



Desafíos

Desafíos

Primer grado

Desafíos. Primer grado fue desarrollado por la Subsecretaría de Educación Básica, con base en la edición de la Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal.

Coordinación general

Hugo Balbuena Corro, Germán Cervantes Ayala, María del Refugio Camacho Orozco,
María Catalina González Pérez

Equipo técnico-pedagógico nacional que elaboró los planes de clase

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 Manjarre Figueroa, Martha Catalina Guzmán Reyes, Mirna Lorena Rubio López, Ramona Sánchez Vega, Luis Felipe Landero Ruiz, Miguel Enrique Morales Oramas, Sandra Luz García Garza, José Argelio Tlapale Ramírez, Mayra Grissel Morgado Martínez, Alba Adelayda Ábrego Góngora, Gonzalo Cruz Reyes, René Jara Rodríguez

Asesoría pedagógica

Hugo Balbuena Corro, Javier Barrientos Flores, Esperanza Issa González,
María Teresa López Castro, Mauricio Rosales Ávalos, María del Carmen Tovilla Martínez,
Laurentino Velázquez Durán

Coordinación editorial

Dirección Editorial. DGMIE/SEP

Alejandro Portilla de Buen, Esteban Manteca Aguirre

Cuidado editorial

Sonia Ramírez Fortiz

Producción editorial

Martín Aguilar Gallegos

Formación

Juliana Porras Maldonado

Diseño de portada

Fabiola Escalona Mejía

Ilustración

Bloque 1: Gabriela Granados, bloque 2: Luis Montiel, bloque 3: Alma Rosa Pacheco,
bloque 4: Esmeralda Ríos, bloque 5: Anabel Prado

Primera edición, 2013

D.R. © Secretaría de Educación Pública, 2013

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

ISBN: 978-607-514-494-8

Impreso en México

DISTRIBUCIÓN GRATUITA-PROHIBIDA SU VENTA



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 la gratuidad de la educación básica, consagrada en el Artículo Tercero de nuestra Constitución, y 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 de difusión del 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 conocimiento formal, 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 enseñanza.

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

Índice

Presentación.....	3
Bloque 1	9
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. Contando 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 2 37

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 3 53

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 4	73
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 5	93
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
Material recortable	101

Este libro se hizo para que tus compañeros, tus maestros y tú tengan un texto con desafíos interesantes, atractivos, útiles, ingeniosos, divertidos y hasta misteriosos, para que los resuelvan juntos, en equipo o individualmente.

Los desafíos son actividades cuya solución será construida en clase. El reto constante que se plantea y al que te enfrentarás en cada desafío será buscar los procedimientos para darles respuesta.

Los desafíos se deben trabajar en el orden propuesto, ya que a medida que avances te plantearán retos mayores, para los que necesitarás emplear gran parte de lo que aprendiste en los anteriores.

Cada vez que trabajes con un desafío:

- Conversa con tus compañeros lo que entiendes sobre lo que hay que hacer, es probable que surjan confusiones que sea necesario resolver antes de continuar.
- Comenta cómo piensas que se puede resolver.
- Escucha lo que dicen los demás sobre cómo creen que es posible solucionarlo.
- Pónganse de acuerdo en qué harán para resolverlo y imanos a la obra!
- Mientras trabajan en la resolución, su profesor pasará a los equipos para escuchar cómo están abordando el problema. Algunas veces les hará preguntas que les ayudarán a avanzar. No se vale pedir la solución o un procedimiento para resolverlo.
- Participa con todo el grupo cuando se discuta una pregunta planteada por el profesor o por alguno de tus compañeros y responde las preguntas que te hagan.

- Esfuérzate en entender lo que hicieron otros equipos, si tu procedimiento tiene algunas fallas, corrige lo que sea necesario, así podrás avanzar y aprender más.

Algunos desafíos, como los juegos, pueden realizarse más de una vez, lo importante es que participes con entusiasmo e interés en ellos.

Es conveniente resolverlos en la escuela, para que sea posible analizar los procedimientos con el apoyo de tus compañeros y maestro. Si los resuelves en casa, con tus padres, hermanos u otros familiares, pídeles que no te digan la respuesta ni cómo hacerlo, sino que te planteen preguntas que te hagan pensar y así seas tú quien encuentre la solución.

Es importante que aproveches lo que te ofrecen estos desafíos: construir procedimientos y estrategias para resolverlos; aprender a tomar decisiones sobre cuál es el mejor camino a seguir; escuchar la opinión de los demás; retomar aquello que enriquece tus puntos de vista y la manera en que resuelves los problemas; convivir con tus compañeros de manera armónica y respetar la diferencia.

Además de lo anterior, ¿en qué otras cosas crees que te servirá lo aprendido con los desafíos y ponerte de acuerdo con tus compañeros sobre la mejor forma de resolverlos? ¿Y los procedimientos que construyan?

Quizá empieces a notar cambios importantes: en tu trato con los demás; en tu forma de razonar, de tomar decisiones; en el uso de tu memoria; en la manera de comunicar lo que piensas y de entender lo que otros piensan. Pero, por el momento, despreocúpate y di: “Yo sí acepto el desafío”.

Bloque 1



1

¿Son iguales?

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.

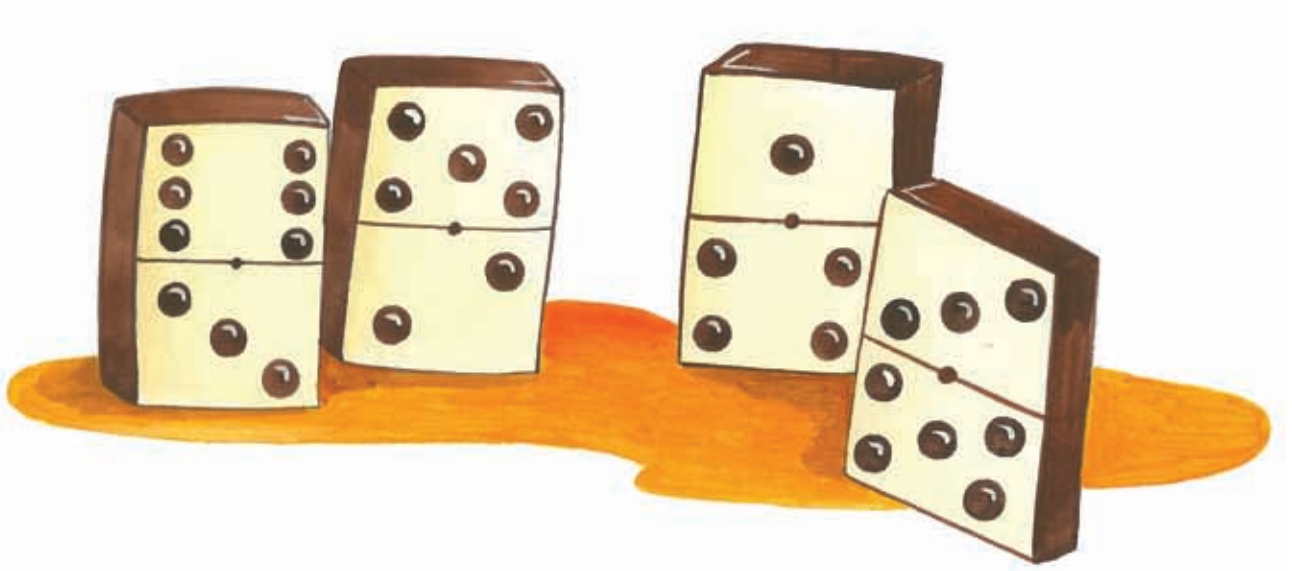


3

¿Cuántos faltan?

