



**Desafíos matemáticos**  
Libro para el alumno

**Primer grado**

COLECCIÓN  
MATEMÁTICA



# Desafíos matemáticos

Primer grado

Libro para el alumno

*Desafíos matemáticos. Libro para el alumno. Primer grado* fue coordinado y editado por la Subsecretaría de Educación Básica de la Secretaría de Educación Pública.

**Secretario de Educación Pública**

Aurelio Nuño Mayer

**Subsecretario de Educación Básica**

Javier Treviño Cantú

**Directora General de Desarrollo Curricular**

Marcela de la Concepción Santillán Nieto

*Responsables de contenido*

Mauricio Rosales Ávalos (coordinador), Javier Barrientos Flores, Esperanza Issa González, María Teresa López Castro, María del Carmen Tovilla Martínez, Laurentino Velázquez Durán

*Colaboradores*

Daniel Morales Villar, Ana Cecilia Franco Mejía

*Equipo nacional de asesores de la asignatura de Matemáticas para primaria y secundaria*

Catalina Reyes Pesina, Minerva Atondo Inzunza, Claudia García Moctezuma, Jorge Arturo Domínguez Collí, Blanca Margarita Menchaca Díaz, Jesús Alejandro Anguiano Pérez, 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 María Guadalupe Velasco Ovando, Jesús Ricardo Garduño Campa, María del Carmen Serrano Avilés, María de los Ángeles Calixto Rodríguez, Juan Gilberto Flores de la Torre, Javier Morales Vergara, José Luis Ruiz Rojas, Dionicio Pineda Carrillo, Raúl Carlos Balderas Guerrero, León Fernando Vicente Cruz, Ángela Silvia Martínez Aguilar, José Guadalupe 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 Adelaida Ábrego Góngora, Gonzalo Cruz Reyes, René Jara Rodríguez

**Portada**

Diseño: Ediciones Acapulco

Ilustración: *La Patria*, Jorge González Camarena, 1962  
Óleo sobre tela, 120 x 160 cm

Colección: Conaliteg

Fotografía: Enrique Bostelmann

**Dirección editorial**

Patricia Gómez Rivera

*Coordinación editorial*

Mario Aburto Castellanos, Olga Correa Inostroza

*Cuidado editorial*

Sonia Ramírez Fortiz, Leopoldo Cervantes Ortiz, Olivia Villalpando

*Lectura ortotipográfica*

Diana Lorena Ferral Padilla

*Producción editorial*

Martín Aguilar Gallegos

*Formación*

Flor Hernández Jiménez

*Iconografía*

Diana Mayén Pérez, Claudia Viridiana Navarro García

*Ilustración*

Bloque I: Gabriela Granados; Bloque II y pp. 101, 125, 127, 129, 133 y 135: Luis Montiel; Bloque III y p. 113: Alma Rosa Pacheco; Bloque IV: Esmeralda Ríos; Bloque V: Anabel Prado

*Desafíos matemáticos. Libro para el alumno. Primer grado*  
se imprimió por encargo  
de la Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos,  
en los talleres de  
con domicilio  
de 2015.  
El tiraje fue de ejemplares.

Primera edición, 2013

Segunda edición, 2014

Segunda impresión, 2015 (ciclo escolar 2016-2017)

D. R. © Secretaría de Educación Pública, 2014

Argentina 28, Centro,  
06020, México, D. F.

ISBN: 978-607-514-773-4

Impreso en México

DISTRIBUCIÓN GRATUITA-PROHIBIDA SU VENTA

En los materiales dirigidos a las educadoras, las maestras, los maestros, las madres y los padres de familia de educación preescolar, primaria y secundaria, la Secretaría de Educación Pública (SEP) emplea los términos: niño(s), adolescente(s), jóvenes, alumno(s), educadora(s), maestro(s), docente(s) y padres de familia aludiendo a ambos géneros, con la finalidad de facilitar la lectura. Sin embargo, este criterio editorial no demerita los compromisos que la SEP asume en cada una de las acciones encaminadas a consolidar la equidad de género.

**Agradecimientos**

La Secretaría de Educación Pública (SEP) extiende un especial agradecimiento a la Academia Mexicana de la Lengua por su participación en la revisión de la segunda edición 2014.



*La Patria* (1962),  
Jorge González Camarena.

Esta obra ilustró la portada de los primeros libros de texto. Hoy la reproducimos aquí para que tengas presente que lo que entonces era una aspiración, que los libros de texto estuvieran entre los legados que la Patria deja a sus hijas y sus hijos, es hoy una meta cumplida.

**A** seis décadas del inicio de la gran campaña alfabetizadora y de la puesta en marcha del proyecto de los libros de texto gratuitos, ideados e impulsados por Jaime Torres Bodet, el Estado mexicano, a través de la Secretaría de Educación Pública, se enorgullece de haber consolidado el principio de gratuidad de la educación básica, consagrado en el artículo tercero de nuestra Constitución, y de distribuir a todos los niños en edad escolar los libros de texto y materiales complementarios que cada asignatura y grado de educación básica requieren.

Los libros de texto gratuitos son uno de los pilares fundamentales sobre los cuales descansa el sistema educativo de nuestro país, ya que mediante estos instrumentos para construir conocimiento se han forjado en la infancia los valores y la identidad nacional. Su importancia radica en que a través de ellos el Estado ha logrado, en el pasado, acercar el conocimiento a millones de mexicanos que vivían marginados de los servicios educativos, y en el presente, hacer del libro un entrañable referente gráfico, literario, de apoyo para el estudio, de cultura nacional y universal para todos los alumnos. Así, cada día se intensifica el trabajo para garantizar que los niños de las comunidades indígenas de nuestro país, de las ciudades, los niños que tienen baja visión o ceguera, o quienes tienen condiciones especiales, dispongan de un libro de texto acorde con sus necesidades. Como materiales educativos y auxiliares de la labor docente, los libros que publica la Secretaría de Educación Pública para el sistema de educación básica representan un instrumento valioso que apoya a los maestros de todo el país, del campo a la ciudad y de las montañas a los litorales, en el ejercicio diario de la docencia.

El libro ha sido, y sigue siendo, un recurso tan noble como efectivo para que México garantice el derecho a la educación de sus niños y jóvenes.

Secretaría de Educación Pública

Visita nuestro portal en <<http://basica.sep.gob.mx>>.

# Índice

Presentación.....	3
Introducción.....	7

## Bloque I

1. ¿Son iguales?.....	10
2. ¿Más o menos?.....	11
3. ¿Cuántos faltan?.....	12
4. ¡Vamos a contar!.....	13
5. ¡Contar para atrás!.....	15
6. El calendario.....	17
7. ¡Leo y escribo números!.....	19
8. Contemos frijolitos.....	21
9. Competencias.....	23
10. Formas y colores.....	26
11. Juego con figuras.....	28
12. Quitar y poner.....	29
13. ¿Cómo quedó?.....	30
14. Lo que falta.....	32
15. ¡A rodar la pelota!.....	34
16. ¿Qué hago dentro y fuera de la escuela?.....	35

## Bloque II

17. Carrera de autos .....	38
18. Animales en orden.....	40
19. ¿Quién juntó más dinero?.....	41
20. ¡La juguetería!.....	42
21. ¡A igualar cantidades!.....	43
22. ¿Cuánto cambio queda?.....	44
23. ¿Cuántos más pintó?.....	45
24. El camión.....	46
25. Quita y pon.....	47
26. Juanito el dormilón.....	48
27. ¿Hay alguna mal?.....	49
28. ¿Cuándo usar +, -, =? .....	51

## Bloque III

29. Tarjetas ordenadas .....	54
30. Todos contamos y contamos todos.....	57
31. Un mensaje para el rey.....	59
32. Encuentra el número.....	63
33. ¡Piensa pronto! .....	64
34. ¿Con cuántas se puede?.....	66
35. Historias con números .....	67
36. Las granjas .....	68
37. Inventa una historia.....	69
38. Del más corto al más largo .....	70
39. Cerca o lejos, ¿de qué?.....	71

## Bloque IV

40. Adivina los números .....	74
41. De diez en diez .....	77
42. La tiendita de la escuela .....	78
43. ¿Cuánto dinero es? .....	79
44. Juguemos al cajero .....	81
45. Encuentra la suma .....	84
46. Quito y pongo .....	85
47. Completen tablas .....	88
48. Juegos con tarjetas .....	89
49. ¿Cuánto le quito al 10? .....	90
50. ¿Quién se acercó más? .....	91
51. ¿Con qué se midió? .....	92

## Bloque V

52. ¡Alto! .....	94
53. De todas las formas .....	95
54. Los regalos de Carmita .....	96
55. Las cuentas de Carmita .....	97
56. La cajita mágica .....	99
57. Juguemos “¡Basta!” con números .....	100
<b>Material recortable .....</b>	<b>101</b>



¿Por qué tu libro se llama “Desafíos matemáticos”? Porque en él hay actividades en las que, además de divertirte, buscarás estrategias que te ayuden a ganar, cuando se trata de juegos, o a responder las preguntas que se hacen. Al realizar las actividades desarrollarás habilidades al mismo tiempo que aprendes matemáticas.

Para vencer estos “desafíos” será necesario que trabajes en equipo y entre todos busquen estrategias de solución. No importa si alguna de sus estrategias no funciona, con ayuda de otros compañeros y de su profesor podrán aclarar en qué se equivocaron y probar con otra, seguramente encontrarán la solución.

Es importante que escuches las opiniones de tus compañeros y expresas las tuyas sin ningún temor; recuerda que entre todos deben construir un camino que los lleve a vencer los desafíos.

No esperes a que el maestro te diga cómo se resuelven los desafíos: a él le toca proponerlos, a tus compañeros y a ti les corresponde encontrar la solución y, entre todos, deben analizar lo que encontraron para estar seguros de que es correcto o saber por qué es incorrecto. Algunas veces el maestro tendrá que explicar para que tus compañeros y tú puedan avanzar.

Algunos desafíos, que son juegos, se pueden realizar en varios momentos a lo largo del año escolar e incluso podrás llevarlos a cabo en el recreo o en casa.

¡Éntrole a los desafíos! Disfruta el placer de hacer matemáticas, de trabajar en equipo, compartir tus ideas y escuchar lo que piensan tus compañeros. Haz que en tu salón se escuche la voz del razonamiento.



# Bloque I



*Consigna 1*

En grupo, contesten las siguientes preguntas con base en la imagen.

- En este salón, ¿la cantidad de niñas es igual a la de niños?
- ¿La cantidad de pupitres es igual a la cantidad de alumnos?
- ¿La cantidad de libros es igual a la cantidad de alumnos?

*Consigna 2*

Organicen equipos. Con el material que se les proporcionó, formen colecciones que tengan igual cantidad de elementos. Pongan atención al ejemplo que dé el maestro.

*Consigna*

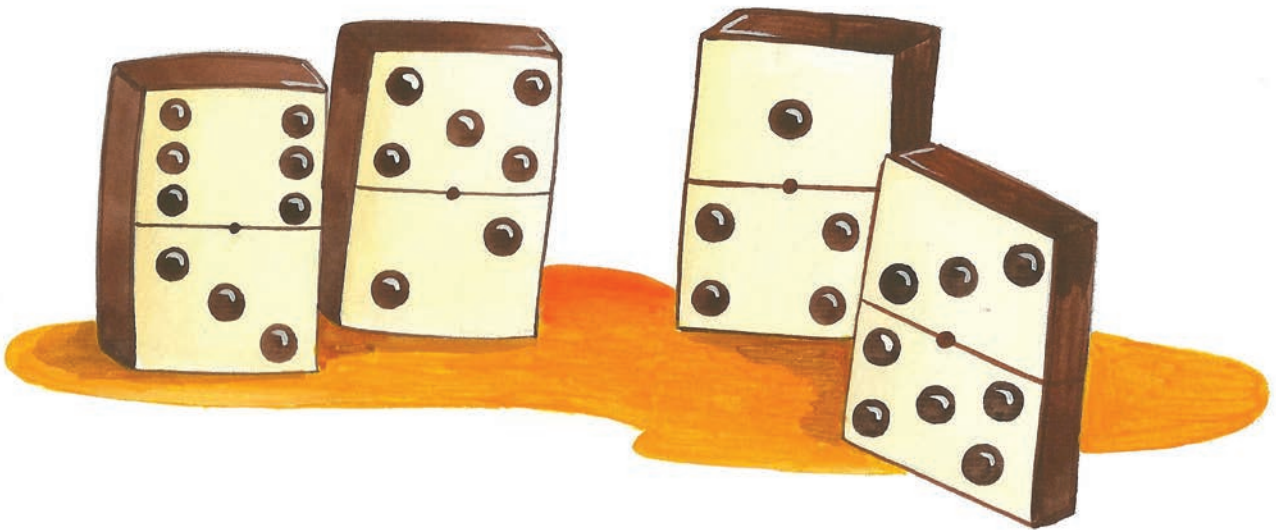
Formen equipos. Para este desafío se necesita un dado y diferentes objetos. Las reglas son las siguientes:

1. Formen un círculo con su equipo y coloquen los objetos al centro.
2. Cada integrante del equipo lance una vez el dado y tome el número de objetos que indiquen los puntos.
3. Cuando todos los miembros del equipo hayan tirado el dado, agrupen los objetos que juntaron.
4. Comparen sus colecciones con las de otro equipo y digan cuál colección es mayor.

