su tablero.

- **¿Quién ganó?**



.....

- **Bloque:** Número.
- **Contenido:** Composición de cantidades: acciones en las que se reúnen dos o más partes para formar un todo.
- **Juego vinculado:** Tarjeta de resultados.





## La papa


• **Jugador/es:** 


• **Con recortables** 

• **Desafío:**

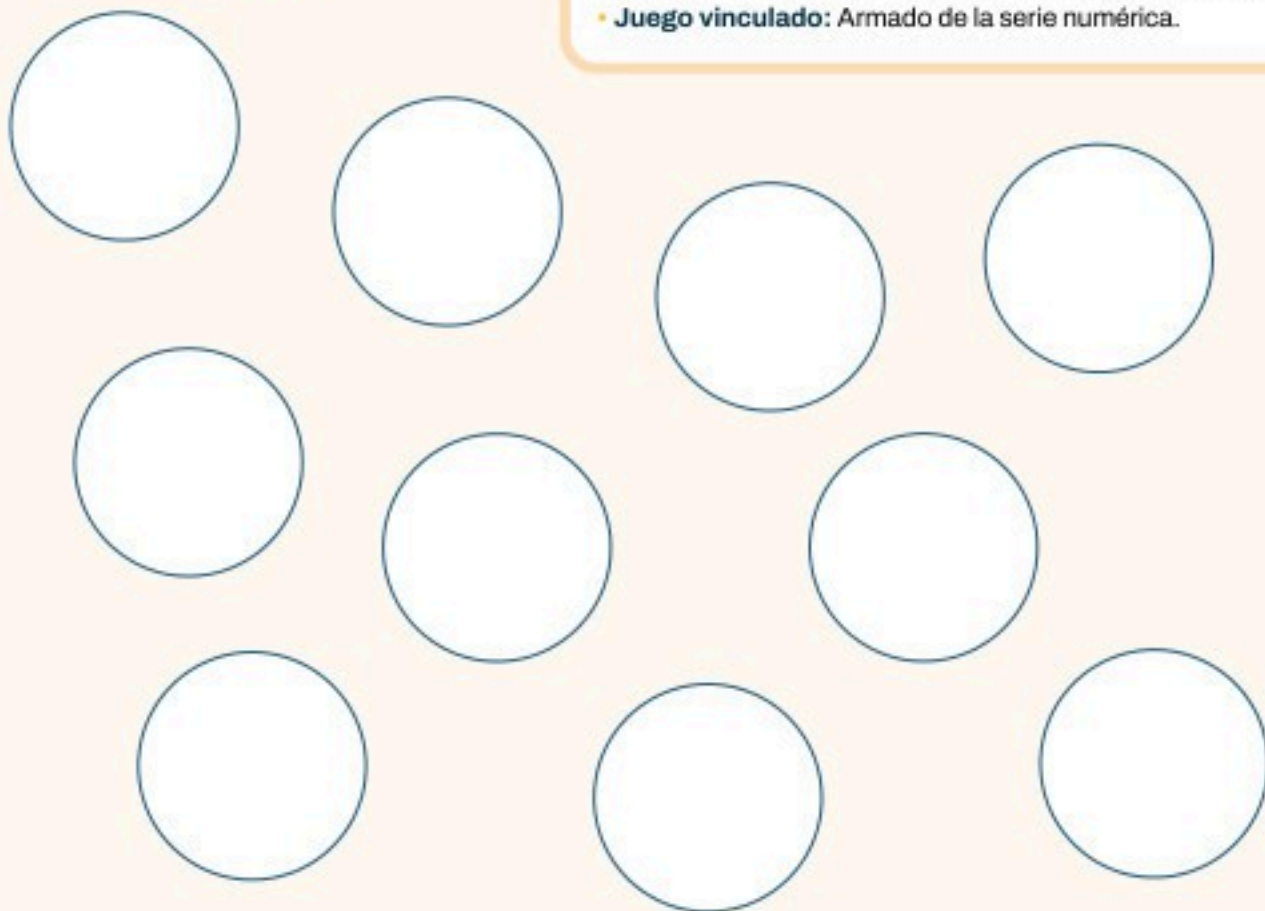
 Pegá los números del 1 al 10 desordenados en la hoja.

 Sin levantar el lápiz, uní los números en orden.

 Si tocás una línea o la cruzás, marca y decí "papa".

 Anotá las papas que hiciste.  
Gana quien tenga menos papas.

• **Papas:**



- **Bloque:** Número.
- **Contenido:** Reconocimiento y organización de la serie escrita de números en contextos lúdicos. / Registro de cantidades mediante material manipulativo, dibujos, iconos, símbolos.
- **Juego vinculado:** Armado de la serie numérica.



# ¿Ordenamos la biblioteca? 1

• Jugador/es: 

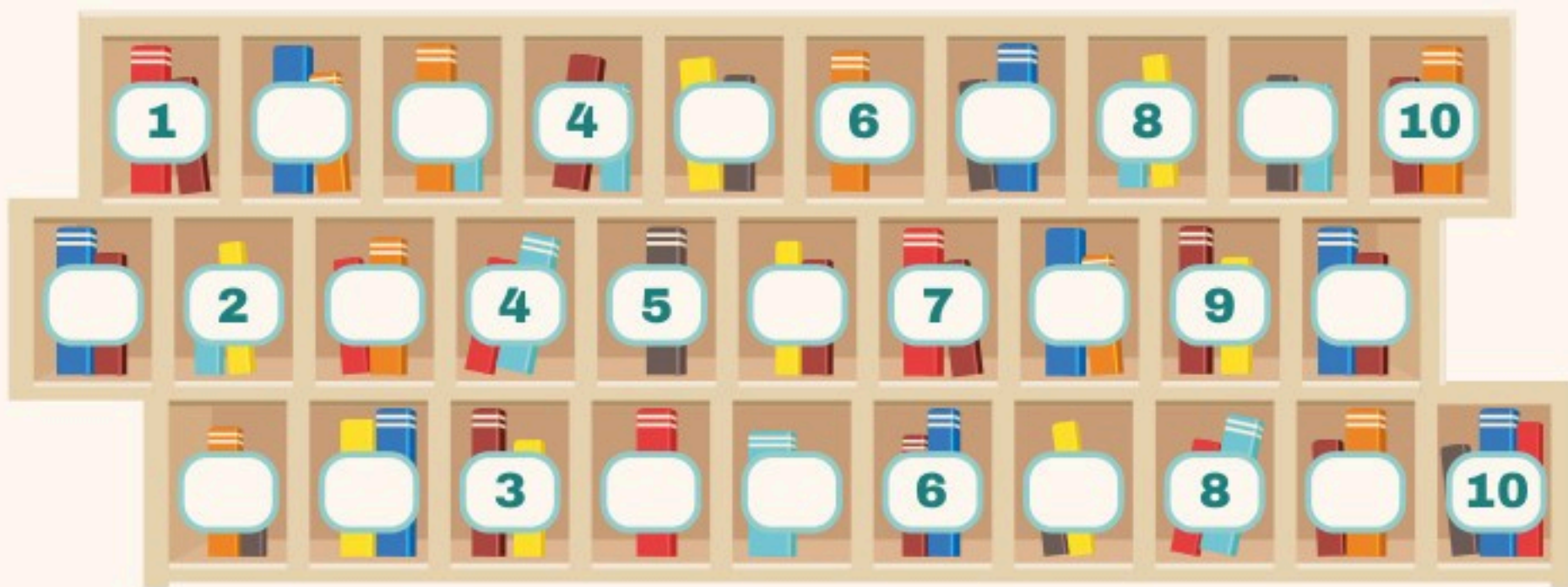
• Con recortables 

• Desafío:

Colocá en orden los números de los libros que faltan en la biblioteca.

- **Bloque:** Número.
- **Contenido:** Identificación del antecesor y sucesor en la serie numérica oral o en portadores numéricos. / Identificación de la escritura simbólica de los números hasta el 10.
- **Juego vinculado:** La escalerita.