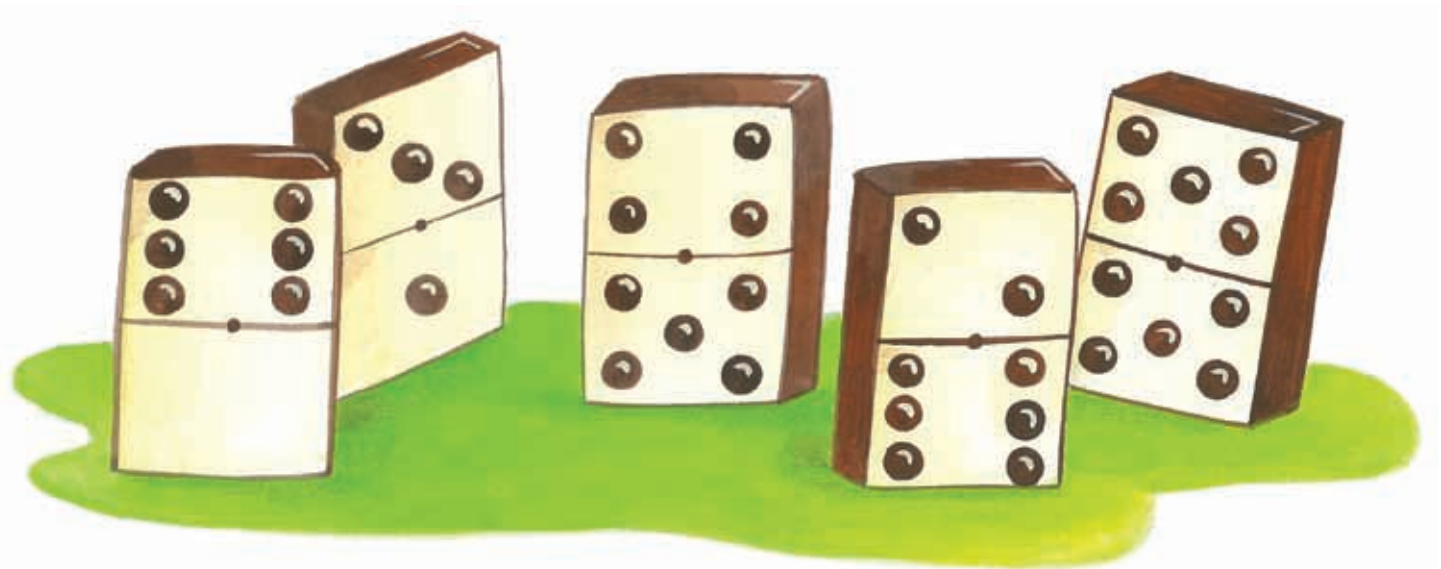
Consigna 1

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 papanata”.

La gallina papanata
puso un huevo en la canasta
puso dos
puso tres
puso cuatro
puso cinco
puso seis
puso siete
puso ocho
puso nueve
puso diez

¿quieres que te cuente otra vez?

*Consigna 2*

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

La gallina papanata
puso tres huevos en la canasta
puso cuatro
puso cinco
puso seis
puso siete
puso ocho
puso nueve
puso diez

¿quieres que te cuente otra vez?



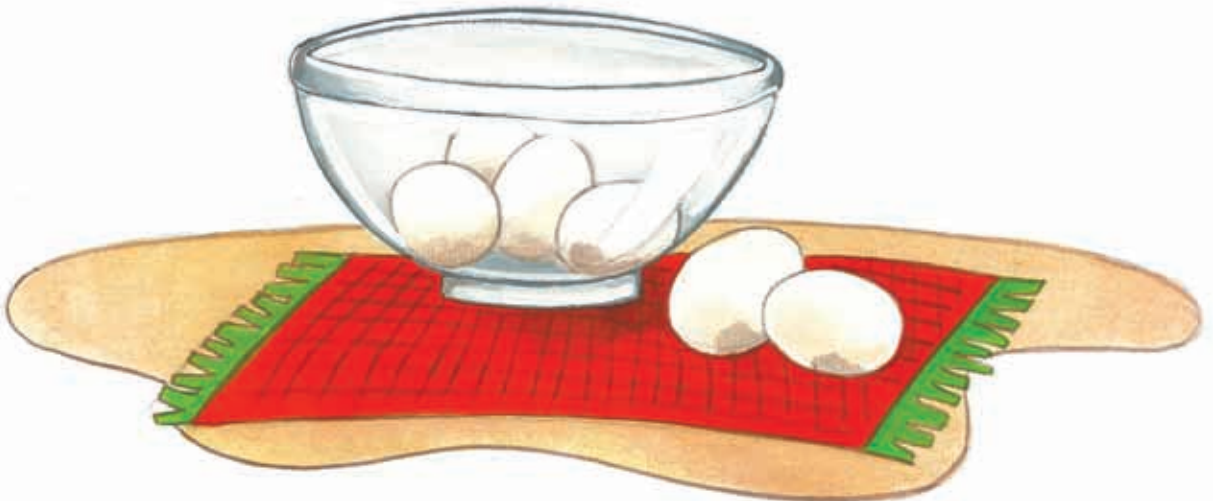
Consigna 3

En grupo, canten “La gallina papanata”. Comiencen en el número que digan el profesor o un compañero y continúen hasta el número que sepan. Pero no paren en el número 10.



Consigna 4

En grupo, canten otra vez “La gallina papanata”. 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, hagan lo siguiente:

1. Anoten las fechas que faltan en el calendario.

Agosto 2013						
domingo	lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado
				1	2	
	5		7			10
		13		15		
18	19		21			
		27		29		

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, sigan estas instrucciones:

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 2013						
domingo	lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

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.

8

Contando frijolitos

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.



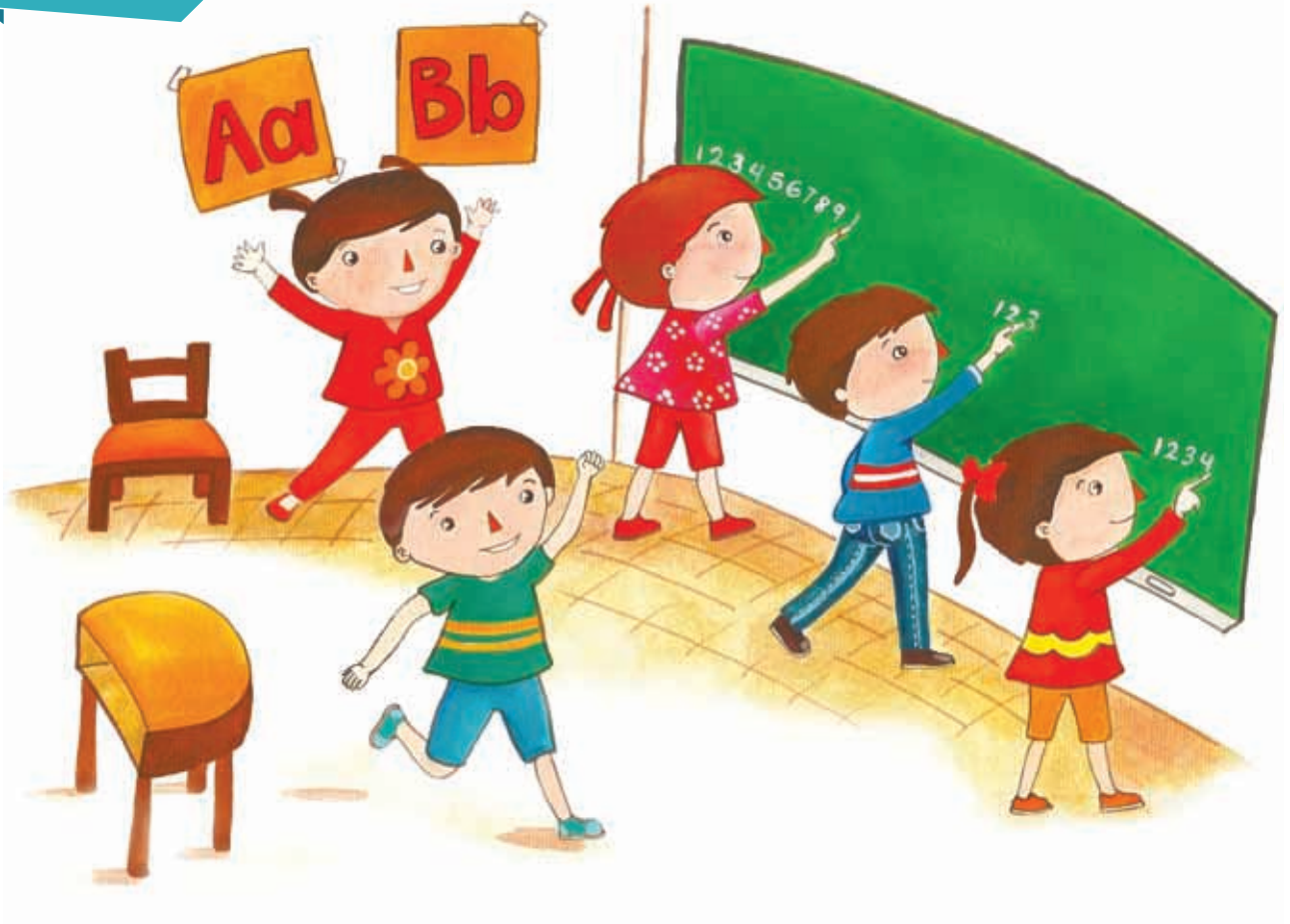
Nombre	Número de frijoles				
	Primera vez	Segunda vez	Tercera vez	Cuarta vez	Quinta vez