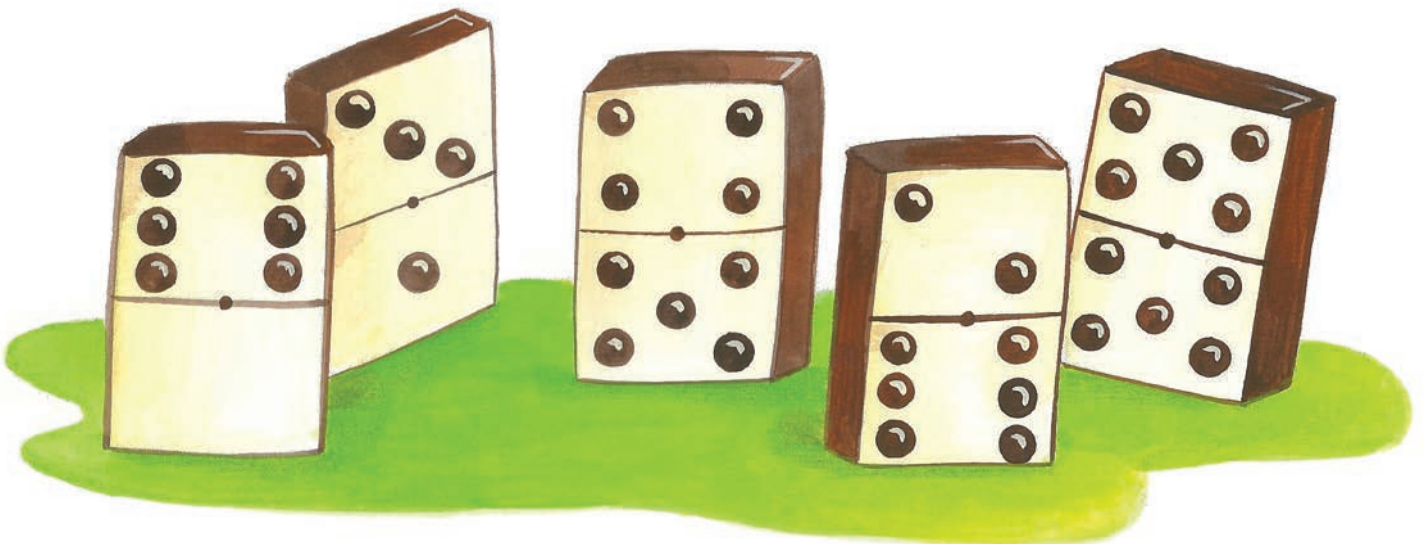


*Consigna 1*

Marca en cada ficha con una ✓ la parte que tiene más puntos.

*Consigna 2*

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



*Consigna 1*

En grupo, canten “La gallina papanatas”.

La gallina papanatas  
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?

*Consigna 2*

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

La gallina papanatas  
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?



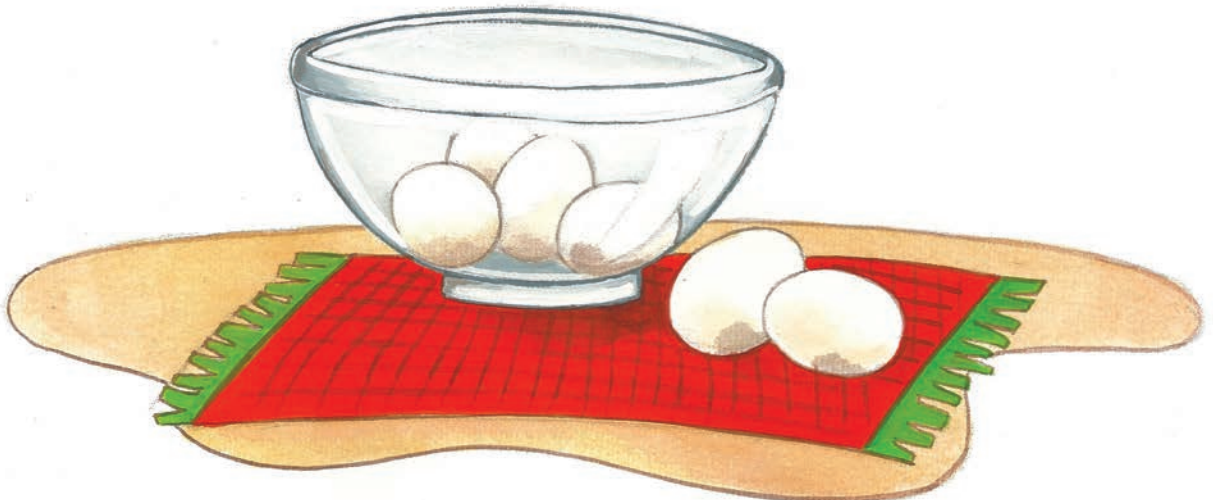
### Consigna 3

En grupo, canten “La gallina papanatas”. Comiencen en el número que diga el profesor o un compañero y continúen hasta el número que sepan. No paren en el número 10.



### Consigna 4

En grupo, canten otra vez “La gallina papanatas”. Pongan en un recipiente el número de huevos que van mencionando.





*Consigna 1*

En grupo, canten “Los diez perritos”.

Yo tenía diez perritos,  
uno se lo llevó Irene,  
ya nomás me quedan nueve.

De los nueve que quedaban,  
uno se lo di al jarocho,  
ya nomás me quedan ocho.

De los ocho que quedaban,  
uno se fue con Vicente,  
ya nomás me quedan siete.

De los siete que quedaban,  
uno se lo di a Moisés,  
ya nomás me quedan seis.

De los seis que me quedaban,  
uno se fue para un circo,  
ya nomás me quedan cinco.

De los cinco que quedaban,  
uno se quedó en el teatro,  
ya nomás me quedan cuatro.

De los cuatro que quedaban,  
uno se fue con Andrés,  
ya nomás me quedan tres.

De los tres que me quedaban,  
uno se enfermó de tos,  
ya nomás me quedan dos.

De los dos que me quedaban,  
uno se quedó con Bruno,  
ya nomás 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.



## Consigna 2

En equipos, formen un círculo y pongan 10 objetos en el centro. Mientras retiran uno a uno los objetos, digan en voz alta el número de objetos que siguen dentro del círculo.



*Consigna 1*

Organizados en equipos, respondan las preguntas y después coloquen una ficha en la hoja del calendario para señalar las fechas que escribieron.

¿Cuál es la fecha de hoy? \_\_\_\_\_

¿Quién cumple años en este mes? ¿Qué día?

\_\_\_\_\_

¿Qué fechas corresponden a los sábados y los domingos?

\_\_\_\_\_

¿Qué día se conmemora alguna fiesta cívica? \_\_\_\_\_

¿Se celebra alguna fiesta en tu comunidad o tu colonia?

¿Qué día? \_\_\_\_\_

*Consigna 2*

Trabajen en parejas y respondan lo siguiente en la hoja del calendario. Es importante que los dos tengan las mismas respuestas. Al final completen las fechas.

- ¿Cuál es el nombre del mes?
- ¿Qué fecha le corresponde al segundo lunes?
- Escriban las fechas de todos los días de la primera semana completa del mes.

- ¿Cuáles son las fechas que les corresponden a todos los miércoles y jueves?
- Escriban las fechas de los cuatro últimos días del mes.
- ¿Qué días de este mes no van a asistir a la escuela? Anoten las fechas.

domingo	lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado

**Consigna 1**

En equipos, realicen lo que a continuación se pide.

1. Anoten las fechas que faltan en el calendario.

Agosto 2014						
domingo	lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado
					1	2
	4		6			9
		12		14		
17	18		20			
24 31		26		28		

2. Presenten su trabajo al grupo. Comparen las fechas que escribieron con lo que anotaron otros equipos.
3. Expliquen a sus compañeros qué hicieron para saber qué números faltaban.

## Consigna 2

En equipo, realicen lo que a continuación se pide.

1. Encierren en un círculo rojo todas las fechas que empiezan con el número 1, después del 10.
2. Encierren en un círculo azul todas las fechas que empiezan con el número 2, después del 19.

Agosto 2014						
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 31	25	26	27	28	29	30

3. Respondan las preguntas.

- ¿Cuántas fechas quedaron encerradas con círculo rojo? Léanlas en voz alta.
- ¿Cuántas fechas quedaron encerradas con círculo azul? Léanlas en voz alta.

4. Lean en voz alta las fechas a partir de la que indique el maestro.

**Consigna 1**

Organicen equipos de tres integrantes.

1. El maestro entregará muchos frijoles a cada equipo.
2. Cada integrante del equipo tomará el mayor número de frijoles que pueda con una mano.
3. Cuenten los frijoles que están en su mano para que los registren en la tabla.
4. Repitan el ejercicio cinco veces. Gana quien tenga más frijoles.



Nombre	Número de frijoles				
	Primera vez	Segunda vez	Tercera vez	Cuarta vez	Quinta vez

## Consigna 2

Con su equipo, realicen lo siguiente.

1. Cada equipo debe tener un tablero del material recortable, página 141, y algunos frijoles.
2. Por turnos, cada alumno lance los dados y ponga en su tablero el número de frijoles que indiquen ambos dados. Por ejemplo, si cae un 5 y un 4, pone 9 frijoles.
3. Sólo pueden poner un frijol en cada círculo del tablero.
4. Cuando su maestro diga: "Alto", entre todos contarán los frijoles que cada uno tiene en su tablero.
5. Gana quien haya colocado más frijoles.





*Consigna 1*

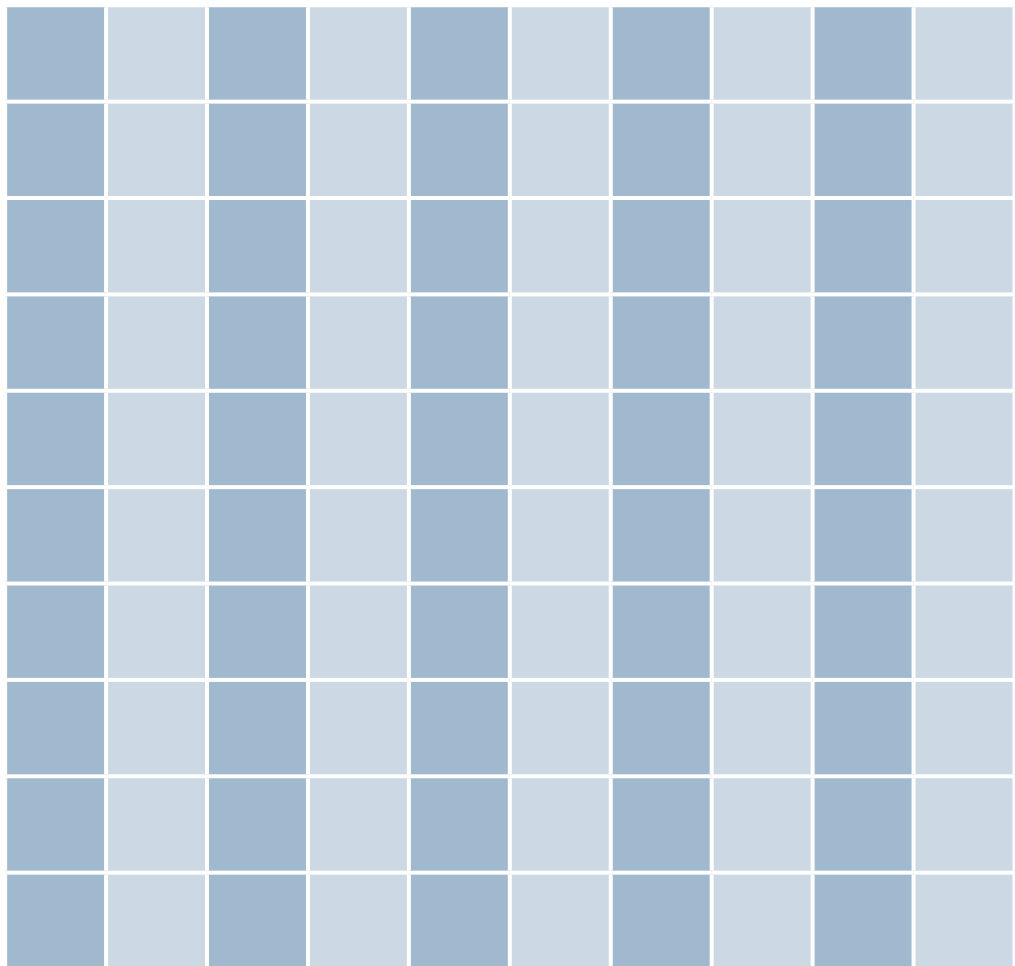
En equipos, jueguen a los relevos.

1. Todos los equipos se colocarán en fila frente al pizarrón.
2. Los primeros de cada fila escribirán una numeración del 1 hasta el número que sepan.
3. Cuando el maestro diga: “El que sigue”, el primer niño que escribió se formará al final de su fila y el que estaba detrás de él seguirá la numeración.
4. Gana el equipo que escriba correctamente la numeración más larga.

## Consigna 2

De manera individual sigue las instrucciones.

1. Cuando el maestro lo indique, escribe en la siguiente cuadrícula la sucesión numérica lo más rápido que puedas; empieza con el 1.
2. Cuando el maestro diga la palabra “Alto” deja de escribir.



3. Compara tu sucesión con la de tus compañeros.
4. Gana quien llegó al número más alto, sin saltarse números y siguiendo el orden correcto de la sucesión.

### Consigna 3

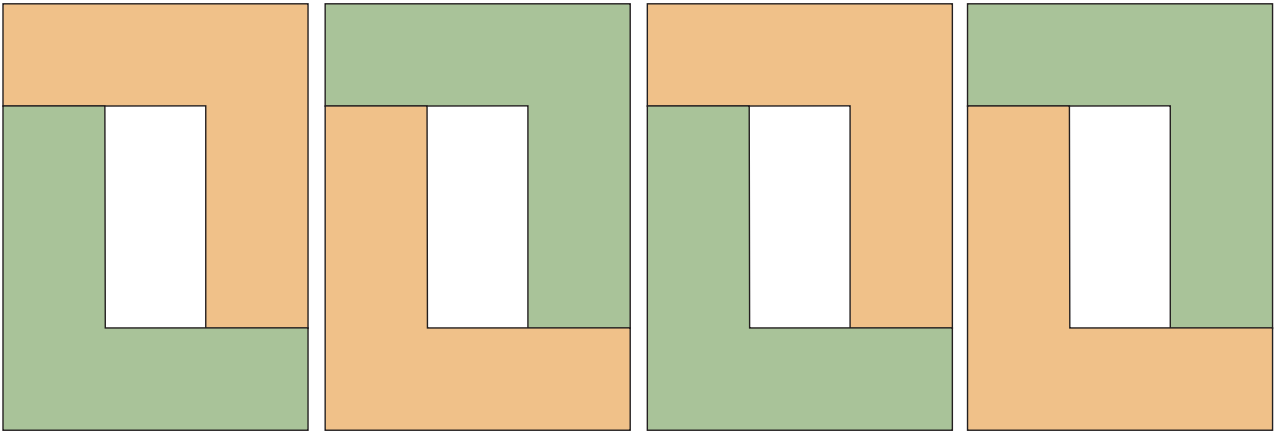
De manera individual completa la sucesión numérica hasta llegar al 100.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39

*Consigna 1*

En parejas, contesten y hagan lo que se indica.

