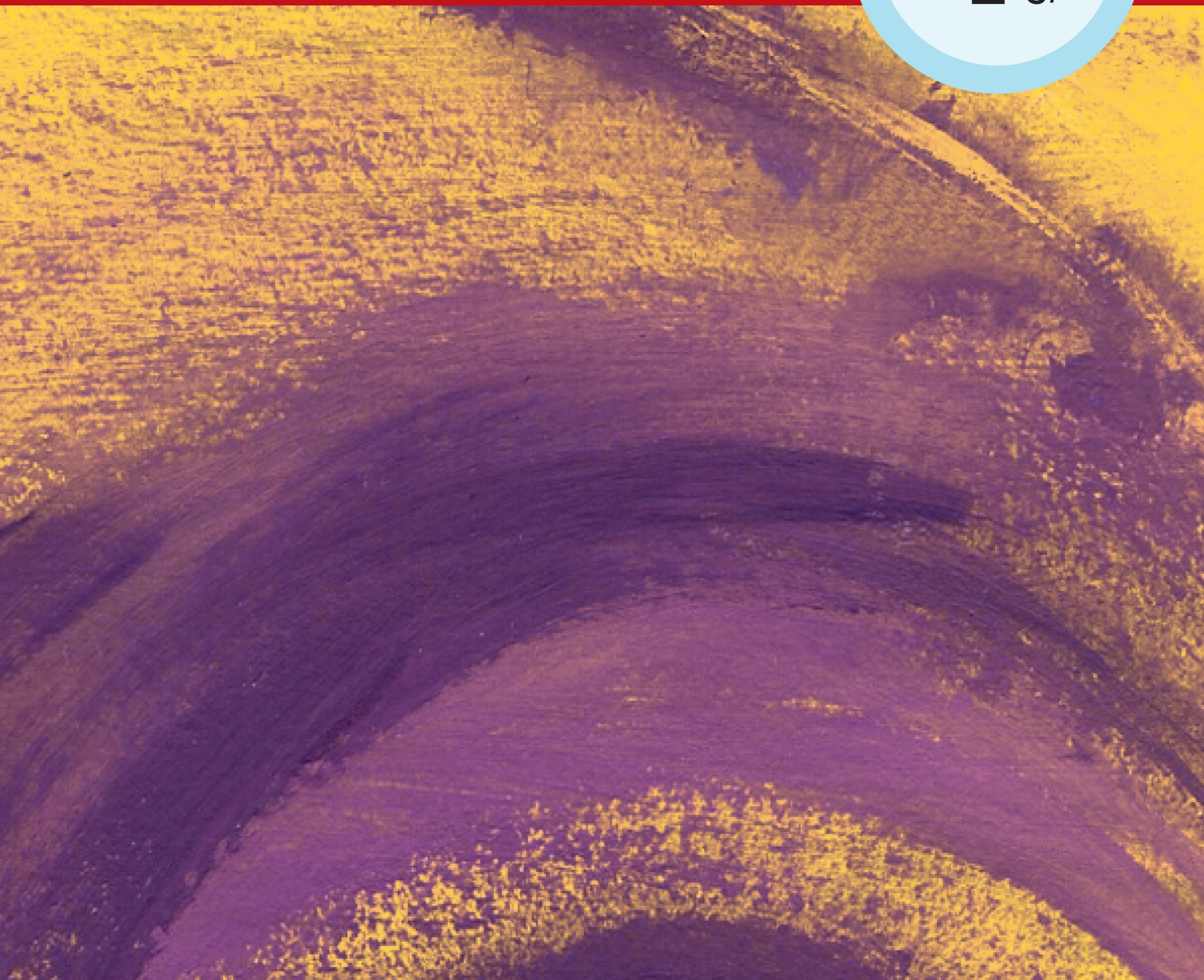


# Matemáticas

Cuaderno de trabajo

**1**  
grado



# Matemáticas 1

**Cuaderno de trabajo para el alumno**

**PRIMER GRADO**

La elaboración de *Matemáticas 1. Cuaderno de trabajo para el alumno. Primer grado. Educación Básica. Primaria*, estuvo a cargo de la Dirección General de Materiales Educativos de la Subsecretaría de Educación Básica, Secretaría de Educación Pública.

**Secretaría de Educación Pública**

Alonso Lujambio Irazábal

**Subsecretaría de Educación Básica**

José Fernando González Sánchez

**Dirección General de Materiales Educativos**

María Edith Bernáldez Reyes

**Coordinación general**

Hugo H. Balbuena Corro

**Equipo técnico-pedagógico nacional**

Catalina Reyes Pesina, Minerva Atondo Inzunza, Claudia García Moctezuma, Jorge Arturo Domínguez Collí, Blanca Margarita Menchaca Díaz, María del Carmen Tovilla Martínez, Martha Patricia Martínez López, Blanca Azucena Ugalde Celaya, María de las Mercedes López López, Juan Antonio Alanís Moreno, Ninfa Torres Ibarra, Francisco García Oropeza, Genoveva Ma. Guadalupe Velasco O., Gilberto Zavala Guzmán, Jesús Ricardo Garduño Campa, Ma. del Carmen Serrano Avilés, Ma. de los Ángeles Calixto Rodríguez, Juan Gilberto Flores de la Torre, Javier Morales Vergara, José Luis Ruiz Rojas, Dionisio Pineda Carrillo, Raúl Carlos Balderas Guerrero, León Fernando Vicente Cruz, Ángela Silvia Martínez Aguilar, José Mayo Rosado, José Antonio Pérez Serrano, Agustín Manjarrez Figueroa, Martha Catalina Guzmán Reyes, Mirna Lorena Rubio López, Ramona Sánchez Vega, Luis Felipe Landero Ruiz, Miguel Enrique Morales Oramas, Sandra Luz García Garza, José Argelio Tlapale Ramírez, Mayra Grissel Morgado Martínez, Alba Adelayda Ábrego Góngora, Gonzalo Cruz Reyes, René Jara Rodríguez

**Coordinación técnico-pedagógica**

María Teresa López Castro  
Jesús Alejandro Anguiano Pérez

**Asesoría pedagógica**

Elena Saiz Martí  
Silvia García Peña

Primera edición, 2009

D.R. © Secretaría de Educación Pública, 2009  
Argentina 28, Centro,  
06020, México, D.F.

ISBN: 978-607-469-139-9

Impreso en México

DISTRIBUCIÓN GRATUITA-PROHIBIDA SU VENTA

**Servicios editoriales**

Ícarus Ediciones

*Ilustración*

Sergio Salto  
Oliva Ignacio  
Carlos Salto  
Humberto García  
Michelle Florencia

*Cuidado de la edición*

Esteban Manteca Aguirre  
Juan Miguel García Fernández  
Joel Serrano Calzado

*Diseño*

Hilda Bustos

*Diagramación*

Rafael Gómez Sánchez  
Adriana Quintanar Olguín

**Agradecimientos**

La Secretaría de Educación Pública agradece a los más de 18 mil maestros y maestras, a las autoridades educativas de todo el país, al Sindicato Nacional de Trabajadores de la Educación, a expertos académicos, a los coordinadores estatales de Asesoría y Seguimiento para la Articulación de la Educación Básica, a los coordinadores estatales de Asesoría y Seguimiento para la Reforma de la Educación Primaria, a la Sociedad Matemática Mexicana, así como a monitores, asesores y docentes de escuelas normales, por colaborar en la revisión de las diferentes versiones de los materiales de apoyo llevada a cabo durante las Jornadas Nacionales y Estatales de Exploración de Materiales Educativos y las Reuniones Regionales, realizadas entre los meses de mayo de 2008 y marzo de 2009.

También se agradece el apoyo de las siguientes instituciones: Ministerio de Educación de la República de Cuba, Ministerio de Educación de Hong Kong, Ministerio de Educación de Singapur, Ministerio de Educación de Japón. Asimismo, la Secretaría de Educación Pública extiende su agradecimiento a todas aquellas personas e instituciones que de manera directa e indirecta contribuyeron a la realización de este libro de texto.

# Presentación

Hoy como nunca antes, la educación pública en México enfrenta retos que cuestionan la viabilidad y pertinencia de su actuar, frente a la transformación de la sociedad actual y al imparable avance científico y tecnológico. La concepción misma de la escuela y su función deben evolucionar hacia un modelo que desarrolle las competencias necesarias para transitar con éxito por la vida.

De cara a este escenario, la Secretaría de Educación Pública ha emprendido acciones para integrar los niveles de preescolar, primaria y secundaria, en un trayecto formativo consistente que articule los conocimientos específicos, las habilidades y las competencias que demanda la sociedad del siglo XXI, para lograr el perfil de egreso de la educación básica y favorecer una vinculación eficiente con la educación media.

Teniendo como antecedentes las reformas de Preescolar y Secundaria, el desafío actual lo representa la Reforma de la Educación Primaria. Este proceso se ha iniciado con la elaboración de los nuevos planes y programas de estudio y sus correspondientes materiales educativos, así también se desarrollan estrategias de formación docente que acompañarán al colectivo docente en este arduo camino para reformar el currículo en su sentido más amplio. Al mismo tiempo, se impulsan acciones que consolidarán la gestión educativa.

Este libro de texto, en su primera edición, es producto de una construcción colectiva, amplia y diversa donde participaron expertos, pedagogos, equipos editoriales y técnicos, directivos y docentes que han sido partícipes de la prueba piloto que se encuentra instalada en 5 mil escuelas en todo el país. Es importante destacar que se ha nutrido también de las aportaciones realizadas por más de 18 mil maestros que asistieron a las jornadas nacionales y estatales organizadas con el apoyo de las autoridades educativas de las 32 entidades federativas.

Esta primera edición que se encuentra en proceso de generalización, se irá mejorando a partir del ciclo escolar 2009-2010 de manera colegiada a través de las aportaciones que especialistas, instituciones académicas de reconocido prestigio nacional e internacional, organismos no gubernamentales y los consejos consultivos realicen, pero fundamentalmente se espera que se consolide cada ciclo escolar, a partir de las experiencias que los maestros y alumnos logren con su uso en clase. Para tal motivo en el sitio internet de la Reforma Integral de la Educación Básica <http://basica.sep.gob.mx/reformaintegral/> existirá un espacio abierto de manera permanente para recibir las sugerencias que permitan mejorar gradualmente su calidad y pertinencia.

# Índice

Conoce tu libro . . . . .	6	Cuento más rápido . . . . .	48
<b>Bloque 1</b>		¿Cuántos son? . . . . .	49
¿Para qué sirven los números? . . . . .	8	El calendario I . . . . .	50
Busquemos números . . . . .	9	El calendario II . . . . .	51
¿Son iguales? . . . . .	10	Leo y escribo del 1 al 30 . . . . .	52
¿Más o menos? . . . . .	11	Identifico números . . . . .	53
¿Cuántos faltan? . . . . .	12	Contando frijolitos I . . . . .	54
Quitar y poner . . . . .	13	Contando frijolitos II . . . . .	55
¿Cómo quedó? . . . . .	14	Competencias I . . . . .	56
Lo que falta . . . . .	16	Competencias II . . . . .	57
¡Vamos a contar! . . . . .	17	Juanito el dormilón . . . . .	58
¡Contar para atrás! . . . . .	18	Historias con números . . . . .	60
¿Cómo se escribe? . . . . .	20	Quita y pon . . . . .	62
¡Que no se repita! . . . . .	21	Juanito el dormilón II . . . . .	63
Lotería de números . . . . .	22	Sumas y restas . . . . .	64
¿Cuál sigue? . . . . .	23	¿Cuándo +, -, =? . . . . .	65
¿En qué se parecen? . . . . .	24	Rompecabezas con piezas diferentes . . . . .	66
¡Adivina adivinador! . . . . .	25	Rompecabezas con piezas iguales . . . . .	67
Dibuja y adivina . . . . .	26	El mensajero . . . . .	68
Figuras iguales . . . . .	27	¿Cuál queda? . . . . .	69
Figuras diferentes . . . . .	28	El tesoro I . . . . .	70
¡Juguemos al espejo! . . . . .	29	El tesoro II . . . . .	71
¿Cómo los acomodamos? . . . . .	31	Dibujo un recorrido . . . . .	72
¿Dónde está? . . . . .	32	De mi casa a la escuela . . . . .	73
¿Dónde lo pongo? . . . . .	33	Puffi va por sus huesos . . . . .	74
El cartero . . . . .	34	¡A rodar la pelota! . . . . .	75
Los juguetes de José . . . . .	35	¿Qué hago dentro y fuera de la escuela? . . . . .	76
¡Vamos al circo! . . . . .	36	¿Cuánto pesan? I . . . . .	78
Veamos el cielo . . . . .	37	¿Cuánto pesan? II . . . . .	79
<b>Bloque 2</b>		Las apariencias engañan I . . . . .	80
Guerra de cartas I . . . . .	40	Las apariencias engañan II . . . . .	81
De menos a más . . . . .	41	Un paseo en domingo I . . . . .	82
Guerra de cartas II . . . . .	42	Un paseo en domingo II . . . . .	84
Los números del menor al mayor . . . . .	43	De compras en la tienda I . . . . .	85
¿En qué lugar llegué? . . . . .	44	De compras en la tienda II . . . . .	86
Carrera de automóviles . . . . .	45	El registro del que gana . . . . .	87
¿Quién tiene más? . . . . .	46	El juego del secretario <sup>1</sup> . . . . .	88
¿Alcanzan los ganchos? . . . . .	47		

### Bloque 3

¿Quién juntó más o menos dinero?	90
¡La juguetería!	91
¡A igualar cantidades!	92
¿Cuánto queda de cambio?	94
Tarjetas ordenadas	95
Todos contamos y contamos todos	97
Un mensaje para el rey I.	98
Un mensaje para el rey II	99
Un mensaje para el rey III	100
Encuentra el número.	101
¡Piensa pronto!	102
¿Con cuántas se puede?	104
¿Quién llega más lejos?	105
La suma de las tres es 15	108
Formas y colores	109
Juego con figuras	110
Carrera de relevos	111
Curvas y rectas	112
Lados curvos o lados rectos.	113
Observo y localizo	114
Pongo las cosas en su lugar	115
Del más corto al más largo	116
Cerca o lejos, ¿de qué?	117
¿Cuánto mide?	119
¿Qué fue lo que medí?	120
Proyecto: el juego de gato	121

### Bloque 4

¿Dónde están?	124
De diez en diez	126
La tiendita de la escuela	127
¿Cuánto dinero es?	128
Juguemos al cajero	130
Encuentra la suma	131
La fiesta	132
El Día del Niño	133
Quito y pongo	134
Completen tablas	136

Juegos con tarjetas	137
¿Cuánto le quito al 10?	139
¡Alto!	141
Fichas y tablero.	142
Y tú, ¿con qué mides?	143
Del más grande al más chico.	144
¿Cuántos cuadritos caben?.	145
Vistiendo a Pedro.	147
El barquito	148

### Bloque 5

Juego con dados I.	150
Juego con dados II	152
Los regalos de Carmita	153
Las cuentas de Carmita	154
La granja	155
Historias con números I	156
Historias con números II	157
Con dieces y cincos I	158
Con dieces y cincos II	159
La cajita mágica	160
Juguemos "¡Basta!" con números.	161
¡A formar figuras!	162
Diferentes vistas.	163
¿A cuál le cabe más?	164
¿Cuál tiene más?.	165
¿En qué orden van?	167
¿Con qué mido?	168

### Recortables

Primer grado	173
--------------	-----

## Conoce tu libro

Este cuaderno de trabajo que utilizarás en la clase de matemáticas durante el presente ciclo escolar contiene problemas que fueron cuidadosamente seleccionados para que uses lo que ya sabes y construyas, con el apoyo de tus compañeros y de tu maestro, nuevos saberes. Si en el primer intento no encuentras un camino que te lleve a la solución, no te desespere, trata de otra manera y disfruta el placer de encontrar el resultado que buscabas.

Cuando trabajes en equipo no vaciles en manifestar tus ideas o dudas y en escuchar las de los demás; también de tus compañeros puedes aprender, así como ellos de ti.

Este libro está organizado en cinco bloques. Cada bloque contiene varias *consignas* que puedes identificar porque poseen un título diferente y en ellas encontrarás uno o más problemas o actividades; además aquello que puedes o no utilizar, por ejemplo, si se vale usar o no la calculadora para realizar algunas operaciones o si puedes utilizar la regla o el compás para hacer algún trazo.

Tu maestro te dirá el momento de resolver cada actividad y te dará las instrucciones complementarias para hacerlo en las mejores condiciones. Estará pendiente del trabajo que realizas para encontrar la solución, brindándote todo el apoyo necesario, asimismo, es probable que te proponga otras actividades que considere pertinentes.

El hecho de que los problemas o las actividades se presenten en un libro te permitirá dedicar más tiempo a su resolución, posibilitando de esta forma que compartas tus procedimientos y resultados con tus compañeros.

Tu opinión y comentarios respecto a este material son importantes para mejorarlo, tu maestro te orientará para que lleguen a donde corresponde.



# BLOQUE

1

2

3

4

5





## ¿Para qué sirven los números?

Organizados en equipos, busquen algunos números en los objetos que trajeron y anótenlos.

- ¿Para qué sirven los números que hay en el reloj?
- ¿Para qué sirven los números que hay en el teléfono?
- ¿Para qué sirven los números que hay en el calendario?



En este pizarrón, encierra en un círculo los números que encuentres.



## Busquemos números

De manera individual, observa e identifica números en el recorrido que haces de tu casa a la escuela. Comenta con un compañero las siguientes preguntas:

- ¿Dónde se encontraban esos números?
- ¿Para qué crees que sirven?
- ¿Cuál es el número de la casa donde vives?



## ¿Son iguales?

De manera grupal, observen y contesten las siguientes preguntas:

- En este salón, ¿es igual la cantidad de niñas que de niños?
- ¿Es igual la cantidad de pupitres que la cantidad de alumnos?
- ¿Hay igual cantidad de libros que de alumnos?



Organícense en equipos. Con el material proporcionado formen grupos que tengan igual cantidad de objetos, según se los muestre su maestro.

## ¿Más o menos?

Para este juego se necesita un dado y poner muchos objetos en el centro, pero primero formen equipos.

Paso 1. Cada integrante del equipo lance una vez el dado y tome tantos objetos como puntos salgan en el dado.

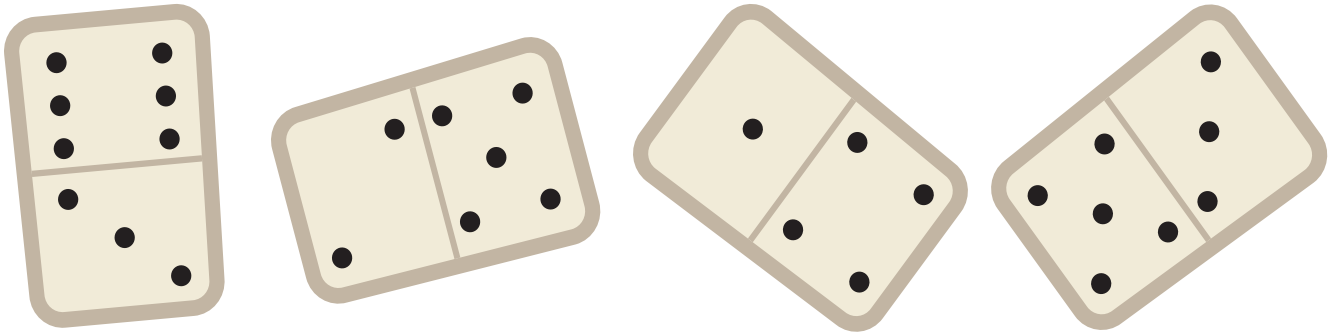
Paso 2. Cuando todos los miembros del equipo hayan tirado el dado, agrupen los objetos que cada uno juntó.

Paso 3. Comparen con otro equipo las colecciones obtenidas y digan cuál colección es mayor.

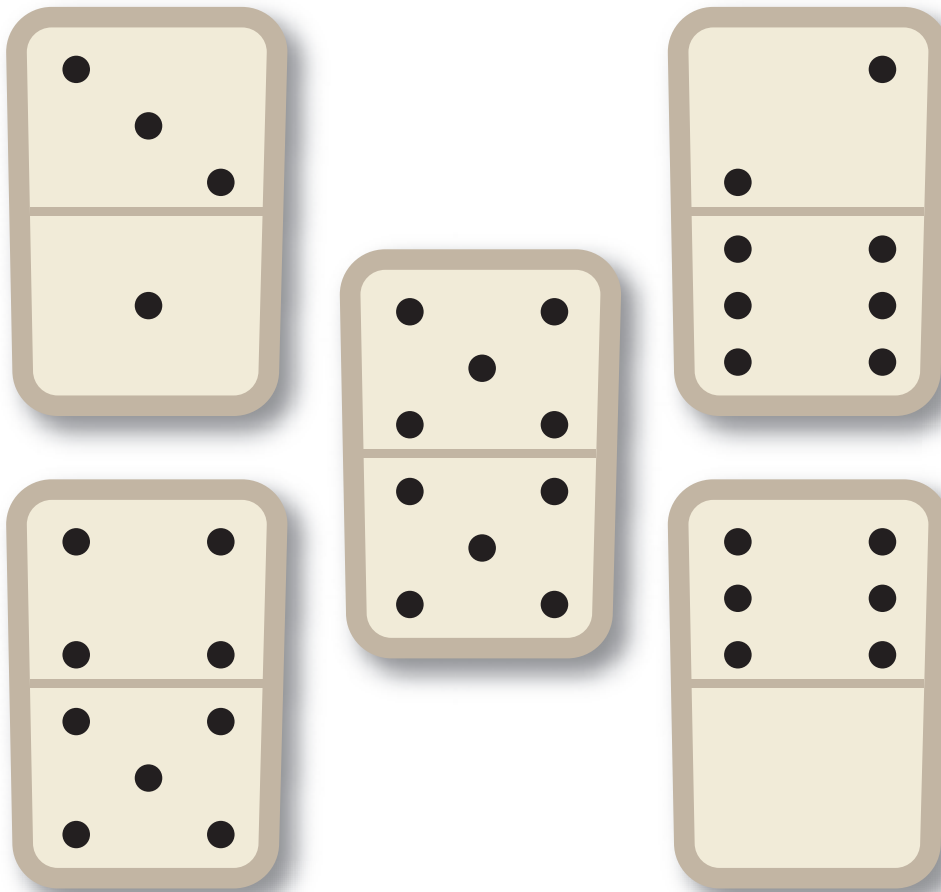


## ¿Cuántos faltan?

Señala en cada ficha la parte que tiene más puntos.

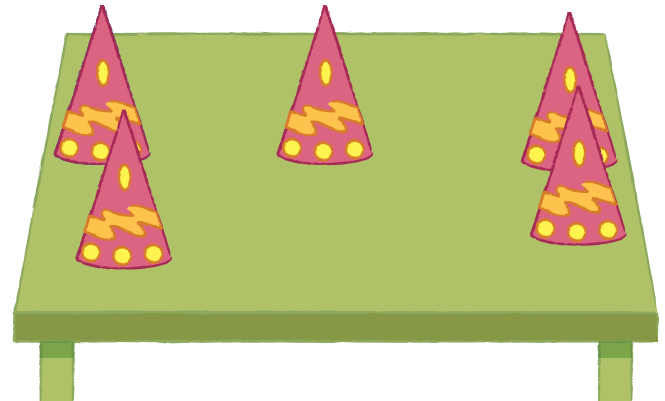
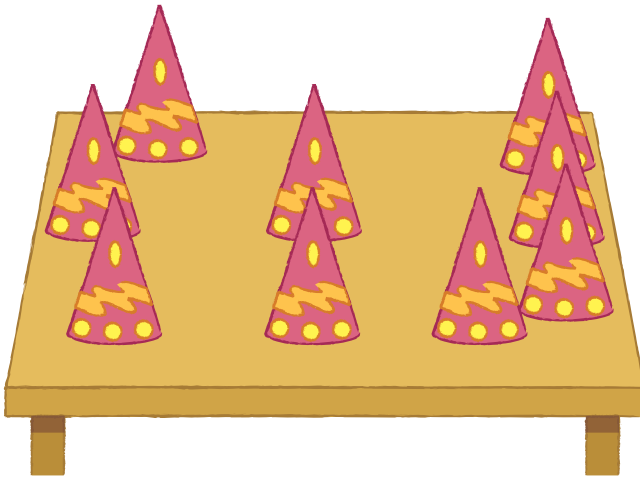


Dibuja los puntos que faltan para que las dos partes de cada ficha sean iguales.

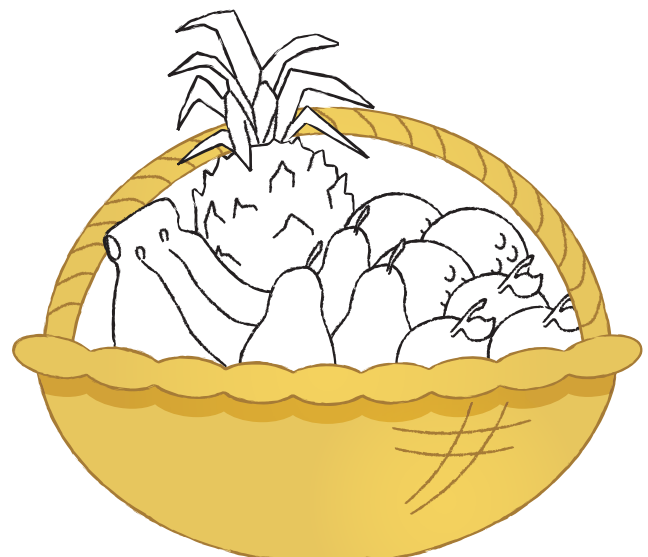
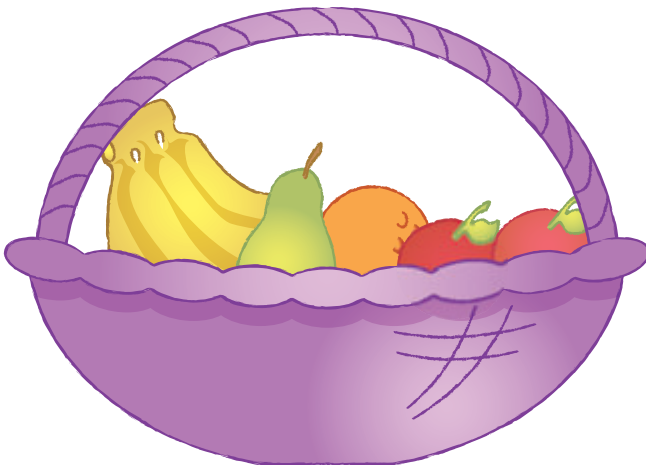


## Quitar y poner

¿Cuántos objetos faltan en la mesa verde para que haya la misma cantidad que en la mesa café? Dibújalos.



¿Cuántas frutas más colocaron en la canasta amarilla? Colorea sólo las frutas que no estaban.



## ¿Cómo quedó?

Organizados en equipos, resuelvan los siguientes problemas:

- Ana tenía 7 globos y su mamá le compró otros 8. ¿Cuántos globos tiene Ana?



Al jugar con los globos se le rompieron 5. ¿Cuántos globos tiene ahora Ana?

---

Ana regaló globos a su amiga Lulú y ahora sólo le quedan 7. ¿Cuántos globos le regaló a Lulú?

---

- El equipo de Carla tenía 9 dulces y se unió con el equipo de Pepe que tenía 11 dulces. ¿Cuántos dulces reunieron?



- Cuando Pedrito empezó a jugar tenía 14 canicas. Primero le ganó 3 canicas a Juanito, después perdió 5 canicas con Pepe y en su última jugada le ganó 6 canicas a Quique.

¿Con cuántas canicas terminó el juego Pedrito?

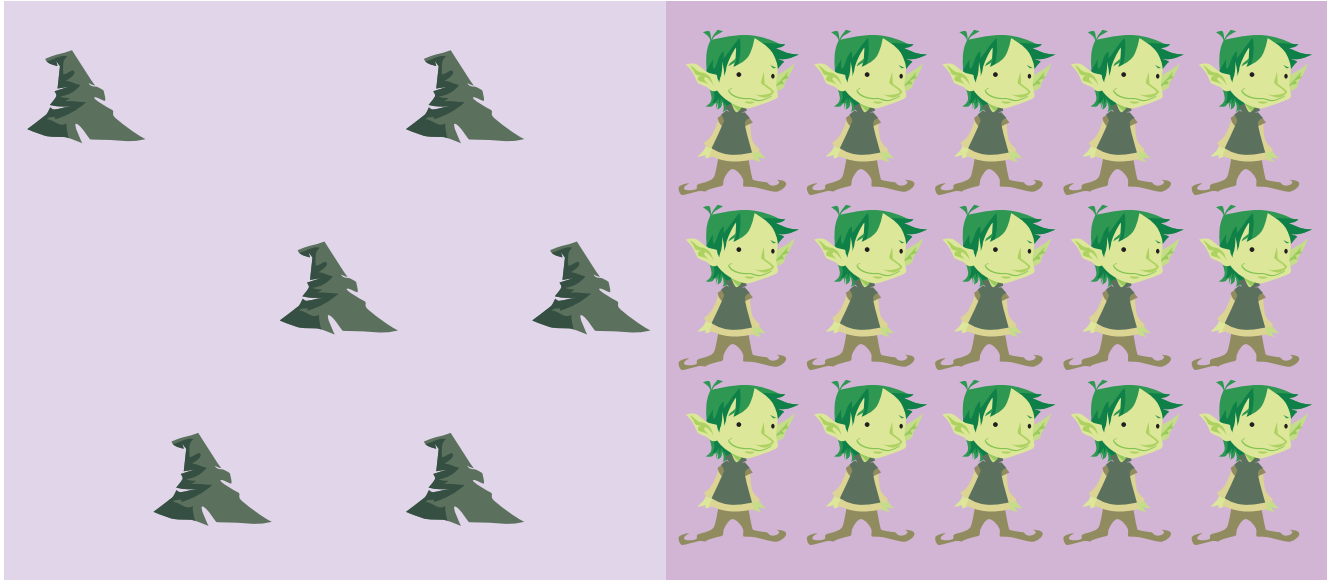




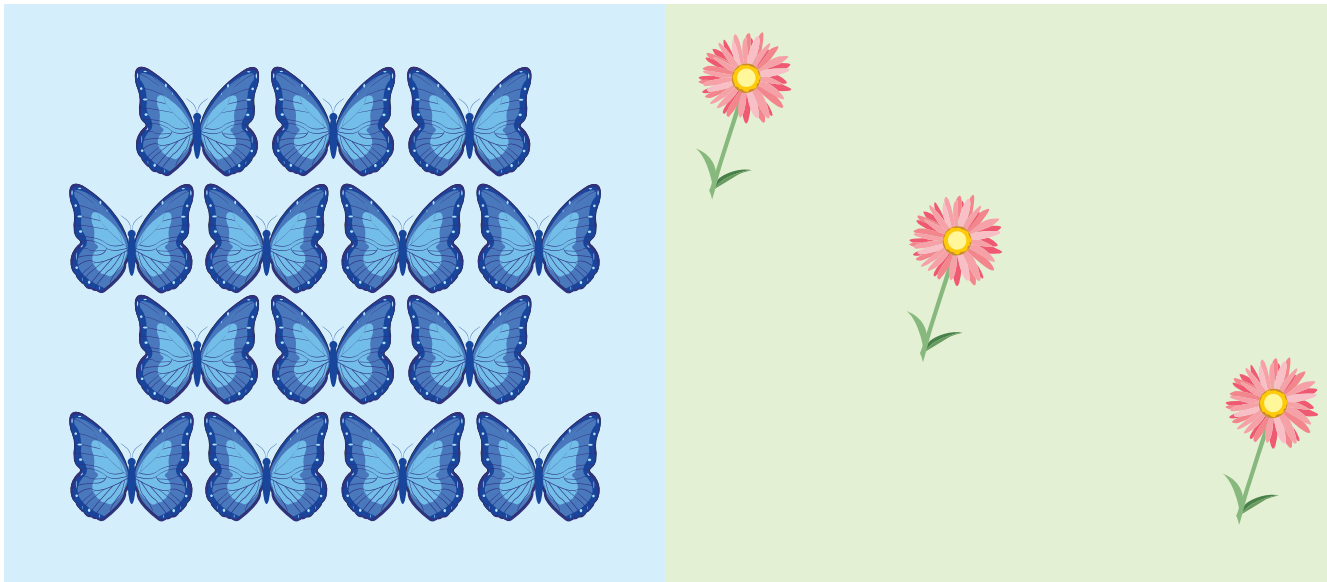
## Lo que falta

Individualmente, resuelve el siguiente ejercicio:

Dibuja los sombreros que faltan para que cada duende se ponga uno.



Dibuja las flores que faltan para que cada mariposa se pare en una.



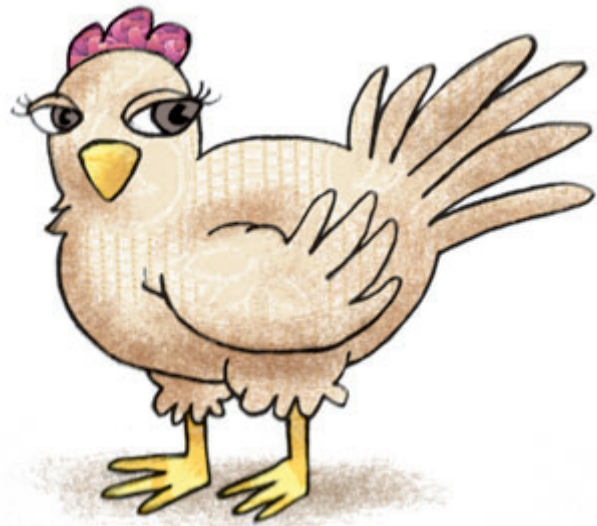
Organizados en parejas, comparen su trabajo: ¿cuántos sombreros y cuántas flores dibujaron?

Comenten y expliquen: ¿cómo supieron cuántos faltaban?

## ¡Vamos a contar!

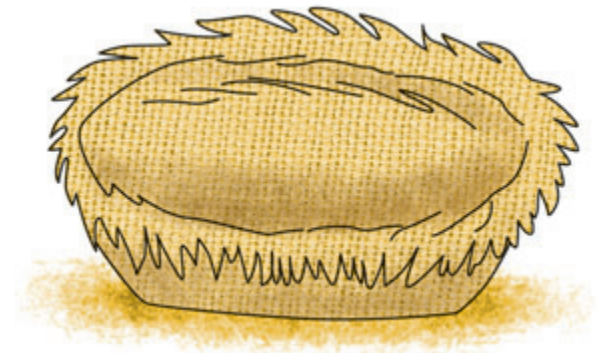
En grupo, entonen “La gallina papanata”.

La gallina papanata  
puso un huevo en la canasta  
puso dos  
puso tres  
puso cuatro  
puso cinco  
puso seis  
puso siete  
puso ocho  
puso nueve  
puso diez  
¿quieres que te cuente otra vez?



En grupo, entonen “La gallina papanata” a partir del número que diga el profesor o un compañero. Por ejemplo:

La gallina papanata  
puso tres huevos en la canasta  
puso cuatro  
puso cinco  
puso seis  
puso siete  
puso ocho  
puso nueve  
puso diez  
¿quieres que te cuente otra vez?



En grupo entonen “La gallina papanata” a partir del número que diga el profesor o un compañero y, sin parar en el número diez, continúen hasta el número que sepan.

En grupo, entonen “La gallina papanata” y pongan en un recipiente (la canasta) los huevos que mencionan (fichas, taparrosas, piedritas, etcétera).

## ¡Contar para atrás!

En grupo, entonen la canción “Los diez perritos”.

Yo tenía diez perritos,  
uno se lo llevó Irene,  
ya no más me quedan nueve.

De los nueve que quedaban,  
uno se lo di al jarocho,  
ya no más me quedan ocho.

De los ocho que quedaban,  
uno se fue con Vicente,  
ya no más me quedan siete.

De los siete que quedaban,  
uno se lo di a Moisés,  
ya no más me quedan seis.

De los seis que me quedaban,  
uno se fue para un circo,  
ya no más me quedan cinco.

De los cinco que quedaban,  
uno se quedó en el teatro,  
ya no más me quedan cuatro.

De los cuatro que quedaban,  
uno se fue con Andrés,  
ya no más me quedan tres.



De los tres que me quedaban,  
uno se enfermó de tos,  
ya no más me quedan dos.

De los dos que me quedaban,  
uno se quedó con Bruno,  
ya no más me queda uno.

Este uno que quedaba,  
se lo llevó mi cuñada  
y ya no me queda nada.

Cuando ya no tenía nada,  
la perra estaba cargada  
y ahora ya tengo otros diez.



En equipos, formen un círculo y agrupen diez objetos en el centro.  
Cuenten en voz alta el número de elementos del grupo mientras retiran  
uno a uno los objetos.

## ¿Cómo se escribe?

Organizados en equipos de cinco integrantes, realicen lo siguiente:

- Cada uno saca los objetos que están dentro de la bolsa y los cuenta.
- Después, elige la tarjeta que tenga el número de objetos que contó.
- Con las tarjetas, hagan una fila de números en orden, de menor a mayor.

Revisen si el orden de la serie numérica es el correcto.

Repitan el juego intercambiando las bolsas con los compañeros de equipo.