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

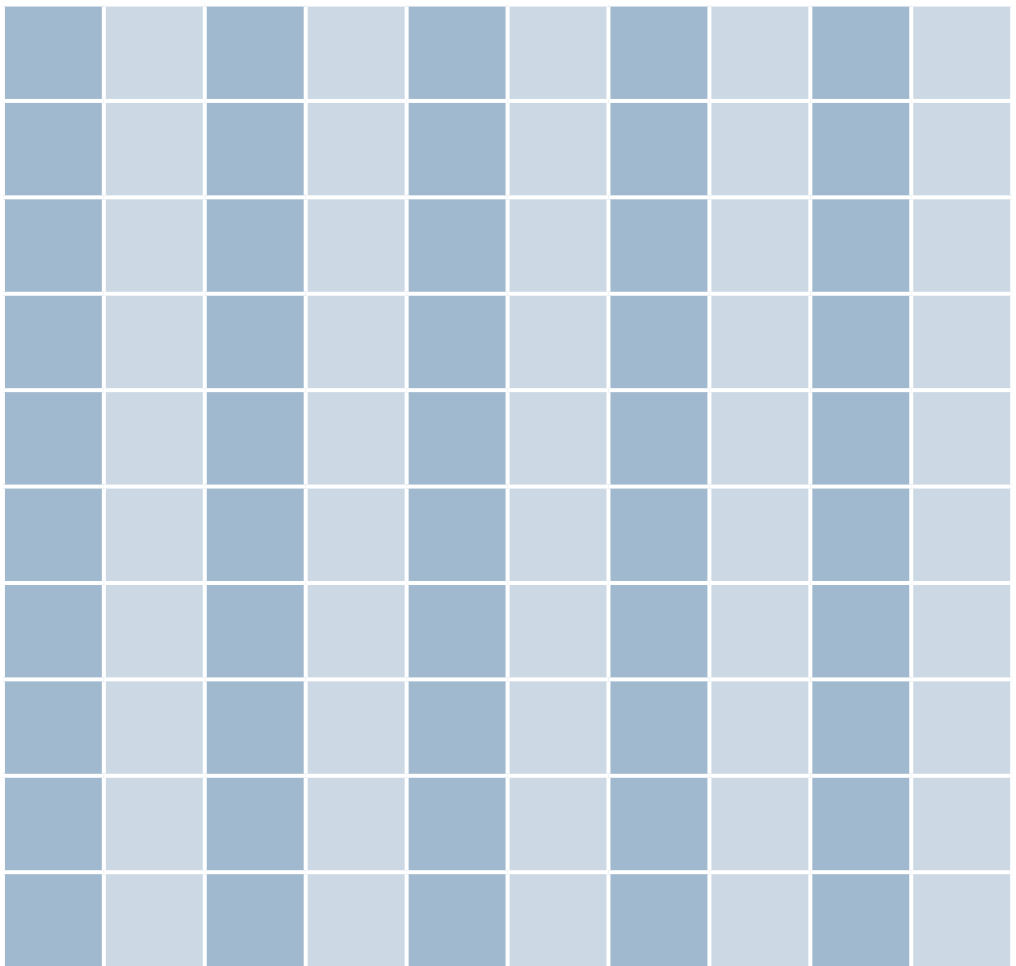
En equipos, jueguen a los relevos.

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.

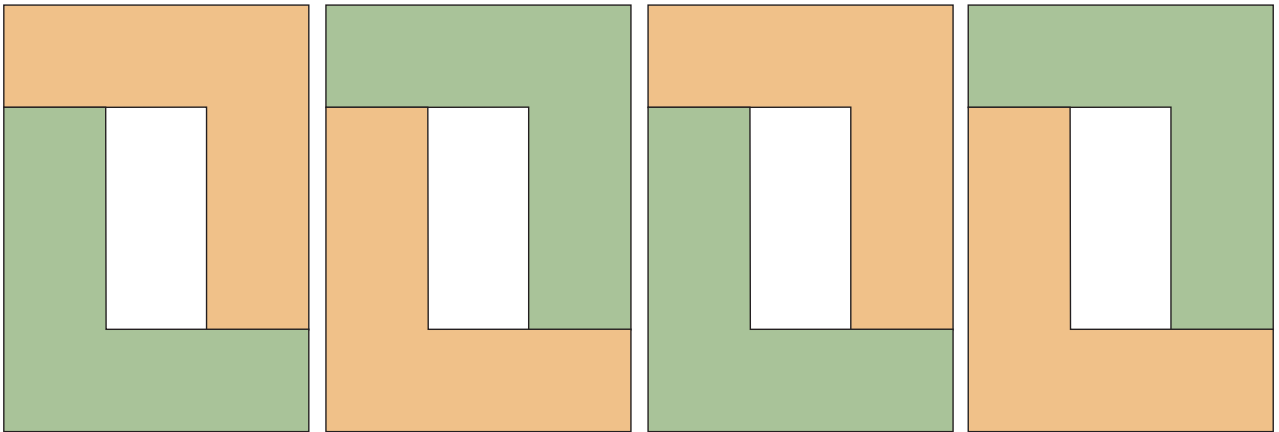


3. Compara tu sucesión con la de tus compañeros.
4. Gana quien llegó al número más alto, sin saltarse números y siguiendo el orden correcto de la sucesión.

Consigna 1

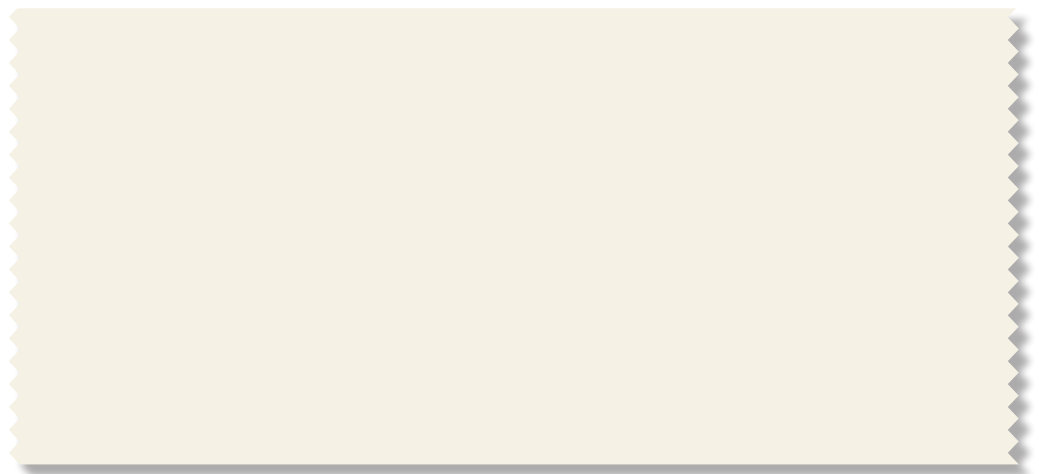
En parejas, contesten y hagan lo que se indica.