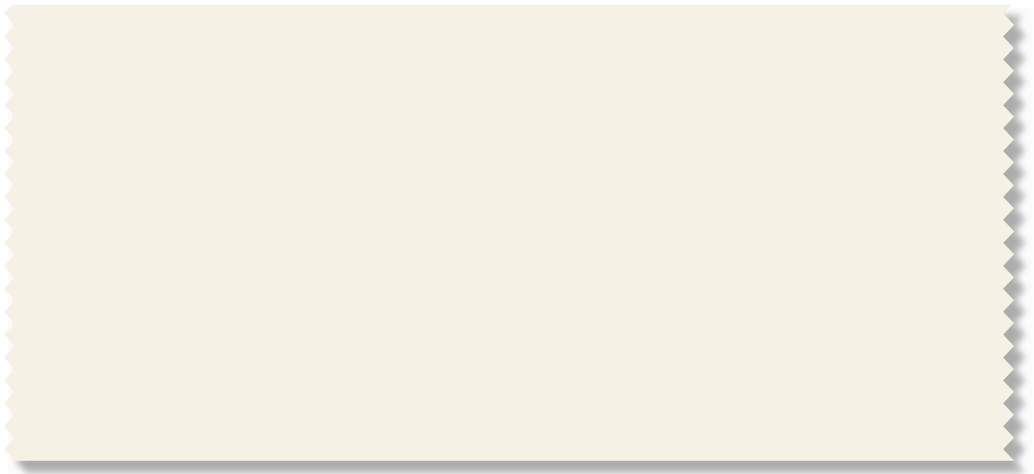
1. El siguiente modelo se elaboró con varias piezas que tienen la misma forma.



¿Cuántas piezas se utilizaron?

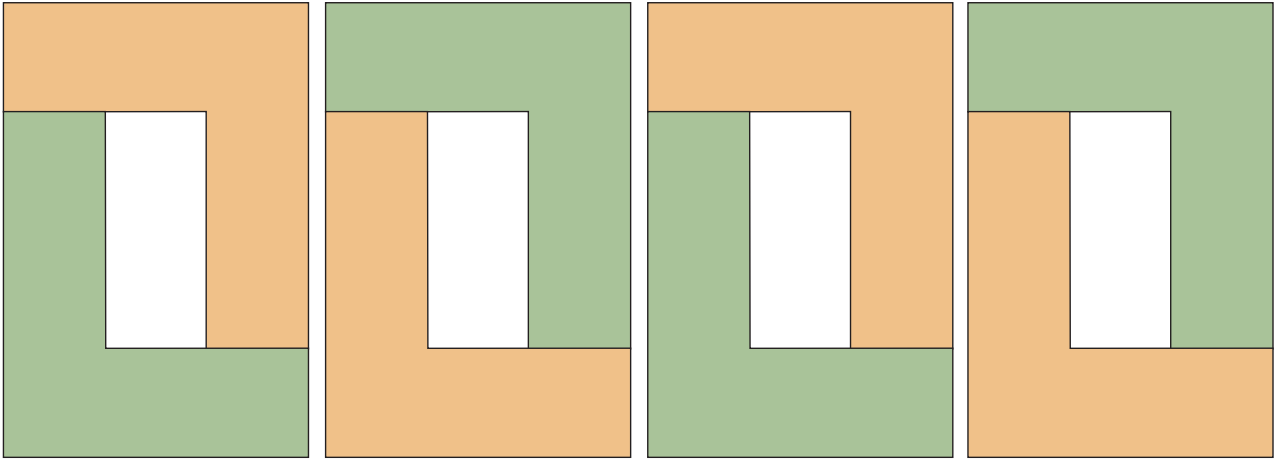
---

2. Tracen en el siguiente espacio una de las piezas que se utilizó para formar la figura.



## Consigna 2

Utilicen las piezas del material recortable de la página 139 para reproducir el siguiente modelo.



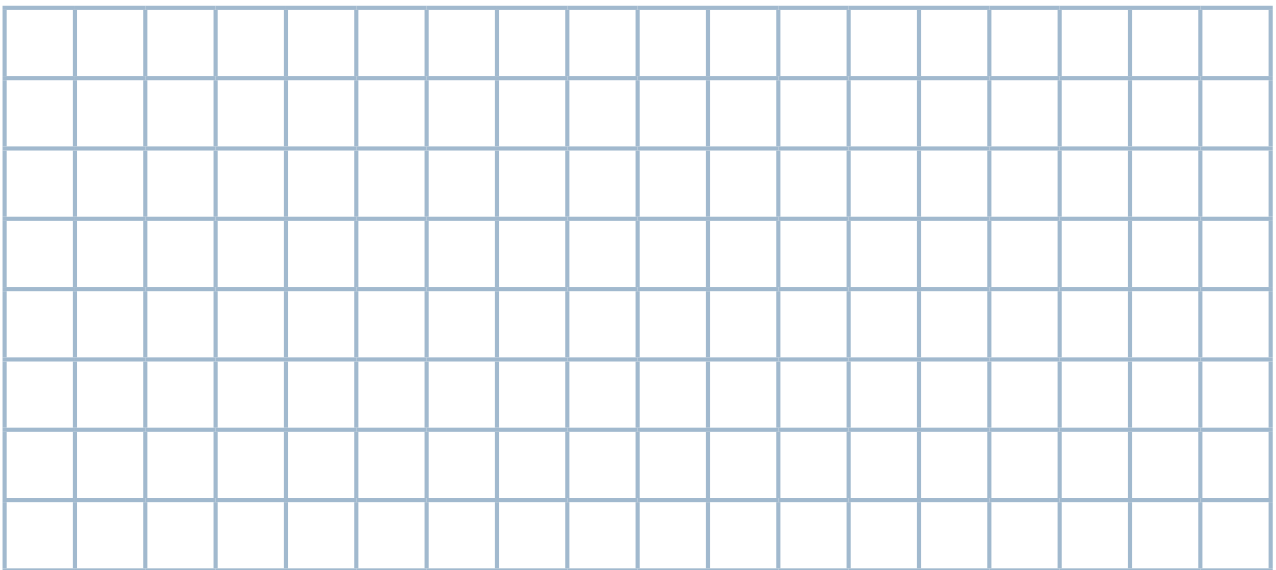
Continúen haciendo el modelo hasta que se usen todas las piezas.



*Consigna*

En equipos, construyan un modelo con el material recortable de la página 137.

1. Dibujen su modelo en la cuadrícula.



2. Peguen los modelos en alguna de las paredes del salón.
3. Comenten en grupo las características de cada uno de ellos.

*Consigna 1*

¿Cuántos objetos faltan en la mesa verde para que tengas la misma cantidad que en la mesa amarilla? Dibújalos.

*Consigna 2*

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



*Consigna 1*

En equipos, resuelvan los siguientes problemas.



1. Ana tenía 7 globos y su mamá le compró otros 8.  
¿Cuántos globos tiene Ana?  
\_\_\_\_\_
2. Al jugar con los globos se le rompieron 5. ¿Cuántos globos tiene ahora Ana?  
\_\_\_\_\_
3. Ana regaló globos a su amiga Lulú y ahora sólo le quedan 7. ¿Cuántos globos le regaló a Lulú?  
\_\_\_\_\_



## Consigna 2

En equipo, resuelvan los siguientes problemas.

1. El equipo de Carla tenía 7 dulces y se unió con el equipo de Pepe que tenía 5 dulces. ¿Cuántos dulces reunieron?



2. Cuando Pedrito empezó a jugar tenía 14 canicas. Primero le ganó 3 canicas a Juanito, pero después perdió 5 canicas con Pepe.

En su última jugada, Pedrito le ganó 6 canicas a Quique.  
¿Cuántas canicas tenía Pedrito al final del juego?



*Consigna*

Individualmente, haz lo que se pide en cada caso.

Dibuja los sombreros que faltan para que a cada duende le corresponda uno.



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



En parejas, comparen su trabajo.

¿Cuántos sombreros dibujaron? \_\_\_\_\_

¿Cuántas flores dibujaron? \_\_\_\_\_

*Consigna*

En equipos, jueguen “¡A rodar la pelota!”.

1. Cada equipo forme una fila.
2. Los niños que quedaron hasta adelante de la fila rueden la pelota con los pies. Esto lo harán desde su lugar hasta la meta y de regreso a su lugar.
3. Mientras ruedan la pelota, los demás darán palmadas al mismo tiempo para contar cuánto tarda cada compañero.
4. Registren el número de palmadas que duró el recorrido de cada uno. Después saldrá el segundo grupo de corredores.
5. El juego continuará hasta que todos los integrantes de cada fila rueden la pelota.

	Número de palmadas				
	Primer grupo	Segundo grupo	Tercer grupo	Cuarto grupo	Quinto grupo
Equipo 1					
Equipo 2					
Equipo 3					
Equipo 4					
Equipo 5					

*Consigna*

De manera individual, en cada uno de los espacios de la tabla de la página siguiente, describe o dibuja alguna actividad que hiciste durante la semana y que te gustó. No es necesario que ocupes todos los espacios.



	<b>lunes</b>	<b>martes</b>	<b>miércoles</b>	<b>jueves</b>	<b>viernes</b>	<b>sábado</b>	<b>domingo</b>
<b>En la mañana</b>							
<b>En la tarde</b>							
<b>En la noche</b>							

# Bloque II



*Consigna 1*

En equipos de 10 integrantes jueguen a las carreras.

1. Por turnos, cada integrante del equipo empujará un carrito desde la salida y pondrá una marca en el punto donde se detenga cuando el maestro lo indique. Si el carrito se sale del camino, queda fuera del juego.
2. Después de que el último jugador empuja el carrito, el equipo registra en una hoja los nombres de los 10 integrantes, el lugar que ocupó cada uno y quiénes quedaron fuera del juego.
3. Un representante del equipo leerá lo que registraron al resto del grupo. Por cada nombre y posición bien leídos, el equipo gana un punto.
4. Gana el juego el equipo que obtenga más puntos.

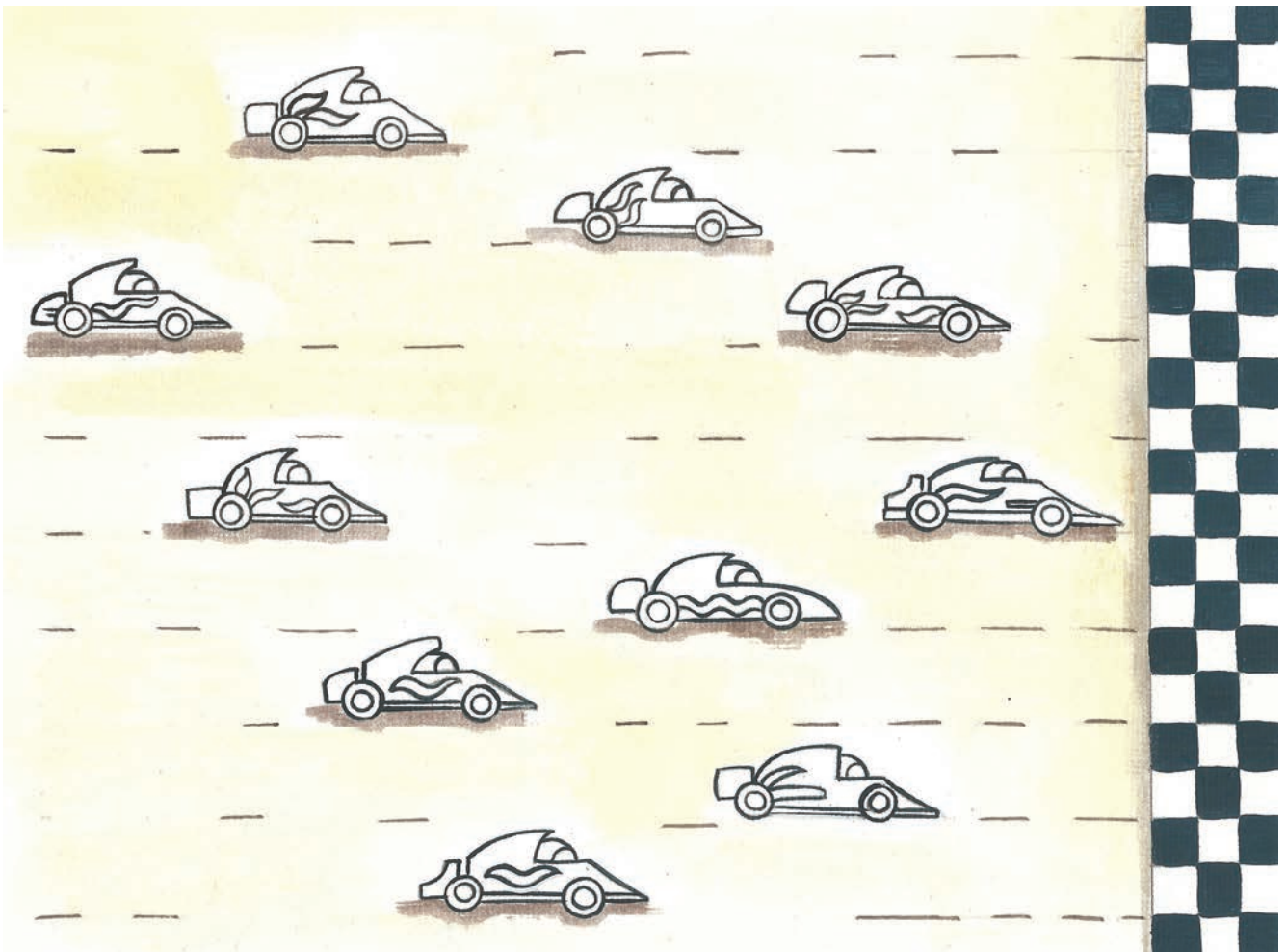




## Consigna 2

De manera individual, sigue las indicaciones en esta carrera de automóviles.

1. Colorea de rojo el auto que está en primer lugar.
2. Pon un tache 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.
6. Colorea del color que tú quieras cualquiera de los autos que quedan. Escribe junto a él qué lugar ocupa en la carrera.