## ¡Que no se repita!

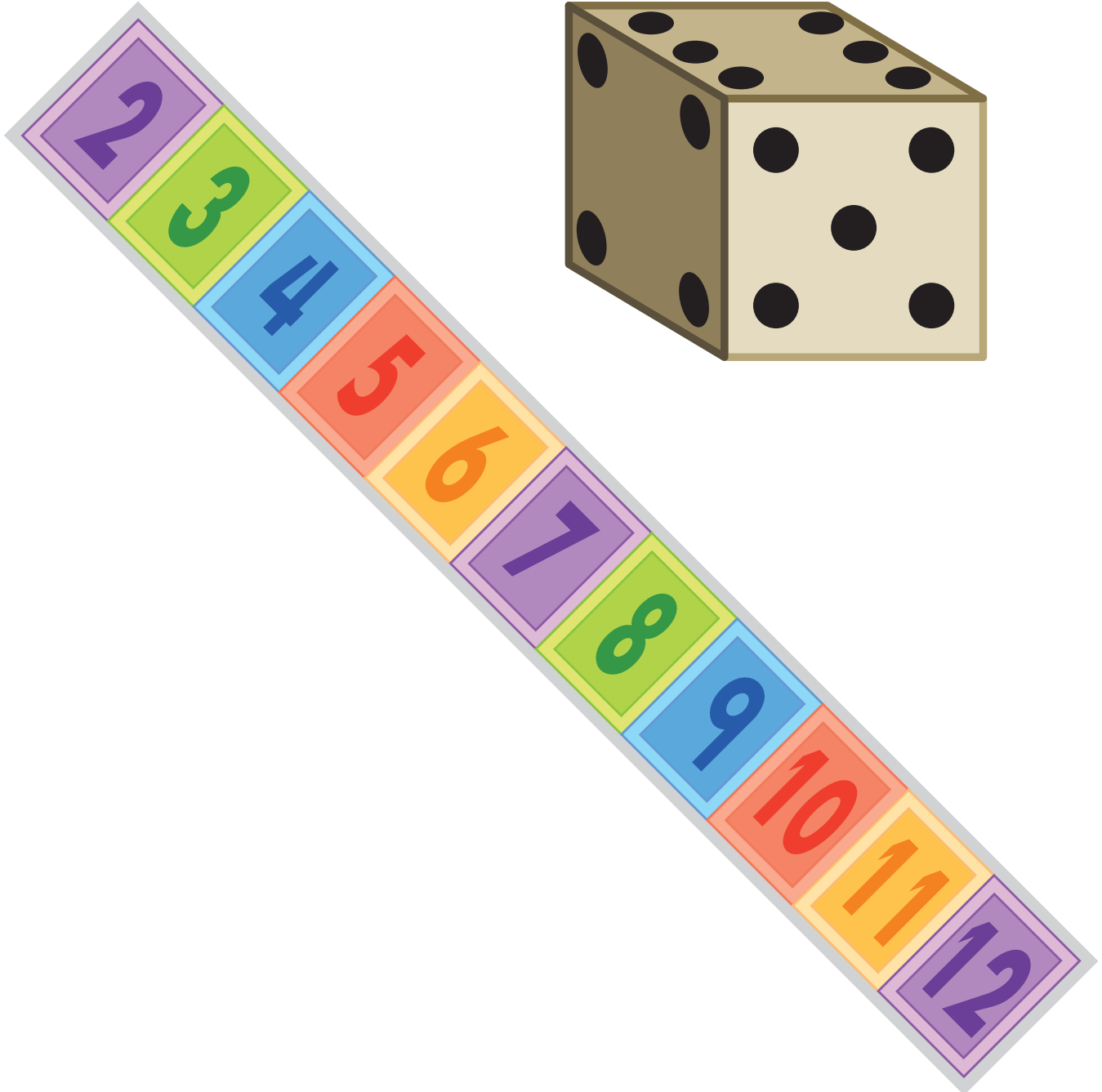
En equipos de cuatro integrantes hagan lo siguiente:

- En cada equipo, todos colocan las tarjetas del 1 al 10 de la página recortable 239 con el número hacia abajo y las revuelven.
- En la primera ronda cada jugador toma una tarjeta y la conserva.
- En la siguiente ronda toma otra tarjeta, si sale repetida la regresa y cede el turno al siguiente jugador.
- Esto se repite hasta que alguno de los jugadores forme la serie completa del 1 al 10.



## Lotería de números

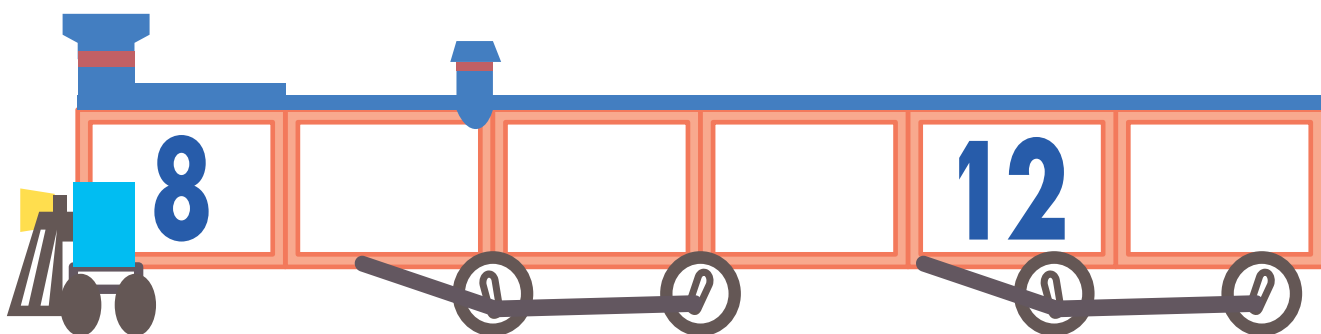
Organícense en equipos. Cada integrante, por turno, lanzará los dos dados y marcará con una cruz, en su tablero, el número que corresponde a la cantidad de puntos que obtenga. Si ese número ya está tachado pasará los dados al siguiente compañero. Cuando alguno haya tachado todos sus números gritará: "¡Lotería!".



## ¿Cuál sigue?

En equipos, hagan lo siguiente:

- Un compañero toma una de las tarjetas y a partir del número que le salga empieza la serie numérica hasta el número que sepa. Por ejemplo, si sale el número 4, cuenta empezando con ese número: 4, 5, 6, 7, etcétera.
- Todos los integrantes del equipo escriben en su cuaderno la serie numérica que se formó, también hasta donde sepan escribir.
- Esto se repite con cada uno de los integrantes del equipo.
- De manera individual, escribe los números que faltan en los vagones del tren para completar cada serie numérica.







## ¿En qué se parecen?

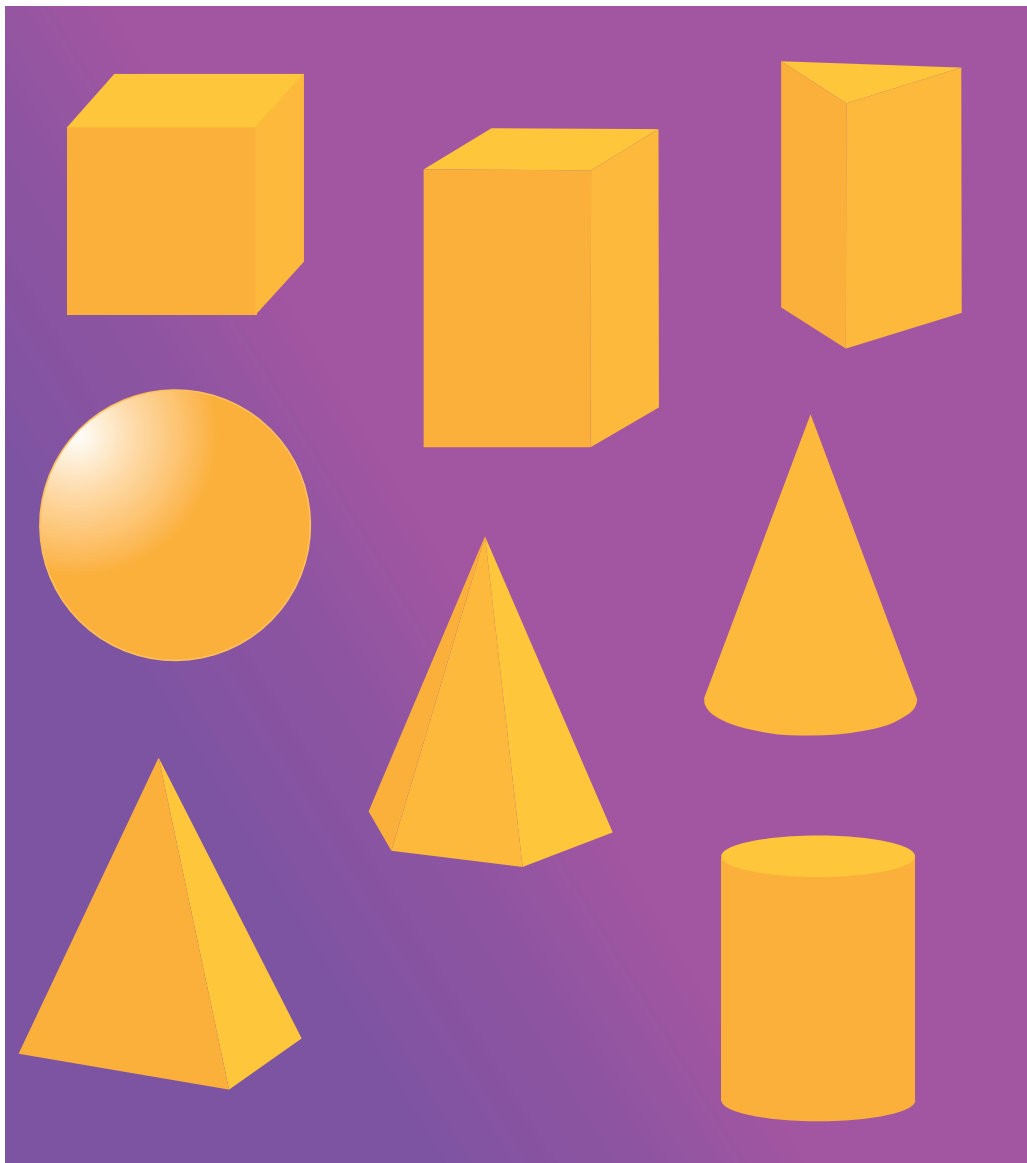
De manera grupal, junten las cajas y latas que trajeron. Hagan grupos de cajas y latas que se parezcan según su forma.

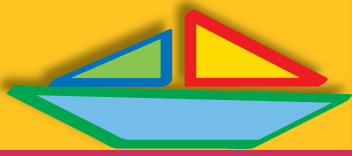




## ¡Adivina adivinador!

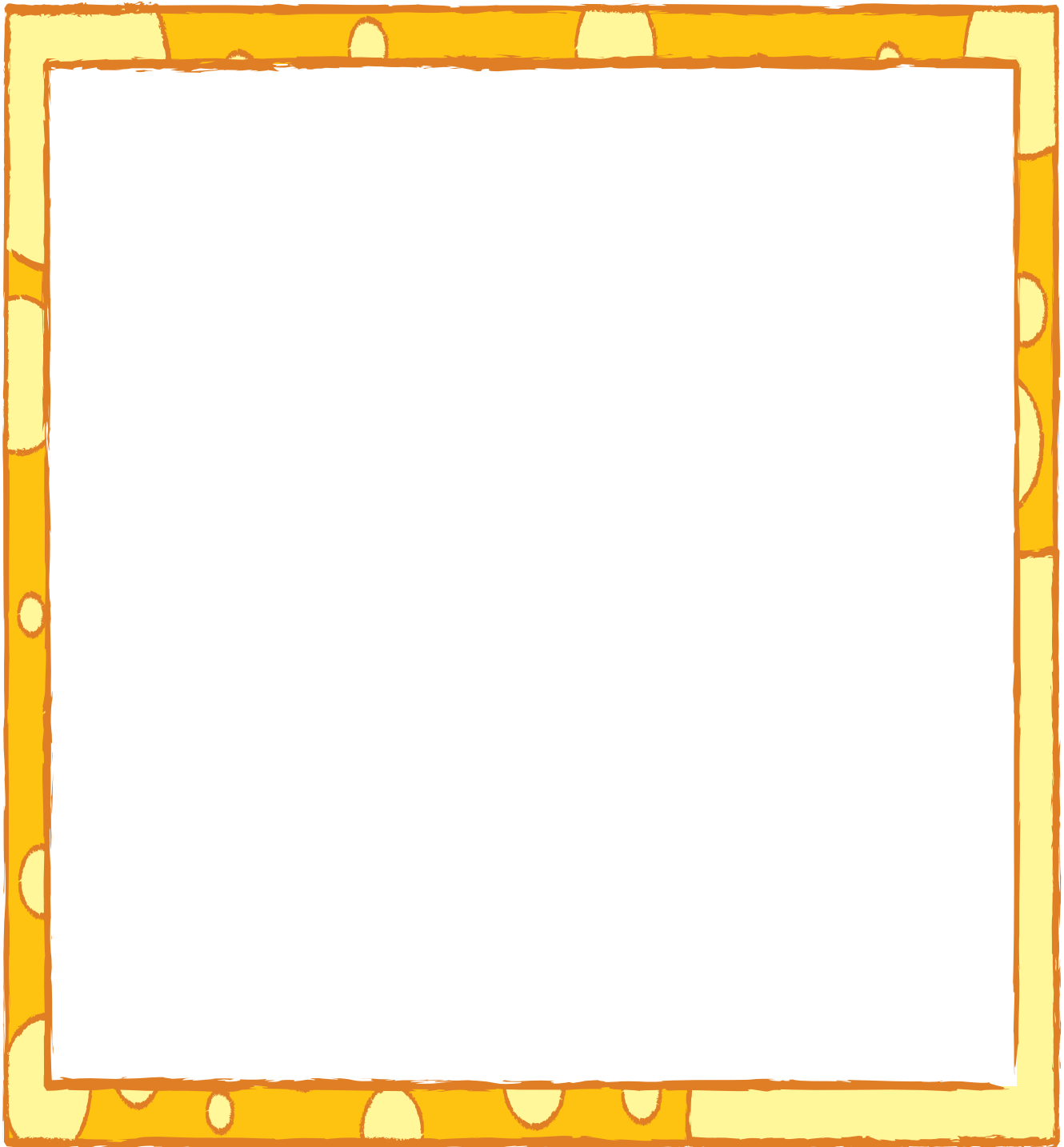
De manera individual, elige uno de los cuerpos geométricos que están en el recuadro sin mencionar cuál es. Tus compañeros podrán hacer preguntas que se respondan con un *sí* o un *no* hasta que adivinen cuál cuerpo elegiste.

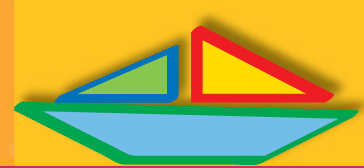




## Dibuja y adivina

Organizados en equipos de cuatro integrantes, observen los cuerpos que el maestro colocará al centro del salón. Por parejas elijan uno y dibújenlo dentro del marco. Cuando terminen denlo a la otra pareja de su equipo para que identifiquen qué cuerpo dibujaron.





## Figuras iguales

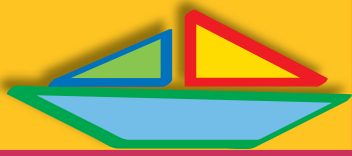
Organícense en parejas y recorten el tangram de la página 237. Cada uno formará una figura con dos piezas de su tangram sin que su pareja vea la figura que armaron. Al terminar compárenlas y después contesten las preguntas que aparecen abajo.

¿Usaste alguna pieza igual a la de tu compañero? \_\_\_\_\_

¿En qué se parecen o en qué se diferencian? \_\_\_\_\_

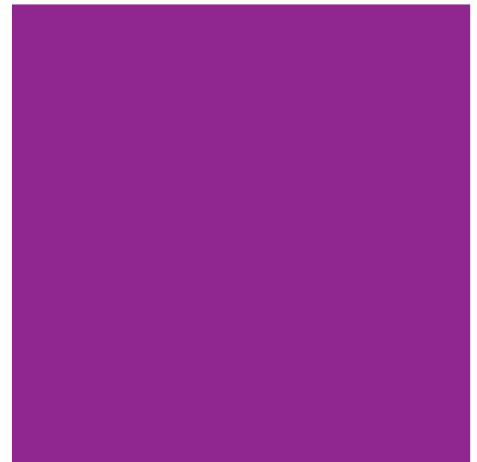
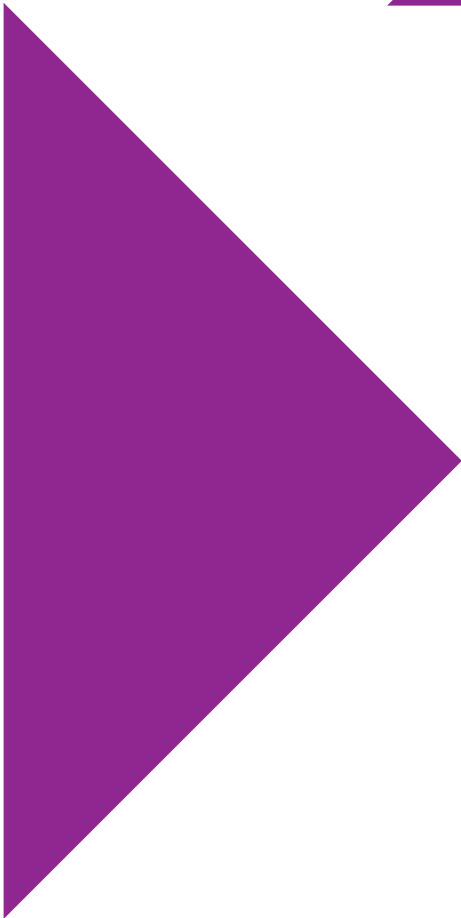
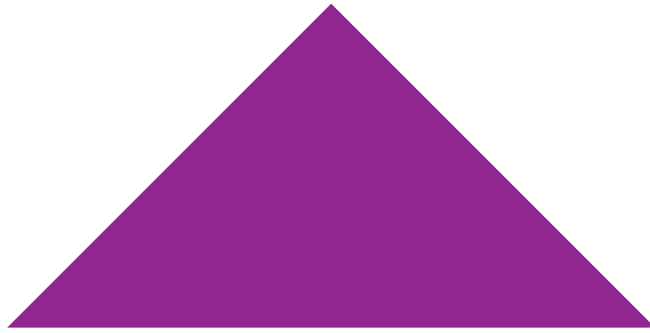
---

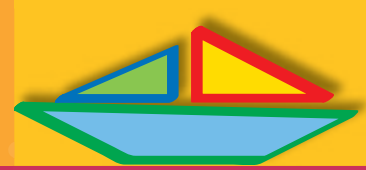
Dibuja aquí la figura que tú formaste y la que formó tu compañero.



## Figuras diferentes

De manera individual, tomen el triángulo mediano, un triángulo pequeño y el cuadrado de su tangram. Armen con ellos diferentes figuras y dibújenlas en su cuaderno. Observen quiénes lograron armar más figuras diferentes.





## ¡Juguemos al espejo!

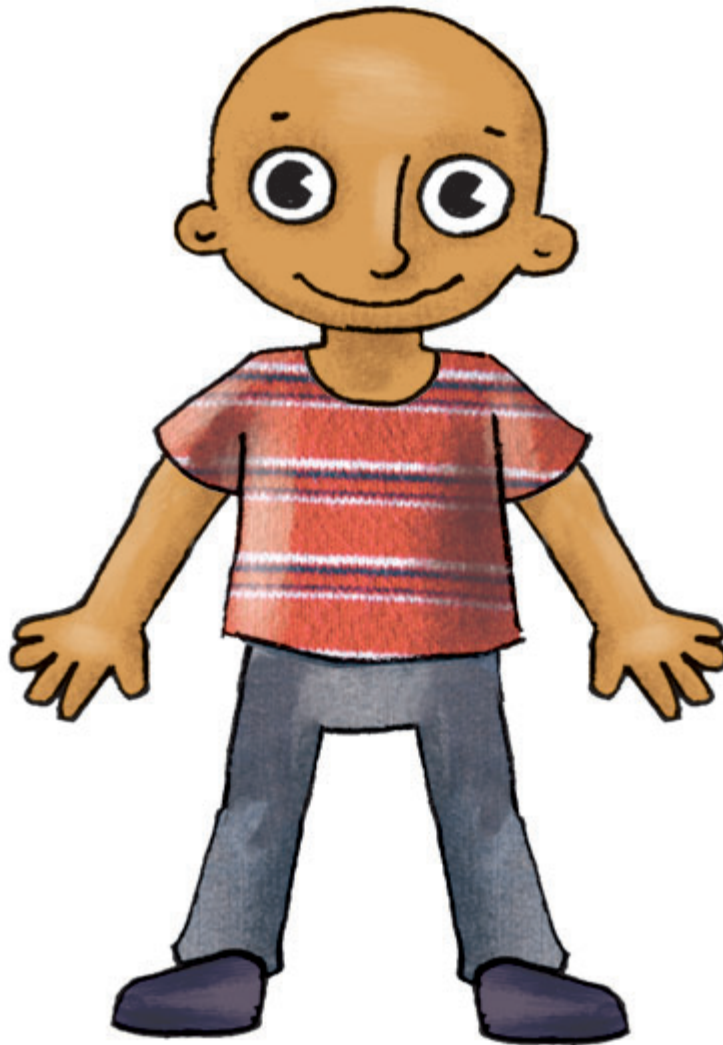
En grupo, imiten las posiciones que ven en las ilustraciones.





Recorta los personajes que están en las páginas 233 y 235.

En parejas realicen lo siguiente: un integrante se colocará en cierta posición, sin que su compañero lo vea, y le dará indicaciones para que ponga al muñeco en la misma posición. Después comparen si las posiciones son las mismas.





## ¿Cómo los acomodamos?

En grupo, imiten la posición de las figuras hasta donde sea posible.





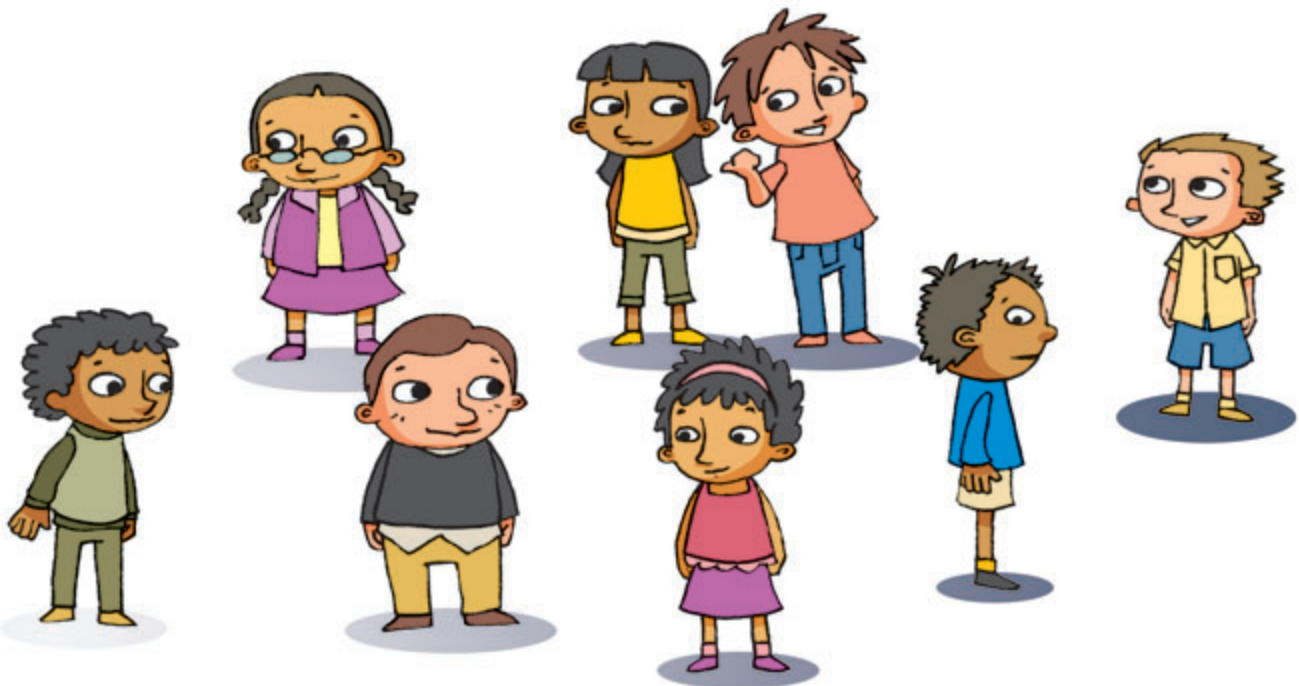


## ¿Dónde está?

Cada alumno recibirá una ficha. Según el color que te toque, ocuparás las siguientes posiciones:

- Los de fichas azules se colocarán delante del pizarrón.
- Los de fichas rojas, detrás de la puerta del salón.
- Los de fichas verdes, frente al escritorio.
- Los de fichas amarillas, en un rincón del salón.
- Los de fichas blancas se quedarán en sus lugares.
- Los de fichas naranjas se colocarán entre las filas de las bancas.

Después, en grupo salgan al patio y formen una fila por estaturas. Cada uno de ustedes dirá la ubicación de algún compañero, por ejemplo: *Ninfa está entre Javier y Dionisio; Pepe está cerca de mí, entre Sonia y yo; el primero de la fila es Gilberto; el último es Francisco...*





## ¿Dónde lo pongo?

Organizados en parejas, realicen la siguiente actividad:

- Recorten las figuras que están en la página 231.
- Un integrante de la pareja lee las siguientes indicaciones y el otro coloca las figuras en el lugar indicado:
  - Los libros, sobre el escritorio.
  - La muñeca, debajo de la silla.
  - La mariposa, a la derecha de la maceta.
  - El banco, detrás de la silla.
  - El bote de lápices, a la izquierda de los libros.
  - El lápiz, arriba de la silla.





## El cartero

En forma grupal, jueguen al cartero. Sentados en sus bancas formen un círculo y uno de ustedes no tendrá lugar, ése será el cartero. El cartero dirá para quién trae las cartas, por ejemplo:

Llegó el cartero y trajo cartas para:

- Los que son niños.
- Las que son niñas.
- Los que tienen hermanos.
- Los que tienen cabello largo.
- Los que usan lentes.
- Los que son altos, etcétera.

Si dice que trajo cartas para los que son niños, entonces todos los niños tendrán que cambiar rápidamente de lugar y el cartero tratará de sentarse. El que se quede parado será el nuevo cartero.



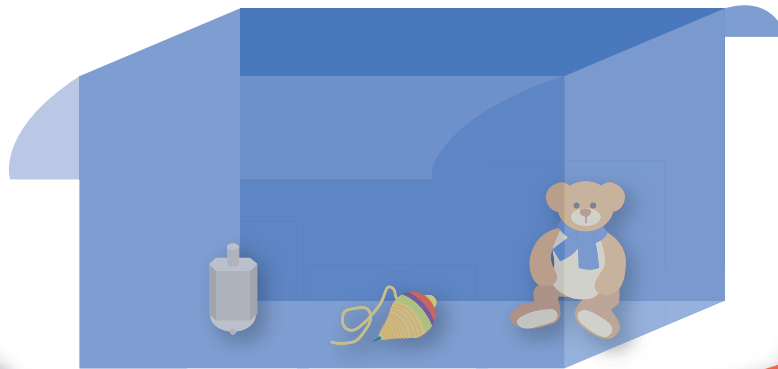
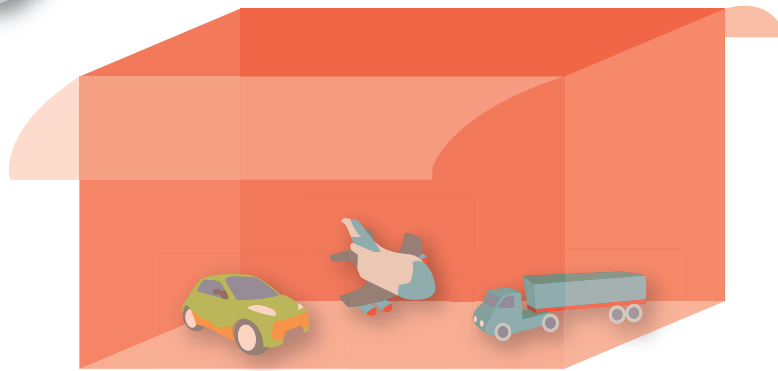


## Los juguetes de José

En parejas, resuelvan el siguiente problema.

José tiene varios juguetes y su mamá los guardó en dos cajas, pero olvidó algunos juguetes.

Une con líneas el juguete con la caja que le corresponde.



Díganle a sus compañeros cómo decidieron dónde iban los juguetes.



## ¡Vamos al circo!

En grupo, comenten la información que se encuentra en el cartel de la entrada del circo y contesten las siguientes preguntas.

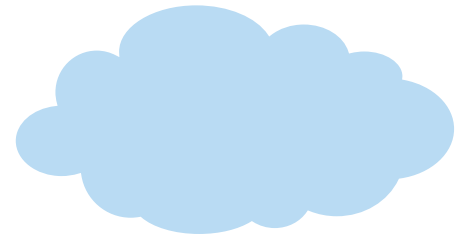
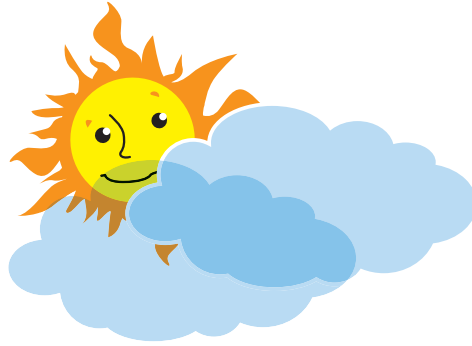
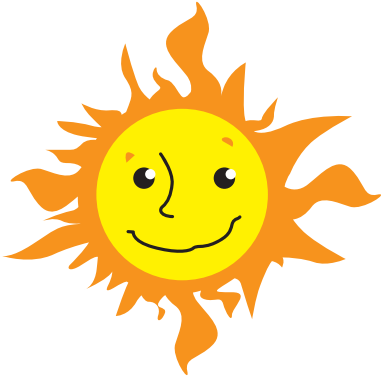


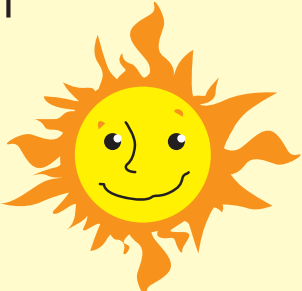


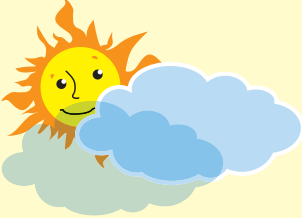
- ¿A qué hora son las funciones?
- ¿Cuántas funciones se dan el lunes y cuántas el domingo?
- ¿Cuánto cuesta el boleto de entrada?
- ¿Cuánto pagarías si fueras con tu papá y tu mamá?



## Veamos el cielo

En grupo, a partir de hoy, registren cómo está el cielo cuando llegan a la escuela. Tienen que ponerse de acuerdo en cómo lo harán y durante cuánto tiempo.



Lunes	Martes	Miércoles	Jueves
1 	2 	3 	4 

Viernes	Sábado	Domingo
5	6	7



# BLOQUE

1 2 3 4 5

The background is a solid green color. It features several faint, light green mathematical symbols and numbers scattered across the surface. These include a circle, a triangle, a square, a plus sign, a multiplication sign, a division sign, and various numbers like 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 15, and 30. The numbers 1, 2, 3, 4, and 5 are the most prominent, appearing in a larger font size than the other symbols.



## Guerra de cartas I

Organícense en parejas, utilicen sus tarjetas de la página 229 y jueguen "Guerra de cartas".

- Revuelvan las cartas y acomódenlas boca abajo.
- Cada uno toma una carta y la voltea.
- Comparen sus cartas.
- Quien tenga la colección con más animalitos se queda con las dos cartas.
- Si las dos colecciones son iguales, las regresan y las mezclan con las otras cartas.
- Repitan esto hasta que ya no haya cartas en la mesa.
- Al final, gana el juego quien tenga más cartas.



## De menos a más

De manera individual, toma tu juego de cartas y acomódalo desde la que tiene menos animalitos hasta la que tiene más.

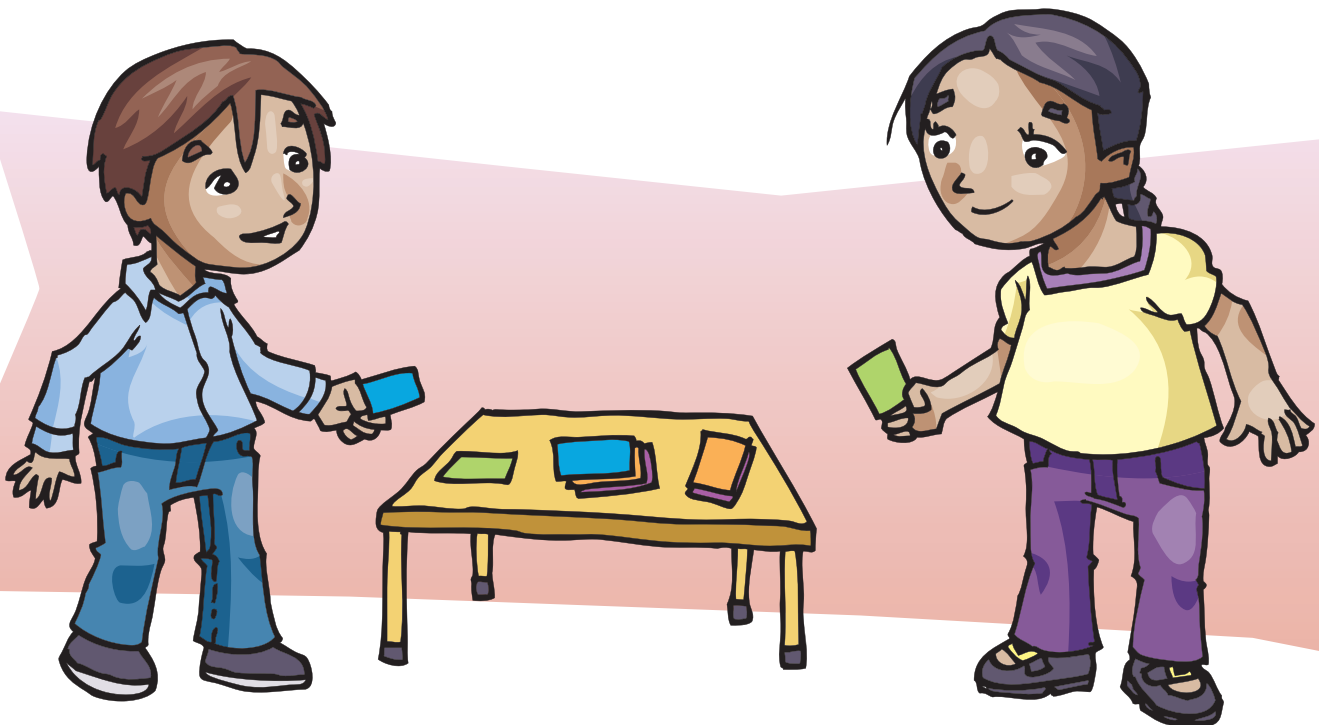
Con menos

Con más

## Guerra de cartas II

En parejas, jueguen nuevamente "Guerra de cartas". Utilicen las tarjetas de la página 227. Las reglas son las mismas:

- Revuelvan las cartas y acomódenlas boca abajo.
- Cada uno toma una carta y la voltea.
- Comparen sus cartas.
- Quien tenga el número más grande se queda con las dos cartas.
- Si los dos números son iguales, regresan las cartas y las mezclan con las otras.
- Repiten esto hasta que ya no haya cartas en la mesa.
- Al final, gana el juego quien tenga más cartas.



## Los números del menor al mayor

De manera individual, toma tu juego de cartas y acomódalo desde el número menor al mayor.

Con menos

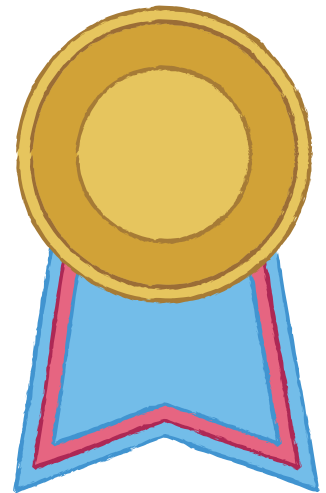
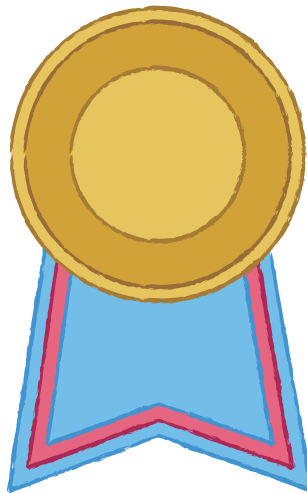
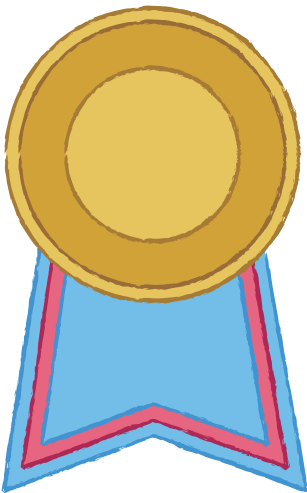
Con más

## ¿En qué lugar llegué?

En equipos de 10 integrantes jueguen a las carreras.

- El primer equipo correrá desde el punto de salida a la meta que marque el profesor. Los demás animarán a sus compañeros.
- Cuando el maestro vea al primer niño llegar a la meta dirá "Alto" y señalará el lugar en que cada uno llegó.
- Entre todos dirán quién quedó en primer lugar, segundo, tercero, hasta décimo y a cada uno le darán su medalla correspondiente.
- Dibuja la medalla que ganaste y registra el lugar en que llegaste con relación al anterior y a quien llegó después de ti.

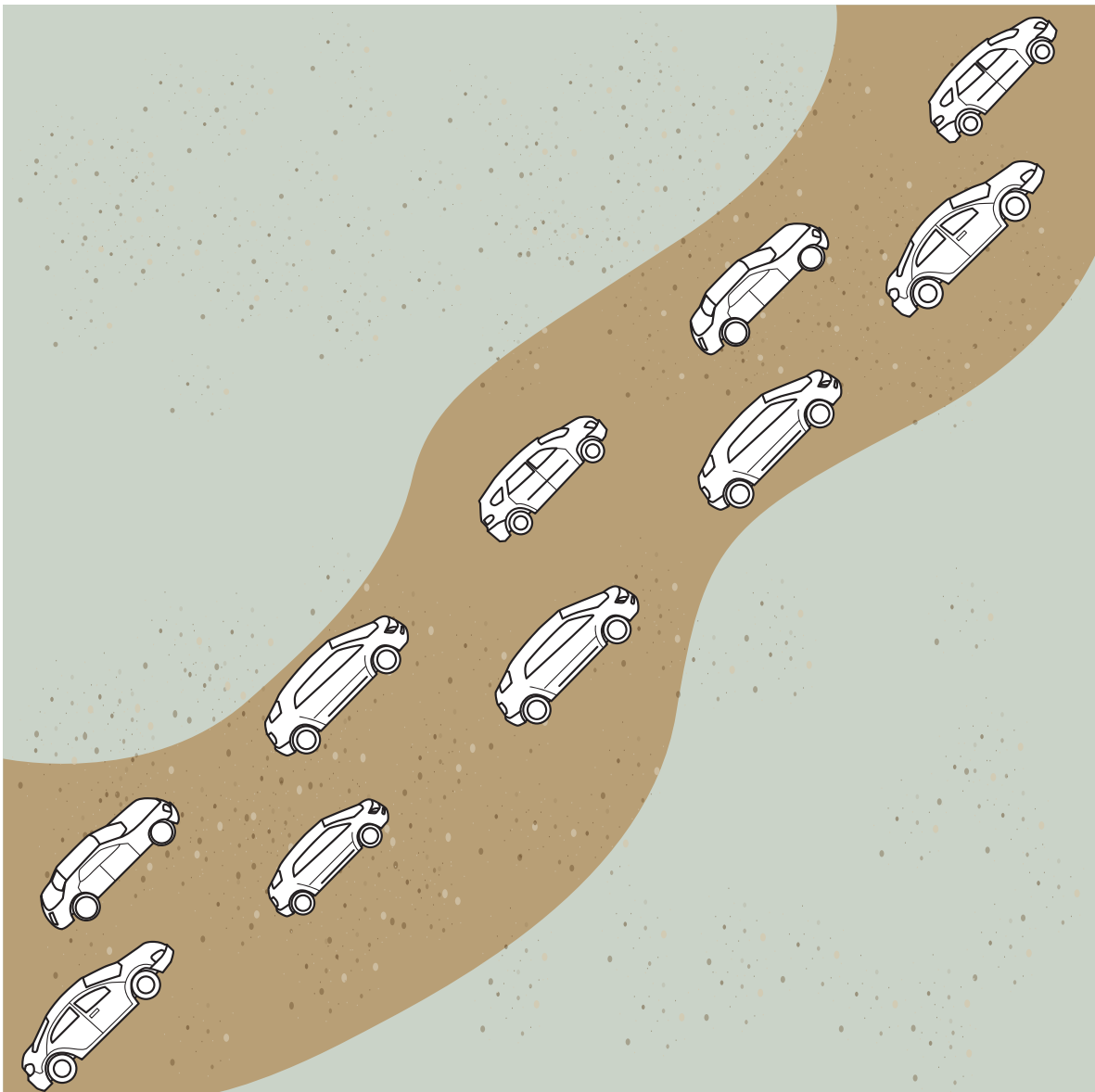
### Mi medalla



## Carrera de automóviles

En esta carrera de automóviles haz lo siguiente:

1. Colorea de rojo el automóvil que está en primer lugar.
2. Pon un tachecito al que va en séptimo lugar.
3. Pon una palomita al que está en cuarto lugar.
4. Encierra en un círculo al que va en décimo lugar.
5. Colorea de azul al que está en octavo lugar.