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



¿Cuántas piezas se utilizaron?

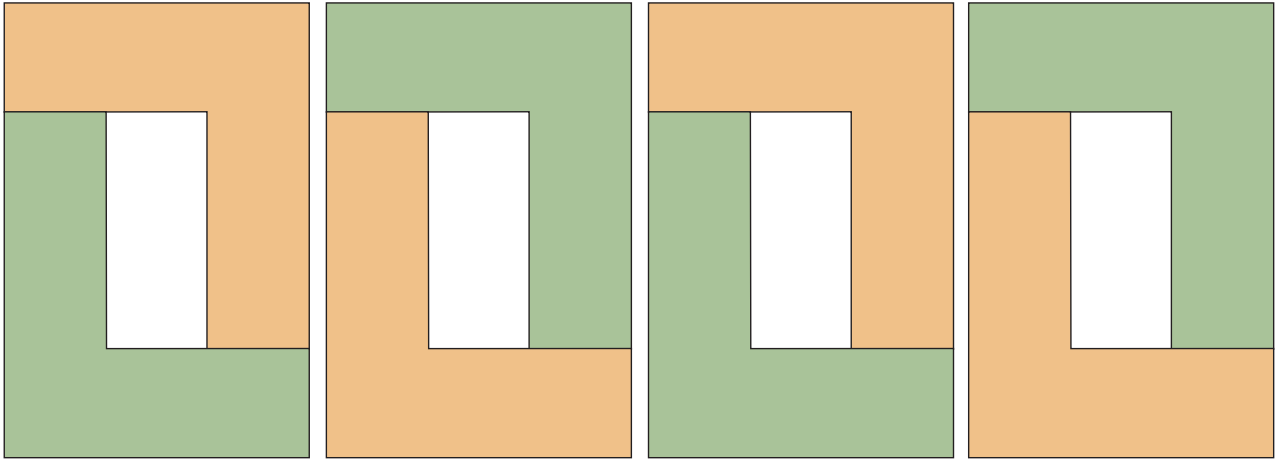
2. Tracen en el siguiente espacio una de las piezas que se utilizó para formar la figura.



Consigna 2

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

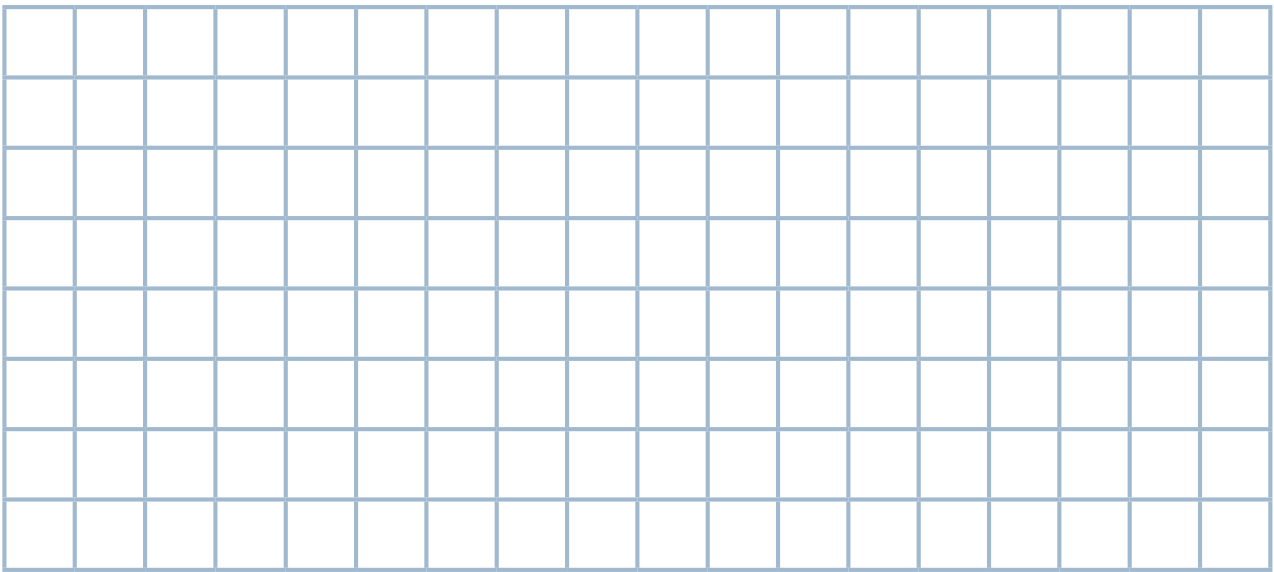
Continúen haciendo el modelo hasta que se usen todas las piezas.



Consigna

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

1. Dibujen su modelo en la cuadrícula.



2. Peguen los modelos en alguna de las paredes del salón.
3. Comenten en grupo sobre 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, y 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 te pide en cada caso.

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



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



En parejas, comparen su trabajo.

¿Cuántos sombreros y cuántas flores dibujaron?

Consigna

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

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

	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.



	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
En la mañana							
En la tarde							
En la noche							

Bloque 2



Consigna 1

En equipos de 10 integrantes jueguen a las carreras.

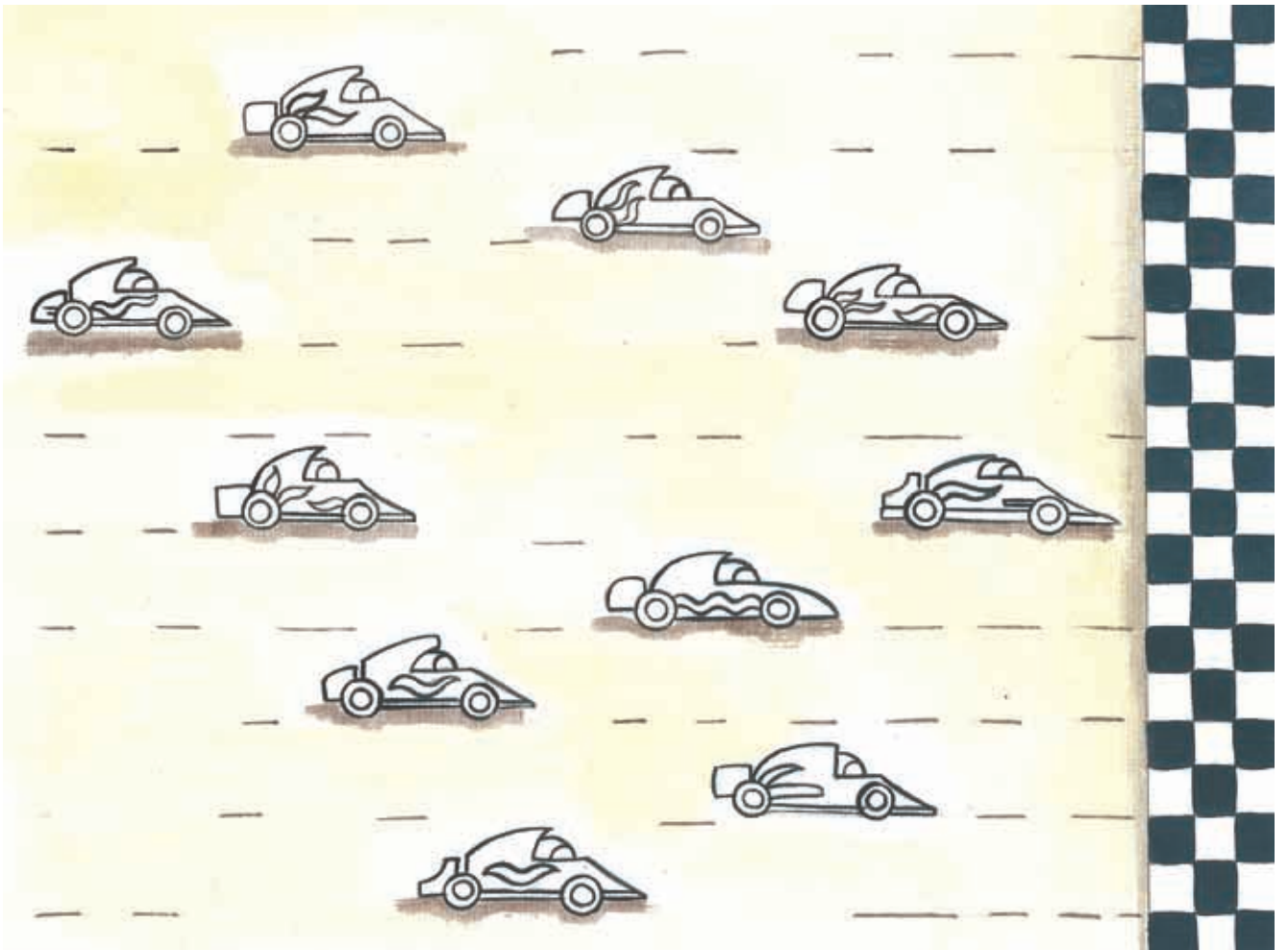
1. Por turnos, cada integrante del equipo empujará un carrito desde la salida y pondrá una marca en el punto donde se detenga cuando el maestro lo indique. Si el carrito se sale del camino, queda fuera del juego.
2. Después de que el último jugador empuja el carrito, el equipo registra en una hoja los 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, haz lo que se indica 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 que les entregó el maestro.