*Consigna*

En equipos, jueguen con el material recortable de las páginas 131-135.




1. Sobre la mesa hay un juego de tarjetas con animales y otro juego de tarjetas con números ordinales. El maestro tomará una tarjeta de los dos juegos y leerá lo que contienen, por ejemplo, “tiburón, sexto”. Cada equipo deberá colocar el tiburón de su juego de tarjetas junto a la que tiene escrito el número correspondiente en el sexto lugar.
2. Cuando el maestro termine de leer las tarjetas de ambas columnas, vean qué equipos acomodaron correctamente las 10 tarjetas. Estos equipos ganarán un punto.
3. Después de cinco rondas, ganará el juego el equipo que sume más puntos.



### Consigna

De manera individual, resuelve los siguientes problemas.

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




Primera semana	Segunda semana
 <p>Pedro</p>	 <p>Pedro</p>
 <p>Guadalupe</p>	 <p>Guadalupe</p>

¿Quién juntó más dinero?

---

¿Quién juntó menos dinero?

---

Tercera semana	Cuarta semana
 <p>Guadalupe</p>	 <p>Guadalupe</p>
 <p>Pedro</p>	 <p>Pedro</p>

¿Quién juntó más dinero?

---

¿Quién juntó menos dinero?

---

**Consigna**

Recorten las monedas y billetes de la página 129 y, en equipos, sigan las indicaciones a continuación.

1. Cada equipo elige un juguete de los que aparecen en la ilustración.
2. Después, cada integrante del equipo toma los billetes y las monedas que necesita para pagarlo.
3. Entre todos revisen si los billetes y las monedas que eligieron, efectivamente, alcanzan para pagar el juguete.



Contesta las preguntas.

¿Qué compraste?

---

¿Cuánto costó?

---

¿Cuáles monedas y billetes usaste para pagar?

---

### Consigna

En parejas, usen las monedas y los billetes del material recortable de la página 127 para resolver los siguientes problemas.

En una escuela, los cuatro grupos de primer grado hicieron una colecta entre los alumnos para comprar un paquete de 3 libros de cuentos que cuesta \$85.

¿Cuál grupo recolectó más dinero?

---

#### Grupo 1º A

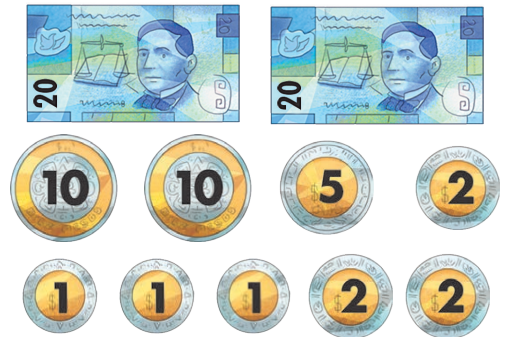


Peguen en su cuaderno las monedas y los billetes que se necesitan en cada grupo para completar \$85 y comprar los 3 libros.

¿A qué grupo le faltaba más dinero?

---

#### Grupo 1º B



¿A qué grupo le faltaba menos dinero?

---

#### Grupo 1º C



#### Grupo 1º D



*Consigna*

## ABARROTES

Recorten las monedas y billetes de la página 125 y en equipos resuelvan los siguientes problemas.



1. Juan fue a comprar un kilogramo de azúcar que cuesta \$12 y su mamá le dio un billete de \$20 para pagar. ¿Cuánto debe recibir de cambio?

---

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

---

3. Otro día, Juan fue a comprar un licuado que costó \$17 y un kilogramo de tortillas que costó \$11. Llevaba un billete de \$20 y una moneda de \$10. ¿Le alcanzó para pagar?

---

¿Cuánto le sobró o cuánto le faltó?

---

4. Una persona que estaba en la tienda compró un garrafón de agua que costó \$27 y medio kilogramo de jamón que costó \$33. Pagó con un billete de \$100 y le dieron \$30 de cambio. ¿Le dieron el cambio correcto?

---

¿Por qué?

---



---

*Consigna*

Reúnete con un compañero y contesten la pregunta con base en la información que dan los dibujos.



Alicia está pintando huevos de cerámica.

¿Cuántos huevos más pintó Alicia para completar la caja?

---

*Consigna*

Resuelve con un compañero el siguiente problema.

En el camión viajaban 15 personas. En la primera parada se bajaron 6 y subieron 3. ¿Cuántas personas llegaron a la segunda parada?

---





*Consigna*

Formen equipos. Usen el material recortable de la página 123 y un dado para llevar a cabo la actividad.

1. Por turnos, cada jugador lanza un dado y enseguida toma una tarjeta del material recortable.
  - Si la tarjeta tiene el signo (+), toma de la mesa las fichas que marcó el dado y las guarda en su bolsa.
  - Si la tarjeta tiene el signo (-), saca de su bolsa el mismo número de fichas que indicó el dado y las pone sobre la mesa.
2. El jugador que se quede sin fichas sale del juego.
3. El juego termina cuando se acaban las tarjetas. Gana el jugador que tiene más fichas en su bolsa.



*Consigna*

En parejas, realicen las siguientes actividades.

1. Con palitos o fichas representen el rebaño de 15 ovejas de Juanito el dormilón.
2. Uno de ustedes va a cerrar los ojos.
3. 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  $-5$ .
4. Entreguen el papelito a su compañero, éste abrirá los ojos y lo leerá. Entonces, sin contar, su compañero tendrá que decir cuántas ovejas hay ahora en el rebaño.
5. Para estar seguros de que el resultado es correcto, podrán contar las ovejas.
6. Después cambian los papeles, y el que leyó el papelito será quien quite o agregue ovejas.

**Consigna 1**

Organizados en equipos, encuentren las respuestas.

1. El rebaño de Juanito, el dormilón, tenía 8 ovejas y le agregaron 5 ovejas. ¿Cuántas tiene ahora? Subrayen la operación que representa el problema.

$$8 - 5 = 3$$

$$8 - 2 = 6$$

$$8 + 5 = 13$$

2. Juanito tenía 13 ovejas y le quitaron 2. ¿Cuántas tiene ahora? Subrayen la operación que representa el problema.

$$13 + 2 = 15$$

$$13 - 2 = 11$$

$$13 - 11 = 2$$

## Consigna 2

En equipos, escriban delante de las siguientes sumas y restas una **B** a las que están bien y una **M** a las que están mal. Anoten el resultado correcto de las que están mal.

$$12 + 3 = 16$$

$$14 - 5 = 9$$

$$8 + 8 = 16$$

$$5 + 9 = 13$$

$$10 - 3 = 7$$

$$2 + 15 = 17$$

$$13 + 9 = 22$$

$$4 + 15 = 18$$

$$20 - 2 = 19$$

$$17 - 4 = 13$$

*Consigna*

Trabajen en equipos. Observen los dulces y los precios de la ilustración para resolver los problemas.



\$3



\$8



\$6



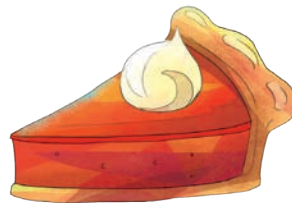
\$1



\$4



\$2



\$10

1. Alicia compró un helado y una galleta. ¿Cuánto gastó?

---



2. Pedro compró un conejito de chocolate y pagó con una moneda de 10 pesos. ¿Cuánto le sobró?

---

3. Carmen tenía 10 pesos y su mamá le dio 5 pesos para que fuera a la tienda. ¿Cuánto dinero tiene ahora Carmen?

---

4. Paco tenía 18 pesos y compró una paleta. ¿Cuánto dinero le quedó?

---

5. El señor de la tienda tenía 19 monedas de un peso y Juan le pagó con 4 monedas de un peso. ¿Cuántas monedas de un peso tiene ahora el señor?

---

# Bloque III



*Consigna 1*

En equipos, jueguen “Tarjetas ordenadas” con el material recortable de las páginas 115 a 121. Las reglas son las siguientes:



1. Necesitan las 100 tarjetas y 20 fichas.
2. Coloquen las tarjetas con el número hacia abajo. Revuélvanlas y colóquenlas en el centro.
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 la tabla los grupos de números ordenados que formen todos los jugadores.
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.



## Consigna 2

Utilicen los grupos de números que registraron en la primera ronda del juego “Tarjetas ordenadas”. Incluyan todos los registros de los integrantes del equipo y ordenen los números de menor a mayor. Escribanlos en la siguiente tabla.

Diagrama de una tabla con 15 columnas y 2 filas. La fila superior está representada por 15 cuadros rectangulares de color rosa claro. La fila inferior está representada por 15 cuadros rectangulares de color rosa oscuro. Una línea horizontal roja conecta el extremo derecho de la fila superior con el extremo izquierdo de la fila inferior, con una flecha roja que apunta hacia abajo en el extremo izquierdo, indicando la dirección de la ordenación ascendente.

Después ordenen de mayor a menor los números de las tarjetas anteriores. Gana el equipo que acomode correctamente los números.

Diagrama de una tabla con 15 columnas y 2 filas. La fila superior está representada por 15 cuadros rectangulares de color verde claro. La fila inferior está representada por 15 cuadros rectangulares de color verde oscuro. Una línea horizontal verde conecta el extremo derecho de la fila superior con el extremo izquierdo de la fila inferior, con una flecha verde que apunta hacia abajo en el extremo izquierdo, indicando la dirección de la ordenación descendente.

**Consigna 3**

Nancy y Gilberto sacaron varias tarjetas. Ordénelas de mayor a menor. Escriban sobre la línea el orden en que quedó cada grupo de tarjetas.

Nancy



Gilberto



**Consigna 1**

Repartan entre todos los integrantes del grupo un juego de tarjetas de los que utilizaron para jugar “Tarjetas ordenadas”.

1. Hagan una sola fila dentro del salón o en el patio. El primero de la fila pasa al frente, coloca una de sus tarjetas en el piso o en la pared y regresa a su lugar.
2. El segundo niño de la fila debe colocar una de sus tarjetas antes de la que ya estaba, si su número es menor, o después, si su número es mayor.
3. Así continúan hasta que todos hayan colocado las tarjetas que les tocaron.
4. Las tarjetas deben quedar ordenadas del 1 al 100.
5. Si algún compañero se equivoca, ayúdenlo a ubicar correctamente su tarjeta.

28

32

40

44



## Consigna 2

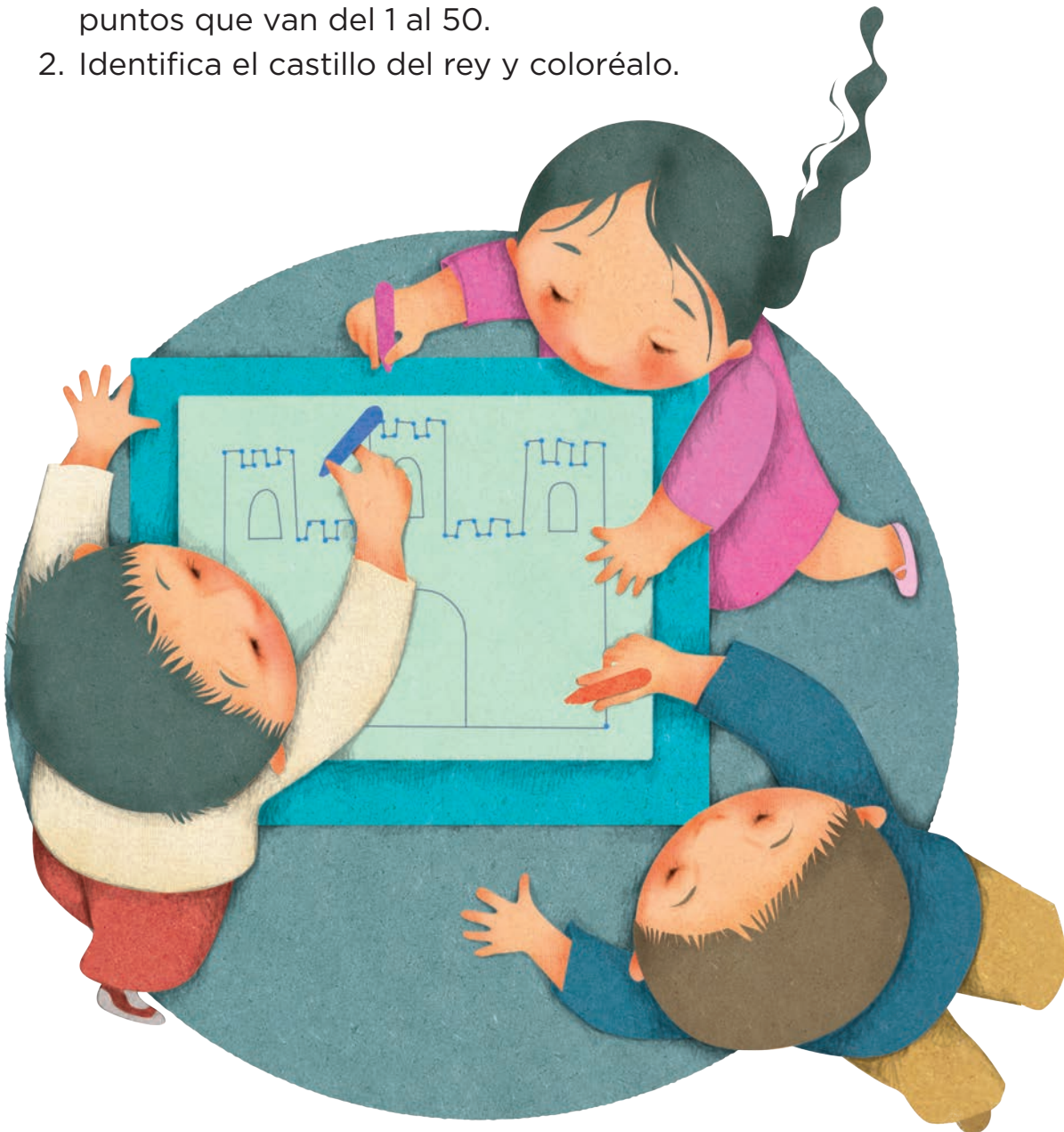
Completen la siguiente tabla en parejas. Apóyense en la lista de números que formaron en la consigna 1.

