



# Matemáticas

## Primer grado

Matemáticas. Primer grado fue elaborado y editado por la Dirección General de Materiales Educativos de la Secretaría de Educación Pública.

**Secretaría de Educación Pública**

Esteban Moctezuma Barragán

**Subsecretaría de Educación Básica**

Marcos Augusto Bucio Mújica

**Dirección General de Materiales Educativos**

Aurora Almudena Saavedra Solá

*Coordinación general*

Aurora Almudena Saavedra Solá

*Coordinación de serie*

Lino Contreras Becerril

*Coordinación de contenidos*

María del Carmen Larios Lozano

*Coordinación de autores*

María de los Dolores Lozano Suárez

*Autores*

Silvia García Peña, María de los Dolores Lozano Suárez, Tatiana María Mendoza von der Borch, Santiago Alonso Palmas Pérez, Ivonne Twigg Sandoval Cáceres, Mónica Inés Schulmaister

*Supervisión de contenidos*

José Alfredo Rutz Machorro, Juanita Espinoza Estrada, Esperanza Issa González, Alberto Sánchez Cervantes

*Revisión técnico-pedagógica*

Cristian Emmanuel Avitia Muñoz, Alicia Lily Carvajal Juárez, Irma Rosa Fuenlabrada Velázquez

*Coordinación editorial*

Raúl Godínez Cortés

*Supervisión editorial*

Jessica Mariana Ortega Rodríguez

*Cuidado de la edición*

María de los Ángeles Toledo Olmos

*Producción editorial*

Martín Aguilar Gallegos

*Actualización de archivos*

Omar Alejandro Morales Rodríguez

*Iconografía*

Diana Mayén Pérez, Irene León Coxtinica

**Portada**

Diseño: Martín Aguilar Gallegos

Iconografía: Irene León Coxtinica

Imagen: *La danza de los listones* (detalle), 1923-1924, Diego Rivera (1886-1957), fresco, 4.48 × 3.66 m, ubicado en el Patio de las Fiestas, planta baja, D. R. © Secretaría de Educación Pública, Dirección General de Proyectos Editoriales y Culturales/fotografía de Gerardo Landa Rojano; D. R. © 2021 Banco de México, Fiduciario en el Fideicomiso relativo a los Museos Diego Rivera y Frida Kahlo. Av. 5 de Mayo No. 2, col. Centro, Cuauhtémoc, C. P. 06059, Ciudad de México; reproducción autorizada por el Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, 2021.

Primera edición, 2018

Segunda edición, 2019

Segunda reimpresión, 2020 (ciclo escolar 2021-2022)

D. R. © Secretaría de Educación Pública, 2019,  
Argentina 28, Centro,  
06020, Ciudad de México

ISBN: 978-607-551-184-9

Impreso en México

DISTRIBUCIÓN GRATUITA. PROHIBIDA SU VENTA

*Servicios editoriales*

Rosalva Ruvalcaba González

*Diseño*

Letra Cardinal

*Diagramación*

Jorge Pérez Leyva, Julio César Ramírez Vázquez, Aidee Santiago Ramírez, Luis Enrique Vite Rangel

*Corrección de estilo*

Cintia Betsabé Pérez Villanueva

*Ilustración*

Dalia Lilia Alvarado Diez, Iris Giselle Mendoza Navarrete, Jorge Pérez Leyva, Julio César Ramírez Vázquez, Luis Enrique Vite Rangel

La Secretaría de Educación Pública agradece a la Academia Mexicana de la Lengua por su participación en la revisión de la primera edición 2018.

# Presentación

---

Este libro de texto fue elaborado para cumplir con el anhelo compartido de que en el país se ofrezca una educación con equidad y excelencia, en la que todos los alumnos aprendan, sin importar su origen, su condición personal, económica o social, y en la que se promueva una formación centrada en la dignidad humana, la solidaridad, el amor a la patria, el respeto y cuidado de la salud, así como la preservación del medio ambiente.

En su elaboración han participado maestras y maestros, autoridades escolares, expertos y académicos; su participación hizo posible que este libro llegue a las manos de todos los estudiantes del país. Con las opiniones y propuestas de mejora que surjan del uso de esta obra en el aula se enriquecerán sus contenidos, por lo mismo los invitamos a compartir sus observaciones y sugerencias a la Dirección General de Materiales Educativos de la Secretaría de Educación Pública y al correo electrónico: [librosdetexto@nube.sep.gob.mx](mailto:librosdetexto@nube.sep.gob.mx).

# Índice

Presentación	3
Conoce tu libro	6

## **Bloque 1** **10**

La decena	12
Configuraciones geométricas	24
Hasta 15	30
Recolección y registro de datos	40
Secuencia de sucesos en el tiempo	46
Composición y descomposición de configuraciones geométricas	50
Explorar longitudes	56
Hasta 30	61
Evaluación	74

## **Bloque 2** **76**

Continuemos con longitudes	78
Más sucesos en el tiempo	82
Hasta 50	87
Más de figuras geométricas	96
Experimentar con la capacidad	101
Otra vez 50	105
Construcciones geométricas	117
Organización de datos	122
Hasta 100	128
Experimentar con el peso	138
Evaluación	140

# Conoce tu libro

El libro que tienes en tus manos fue hecho pensando en ti, para apoyar tus estudios de primer grado de primaria. Será tu compañero durante este ciclo escolar y tu aliado en las horas de estudio.

Con tus compañeros y con la guía de tu maestro, irás descubriendo números que te permitirán contar y calcular mentalmente para resolver problemas, conocerás figuras y formas para representar el espacio y podrás organizar la información que brinda un grupo de datos.

Tu libro está dividido en tres grandes apartados conocidos como Bloques. Aquí te presentamos cómo está organizado cada uno:

## Entrada de bloque

### Bloque

Al inicio encontrarás una imagen con la cual podrás hacer algunas actividades.



## Lecciones

Cada **lección** cuenta con tres apartados, que podrás identificar fácilmente.

## Actividades

Son problemas, juegos, adivinanzas y otras situaciones para promover tu aprendizaje.

## Cierre

En cada lección hay un **cierre** en el que compartirás con tus compañeros y maestro lo que hiciste en las lecciones.



Trayecto 1. La decena

### 1. Semillas y vasos

Trabajen en equipo. Unos tienen vasos y otros semillas.

- 1 Los equipos de los vasos piden a los de las semillas las que necesitan para poner una en cada vaso.
- 2 Revisen si sobraron o faltaron semillas.
- 3 Repitan la actividad. Ahora, los equipos de los vasos tienen las semillas.
- 4 Jueguen de nuevo. Escriban un mensaje para pedir las semillas, sin hablar con el equipo que las tiene.

¿Cómo supieron cuántas semillas pedir?

Tacha la cantidad de semillas que pidió Elisa. ¿Cuántas semillas sobraron?

Comunicar y comparar la cardinalidad de una colección de no más de 10 elementos

## Un paso más

Te proponemos un **reto** con una dificultad mayor a la actividad inicial para que pongas en juego lo que aprendiste.



## 7. Junto y sumo 10

1 Resuelve.

$3 + 7 =$   
 $8 + 2 =$   
 $9 + 1 =$   
 $5 + 5 =$   
 $4 + 6 =$

¿Cuánto le falta a cada número para llegar a 10?

$3 \rightarrow$                        $7 \rightarrow$   
 $6 \rightarrow$                        $2 \rightarrow$   
 $8 \rightarrow$                        $1 \rightarrow$   
 $4 \rightarrow$                        $5 \rightarrow$

2 ¿Cuánto es  $36 + 10$ ? Usa la tabla para encontrar el resultado y enciérralo en un círculo.

31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

3 Anota a la derecha de cada número cuál es el resultado de sumarle 10.

$12 \square$      $34 \square$      $27 \square$      $40 \square$      $8 \square$

4 Suma.

$3 + 10 =$                        $10 + 3 =$   
 $18 + 10 =$                        $10 + 6 =$   
 $9 + 10 =$                        $10 + 8 =$

¿Qué parejas de números dan 10 al sumarse?

Suma.

$7 + 1 + 2 =$      $4 + 4 + 2 =$      $5 + 2 + 3 =$

Encuentra estrategias para sumar mentalmente números cuyo resultado sea 10 y para sumar un número más diez.



### Cálculo mental

Son actividades que te permitirán encontrar diferentes formas de obtener resultados sin hacer operaciones con lápiz y papel.

### Evaluación

Al término de cada bloque encontrarás actividades que te permitirán reconocer lo que aprendiste.

74
75

#### Evaluación

1 Observa la imagen y responde: ¿cuántas muñequitas hay en el puesto de juguetes?

2 Dibuja en las tarjetas vacías lo que falta para completar 24.

•••  
•••  
•••

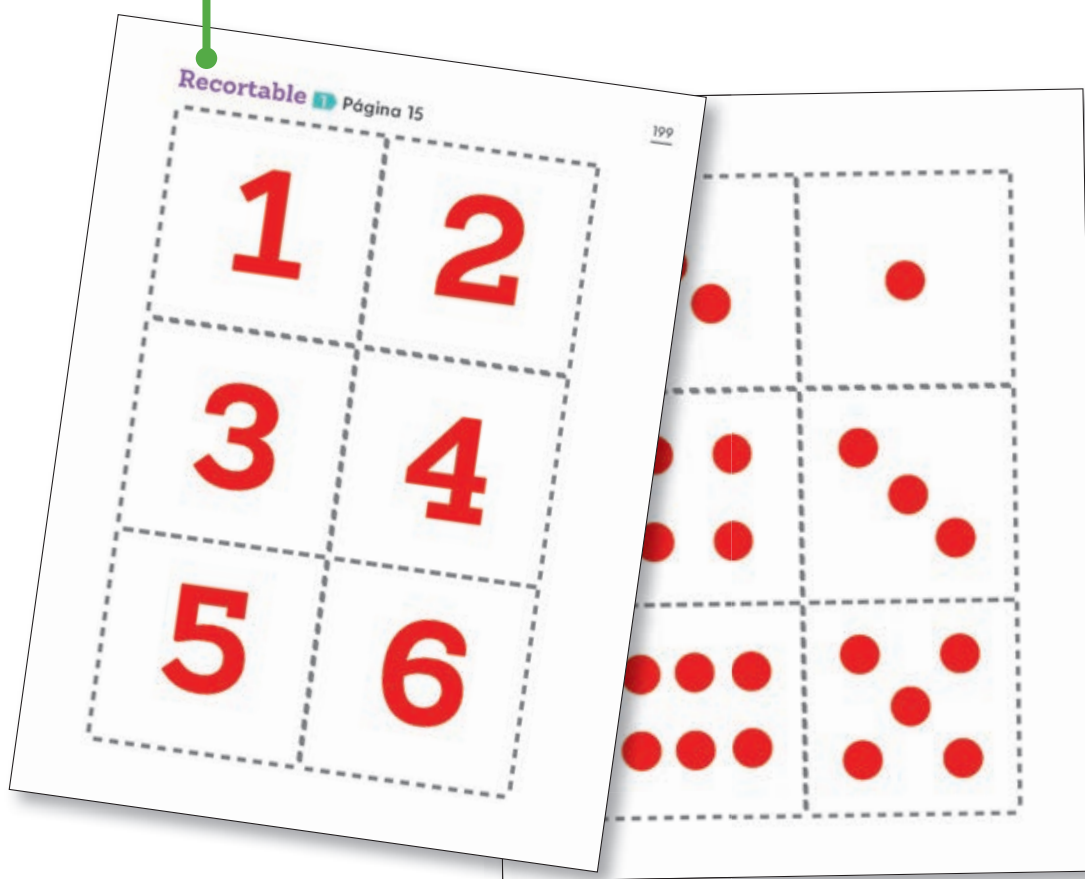
3 ¿Cuál de los objetos es el más corto y cuál el más largo? Rodea con azul el objeto más corto y con rojo el más largo.

4 En los dos barcos pinta del mismo color las figuras que son iguales en forma y tamaño.

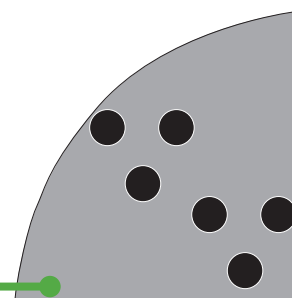


## Recortables

Al final de tu libro encontrarás materiales recortables que te serán útiles para realizar diferentes actividades. Pídele a tus familiares apoyo para que te ayuden a recortarlos y, en ocasiones, a enmarcarlos. Guárdalos para usarlos durante todo el ciclo escolar.



En la parte inferior de tu libro hay una historia. Con tu pulgar pasa las hojas del principio al fin y... ¡sorpresa!





# Bloque 1



# Rincón de las matemáticas



Observa la imagen y responde:

- ¿Qué hacen las niñas y los niños en el salón de clases?
- ¿Conoces juegos con números o con figuras? ¿Cuáles?
- ¿Qué te gustaría hacer en la clase de matemáticas?
- ¿Qué te gustaría aprender?

# 1. Semillas y vasos

Trabajen en equipo. Unos tienen vasos y otros semillas.

- 1 Los equipos de los vasos piden a los de las semillas las que necesitan para poner una en cada vaso.
- 2 Revisen si sobraron o faltaron semillas.
- 3 Repitan la actividad. Ahora, los equipos de los vasos tienen las semillas.
- 4 Jueguen de nuevo. Escriban un mensaje para pedir las semillas, sin hablar con el equipo que las tiene.



¿Cómo supieron cuántas semillas pedir?



Tacha la cantidad de semillas que pidió Elisa. ¿Cuántas semillas sobraron?



## 2. La caja de sorpresas

1 Trabajen en parejas con su caja de sorpresas.

● ¿Quién tiene más cosas?

---



---



2 Anota cuántas cosas tienen.

Tú	Tu compañero

3 Tacha quién tiene más.

Luz	Amanda	Cecilia	Óscar
Adrián	Armando	Darío	Jimena
uno	cuatro	5	3



¿Cómo saben quién tiene más cosas?



¿Cuál pareja tiene más cosas: **tú y tu compañero** juntos, o **Luz y Amanda** juntas?

Utilizar numerales para indicar la cantidad de objetos en una colección.

### 3. ¿Tienen la misma cantidad?

Tacha los grupos que tienen la misma cantidad que el señalado en amarillo.



¿Cómo saben que dos grupos tienen la misma cantidad?




Un paso más

Dibuja un grupo de cosas y forma otros grupos con la misma cantidad.

Identificar colecciones con la misma cantidad de objetos.

## 4. ¿Cuál te tocó?

1 Jueguen en parejas. Mezclen sus tarjetas y pónganlas con los puntos hacia arriba.  1

2 Toma una tarjeta, y sin voltearla anota el número de puntos.

3 Voltea la tarjeta. Si el número es el que escribiste, te quedas con ella; si no, la regresas debajo de las demás.

4 El juego termina cuando las tarjetas se acaban.



Observen la tira de abajo. Digan los números del 1 al 10 y luego del 10 al 1. Ahora, háganlo sin verla.



Pongan las tarjetas del lado de los números y jueguen a dibujar los puntos.

Contar, comparar y representar colecciones con el numeral correspondiente.

# 5. ¡Lotería!

- 1 Juega con un compañero. Por turnos, lancen dos dados y pongan una semilla sobre el número que les salió.



- 2 Jueguen de nuevo, decidan si ponen la semilla en el número siguiente o en el número anterior al que les salió.



¿Cómo saben cuál número es el anterior a otro?  
¿Cómo saben cuál es el siguiente?



Tania puso una ficha en el Sol. Dibuja dos maneras en las que pudieron haber caído los dos dados.

# 6. Juntemos cosas en la caja

1 Jueguen en parejas con una caja de sorpresas.

- Metan 4 cosas en la caja.
- Tiren un dado y metan en la caja tantas cosas como puntos marque el dado.
- Escriban cuántas cosas hay en la caja sin contarlas.
- Cuenten las cosas.

¿Escribieron el número correcto? \_\_\_\_\_



2 Jueguen varias veces y escriban sus resultados.



¿Cómo supieron cuántas cosas había en la caja?