15



## ¿Ordenamos la biblioteca? 2

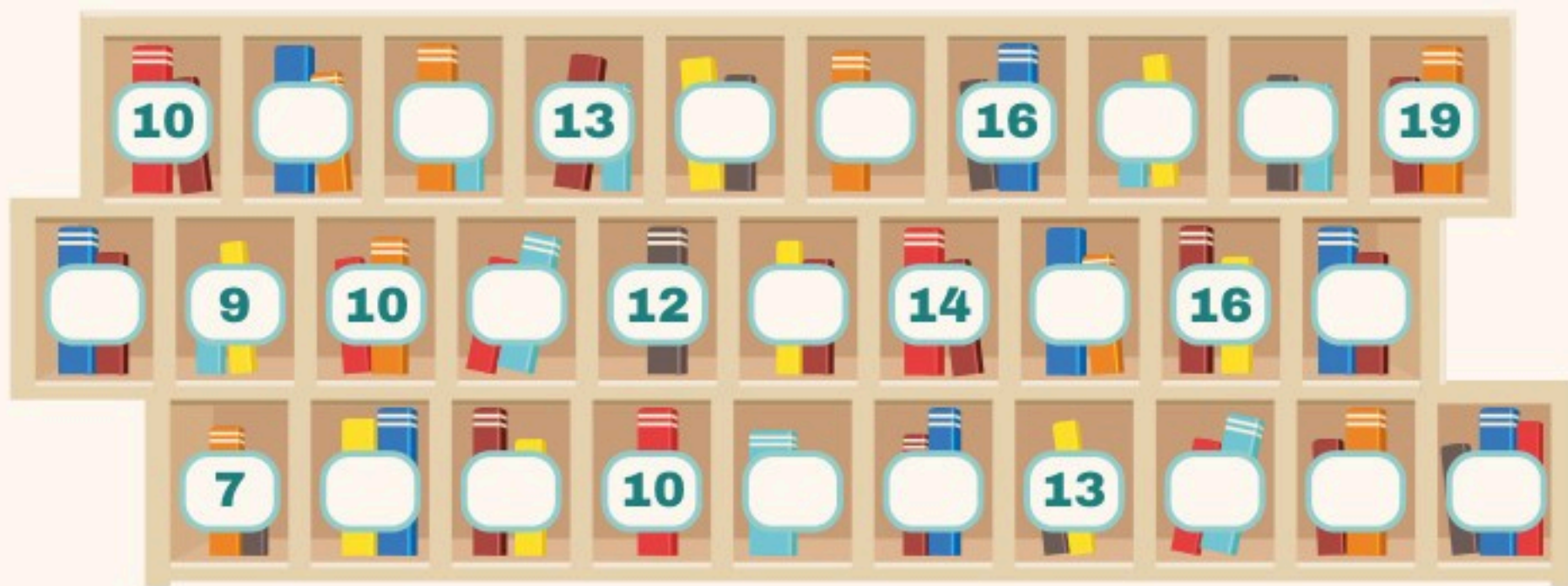
• Jugador/es:  • Con recortables 

• Desafío:

Colocá en orden los números de los libros que faltan en la biblioteca.

- **Bloque:** Número.
- **Contenido:** Identificación del antecesor y sucesor en la serie numérica oral o en portadores numéricos. / Identificación de la escritura simbólica de los números hasta el 19.
- **Juego vinculado:** La escalerita.

16




10			13			16			19
	9	10		12		14		16	
7			10			13			



# ¿Ordenamos la biblioteca? 3










• **Jugador/es:** 

• **Desafío:**

 Marcá los libros que no están en su lugar según el número con el que inicia cada estante.

- **Bloque:** Número.
- **Contenido:** Identificación del antecesor y sucesor en la serie numérica oral o en portadores numéricos. / Identificación de la escritura simbólica de los números hasta el 19.
- **Juego vinculado:** La escalerita.

17

 1	 2	 8	 4	 5	 6	 11	 8	 9	 10
 8	 9	 10	 11	 18	 13	 14	 12	 16	 17
 5	 6	 4	 8	 9	 19	 11	 12	 16	 14



## Vamos a leer

• **Jugador/es:** 

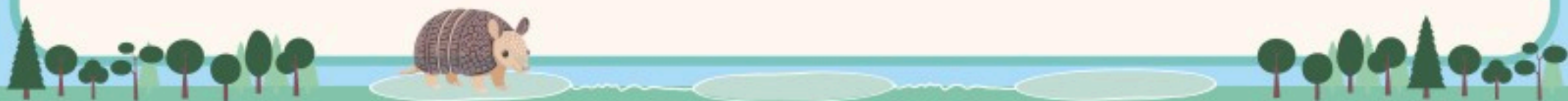
• **Desafío:**



Marcá con un color cuáles son los números en los libros de la biblioteca que la maestra va a leer:

- El libro que está antes del 5...
- El libro que está después del 9...
- El libro que está entre el 12 y el 14...
- El libro que está después del 19...

- **Bloque:** Número.
- **Contenido:** Identificación del antecesor y sucesor en la serie numérica oral o en portadores numéricos. / Identificación de la escritura simbólica de los números hasta el 20.
- **Juego vinculado:** La escalerita.



## Los países se preparan para el mundial....

• **Jugador/es:** 

• **Con recortables** 

• **Desafío:**



Recortá y pegá las figuritas de los países que quieren participar del Mundial y armá tu álbum.

Las figuritas de los países deben estar pegadas en el orden numérico que figura.

- **Bloque:** Número.
- **Contenido:** Identificación de la escritura simbólica de los números. / Reconocimiento de la serie escrita de números en contextos lúdicos.
- **Juego vinculado:** Armado de la serie numérica.



## Código numérico en colores

• Jugador/es: 

• Desafío:



A cada número le corresponde un color. Siguiendo el código de los números, pintá y descubrí los colores de la imagen.

20 ROJO

21 AZUL

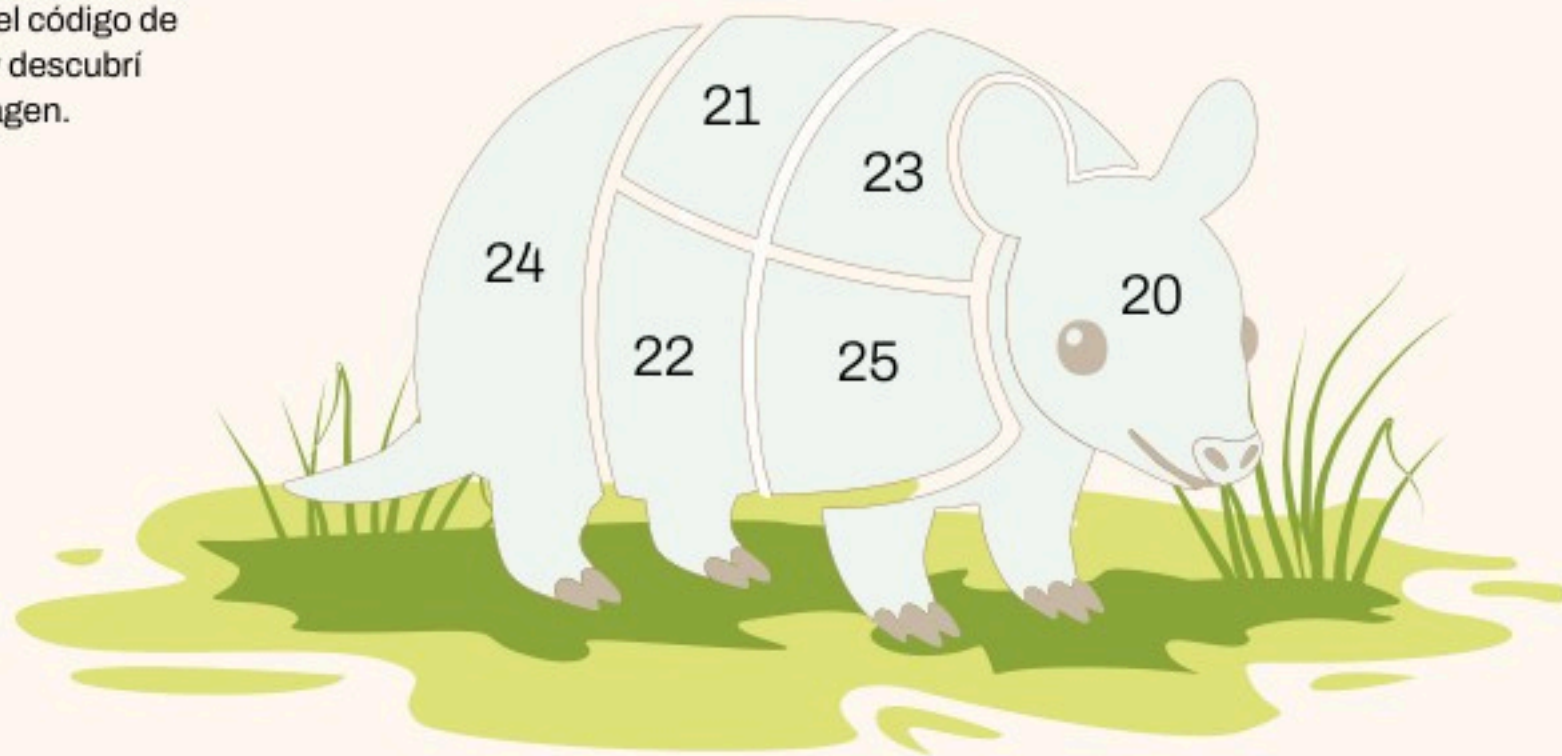
22 VERDE

23 AMARILLO

24 NARANJA

25 ROSA


- Bloque: Número.
- Contenido: Identificación de la escritura simbólica de los números hasta 30.
- Juego vinculado: Armado de la serie numérica.