1									10
						17			
		23							
				35					
41									
							58		
			64						
	72								
					86				
								99	

*Consigna 1*

El dibujante no terminó el castillo que está en el material recortable (página 111). Individualmente, completa el dibujo de acuerdo con las siguientes instrucciones.

1. Sigue el orden de los números y une con una línea los puntos que van del 1 al 50.
2. Identifica el castillo del rey y coloréalo.





## Consigna 2

Organizados en parejas sigan estas instrucciones y respondan las preguntas. Anoten en el tablero de la página 113 lo que se pide.

1. Escriban de menor a mayor los números de las casillas donde hay riachuelos.

¿En qué se parecen los números que escribieron?

---

---

2. Escriban de menor a mayor los números que están un lugar antes de las casillas donde hay riachuelos.

¿En qué se parecen los números que escribieron?

---

---

3. Escriban de menor a mayor todos los números de dos cifras que inicien con 5.

¿Qué número es el primero de ese grupo? \_\_\_\_\_

¿Y cuál es el último? \_\_\_\_\_

4. Escriban todos los números que terminan en 7.

De los números que acaban de escribir, ¿cuántas casillas hay entre uno y otro?

---

5. Si escriben todos los números que terminan en 4, ¿cuál será el último que pueda escribirse en el tablero? \_\_\_\_\_.

Compruébenlo.

6. Escriban todos los números que faltan en las casillas vacías.

### Consigna 3

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

1. Utilicen dos dados. Cada uno coloque una ficha u otro objeto pequeño en la casilla número 1 del tablero que completaron en la consigna 2.
2. Por turnos, lancen los dados. Cuenten los puntos y avancen el número de casillas que los dados indiquen.
3. Gana el primero que llegue a la casilla 100 para entregar el mensaje al rey.



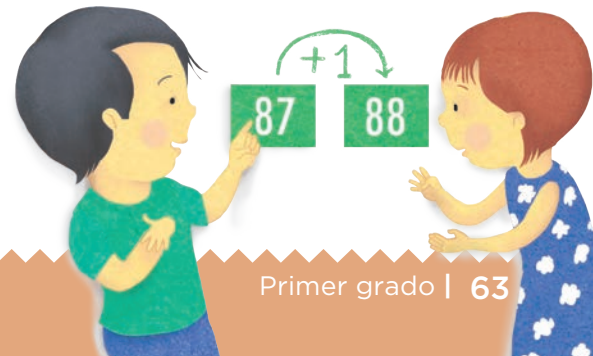


*Consigna*

De manera individual, encuentra los números ocultos en el tablero.

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			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

Platica con algunos compañeros por qué piensas que éstos son los números correctos.



*Consigna 1*

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

1. Cada equipo debe tener 10 fichas de un color diferente al que tienen los demás equipos.
2. El profesor les enseñará una tarjeta con una suma o una resta.
3. Cada equipo tratará de resolver la suma o la resta lo más pronto posible.
4. Cuando tengan el resultado, lo anotarán en el espacio correspondiente en la tabla. Enseguida, uno de ustedes correrá 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.
5. Cuando todos los equipos hayan puesto su ficha, comparen los resultados. Entre todos, decidan cuál es el correcto.
6. Los equipos que tengan el resultado incorrecto recogerán su ficha. Los que tengan el resultado correcto meterán su ficha en una caja.
7. Una vez que se terminen las tarjetas, ganará el equipo que tenga más fichas en la caja.

**Tabla de registro**

Número de tarjeta	Resultado	Número de tarjeta	Resultado
1		6	
2		7	
3		8	
4		9	
5		10	

## Consigna 2

Individualmente, resuelve los siguientes problemas.

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

$$4 + 4 = 8$$

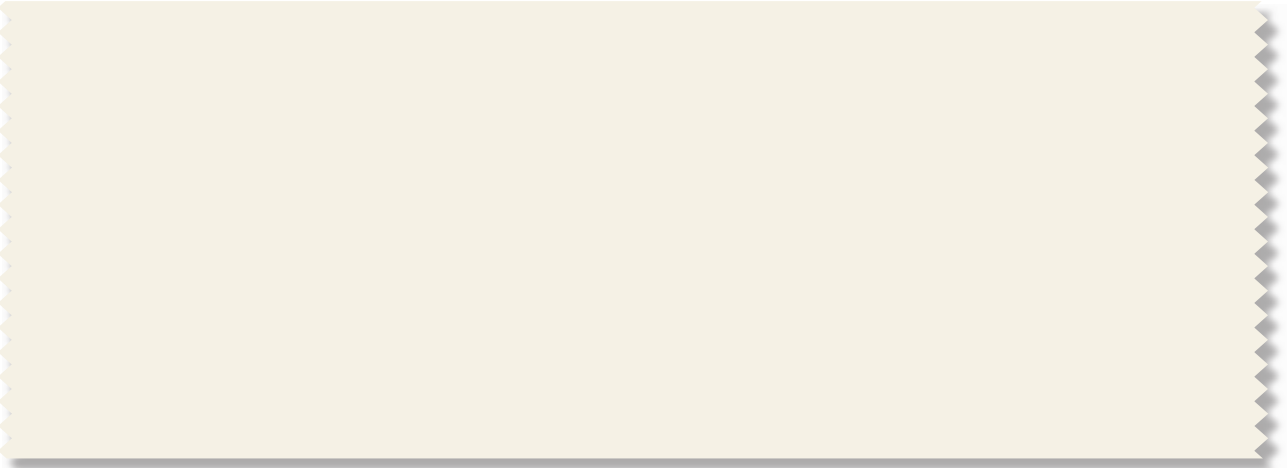

2. En la siguiente resta, cambia uno de los números para que los resultados sean 2, 3, 4 y 5. Anota cada resta en uno de los cuadros.

$$9 - 8 = 1$$

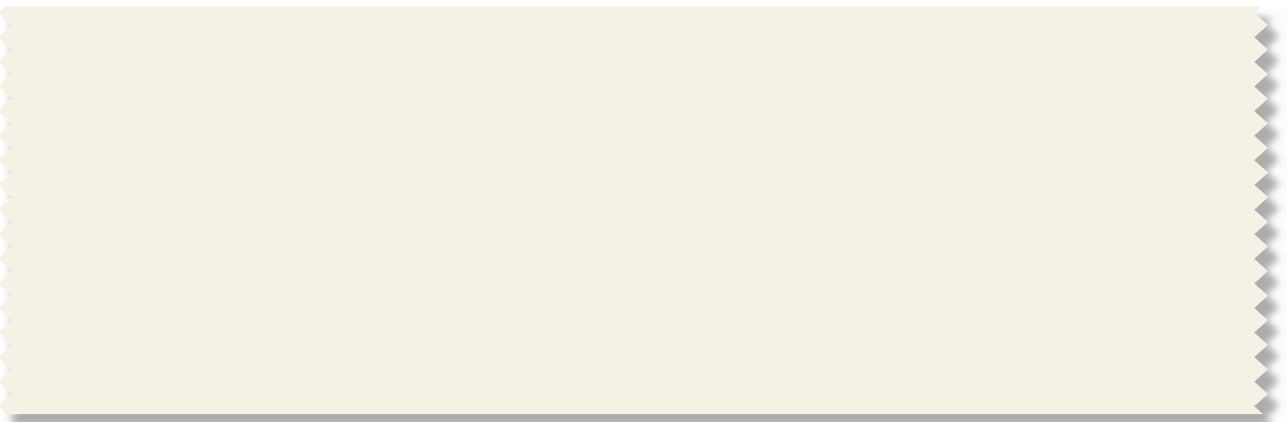

*Consigna*

En equipos, hagan lo que se indica.

1. Encuentren todas las sumas diferentes con dos números que den como resultado 15.



2. Encuentren todas las restas que den como resultado 4.



Reúnanse con otro equipo y revisen sus sumas y restas. Ahora, compartan las suyas con el resto del grupo. Pueden completar su trabajo anotando las sumas o restas que no hayan tomado en cuenta.

*Consigna*

En parejas, resuelvan los siguientes problemas.

1. César tenía 21 zanahorias para su conejo. Si su conejo ya se comió 14, ¿cuántas zanahorias quedan?

---

2. Cuando Jorge partió su pastel de cumpleaños había 11 velitas azules y 16 velitas blancas, que representaban los años que cumplía. ¿Cuántos años cumplió Jorge?

---

3. Carmen llevó a su escuela 21 dulces y ahí repartió 16. ¿Cuántos dulces le quedaron?

---

4. Alicia preparó agua de limón: primero exprimió 15 limones, pero como el agua estaba desabrida, exprimió otros 13 limones y quedó sabrosa. ¿Cuántos limones usó para que el agua quedara sabrosa?

---

*Consigna*

En equipos, resuelvan los siguientes problemas.

1. Don Andrés tenía en su granja 27 vacas, 6 puercos y 12 caballos. ¿Cuántos animales había en esa granja?  
\_\_\_\_\_
2. Esta semana don Andrés vendió 13 vacas, 2 puercos y 3 caballos. ¿Cuántos animales tiene ahora?  
\_\_\_\_\_
3. Doña Matilde tenía 8 guajolotes, 25 gallinas y 6 patos, y acaban de nacer 3 guajolotes y 14 pollitos. ¿Cuántos animales tiene doña Matilde?  
\_\_\_\_\_



*Consigna*

Formen parejas. Inventen un problema que se pueda resolver con la operación que tiene la tarjeta que les entregue su maestro. Anoten en el recuadro de abajo el problema y el resultado.



*Consigna*

Utiliza los palitos que te proporcione tu maestro para que respondas 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.





*Consigna 1*

Todo el grupo camine en diferentes direcciones al ritmo de la música del pandero, y cuando deje de sonar, todos deténganse. Por turnos, contesten las preguntas que les haga el maestro.



## Consigna 2

¿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. Individualmente, 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 amarilla.
- Colorea de morado la estrella que esté **más cerca** de la estrella gris.
- Colorea de café la estrella que esté **más cerca** de la estrella de cuatro picos.
- Colorea de guinda la estrella que esté **más lejos** de la estrella rosa.

# Bloque IV



*Consigna 1*

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

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16			19
20					25			28	29
	31	32	33			36	37		
40		42	43	44	45		47		
	51	52		54				58	59
			63				67		
	71				75		77	78	
80		82							
	91			94		96			99

**Consigna 2**

En parejas, resuelvan las siguientes adivinanzas.

**Soy el número que  
resulta de sumar  
1 al 33:**

---

**Soy uno más que  
el 79, y uno menos  
que el 81:**

---

**El 27 está un número  
antes de mí:**

---

**Estoy en medio del  
56 y del 58:**

---

**Soy un número antes  
del 75:**

---

**Estoy entre el 31 y el  
49. Una de mis cifras  
es 6. Soy uno menos  
que el 47:**

---

Al terminar, reúnanse con otra pareja y comparen sus respuestas.

**Consigna 3**

Elijan tres números que estén entre el 49 y el 79.  
Escriban una adivinanza para cada uno de ellos. Digan las adivinanzas a otras parejas.

**Adivinanza****Adivinanza****Adivinanza**

*Consigna*

Organicen equipos de 5 integrantes para jugar “De diez en diez”. Éstas son las reglas:

1. Cada equipo necesita un juego de tarjetas del material recortable de la página 109, cinco fichas y que todos los jugadores tengan su tablero de “Un mensaje para el rey”.
2. Revuelvan las tarjetas y colóquenlas al centro, con el texto hacia abajo. En cada ronda un integrante se va a encargar de sacar las tarjetas y leerlas.
3. Uno de los jugadores dice un número que se encuentre entre el 50 y el 60. El resto del equipo coloca una ficha en la casilla de su tablero con ese número.
4. Las tarjetas se sacan y se leen una por una hasta completar cinco. Los jugadores deben mover sus fichas de acuerdo con las indicaciones de cada tarjeta.
5. Cuando terminen de leer las cinco tarjetas revisen quién está en la casilla correcta. Anoten un punto a su favor.
6. Después de jugar cinco rondas, el jugador que reúna más puntos es el ganador.



*Consigna*

En parejas, resuelvan los siguientes problemas.

1. En la tiendita de la escuela tienen una oferta. Las ensaladas de frutas están a mitad de precio. Si su precio normal es de \$14, ¿cuánto pagará Arturo si compra una ensalada?
- 

2. Paco tiene 10 dulces y Luis tiene el doble de dulces que Paco. ¿Cuántos dulces tiene Luis?
- 

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



4. Juan quiere comprar un carrito, pero sólo tiene \$25 y el carrito cuesta el doble de esa cantidad. ¿Cuánto cuesta el carrito?
-



*Consigna*

En equipos, resuelvan los siguientes problemas.

1. Pongan una ✓ al círculo que señala la cantidad de dinero de cada bolsa.



35    53

Bolsa 1



14    41

Bolsa 2



81    18

Bolsa 3



36    63

Bolsa 4

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



**Bolsa 1**



**Bolsa 2**

¿Cómo supieron cuál era la bolsa correcta?

---



---

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



**Bolsa 1**



**Bolsa 2**

¿Éric tiene razón?

---

¿Cómo lo sabes?

---



---

*Consigna 1*

Formen equipos. Necesitan fichas azules y rojas y dos dados para jugar de acuerdo con las siguientes reglas:

1. Nombren a un cajero. Él tendrá todas las fichas.
2. Por turnos, 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 puntos.



## Consigna 2

Reúnete con un compañero y resuelve estos problemas. Los valores de las fichas son los mismos que en el juego anterior.

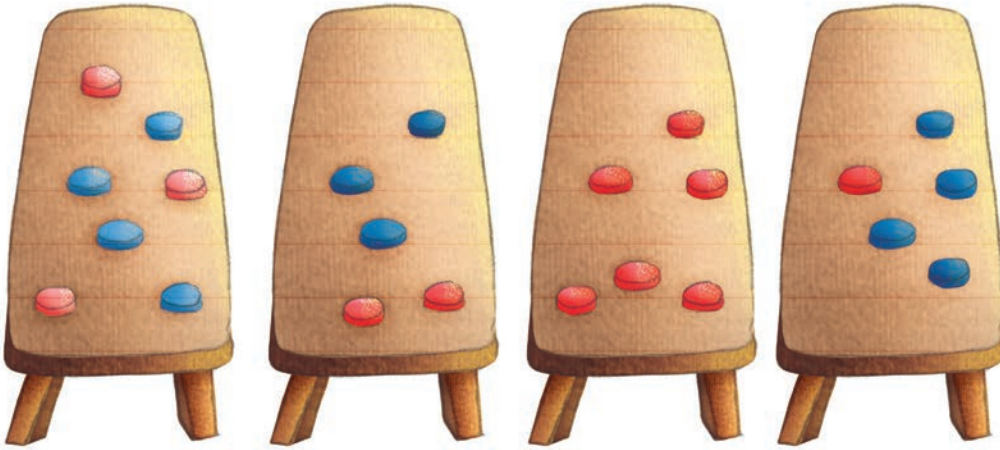
1. Pongan una ✓ a la cantidad correcta.