## ¿Quién tiene más?

El profesor dará a cada alumno una bolsita con fichas. En parejas, sáquenlas, y entre los dos decidan quién tiene más fichas o si tienen la misma cantidad. Registra las respuestas a las preguntas.

¿Cuántas fichas tiene tu bolsita? \_\_\_\_\_

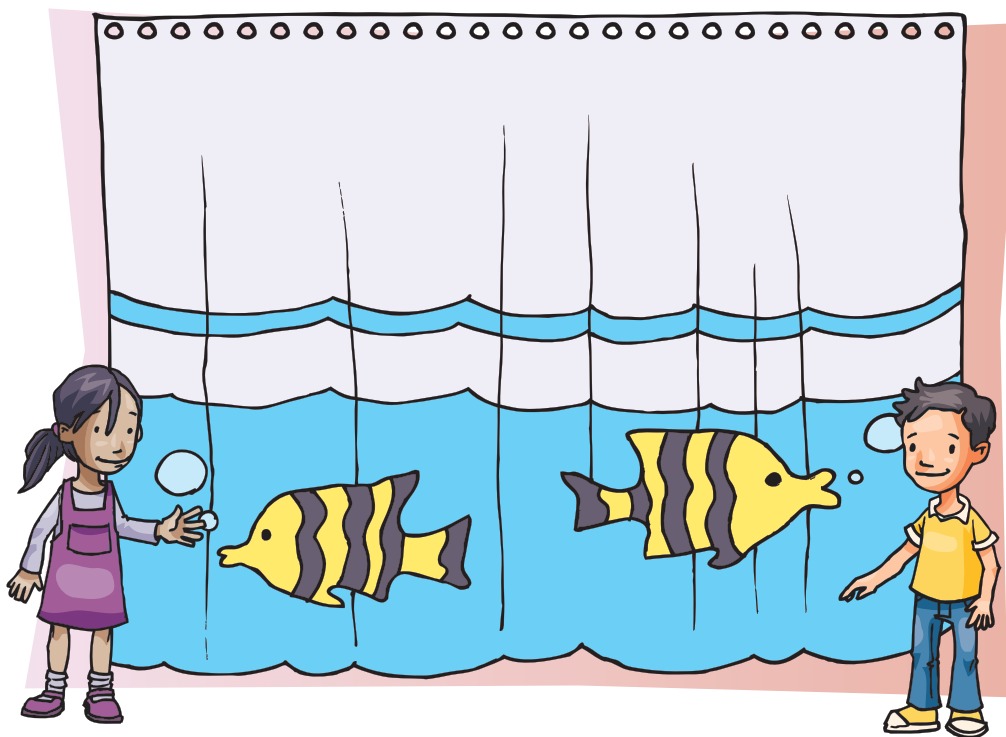
¿Cuántas fichas tiene la de tu compañero? \_\_\_\_\_



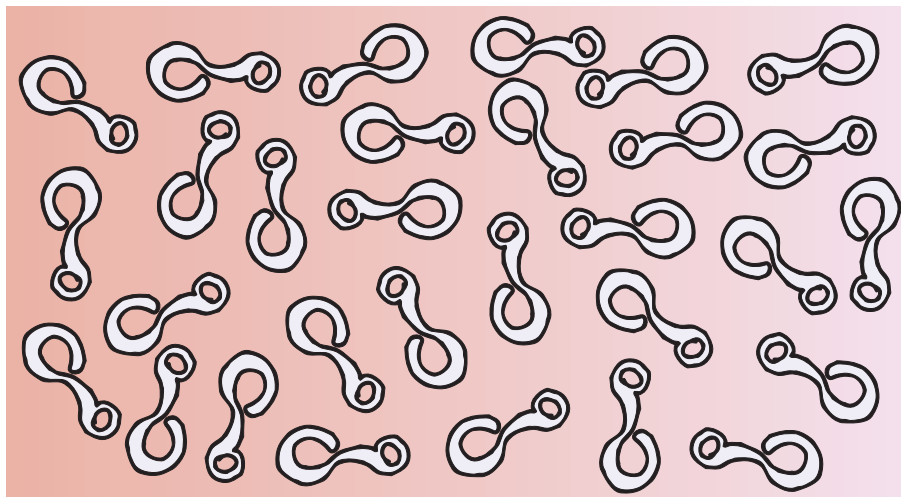
¿Tuvieron igual o diferente cantidad? \_\_\_\_\_

## ¿Alcanzan los ganchos?

En parejas, cuenten si hay ganchos suficientes para colocar uno en cada agujero de la cortina. En caso de que sobren o falten, digan cuántos y regístenlos.



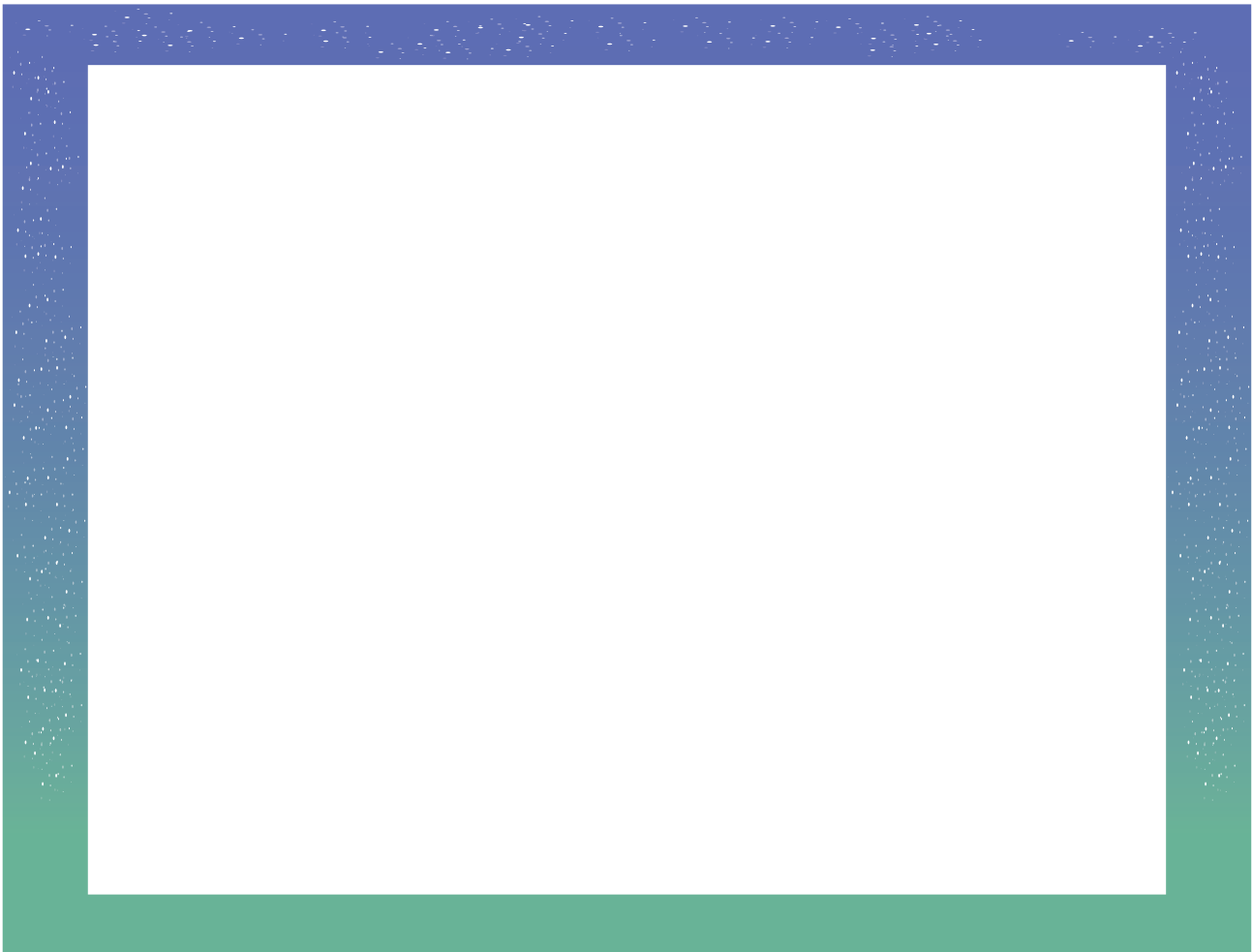
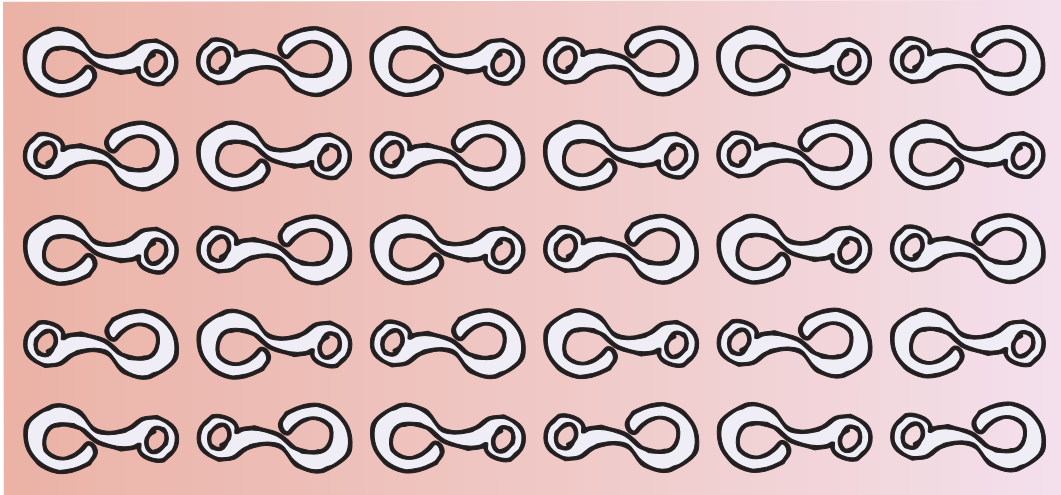
	Ganchos
sobran	
faltan	





## Cuento más rápido

Unos niños acomodaron los ganchos como en el dibujo para averiguar si alcanzan. ¿De qué otra manera se pueden acomodarse los ganchos para facilitar el conteo? Haz el dibujo en el siguiente espacio.



## ¿Cuántos son?

Trabajen en equipos, coloquen sobre la mesa los objetos que están dentro de la bolsa y sepárenlos. Sin moverlos, cada uno cuente en voz baja los objetos y anote la cantidad en un papel. Cuando el maestro lo indique, todos dicen en voz alta el número que anotaron y lo muestran.



Ahora respondan:

- ¿Todos en el equipo dijeron el mismo número?
- ¿Cómo pueden saber quién tiene la razón?
- ¿Qué pueden hacer para que todos tengan la misma respuesta?

## El calendario I

Organizados en equipos, respondan las preguntas y, en el calendario, coloquen una ficha para señalar los datos que se mencionan.

- ¿Cuál es la fecha de hoy?

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						

- ¿Quién cumple años en este mes? ¿Cuándo?



- ¿Qué fechas indican los sábados y domingos?



- ¿Qué día se conmemora alguna fiesta cívica?

- ¿Se celebra alguna fiesta en tu comunidad o tu colonia?  
¿Qué día?



## El calendario II

Contesten las preguntas. Cada integrante del equipo registrará los números en su cuaderno.

- Del primer cumpleaños del mes al día de hoy, ¿cuántos días han pasado?
- ¿Cuántos días faltan para el último cumpleaños del mes?
- ¿Cuántos días hay entre el Día de Muertos y el aniversario de la Revolución?
- ¿Cuántos días faltan para que termine noviembre después de conmemorar la Revolución Mexicana?

Después, comparen en equipo los números que registraron.

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						

## Leo y escribo del 1 al 30

En equipos, anoten las fechas que faltan en el siguiente mes del calendario.

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
	1	2			5	
7			10			13
	15			18	19	
21						27
	29					

## Identifico números

Ahora encierren en un círculo rojo todas las fechas que tienen la cifra 1 y en un círculo azul todas las fechas que tienen la cifra 2.

- ¿Cuántas fechas quedaron encerradas con círculo rojo? Léanlas en voz alta.
- ¿Cuántas fechas quedaron encerradas con círculo azul? Léanlas en voz alta.
- Lean en voz alta las fechas a partir de la que diga el maestro.

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	

## Contando frijolitos I

Organícense en equipos. La maestra le dará muchos frijoles a cada equipo. Cada quién tome con una mano el mayor número de frijoles que puedan. Hagan esto cinco veces y registren cuántos tomaron cada vez. Gana el que haya tomado más en total.

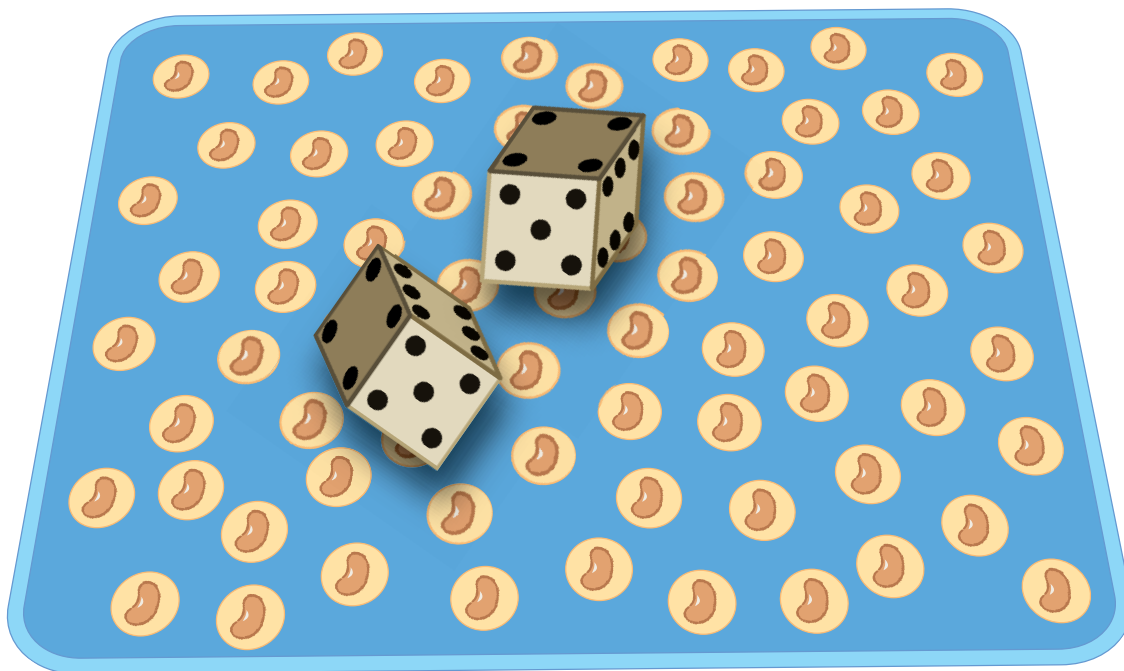


Primera vez	Segunda vez	Tercera vez	Cuarta vez	Quinta vez

## Contando frijolitos II

Organícense en equipos de tres integrantes. Por turnos, cada quien lance los dos dados y ponga en su tablero tantos frijoles como puntos hayan salido. Por ejemplo, si cae 9, ponen 9 frijoles en el tablero. En cada círculo del tablero sólo pueden poner un frijol. Cuando la maestra diga: "Alto", entre todos contarán los frijoles que cada uno tiene en su tablero. Gana quien haya colocado más.

Recorta el tablero de la página 225 para tu ejercicio.





## Competencias I

En equipos, jueguen a los relevos. Hagan lo siguiente:

- Cada equipo se coloca en fila frente al pizarrón.
- Los primeros de cada equipo escribirán una numeración del 1 hasta donde lleguen.
- Cuando el maestro diga: "El que sigue", el primer niño se formará al final de su fila y el que estaba detrás de él seguirá la numeración.
- Gana el equipo que haya hecho bien la numeración más larga.



## Competencias II

Organizados en equipos, cada uno toma una hoja cuadriculada. Escriban la serie numérica lo más rápido que puedan, empezando con el 1. Cuando la maestra se los indique empiecen al mismo tiempo y cuando la maestra diga: "Alto" dejen de escribir. Comparen sus series para decidir quién ganó. Gana el que llegó al número más alto, sin saltarse números y siguiendo el orden correcto de la serie.

Recorten la página 223 y terminen la serie numérica poco a poco hasta el 100.



## Juanito el dormilón

En grupo, escuchen la siguiente historia:

Les voy a contar algo sobre un niño que cuida ovejas, se llama Juanito.

A Juanito el dormilón le pasan cosas muy raras. Cada vez que saca su rebaño de ovejas al campo se queda dormido; cuando despierta, resulta que en algunas ocasiones hay más ovejas y en otras hay menos, ¡y nunca se da cuenta de lo que pasa! ¿Ustedes podrían saber si tiene más o menos ovejas en el rebaño?

Estos palitos representan las ovejas de Juanito, vamos a contarlas.



Bueno, ahora vamos a pedirle a algún compañero que salga del salón y cuando regrese nos diga si a Juanito le sobran o le faltan ovejas.

- Cuando su compañero salga del salón, uno de ustedes pone o quita ovejas.

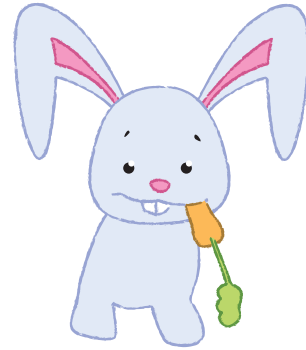
Ahora sí, dínos si a Juanito le sobran o le faltan ovejas y tus compañeros te dirán si estás bien o no y por qué.



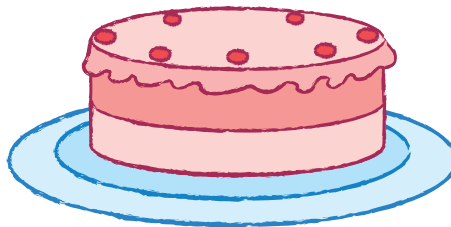
## Historias con números

En parejas, resuelvan los siguientes problemas:

- César compró 15 zanahorias para su conejo. Si su conejo se comió 5, ¿cuántas zanahorias le quedaron?

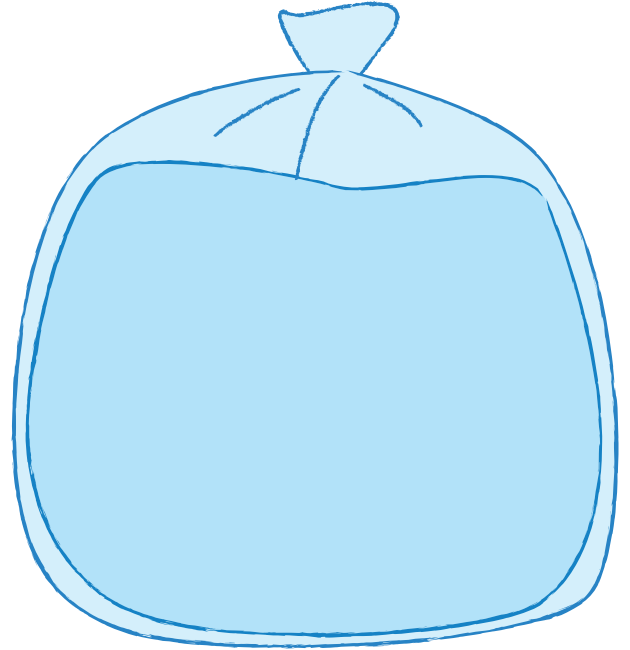


- Cuando Jorge partió su pastel de cumpleaños había 8 velitas azules y 13 velitas blancas. ¿Cuántas velitas tenía el pastel de Jorge?



- Carmen llevó a su escuela 12 dulces y ahí repartió 6. ¿Cuántos dulces le quedaron?

- Héctor atrapó 10 ajolotes en el río y los metió en una bolsa para llevarlos a la escuela. Cuando salía del río se tropezó, se le cayó la bolsa y se le escaparon 7 ajolotes. ¿Con cuántos ajolotes llegó a la escuela?



- Alicia preparó una jarra de agua de limón. Primero exprimió 5 limones, pero como el agua estaba desabrida exprimió otros 3 limones. ¿Con cuántos limones le quedó sabrosa el agua de limón?



- Paco tenía 12 pesos y su mamá le regaló 5 pesos. ¿Cuánto dinero tiene ahora Paco?

## Quita y pon

Formen equipos. Cada integrante recibirá una bolsa con 15 fichas. Por equipo, al centro de su mesa tendrán un dado, más fichas y las 12 tarjetas con los signos  $+$  y  $-$ , que están en el material recortable de la página 221.

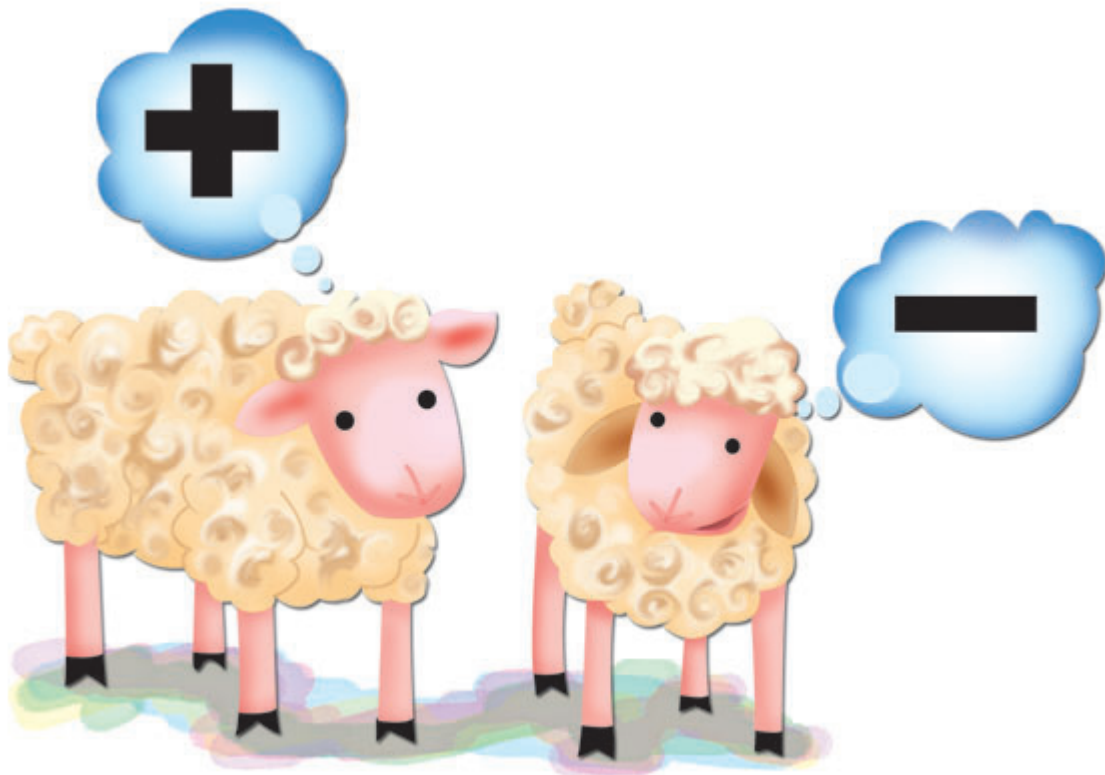
- Por turno, cada uno lanza el dado y toma una tarjeta.
- Si la tarjeta tiene el signo  $+$ , toma del centro de la mesa la cantidad de fichas que corresponda al número que marcó el dado y las guarda en su bolsa.
- Si es  $-$ , quita de su bolsa el número de fichas que marcó el dado y las coloca al centro.
- Si alguien se acaba las fichas de su bolsa o no le alcanza para seguir, sale del juego y continúan los demás.
- El juego termina cuando se acaban las tarjetas con signo. Gana quien tenga más fichas en su bolsa.



## Juanito el dormilón II

En parejas, realicen lo siguiente:

- Con los palitos representen el "rebaño" de 15 ovejas de Juanito "el dormilón".
- Uno de ustedes va a cerrar los ojos.
- El otro agregará o quitará ovejas y lo escribirá en un papelito usando los signos  $+$  o  $-$ . Por ejemplo, si agrega 3 ovejas, en el papelito escribirá  $+3$ , si quita 5 ovejas en el papelito escribirá  $-5$ .
- Cuando la pareja le dé el papelito a su compañero, éste abrirá los ojos y tendrá que decir, sin contar, cuántas ovejas hay ahora en el rebaño.
- Para estar seguros de que es correcto el resultado podrán contar las ovejas.
- Después cambian los papeles, y el otro niño cierra los ojos.





## Sumas y restas

De manera grupal lean lo siguiente. Recuerden que ya conocen los signos  $+$  y  $-$ .

*Si el rebaño de Juanito el dormilón tiene 8 ovejas y le agregan 5 ovejas, esto lo pueden escribir así:*

*$8 + 5$  y se lee: ocho más cinco. ¿Cuántas ovejas tiene ahora Juanito?*

Esto se escribe:

$$8 + 5 = 13$$

*Si Juanito tiene 13 ovejas y le quitan 2, esto lo pueden escribir así:*

*$13 - 2$  y se lee: trece menos dos. ¿Cuántas ovejas tiene ahora Juanito?*

Esto se escribe:

$$13 - 2 = 11$$

De las siguientes sumas y restas, di cuáles están bien y cuáles están mal. Al terminar, platiquen cómo decidieron en cada caso. Si están mal, encuentra el resultado correcto.

$$12 + 3 = 16$$

$$14 - 5 = 9$$

$$8 + 8 = 16$$

$$5 + 9 = 13$$

$$10 - 3 = 7$$

$$2 + 15 = 17$$

$$13 + 9 = 22$$

$$4 + 15 = 18$$

$$20 - 2 = 19$$

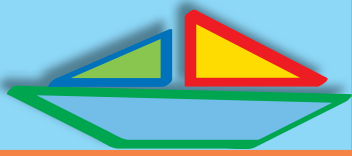
$$17 - 4 = 13$$

## ¿Cuándo +, -, =?

En equipos, resuelvan los siguientes problemas:

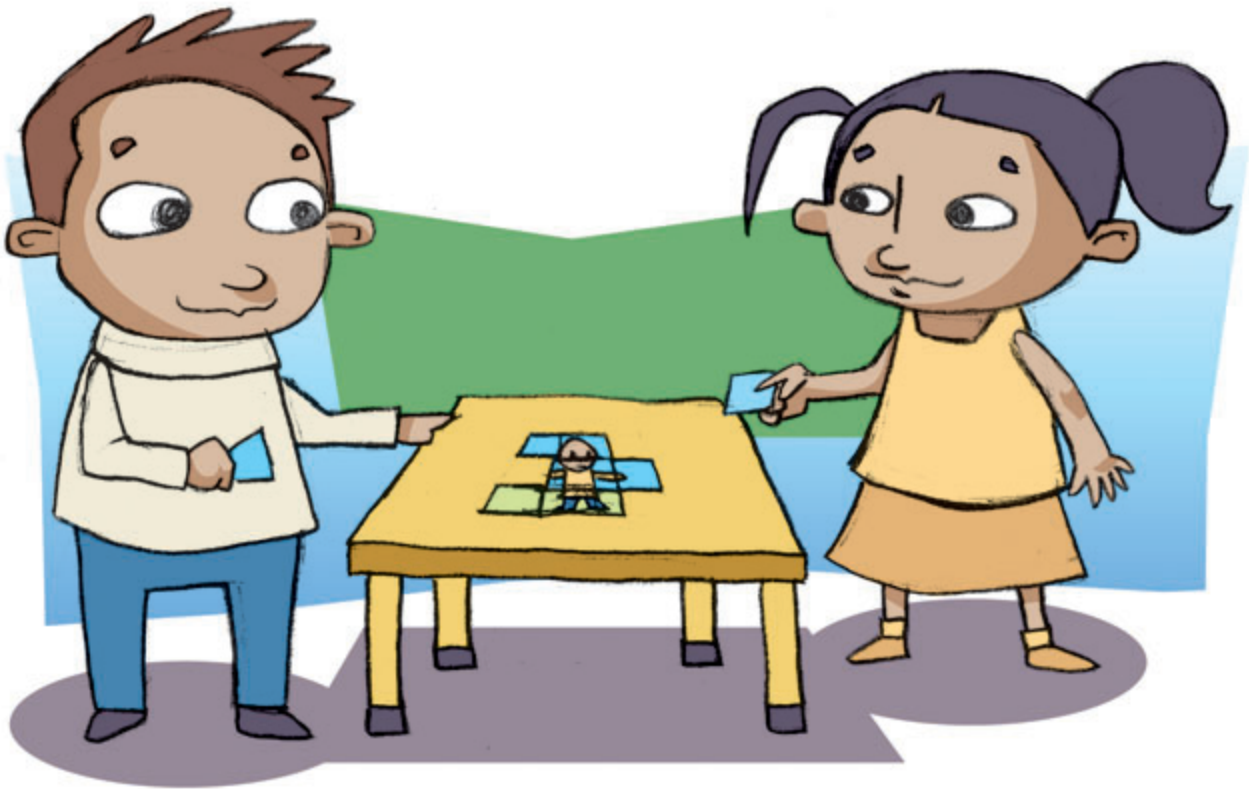


- Alicia compró un helado y una galleta. ¿Cuánto gastó?  
\_\_\_\_\_
- Pedro compró un conejito de chocolate y pagó con una moneda de 10 pesos. ¿Cuánto le sobró?  
\_\_\_\_\_
- Carmen tenía 10 pesos y su mamá le dio 5 pesos para que fuera a la tienda. ¿Cuánto dinero tiene ahora Carmen?  
\_\_\_\_\_
- Paco tenía 18 pesos y compró una paleta. ¿Cuánto dinero le quedó?  
\_\_\_\_\_
- El señor de la tienda tenía 19 monedas de un peso, Juan le pagó con 4 monedas de un peso. ¿Cuántas monedas de un peso tiene ahora el señor?  
\_\_\_\_\_

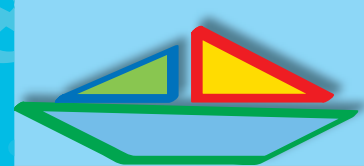


## Rompecabezas con piezas diferentes

1. Trabajen en parejas. Cada integrante escoja un rompecabezas de la página 219 y recortelo por las líneas punteadas. Cuando terminen de recortar todas las partes, vuelvan a armar el rompecabezas.



2. Junten las piezas de los dos rompecabezas y revuélvanlas; entre los dos armen los dos rompecabezas.

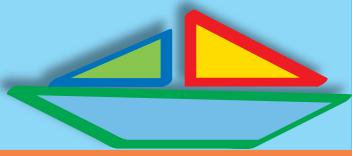


## Rompecabezas con piezas iguales

En equipos, hagan lo siguiente:

- Recorten las piezas del rompecabezas de la página 217 y vuélvano a armar.
- Por turnos, cada uno de ustedes cerrará los ojos, los demás niños de su equipo quitan 3 piezas del rompecabezas.
- Al abrir los ojos, su compañero recibe las piezas que quitaron, para que las acomode en el lugar correspondiente.
- Repitan lo mismo con otro compañero de su equipo.



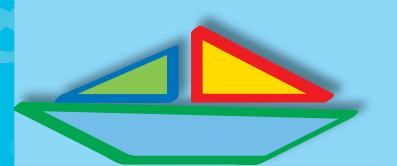


## El mensajero

En equipos, hagan lo siguiente:

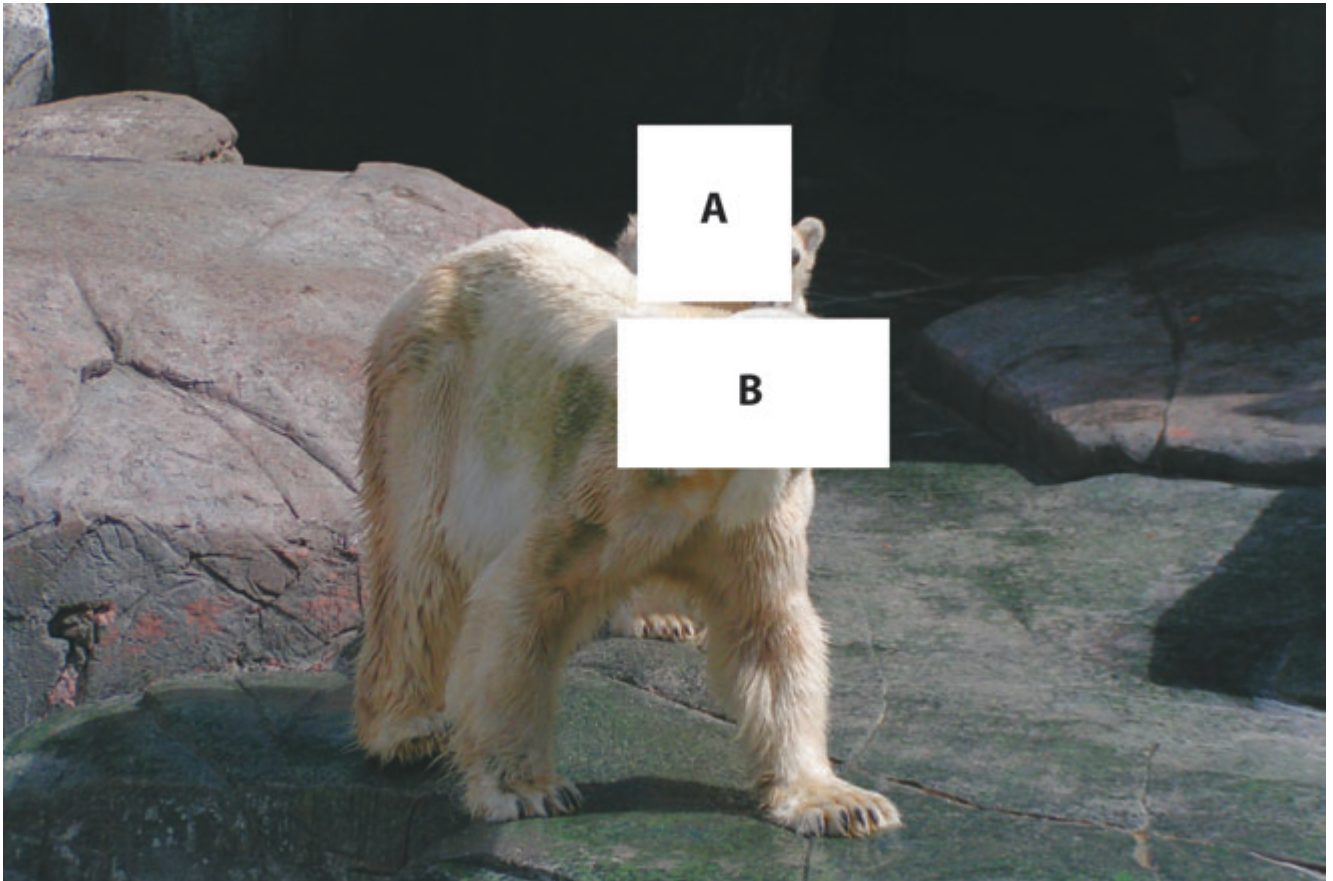
- Recorten las piezas de los rompecabezas de las páginas 205 a 215 y entréguelas al maestro, revisen que sean 20 piezas de cada uno.
- El maestro meterá las piezas en un sobre, pero hará una travesura: guardará una de sus piezas en otro sobre, así cada equipo tendrá 19 piezas de su rompecabezas y una que no es de su rompecabezas.
- Cuando les regrese el sobre tratarán de armar el rompecabezas y les faltará una pieza.
- Nombren a un compañero del equipo para que sea el "mensajero".
- El "mensajero" cambiará con otro equipo la pieza que les falta, regresará al equipo y si no es la pieza tendrá que ir a otro equipo y así hasta que encuentre la pieza faltante.
- Gana el equipo que arme primero su rompecabezas.





## ¿Cuál queda?

En parejas, observen la imagen y relacionen con una línea las piezas que completan el rompecabezas. No pueden recortar las piezas.



Pieza 1



Pieza 2



Pieza 3

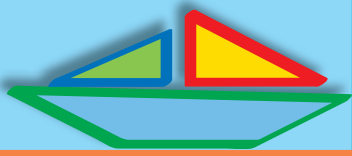


Pieza 4

Respondan las siguientes preguntas.

- ¿Cuál pieza quedó en el espacio A?
- ¿Y cuál en el B?
- ¿Cómo lo supieron?

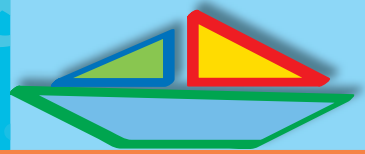
Recorten la foto de la página 203 y comprueben sus respuestas.



## El tesoro I

Realicen la siguiente actividad de manera grupal. Un compañero saldrá del salón y los demás esconderán un tesoro. Cuando su compañero regrese, el maestro le entregará una hoja con las instrucciones para encontrar el tesoro. Si no puede encontrarlo, entre todos platicarán a qué se debió.





## El tesoro II

Todos saldrán del salón, pero uno de sus compañeros se quedará dentro y esconderá otro tesoro. Cuando regresen, él escogerá a uno de ustedes y le dará las instrucciones para que encuentre el tesoro.