# Buscando animales marinos

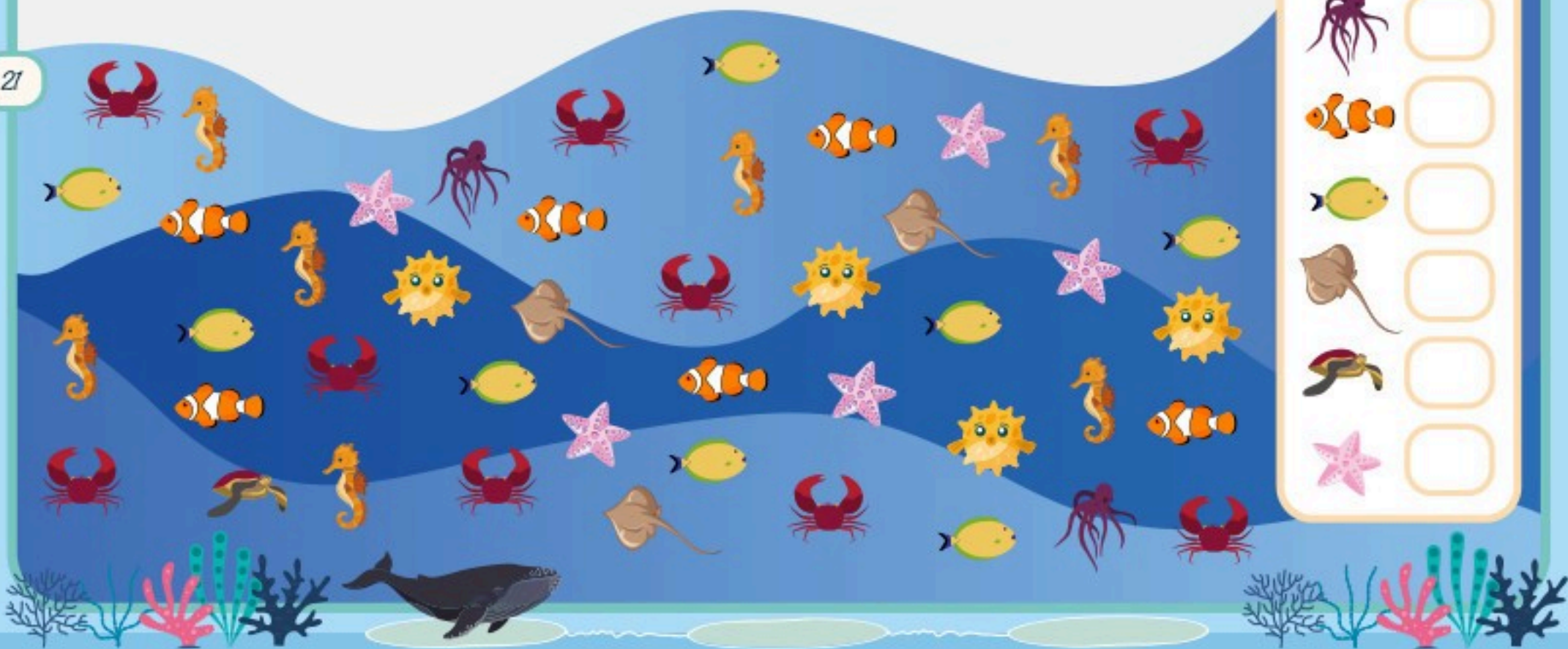
• Jugador/es: 

• Desafío:

 Anotá cuántos animales hay de cada especie en el fondo del mar.

- 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!

21





















# ¿Qué pizza querés?

• Jugador/es: 

• Con  recortables

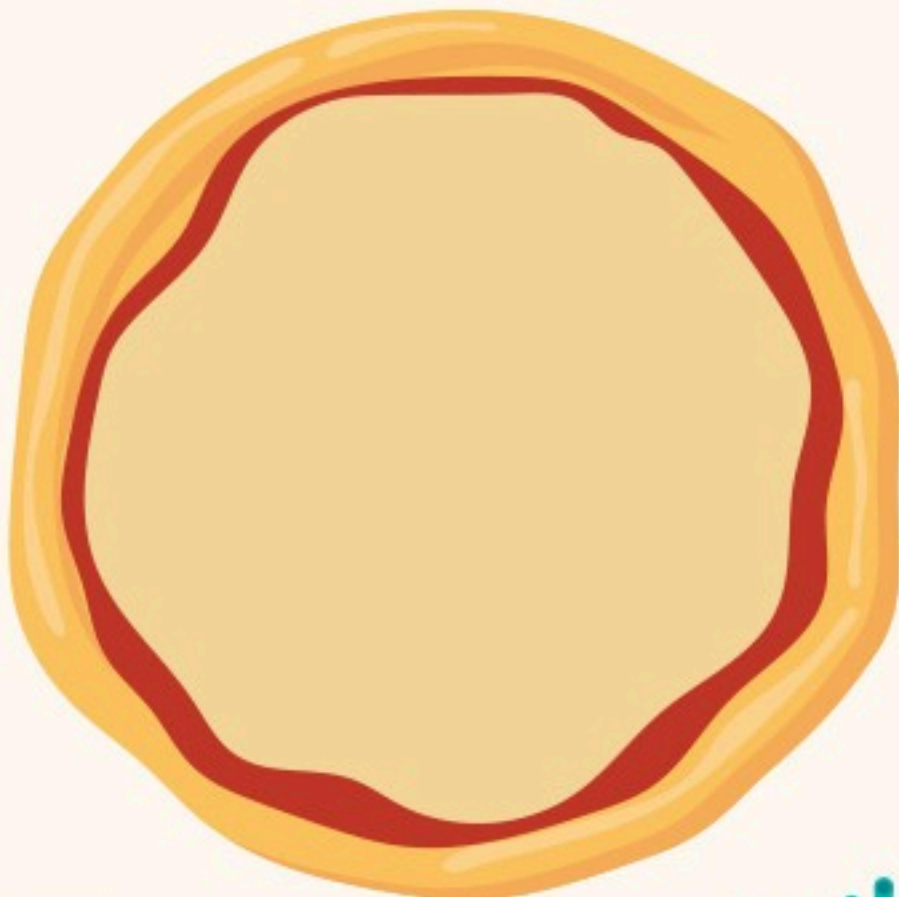
• Desafío:

 Con los ingredientes que hay, armá tu pizza.

 Anotá las cantidades que utilizaste de cada alimento.

• **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!


	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>









## Vamos de compras

• **Jugador/es:** 

• **Desafío:**

 Ayudá a Martín a realizar las compras con su mamá.

Martín sale de la escuela, junto con su mamá, para ir a su casa, pero antes tienen que pasar por algunos lugares para comprar... ¿lo ayudás a marcar el recorrido para que no se pierda?

- Pasa por la verdulería a comprar  y .
- Luego, por la veterinaria a comprar  para Pancho, su perro.
- Después, por la pescadería, porque la mamá va a cocinar .
- Y por la juguetería, para comprarle de regalo una pelota a su amigo Manuel que mañana cumple años.
- Por último, pasan a buscar a Tomás,  amigo de Martín, para que vaya a su casa a jugar; y luego van a la panadería para comprar  que a Tomás le gustan mucho.

- **Bloque:** Relaciones espaciales.
- **Contenido:** Representación e interpretación de desplazamientos de personas y objetos en movimiento: giros y desplazamientos horizontales (derecha/izquierda) o verticales (arriba/abajo).
- **Juego vinculado:** Recorriendo el barrio.




## ¿Por dónde pasa?

• **Jugador/es:** 

• **Con recortables** 

• **Desafío:**

 Ordená y pegá los puntos de referencia para que quede completo el recorrido del delivery, desde que sale de la pizzería hasta que regresa.

- El delivery sale de la **pizzería**, hace 2 cuadras y se detiene en una **casa**.
- Luego sigue una cuadra más y dobla en la esquina, donde se encuentra la **escuela**.
- Avanza 3 cuadras y frena en el **edificio** de color amarillo.
- Gira hacia el lado que se encuentra el **teatro** y sigue 3 cuadras hasta la **panadería**.
- De la panadería vuelve derecho hasta la **pizzería**.