7 25 52      9 72 27      11 83 38      90 36 63

2. Coloreen los círculos con los colores correspondientes para que obtengan la cantidad que se indica abajo.

62                  27                  51                  46

3. Dibujen las fichas del color que sea necesario para completar el número que se indica abajo.



65

84

91

39



*Consigna*

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

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

**Ejemplo:  $35 = \underline{30} + \underline{5}$**

$$14 = \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

$$74 = \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

$$38 = \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

$$56 = \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

$$92 = \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

$$12 = \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

$$61 = \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

$$83 = \underline{\quad} + \underline{\quad}$$

*Consigna*

En equipos, resuelvan los siguientes problemas.

1. Patricio y Guillermo venden globos en el parque los domingos. Patricio salió con 29 globos y Guillermo salió con 35 globos. Al final del día cada uno vendió 20 globos.

¿Cuántos globos le quedaron a Patricio?

---

¿Cuántos globos le quedaron a Guillermo?

---

¿Quién salió con menos globos para vender?

---

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

---





2. En una fiesta rompieron una piñata. Luis ganó 17 dulces, Rosa 22 y Pedro 9. Al terminar la fiesta, a cada niño le obsequiaron 10 dulces más.

¿Cuántos dulces juntó Luis en total?

---

¿Y Rosa?

---

¿Y Pedro?

---

¿Quién ganó más dulces cuando se rompió la piñata?

---

¿Quién tenía más dulces después de que le dieron 10 dulces a cada uno?

---

3. Ana Luisa ganó menos dulces que sus tres amigos cuando se quebró la piñata. Después de recibir los 10 dulces, ¿alguno de ellos tendría más dulces que Ana Luisa? Explica tu respuesta.

---



---



---



---



---



4. Juan tiene 6 años y Pedro tiene 12 años. ¿Cuántos años tendrá Juan y cuántos tendrá Pedro dentro de 3 años?

---

Actualmente Pedro tiene el doble de años que Juan, ¿dentro de 3 años también tendrá el doble? ¿Por qué?

---

---

5. Jimena es 5 años mayor que Laura y 7 años mayor que Elena. ¿Dentro de 2 años Jimena seguirá siendo mayor que Laura y que Elena?

---

¿Cuántos años habrá de diferencia entre Jimena y Laura dentro de 4 años?

---

¿Y entre Jimena y Elena?

---



*Consigna*

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

<b>+ 4</b>	
5	9
9	
	19
34	
	45

<b>+ _____</b>	
3	9
16	
	30
33	
	44

<b>- 7</b>	
10	3
	24
40	
	44
66	

<b>- _____</b>	
8	3
11	
	14
	22
33	

*Consigna 1*

En equipos, junten sus tarjetas de números del material recortable de la página 107.

1. Coloquen al centro de la mesa las tarjetas, con los números hacia abajo. Revuélvanlas.
2. Por turnos, cada alumno toma dos tarjetas.
3. Luego, suma mentalmente los números de sus tarjetas. Debe decir el resultado a sus compañeros.
4. Si la suma es correcta, se queda con las tarjetas. Si la suma es incorrecta, se regresan las tarjetas mezclándolas con las otras.
5. El juego termina cuando el maestro diga: “¡Alto!”.
6. Gana el niño que tenga más tarjetas.

*Consigna 2*

En equipos, junten sus tarjetas de números.

1. Coloquen las tarjetas con los números hacia arriba, de tal manera que se vean todas.
2. Por turnos, cada uno toma dos tarjetas que sumen 10.
3. Si lo hacen bien, se quedan con las tarjetas. Si no, las regresan.
4. El juego termina cuando el maestro diga: “¡Alto!”.
5. Gana el niño que tenga más tarjetas.



*Consigna 1*

En equipos, con las tarjetas del material recortable de la página 105, hagan lo siguiente:



1. Coloquen las tarjetas con el número hacia abajo.
2. Por turnos, cada uno toma una tarjeta y mentalmente resta ese número a 10.
3. Si el resultado es correcto, se queda con la tarjeta. Si no, regresa la tarjeta abajo del montón.
4. Gana el niño que tenga más tarjetas cuando el maestro diga: “¡Alto!”.

*Consigna 2*

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

1. Coloquen las tarjetas con el número hacia abajo.
2. Por turnos, cada uno toma una tarjeta y mentalmente resta ese número a 20.
3. Si el resultado es correcto, se queda con la tarjeta. Si no, regresa la tarjeta abajo del montón.
4. Gana el niño que tenga más tarjetas cuando el maestro diga: “¡Alto!”.

*Consigna*

En equipos de 5 personas, jueguen “¿Quién se acercó más?”. Las reglas son las siguientes:

1. Cada jugador deberá tener una moneda o una piedrita.
2. Marquen una línea de tiro.
3. A 15 pasos de la línea de tiro coloquen un objeto que sea visible. Puede ser una piedra más grande, una botella, una mochila, etcétera.
4. El primer jugador se para detrás de la línea de tiro y lanza su moneda, tratando de que caiga lo más cerca posible del objeto que se colocó a 15 pasos.
5. Cuando los 5 jugadores han lanzado su moneda, se comparan las distancias al objeto colocado. El que quede más cerca gana un punto.
6. Los puntos se registran en la tabla.
7. Después de cinco rondas, gana el que acumula más puntos.

Jugador	Puntos

*Consigna 1*

En equipo, elijan cualquiera de los objetos que el maestro colocó sobre el escritorio para medir el largo del salón. Anoten en la tabla que está en el pizarrón la medida que obtuvieron.

*Consigna 2*

En la siguiente tabla aparecen los nombres de varios niños que midieron el largo del pizarrón. Algunos midieron con su mano, otros con su codo y otros con un lápiz nuevo. Organizados en equipos de tres, anoten con qué creen que cada niño midió el pizarrón.

Nombre	Largo del pizarrón	¿Con qué se midió?
Juan	11	
Sonia	7	
Moisés	23	
Javier	11	
Pilar	6	
María	22	

# Bloque V



*Consigna*

Jueguen en grupo “¡Alto!”. Las reglas son las siguientes:

1. Un alumno se coloca al frente del salón y empieza a contar en voz baja: 1, 2, 3, 4,...
2. Después de un rato, el maestro dice: “¡Alto!”.
3. El niño que está contando dice hasta qué número llegó.
4. Rápidamente todos los demás empiezan a escribir sumas que tengan por lo menos dos 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.





*Consigna*

Reúnete con dos compañeros para ganar este desafío.

1. Usen los números de las fichas para hacer todas las sumas posibles que den como resultado los números de las tarjetas que se les van a mostrar.



2. Las sumas deben cumplir con estas características:
  - a) Deben tener números de los dos grupos.
  - b) Solamente el 10, el 20 y el 30 se pueden repetir.

*Consigna*

En equipos, resuelvan los siguientes problemas.



1. Carmita tiene \$75 y quiere comprar 2 juguetes para su hermano Juan. ¿Para cuáles juguetes le alcanza?  

---

---
2. ¿Le alcanza el dinero a Carmita para comprar el patín y el coche? ¿Por qué?  

---

---

---

*Consigna 1*

Reúnete con un compañero para responder las preguntas.

Carmita y Lupe resolvieron operaciones. Cada una anotó los cálculos que utilizó para encontrar la respuesta.

**Carmita**

$$15 + 29 = 44$$

$$15 - 1 = 14$$

$$29 + 1 = 30$$

$$14 + 30 = 44$$

**Lupe**

$$15 + 29 = 44$$

$$15 - 5 = 10$$

$$29 + 5 = 34$$

$$10 + 34 = 44$$

¿Son correctos los dos resultados?

---

¿Las dos la resolvieron de la misma forma?

---

Expliquen qué hizo cada una para resolverla.

---



---



---

¿Cuál de las dos formas les parece más fácil?

---

¿Por qué?

---



---



**Carmita**

$$77 - 43 = 34$$

$$77 - 40 = 37$$

$$37 - 3 = 34$$

**Lupe**

$$77 - 43 = 34$$

$$70 - 40 = 30$$

$$7 - 3 = 4$$

$$30 + 4 = 34$$

¿Lo que hizo Carmita se parece a lo que hizo Lupe?

---

Expliquen cómo resolvió cada una la operación y por qué lo hizo así.

---



---



---

*Consigna 2*

Ponte de acuerdo con tu compañero, elijan la solución que les parezca más fácil y descríbanla.

**Carmita**

$$29 + 43 = 72$$

$$20 + 40 = 60$$

$$9 + 1 + 2 = 12$$

$$60 + 12 = 72$$

**Lupe**

$$29 + 43 = 72$$

$$29 + 1 = 30$$

$$43 - 1 = 42$$

$$30 + 42 = 72$$




---



---



---

*Consigna*

En equipos de cuatro integrantes, hagan lo siguiente con el material recortable de la página 103.

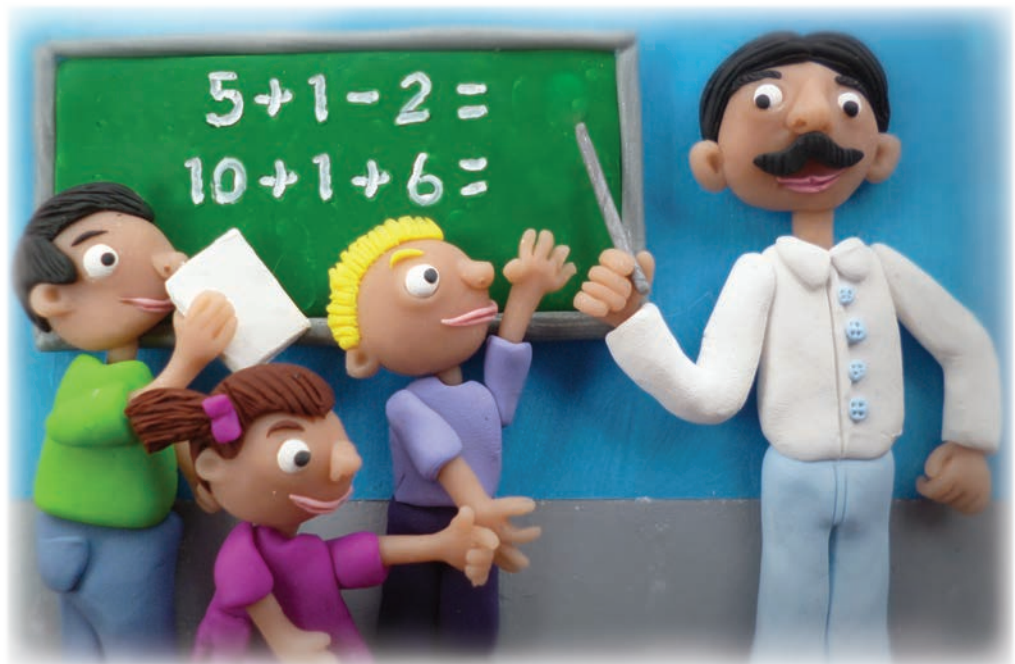
1. Por turnos, un integrante del equipo saca una tarjeta. Después lee la operación al resto del equipo y la deja sobre la mesa para que todos puedan observarla.
2. Los integrantes del equipo resuelven mentalmente la operación. Al terminar escriben solamente el resultado. Cuando todos estén listos revisen los resultados.
3. El integrante que terminó primero toma la tarjeta para explicar al resto del equipo cómo resolvió la operación.
4. La actividad termina cuando la caja quede vacía o cuando se les indique que suspendan la actividad.



*Consigna*

Organicen equipos de cuatro integrantes y jueguen “¡Basta!”. Las reglas del juego son las siguientes:

1. El maestro cuenta mentalmente empezando desde el número 1. Por turnos, un equipo detiene la cuenta diciendo: “¡Basta!”.
2. Con el número que les diga su maestro todos hacen las operaciones que están en cada renglón de la tabla del pizarrón.
3. El equipo que termina primero escribe el resultado en su cuaderno y dice “¡Basta!”.
4. Cuando la mayoría de los equipos termine, un integrante del equipo que acabó primero explica a todo el grupo cómo encontraron el resultado.
5. El juego termina cuando todos los equipos hayan dicho: “¡Basta!”.



# Material recortable







## 56. La cajita mágica

$$7 + 6 =$$

$$12 - 9 =$$

$$8 + 6 =$$

$$11 - 7 =$$

$$6 + 8 =$$

$$13 - 8 =$$

$$9 + 5 =$$

$$14 - 6 =$$

$$5 + 8 =$$

$$14 - 8 =$$



49. ¿Cuánto le quito al 10?

1	2	3	4	5
<u>6</u>	7	8	<u>9</u>	<u>6</u>
1	2	3	4	5
<u>6</u>	7	8	<u>9</u>	7
1	2	3	4	5
<u>6</u>	7	8	<u>9</u>	8



## 48. Juegos con tarjetas





10  
más  
que...

10  
más  
que...

10  
más  
que...

10  
menos  
que...

10  
menos  
que...

10  
menos  
que...

10  
más  
que...