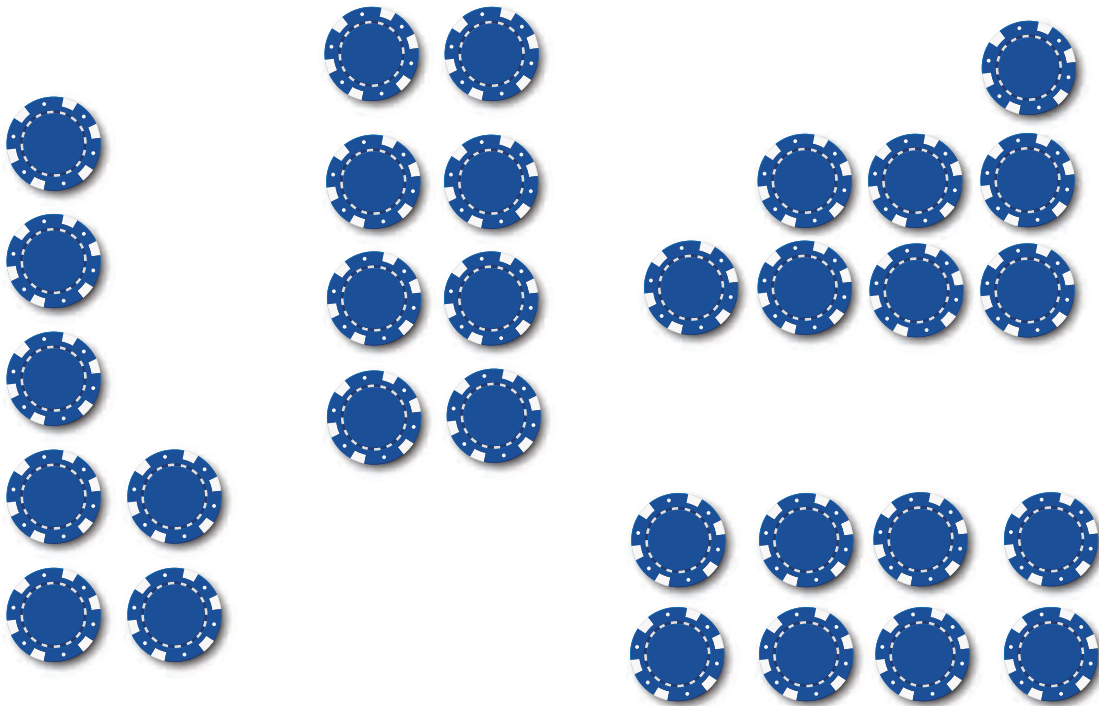


Pongan 6 cosas en su caja y jueguen de nuevo.



# 7. Ocho fichas

Ana usó fichas para formar grupos de 8.



- 1 ¿Todos los grupos tienen 8? \_\_\_\_\_
- 2 En equipos, formen grupos de 8 fichas de otras maneras.
- 3 En grupo, dibujen en el pizarrón algunas de esas maneras.



¿En qué se parecen los grupos que formaron?  
¿En qué son diferentes?



Un paso más

Escojan otro número y formen grupos de muchas maneras.

Organizar colecciones agrupadas de diferente forma para representar el mismo número.

## 8. La máquina de juntar

Trabajen en equipo. Metan cosas por los tubos y completen la tabla.

Tubo verde	Tubo rojo	Cantidad de cosas en la caja
2	1	
1	2	
3	1	
1	3	
4	1	
1	4	
3	2	
2	3	
4	2	
2	4	



¿Algunos resultados son iguales? ¿Cuáles? ¿Por qué?



Un paso más

¿Cuántas cosas hay que poner en cada tubo para que en la caja queden 7 cosas?

Juntar colecciones concretas para encontrar el total de objetos.

## 9. Águilas y soles

1 Lanza 10 monedas de un peso y de la forma en que caigan ponlas en el tablero de 10. ✂ 2 y 3

2 ¿Cuántas águilas salieron?  
\_\_\_\_\_

3 ¿Cuántos soles? \_\_\_\_\_

4 ¿Cuántas águilas y soles te salieron en total? \_\_\_\_\_

5 Anota los resultados de tres compañeros:



Número de compañero	Águilas	Soles	Total
1			
2			
3			




¿A todos les salió lo mismo? ¿En qué se parecen los resultados? ¿En qué son diferentes?



En tu grupo, ¿cuáles fueron los distintos resultados?  
¿Hay más resultados?

Identificar números que juntos forman el 10.

# 10. Junta 10

- 1 ▶ Juega con un compañero. Mezclen y pongan al centro sus tarjetas del 1 al 10 del lado de los puntos.  1
- 2 ▶ Elijan por turnos las tarjetas necesarias para juntar 10 puntos.
- 3 ▶ Gana quien tenga más tarjetas al final.



¿Cómo saben si los puntos de las tarjetas hacen un total de 10?



Jueguen de nuevo, pero ahora pongan las cartas del lado de los números.

Completar una decena, dado un número menor que 10.

# 11. ¡A jugar al patio!

- 1 Formen equipos de 10 integrantes y dibujen con gis, en el patio, un tablero con 10 casillas.
  - El profesor mostrará un número y tu equipo ocupará ese número de lugares en el tablero.



- 2 Contesten.
  - ¿Cuántos niños quedaron fuera? \_\_\_\_\_
  - ¿Cuántos niños quedaron dentro? \_\_\_\_\_
- 3 Repitan varias veces la actividad.

- 4 Jueguen nuevamente. Ocupen un lugar más que el número de la tarjeta.



- 5 Ahora ocupen un lugar menos que el número en la tarjeta.



- 6 Escriban cinco parejas de números que juntos formen el 10.

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



¿Qué saben sobre el número 10?



Jueguen de nuevo, esta vez ocupen dos lugares más que el número que se muestre en la tarjeta.

# 1. La casa

1 Pon las piezas de tu tangram sobre la casa.  4



Reconocer la forma, el tamaño y la posición de las figuras geométricas en una configuración.

- 2 Quita las piezas y arma una casa igual en tu mesa.
- 3 En parejas, hagan lo siguiente:

- Inventa y arma una figura con tu tangram.



- Dile a un compañero que arme una igual.



¿En qué se fijaron para armar las figuras?



Arma una figura con el tangram igual a la que tu maestro armó sobre su escritorio.



## 2. Pueblo mágico

Con tu tangram construye las casas que se muestran.  4



¿Cuál les costó más trabajo armar? ¿Por qué?



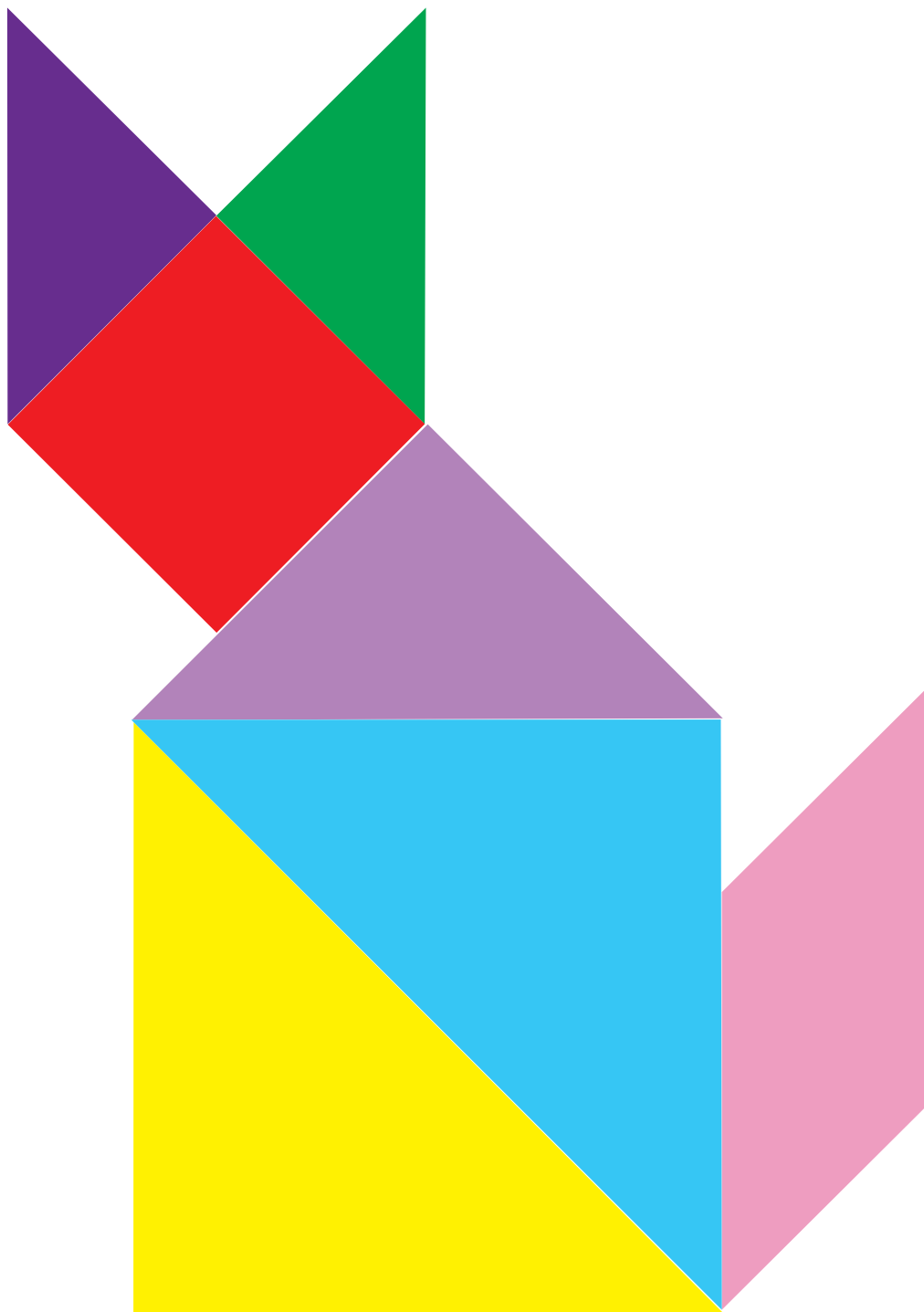
Un paso más

Inventa y arma al menos una casa diferente.

Identificar la forma y la posición de las figuras geométricas en una configuración.

### 3. Miau, miau

1 Pon las piezas del tangram sobre el gato.  4



Reconocer la forma, el tamaño y la posición de las figuras geométricas en una configuración.

**2** Arma estos gatos.

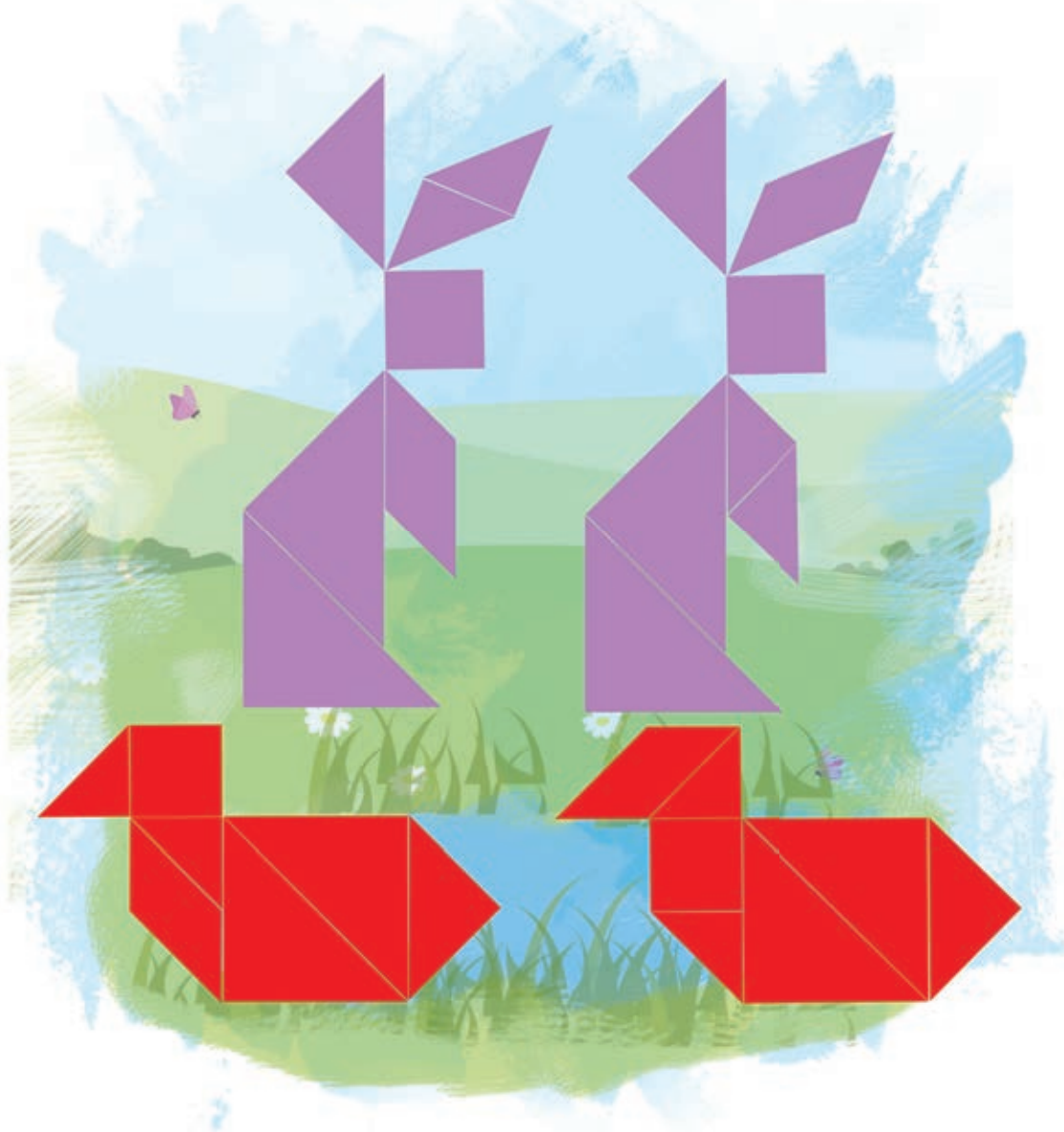
¿En qué se fijaron para armar los gatos?



Inventa y arma con el tangram un gato diferente.

## 4. Las diferencias

- 1 Compara cada pareja de figuras.
- 2 Pon en la figura de la derecha un **x** a las piezas que se colocaron en lugares diferentes.



¿Cuáles fueron las piezas que se acomodaron de diferente manera?



Arma la cara del gato usando 3 piezas diferentes a las que empleaste en la página 27.

Comparar e identificar que una misma figura puede armarse de diferentes maneras.

# 1. ¿Quién tiene más?

Jueguen en parejas.

- 1 Por turnos, cada uno tire un dado y meta en su caja de sorpresas ese número de fichas.



- 2 Después de 3 tiradas, gana quien tenga más fichas en su caja.
- 3 Jueguen varias veces.



¿Cómo saben quién ganó?



Repitan el juego con 4 tiradas.

Comparar colecciones de objetos con procedimientos propios.

## 2. ¡Juguemos con dados!

Jueguen en parejas.

- 1 Por turnos, cada uno lance tres dados y anote los puntos que salgan.



- 2 Gana quien haya tenido más puntos.
- 3 Jueguen varias veces.



¿Cómo anotaron sus puntos y qué hicieron para saber quién ganó?



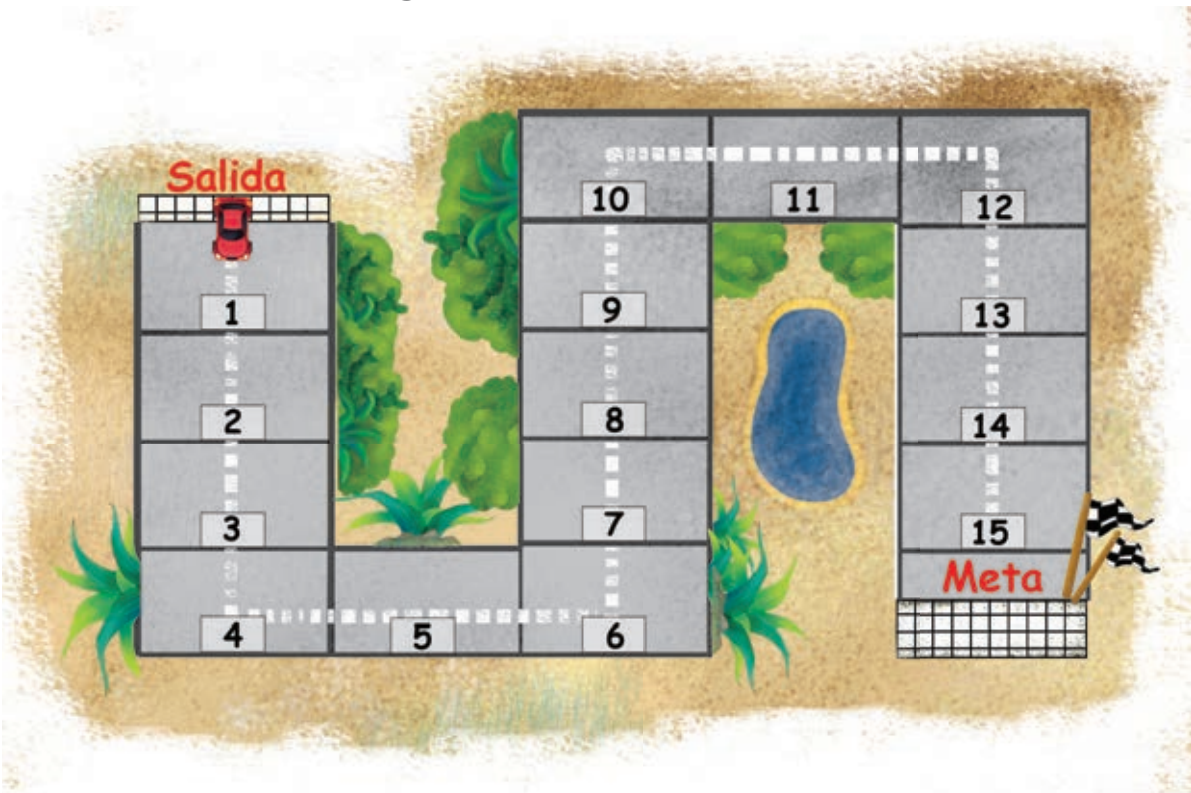
Repitan el juego con 4 dados.