- **Bloque:** Relaciones espaciales.
- **Contenido:** Representación e interpretación de desplazamientos de personas y objetos en movimiento: giros y desplazamientos horizontales (derecha/izquierda) o verticales (arriba/abajo).
- **Juego vinculado:** Recorriendo el barrio.



# A buscar amigos para jugar


• **Jugador/es:** 


• **Desafío:**


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





Marcá el camino pasando por:

• Arriba de las 

• Abajo de las hojas del 

• Al lado del 



• Por adentro de la 

• Entre las 




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

*Cada uno a su lugar*


• Jugador/es:  • Con recortables 

• Desafío:

 Recortá los animales del fondo del mar.

Encontrá el lugar para cada animal escuchando las pistas:

- El pez payaso está abajo del coral.
- La manta raya está arriba del tiburón.
- La tortuga nadando está en el medio del mar.
- El caballito de mar está a un costado de la estrella de mar.
- El cangrejo está debajo de la roca.

 Una vez que los ubicaste, pegalos.

- **Bloque:** Relaciones espaciales.
- **Contenido:** Utilización de relaciones espaciales para resolver problemas que involucren la ubicación relativa de personas u objetos.
- **Juego vinculado:** ¿Dónde van?




## Completo la imagen con figuras geométricas

• **Jugador/es:** 


• **Con recortables** 

• **Desafío:**

Rellená las siluetas del tablero con los recortables.

 Cortá las figuras geométricas.

Aplicá las figuras que recortaste dentro de las siluetas del tablero, sin supeponerlas ni salirse de los bordes y sin dejar espacios en blanco.

 Pegá las partes que necesites para cada forma.

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




# ¡Guarda que no termina! 1

• **Jugador/es:** 

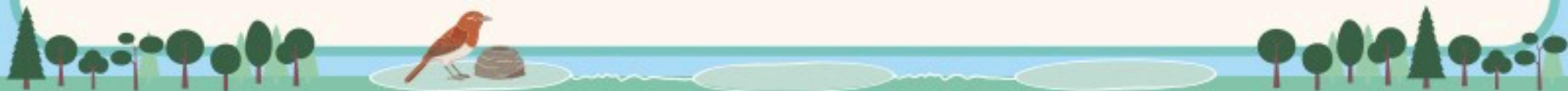
• **Con recortables** 

• **Desafío:**

Continuá la guarda con las figuras geométricas que allí se encuentran.

 Identificá y pegá las figuras manteniendo la serie.


- **Bloque:** Formas geométricas.
- **Contenido:** Identificación de características formales (lados, vértices y curvas) e informales (ancha, larga, curva, redonda) de las figuras bidimensionales: triángulo, cuadrado, círculo, rectángulo.
- **Juego vinculado:** Dictado de figuras.



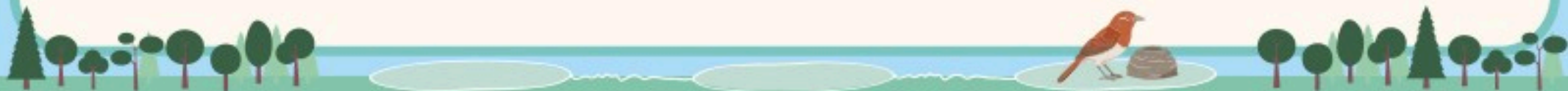
# ¡Guarda que no termina! 2

• **Jugador/es:** 

• **Desafío:**

 Continúa dibujando la guarda según el modelo.

- **Bloque:** Formas geométricas.
- **Contenido:** Identificación de características formales (lados, vértices y curvas) e informales (ancha, larga, curva, redonda) de las figuras bidimensionales: triángulo, cuadrado, círculo, rectángulo.
- **Juego vinculado:** Dictado de figuras.




# Tangram


• **Jugador/es:** 

• **Con recortables** 

• **Desafío:**

 Recortá las figuras.

Elegí una tarjeta y armá con las figuras la imagen que te tocó.

 Pegalas de modo que te quede igual.

- **Bloque:** Formas geométricas.
- **Contenido:** Identificación de algunas características formales (lados, vértices y curvas) e informales (ancha, larga, curva, redonda) de las figuras bidimensionales: triángulo, cuadrado, círculo, rectángulo. / Uso del vocabulario referido a relaciones espaciales que describe la ubicación relativa de objetos: arriba de/abajo de.
- **Juego vinculado:** Dictado de figuras.


# ¿Cuánto mide?

• **Jugador/es:** 





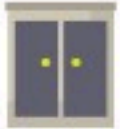


• **Desafío:**

Vamos a hacer algunos cambios en la sala y necesitamos saber el tamaño de algunos objetos que vas a encontrar.

- Elegimos el objeto que vamos a medir.
- Elegimos con qué instrumento/objeto medirlo.
- Medimos el objeto.

 • Anotamos la medida en cada celda.

- **Bloque:** Medida | **Magnitud:** Longitud.
- **Contenido:** Mediciones no convencionales de longitud. / Resolución de problemas mediante la estimación, la comparación y la verificación de medidas.
- **Juego vinculado:** Tejo.

Objeto a medir			.....
			
			
			
			
			



# ¿Cuál vive más lejos?

• Jugador/es:



• Con recortables



- Bloque: Medida | Magnitud: Longitud.
- Contenido: Comparación directa e indirecta de objetos según su longitud.
- Juego vinculado: La fila más larga.

• Desafío:

Identificá qué animal está más lejos de su casa.

Seleccioná los troncos que completen el camino de cada animal hasta su casa.

¿Cuál es el camino más largo?

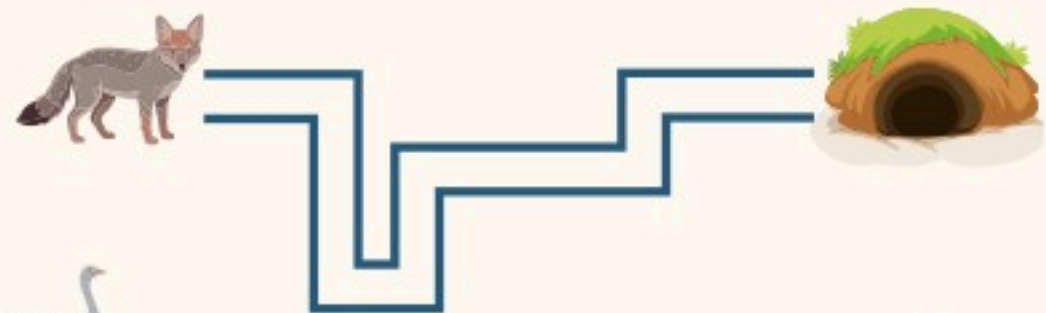
Anotá cuántos troncos utilizaste en cada camino.

• Resultado:










# ¿Más liviano o más pesado?


• Jugador/es:



• Desafío:

Elegir por mesa 3 objetos de la sala  
(que puedan pesarse en nuestra balanza).

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

 Marcá con una cruz chiquita **x**  
qué elemento pensás que es más liviano.

Luego, corroboren 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




## Orden de pesos

• Jugador/es: 

• Desafío:

 Seleccioná elementos de la sala y ordenalos según su peso.

Luego, corroborá con la balanza de la caja +*Matemática en juego* y ordenalos.

- Bloque: Medida |
- Magnitud: Peso.
- Contenido: Ordenación de atributos mensurables.
- Juego vinculado: Pesa2.

## Orden según el peso estimado


--	--	--	--	--

## Orden según el uso de la balanza

--	--	--	--	--




# ¿Cuánto falta?


- **Jugador/es:** 
- **Desafío:**


Te vas a encontrar con el calendario del mes de septiembre.  
Si hoy es 14 de septiembre...

- **Bloque:** Medida | **Magnitud:** Tiempo.
- **Contenido:** Familiarización con instrumentos de uso social para medición (convencional o no) y organización del tiempo: calendario (días, semanas). / Comparación y estimación de longitudes, y uso de referentes de duración (antes/después, dura más/dura menos) para organizar una tarea.
- **Juego vinculado:** La fila más larga.

35

 ¿Cuántos días faltan para que llegue el día de la primavera?

 ¿Cuántos días pasaron desde el día en que las familias vinieron a compartir una tarde de cuentos?

 ¿En cuántos días vamos a celebrar el Día del Derecho a jugar?