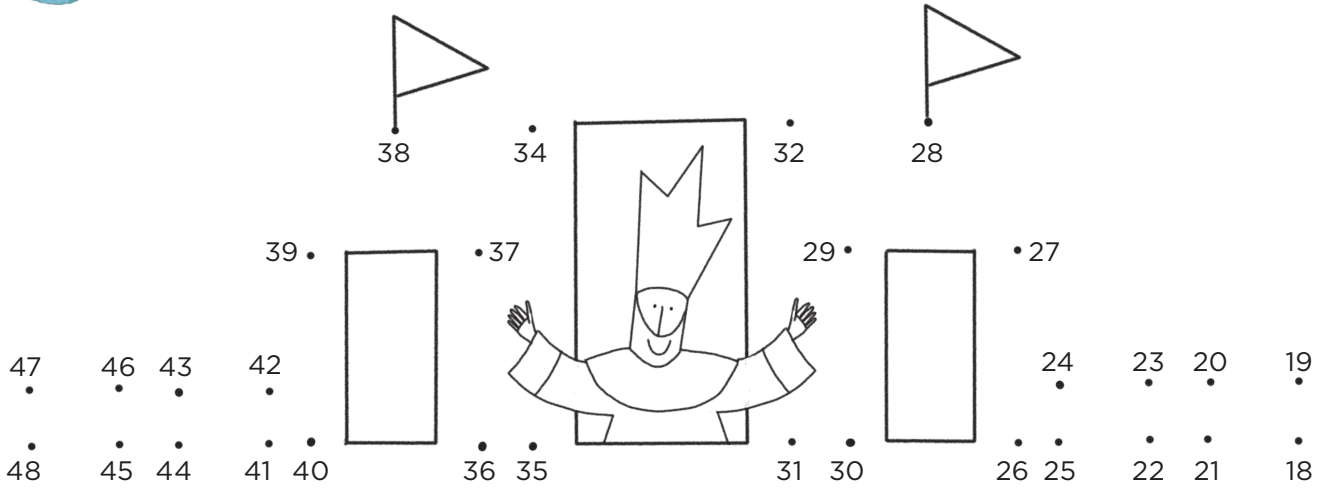
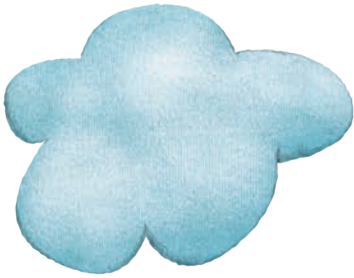
10  
menos  
que...

10  
más  
que...

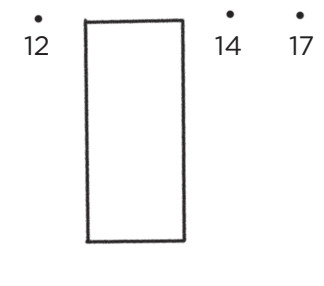
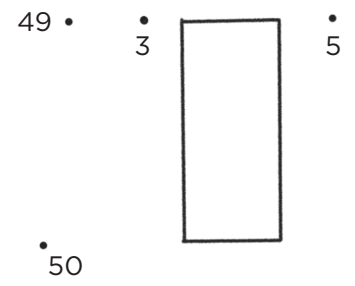




# 31. Un mensaje para el rey (consigna 1)



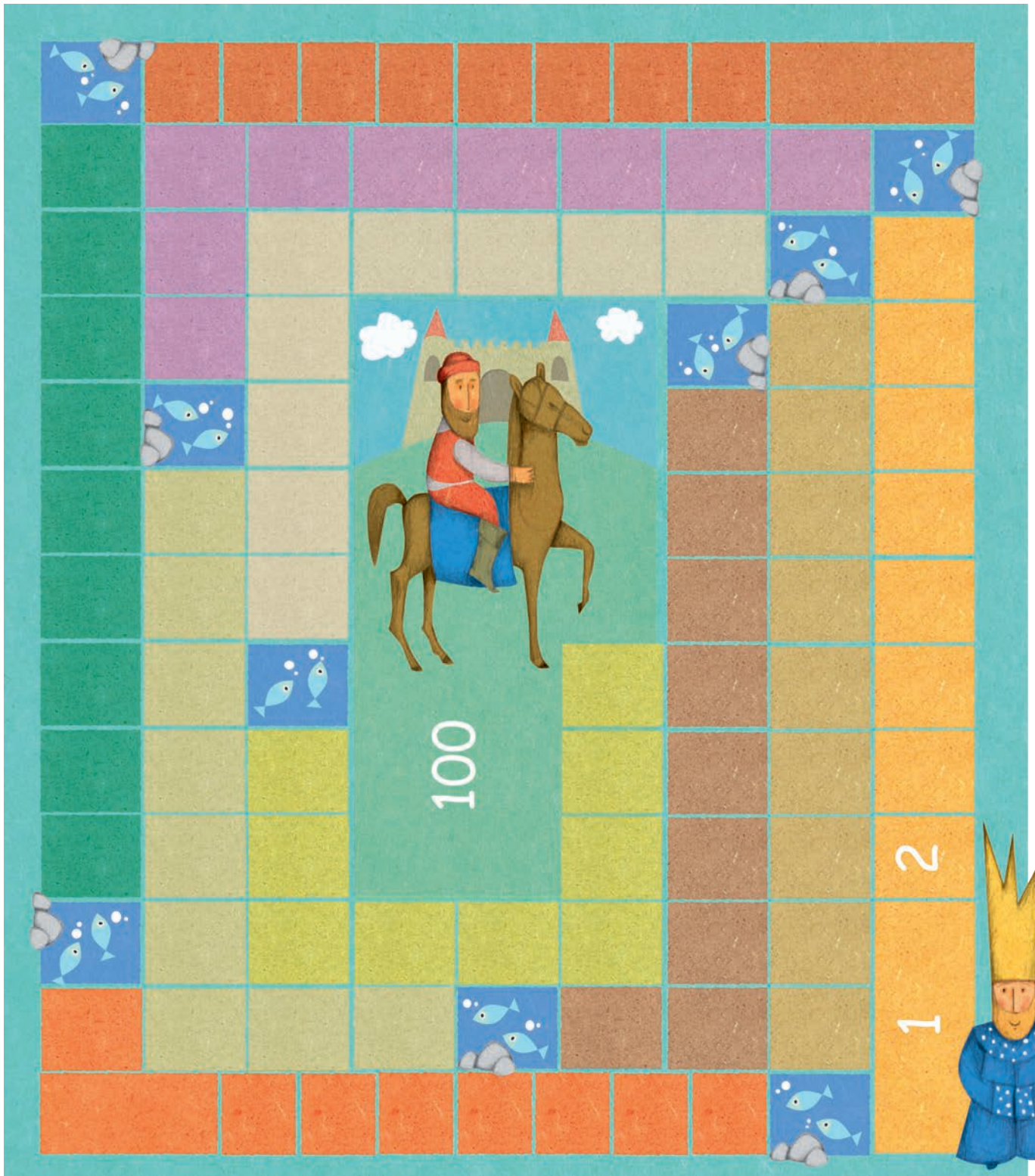
4                      8                      9                      13



1            2            6            7            10            11            15            16



# 31. Un mensaje para el rey (consignas 2 y 3)





## 29. Tarjetas ordenadas (consigna 1)

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



## 29. Tarjetas ordenadas (consigna 1)

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





## 29. Tarjetas ordenadas (consigna 1)

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

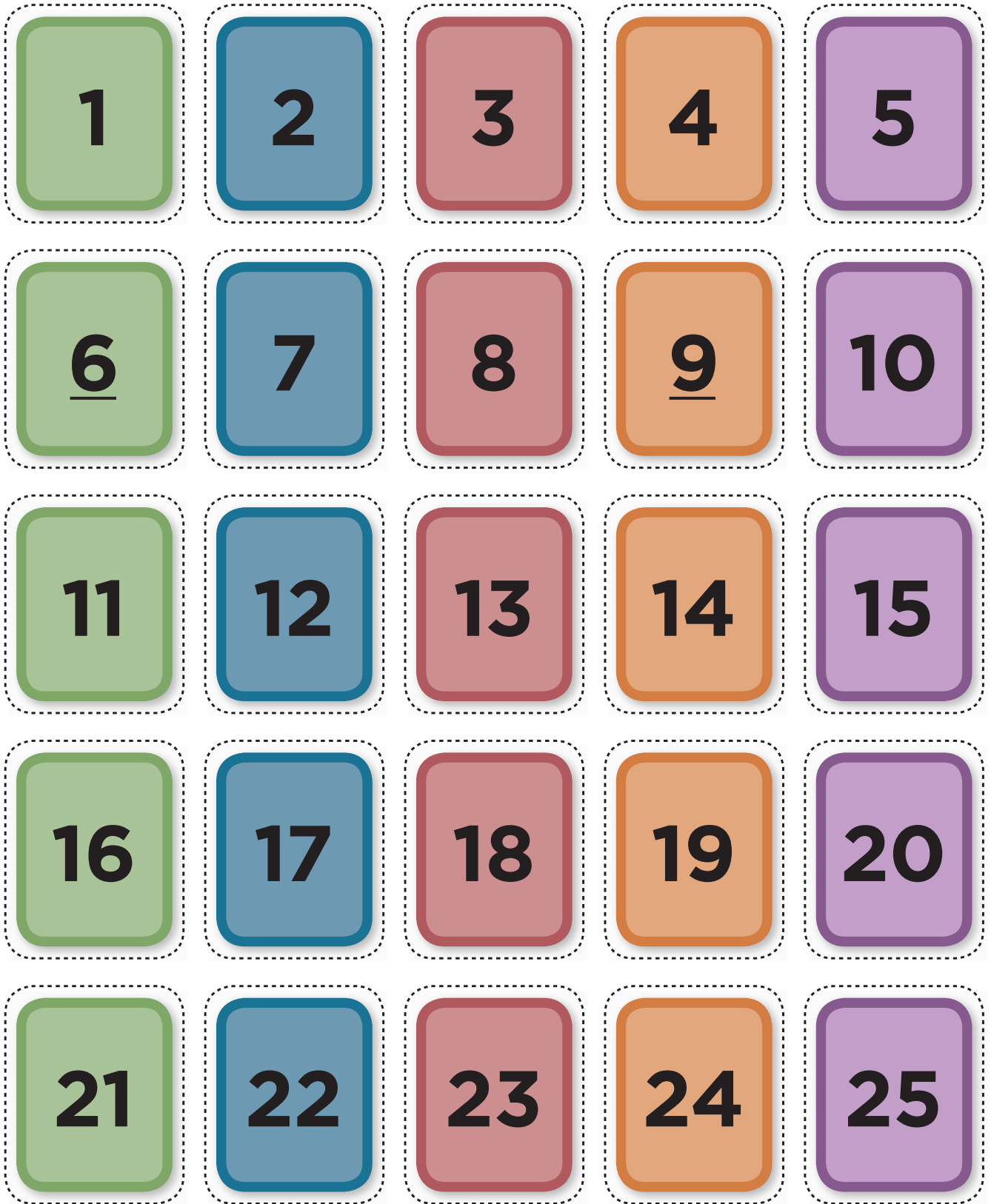
48

49

50



## 29. Tarjetas ordenadas (consigna 1)





## 25. Quita y pon

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-

+

-



## 22. ¿Cuánto cambio queda?







## 21. ¡A igualar cantidades!





## 20. ¡La juguetería!





**Tercero**  
**3<sup>o</sup>**

**Quinto**  
**5<sup>o</sup>**

**Cuarto**  
**4<sup>o</sup>**

**Sexto**  
**6<sup>o</sup>**

**Séptimo**  
**7<sup>o</sup>**

**Noveno**  
**9<sup>o</sup>**

**Octavo**  
**8<sup>o</sup>**

**Décimo**  
**10<sup>o</sup>**



## 18. Animales en orden



**Primero**  
**1º**

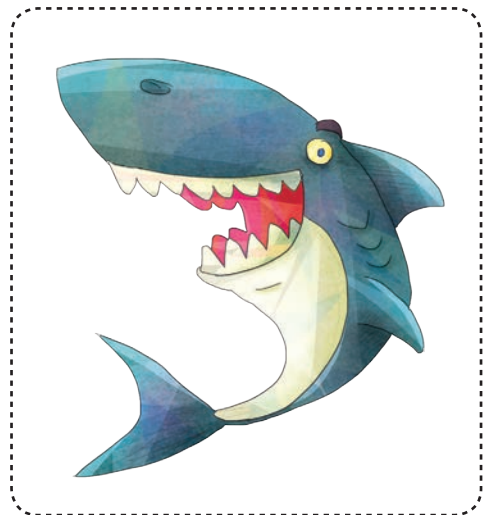
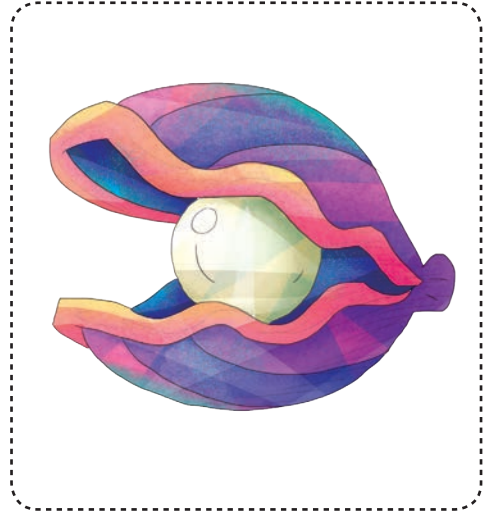