Comparar colecciones dibujadas con procedimientos propios.

### 3. La carrera de autos

Jueguen en parejas.

- 1 Pongan sus autos en la salida.
- 2 Por turnos, lancen el dado y antes de avanzar digan el número al que llegarán. Después avancen.
- 3 Si se equivocan, pierden su turno.
- 4 Gana quien llegue primero a la meta o la pase.



- 5 Jueguen varias veces.



Viendo la pista digan los números del 1 al 15 y luego del 15 al 1. Después, hagan lo mismo sin verla.



Di un número de la pista y, sin verla, tu compañero dirá en orden los números que siguen. Háganlo varias veces con números diferentes.

# 4. Las fiestas patrias



Anota cuántos hay.



11    ○    ○    ○    ○    ○

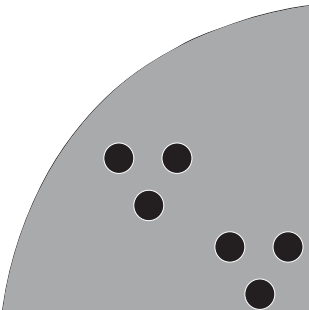


¿Cómo supieron cuántos hay?



La señora vendió 5 sombreros, ¿cuántos quedaron?

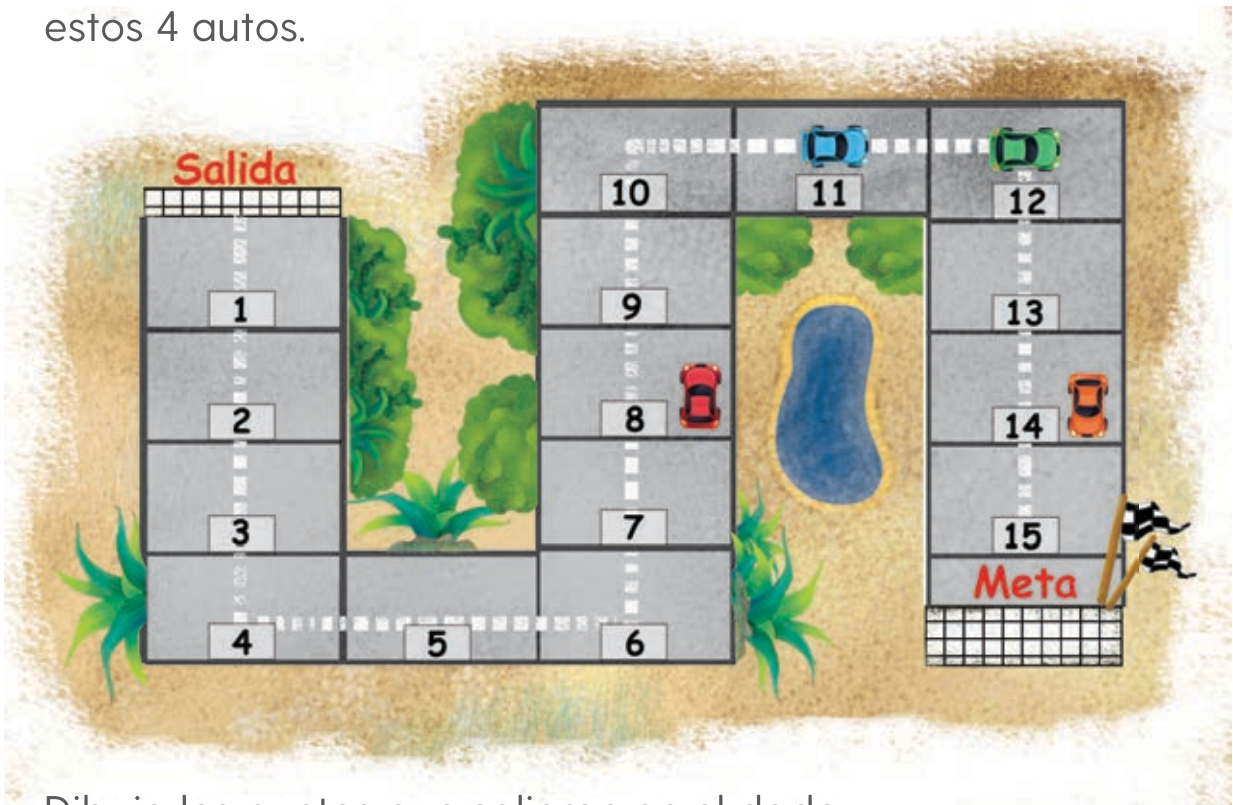
Determinar el número de elementos de una colección dibujada.





# 5. ¿Qué salió en el dado?

Después de lanzar un dado tres veces, mira cómo quedaron estos 4 autos.



Dibuja los puntos que salieron en el dado.



¿Tus resultados y los de tus compañeros son iguales? ¿Por qué?





















































A Lilia le salió 3 veces lo mismo en el dado y llegó al 15.  
Dibuja lo que le salió.

Formar colecciones, dado el número de elementos que las componen.

# 6. Lindos juguetes



Tacha las monedas que necesitas para pagar.

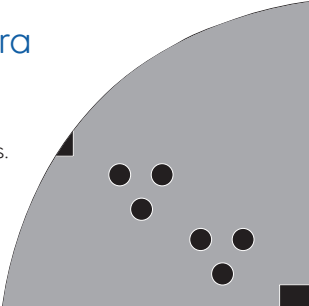


¿Cómo supieron cuántas monedas de 10 pesos y de 1 peso tachar?



Dibuja las monedas que necesitas para comprar una jarra y un avioncito.

Descomponer los números del 11 al 15, utilizando objetos que representan grupos de 10 y elementos sueltos.



# 7. El dormilón 1

Jueguen en parejas.

- 1 Metete en tu caja de sorpresas de 10 a 15 fichas.
- 2 Tú te duermes, mientras tu compañero toma y esconde algunas fichas.



- 3 Luego despiertas y cuentas las fichas que quedaron en la caja.
- 4 Di cuántas fichas tomó tu compañero.
- 5 Jueguen varias veces cambiando de dormilón.



¿Cómo saben cuántas fichas tomó su compañero?



Un paso más

Jueguen usando de 16 a 20 fichas.

Determinar el número de elementos que se quitaron de una colección.

# 8. Estampitas

Carlos y sus amigos coleccionan estas estampitas.



Anota cuántas le faltan a cada uno para tenerlas todas.

Yo tengo 6.



Me faltan:

Yo tengo 9.



Me faltan:

Yo tengo 4.



Me faltan:

Yo tengo 12.



Me faltan:



¿Cómo supieron cuántas estampitas les faltan?



Un paso más

Si tuvieran que juntar 20 estampitas, ¿cuántas le faltarían a cada uno?

Determinar el número que falta para completar otro con apoyo en una colección dibujada.

## 9. Entre 11 y 15

1 Trabajen en parejas. Mezclen sus tarjetas y pónganlas al centro, una sobre otra, de tal forma que se vean los números. ✂ 1

- Di un número entre 11 y 15.
- Tu compañero toma una tarjeta y dice cuánto le falta a ese número para llegar al número que dijiste.



2 Jueguen varias veces, ahora tu compañero dice el número y tú tomas una tarjeta.



¿Cómo saben cuánto le falta a un número para llegar a otro?



Jueguen de nuevo, mencionen un número entre 15 y 20.

Calcular cuánto le falta a un número para llegar a otro.

# 10. Cuentos con números

Anota los números que faltan.



Había \_\_\_\_\_  
flores, pusieron  
\_\_\_\_\_,  
ahora hay  
\_\_\_\_\_.



Había \_\_\_\_\_  
pájaros, escaparon  
\_\_\_\_\_,  
quedaron  
\_\_\_\_\_.



El yoyo cuesta  
\_\_\_\_\_ pesos.  
Araceli tiene  
\_\_\_\_\_, le faltan  
\_\_\_\_\_.



Había \_\_\_\_\_  
fichas, Paola sacó  
\_\_\_\_\_,  
ahora hay  
\_\_\_\_\_.



¿Cómo completaron los cuentos con números?



Inventa un cuento con números.

Resolver problemas de suma o resta con procedimientos propios.

# 1. ¿Cuál fruta prefieren?

- 1 Marca la fruta que más te gusta. Sólo puedes elegir una.



Identificar las preferencias de un grupo de personas, a través de una encuesta.

- 2 Pregunta a diez compañeros cuál fruta eligieron.
- 3 Inventa una marca para registrar las respuestas.
- 4 Cuenta las marcas y escribe el número que corresponde.

Frutas	Marcas	Número
		
		
		
		

- ¿Cuál es la fruta preferida por la mayoría?

---

- ¿Y cuál es la que menos les gusta?

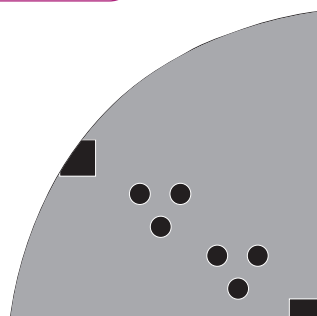
---



¿Cómo supieron qué fruta era la preferida por la mayoría?



¿Cuántas marcas más hay entre la fruta preferida por la mayoría y la que menos les gusta?





## 2. ¿Cuántos animales hay?

1 Observa la imagen.



Utilizar tablas para registrar y comunicar datos provenientes del conteo.

- 2 En la tabla registra a cada animal con una raya.
- 3 Al final, escribe el número de rayas que pusiste frente a cada animal.

Animales	Marcas	Número
		
		
		
		
		4
		
		
		

- ¿Cuáles son los animales que tienen 5 registros?
- 



¿Cómo saben de cuál animal hay más y de cuál hay menos ejemplares?







¿Cuántas tortugas hay más que cebras?  
¿Cuántos avestruces hay más que jirafas?

### 3. ¿Y qué color les gusta?



- 1 ¿Cuál de estos colores te gusta más?
- 2 Completa la tabla con las preferencias de todos y elijan una marca para registrar las respuestas.
- 3 Cuenta las marcas para cada color y escríbelo con número en la tabla.
- 4 Suma los números y escribe el total.

Colores	Marcas	Número
Amarillo 		
Azul 		
Rojo 		
Verde 		
<b>Total</b>		



¿Cómo saben cuál es el color que más les gusta?, ¿y el que menos les gusta?



Un paso más

En tu cuaderno, escribe en orden los colores que tuvieron de más a menos votos.

Organizar los datos en una tabla, registrar y analizar los resultados obtenidos.

## 4. Suma de puntos

- 1 En parejas y por turnos, lancen 10 veces dos dados.
- 2 Marquen los resultados de la suma de puntos en la tabla.



Suma de los dados	Marcas	Total
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

- ¿Qué suma salió más veces? \_\_\_\_\_
- ¿Qué suma salió menos veces? \_\_\_\_\_



¿Para qué sirvió registrar los resultados?



Un paso más

Explica por qué no aparece el número 1 en la columna de suma de los dados.

Utilizar una tabla para registrar los resultados de un juego.

# 1. Por la mañana

1 **1** Numera del 1 al 6 para ordenar las imágenes desde lo que pasó primero hasta lo que pasó al final.



2 **2** Revisa si todos tus compañeros las ordenaron igual.



¿Qué cosas hace el niño después de lavarse las manos?  
¿Qué cosas hace antes de salir de su casa?



Dibuja en tu cuaderno 3 actividades que realices desde que regresas de la escuela a tu casa y hasta que te acuestas.

Establecer relaciones temporales empleando los términos antes y después.

## 2. La milpa

1 Numera del 1 al 6 para ordenar las imágenes desde lo que pasó primero hasta lo que pasó al final.



2 Revisa si todo el grupo ordenó igual las imágenes.



¿Qué ocurre después de que se prepara la tierra y antes de que se coseche el maíz?



¿Cuánto tiempo tarda en crecer la milpa desde que se siembra la semilla hasta que se cosecha el maíz?

Establecer relaciones temporales empleando los términos antes y después.

### 3. El diario del grupo

- 1 Pidan a su maestro la tira del diario del grupo.
- 2 Cuando te toque el diario, registra en la hoja lo que más te gustó de ese día. Puedes hacer dibujos o escribir.



¿A quién le tocó el diario hoy? ¿Y mañana a quién le tocará?  
¿Y el siguiente martes?

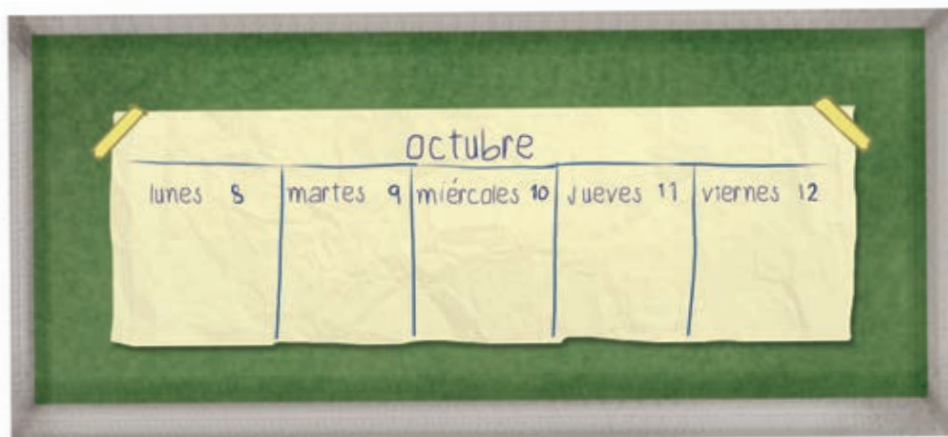


¿Cuántos días faltan para que te toque escribir y dibujar en el diario?

Usar los términos ayer, hoy, mañana, y los nombres de los días de la semana.

## 4. El semanario

- 1 Trabajen en equipos y recorten tiras de papel con las actividades que van a hacer en la escuela toda la semana.
- 2 Un equipo pega las actividades del día en el semanario.



- 3 Al inicio de cada día, por turnos, los otros equipos realizan la misma actividad hasta terminar el semanario.



¿Mañana repetirán algunas actividades de hoy? ¿Cuáles?