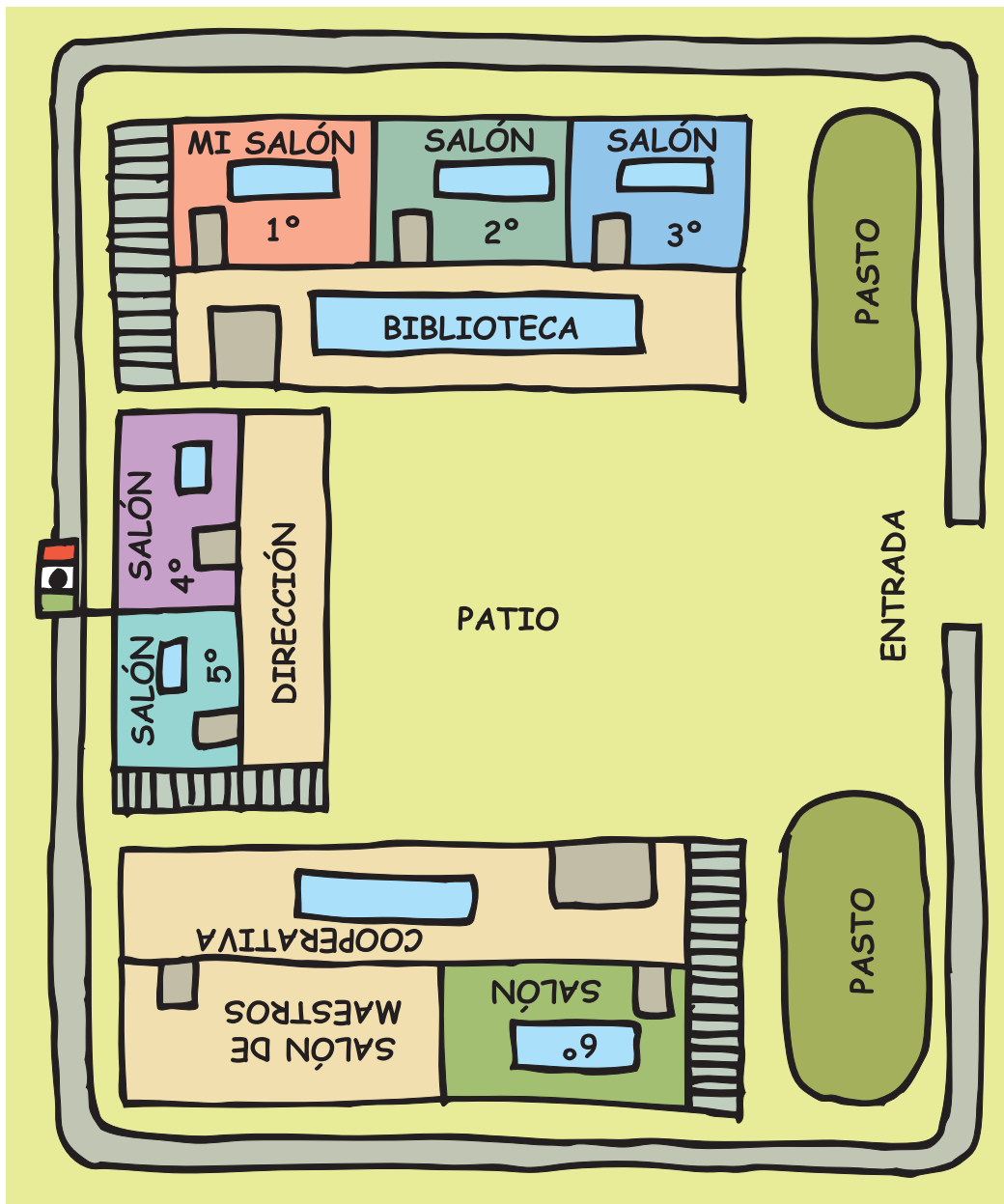


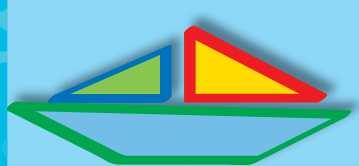




## Dibujo un recorrido

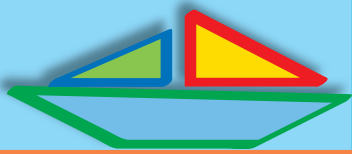
En grupo, hagan un recorrido por la escuela. Cuando regresen, por parejas harán un dibujo del recorrido que hicieron. Después, inviten a una persona para que haga el mismo recorrido que ustedes, usando uno de sus dibujos.





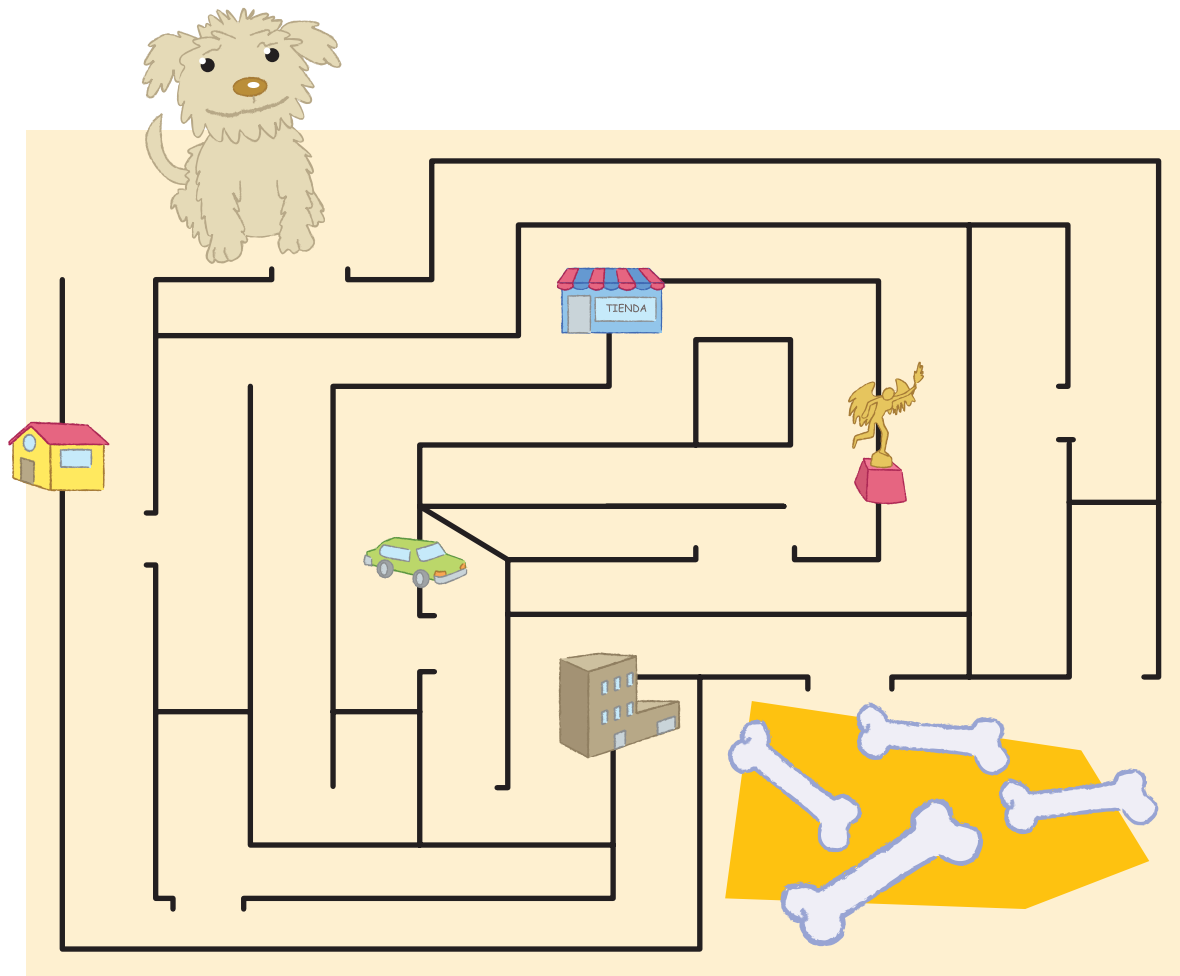
## De mi casa a la escuela

Realicen la siguiente actividad por parejas. Cada uno dibuje el recorrido que hace desde que sale de su casa hasta que llega a la escuela. Después le pedirá a su compañero que lo vea y le diga si le entiende.



## Puffi va por sus huesos

Por parejas, señalen el camino que debe seguir la perrita Puffi para llegar al montón de huesos. La pobre está despistada y no sabe por dónde ir.



Respondan:

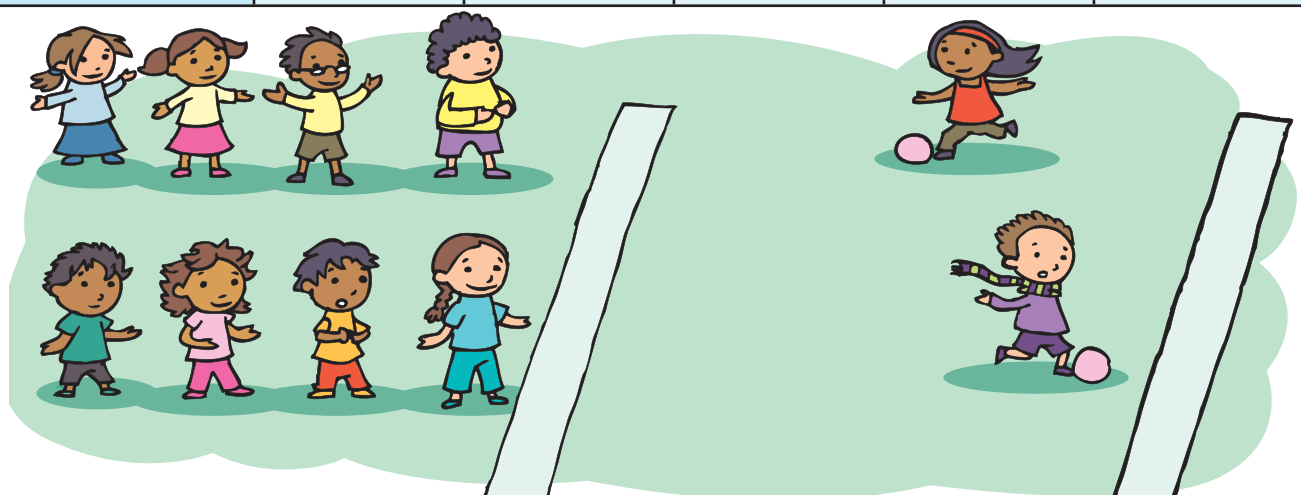
¿Por qué lugares pasó Puffi para llegar al montón de huesos? Expliquen a otros compañeros el camino que encontraron y compárenlo con el de ellos. ¿Fue el mismo? ¿Por qué?

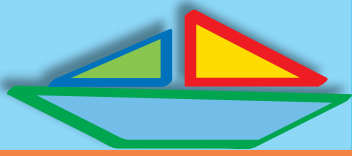


## ¡A rodar la pelota!

Organizados en equipos, jueguen “¡A rodar la pelota!”. Los niños que quedaron hasta adelante de la fila de sus equipos rodarán la pelota con los pies. Esto lo harán desde su lugar hasta la meta y de nuevo a su lugar. Mientras lo hacen todos den palmadas para contar cuánto tardan. Anoten el número de palmadas que duró el recorrido de cada niño y después saldrá el segundo grupo de corredores.

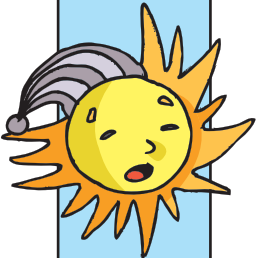
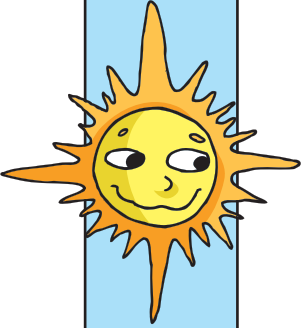
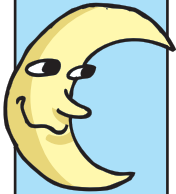
	Registro				
	Equipo 1	Equipo 2	Equipo 3	Equipo 4	Equipo 5
Primer grupo					
Segundo grupo					
Tercer grupo					
Cuarto grupo					
Quinto grupo					

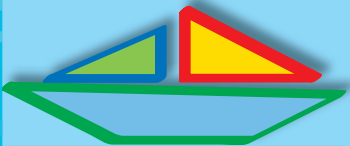




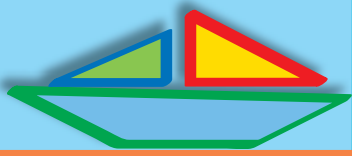
## ¿Qué hago dentro y fuera de la escuela?

De manera individual, en cada uno de los espacios de abajo describe o dibuja alguna actividad que hayas realizado y te haya gustado. No es necesario que ocupes todos los espacios.

	Lunes	Martes	Miércoles
mañana			
			
tarde			
			
noche			
			



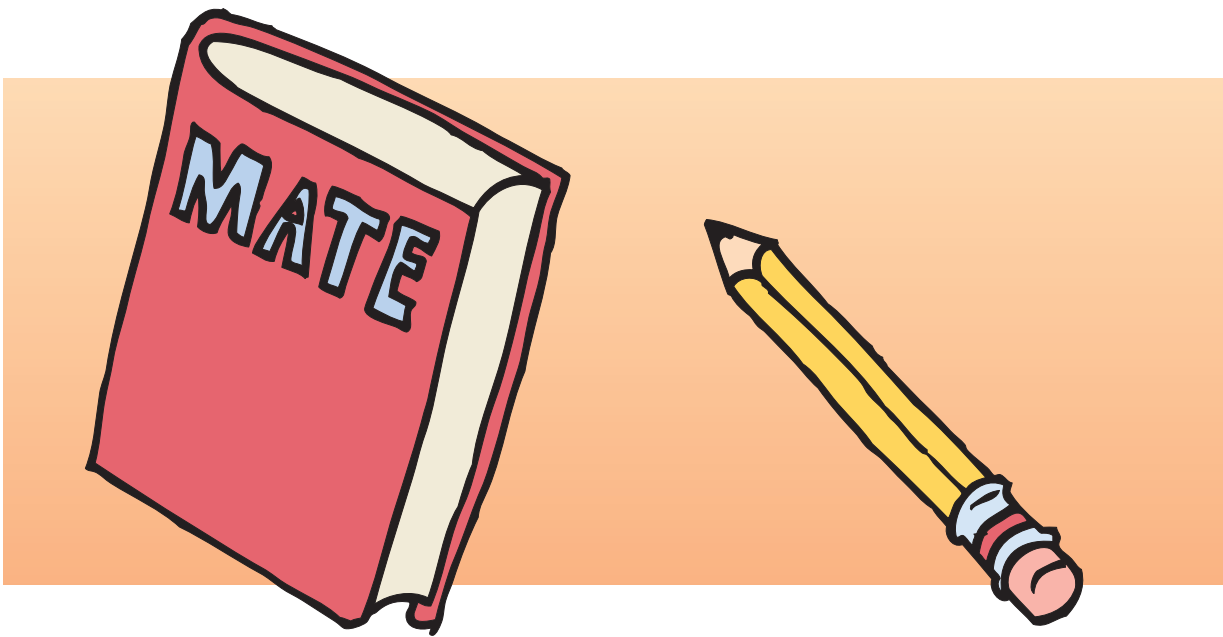
Jueves	Viernes	Sábado	Domingo



## ¿Cuánto pesan? I

Organizados en equipos, comparen y contesten las siguientes preguntas:

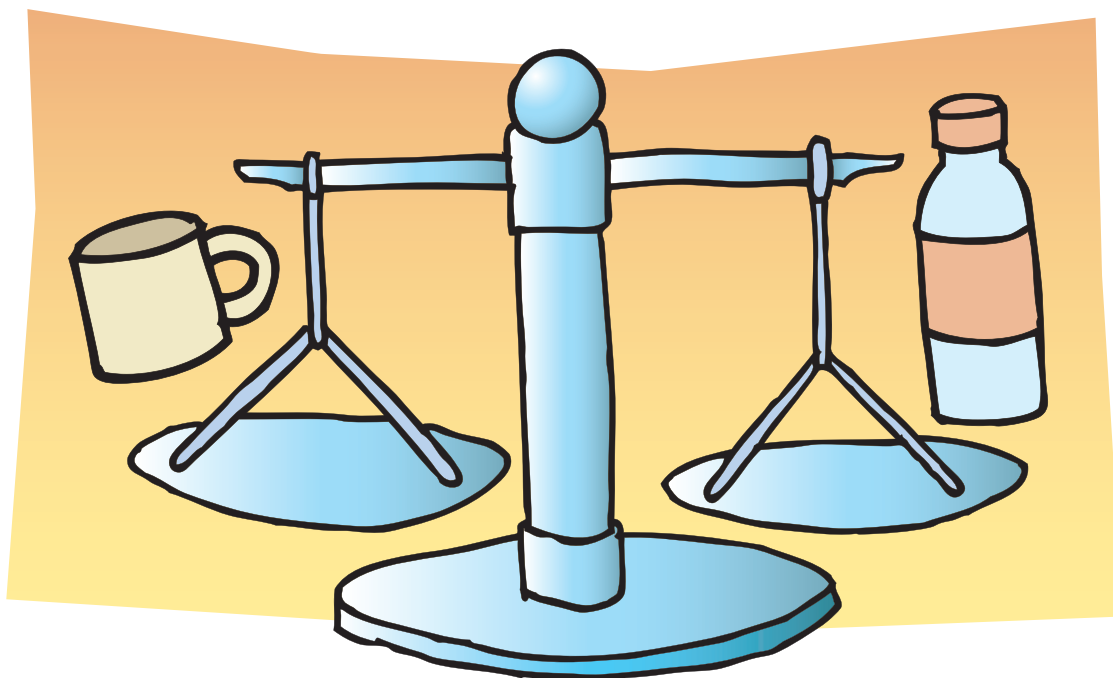
- ¿Quién pesa más, el maestro o uno de ustedes?, ¿cómo lo saben?
- ¿Qué pesa más, su libro de Matemáticas o su lápiz?
- ¿Qué pesa más, su cuaderno de Español o su libro de Español?
- ¿Cómo pueden comprobar sus respuestas?





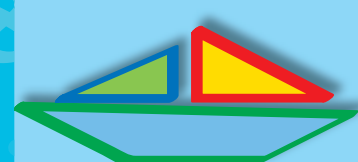
## ¿Cuánto pesan? II

Trabajen en equipos. Su maestro les mostrará pares de objetos, en cada caso discutan en equipo y registren en su cuaderno cuál creen que pesa más. Después, comprueben con la báscula si lo que ustedes pensaron fue correcto.







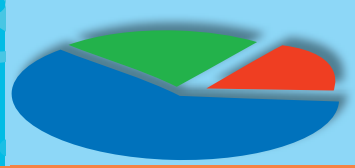


## Las apariencias engañan II

Trabajen en equipos. La maestra les mostrará pares de cajas llenas de algo o que están vacías. Las cajas tienen un número para identificarlas. Cada equipo sopesará y dirá cuál pesa más y lo registrarán. Cuando terminen, comprueben con la báscula si lo que pensaron fue correcto.

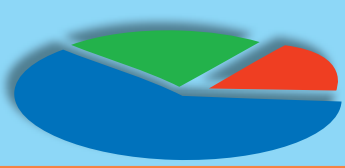
Anticipación		Comprobación	
Número de caja que pesa más	Número de caja que pesa menos	Después de pesarla Correcto	Después de pesarla Incorrecto





- ¿Cuántas bicicletas hay?
- ¿De qué sabor son los helados?
- ¿Cuál es el más pequeño?
- ¿Cuánto cuestan los algodones?
- ¿Cuánto se paga por un helado más el alquiler de una bicicleta?
- ¿Cómo se llama la niña?
- ¿De quién es el gato?





## Un paseo en domingo II

Organícense en equipos. Escriban una pregunta que se pueda contestar viendo la escena y una que no se pueda contestar.

Pregunta que se puede contestar viendo la escena:

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Pregunta que no se puede contestar viendo la escena:

---

---

---

---

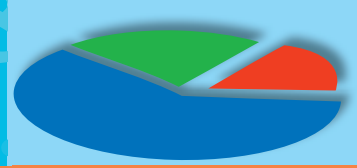
---

---

---

---

---

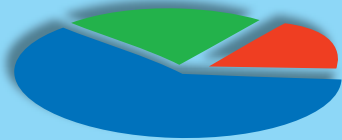


## De compras en la tienda I

Organizados en equipos, observen la ilustración. Inventen 3 problemas que puedan resolverse viendo la ilustración.



Problema 1	<hr/> <hr/> <hr/>
Problema 2	<hr/> <hr/> <hr/>
Problema 3	<hr/> <hr/> <hr/>

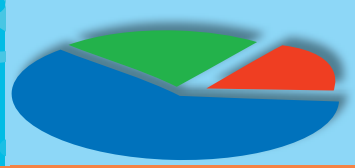


## De compras en la tienda II

De manera grupal escuchen los problemas que inventaron y resuélvanlos.

Resolución de problemas:

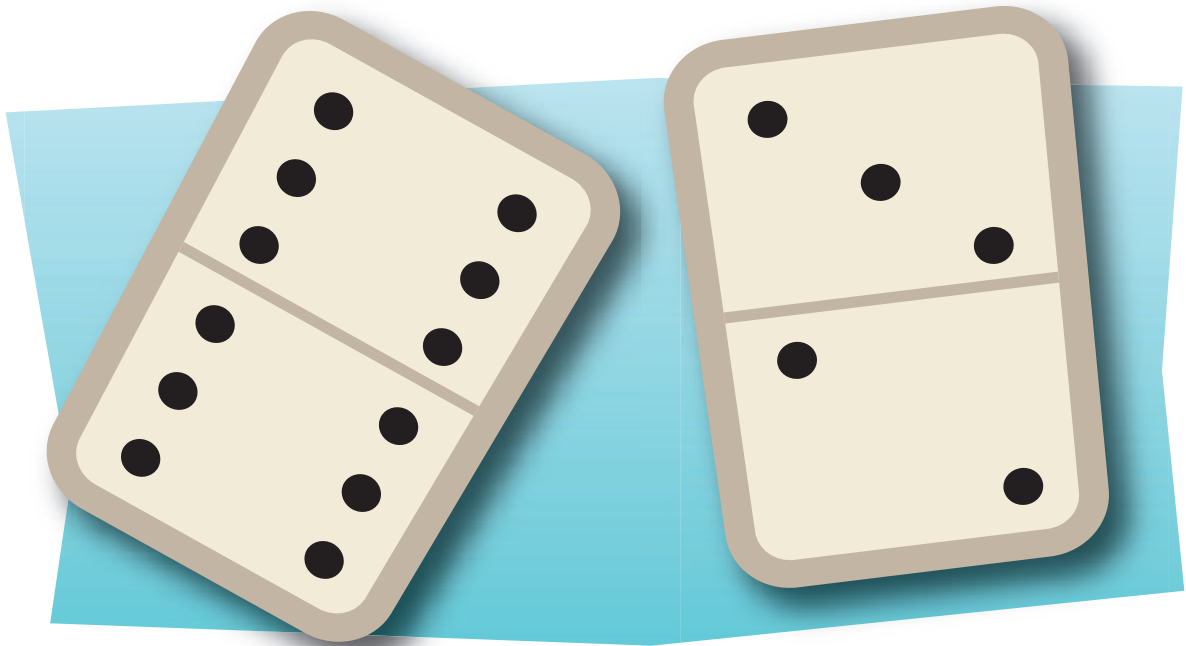
<b>Problema 1</b>	<hr/> <hr/>
<b>Problema 2</b>	<hr/> <hr/>
<b>Problema 3</b>	<hr/> <hr/>



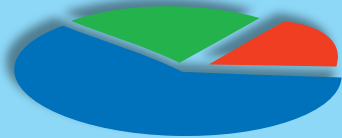
## El registro del que gana

En equipos, realicen el siguiente juego.

- Primero recorta las fichas de dominó de la página 199.
- Nombren a un compañero para que registre quién gana cada partida.
- Cada uno toma 7 fichas de dominó sin enseñarlas a sus compañeros.
- Después, cada uno elige una de sus fichas y la pone mostrando los puntos. La ficha de mayor puntaje gana la partida.
- El que registra anota quién ganó esa partida.
- El juego termina cuando todos ponen su última ficha.
- El que registró anuncia al ganador, y será el que más veces sacó ficha mayor.
- Jueguen de nuevo, pero elijan a otro alumno para registrar.

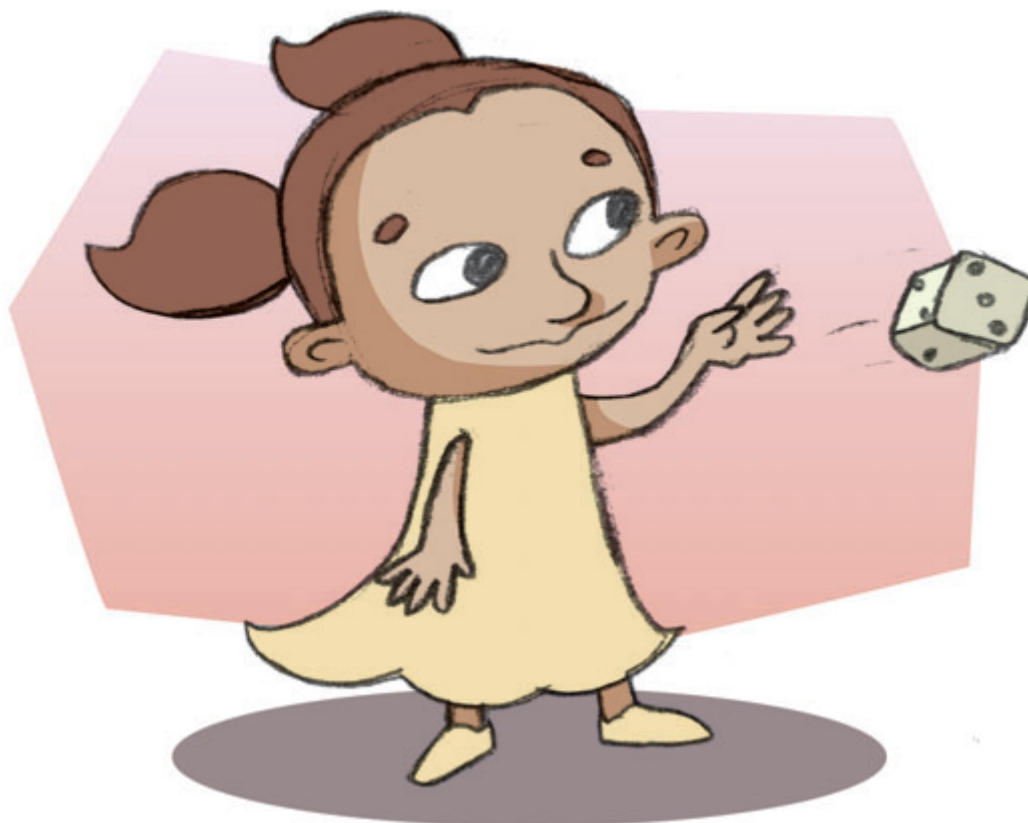






## El juego del secretario<sup>1</sup>

En equipos, realicen el siguiente juego. Uno será el secretario y los otros lanzarán un dado. Cada jugador, por turnos, tira el dado y le dice al secretario el puntaje obtenido. Después de cuatro rondas, el secretario deberá decir quién ganó. Gana el que tiene el puntaje mayor. El juego vuelve a comenzar, pero otro compañero será el secretario. Recuerden que todos deberán ser secretarios por lo menos una vez.



<sup>1</sup> Tomado de: F. Penas, (2004). *De la sala de cinco a primer año. Continuidades en el área matemática. Propuestas de articulación*. Buenos Aires, Ediciones Novedades Educativas.

# BLOQUE

1 2 3 4 5

The background is a solid light green color. It features several faint, semi-transparent mathematical symbols and numbers scattered across the surface. These include a large plus sign, a multiplication sign, a triangle, a circle, a square, and various numbers like 1, 2, 3, 4, 5, 6, 10, 15, 30, and 50. The numbers 1, 2, 4, and 5 are rendered in a light green, sans-serif font, while the number 3 is a darker green and has a subtle drop shadow effect. A white vertical line with a small square at the top ends at the bottom edge of the page, positioned directly below the number 3.

## ¿Quién juntó más o menos dinero?

Trabaja individualmente para resolver los siguientes problemas.

Pedro y Guadalupe vendieron paletas en su escuela durante cuatro semanas, pues querían juntar dinero para comprarle un regalo a su abuelita. Registra en cada semana, ¿quién de los dos juntó más dinero y quién menos?

Primera semana:



Segunda semana:



¿Quién juntó más dinero? \_\_\_\_\_

¿Quién juntó menos dinero? \_\_\_\_\_

Tercera semana:



Cuarta semana:



¿Quién juntó más dinero? \_\_\_\_\_

¿Quién juntó menos dinero? \_\_\_\_\_

## ¡La juguetería!

Organizados en equipos, utilicen las monedas y los billetes del recortable de la página 197 para jugar a que compran en la juguetería. En cada equipo, un integrante es el vendedor y los demás son compradores.



Registra:

¿Qué compraste? \_\_\_\_\_

¿Cuánto te costó? \_\_\_\_\_

¿Cuáles monedas y billetes usaste para pagar? \_\_\_\_\_

¿Cuánto te dieron de cambio? \_\_\_\_\_

¿Cuáles monedas y billetes te dieron? \_\_\_\_\_

## ¡A igualar cantidades!

En parejas, usen las monedas y billetes del recortable de la página 195 para resolver el siguiente problema.

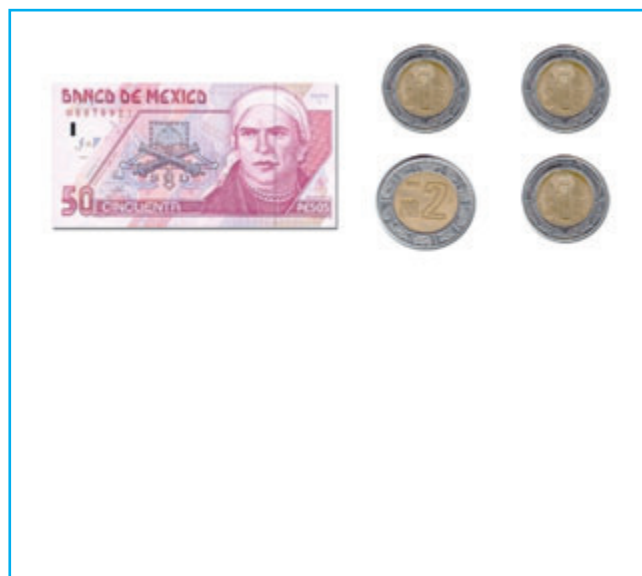
En una escuela, los cuatro grupos de primer grado hicieron una colecta entre los alumnos para comprar un paquete de tres libros de cuentos que cuesta \$85.

a) ¿Cuál grupo recolectó más dinero? \_\_\_\_\_



b) Peguen en los recuadros las monedas y billetes que necesita cada grupo para completar \$85 y poder comprar los 3 libros.

Grupo 1° A



## Grupo 1° B



## Grupo 1° C



## Grupo 1° D



## ¿Cuánto queda de cambio?

Organizados en equipos, resuelvan los siguientes problemas:

1. Juanito fue a comprar un kilogramo de azúcar que cuesta \$12 y su mamá le dio un billete de \$20 para pagar.

a) ¿Cuánto debe recibir de cambio? \_\_\_\_\_

b) Si además del azúcar compra un chocolate que cuesta \$3, ¿cuánto dinero debe regresar de cambio a su mamá?  
\_\_\_\_\_



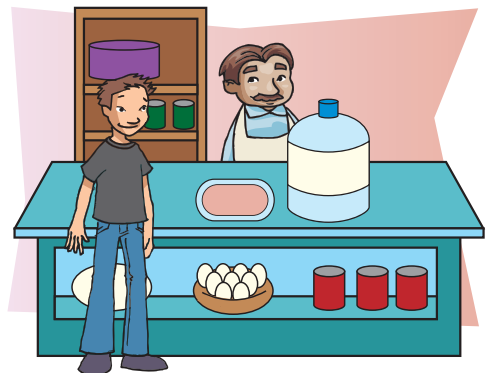
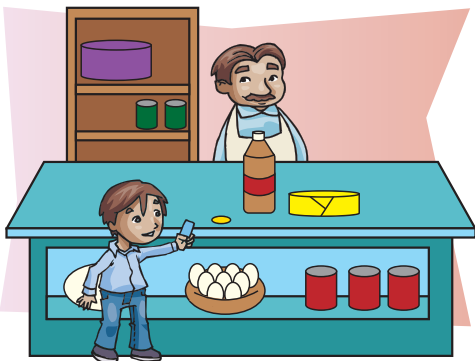
2. Otro día, Juanito fue a comprar un refresco que costaba \$17 y un kilogramo de tortillas que costó \$11. Llevaba un billete de 20 pesos y una moneda de 10 pesos.

a) ¿Le alcanzó para pagar? \_\_\_\_\_

b) ¿Cuánto le sobró o cuánto le faltó? \_\_\_\_\_

3. Otra persona que estaba en la tienda compró un garrafón de agua que costaba \$17 y medio kilogramo de jamón que costó \$23. El pago lo hizo con un billete de \$50 y le dieron \$7 de cambio.

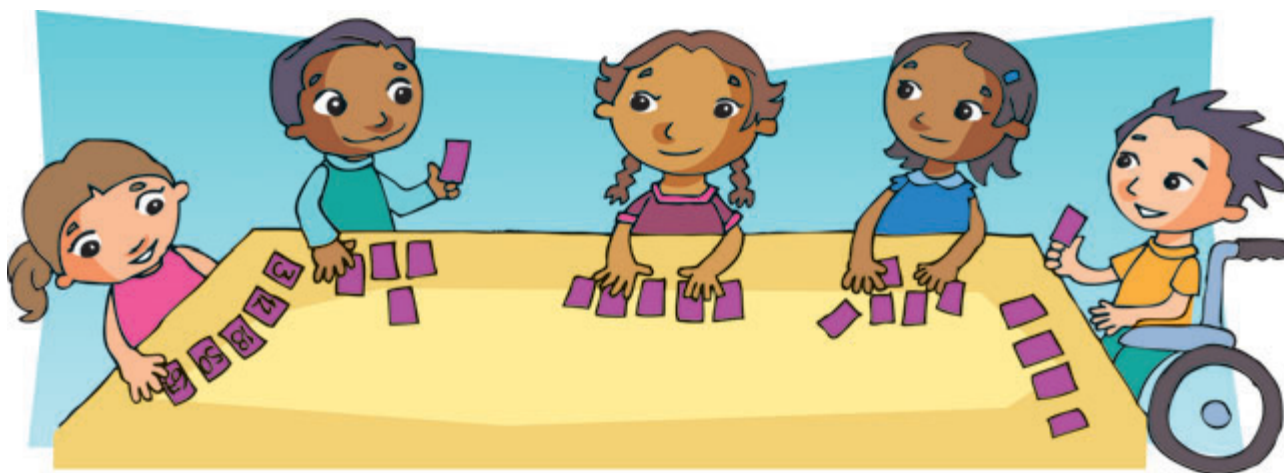
¿Le dieron el cambio correcto? \_\_\_\_\_ ¿Por qué \_\_\_\_\_



## Tarjetas ordenadas

En equipos, realicen el juego “Tarjetas ordenadas”. Las reglas son las siguientes:

- 1) Utilicen las tarjetas del 1 al 100 de los recortables de las páginas 187, 189, 191 y 193 y 20 fichas.
- 2) Revuelvan las tarjetas y colóquenlas en el centro con el número hacia abajo.
- 3) Por turnos, cada uno toma 5 tarjetas y las ordena de menor a mayor a la vista de sus compañeros de equipo. Si ordena las tarjetas correctamente gana una ficha.
- 4) Registren en una tabla, como la que se muestra, los grupos de números ordenados que se vayan formando.
- 5) Repitan el juego hasta completar 3 rondas. Gana el jugador que tenga más fichas.



Jugador	Tarjetas ordenadas				

Pueden jugar otras 3 rondas, cambiando el orden de las tarjetas de mayor a menor.

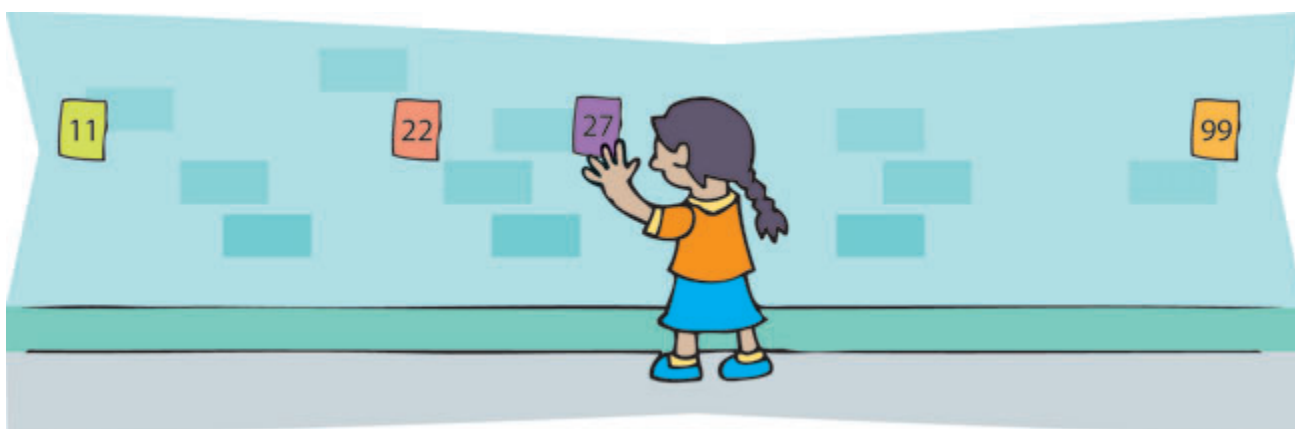




## Todos contamos y contamos todos

Repartan entre todos los integrantes del grupo un juego de tarjetas del 1 al 100 que utilizaron en la actividad "Tarjetas ordenadas".

- Hagan una sola fila dentro del salón o en el patio. El primero de la fila pasa al frente, coloca una de sus tarjetas y regresa a su lugar. Pasa el segundo de la fila y coloca una de sus tarjetas antes o después de la que ya estaba. Así continúan hasta que todos hayan colocado las tarjetas que les tocaron. Las tarjetas deben quedar ordenadas del 1 al 100.



- Si algún compañero se equivoca, ayúdenlo a ubicar correctamente su tarjeta.
- Apóyense en la serie que formaron para completar la siguiente tabla.

Serie numérica del 1 al 100

1						17			10
		23							
				35					
41								58	
			64						
	72								
					86				
								99	

## Un mensaje para el rey I

El dibujante no terminó el tablero del juego “Un mensaje para el rey”. Completa el tablero de la página recortable 185 de acuerdo con las siguientes instrucciones:

1. Sigue el orden de la serie numérica, une con una línea los puntos que van del 1 al 50; identifica el castillo donde vive el rey y coloréalo.
2. Termina de numerar las casillas del recorrido que tienen que hacer los mensajeros para llevar el mensaje al rey. Sigue el orden de la serie numérica del 1 al 100.



## Un mensaje para el rey II

Organizados en parejas, y usando el tablero de la página 185, hagan lo que se indica y contesten las preguntas.

1. Escriban, del menor al mayor, los números de los casilleros donde hay riachuelos para que los caballos tomen agua:

\_\_\_\_\_

2. ¿En qué se parecen los números que escribieron?

\_\_\_\_\_

3. Escriban, del menor al mayor, los números que están un lugar antes de las casillas donde hay riachuelo.

\_\_\_\_\_

4. ¿En qué se parecen los números que escribieron?