**Segundo**  
**2º**



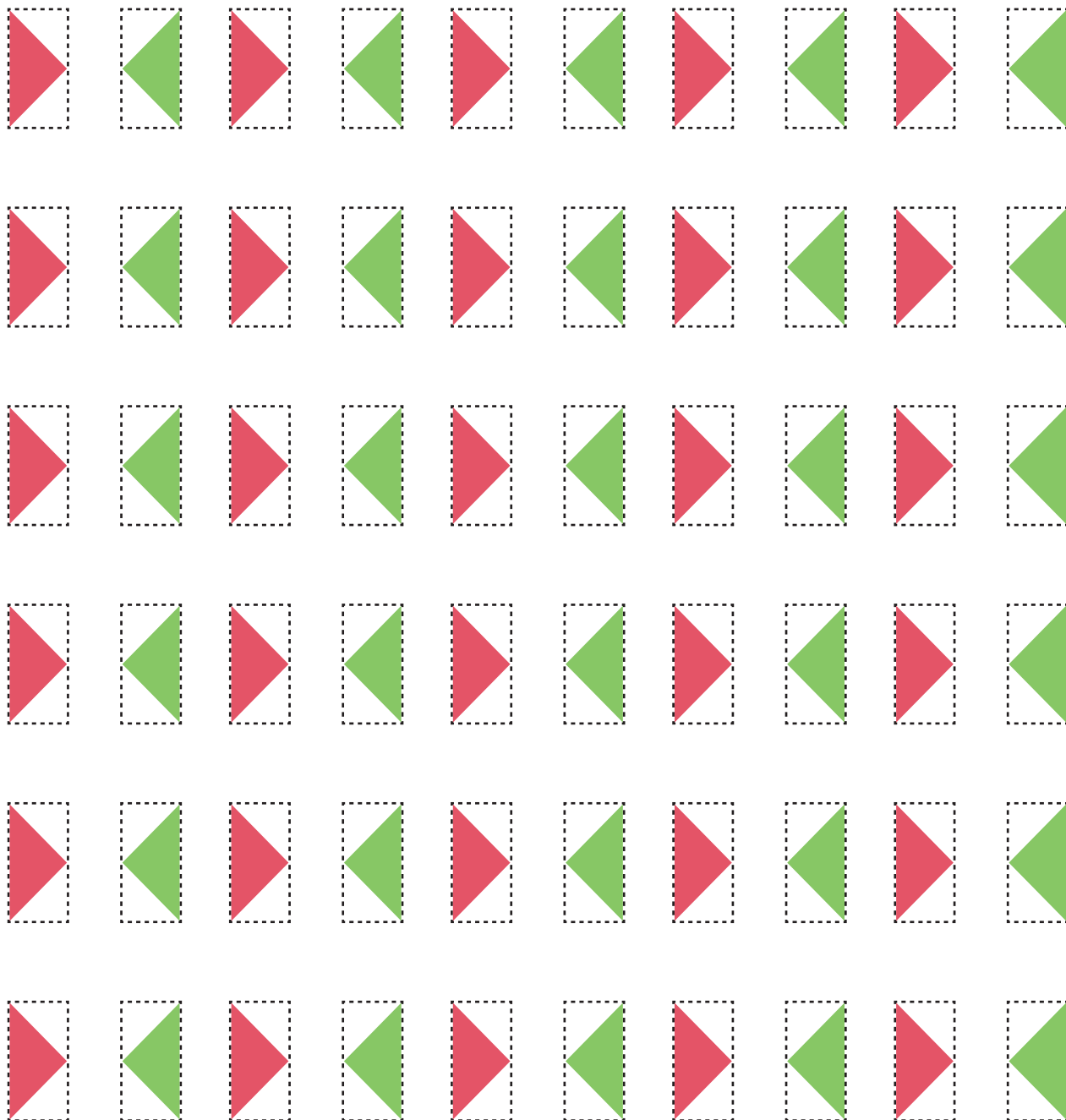


# 18. Animales en orden



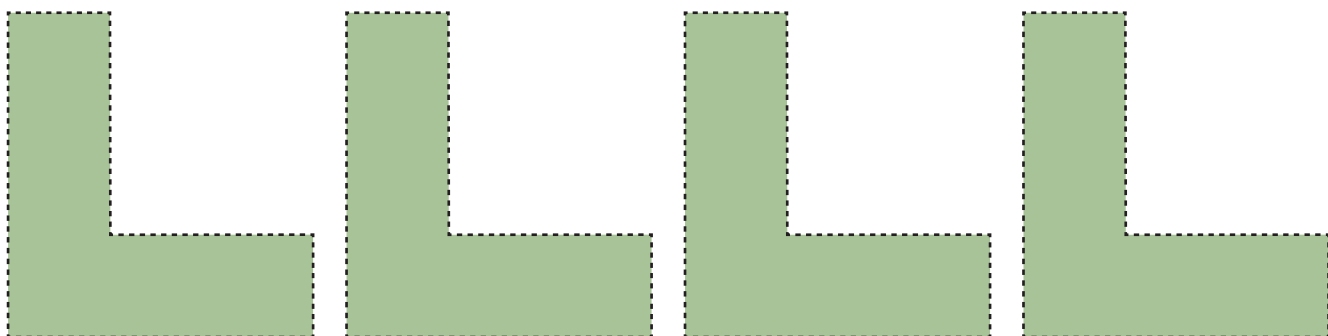
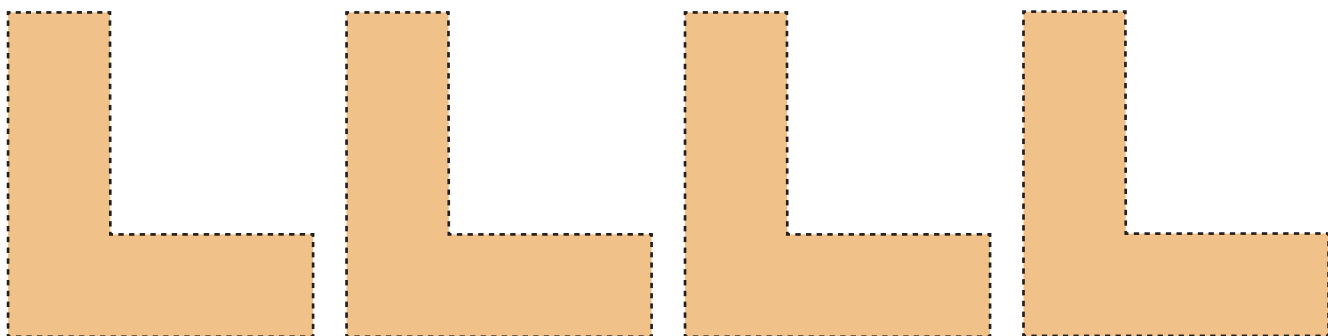
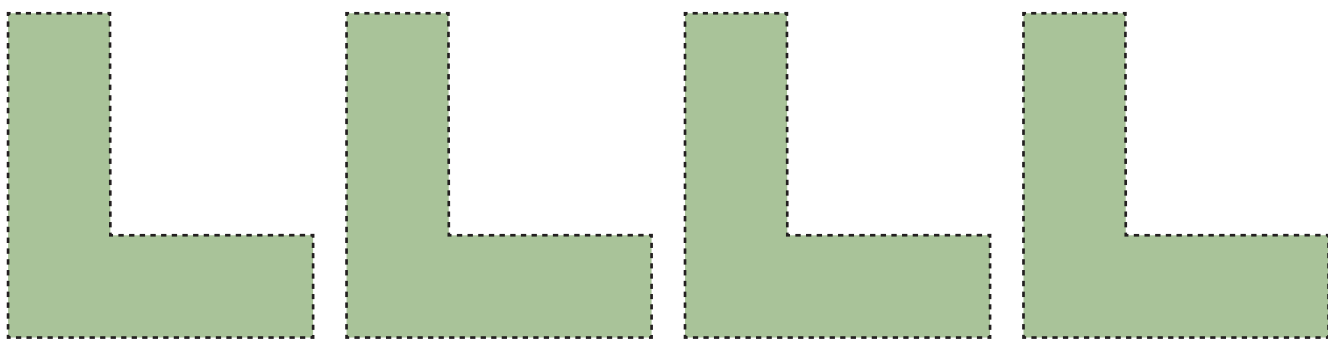
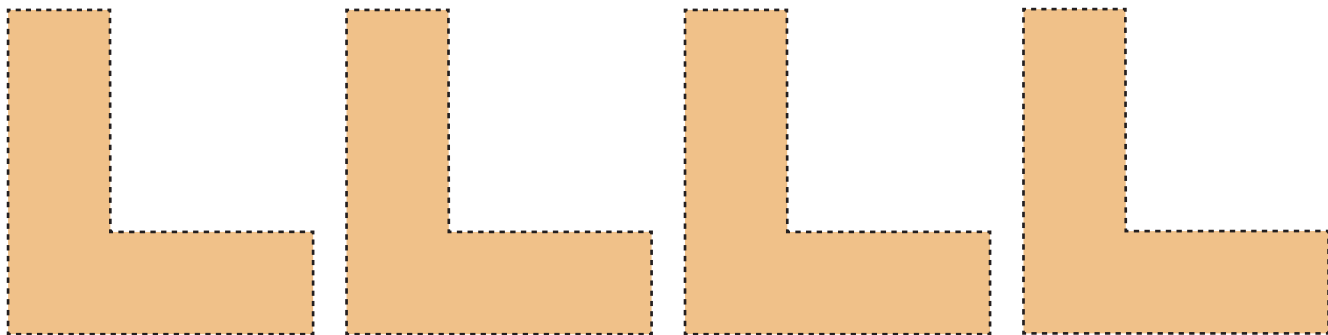


# 11. Juego con figuras



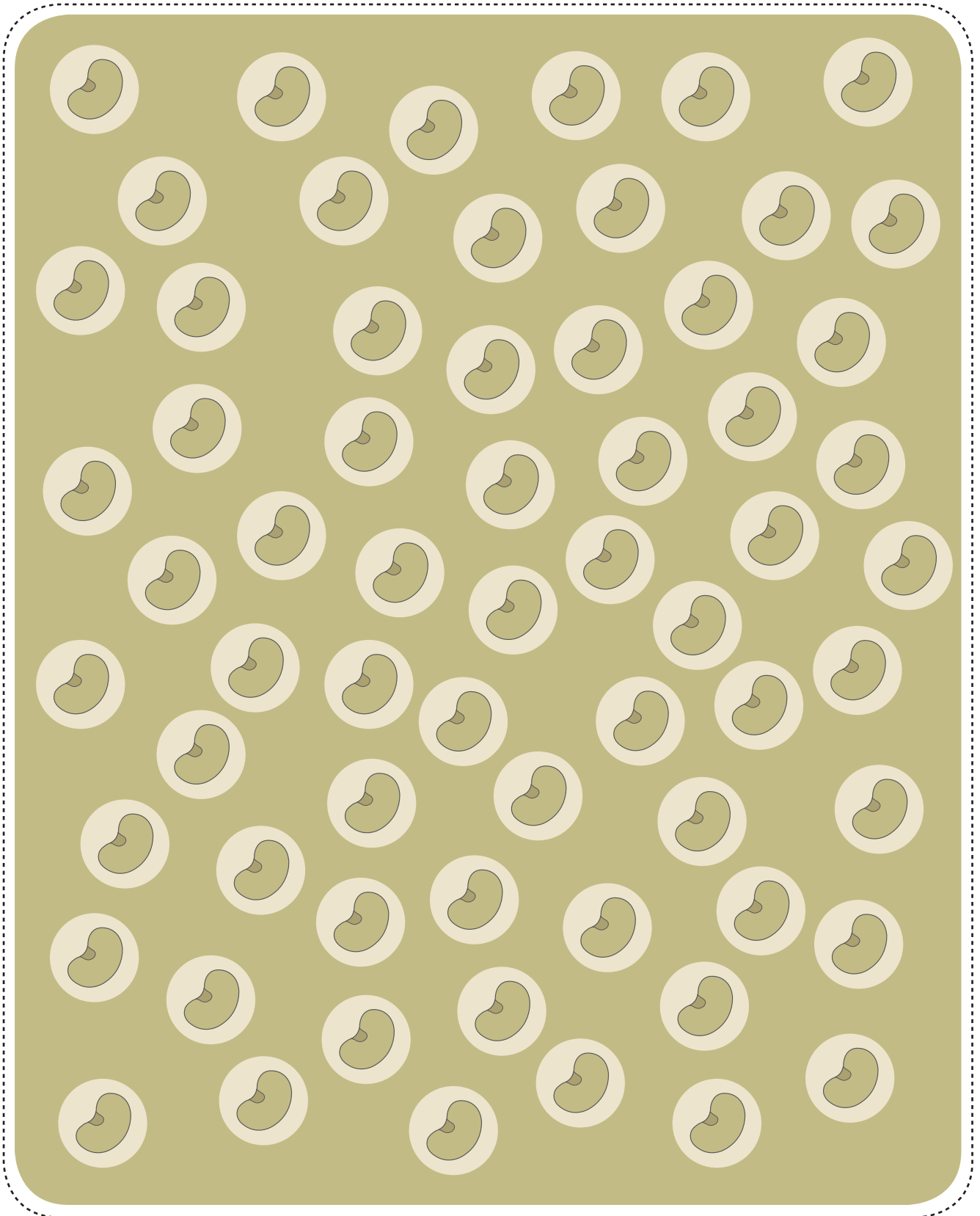


## 10. Formas y colores (consigna 2)





## 8. Contemos frijolitos (consigna 2)







## ¿Qué opinas de tu libro?

Tu opinión es importante para que podamos mejorar este libro de *Desafíos matemáticos. Libro para el alumno. Primer grado*. Marca con una palomita (✓) el espacio de la respuesta que mejor exprese lo que piensas.

Puedes escanear tus respuestas y enviarlas al correo electrónico <librosdetexto@sep.gob.mx>.

1. ¿Recibiste tu libro el primer día de clases?

 Sí No

2. ¿Te gustó tu libro?

 Mucho Regular Poco

3. ¿Te gustaron las imágenes?

 Mucho Regular Poco

4. Las imágenes, ¿te ayudaron a entender las actividades?

 Mucho Regular Poco

5. Las instrucciones de las actividades, ¿fueron claras?

 Siempre Casi siempre Algunas veces

6. Además de los libros de texto que son tuyos, ¿hay otros libros en tu aula?

 Sí No

7. ¿Tienes en tu casa libros que no sean los de texto gratuito?

 Sí No

8. ¿Acostumbras leer los *Libros de Texto Gratuitos* con los adultos de tu casa?

 Sí No

9. ¿Consultas los Libros del Rincón de la biblioteca de tu escuela?

 Sí No

¿Por qué? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

10. Si tienes alguna sugerencia para mejorar este libro, o sobre los materiales educativos, escríbela aquí.

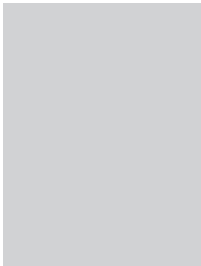
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**¡Gracias por tu participación!**



**Dirección General Adjunta para la Articulación Curricular  
de la Educación Básica**

Reforma 122, séptimo piso, col. Juárez,  
delegación Cuauhtémoc, C. P. 06600,  
México, D. F.

-----  
Doblar aquí

**Datos generales**

Entidad: \_\_\_\_\_

Escuela: \_\_\_\_\_

Turno:      Matutino     Vespertino     Escuela de tiempo completo

Nombre del alumno: \_\_\_\_\_

Domicilio del alumno: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_

-----  
Doblar aquí

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_