Un paso más

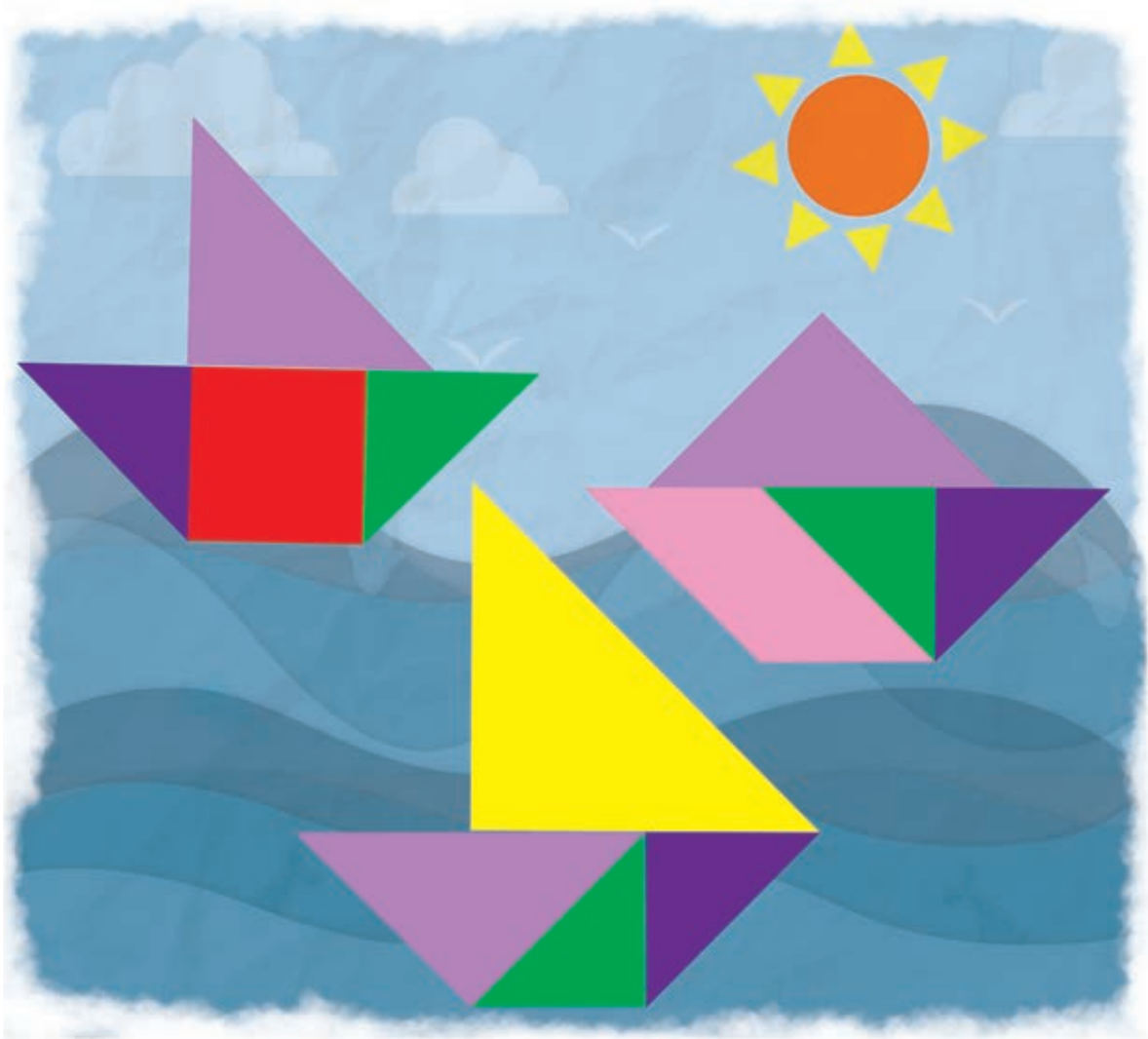
¿Qué nombres de los días de la semana te sabes?

Comprender la duración de una semana.



# 1. Barcos en el mar

Arma estos barcos con tu tangram.  4



¿Usaron todas las piezas de su tangram para cada barco?, ¿cómo se llama cada una de esas piezas?

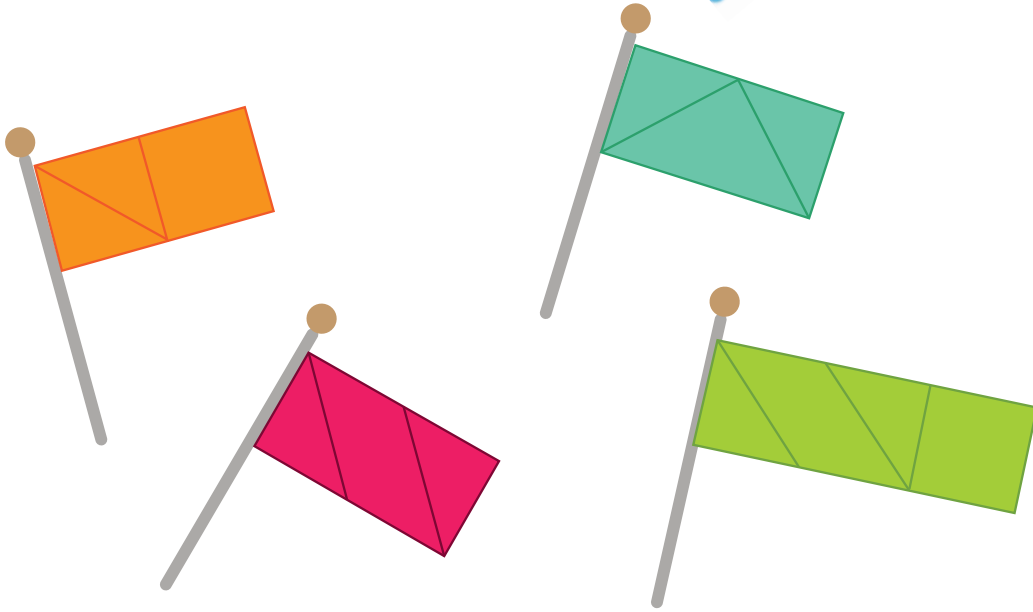


Inventa un barco diferente. Compara con un compañero las piezas que cada uno usó.

Identificar que una figura puede formarse con otras figuras geométricas.

## 2. Banderas

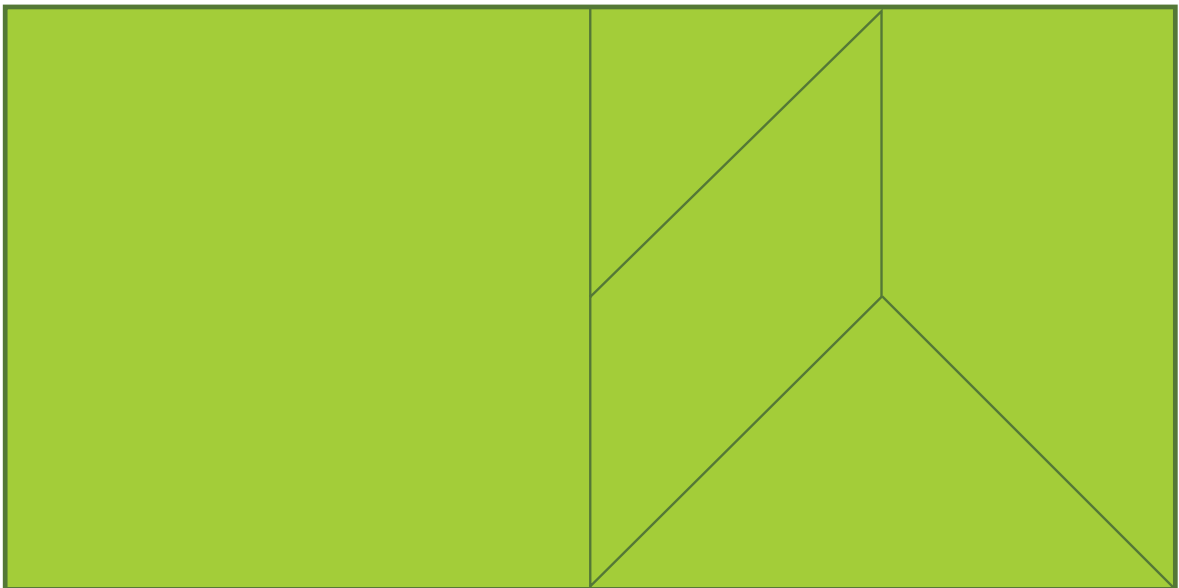
Arma estas banderas con tu tangram.  4



Las banderas tienen forma de rectángulo, ¿qué piezas usaron para formar cada rectángulo?



Utiliza tu tangram para construir un rectángulo como éste.



Identificar que un rectángulo puede armarse con diferentes figuras geométricas.

### 3. ¡A jugar con tu tangram!

Jueguen en parejas.

- 1 Cada uno elige 2 piezas del tangram y, sin que su compañero lo vea, arma una figura. ✂ 4
- 2 En una hoja blanca tracen el contorno de su figura.



- 3 Intercambien su hoja. Cada uno arma la figura de su compañero.



¿Cómo se llaman las piezas que usaron para armar su figura?, ¿y las que usó su compañero?

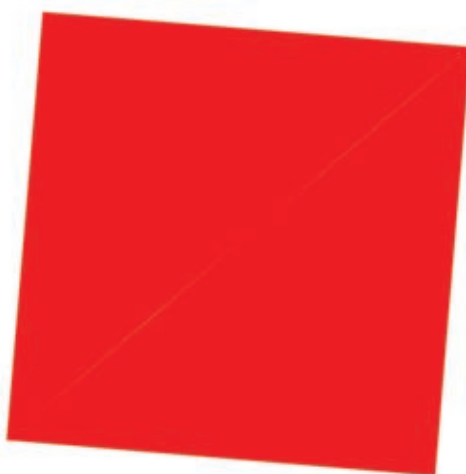


Hagan lo anterior, ahora usando 3 piezas del tangram.

Identificar las figuras geométricas que componen una configuración.

## 4. Con 2 piezas

Con 2 piezas de tu tangram arma cada una de estas figuras.  4



Las figuras roja y verde se llaman cuadrados. ¿Qué piezas usaron para hacer cada una?



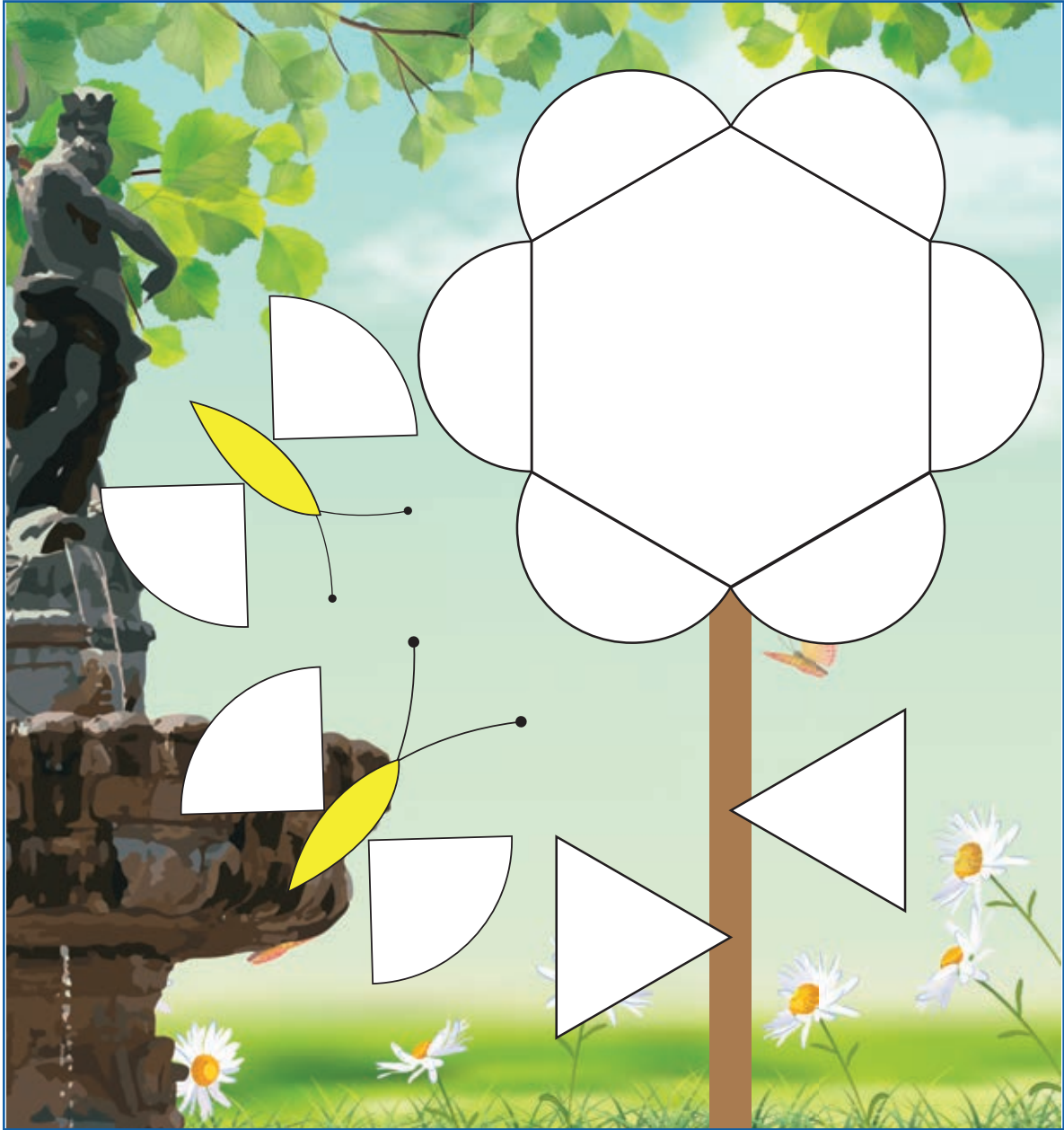
Un paso más

Construye un cuadrado usando las piezas lila, morada y verde de tu tangram.

Construir una configuración formada por dos figuras geométricas ocultas.

# 5. La flor

Pega tus figuras en el dibujo.  5



Las figuras verdes se llaman triángulos, ¿en qué se parecen los triángulos del tangram y los que recortaron?



Con 3 triángulos de tu tangram arma un triángulo.

Componer y descomponer una figura geométrica.

# 6. ¿Dónde cortar?

1 Marca con una línea dónde cortar para tener lo que se pide.  6

Dos cuadrados



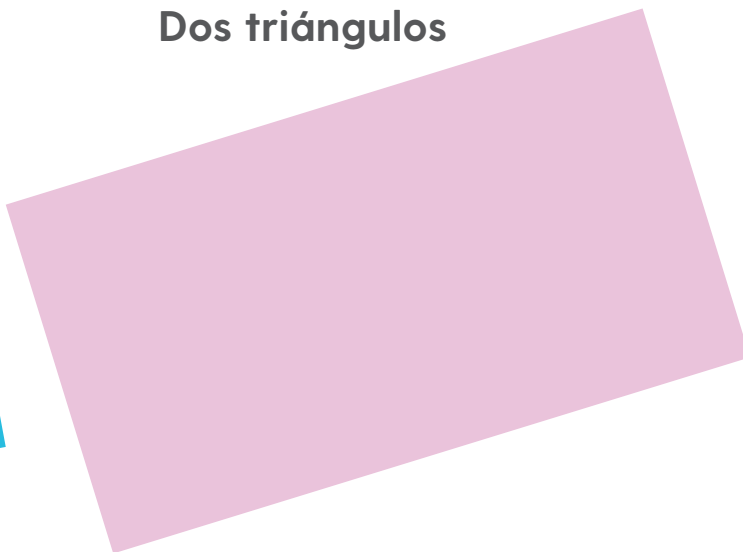
Dos rectángulos



Dos triángulos



Dos triángulos



2 Comprueba tu respuesta con tus figuras.



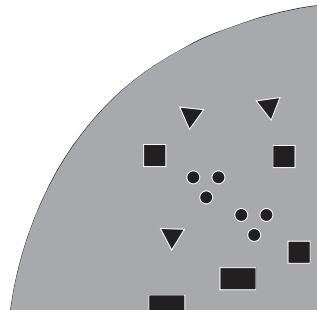
Peguen las figuras en su cuaderno y anoten sus nombres.



Un paso más

¿De un cuadrado puedes obtener tres triángulos?  
¿Dónde cortarías?

Descomponer una figura en otras.



# 1. ¿Cuál es tu estatura?

- 1 Formen equipos. Fíjense cómo marca su maestro la estatura de uno de sus compañeros y después hagan lo mismo entre ustedes.
- 2 Corten una tira de papel tan larga como su estatura.



- 3 Escribe los nombres de los niños del equipo, del más alto al más bajo.
- 



¿Cómo supieron quién es el más alto?