\_\_\_\_\_

5. Escriban de menor a mayor todos los números que tengan la cifra 5.

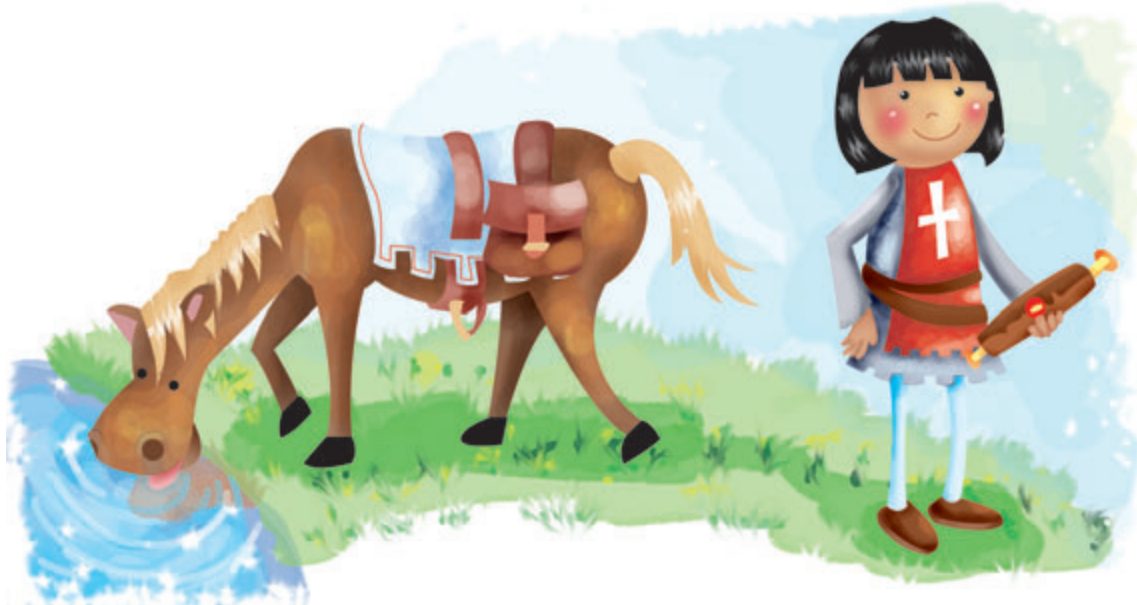
\_\_\_\_\_

6. ¿En qué se parecen los números que escribieron?

\_\_\_\_\_

7. Escriban cuántos números hay entre:

el 15 y el 25 \_\_\_\_\_; el 25 y el 35 \_\_\_\_\_; el 35 y el 45 \_\_\_\_\_



## Un mensaje para el rey III

Jueguen en equipos “Un mensaje para el rey”, de acuerdo con las siguientes reglas:

- Utilicen dos dados y coloque cada quien una ficha u otro objeto pequeño en la casilla número uno.
- Por turnos, lancen los dados, cuenten los puntos y avancen ese número de casillas.
- Gana el primero que llegue al castillo a entregar el mensaje al rey.



## Encuentra el número

De manera individual, encuentra los números ocultos y platica con algunos compañeros por qué piensas que esos son los números correctos.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14		16	17	18	19
20	21	22		24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35		37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51		53	54	55	56	57	58	
60	61	62	63		65	66	67	68	69
	71	72	73	74	75	76	77	78	79
80		82	83	84	85	86	87		89
90	91	92	93	94	95	96			99

## ¡Piensa pronto!

En equipo, jueguen “¡Piensa pronto!”. Las reglas son las siguientes:

- Cada equipo debe tener 10 fichas de un color diferente al que tienen los demás equipos.
- El profesor les enseña una tarjeta que tiene una suma o una resta.
- Cada equipo trata de resolver la suma o la resta lo más pronto posible.
- Cuando tengan el resultado, lo anotan en el espacio correspondiente de la tabla y, enseguida, uno de ustedes corre a poner una ficha sobre la mesa del profesor. Es necesario que las fichas queden en fila para que se vea en qué orden llegaron.
- Cuando todos los equipos hayan puesto su ficha, se comparan los resultados y, entre todos, deciden cuál es el correcto.
- Los equipos que hayan tenido el resultado incorrecto recogen su ficha, los que tengan resultado correcto meten su ficha en una caja.
- Cuando se terminan las tarjetas, gana el equipo que tenga más fichas en la caja.

Cuadro de registro de resultados

Núm. de la tarjeta	Resultados
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	



Realiza los siguientes ejercicios:

1. En la siguiente suma, cambia uno de los números para que el resultado sea 9, 10, 11 y 12. Anota cada suma en uno de los cuadros.

$$4 + 4$$

2. En la siguiente resta, cambia uno de los números para que el resultado sea 2, 3, 4 y 5. Anota cada resta en uno de los cuadros.

$$9 - 8$$





## ¿Quién llega más lejos?

Organizados en equipos, jueguen "¿Quién llega más lejos?", sigan las reglas de la página siguiente.



**¿avanza**



**retrocede?**

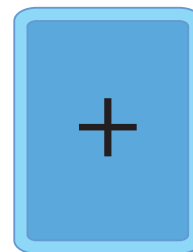
## Reglas del juego:

- Utilicen el tablero del juego "Un mensaje para el rey", las tarjetas de números, las tarjetas con los signos (+, -) y una ficha para cada jugador.
- Revuelvan cada juego de tarjetas y colóquenlas en el centro del tablero con el número o signo hacia abajo. Deben tener dos pilas de tarjetas, una con números y otra con signos.
- Coloquen sus fichas en el número 25.
- El jugador que inicia el juego toma una tarjeta de cada montoncito y dice a los demás "avanzo" (si le salió el signo más) o "retrocedo" (si le salió el signo menos). Además, debe decir a qué casilla cree que va a llegar.
- Después, el jugador avanza o retrocede su ficha de uno en uno, de acuerdo con el número y el signo que le salieron en las tarjetas. Si no llega a la casilla que dijo, se anota como puntos malos los que le sobren o le faltan. Cada jugador usa una tabla como la que se muestra para anotar sus jugadas.
- Cuando todos los jugadores del equipo hayan participado en tres rondas se termina el juego y gana el que tenga menos puntos malos.

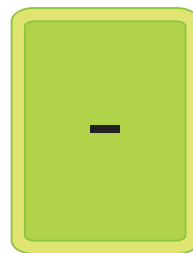
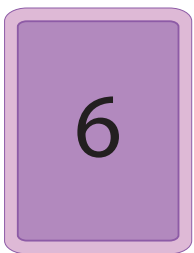
Casilla a la que creo que voy a llegar	Casilla a la que llegué	Puntos que me sobraron o me faltaron
<b>Total de puntos malos acumulados:</b>		

Tomando en cuenta el tablero del juego "Un mensaje para el rey", resuelve de manera individual los siguientes problemas y anota la operación que realizas.

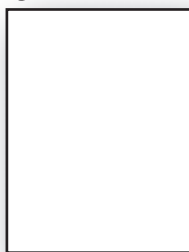
- Si te encuentras en la casilla número 25 y tomas la tarjeta con el nueve y con el signo más, ¿a qué casilla llegas? \_\_\_\_\_



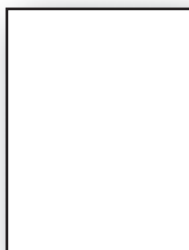
- Si te encuentras en la casilla número 30 y tomas la tarjeta con el seis y con el signo menos, ¿a qué casilla llegas? \_\_\_\_\_



- Julián estaba en la casilla 35 y llegó a la casilla 39. Anota en las tarjetas el signo y el número que le salieron.

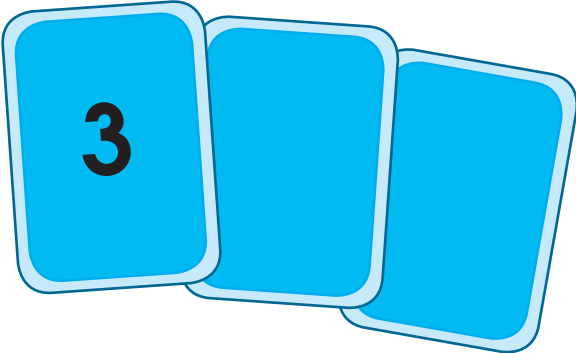
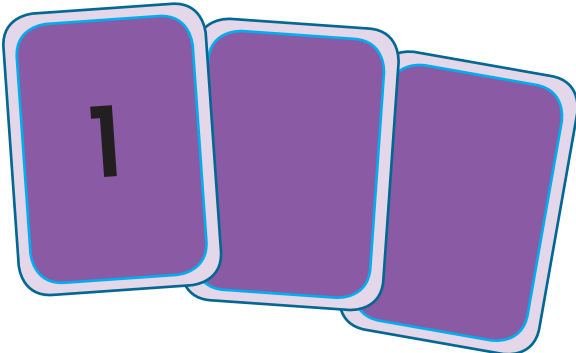

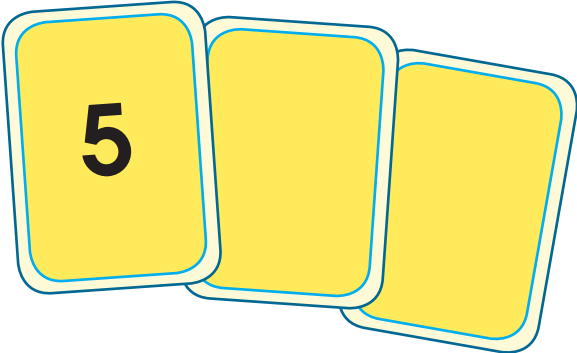


- Mary estaba en la casilla 47 y pasó a la casilla 38. Anota en las tarjetas el signo y el número que le salieron.



## La suma de las tres es 15

Resuelvan en equipos los siguientes problemas: en cada montoncito de tres tarjetas la suma de los tres números es 15. ¿Cuáles números quedaron escondidos? Anótenlos en las tarjetas que están en blanco.

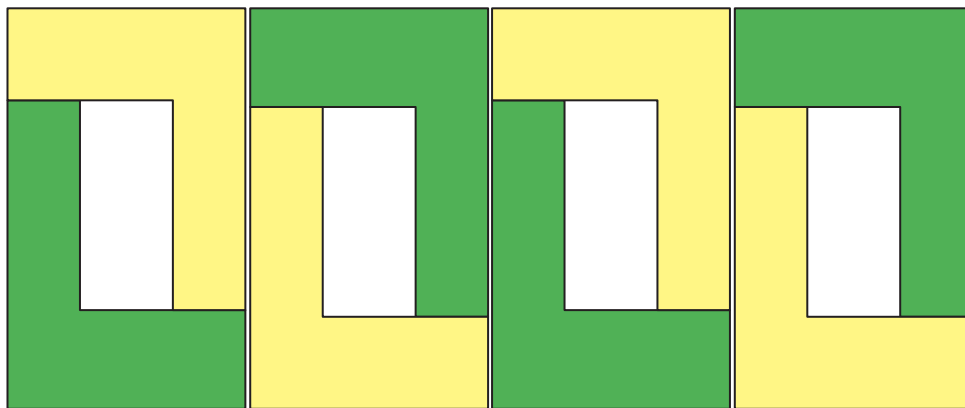
	
	



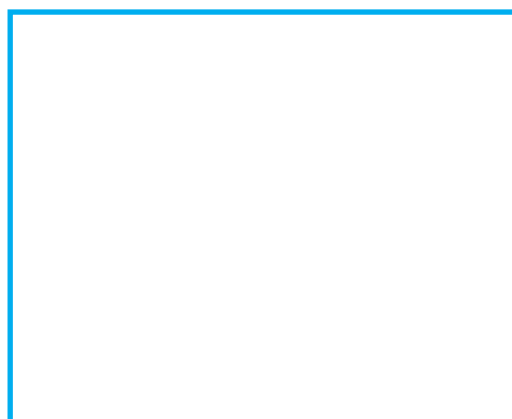
## Formas y colores

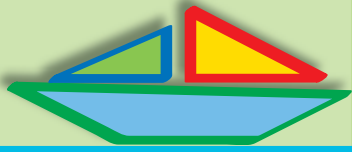
Organizados en parejas, contesten y hagan lo que se indica.

1. El siguiente modelo se elaboró con varias piezas que tienen la misma forma. ¿Cuántas piezas se utilizaron? \_\_\_\_\_
2. Traza en el cuadro de abajo una de las piezas que se utilizaron para formar la figura.
3. Utilicen las piezas del recortable de la página 183 para reproducir el modelo. Continúenlo hasta que se usen todas las piezas.



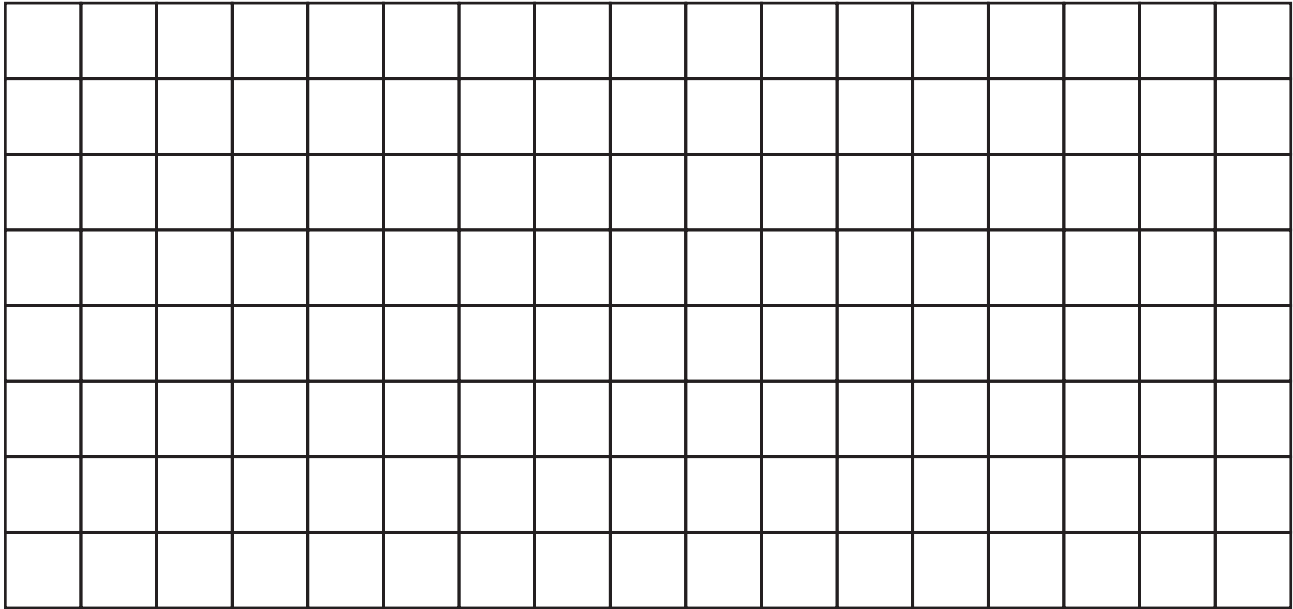
Dibujo de la pieza que se repite

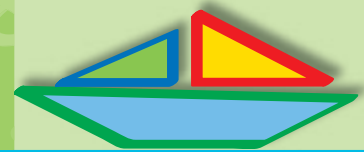




## Juego con figuras

Organizados en equipos, construyan un modelo con el material recortable de la página 181. Cuando lo tengan terminado, dibújenlo en la cuadrícula.



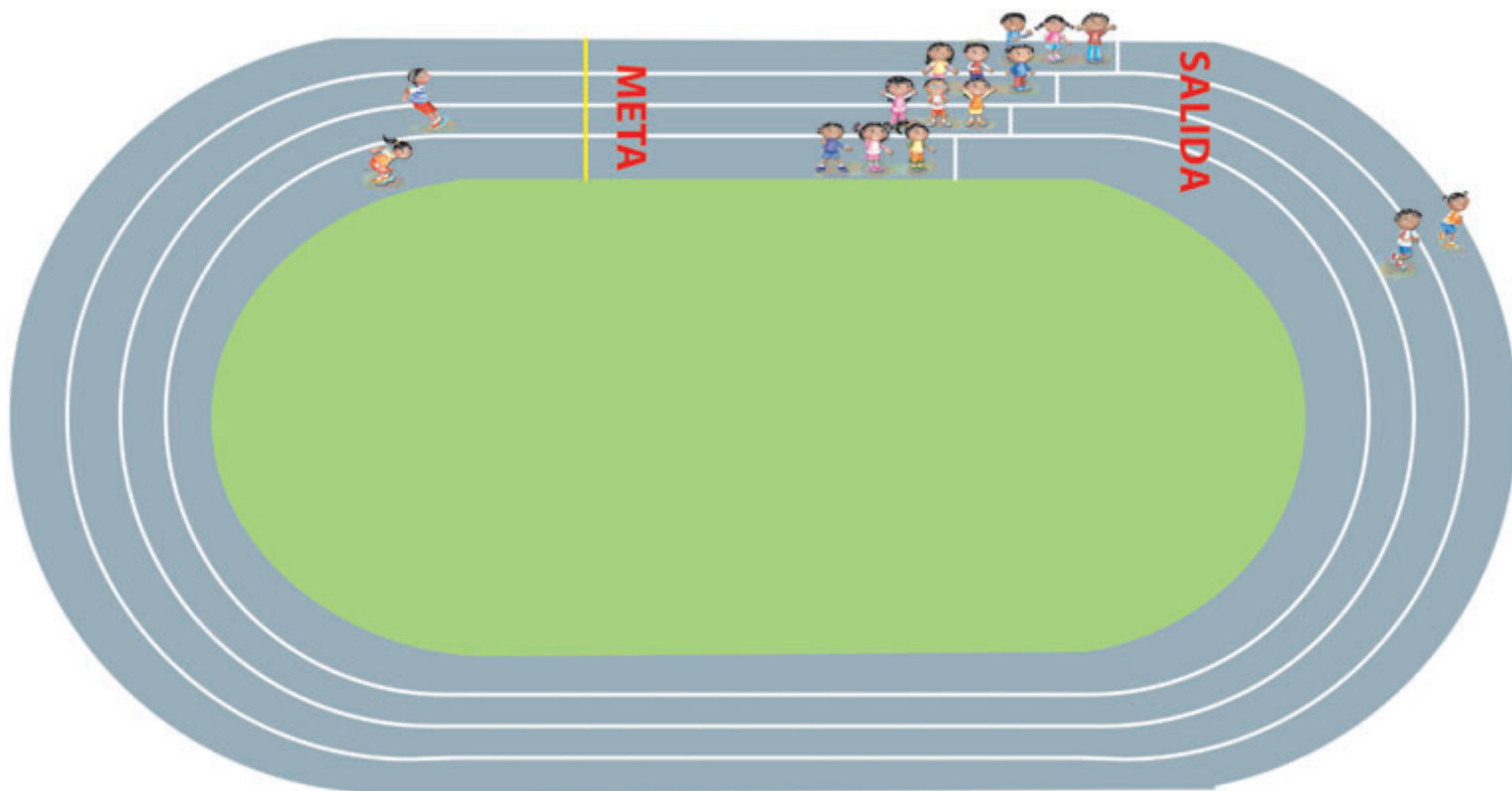


## Carrera de relevos

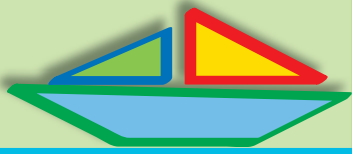
Organizados en equipos, jueguen “Carrera de relevos” en el patio de la escuela.

Reglas del juego:

- Cuando vayan sobre la parte recta del recorrido, saltarán con un pie.
- Cuando vayan sobre la parte curva del recorrido, saltarán con los pies juntos.
- Si algún jugador se equivoca, tendrá que regresar al trayecto anterior y continuar la carrera.
- Gana el equipo que llegue primero a la meta.



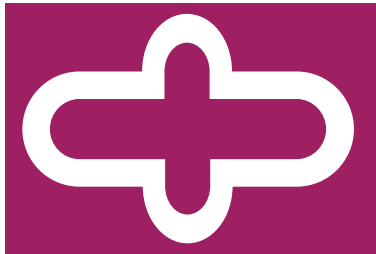




## Curvas y rectas

De manera individual, realiza las siguientes actividades.

1. En cada dibujo colorea, de rojo los tramos rectos y de azul los tramos curvos.



2. Utiliza líneas rectas y curvas para dibujar el camino que debe seguir el astronauta para llegar a la entrada de la nave.





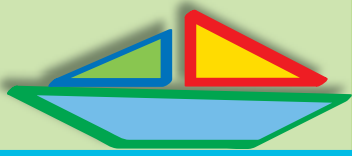
## Lados curvos o lados rectos

La maestra Caty pidió a los alumnos de su grupo que llevaran a la clase tres objetos: uno que tuviera sólo líneas rectas, otro que sólo tuviera líneas curvas y uno más que tuviera líneas rectas y curvas. En el dibujo se muestran algunos de los objetos que trajeron los estudiantes.

Organizados en equipos, escriban en la tabla de abajo los nombres de los objetos en el lugar que les corresponde.



Sólo líneas rectas	Sólo líneas curvas	Líneas rectas y curvas

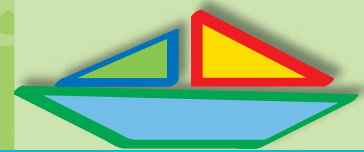


## Observo y localizo

De manera individual, contesta las siguientes preguntas:

- a) ¿Cuál pie tiene adelante el doctor, el derecho o el izquierdo?  
\_\_\_\_\_
- b) ¿Cuántos objetos se encuentran en el casillero que está arriba de los libros?  
\_\_\_\_\_
- c) ¿Qué hay colgado en la pared, entre el reloj y el calendario?  
\_\_\_\_\_
- d) ¿Qué objetos están sobre el escritorio?  
\_\_\_\_\_
- e) ¿Quién está detrás de la niña?  
\_\_\_\_\_
- f) ¿Qué hay a la izquierda del cuaderno que tiene el doctor?  
\_\_\_\_\_





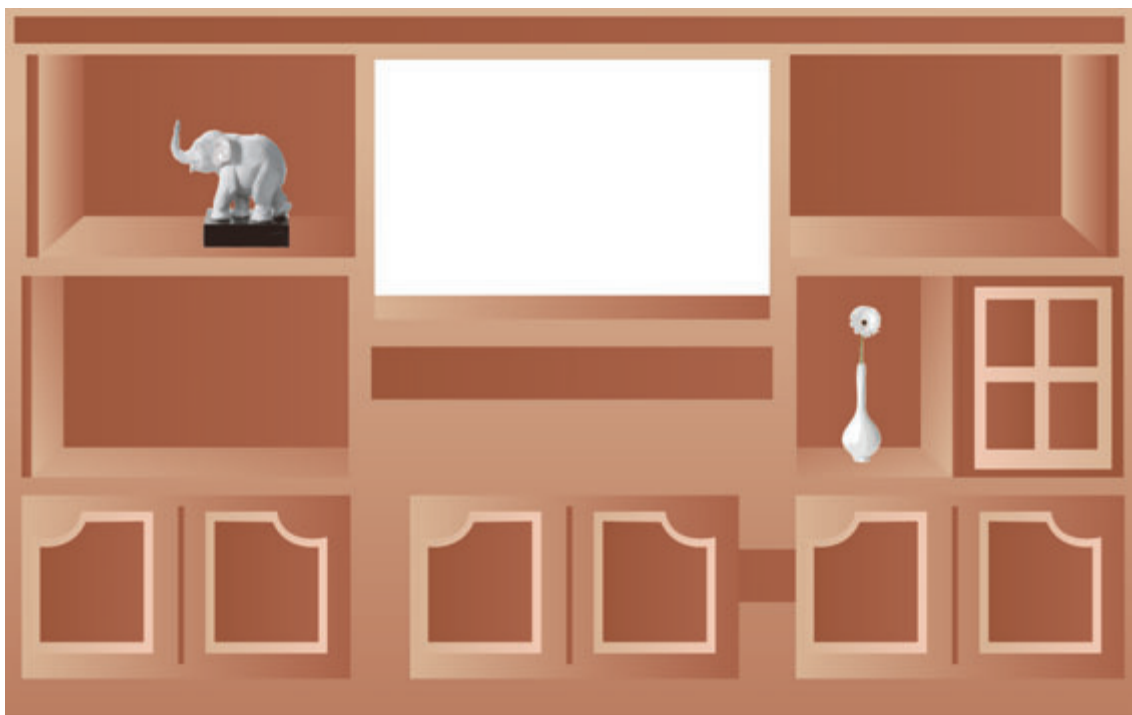
## Pongo las cosas en su lugar

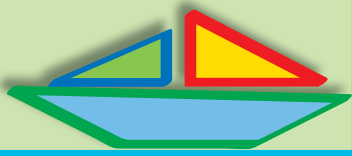
El doctor compró un nuevo librero para su casa y antes de ir al consultorio dejó por escrito dónde deben acomodarse los objetos.

Utiliza el material recortable de la página 181 y acomoda cada objeto de acuerdo con las indicaciones del doctor.

Indicaciones para acomodar los objetos en el librero:

- La pelota se colocará en el espacio que está **arriba** del florero.
- La radiograbadora, en el espacio que está **debajo** del elefante.
- Los libros, en el espacio que está **entre** el elefante y la pelota.
- El carrito, a la **izquierda** de los libros.
- El trofeo, a la **izquierda** de la pelota.





## Del más corto al más largo

Utiliza los palitos que te proporcione tu maestra o maestro para responder las siguientes preguntas:

- ¿Cuál palito es más largo, el negro o el rojo? \_\_\_\_\_
- ¿Cuál es más corto, el blanco o el amarillo? \_\_\_\_\_
- ¿Cuál es más largo, el negro o el azul? \_\_\_\_\_
- De todos los palitos, ¿cuál es el más corto y cuál es el más largo?  
\_\_\_\_\_
- Ordena los palitos del más corto al más largo y dibújalos.

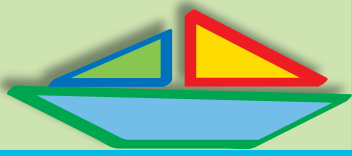
**Dibujo de los palitos ordenados del más corto al más largo**



## Cerca o lejos, ¿de qué?

Todo el grupo, al ritmo de la música de un pandero, camina en diferentes direcciones; cuando deja de sonar el pandero, todos se detienen y por turnos contestan las preguntas que les haga el maestro.





¿Sabías que existen estrellas de diferente color? Todas se ven iguales por lo lejos que se encuentran de la Tierra y por lo luminosas que son. Colorea las estrellas de acuerdo con las siguientes instrucciones:

Colorea de rojo la estrella que esté **más lejos de** la Luna.

Colorea de verde la estrella que esté **más cerca de** la Luna.

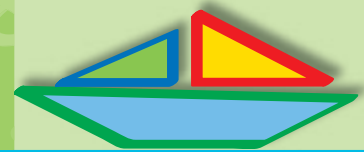
Colorea de anaranjado la estrella que esté **más cerca de** la estrella roja.

Colorea de morado la estrella que esté **más cerca de** la estrella verde.

Colorea de café la estrella que esté **más cerca de** la estrella de cuatro picos.

Colorea de amarillo la estrella que esté **más lejos de** la estrella rosa.





## ¿Cuánto mide?

Organizados en equipos, realicen las siguientes actividades.

1. Seleccionen uno de los objetos que les proporcione el maestro. Sin medir directamente con el objeto que seleccionaron, digan cuántas veces creen que ese objeto cabe en

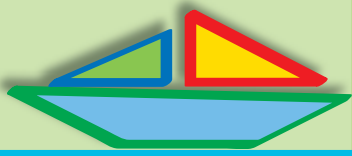
- a) el lado más largo del pizarrón \_\_\_\_\_
- b) el lado más corto de la puerta del salón \_\_\_\_\_
- c) el lado más corto de una de las paredes del salón \_\_\_\_\_
- d) el lado más largo de su libro de matemáticas \_\_\_\_\_

2. Con ayuda de su maestro, comparen sus resultados con los de otros equipos. Si hay diferencias, averigüen a qué se deben y quién tiene razón.

3. Midan los objetos de la actividad 1 utilizando todos la misma unidad de medida. Registren el resultado en la siguiente tabla.

Equipo _____ Unidad de medida _____		
LONGITUD A MEDIR	CREEMOS QUE MIDE	MEDIDA REAL
Largo del pizarrón		
Ancho de la puerta		
Ancho de la pared		
Largo del libro de matemáticas		



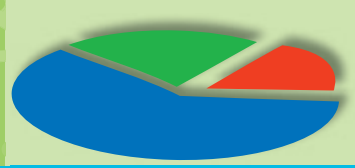


## ¿Qué fue lo que medí?

Organizados en equipos, vamos a jugar: “Adivinen qué objeto medí”.

- a) Observen el objeto que les muestra su maestro.
- b) Con ese objeto se midió algo del salón, lo cual está escrito en un papel que guardó el maestro en un sobre. Midió: \_\_\_\_\_
- c) Averigüen y registren ¿qué se midió?: \_\_\_\_\_





## Proyecto: el juego de gato

¿A ustedes les parece que hay muchos niños que saben jugar “gato”?

¿Cuántos niños de su grupo saben jugar gato?

¿Y cuántos niños de segundo saben jugar gato? ¿Cómo pueden saberlo ustedes?

En cada equipo piensen qué podrían hacer para saberlo y, en 5 minutos, cada equipo comentará al resto del grupo su propuesta.

En el espacio en blanco registren la información que vayan obteniendo.





# BLOQUE

1 2 3 4 5

The background is a solid green color. It features several faint, light-colored mathematical symbols and numbers scattered across the surface. These include a large plus sign, a minus sign, a multiplication sign, a division sign, and various numbers such as 18, 15, 30, and 6. There are also faint outlines of geometric shapes like a circle, a triangle, and a square. The numbers 1, 2, 3, 4, and 5 are prominently displayed in the center, with the number 4 being a bright yellow color and the others being white.

## ¿Dónde están?

La maestra Sofía pidió a sus alumnos que escribieran en la tabla los números que conocen, pero los niños no recordaron algunos. En equipos, completen la tabla.

<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
<b>10</b>									
<b>20</b>					<b>25</b>			<b>28</b>	<b>29</b>
	<b>31</b>	<b>32</b>	<b>33</b>			<b>36</b>	<b>37</b>		
<b>40</b>									
					<b>75</b>		<b>77</b>	<b>78</b>	
<b>80</b>									
									<b>99</b>

En parejas, contesten las siguientes preguntas usando la tabla de la página anterior. Al terminar, reúnanse con otra pareja y comparen sus respuestas.

1. ¿Qué número resulta si sumo 1 al 33? \_\_\_\_\_
2. ¿Entre qué números está el número 27? \_\_\_\_\_
3. ¿Cuál es el número que está antes del 75? \_\_\_\_\_
4. Si al número 29 le sumas 1, ¿el resultado está en una casilla antes o después del 29? \_\_\_\_\_
5. Si tienes 85 y le quitas 1, ¿cuánto te queda? \_\_\_\_\_
6. Si al número 19 le sumas 1, ¿el resultado está en el mismo renglón?  
\_\_\_\_\_
7. ¿Cuánto quedará si al número 50 le restan 1? \_\_\_\_\_
8. Si al número 18 le sumas 1, ¿el resultado está en el mismo renglón?  
\_\_\_\_\_
9. ¿Qué dará como resultado de 100 menos 1? \_\_\_\_\_
10. ¿Entre qué números está el número 43? \_\_\_\_\_

## De diez en diez

Organizados en equipos, utilicen el tablero del juego “Un mensaje para el rey” del Bloque 3.

Encierren en un círculo la casilla que corresponde al número que resulte.

Al 35 le sumas 10

46	35	45	25
----	----	----	----

Al 18 le sumas 10

38	58	28	25
----	----	----	----

Al 84 le quitas 10

70	64	74	65
----	----	----	----

Al 99 le quitas 10

39	69	75	89
----	----	----	----



## La tiendita de la escuela

Organizados en parejas, resuelvan los siguientes problemas:

En la tiendita de la escuela tienen en oferta, a mitad de precio, las ensaladas de frutas; si su precio normal es de \$14, ¿cuánto pagará Arturo si compra una ensalada? \_\_\_\_\_

Paco tiene 10 dulces y Luis tiene el doble. ¿Cuántos dulces tiene Luis?  
\_\_\_\_\_

Entre Mirna y Jorge compraron una malteada de \$16. Si cada uno pagó la mitad, ¿cuánto pagó Mirna? \_\_\_\_\_

Juan quiere comprar un carrito, pero sólo tiene \$25 y el carrito cuesta el doble. ¿Cuánto cuesta el carrito? \_\_\_\_\_





## ¿Cuánto dinero es?

1. Organizados en equipos, resuelvan los siguientes problemas: pongan una ✓ a la cantidad correcta.

1



35

53

2



14

41

3



81

18

4



36

63

2. Anoten ✓ a la bolsa que tiene \$54.



3. ¿Cómo supieron cuál era la bolsa correcta?

---



---

Éric dice que hay más dinero en la bolsa 1 que en la bolsa 2, porque en la bolsa 1 hay 12 monedas y en la bolsa dos sólo hay 3 monedas.



Bolsa 1



Bolsa 2

a) ¿Tiene razón Éric? \_\_\_\_\_

b) ¿Cómo lo sabes? \_\_\_\_\_

---

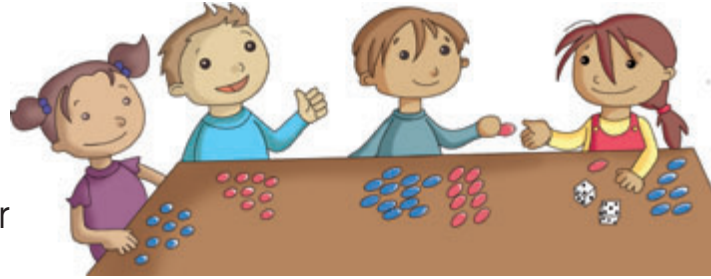
---

## Juguemos al cajero

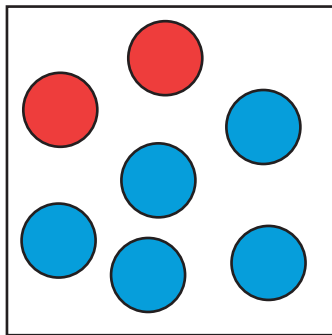
Consigan fichas azules y rojas y dos dados para jugar lo siguiente:

Formen equipos.

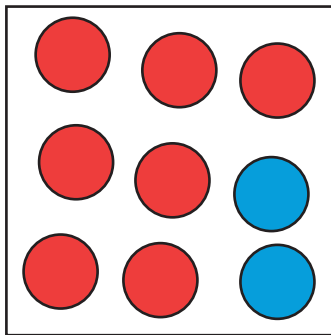
1. Nombren a un cajero, quien tendrá todas las fichas.
2. Por turno, cada uno tira los dos dados y pide al cajero el número de fichas azules que marquen los dados.
3. Cuando alguien junte 10 fichas azules le pide al cajero que se las cambie por una roja.
4. Después de cinco rondas, gana el jugador que haya conseguido más fichas.



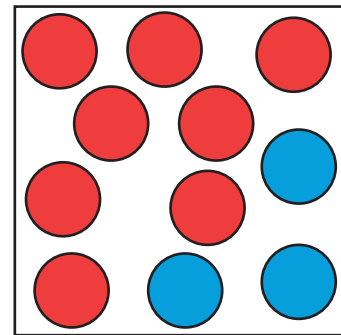
Pongan una ✓ a la cantidad correcta.



**7    25    52**

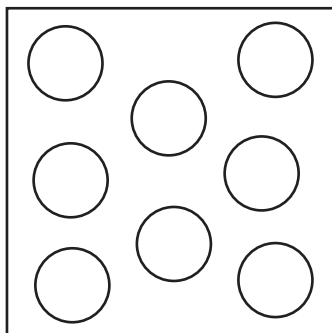


**9    72    27**

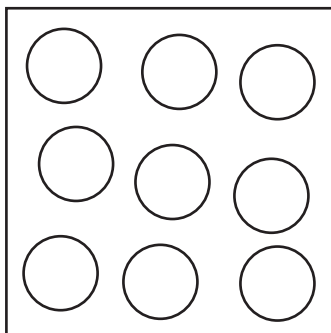


**11    83    38**

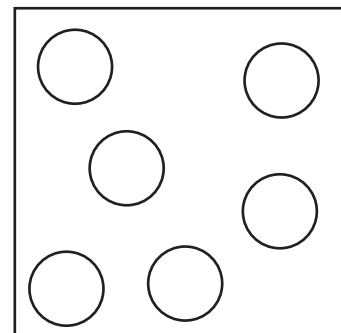
Colorea para que haya la cantidad indicada.



**62**



**27**



**51**

## Encuentra la suma

En equipos, elijan dos números de la primera tabla para completar las expresiones de la segunda tabla.

10	1
20	2
30	3
40	4
50	5
60	6
70	7
80	8
90	9

Ejemplo: $35 = 30 + 5$
$14 = \underline{\quad} + \underline{\quad}$
$74 = \underline{\quad} + \underline{\quad}$
$38 = \underline{\quad} + \underline{\quad}$
$56 = \underline{\quad} + \underline{\quad}$
$92 = \underline{\quad} + \underline{\quad}$
$12 = \underline{\quad} + \underline{\quad}$
$61 = \underline{\quad} + \underline{\quad}$
$83 = \underline{\quad} + \underline{\quad}$



## La fiesta

En parejas, resuelvan los siguientes problemas:

1. En una fiesta pusieron 5 mesas.



Si en cada mesa pusieron:

a) 4 sillas, ¿cuántas sillas hay en total? \_\_\_\_\_

b) 3 refrescos, ¿cuántos refrescos hay en total? \_\_\_\_\_

2. Hay 12 niñas.



Si a cada una le dieron 2 paletas, ¿cuántas paletas se dieron en total?

\_\_\_\_\_



3. Hay 8 niños.

Si a cada uno le regalaron 5 canicas, ¿cuántas canicas se regalaron en total?

\_\_\_\_\_

## El Día del Niño

En parejas, resuelvan el siguiente problema:

La maestra de Carmen va a regalar dulces el Día del Niño:



En cada bolsa quiere meter 2 bastones, 3 caramelos y 3 paletas:

- ¿Para cuántas bolsas le alcanzan los bastones? \_\_\_\_\_.
- ¿Y los caramelos? \_\_\_\_\_.
- ¿Y las paletas? \_\_\_\_\_.
- ¿De cuáles dulces sobraron? \_\_\_\_\_.  
¿Cuántos? \_\_\_\_\_.
- ¿Cuántas bolsas van a tener los tres tipos de dulces? \_\_\_\_\_.

## Quito y pongo

En equipos, resuelvan los siguientes problemas:

1. Al romperse la piñata, Luis ganó 17 dulces, Rosita 22 y Pedro 9.



Si al terminar la fiesta a cada niño le obsequiaron 10 dulces más,

a) ¿Cuántos dulces juntó Luis en total? \_\_\_\_\_

b) ¿Y Rosita? \_\_\_\_\_

c) ¿Y Pedro? \_\_\_\_\_

d) ¿Quién ganó más dulces cuando se rompió la piñata?

\_\_\_\_\_

e) ¿Quién tenía más dulces después de que le dieron 10 dulces a cada uno? \_\_\_\_\_

2. Dos personas venden globos en el parque los domingos; Patricio salió con 29 globos y Guillermo con 35 globos.



Patricio

Guillermo

Si al final del día ambos vendieron 20 globos,

a) ¿Cuántos globos le quedaron a Patricio? \_\_\_\_\_

b) ¿Y a Guillermo? \_\_\_\_\_

c) ¿Quién salió con menos globos para vender? \_\_\_\_\_

d) ¿Quién se quedó con menos globos después de la venta?



## Completen tablas

En equipos, completen las siguientes tablas. Observen el ejemplo.