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 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 en cada semana, ¿quién de los dos juntó más dinero?

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

En equipos, hagan lo siguiente.

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 del material recortable, página 129, 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, 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?

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?

¿A qué grupo le faltaba menos dinero?

Grupo 1° A



Grupo 1° B



Grupo 1° C



Grupo 1° D



Consigna

ABARROTES

En equipos, resuelvan los siguientes problemas.



1. Juan fue a comprar un kilo 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 refresco que costó \$17 y un kilo 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 kilo 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 las preguntas 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 en seguida 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 queda 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, hagan lo siguiente:

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? Tacha la cuenta 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? Tacha la cuenta que representa el problema.

$$13 + 2 = 15$$

$$13 - 2 = 11$$

$$13 - 11$$

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 3



Consigna 1

En equipos, jueguen “Tarjetas ordenadas” con el material recortable, 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.

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

Consigna 3

Nancy y Gilberto sacaron varias tarjetas. Ordénelas de mayor a menor. Escriban sobre la línea cómo queda 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.

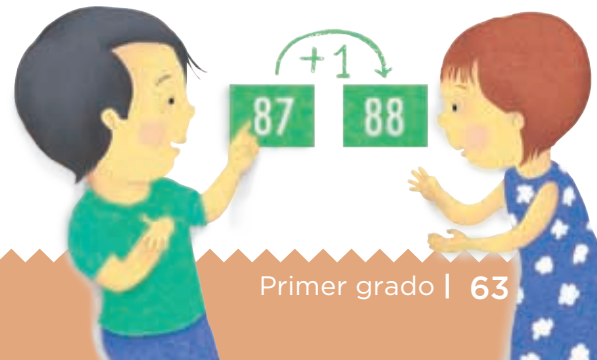


Consigna

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 esos 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. En seguida, 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 el resultado sea 9, 10, 11 y 12. Anota cada suma en uno de los cuadros.

$4 + 4$		

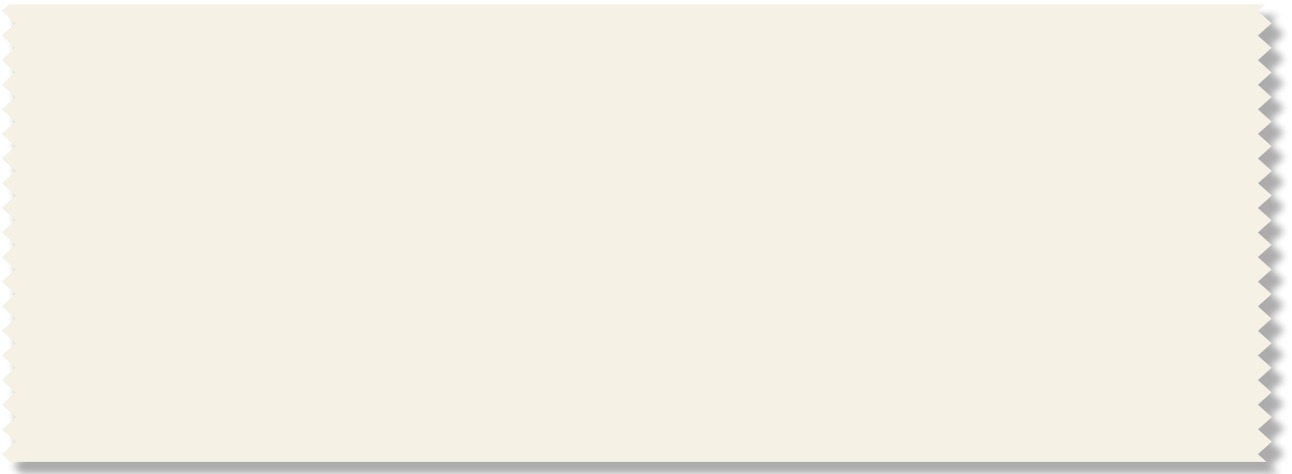
2. En la siguiente resta, cambia uno de los números para que el resultado sea 2, 3, 4 y 5. Anota cada resta en uno de los cuadros.

$9 - 8$		

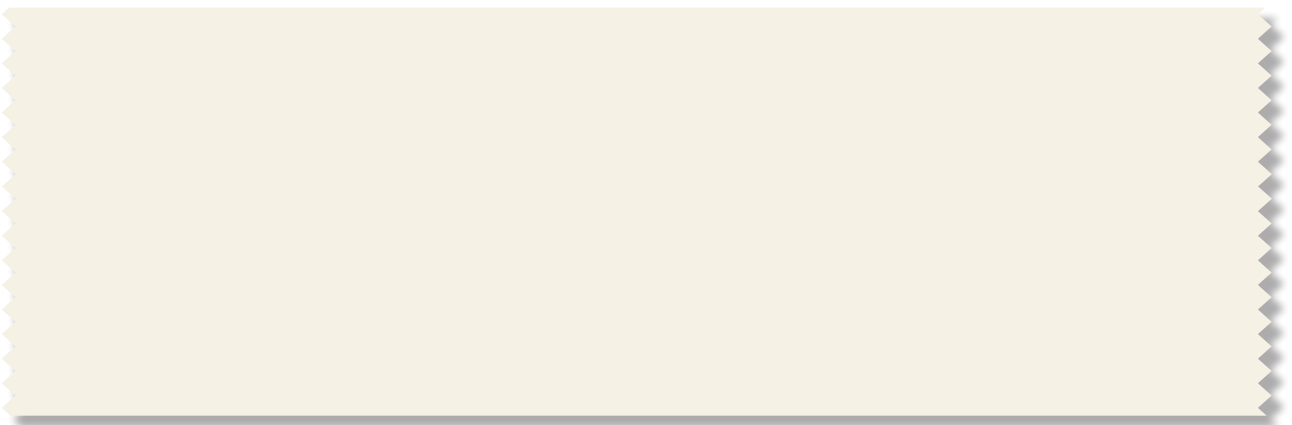
Consigna

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. ¿Con cuántos limones le quedó sabrosa el agua?

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, pero 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 se detienen. 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 4



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, adivinen lo siguiente.