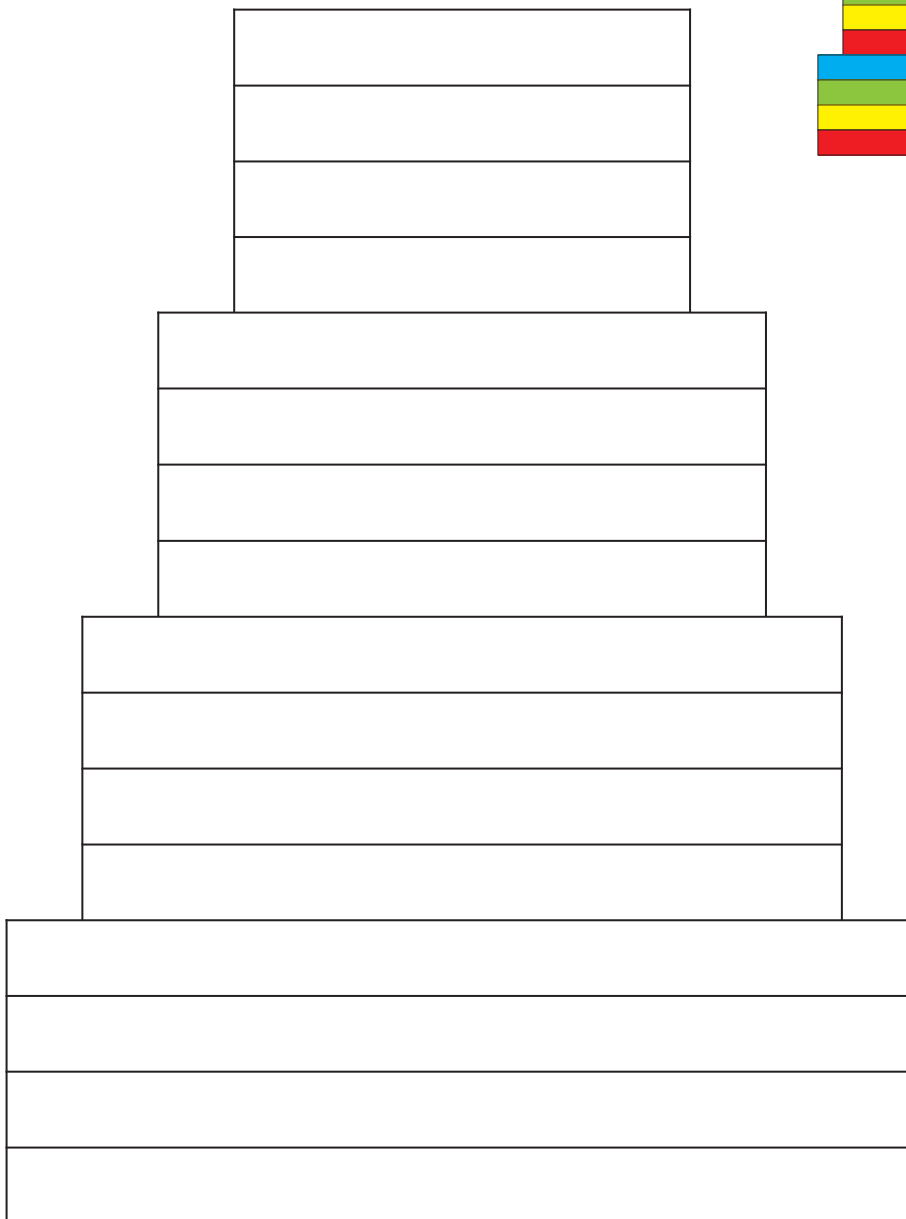
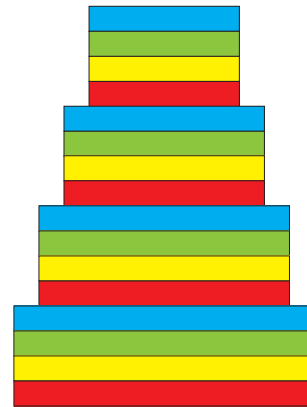
Un paso más

Junta tu equipo con otro. Anota en qué lugar irías tú.

Identificar que comparar estaturas es una forma de medir longitudes.

## 2. Arriba en la pirámide

Construye la pirámide con tus tiras de papel y pégalas para que quede como la que aparece a color.  7



¿Qué tamaño de tira usaron en la parte de arriba de la pirámide?




Un paso más

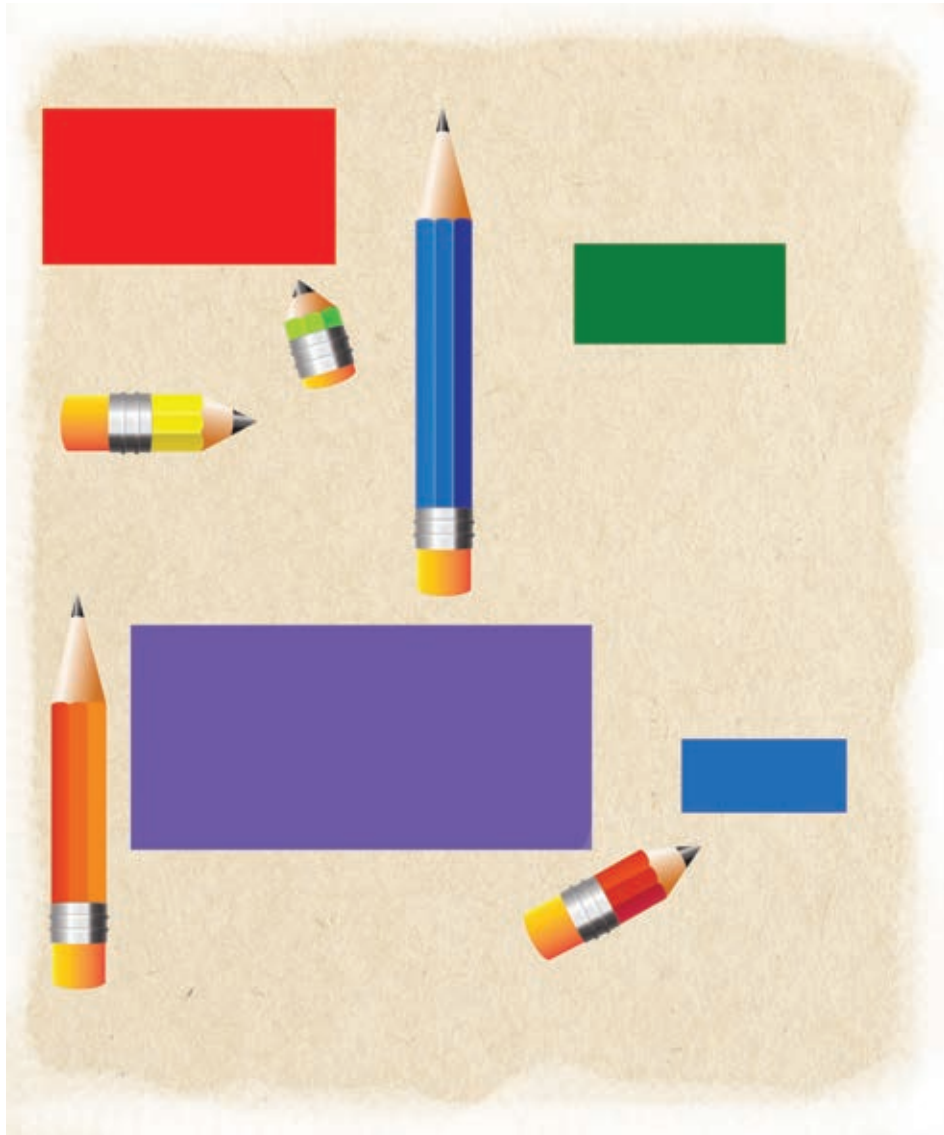
Con la tira que sobró dibuja una figura que tenga todos sus lados del mismo tamaño.

Elegir, entre distintas tiras, la que es igual de larga que otra dada.



### 3. ¿Cuáles caben en la caja?

- 1 Marca con un **x** los lápices que consideras que caben en la caja verde.
- 2 Usa los lápices del recortable para estar seguro.  8



¿Qué hicieron para saber cuáles lápices caben en la caja verde?

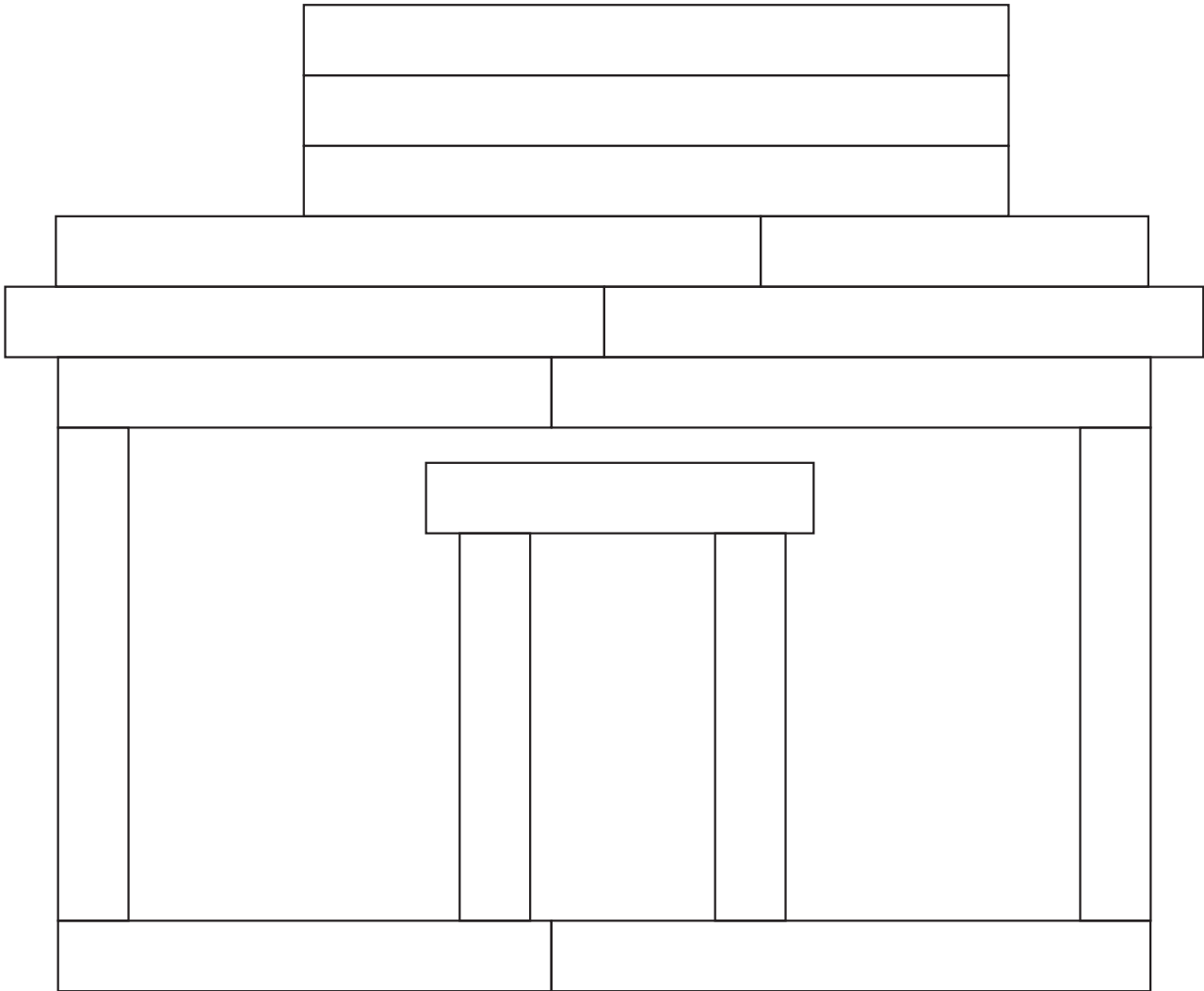
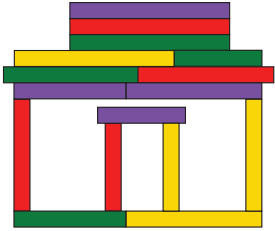


¿Qué lápices caben en la caja roja? ¿Y en la azul?, ¿y en la morada?

Establecer relaciones de longitud entre diferentes objetos.

# 4. Largas y cortas

Pega tus tiras sobre la casa. 

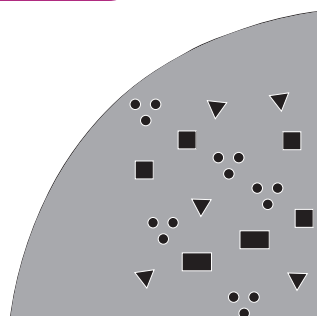


¿Qué tamaño de tiras usaron para las paredes?  
¿Qué tamaño de tiras usaron para el techo?



¿Cuántas tiras de las más pequeñas usaste?

Establecer procedimientos para comparar y determinar la igualdad de longitudes.



## 5. Marcos para fotos

Coloca cada foto en su marco.  10



¿Qué hicieron para saber en cuál marco debe ir cada fotografía?



Un paso más

¿Cuál es el marco más largo?

Comparar el largo y ancho de figuras para establecer relaciones entre ellas.

# 1. Más sorpresas

Dibuja tantos palitos como cosas hay en tu caja de sorpresas.



- ¿Cuántas cosas hay en tu caja? \_\_\_\_\_
- Agrega una cosa más a tu caja.  
¿Cuántas cosas hay ahora? \_\_\_\_\_
- Saca dos cosas de tu caja. ¿Cuántas cosas hay ahora? \_\_\_\_\_



¿Cómo supieron la cantidad de cosas que hay en su caja?



Un paso más

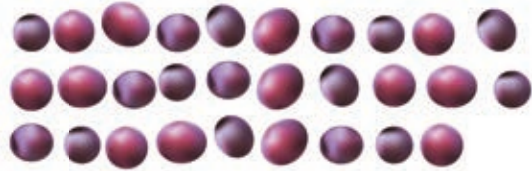
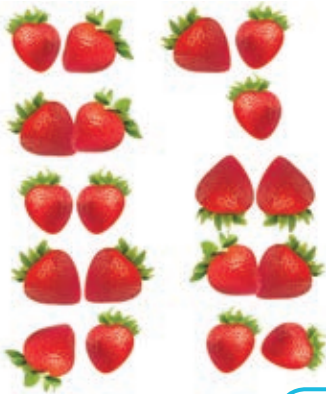
Agrega 10 cosas más a tu caja. ¿Cuántas cosas hay ahora?

Utilizar estrategias propias de conteo para cuantificar colecciones de hasta 30 objetos.

## 2. ¿Cuántos son?

Escribe en los recuadros cuántas frutas hay de cada tipo.

- 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








¿Cuáles fueron más fáciles de contar? ¿Por qué?



Desarrollar estrategias de conteo en diferentes arreglos.

Si agregas una en cada grupo, ¿cuántas habrá?

# 3. Los que faltan

Escribe los números que faltan en cada tira.

1					6	7				
---	--	--	--	--	---	---	--	--	--	--

10											21
----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

17	16	15							8	
----	----	----	--	--	--	--	--	--	---	--

											30
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	----

24	23	22							16	
----	----	----	--	--	--	--	--	--	----	--

				15						
--	--	--	--	----	--	--	--	--	--	--

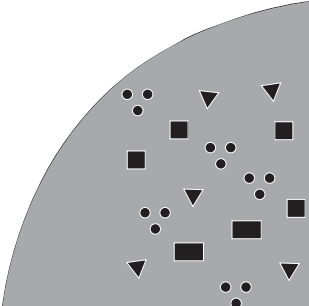


¿Cuáles fueron más fáciles de completar? ¿Por qué?



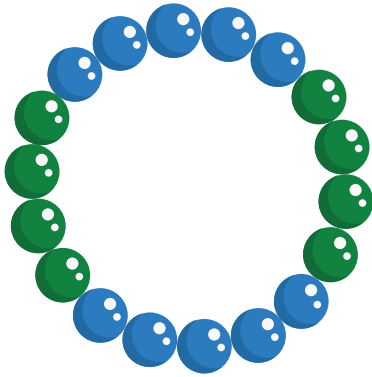
- Dibuja tres tiras de números en tu cuaderno.
- Escribe algunos números en ellas.
- Intercambia tu cuaderno con uno de tus compañeros y escribe los números que le faltan.

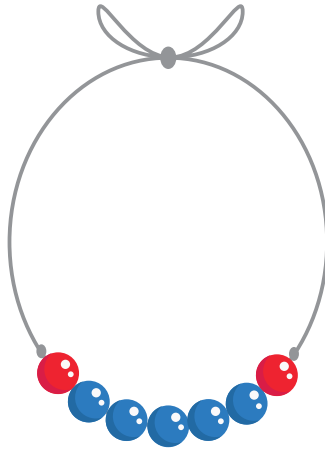
Identificar algunas regularidades de la serie numérica hasta 30.



## 4. Los collares

1 Escribe cuántas cuentas hay en cada collar.



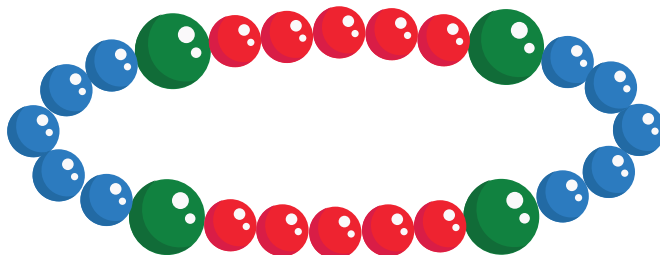





2 Con un compañero imagina tres collares de diferentes tamaños. Dibuja uno y escribe cuántas cuentas tiene.

\_\_\_\_\_ cuentas.