$+4$

5	9
9	
	19
34	
	45

$+$

3	9
16	
	30
33	
	44

$-7$

10	3
	24
40	
	44
66	

$-$

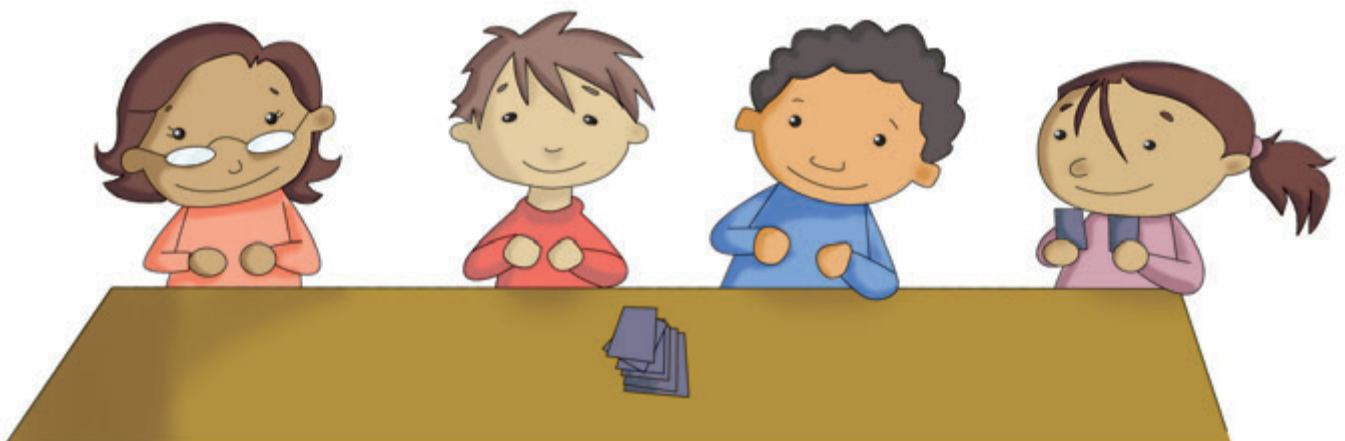
8	3
11	
	14
	22
33	



## Juegos con tarjetas

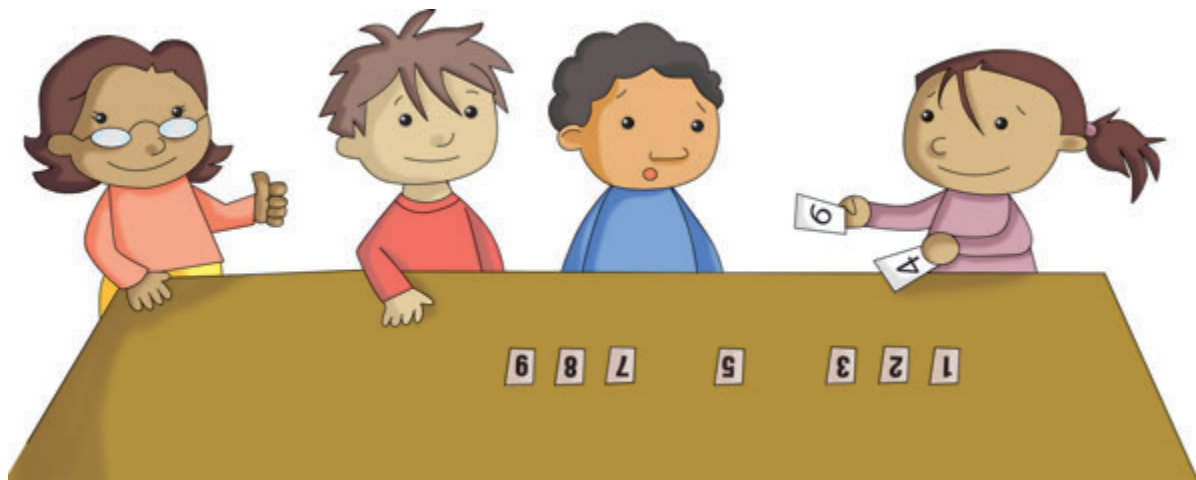
Organizados en equipos, junten sus tarjetas del material recortable de la página 179.

1. Coloquen al centro de la mesa las tarjetas, con los números para abajo y revuélvanlas.
2. Por turnos, cada alumno toma dos tarjetas.
3. Luego, suma mentalmente los números de sus tarjetas y dice el resultado a sus compañeros.
4. Si la suma es correcta, se queda con las tarjetas; si es incorrecta, se regresan las tarjetas mezclándolas con las otras.
5. El juego termina cuando el maestro indique ALTO.
6. Gana el niño que tenga más tarjetas.



Mezclen las tarjetas:

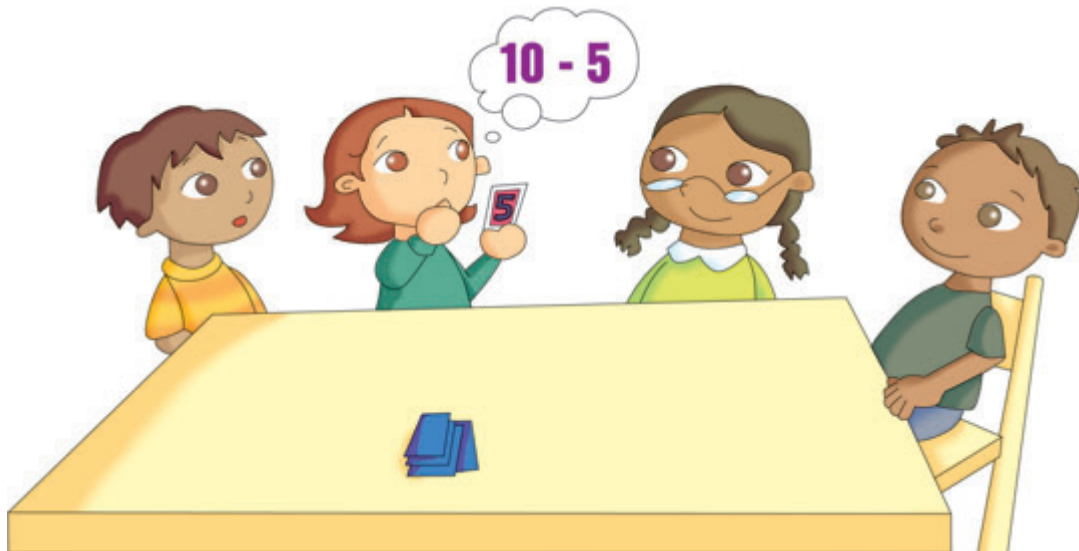
1. Coloquen las tarjetas con los números hacia arriba, de tal manera que se vean todas
2. Por turno, cada uno toma dos tarjetas que sumen 10.
3. Si lo hace bien, se queda con las tarjetas. Si no, las regresa.
4. El juego termina cuando el maestro indique ALTO.
5. Gana el niño que tenga más tarjetas.



## ¿Cuánto le quito al 10?

En equipos, y con sus tarjetas, hagan lo siguiente:

1. Coloquen las tarjetas con el número hacia abajo.
2. Por turno, cada uno toma una tarjeta.
3. Y, mentalmente, resta ese número a 10.
4. Si el resultado es correcto, se queda con la tarjeta. Si no, regresa la tarjeta abajo del montón.
5. Gana el niño que, cuando el maestro indique ALTO, tenga más tarjetas.



En equipos y con sus tarjetas, hagan lo siguiente:

1. Coloquen las tarjetas con el número hacia abajo.
2. Por turno, cada uno toma una tarjeta.
3. Y, mentalmente, resta ese número a 20.
4. Si el resultado es correcto, se queda con la tarjeta. Si no, regresa la tarjeta abajo del montón.
5. Gana el niño que, cuando el maestro indique ALTO, tenga más tarjetas.



## ¡Alto!

Jueguen en grupo "¡Alto!".

1. Un alumno se para al frente del salón y empieza a contar en voz baja 1, 2, 3, 4, ...
2. Después de un rato, el maestro le dice: "¡Alto!".
3. El niño que está contando dice hasta qué número llegó.
4. Rápidamente, todos los demás empiezan a escribir sumas de sumandos iguales que den como resultado ese número.
5. Cuando el maestro vuelva a decir "¡Alto!", todos se detienen.
6. Gana el alumno que haya escrito más sumas correctas.



## Fichas y tablero

Usa este tablero y coloca tus dos fichas en los números, que al sumarlos, te den como resultado lo que diga tu maestro.

10	20	30	40	50	60	70	80	90
1	2	3	4	5	6	7	8	9

Expresen los siguientes números en forma de sumas. Al menos dos sumandos deben ser iguales, como en los ejemplos.

$$45 = 20 + 20 + 5$$

$$36 =$$

$$19 =$$

$$21 =$$

$$33 =$$

$$67 =$$

$$84 = 20 + 20 + 20 + 20 + 4$$

$$32 =$$

$$58 =$$

$$75 =$$



## Y tú, ¿con qué mides?

Organizados en equipos, realicen las siguientes actividades:

1. Dos equipos midan uno de los lados del patio. Para medir utilicen los objetos que les indique el maestro. Todos los equipos harán la medición.
  2. Registren la medida del lado que midieron: \_\_\_\_\_
  3. Reúnanse con otro equipo que midió el mismo lado y comparen el registro de su medida: ¿es la misma cantidad?, ¿por qué? \_\_\_\_\_
  4. Para comprobar que los dos resultados de la medición son correctos, aunque las cantidades sean diferentes, comparen el largo del objeto que utilizó cada equipo: ¿son iguales? \_\_\_\_\_ ¿Cuántas veces cabe el más corto en el más largo?: \_\_\_\_\_.
  5. Comparen las cantidades de cada medida y recuerden que el objeto más corto cabe dos veces en el más largo. ¿Sucede lo mismo con las cantidades? ¿Una es el doble que la otra? \_\_\_\_\_ ¿Por qué?
- 

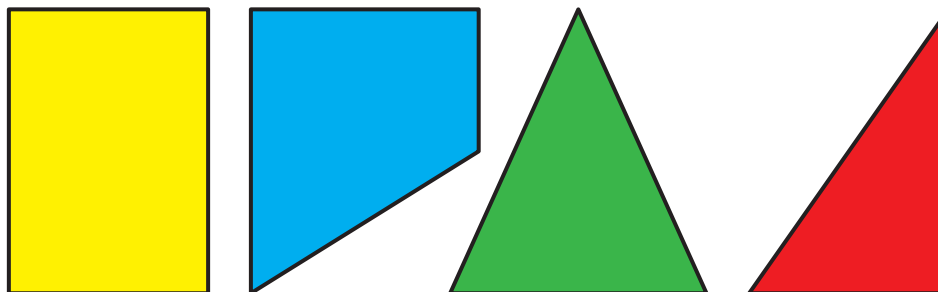






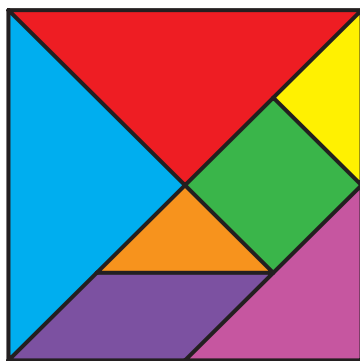
## Del más grande al más chico

Recorta las figuras de la página 177 y acomódalas de la más pequeña a la más grande.



Compara tu acomodo con los de tus compañeros. Peguen las figuras en su cuaderno.

Recorta las piezas del tangram de la página 177 y acomódalas de la más pequeña a la más grande.

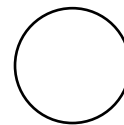
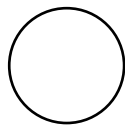
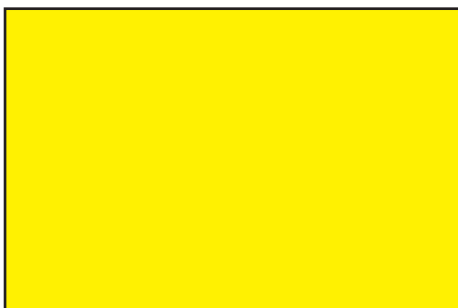
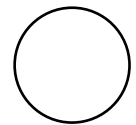
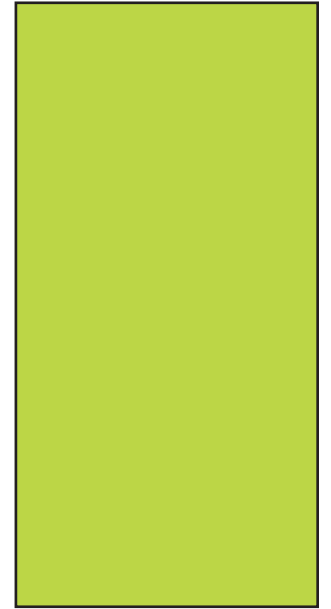
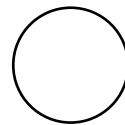
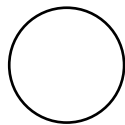
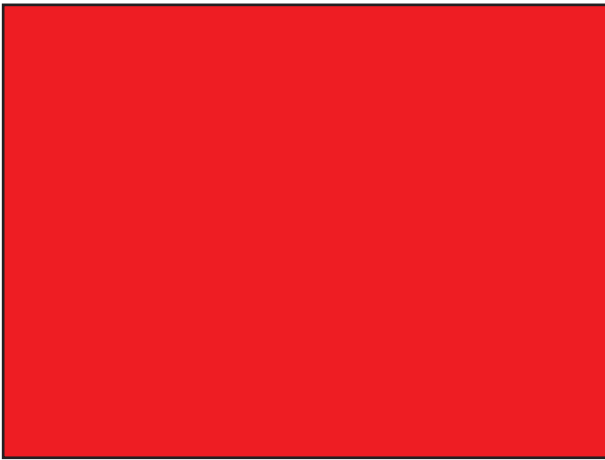
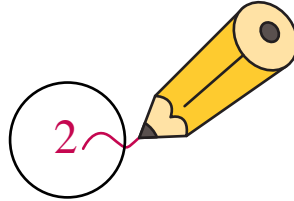
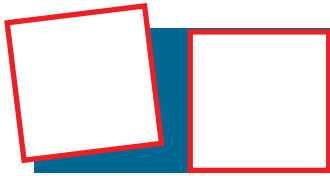


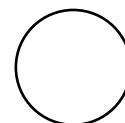
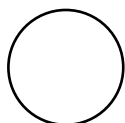
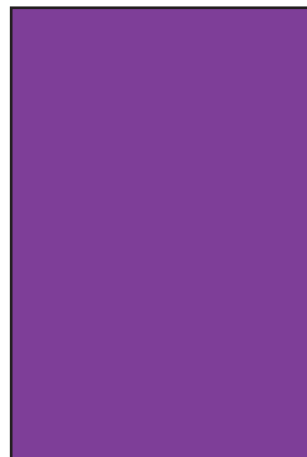
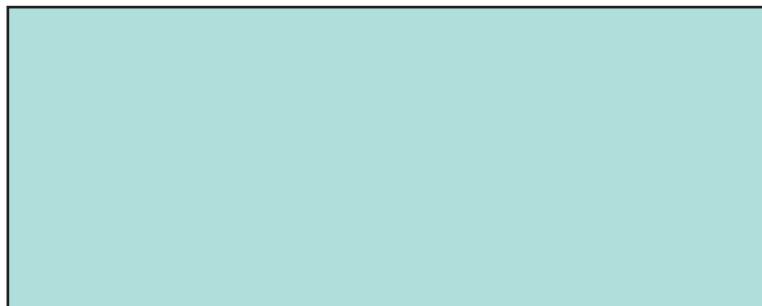
Compara tu acomodo con los de tus compañeros. Peguen las figuras en su cuaderno.



## ¿Cuántos cuadritos caben?

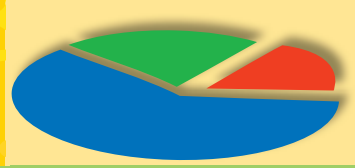
Recorta los cuadrados de la página 175. ¿Cuántos cuadrados se necesitan para cubrir cada rectángulo?





1) ¿De qué color es el rectángulo mayor? \_\_\_\_\_

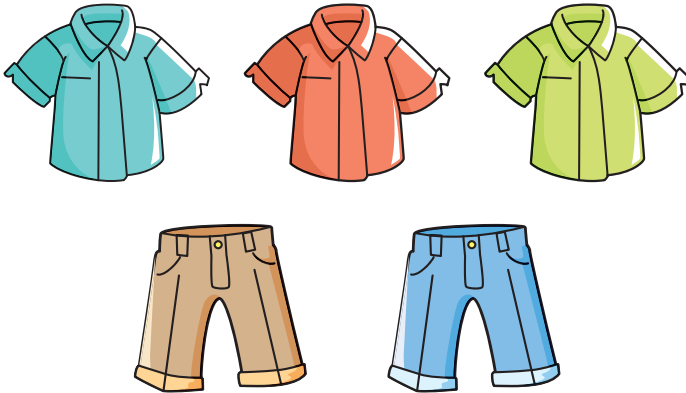
2) ¿De qué color es el rectángulo menor? \_\_\_\_\_



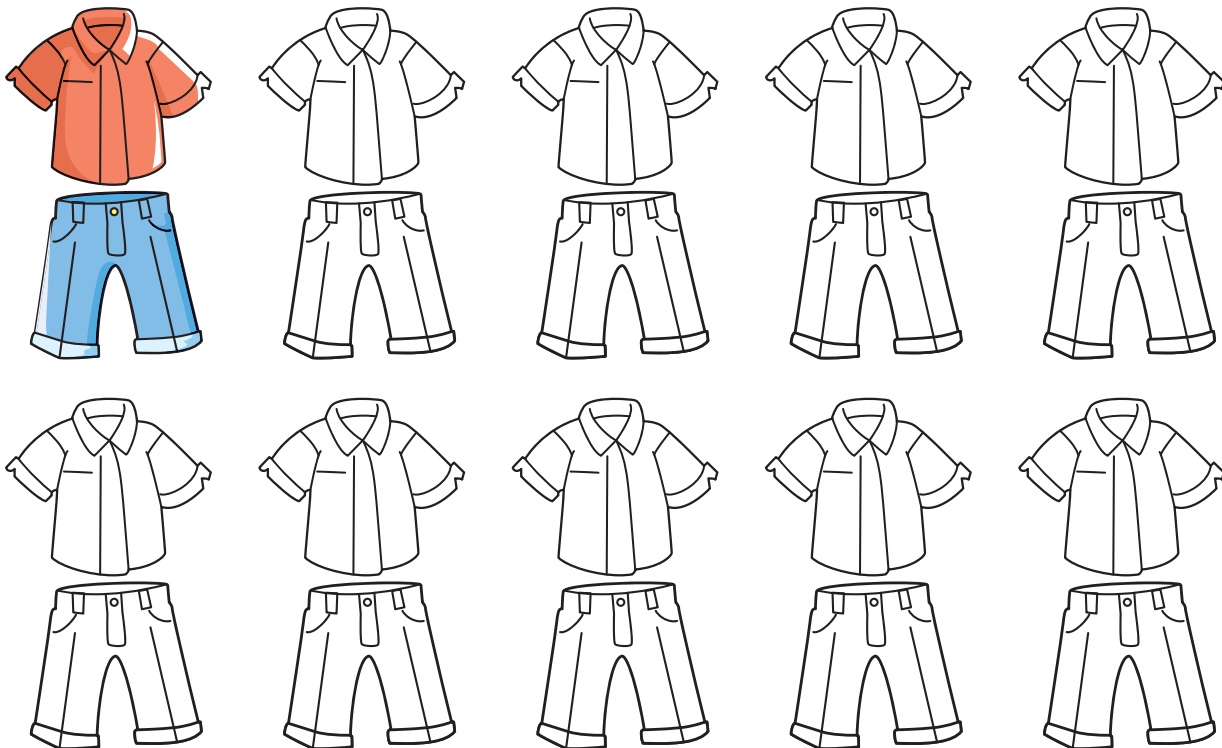
## Vistiendo a Pedro

Organizados en parejas, resuelvan el siguiente problema:

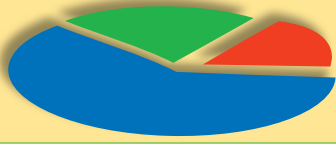
Pedro tiene 3 camisas y 2 pantalones.



a) Colorea las maneras en que puede vestirse Pedro.

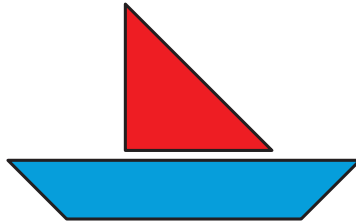


b) ¿De cuántas maneras diferentes puede vestirse Pedro? \_\_\_\_\_

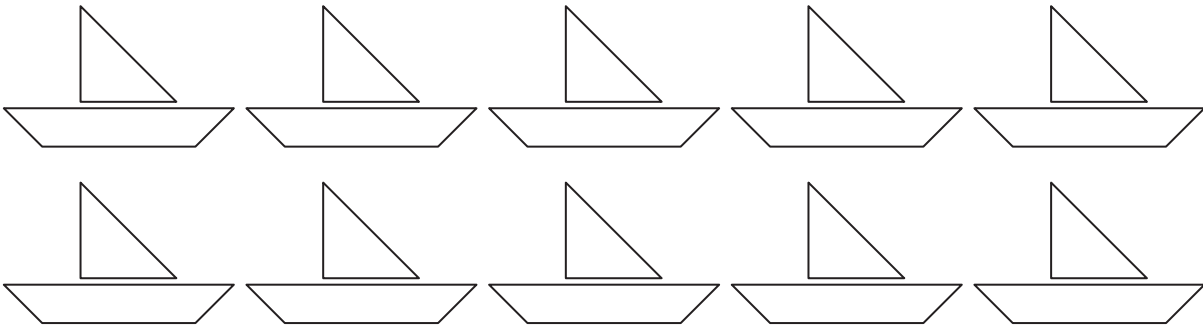


## El barquito

Para colorear un barquito, Lilia tiene tres colores: rojo, azul y verde. Una manera de colorearlo es:



a) Muestra otras maneras diferentes en que se puede colorear el barquito.



b) ¿De cuántas maneras diferentes pudo Lilia colorear el barquito?

---

# BLOQUE

1 2 3 4 5

The background is a vibrant green with various mathematical symbols and numbers in a lighter shade of green. These include a large plus sign, a minus sign, a multiplication sign, a division sign, and several numbers like 18, 30, 6, and 5. There are also faint outlines of geometric shapes like a circle, a triangle, and a square. The numbers 1, 2, 3, 4, and 5 are prominently displayed in the center, with the number 5 being a bright pink color and the others in white.

## Juego con dados I

Organizados en equipos, resuelvan los siguientes problemas:

Lupe y Beto van a jugar a los dados en el cuadro de números. Antes de empezar el juego quieren poner varias trampas, la primera en el 3 y a partir de este número cuentan de 10 en 10 para poner las otras. El que caiga en una trampa, se debe regresar 5 lugares.

- a) Anoten enseguida los números menores que 100 en los que habrá trampas: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- b) Usen el cuadro de números del 0 al 99 para verificar (contando) que los números que escribieron son correctos.
- c) José dice que una de las trampas que pusieron Lupe y Beto quedó en el número 44. ¿Tiene razón José? \_\_\_\_\_ ¿Por qué?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

En otra ronda del juego, Lupe y Beto ponen trampas cada cinco lugares a partir del 4.

- a) Anoten los números menores que 100 en los que habrá trampas:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- b) José dice que esta vez los números en los que hay trampa terminan en 4 o en 9. ¿Tiene razón José? \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

En la tercera ronda del juego, Lupe y Beto pusieron trampas en los siguientes números: 6, 12, 18, 24, 30, ..., 96.

- a) A partir del 6, ¿cada cuántos lugares ponen trampa? \_\_\_\_\_
- b) ¿Habrá una trampa en el 56? \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- c) Después del 30, ¿cuál es el siguiente número en el que hay trampa?  
\_\_\_\_\_
- d) ¿Cuál es el número anterior al 72 en el que hay trampa? \_\_\_\_\_





## Juego con dados II

Cada uno de los siguientes grupos de tarjetas muestra algunos de los números en los que hay trampas. Organizados en parejas, anoten el número que corresponde en cada una de las tarjetas vacías.

a) En estos grupos de tarjetas los números van de menor a mayor.



¿Cada cuántas casillas hay una trampa a partir del 15? \_\_\_\_\_



¿Cada cuántas casillas hay una trampa a partir del 25? \_\_\_\_\_

b) En estos grupos de tarjetas los números van de mayor a menor.



¿Cada cuántas casillas hay una trampa a partir del 56? \_\_\_\_\_



¿Cada cuántas casillas hay una trampa a partir del 99? \_\_\_\_\_



¿Cada cuántas casillas hay una trampa a partir del 70? \_\_\_\_\_

## Los regalos de Carmita

Organizados en equipos, resuelvan los siguientes problemas:

- a) Carmita tiene \$75 y quiere comprar 2 juguetes para su hermano Juan.  
¿Para cuáles juguetes le alcanza? \_\_\_\_\_
- b) ¿Le alcanza el dinero a Carmita para comprar la patineta y el  
coche? \_\_\_\_\_ ¿Por qué? \_\_\_\_\_



## Las cuentas de Carmita

Carmita hizo varias cuentas para resolver los problemas de los juguetes, algunas están bien y otras no. Organizados en equipos, pongan una  $\checkmark$  a las que están bien y una  $\times$  a las que están mal.

a)  $15 + 29 = 14 + 30 = 44$

f)  $15 + 43 = 20 + 40 = 60$

b)  $47 - 38 = 49 - 40 = 9$

g)  $47 + 27 = 50 + 20 + 4 = 74$

c)  $29 + 43 = 30 + 43 = 73$

h)  $47 - 27 = 50 - 30 = 20$

d)  $29 + 47 = 30 + 40 + 5 = 75$

i)  $27 + 15 = 20 + 20 + 2 = 42$

e)  $75 - 43 = 75 - 40 - 3 = 33$

j)  $38 - 15 = 40 - 17 = 43 - 20 = 23$



## La granja

Organizados en equipos, resuelvan los siguientes problemas:

- a) Don Andrés tiene en su granja 7 vacas, 6 puercos y 2 caballos. ¿Cuántos animales tiene en su granja don Andrés? \_\_\_\_\_
- b) Don Andrés quiere vender 3 vacas, 2 puercos y un caballo. ¿Cuántos animales le quedarán? \_\_\_\_\_
- c) Doña Matilde tenía 8 guajolotes, 5 gallinas y 3 patos, pero acaban de nacer otros 3 guajolotes y 4 pollitos. ¿Cuántos animales tiene doña Matilde? \_\_\_\_\_
- d) Para la fiesta de su hija, doña Matilde mató 2 guajolotes y 3 gallinas. ¿Cuántos animales le quedaron? \_\_\_\_\_



## Historias con números I

Agrupados en parejas, inventen un problema que se pueda resolver con la operación registrada en la tarjeta que les entregue su maestro. Anoten en el recuadro de abajo el problema y el resultado.

Registro del problema y su resultado:




## Historias con números II

Organizados en equipos, van a inventar dos problemas, uno que se resuelva con la operación  $5 + 16$  y otro que se resuelva con la operación  $14 - 8$ . Registren en los recuadros de abajo los problemas y los resultados.

Primer problema



Segundo problema



## Con dieces y cincos I

Organizados en equipos, resuelvan los siguientes problemas:

1. Juan tiene un billete de \$100. Lo quiere cambiar por monedas y billetes como los que se ven en la ilustración. Anoten sobre las líneas cuatro maneras diferentes en que podría cambiar el billete.

a) \_\_\_\_\_ c) \_\_\_\_\_  
b) \_\_\_\_\_ d) \_\_\_\_\_



2. Con sus 100 pesos, Juan quiere comprar un juguete que cuesta \$70. ¿Cuáles maneras de cambiar el billete, de las que escribiste anteriormente, le convienen para poder pagar el juguete sin que le den cambio? Pongan una  $\checkmark$  a las maneras que le convienen.

a

c

b

d

3. Después de pagar el juguete, a Juan le sobró una cantidad. Anoten cuatro maneras diferentes en las que Juan podría tener esa cantidad. Consideren las monedas y los billetes de la ilustración.

a) \_\_\_\_\_ c) \_\_\_\_\_  
b) \_\_\_\_\_ d) \_\_\_\_\_

## Con dieces y cincos II

1. Se trata de que unas con una línea cada operación con su resultado. Trata de calcular mentalmente.

<p>a) <math>15 + 20 + 30</math></p> <p>b) <math>15 + 25 + 40</math></p> <p>c) <math>20 + 54</math></p> <p>d) <math>10 + 20 + 26</math></p> <p>e) <math>30 + 10 + 20</math></p>	
--	--

2. Calcula mentalmente los números que van en los cuadros vacíos.

$\begin{array}{c} \boxed{12} + \boxed{7} \\ \diagdown \quad \diagup \\ \boxed{\phantom{00}} \end{array}$	$\begin{array}{c} \boxed{26} + \boxed{11} \\ \diagdown \quad \diagup \\ \boxed{\phantom{00}} \end{array}$	$\begin{array}{c} \boxed{52} + \boxed{43} \\ \diagdown \quad \diagup \\ \boxed{\phantom{00}} \end{array}$
$\begin{array}{c} \boxed{32} + \boxed{\phantom{00}} \\ \diagdown \quad \diagup \\ \boxed{75} \end{array}$	$\begin{array}{c} \boxed{\phantom{00}} + \boxed{14} \\ \diagdown \quad \diagup \\ \boxed{45} \end{array}$	$\begin{array}{c} \boxed{\phantom{00}} + \boxed{63} \\ \diagdown \quad \diagup \\ \boxed{89} \end{array}$
$\begin{array}{c} \boxed{\phantom{00}} + \boxed{\phantom{00}} \\ \diagdown \quad \diagup \\ \boxed{17} \end{array}$	$\begin{array}{c} \boxed{\phantom{00}} + \boxed{\phantom{00}} \\ \diagdown \quad \diagup \\ \boxed{58} \end{array}$	$\begin{array}{c} \boxed{\phantom{00}} + \boxed{\phantom{00}} \\ \diagdown \quad \diagup \\ \boxed{97} \end{array}$



## La cajita mágica

Organizados en equipos, realicen la siguiente actividad:

- Un integrante del equipo saque una tarjeta de la cajita mágica y lea la operación al resto del equipo.
- Todos los integrantes del equipo resolverán individualmente la operación planteada en la tarjeta. El que termine primero se queda con la tarjeta y explica oralmente al resto del equipo cómo la resolvió.
- El alumno que haya terminado primero saca otra tarjeta y la lee a sus compañeros para que resuelvan la operación.
- Continúen sacando tarjetas y resolviendo las operaciones correspondientes, hasta que se terminen o el maestro indique que suspendan la actividad.

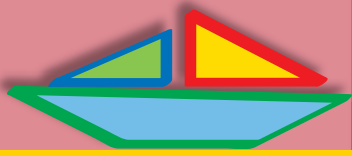


## Juguemos “¡Basta!” con números

Organizados en cinco equipos se numeran del 1 al 5 para que jueguen, “¡Basta!”. Las reglas del juego son las siguientes:

1. El maestro repetirá mentalmente la serie numérica empezando desde el 1. Por turnos, cada equipo dirá ¡Basta! para que el maestro deje de contar y les diga en qué número se quedó.
2. Con el número en que se quedó el maestro, todos deberán realizar las operaciones que corresponden a lo señalado en cada columna del cuadro registrado por el maestro.
3. El equipo que termine primero escribe el resultado en un papel y avisa al profesor.
4. Cuando los demás equipos terminen, un integrante del equipo que terminó primero explica a todo el grupo la manera en que encontraron el resultado.
5. El juego termina cuando todos los equipos hayan dicho ¡Basta! al profesor, y resuelvan y comenten en grupo las cinco operaciones.





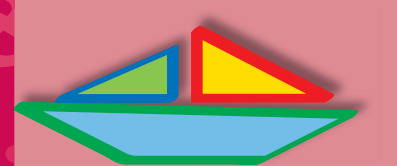
## ¡A formar figuras!

Salgan al patio de la escuela y jueguen: “¡A formar figuras!”.

### Reglas del Juego

1. Nombrar 6 alumnos, quienes serán los observadores que tendrán que permanecer en el salón de clase.
2. El resto del grupo se ubicará en el centro del patio para formar la figura dibujada en la cartulina que les mostrará el maestro.
3. Enseguida se llama a los observadores para que se coloquen por parejas, en tres distintas perspectivas indicadas por el maestro y representen con un dibujo en su cuaderno la vista que observen de la figura formada por sus compañeros.
4. Posteriormente, cada pareja mostrará su dibujo al grupo para que sus compañeros comprueben si corresponde o no a la figura que formaron y qué tipo de líneas utilizaron.
5. Cuando terminen de jugar, todos en su cuaderno dibujan las figuras que formaron, utilicen el color morado para dibujar las líneas rectas y el anaranjado para dibujar las líneas curvas





## Diferentes vistas

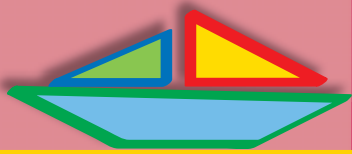
Organizados en parejas, con el material que les proporcione su maestro representen la forma de los objetos que se señalan en la lista de abajo. Cada vez que terminen una representación, compárenla con otra pareja.

- a) Su libro de matemáticas.
- b) La puerta del salón.
- c) La rueda de una bicicleta.
- d) La escalera de una casa.
- e) Una lata de refresco.

Organizados en equipos de tres participantes, sentados en el piso, realicen las siguientes actividades:

- a) Formen las letras "O", "S" y "L" con el material que les proporcione su maestro.
- b) Cada vez que terminen de formar una de las letras, obsérvenla poniéndose de pie, acostados y sentados en el piso.
- c) Dibujen en su cuaderno cómo se ve cada letra desde las diferentes posiciones.
- d) Cuando terminen de dibujar, muestren sus dibujos y compárenlos con los de otro equipo.

Así veo las diferentes letras:



## ¿A cuál le cabe más?

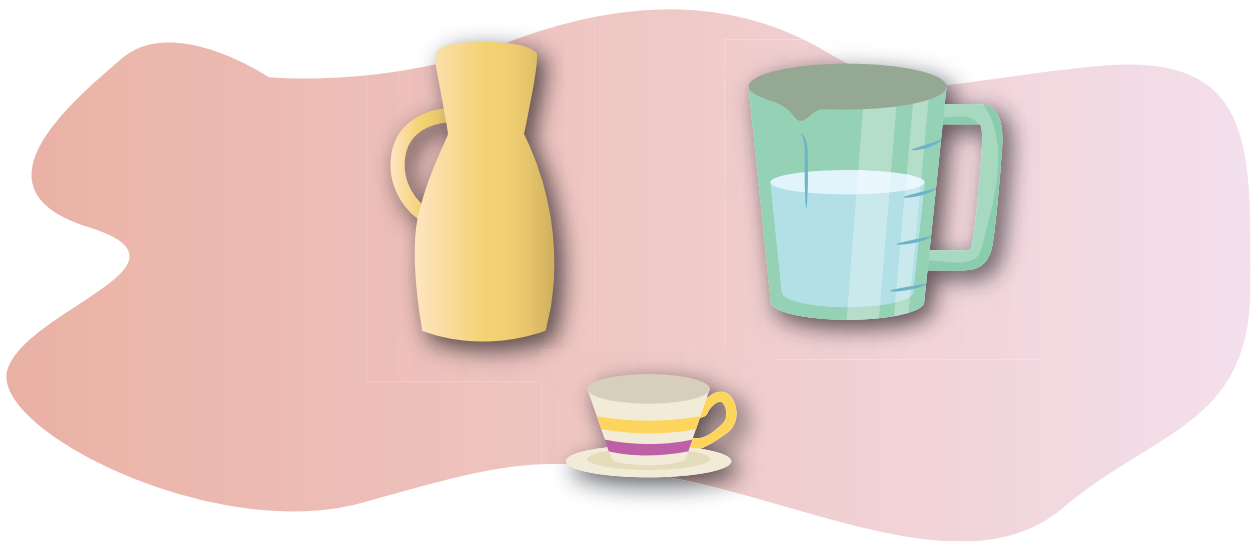
En equipos de cuatro personas observen los recipientes que tienen sobre la mesa, comenten y contesten las preguntas.

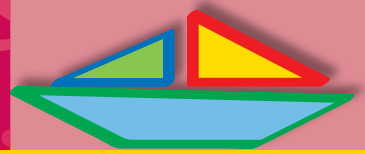
a) ¿A cuál de las dos jarras creen que le caben más tazas de agua como la que está en la mesa? \_\_\_\_\_

b) ¿Cuántas tazas de agua creen que caben en cada jarra? \_\_\_\_\_

Con ayuda del maestro compartan sus respuestas con el grupo y explíquenlas. Verifiquen y registren su respuesta.

c) Si se usa esta otra taza para echar agua a las jarras, ¿a cuál de ellas creen que le quepa más agua? \_\_\_\_\_  
Expliquen su respuesta.



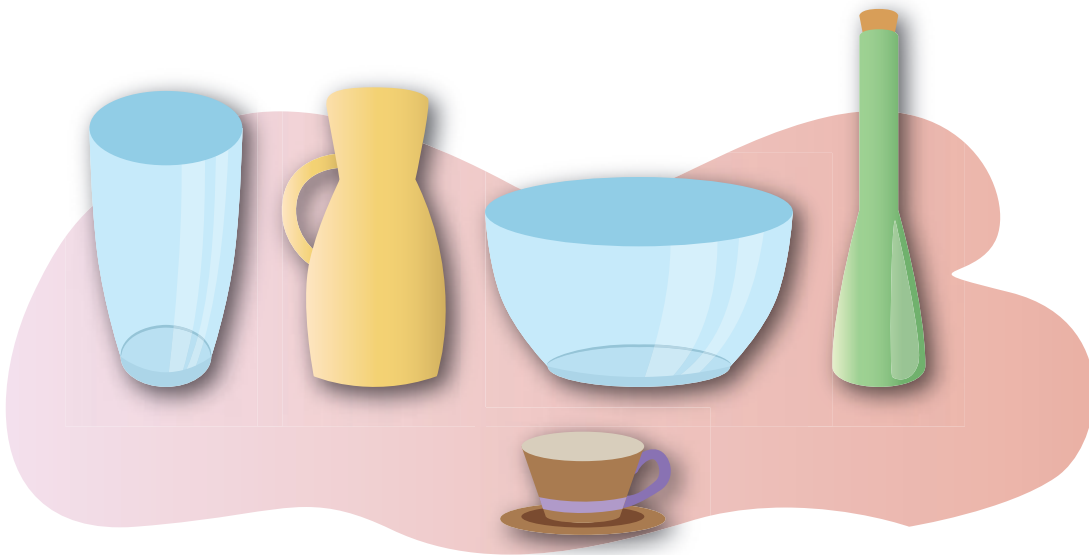


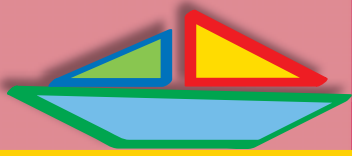
## ¿Cuál tiene más?

Organizados en equipos observen los recipientes que están sobre la mesa, comenten y contesten las preguntas.