**Escribí los días correspondientes a cada evento:**

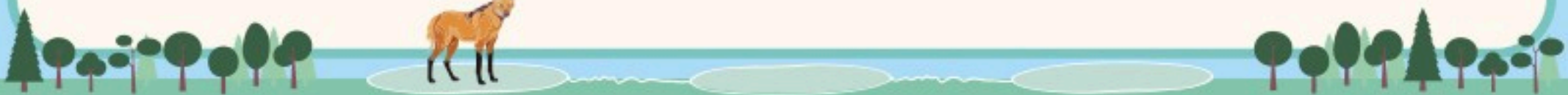







## SEPTIEMBRE

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
				1	2	3
4	5 	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21 	22	23	24
25	26	27 	28	29	30	




# ¿Cómo está el clima?

• **Jugador/es:**  • **Con recortables** 

• **Desafío:**

Seleccioná los recortables para registrar en el calendario de abril y agosto, el clima de cada día.

 Registrá al final de cada mes, cuántos días de cada tipo de clima hubo.

- **Bloque:** Medida | **Magnitud:** Tiempo.
- **Contenido:** Familiarización con instrumentos de uso social para medición (convencional o no) y organización del tiempo: calendario (días, semanas). / Comparación y estimación de longitudes, y uso de referentes de duración (antes/después, dura más/dura menos) para organizar una tarea.
- **Juego vinculado:** La fila más larga.

36



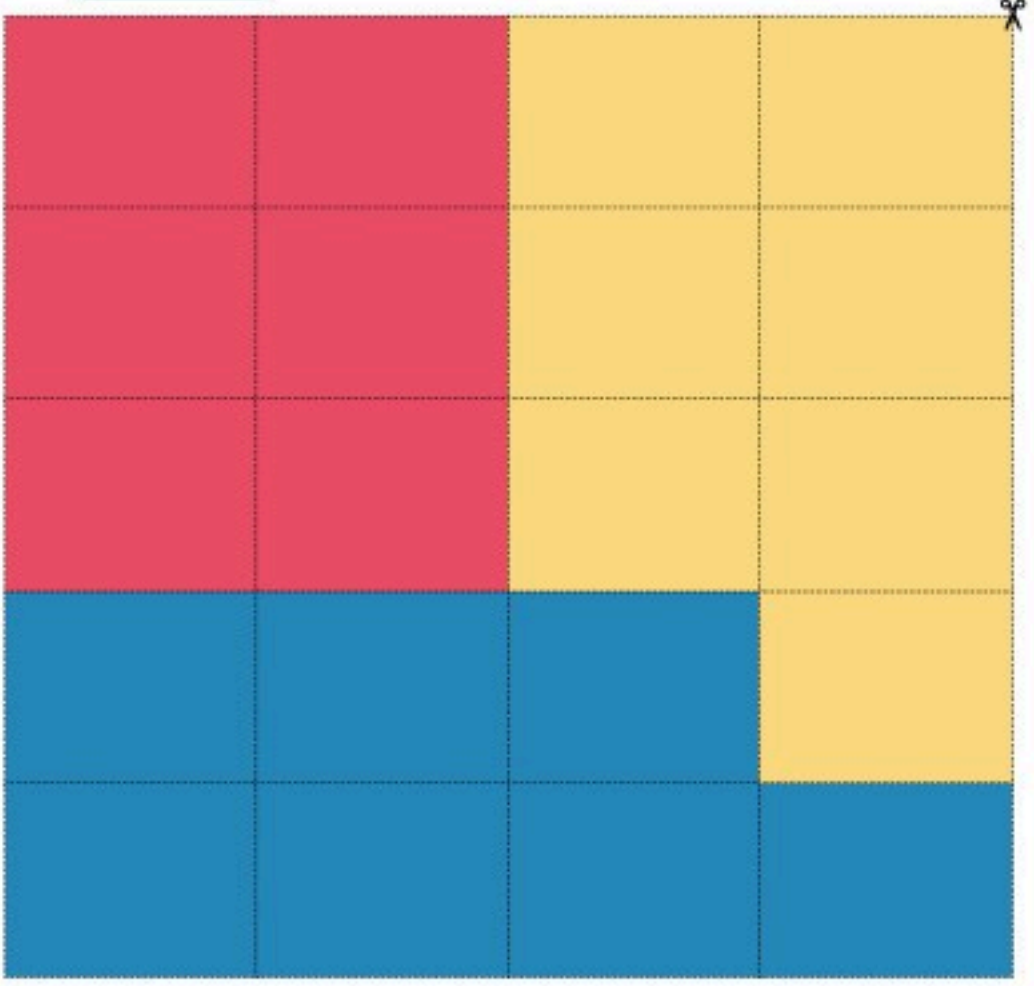
ABRIL						
DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	



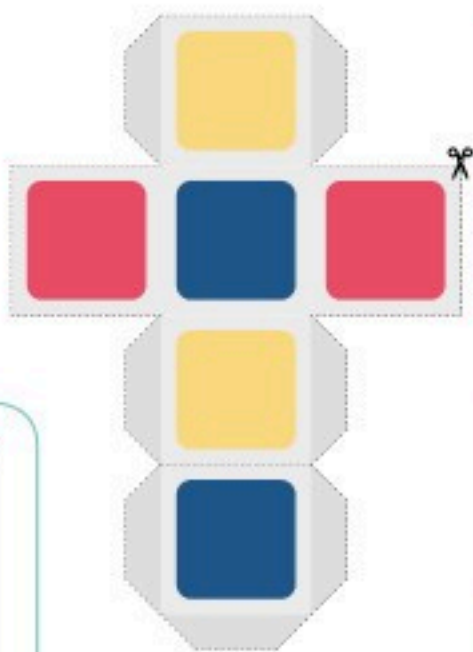
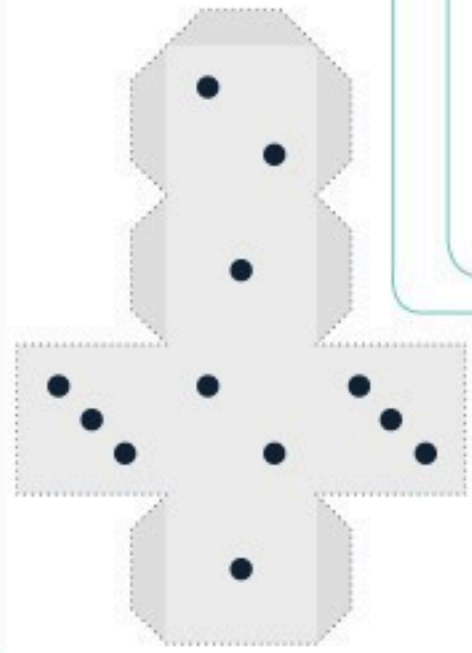
SEPTIEMBRE						
DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	