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 entre nosotros dos:

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, 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 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. ¿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. ¿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:

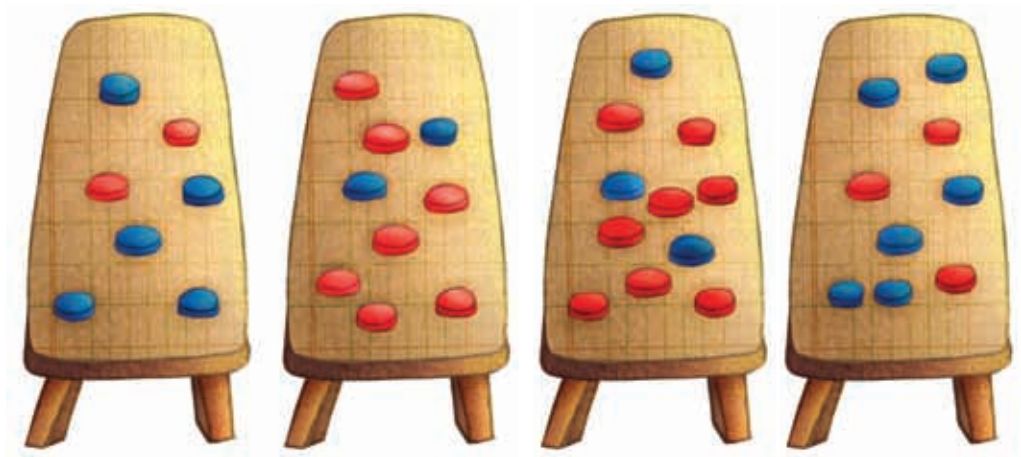
1. Nombren a un cajero. Él tendrá todas las fichas.
2. Por turnos, cada uno tira los dos dados y pide al cajero el número de fichas azules que marquen los dados.
3. Cuando alguien junte 10 fichas azules le pide al cajero que se las cambie por una roja.
4. Después de cinco rondas, gana el jugador que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



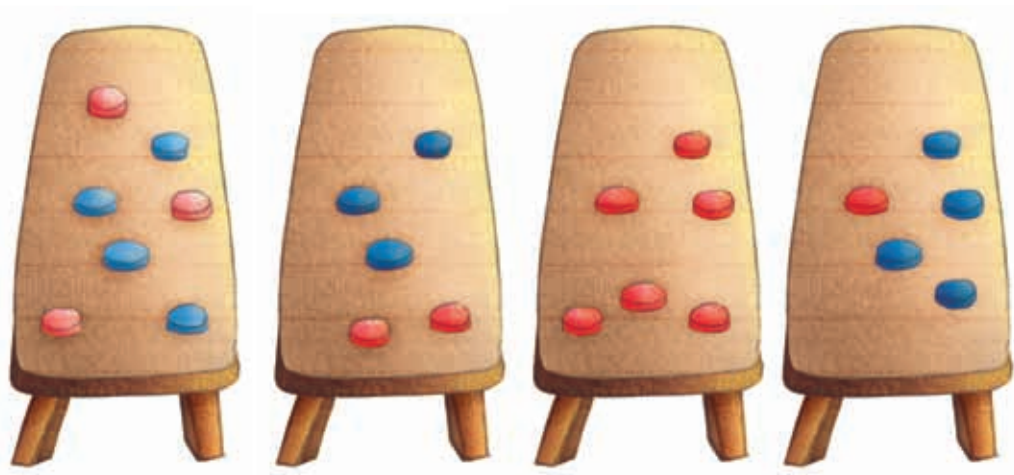
62

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 tres años?

Actualmente Pedro tiene el doble de años que Juan, ¿dentro de tres 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.

$+ 4$	
5	9
9	
	19
34	
	45

$+ \underline{\quad}$	
3	9
16	
	30
33	
	44

$- 7$	
10	3
	24
40	
	44
66	

$- \underline{\quad}$	
8	3
11	
	14
	22
33	

Consigna 1

En equipos, junten sus tarjetas de números del material recortable, 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, 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 pelota, 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 5



Consigna

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

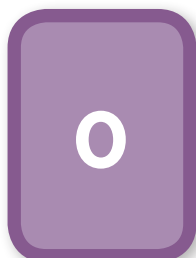
1. Un alumno se coloca al frente del salón y empieza a contar en voz baja: 1, 2, 3, 4,...
2. Después de un rato, el maestro dice: “¡Alto!”.
3. El niño que está contando dice hasta qué número llegó.
4. Rápidamente todos los demás empiezan a escribir sumas que tengan por lo menos dos sumandos iguales que 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 la patineta 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, página 103.

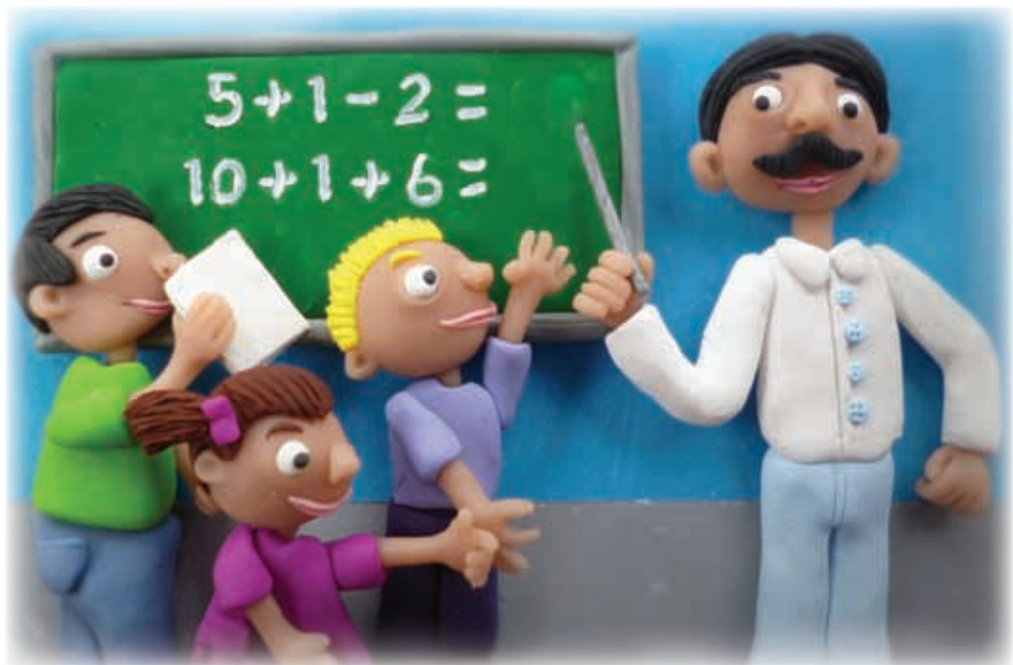
1. Por turnos, un integrante del equipo saca una tarjeta. Después lee la operación al resto del equipo y la deja sobre la mesa para que todos puedan observarla.
2. Los integrantes del equipo resuelven mentalmente la operación. Al terminar escriben solamente el resultado. Cuando todos estén listos revisen 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