- ¿A cuál creen que le caben sólo 6 tazas de agua como la que ven?  
\_\_\_\_\_ Expliquen su respuesta.
- ¿A cuál creen que le caben más de 6 tazas de agua? \_\_\_\_\_  
¿Por qué? \_\_\_\_\_
- ¿Cuántas tazas de agua creen que le caben al recipiente más pequeño? \_\_\_\_\_

Verifiquen sus respuestas.

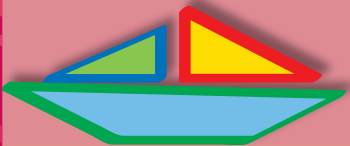




Observen las botellas con agua y digan cuántos vasos como los que ven se llenarán con cada botella.



Verifiquen su respuesta.



# ¿En qué orden van?

Organizados en equipos, ordenen los recipientes, comenzando con el que tiene mayor capacidad hasta el que tiene menos. Después, comprueben si los ordenaron correctamente.

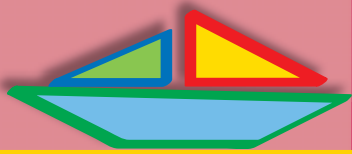


Cada equipo escriba el número que indique el maestro en el recipiente que tenga mayor capacidad y colóquelo en la mesa de manera que todo el grupo pueda ver claramente el recipiente, así como el número que tiene escrito. Enseguida, discutan y pónganse de acuerdo con sus compañeros en cuál es el orden que deben llevar los recipientes de mayor a menor capacidad y escríbanlo en su cuaderno.

Registro del orden de los recipientes de mayor a menor capacidad:







## ¿Con qué mido?

Organizados en equipo, vacíen del recipiente pequeño al recipiente mayor y anoten en la tabla el resultado obtenido.

EQUIPO	Número de veces que cupo el recipiente pequeño en el grande







*Matemáticas 1. Secuencias didácticas. Primer grado.  
Educación básica. Primaria. Ciclo escolar 2009-2010.*

Se imprimió por encargo de la  
Comisión Nacional de los Libros de Texto Gratuitos,  
en los talleres de

con domicilio en

el mes de ??????? de 2009.

El tiraje fue de 28 000 ejemplares.



# Matemáticas 1

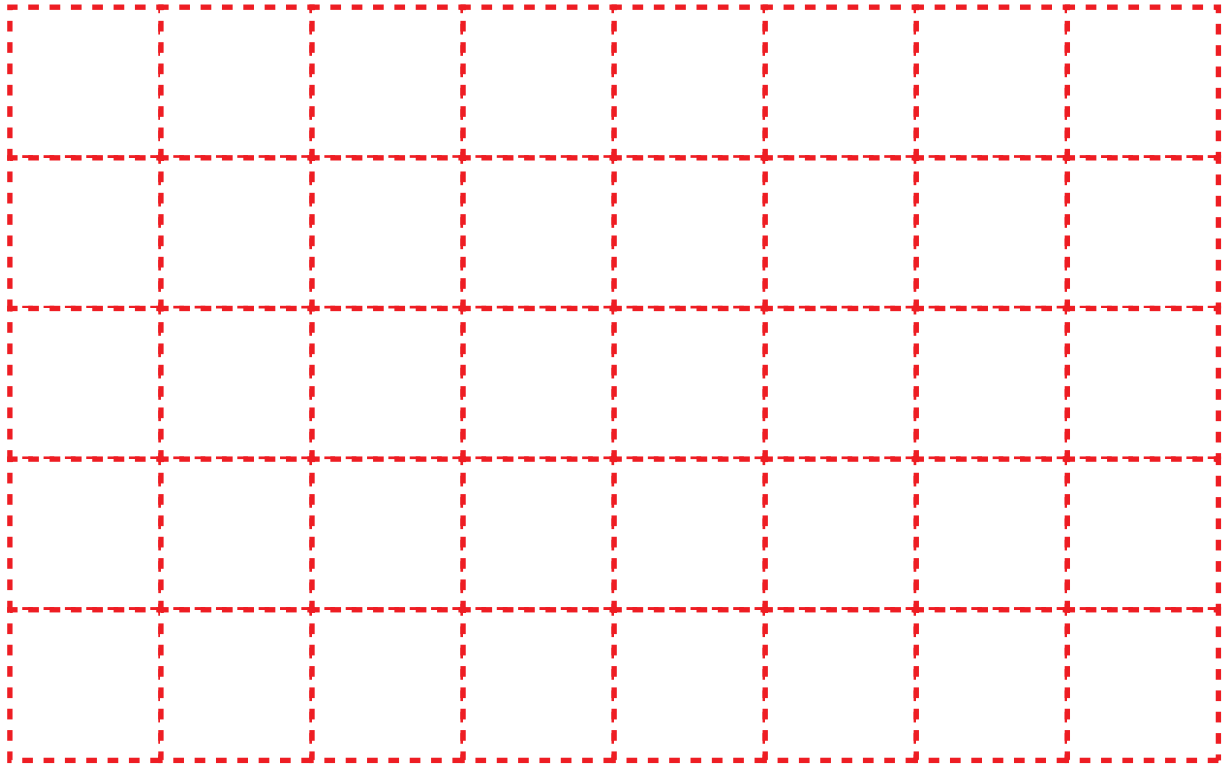
**Recortables**

**PRIMER GRADO**

## Índice de recortables

¿Cuántos cuadritos caben?	175
Del más grande al más chico	177
Juego con tarjetas	179
Juego con figuras	181
Pongo las cosas en su lugar	181
Formas y colores	183
Un mensaje para el rey I	185
Tarjetas ordenadas	187 a 193
¡A igualar cantidades!	195
¡La juguetería!	197
El registro del que gana	199
Puffi va por sus huesos	201
¿Cuál queda?	203
El mensajero	205 a 215
Rompecabezas con piezas iguales	217
Rompecabezas con piezas diferentes	219
Quita y pon	221
Competencias II	223
Contando frijolitos II	225
Guerra de cartas II	227
Guerra de cartas I	229
¿Dónde lo pongo?	231
¡Juguemos al espejo!	233 y 235
Figuras iguales	237
¡Que no se repita!	239

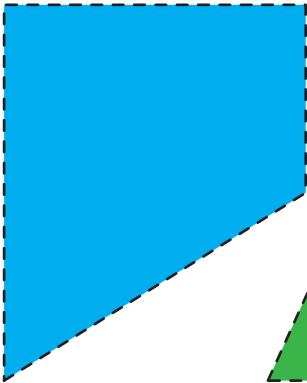
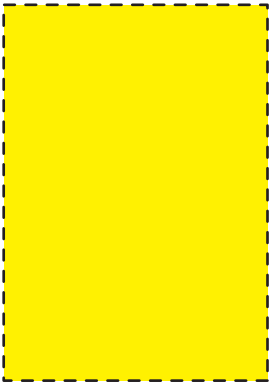
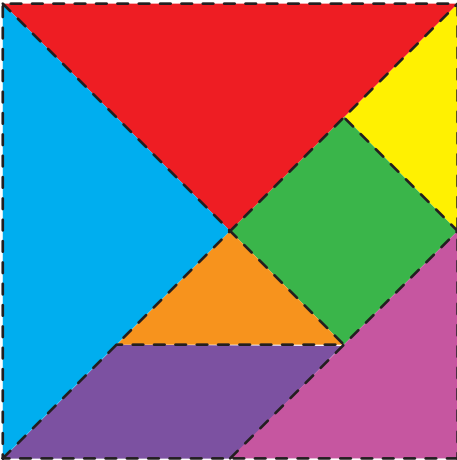
¿Cuántos cuadritos caben?







Del más grande al más chico

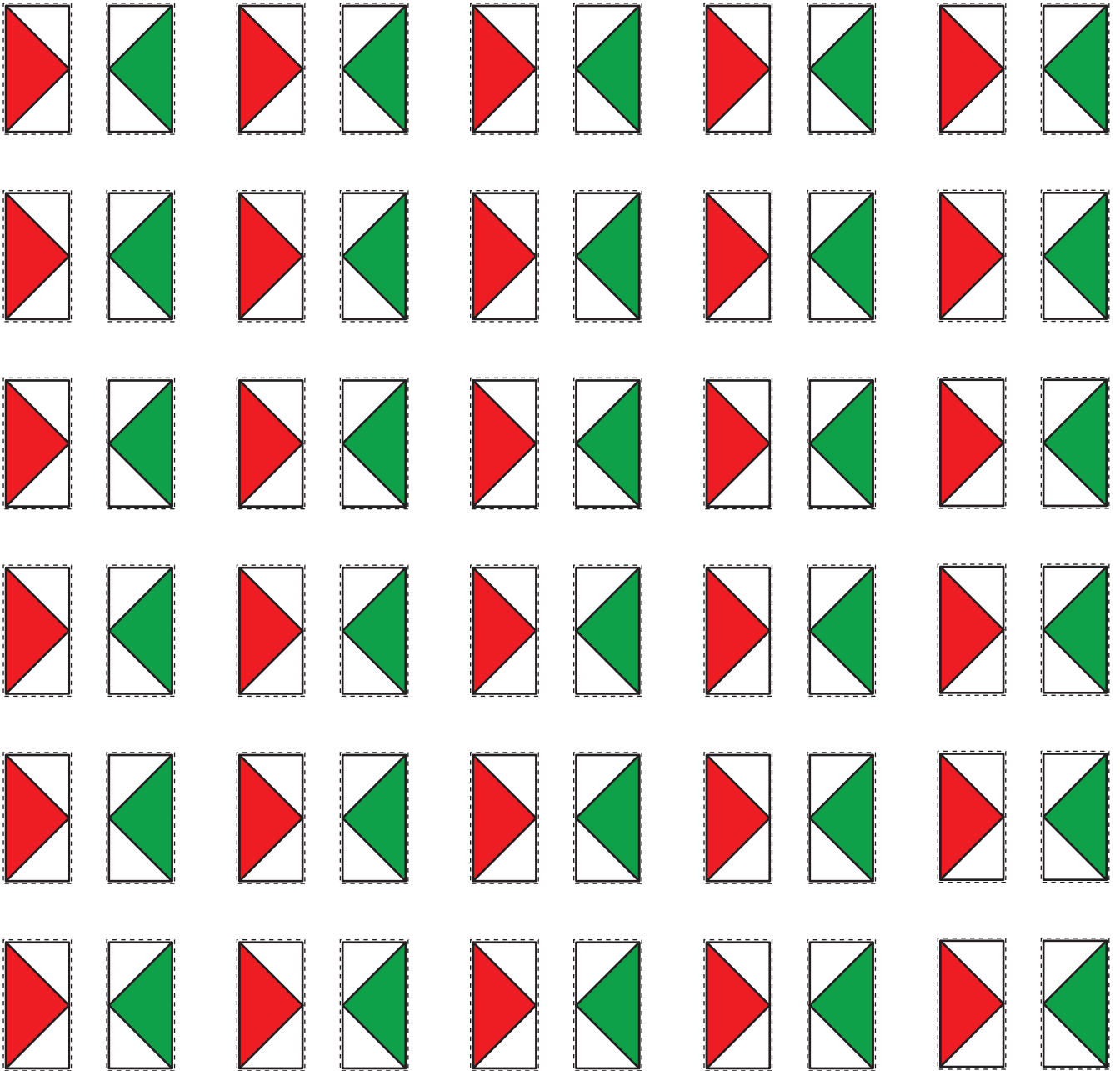




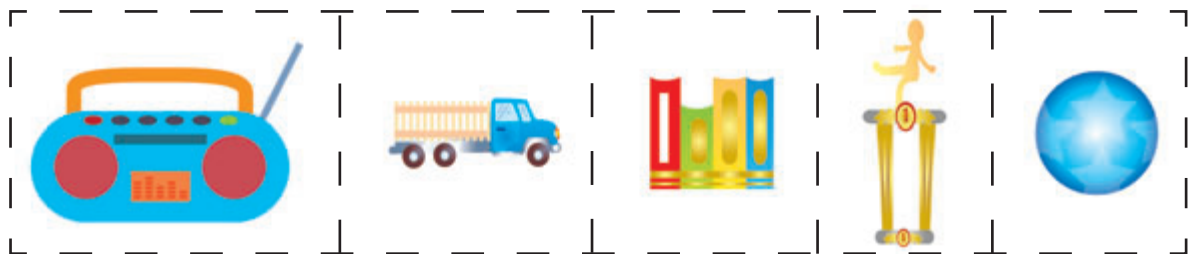
1	2	3	4	5
6	7	8	9	6
1	2	3	4	5
6	7	8	9	7
1	2	3	4	5
6	7	8	9	8



## Juego con figuras

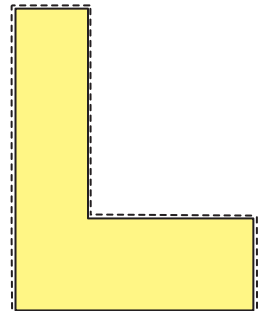
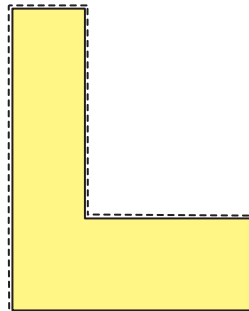
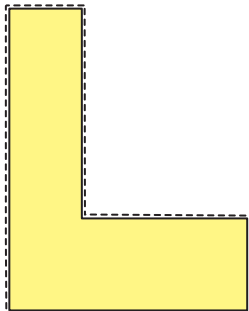
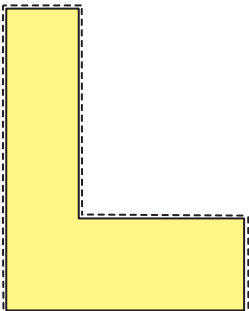
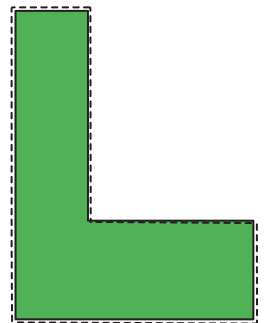
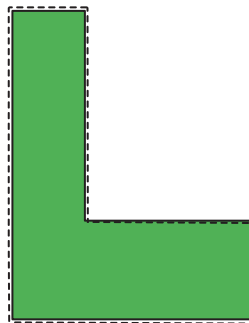
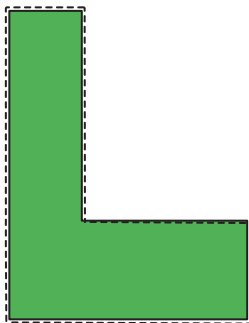
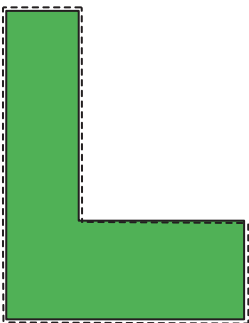
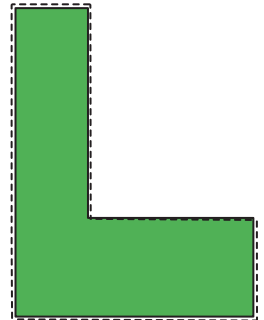
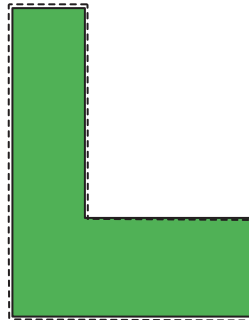
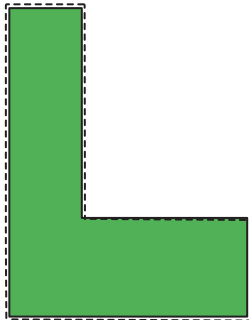
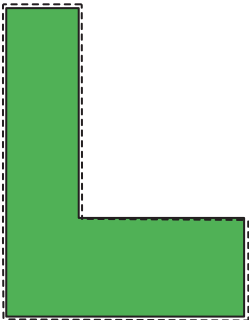
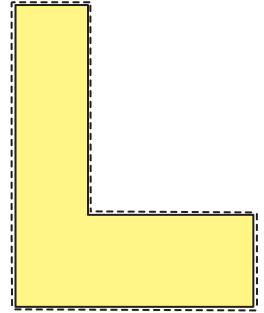
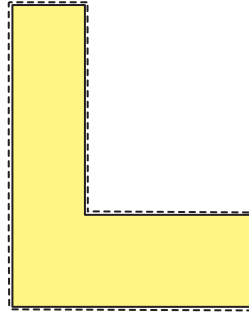
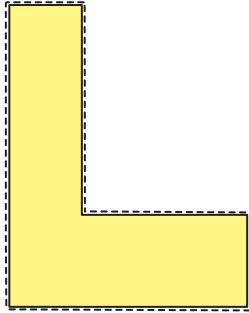
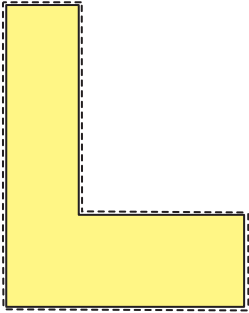


## Pongo las cosas en su lugar





# Formas y colores









1

2



76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

Tarjetas ordenadas



51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75



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	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25



¡A igualar cantidades!

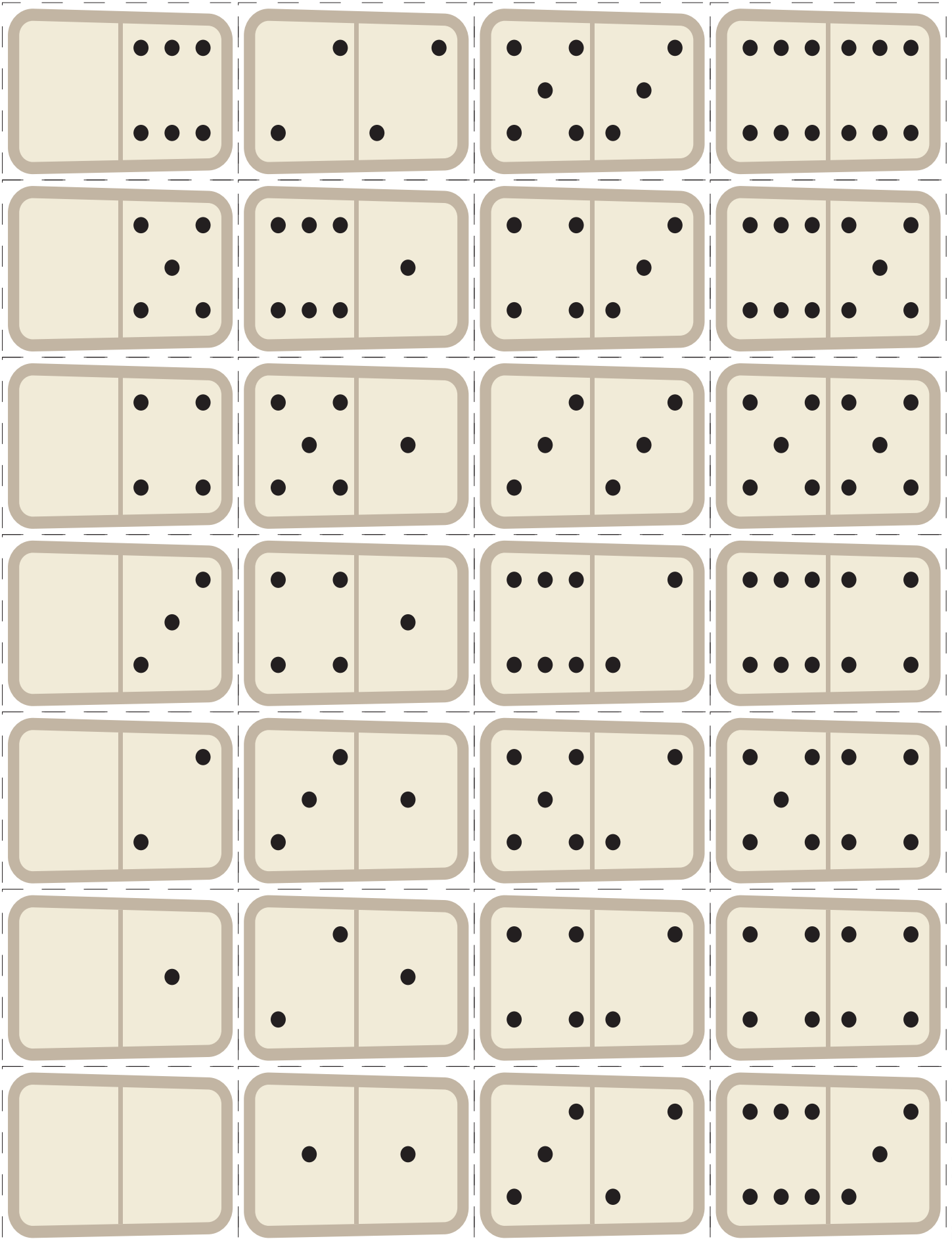




¡La juguetería!



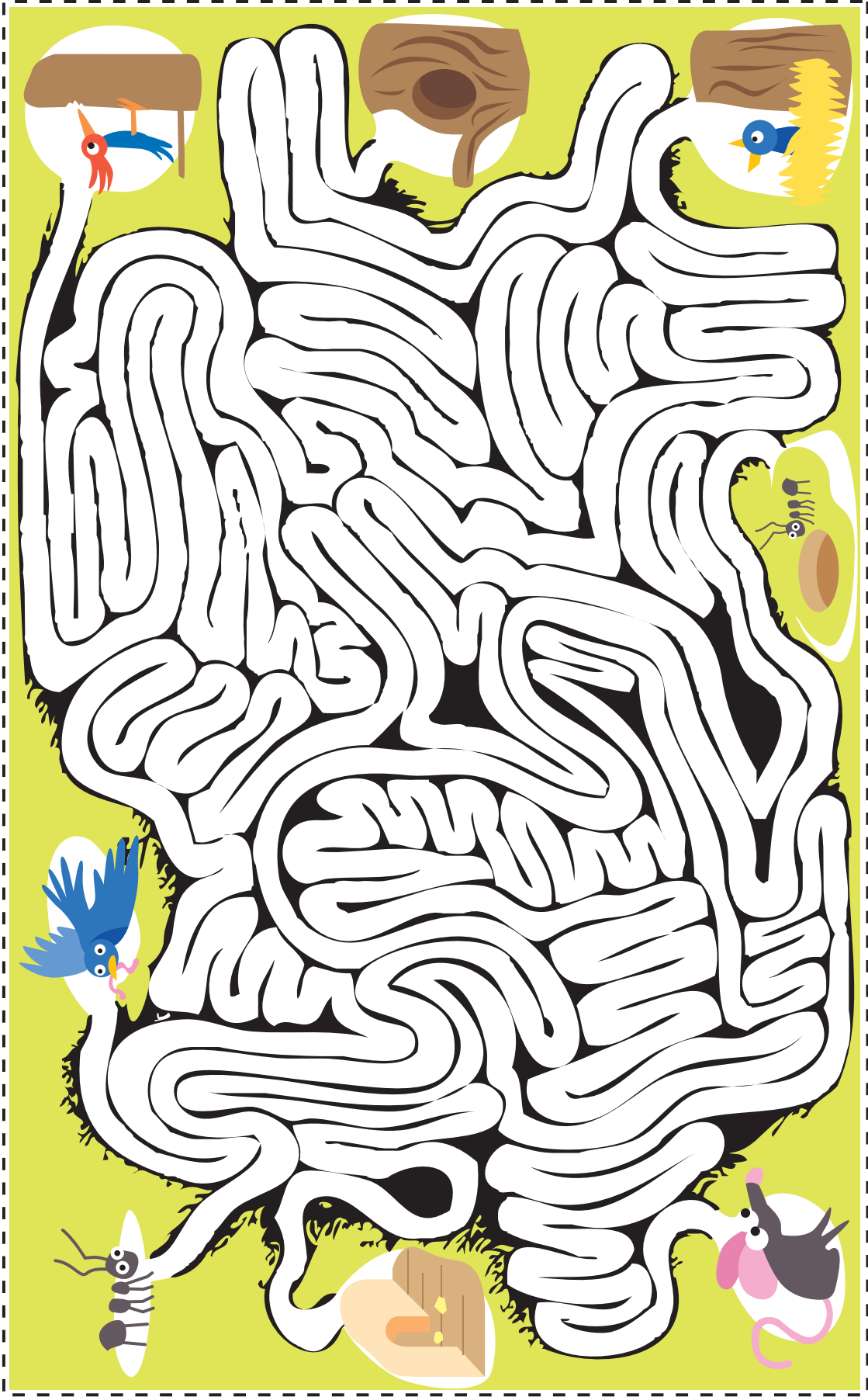




El registro del que gana



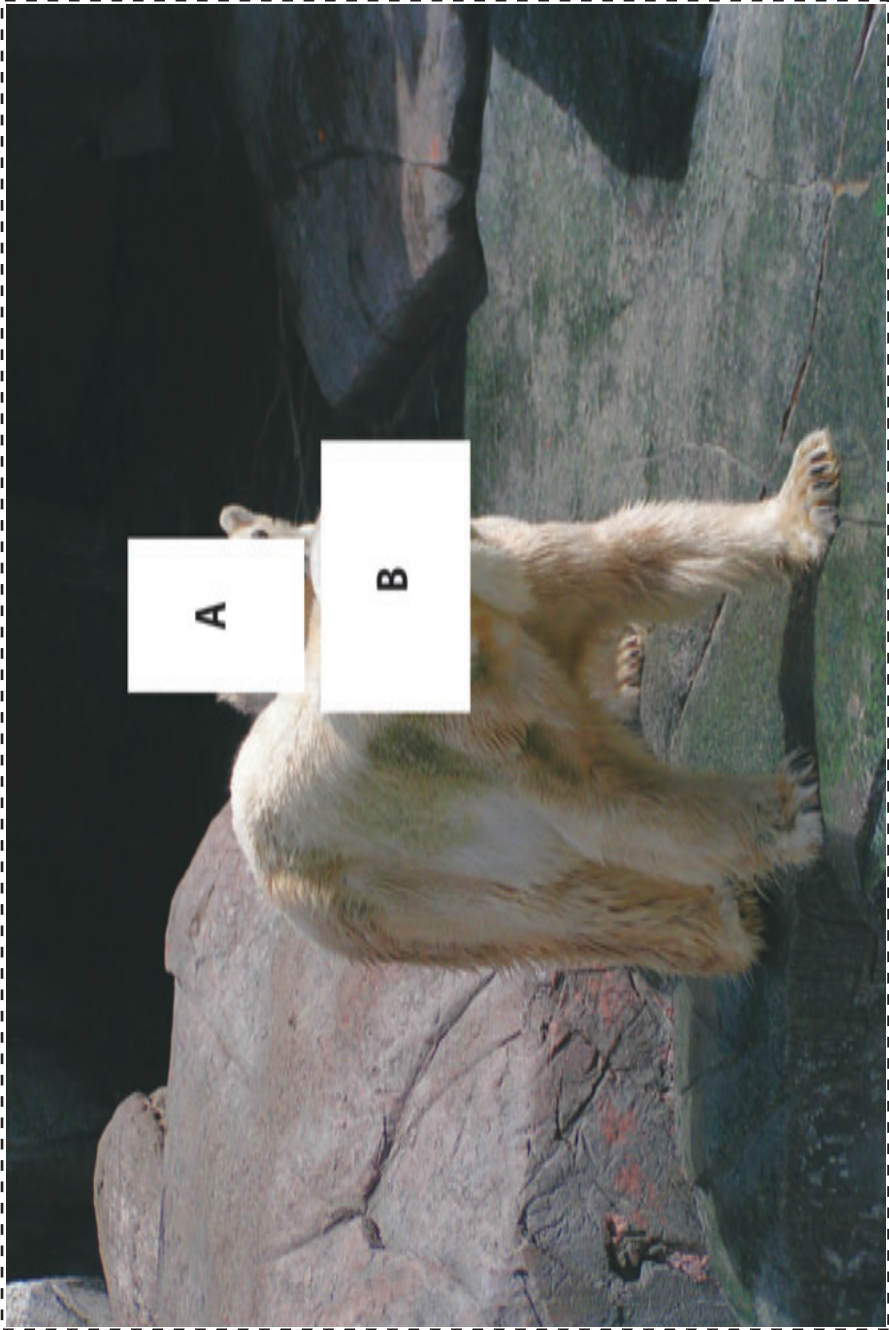




[www.cosasinfantiles.com/d-juegos-infantiles-laberintos.html](http://www.cosasinfantiles.com/d-juegos-infantiles-laberintos.html)