FICHA 2



FICHA 7 - 8 - 9



FICHA 20

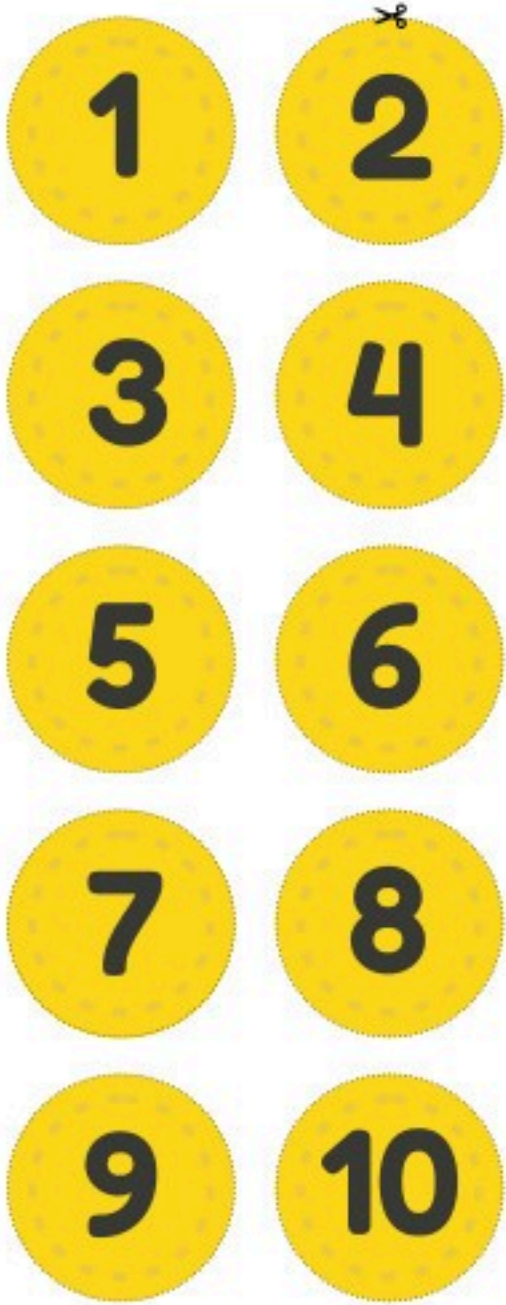


FICHA 22





FICHA 10



FICHA 11



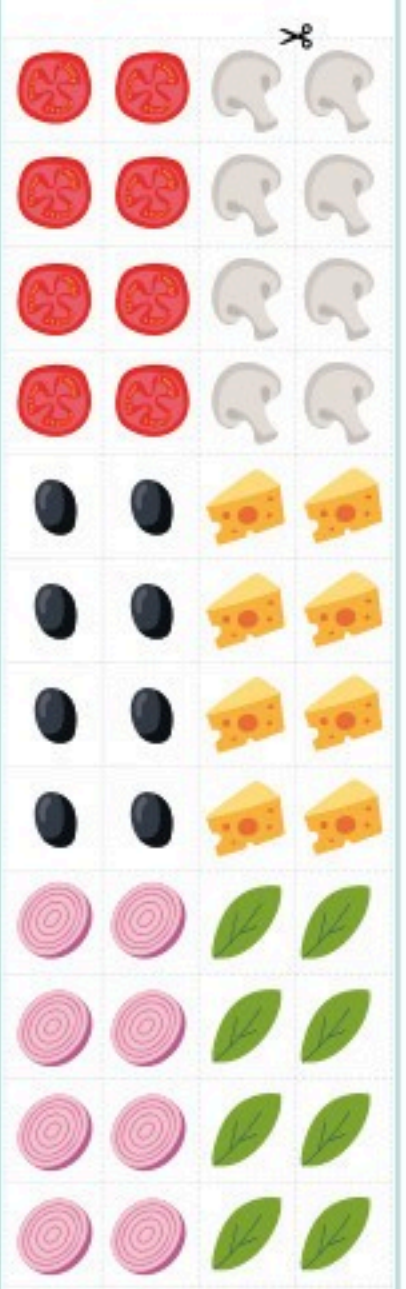
FICHA 12



FICHA 15

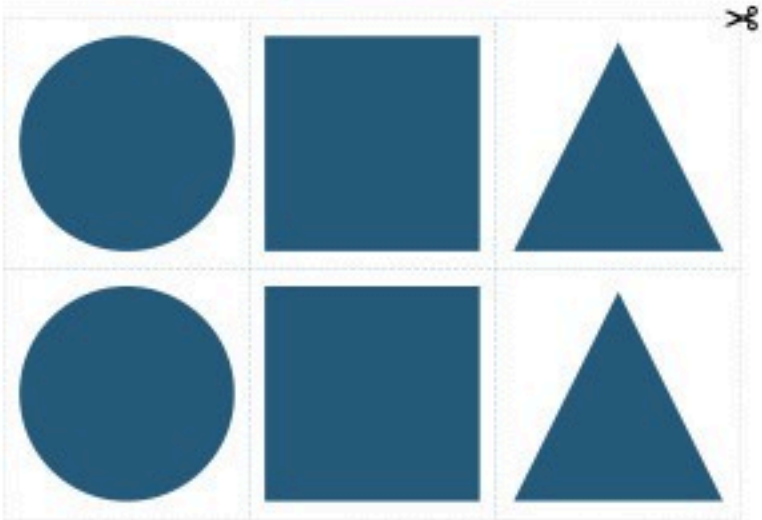


FICHA 18

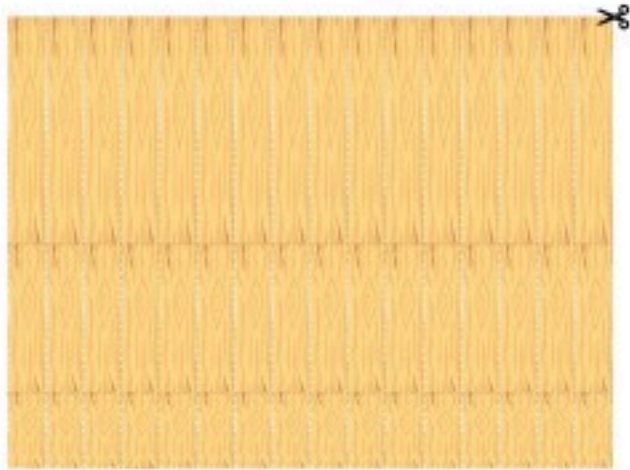




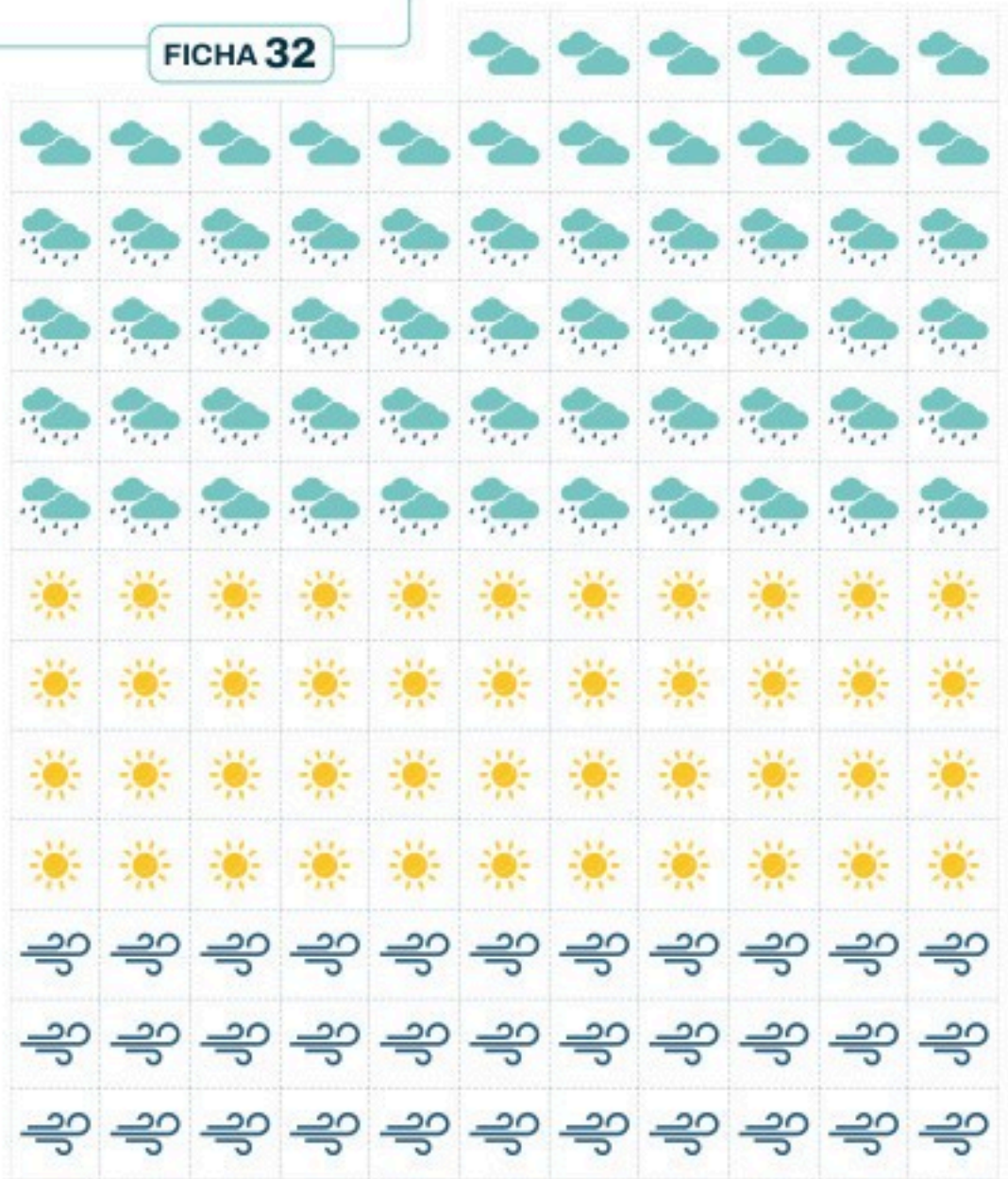
FICHA 24



FICHA 28



FICHA 32





FICHA 5





FICHA 5

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20



FICHA 5

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10



FICHA 5

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20



FICHA 5





FICHA 5

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20



FICHA 5

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10



FICHA 5

11

12

13

14

15

16

17

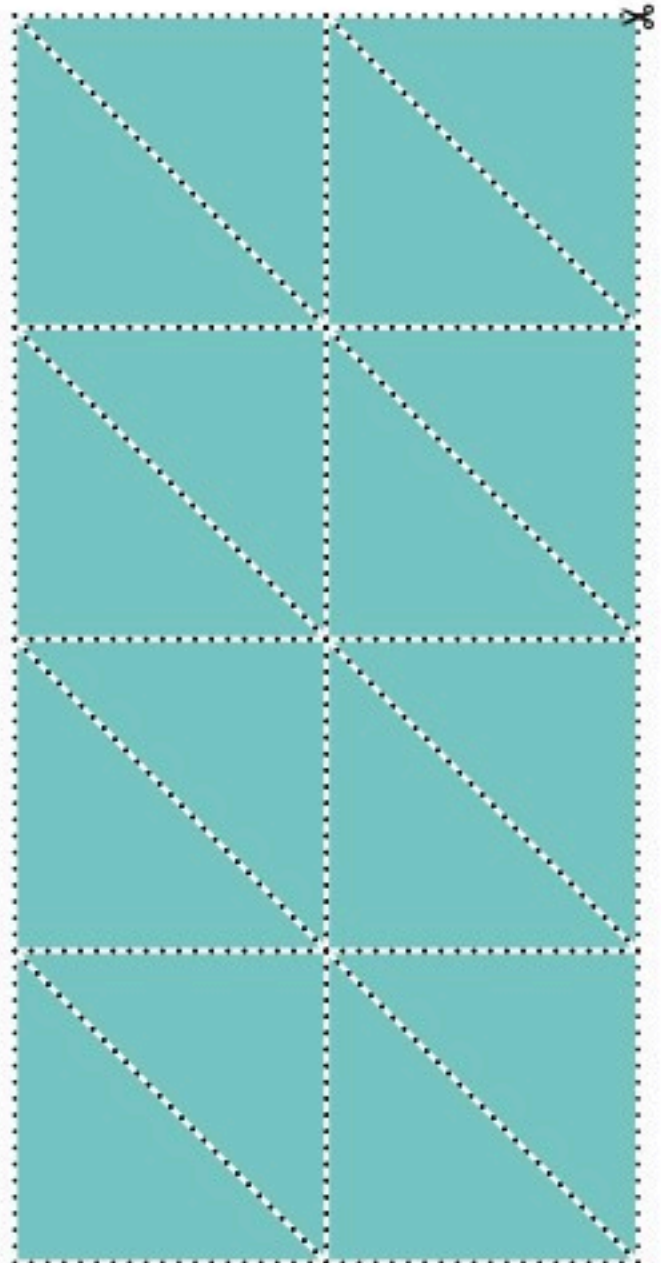
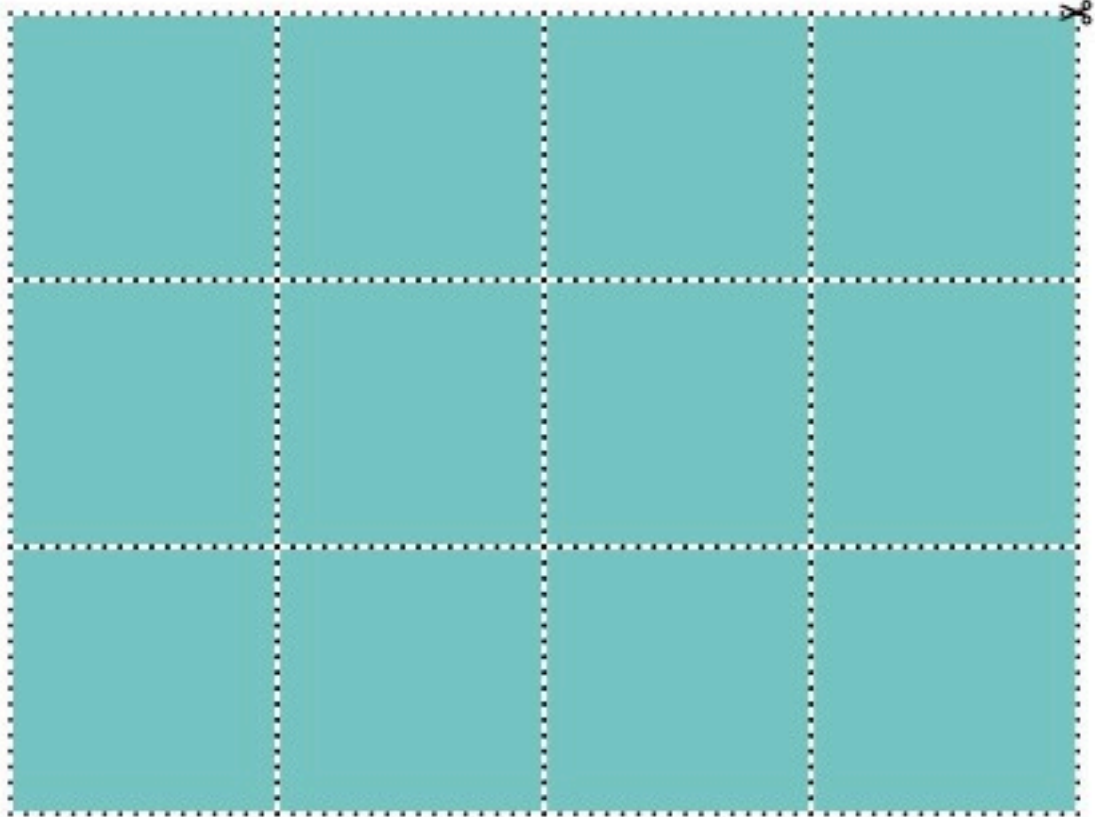
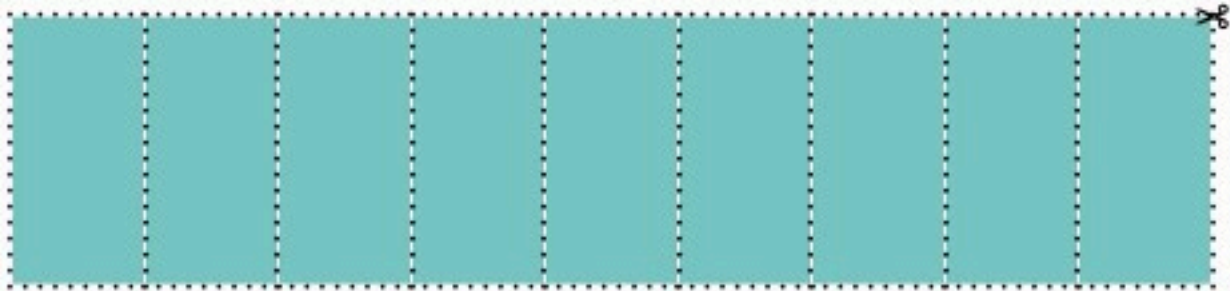
18

19

20









FICHA 23





FICHA 26



 <p>Tortuga</p>	 <p>Perro</p>
 <p>Gato</p>	 <p>Zorro</p>
 <p>Vaca</p>	 <p>Sapo</p>



## Juegos que van y vienen

Los niños y las niñas tendrán la posibilidad de llevar a sus casas juegos para compartir junto con sus familias; también podrán incluir juegos de sus casas para jugar con sus compañeros en la sala.