$7 + 6 =$

$12 - 9 =$

$8 + 6 =$

$11 - 7 =$

$6 + 8 =$

$13 - 8 =$

$9 + 5 =$

$14 - 6 =$

$5 + 8 =$

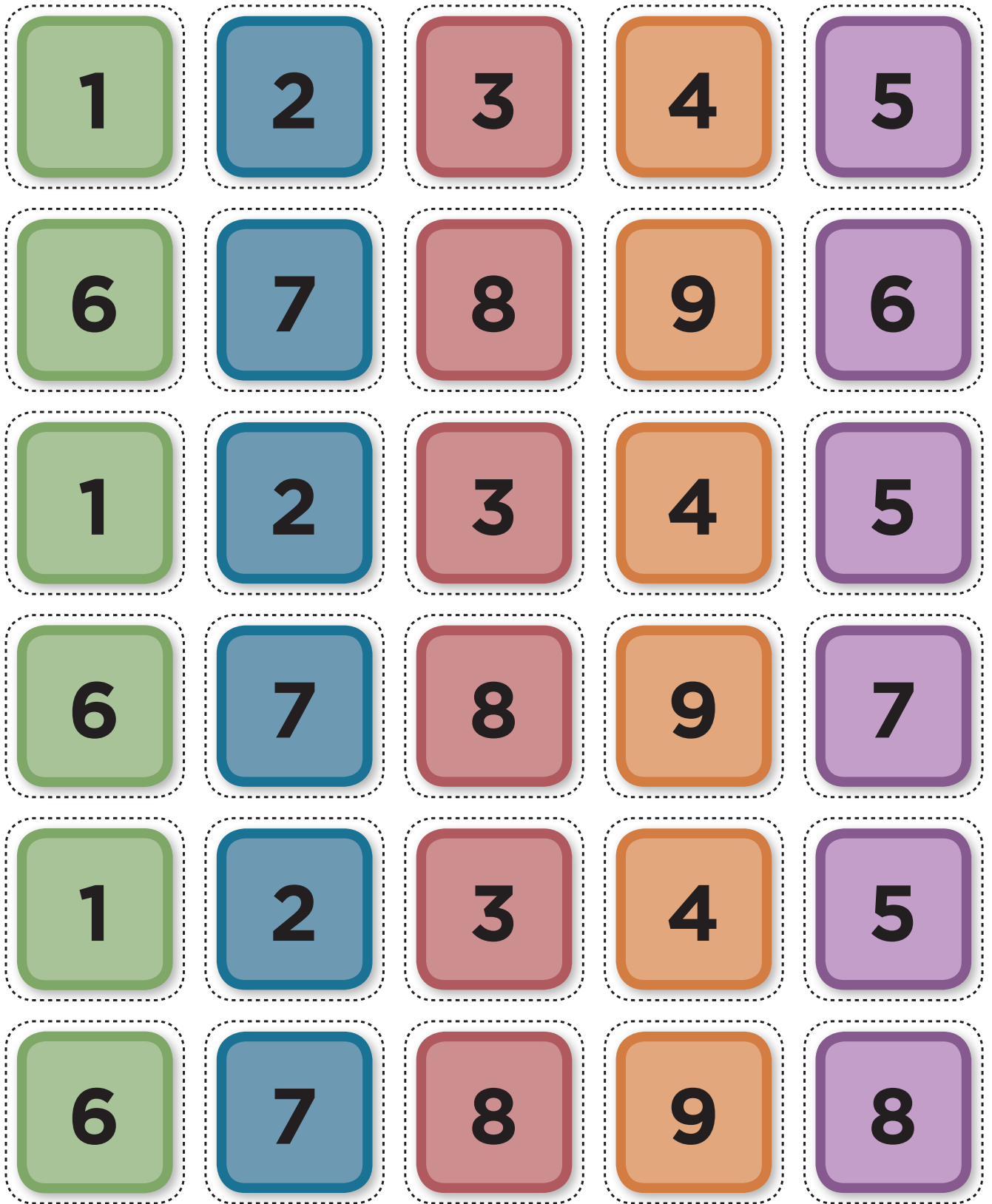
$14 - 8 =$

49. ¿Cuánto le quito al 10?