Puffi va por sus huesos





Pieza 1



Pieza 2



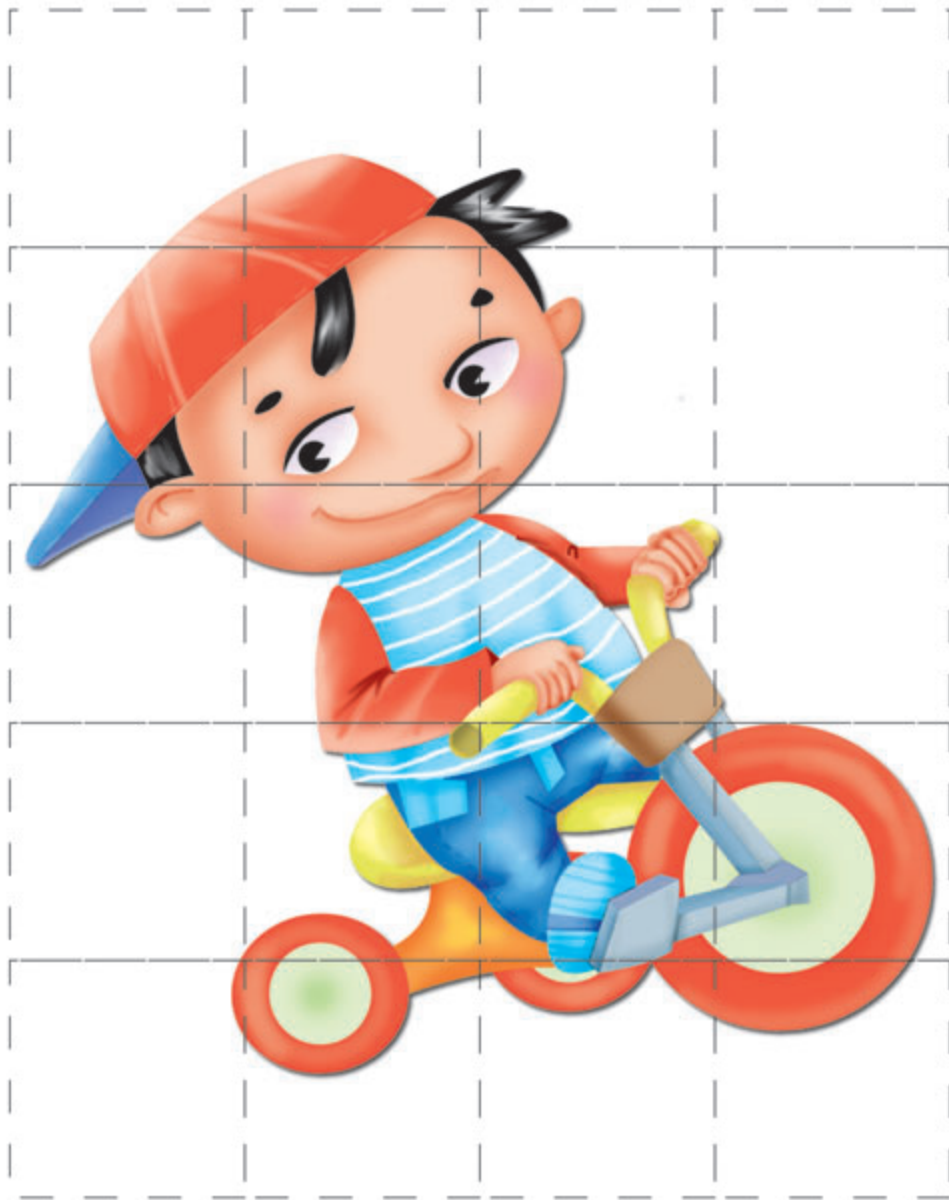
Pieza 4



Pieza 3

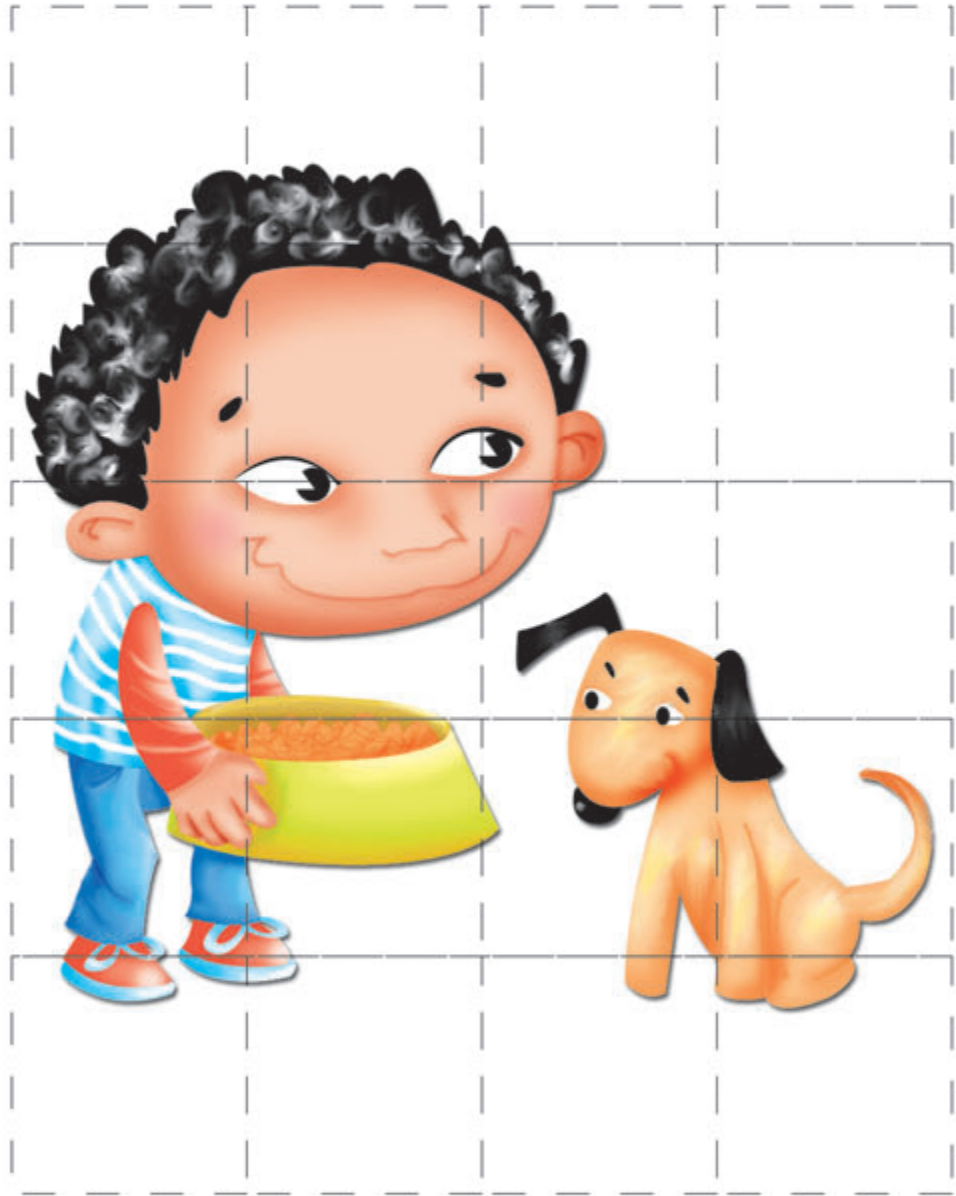


# El mensajero





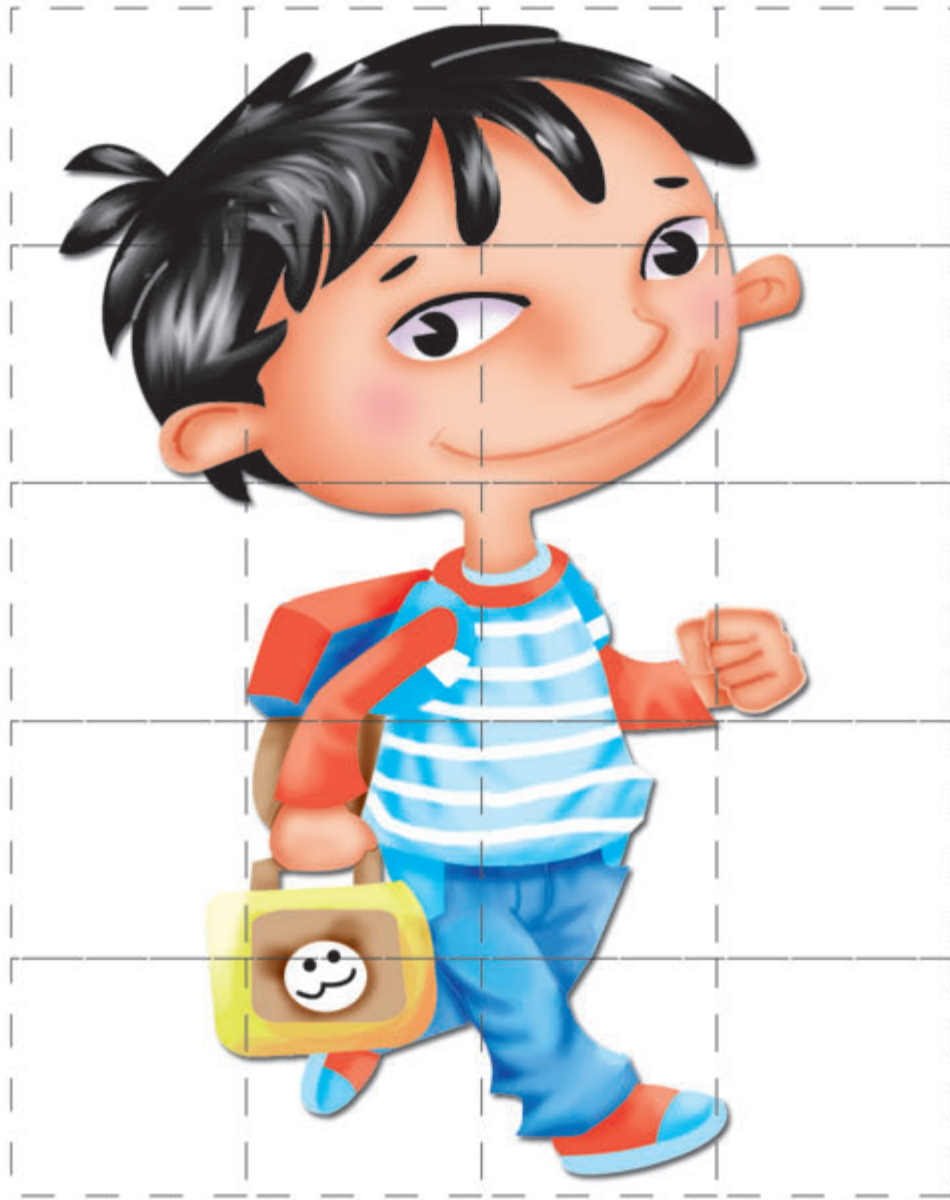
# El mensajero





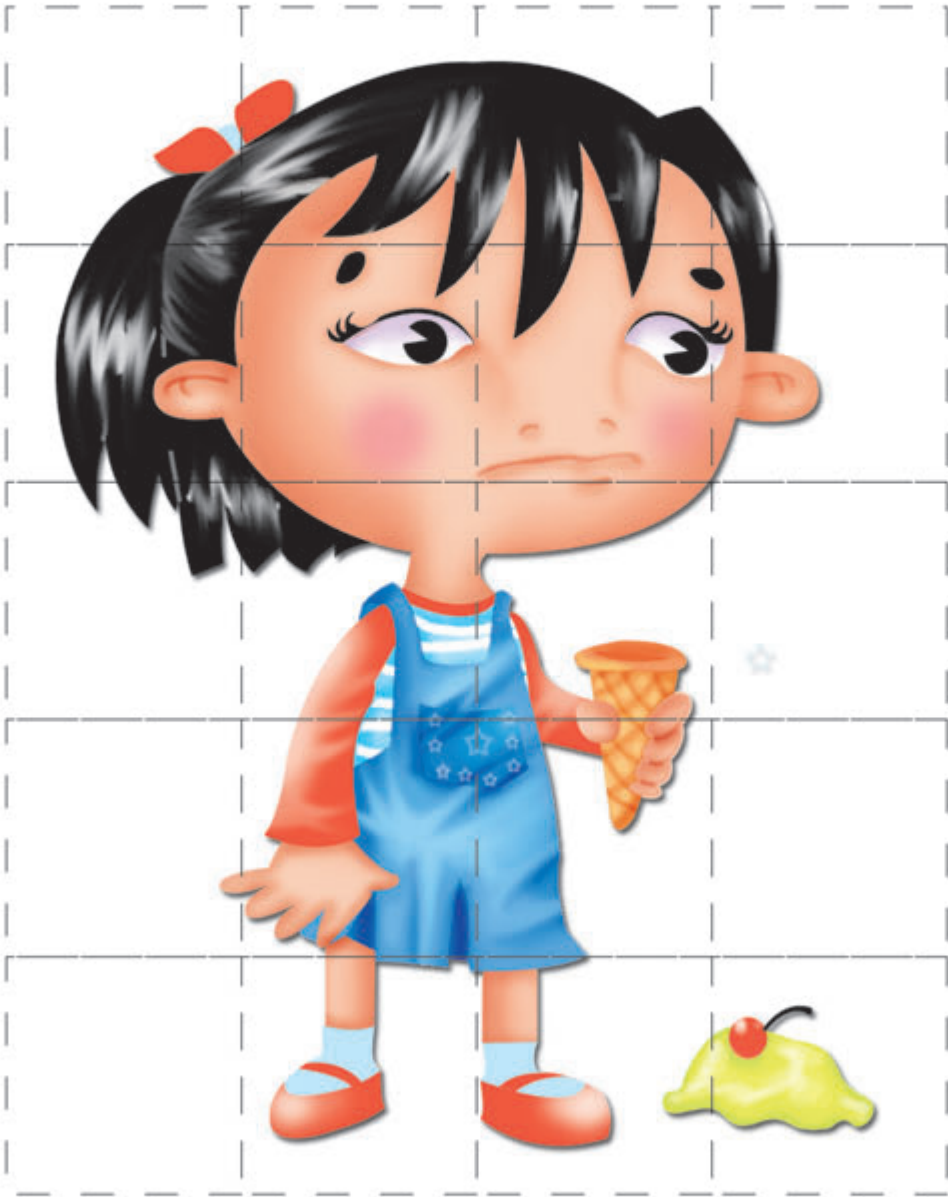


# El mensajero



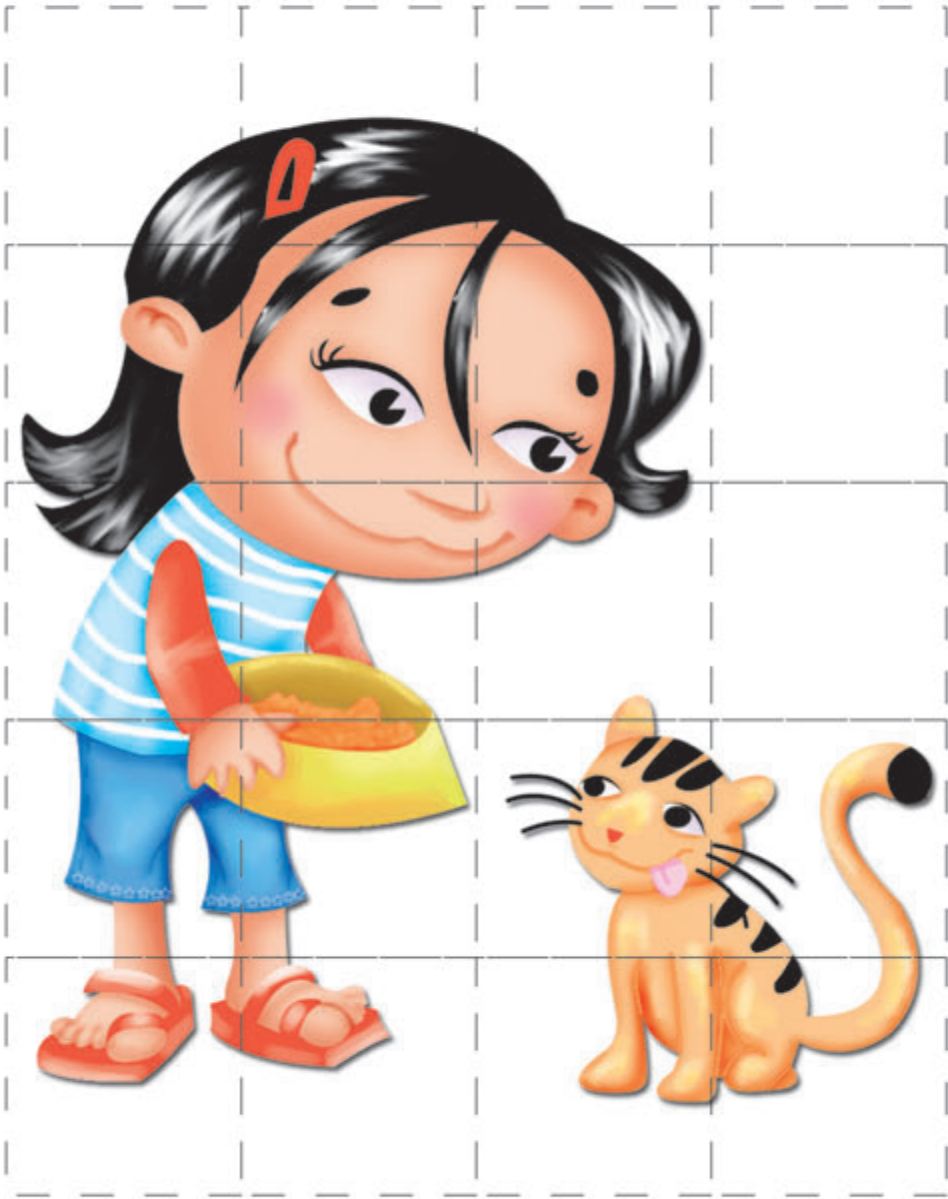


El mensajero





El mensajero





# El mensajero



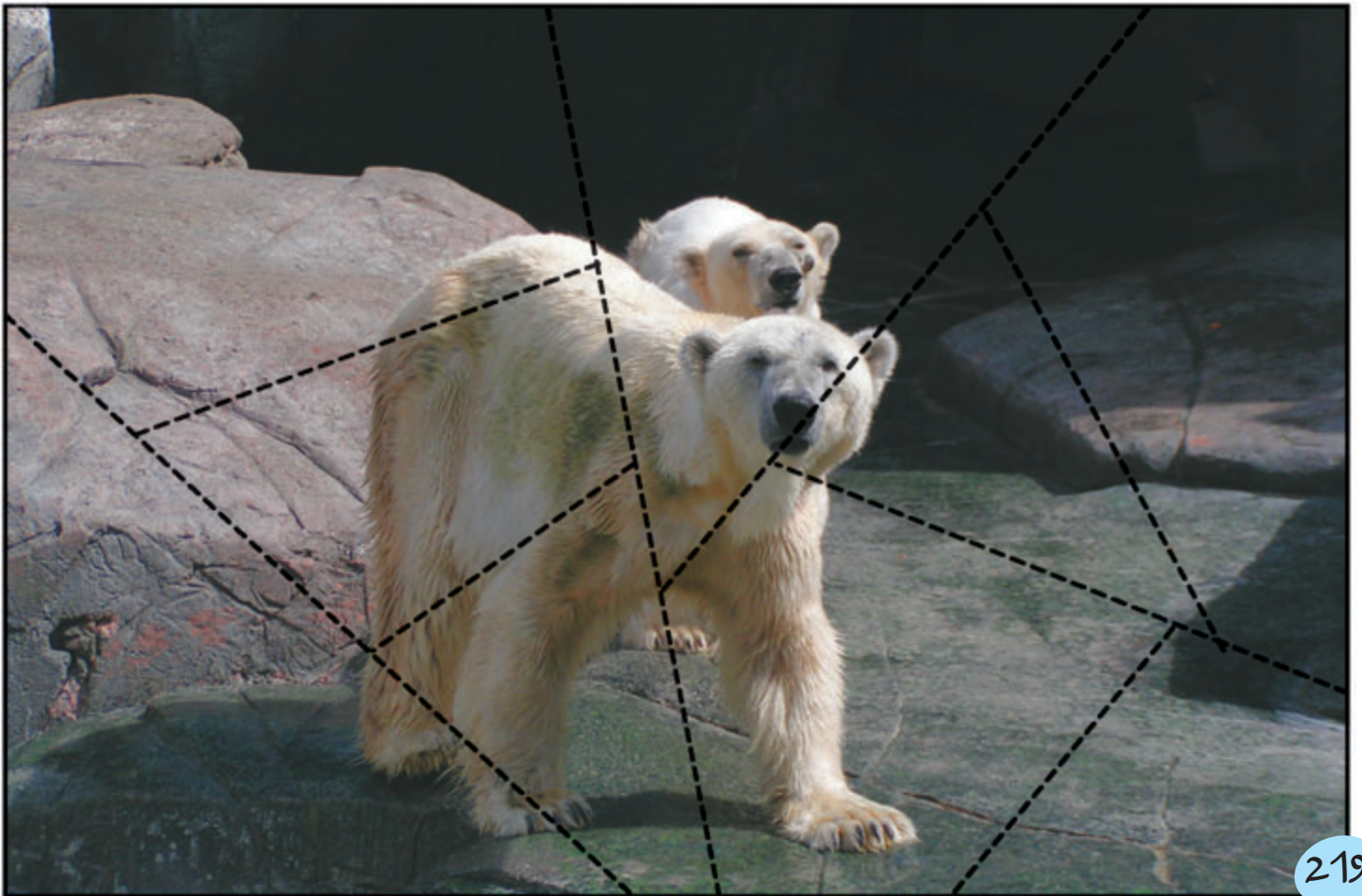




Rompecabezas con piezas iguales



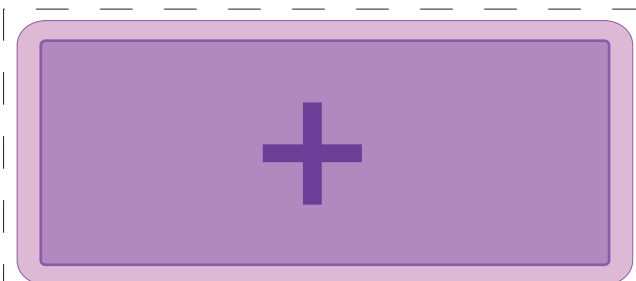
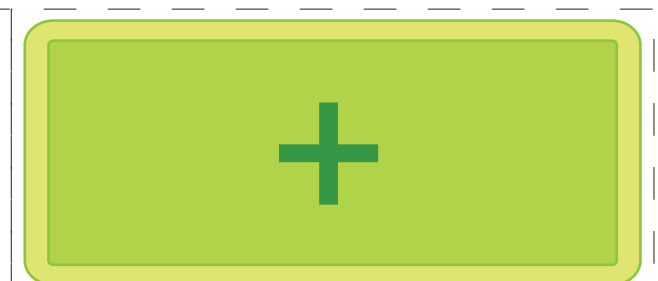
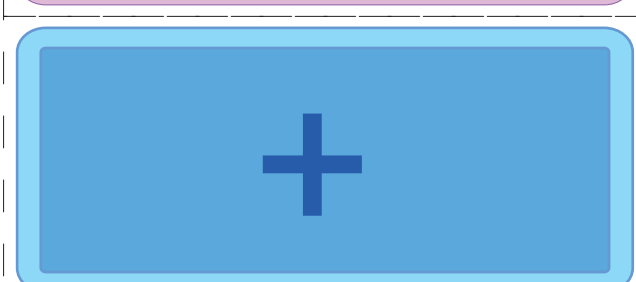

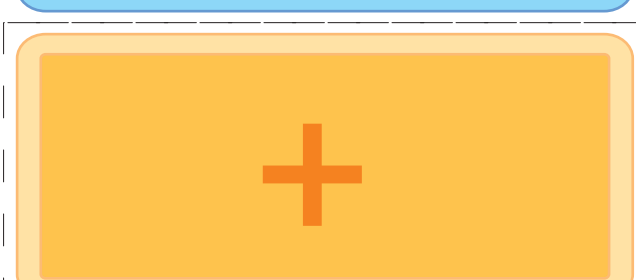
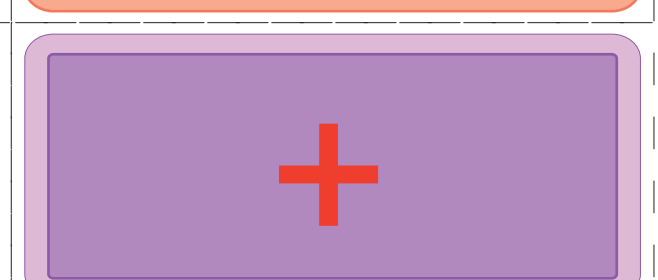

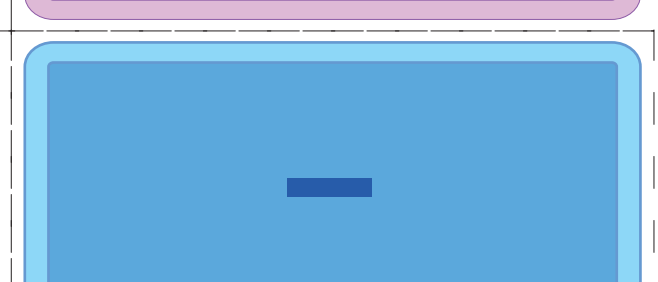
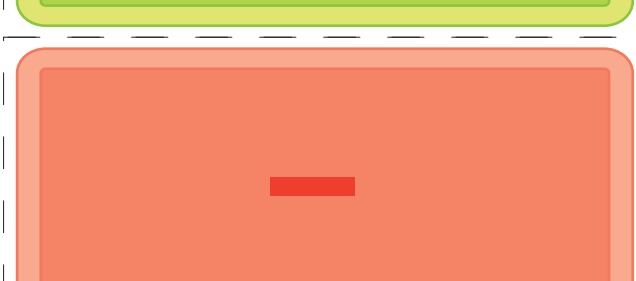
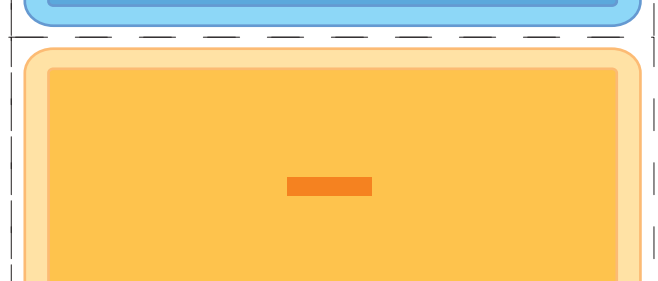
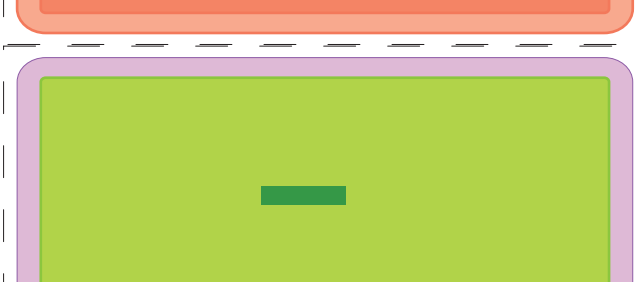
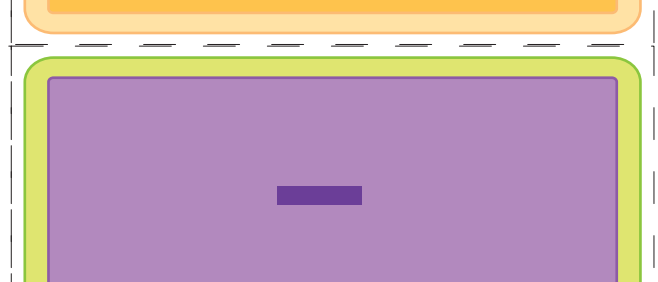




Rompecabezas con piezas diferentes



# Quita y pon

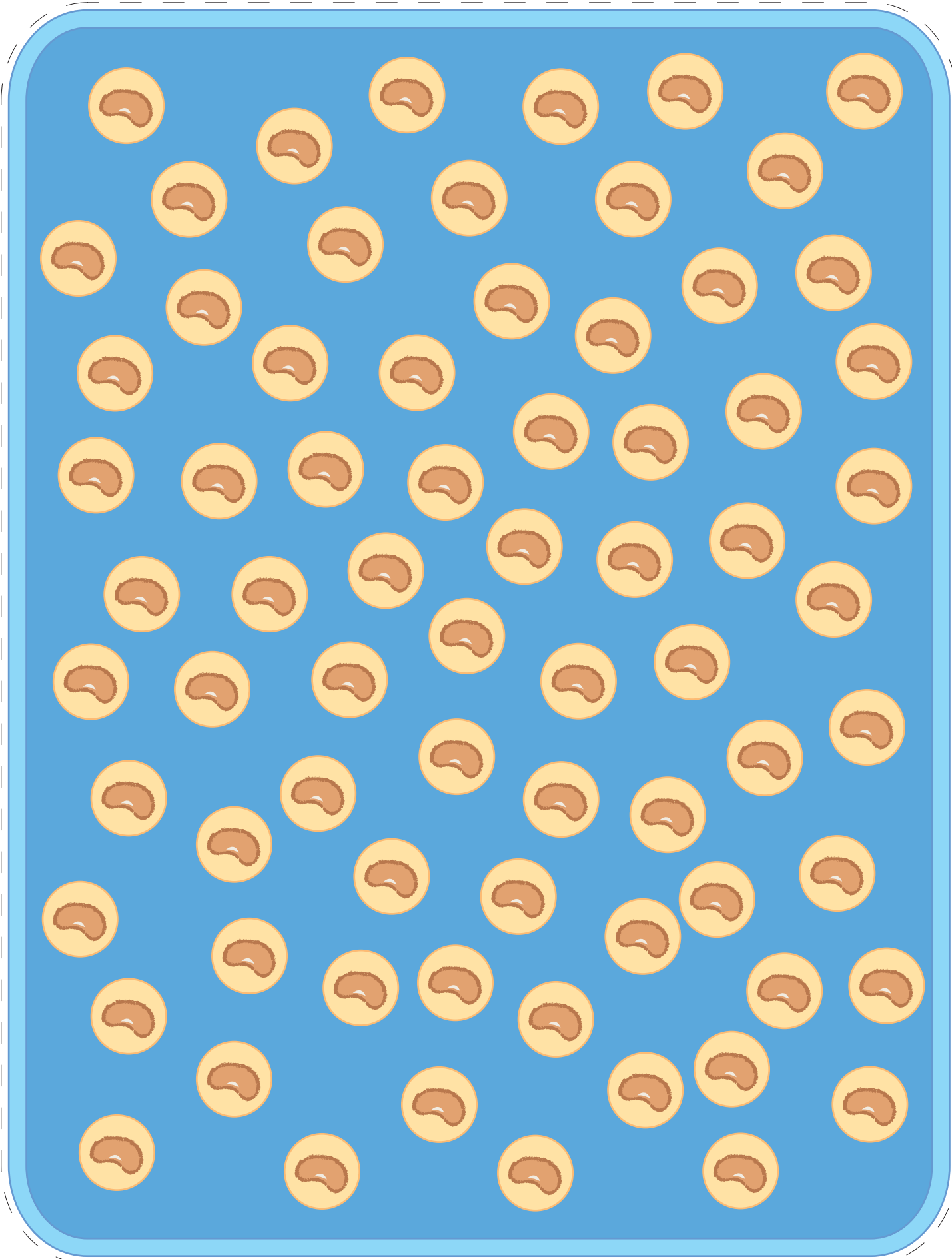
	
	
	
	
	
	





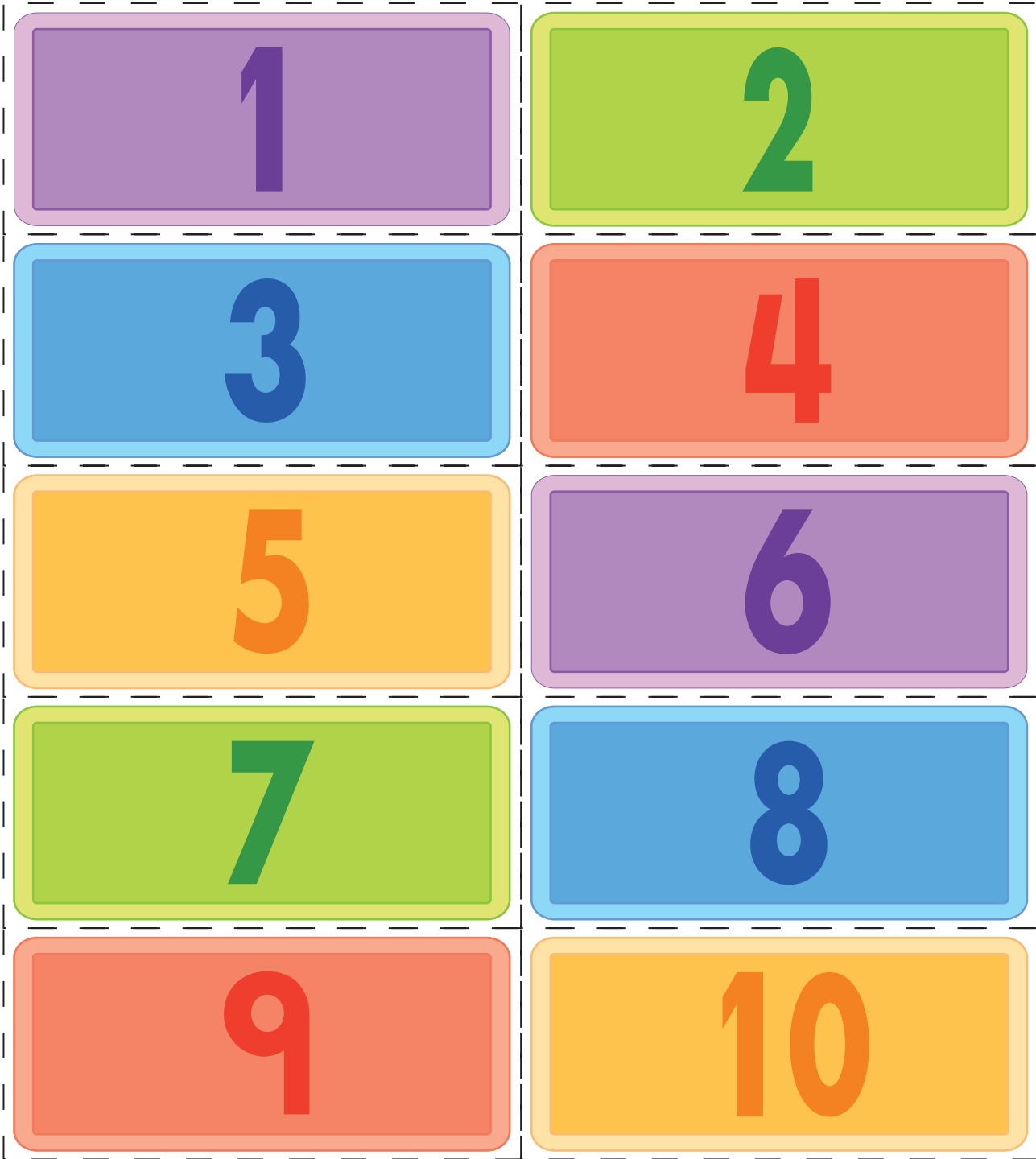








Guerra de cartas II



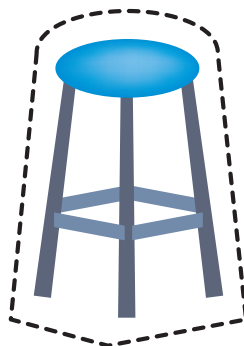
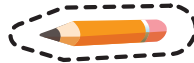


Guerra de cartas I

1 	2 
3 	4 
5 	6 
7 	8 
9 	10 



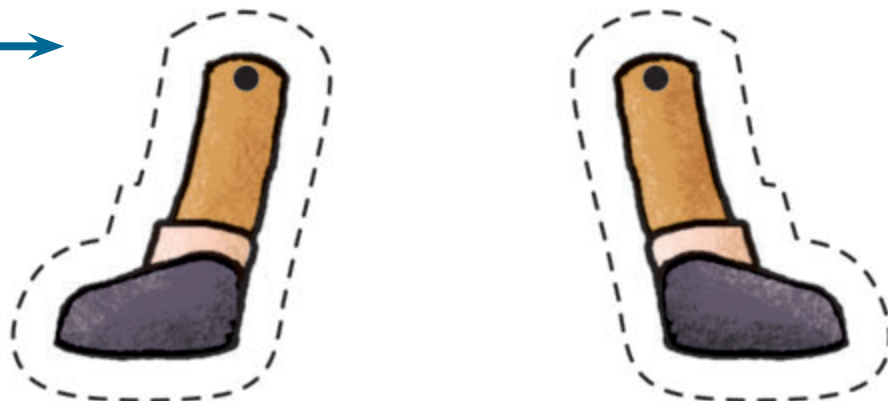
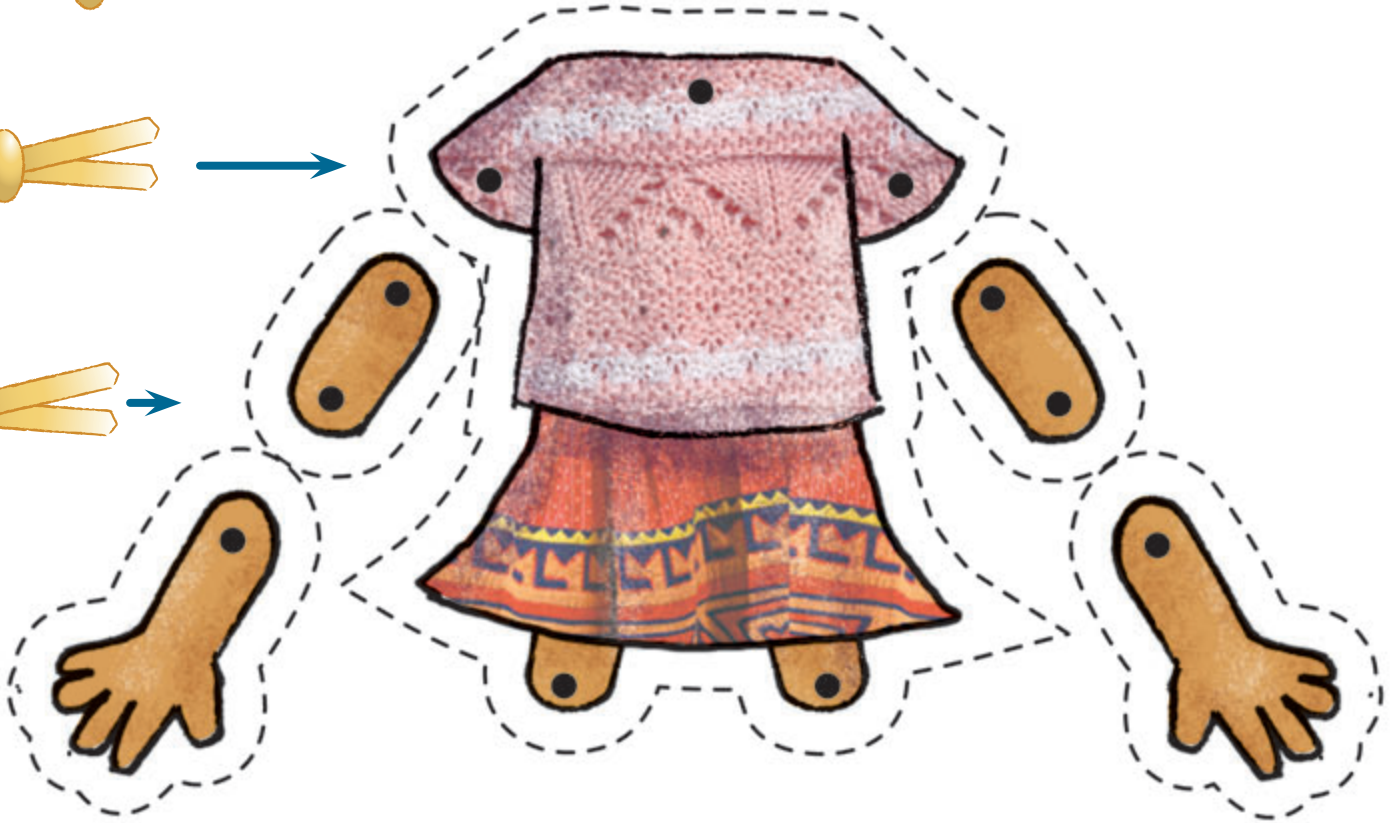
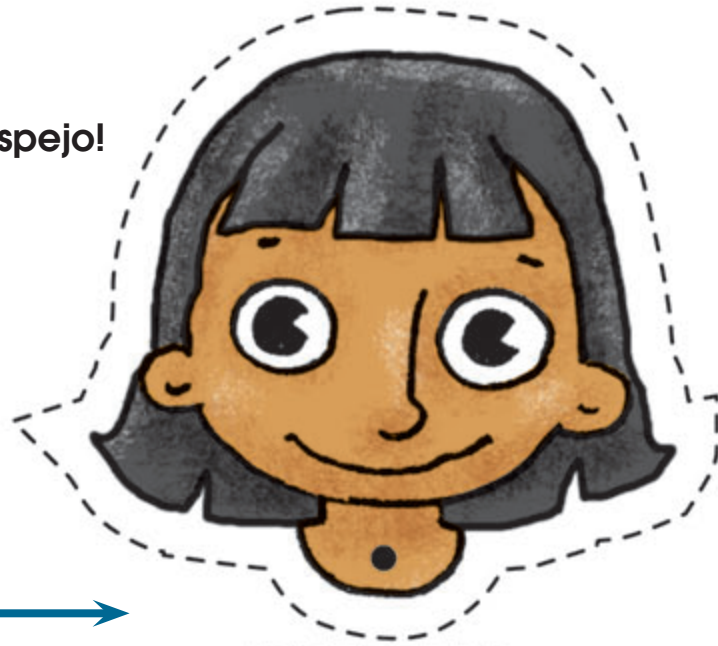
¿Dónde lo pongo?





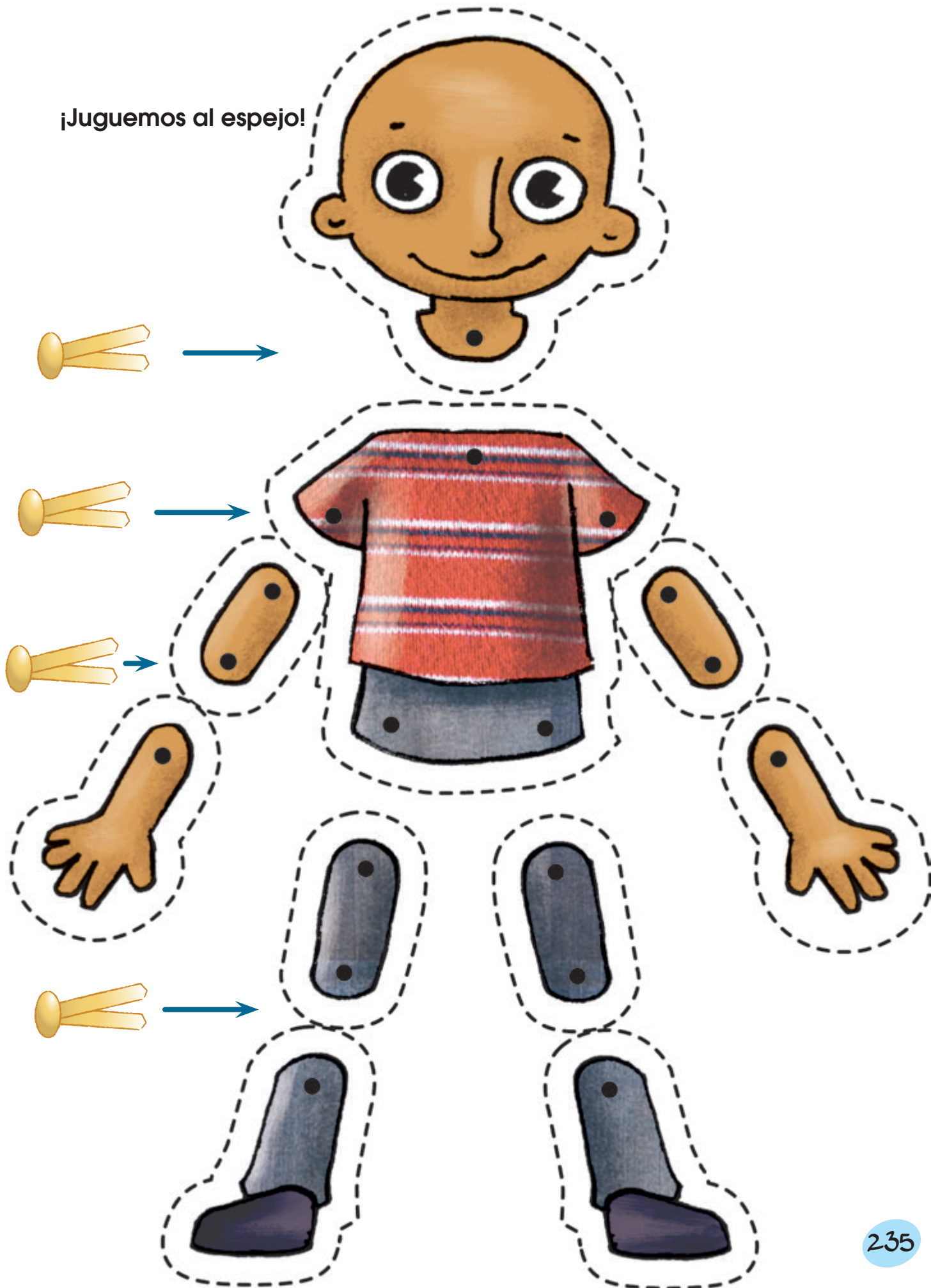


¡Juguemos al espejo!



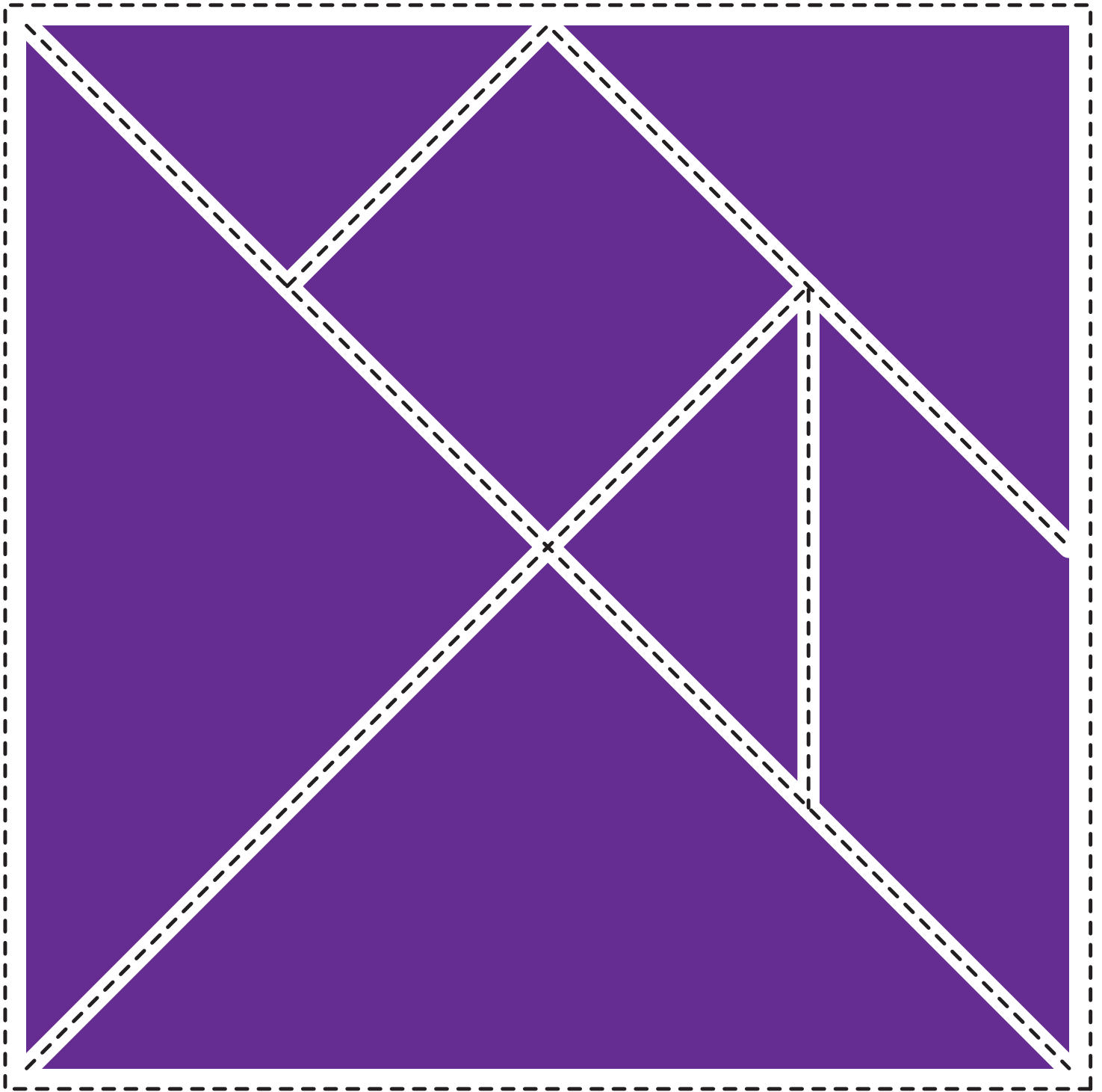


¡Juguemos al espejo!





# Figuras iguales





1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

¡que no se repita!



*Matemáticas 1. Cuaderno de trabajo para el alumno.*  
*Primer grado. Educación Básica. Primaria*  
se imprimió por encargo de la Comisión Nacional  
de Libros de Texto Gratuitos  
en los talleres de \_\_\_\_\_,  
con domicilio en \_\_\_\_\_,  
en el mes de \_\_\_\_\_ de 2009.  
El tiraje fue de \_\_\_\_\_ ejemplares.