### 1 • Cartas

#### “Empate”

##### ¿Cómo se juega?

- Se reparte todo el mazo entre los jugadores.
- Cada jugador, sin mirar las cartas de su mazo, da vuelta una carta a la vez. El que saca la mayor, se lleva ambas.
- Si sale igual, cantan “¡Empate!” y dan vuelta otra carta: se lleva todas las cartas quien saca la mayor.
- Gana quien junte mayor cantidad de cartas.



### 2 • Lotería

#### ¿Cómo se juega?

- Se reparte un tablero a cada jugador.
- Se designa quién será el responsable de sacar los números y nombrarlos en voz alta (sugerimos ponerlos dentro de una bolsa).
- A medida que salen los números, los jugadores los marcarán en sus tableros y se irán poniendo los que ya salieron en el cuadro de control.
- Quien completa su cartón canta “¡Bingo!” y gana el juego. Pueden comprobar en el cuadro de control si todos los números han salido.



### 3 • Dados

#### “Mini generala”

##### ¿Cómo se juega?

- Por turnos, los jugadores arrojan el dado y marcan el casillero que tenga la misma cantidad que el dado indique.
- Gana quien complete primero su tablero.



### 4 • Recorrido

#### “Juego de recorrido”

##### ¿Cómo se juega?

- Por turnos, cada jugador arroja el dado y avanza la misma cantidad de casilleros que éste indica.
- Gana quien llegue primero.