3 Tania dice que en este collar hay más de 20 cuentas. Julio dice que hay menos. ¿Quién tiene la razón?



En el collar hay \_\_\_\_\_ cuentas.

4 Dibuja un collar con 26 cuentas.



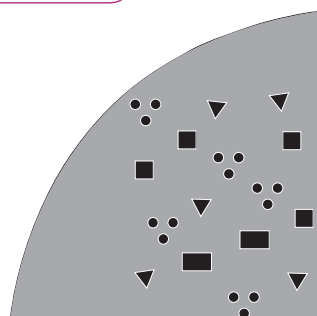
- Si agregas otra cuenta a tu collar, ¿cuántas cuentas tendría? \_\_\_\_\_



¿Cómo supieron la cantidad de cuentas que tienen los collares?



Arma un collar de 30 cuentas.

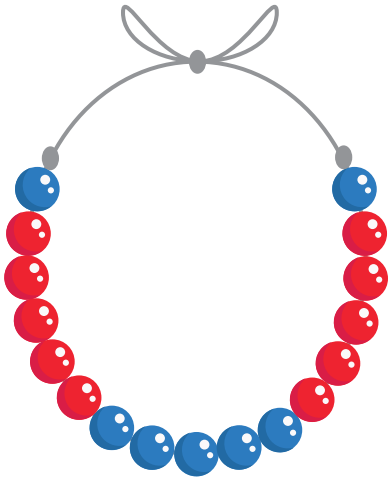




## 5. ¿Cuánto cuestan?

Las cuentas de los collares cuestan 1 peso cada una.

- 1 Dibuja las monedas de 10 pesos y de 1 peso que utilizarías para pagar por este collar.



- 2 ¿Cómo pagarías por los collares? Completa la tabla.

Cuentas en el collar	Monedas de 10 pesos	Monedas de 1 peso
8		
12		
20		
24		

- 3 Encuentra otras maneras de pagar cada collar.




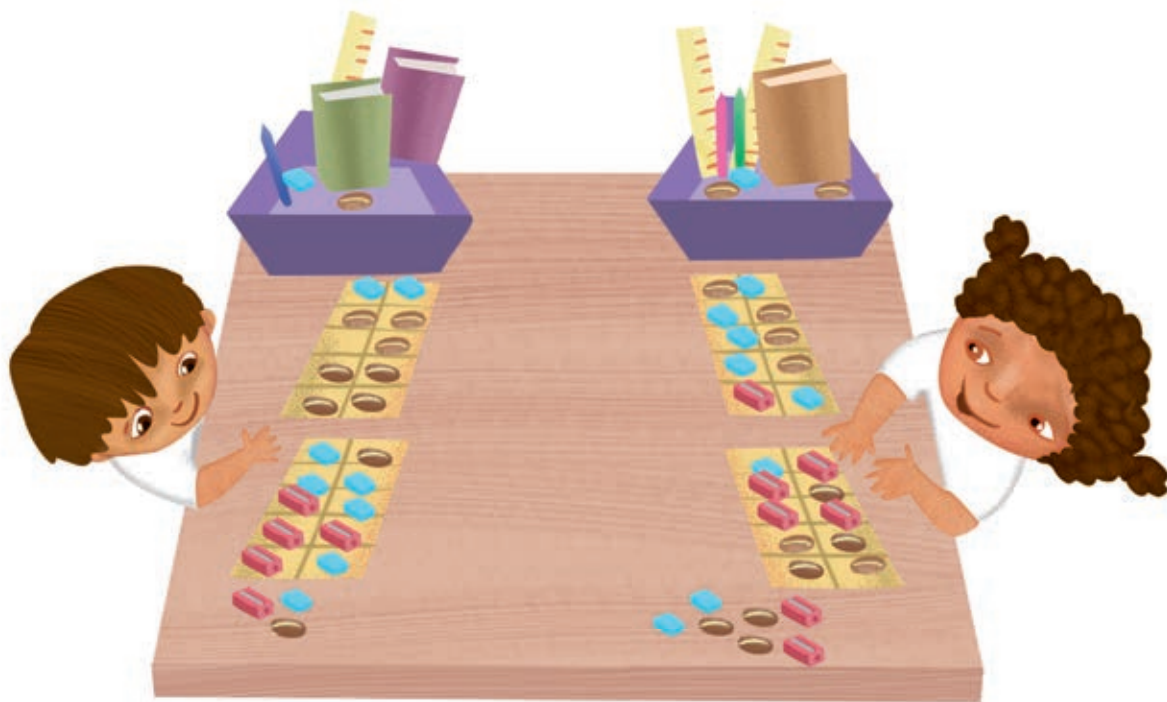
¿En qué casos se usa el menor número de monedas?



De cuántas maneras diferentes se puede pagar por un collar de 28 cuentas con monedas de 1 y 10 pesos.

## 6. ¿Quién tiene más?

- 1 Trabaja con un compañero. Abran su caja de sorpresas y digan, sin contar, cuál tiene más cosas.
- 2 Pongan cada cosa en un cuadrito en los tableros de 10.  3



● ¿Cuántas cosas tiene cada quién? \_\_\_\_\_

● ¿Quién tiene más cosas? ¿Cómo lo saben? \_\_\_\_\_

- 3 Cambien de compañero y repitan varias veces la actividad.



¿Cómo supieron quién tenía más cosas?

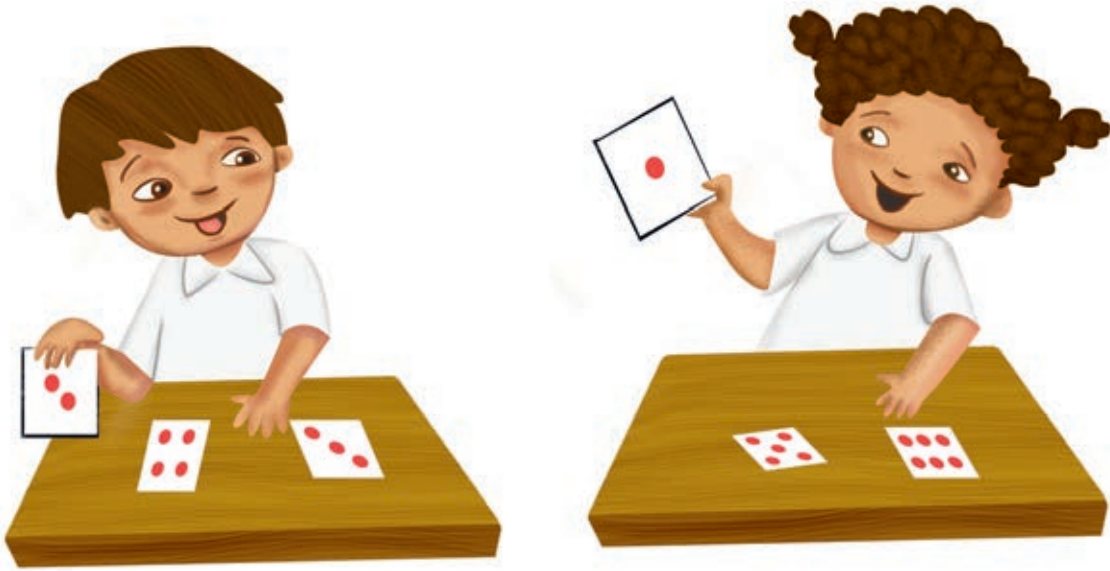


¿Cuántas cosas tiene que agregar la pareja que tiene menos para igualar a la que tiene más?

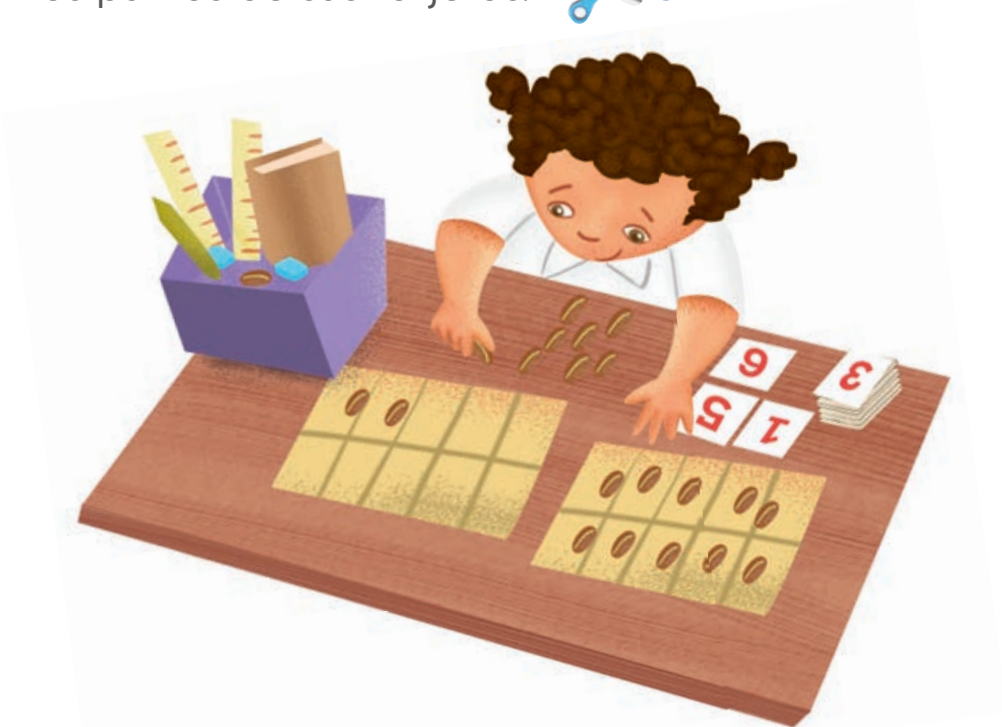
Comparar colecciones de hasta 30 elementos utilizando agrupamientos de 10.

# 7. Junta 20

1 Jueguen en parejas. Cada uno tome tres tarjetas. ✂ 1



● Usen semillas y los tableros de 10 para contar los puntos de sus tarjetas. ✂ 3



- Gana quien se acerque más a 20.
- Jueguen hasta que alguno haya ganado 5 veces.

- 2 Trabaja individualmente y toma tres tarjetas con puntos.



- Dibuja los puntos que faltan o sobran para tener 20.



- 3 Revisa tu respuesta. Después de agregar o quitar puntos, ¿hay 20? \_\_\_\_\_

- 4 Anota las cantidades que forman 20.  
\_\_\_\_\_

- 5 Repite 5 veces el juego y anota tus resultados.



¿Cómo supieron cuánto faltaba o sobraba para 20?



Utiliza 5 tarjetas y dibuja lo que falta o lo que sobra para tener 30.

## 8. El dormilón 2

1 En parejas, jueguen con su caja de sorpresas.

- Cada uno coloca la misma cantidad de fichas en su caja.
- Uno duerme y el otro agrega o quita fichas de su caja.
- El *despierto* entrega tarjetas al *dormilón* con el número de fichas que agregó o quitó y con el signo  $+$  o  $-$ .



- El *dormilón* agrega o quita fichas a su caja, de acuerdo con las tarjetas que le dio su compañero.

2 ¿Tienen la misma cantidad de fichas en su caja?

\_\_\_\_\_

3 Jueguen varias veces intercambiando los papeles.



¿Para qué sirven los símbolos  $+$  y  $-$ ?

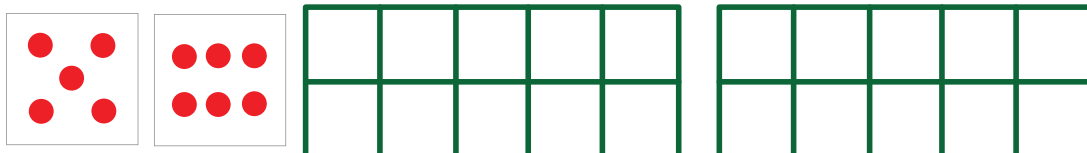


Juega con más de 20 fichas en tu caja.

Asociar los símbolos  $+$  y  $-$  para comunicar situaciones de cambio.

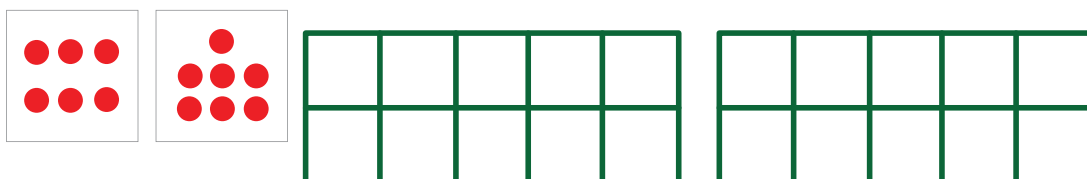
## 9. Diez y más

- 1 Dibuja los puntos de las tarjetas en los tableros. Completa primero un tablero.
- 2 Después, anota el número que falta en cada una de las sumas para que los totales sean iguales en las tarjetas y en los tableros.



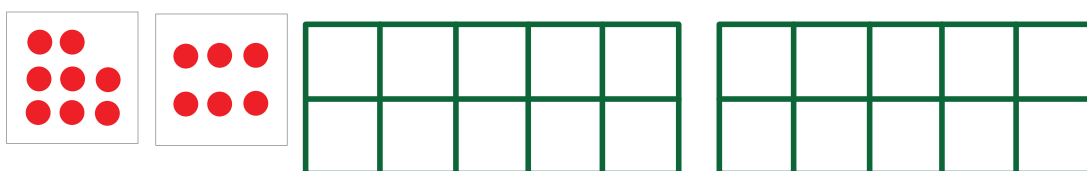
$5 + 6$

$10 + \underline{\quad}$



$6 + 7$

$10 + \underline{\quad}$



$8 + 6$

$10 + \underline{\quad}$



¿En qué suma es más fácil encontrar el resultado?



Repite la actividad utilizando tres tarjetas.

Completar la decena como estrategia para sumar dos números, cuyo resultado es mayor que diez.

# 10. Uvas en mi plato

Tengo 16 uvas en mi plato. Unas son verdes y otras son moradas. ¿Cuántas uvas de cada color podría tener?

Dibuja diferentes respuestas.



¿Cómo encontraron las respuestas?

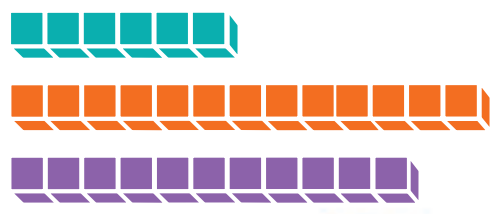
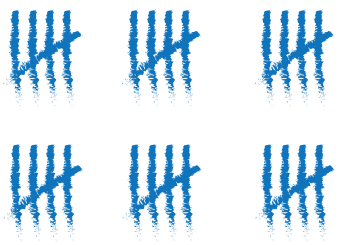


¿Cómo sabes si las respuestas que encontraste son todas las que hay?

Descomponer en dos sumandos una cantidad menor que 30.

# 11. Treinta

Mario representó el número 30 de distintas maneras.



$$12 + 10 + 8$$



En equipo, respondan: ¿de qué otras maneras pueden representar el número 30? Dibuja algunas aquí.

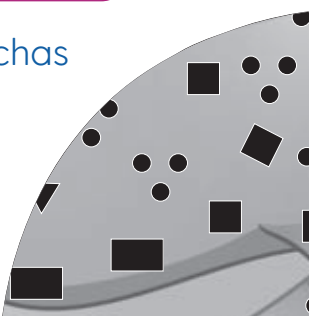


¿Qué aprendieron sobre el número 30?



Escoge un número menor que 30 y represéntalo de muchas maneras.

Utilizar diferentes representaciones para el número 30.