# Juegos que van y vienen

## 1 • Cartas "El juego de la guerra"



1



1

2



2

3



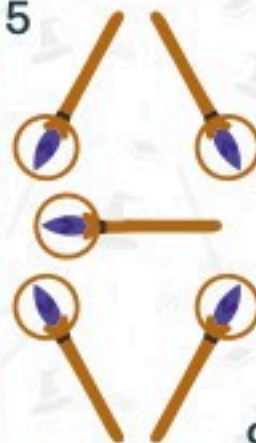
3

4



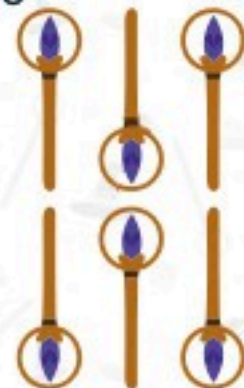
4

5



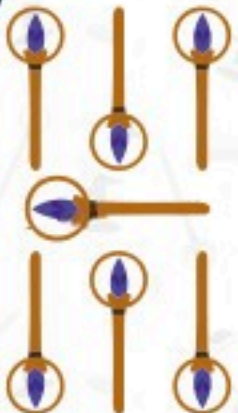
5

6



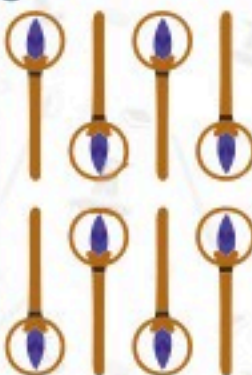
6

7



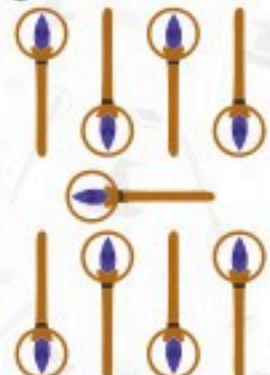
7

8



8

9



9

10



10

11



11

12



12



# Juegos que van y vienen

## 1 • Cartas "El juego de la guerra"



1



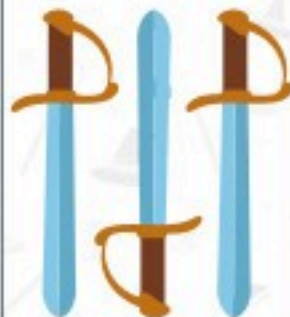
1

2



2

3



3

4



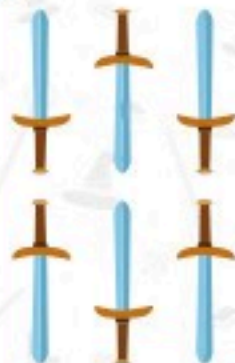
4

5



5

6



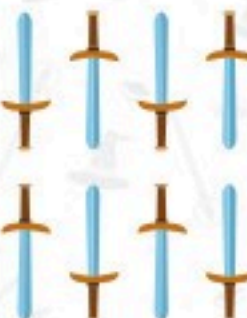
6

7



7

8



8

9



9

10



10

11



11

12



12



# Juegos que van y vienen

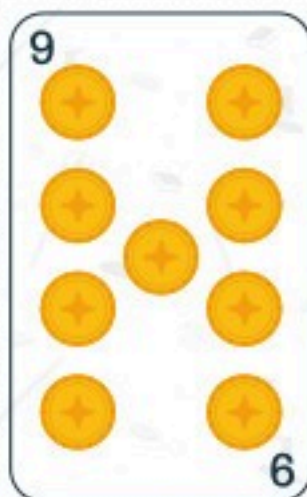
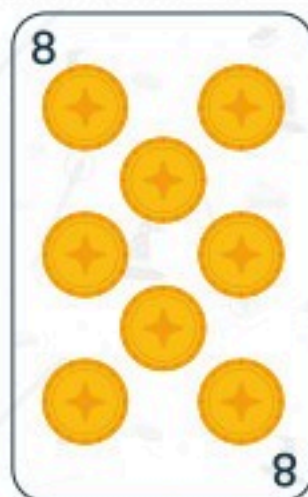
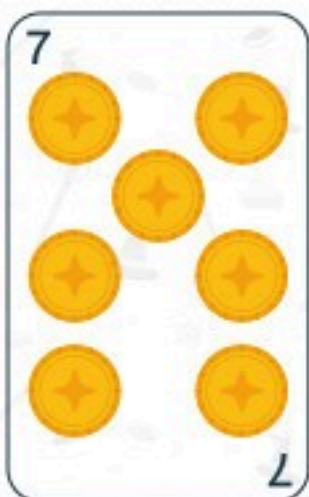
## 1 • Cartas "El juego de la guerra"






# Juegos que van y vienen


## 1 • Cartas "Empate"









1	5	9
13	16	17
23	27	29
31	33	
43	46	49

4	8	9
16	18	19
21		26
30	33	38
41	47	50

2	7	9
14	18	19
25	26	28
33	35	39
44		47

3	6	8
	15	17
22	24	29
32	35	39
42	45	48

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50				





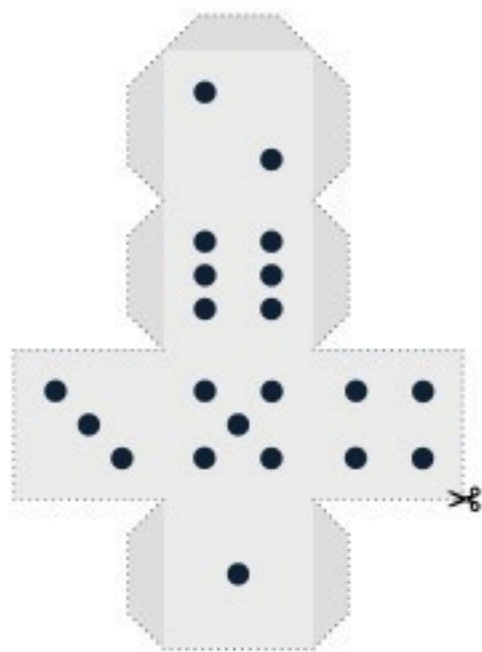
## Juegos que van y vienen

2 • Lotería

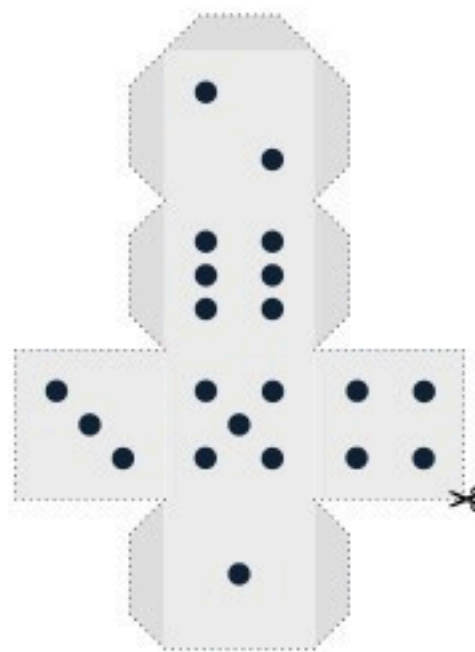


1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50



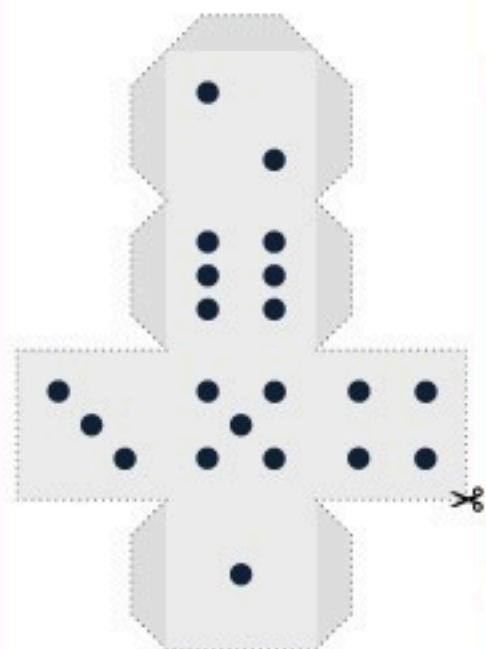


1	
2	
3	
4	
5	
6	



1	
2	
3	
4	
5	
6	







**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 5. - 1a edición para el alumno -  
Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Ministerio de Educación del Gobierno  
de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 2026.

82 p. ; 30 x 21 cm.

ISBN 978-987-818-185-1

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