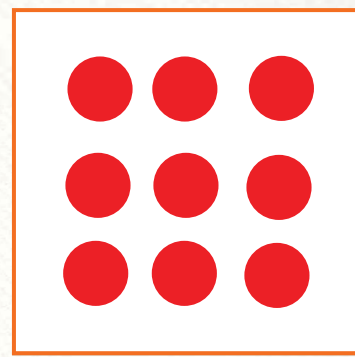
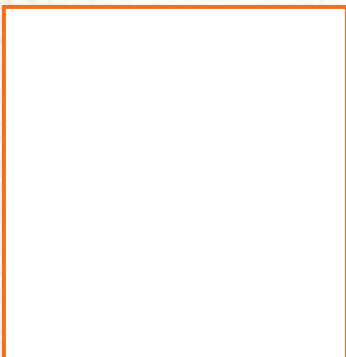


## Evaluación

- 1 Observa la imagen y responde: ¿cuántas muñequitas hay en el puesto de juguetes? \_\_\_\_\_



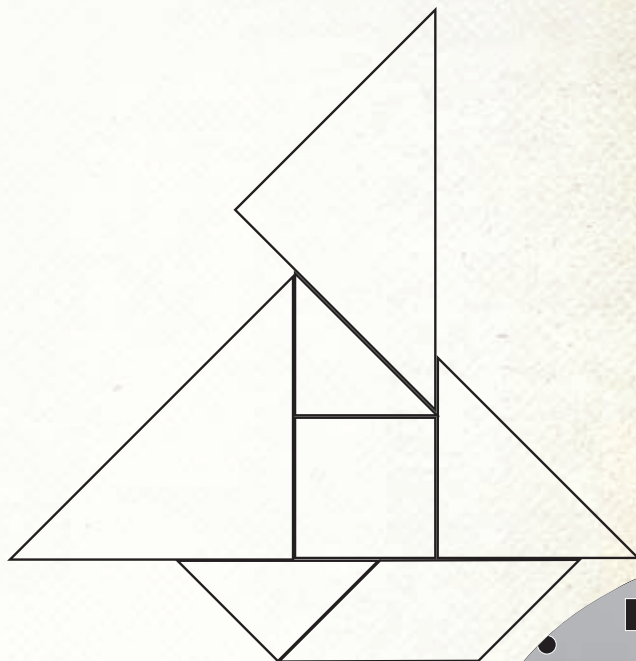
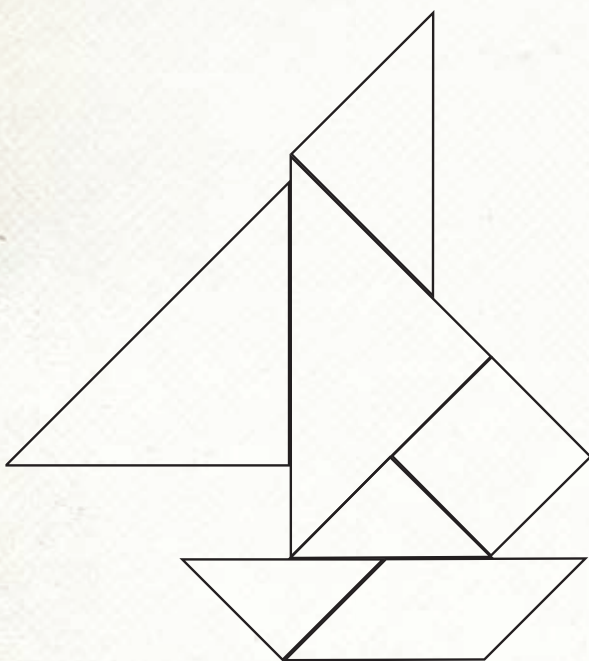
- 2 Dibuja en las tarjetas vacías lo que falta para completar 24.



- 3 ¿Cuál de los objetos es el más corto y cuál el más largo? Rodea con **azul** el objeto más corto y con **rojo** el más largo.



- 4 En los dos barcos pinta del mismo color las figuras que son iguales en forma y tamaño.



1

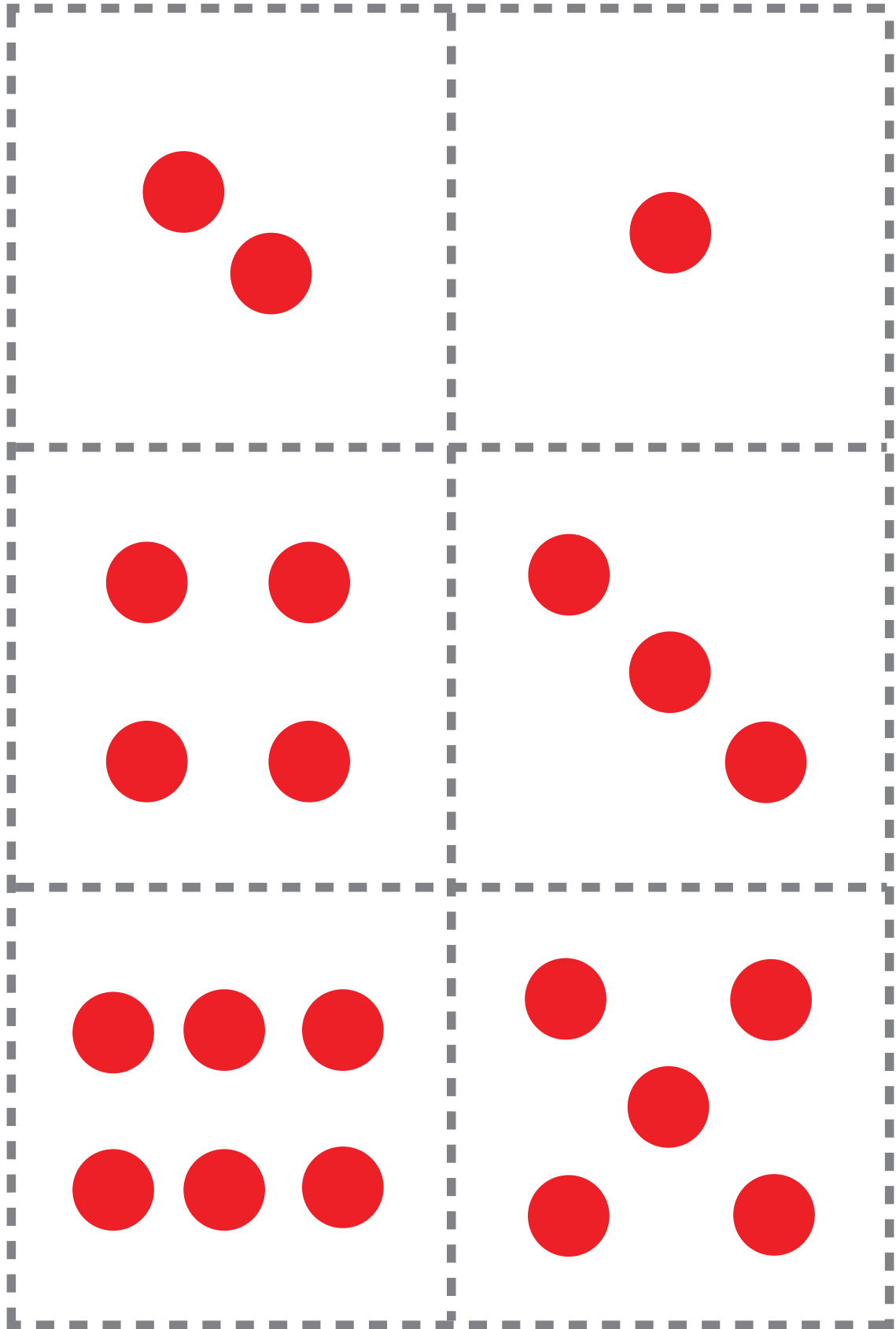
2

3

4

5

6



7

8

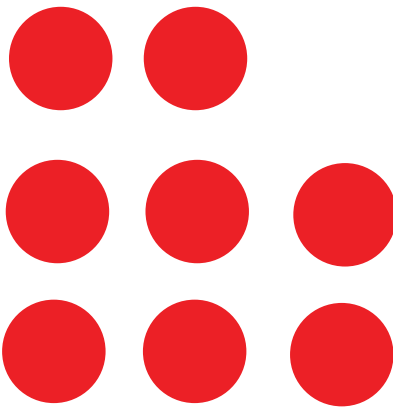
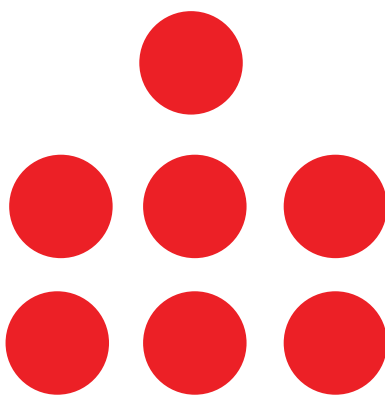
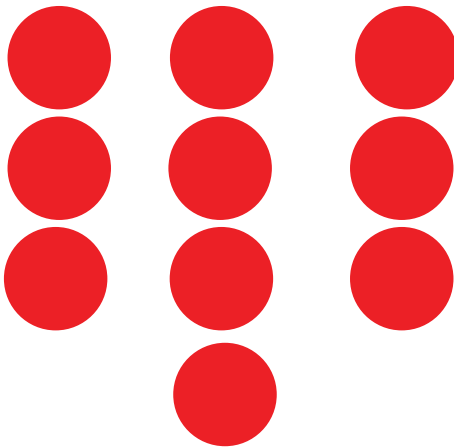
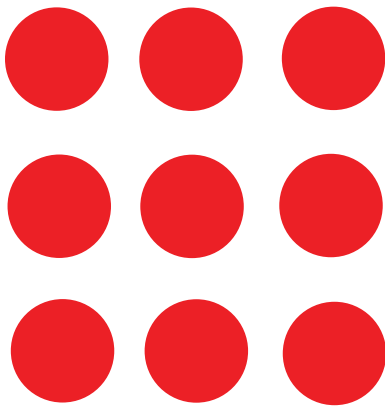


9

10

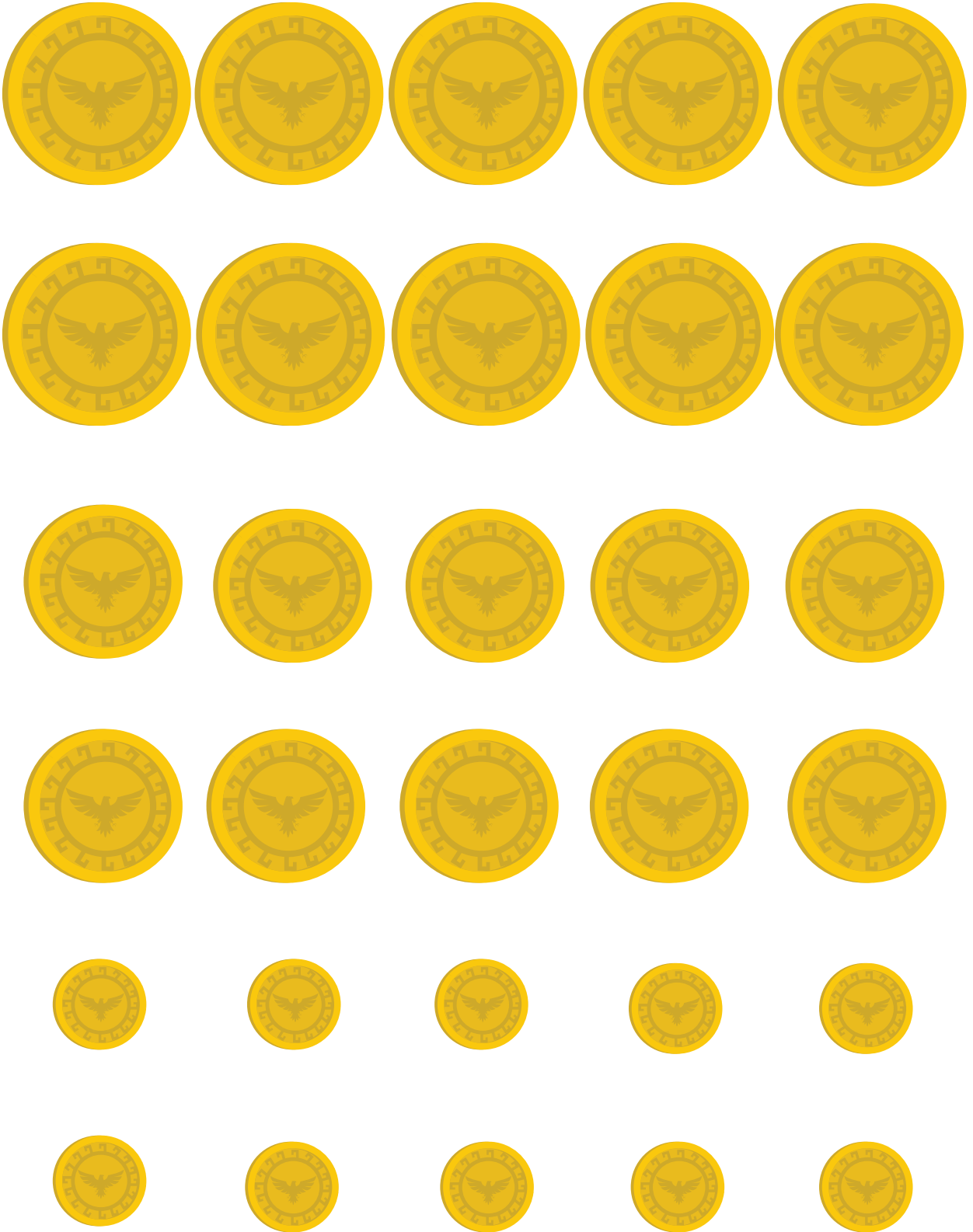
0

+

-

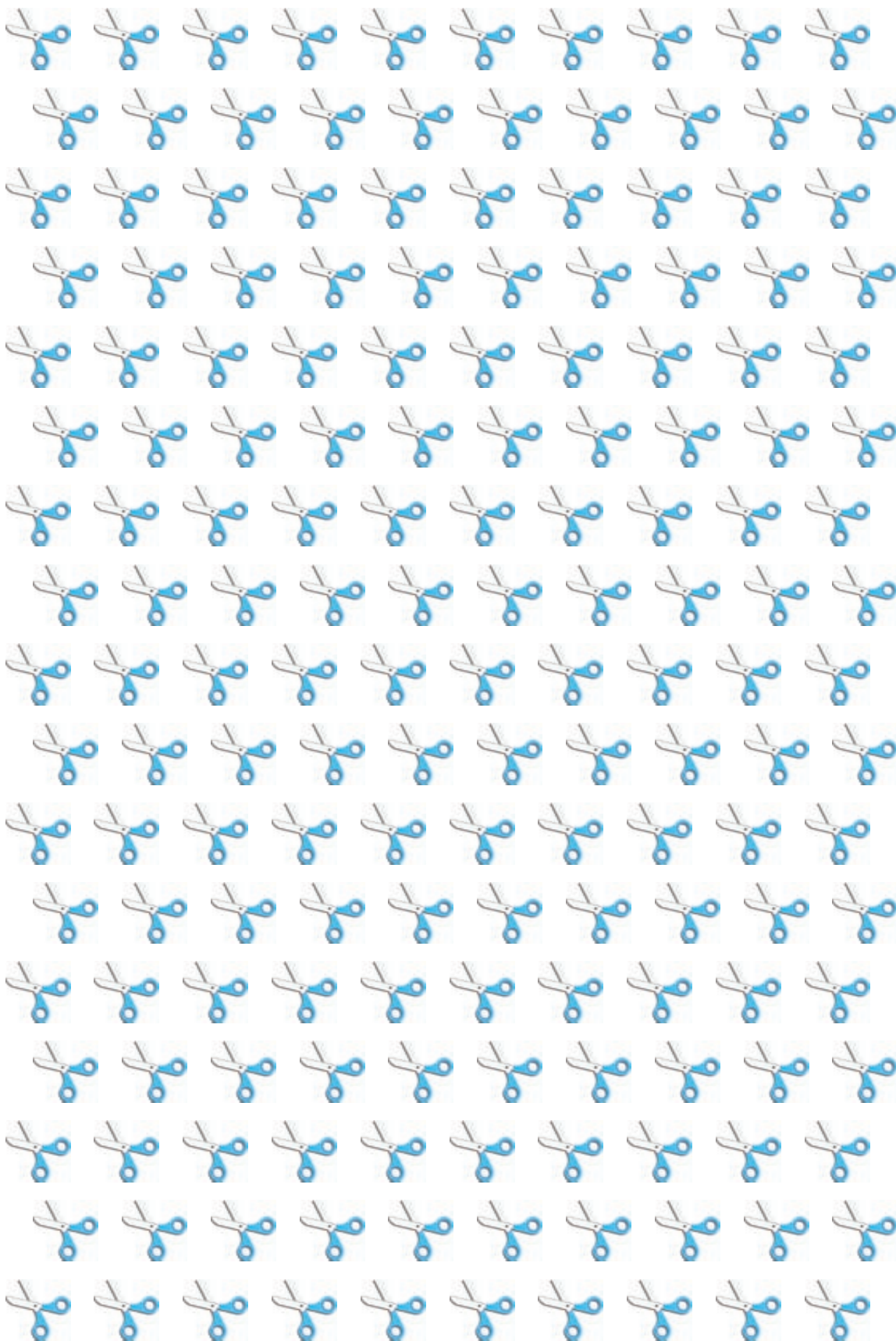
	
	
	
	

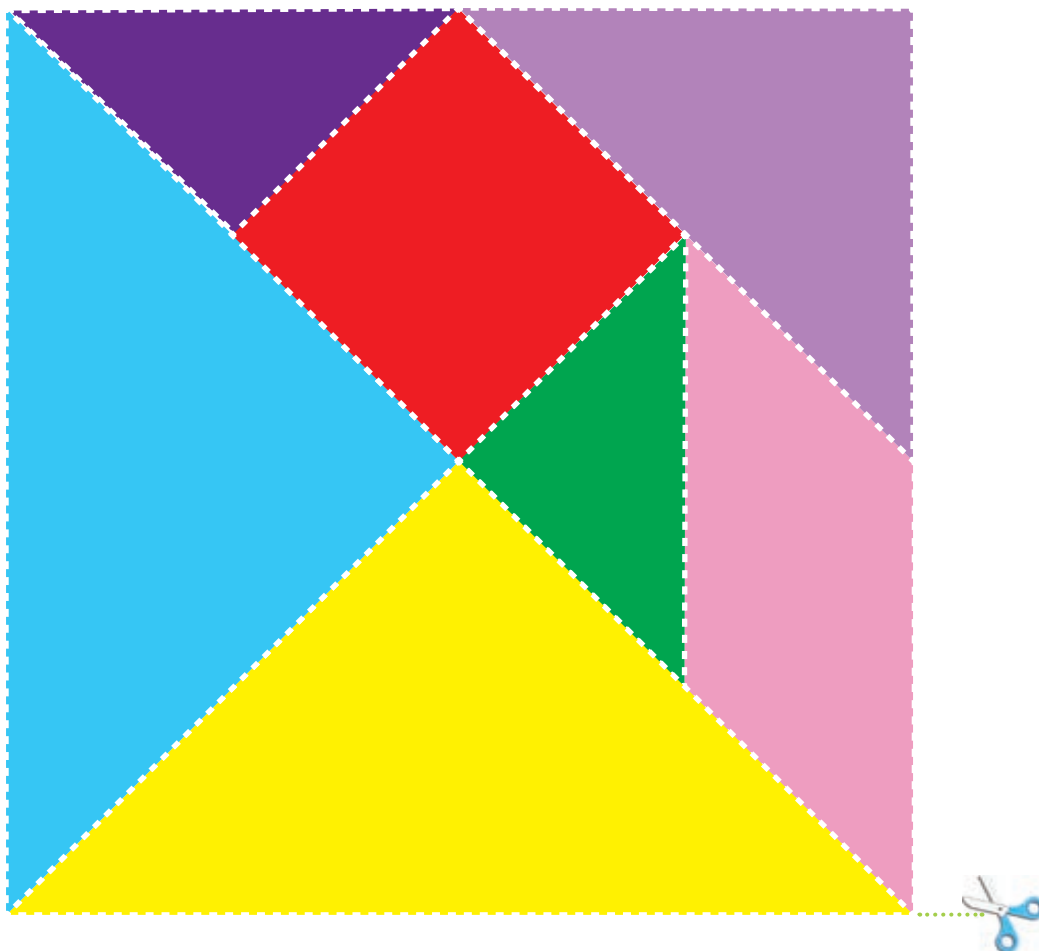


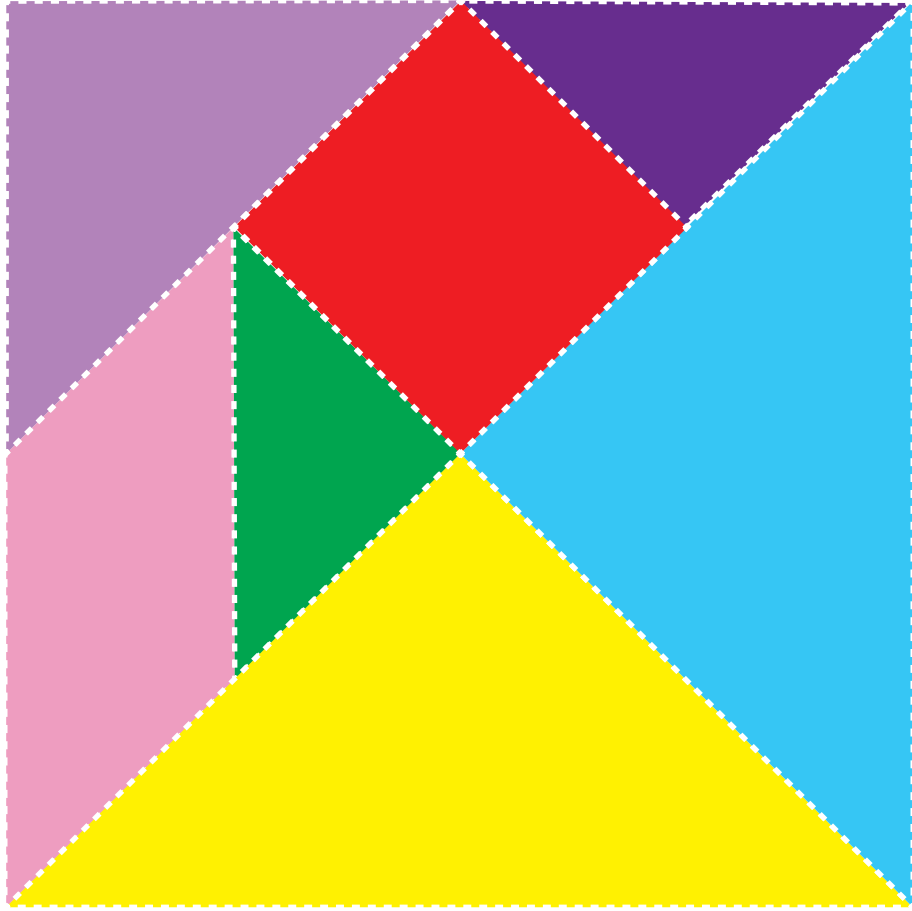






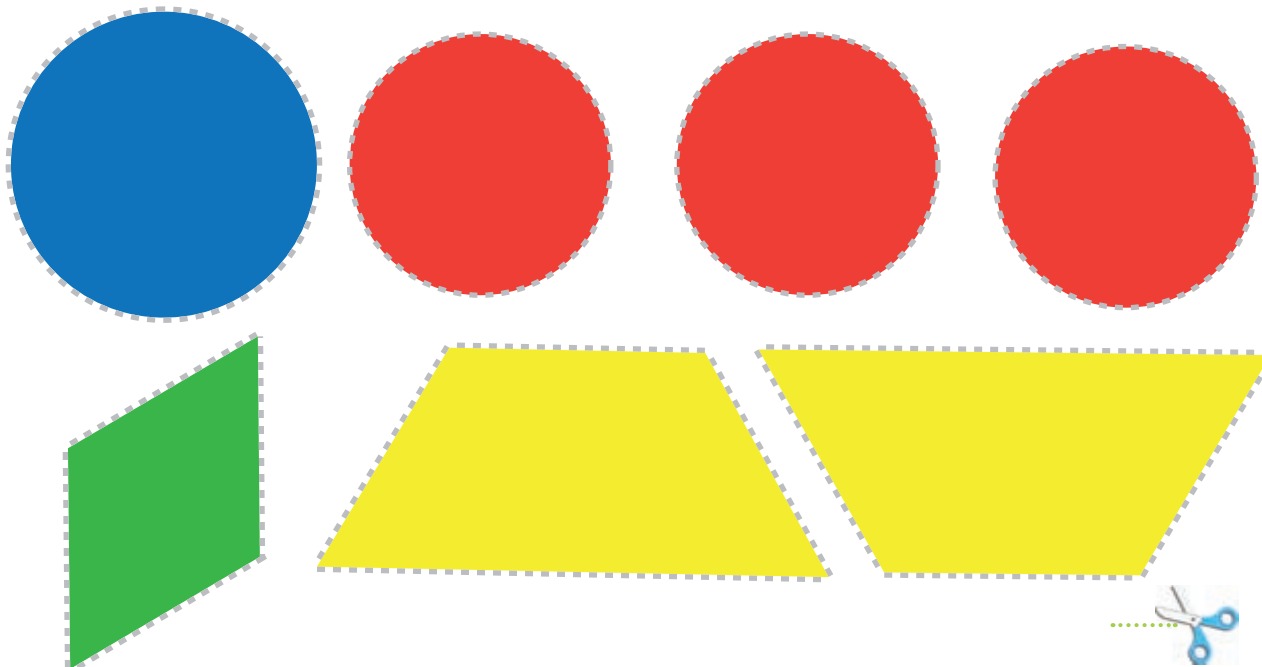






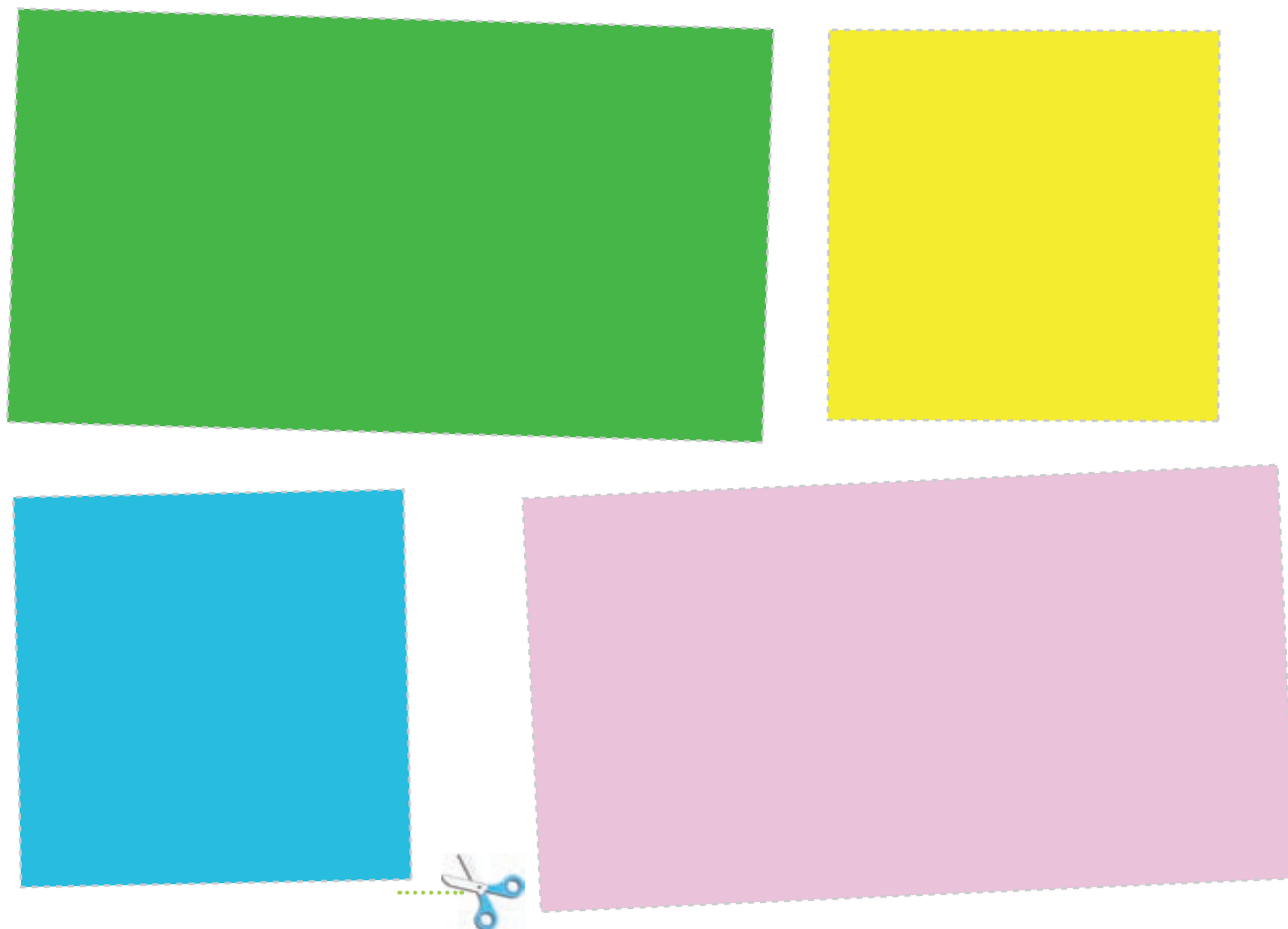
# Recortable 5

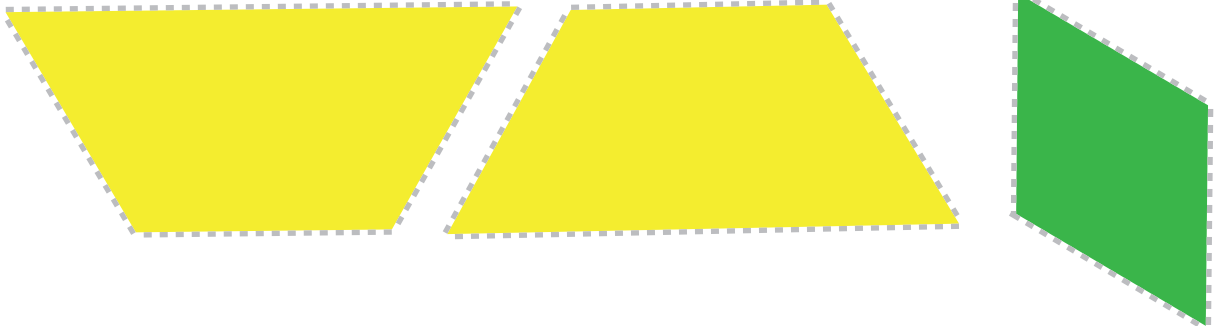
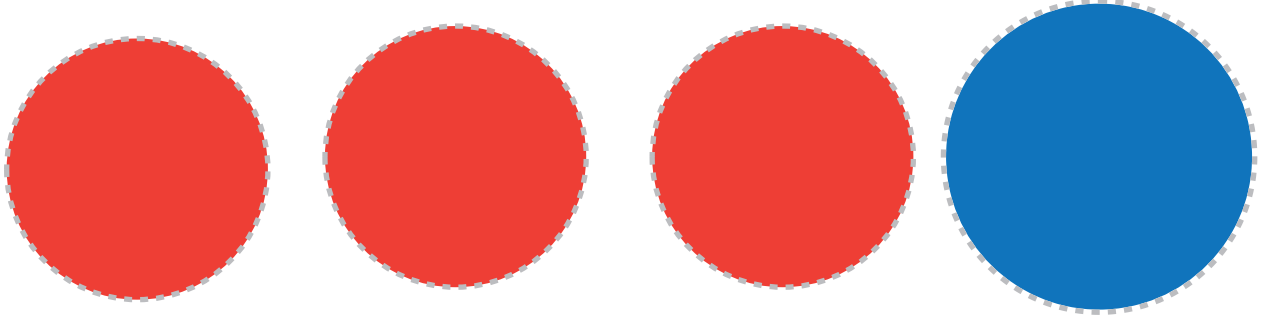
Página 54



# Recortable 6

Página 55

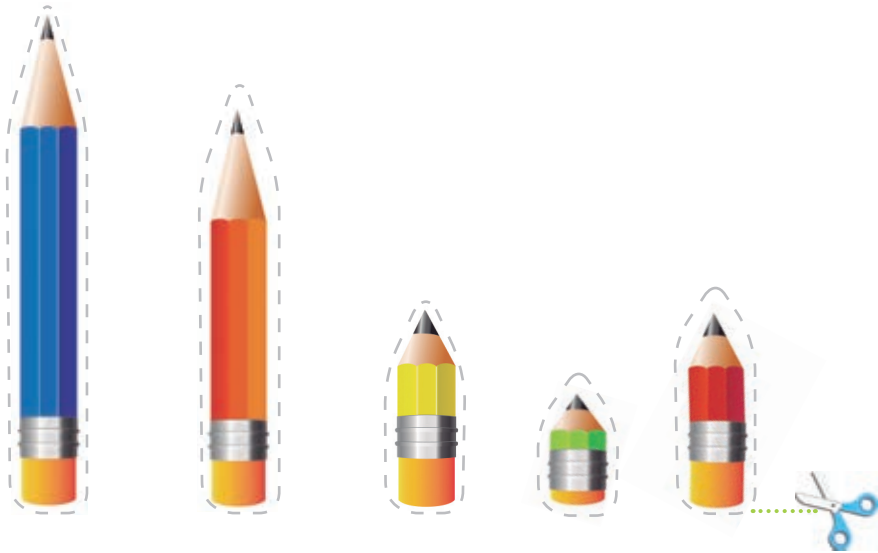




Recortable 7  Página 57



Recortable 8  Página 58







# Recortable 9 Página 59



# Recortable 10 Página 60





# Recortable 11

Página 78



# Recortable 12

Página 79