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



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



34



32

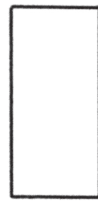


39



37

29



27

47

46

43

42

24

23

20

19

48

45

44

41

40

36

35

31

30

26

25

22

21

18

4

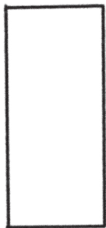
8

9

13

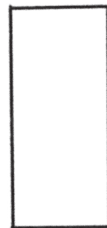
49

3



5

12



14

17

50

1

2

6

7

10

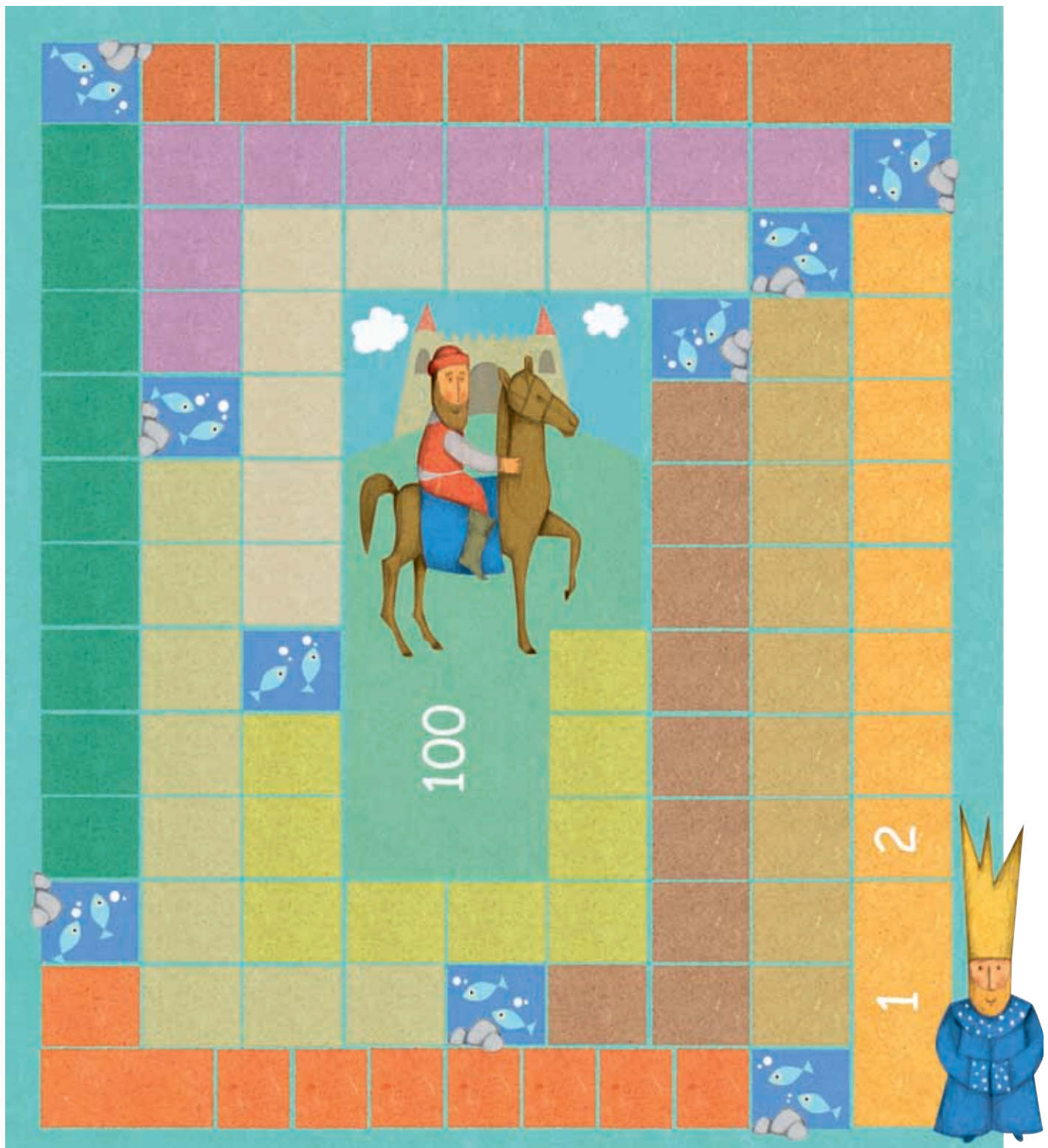
11

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

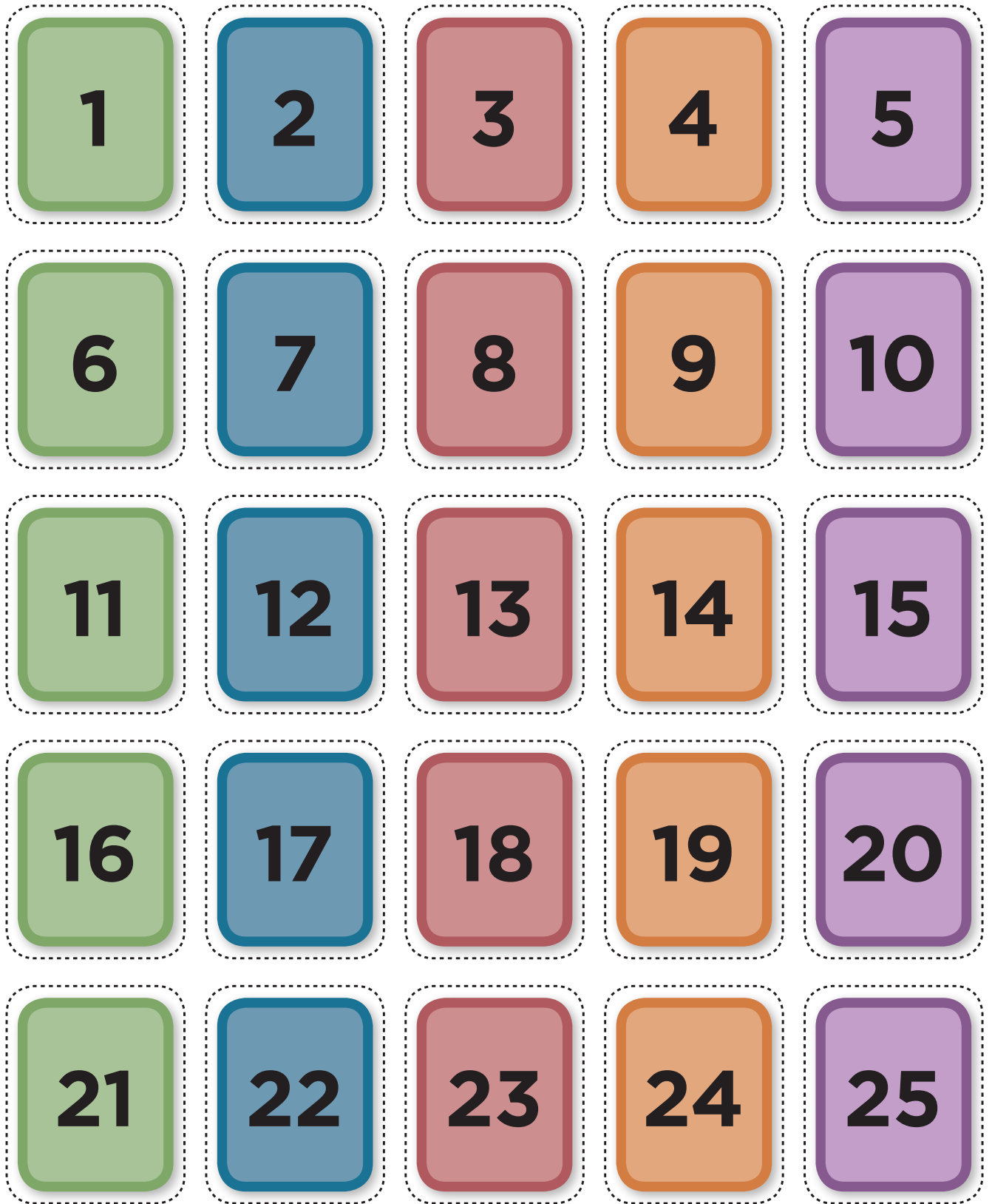
48

49

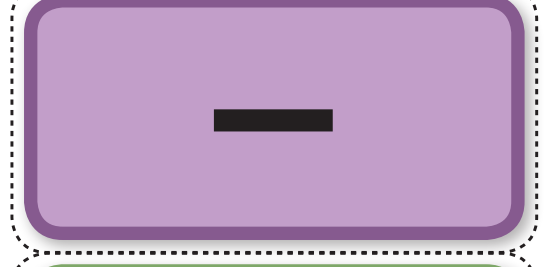
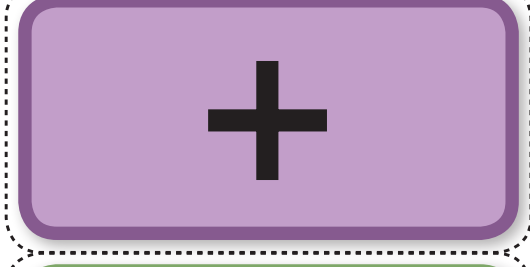
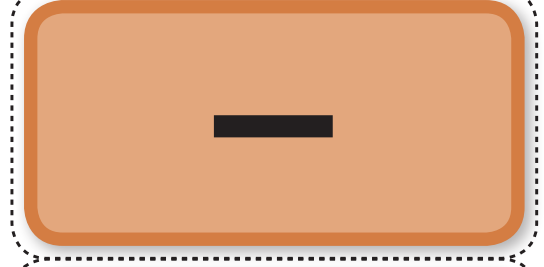
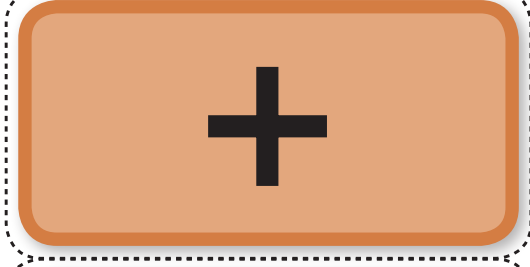
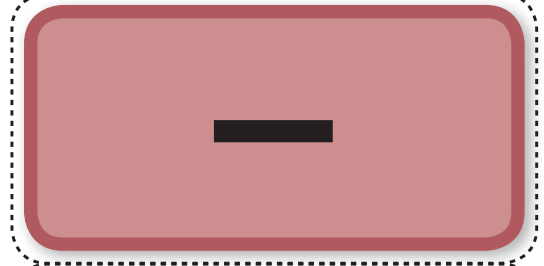
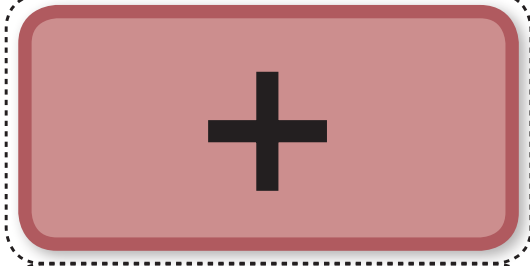
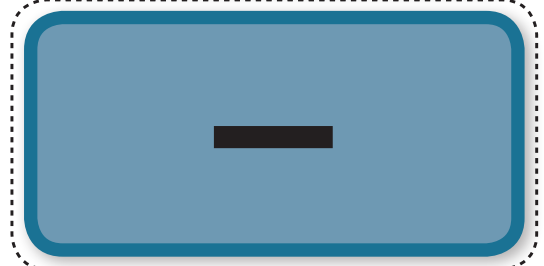
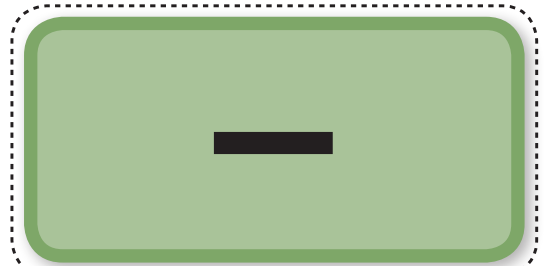
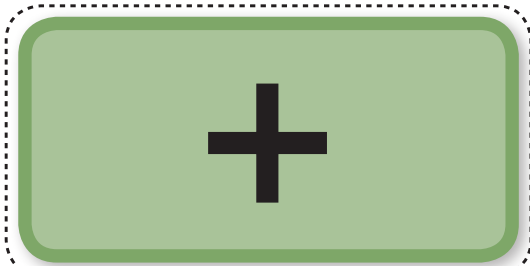
50



29. Tarjetas ordenadas (consigna 1)



25. Quita y pon



22. ¿Cuánto cambio queda?



21. ¡A igualar cantidades!



20. ¡La juguetería!



Tercero
3º

Quinto
5º

Cuarto
4º

Sexto
6º

Séptimo
7º

Noveno
9º

Octavo
8º

Décimo
10º

18. Animales en orden



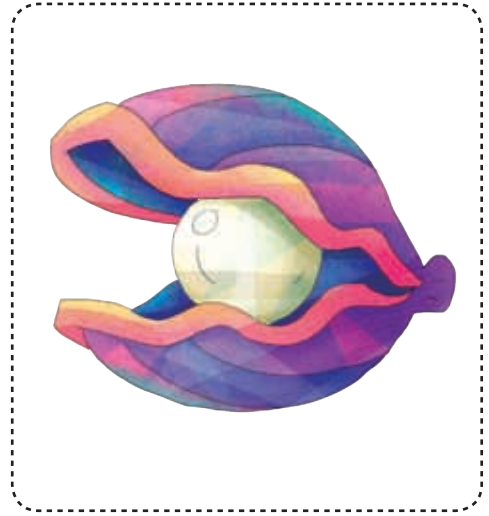
Primero
1º



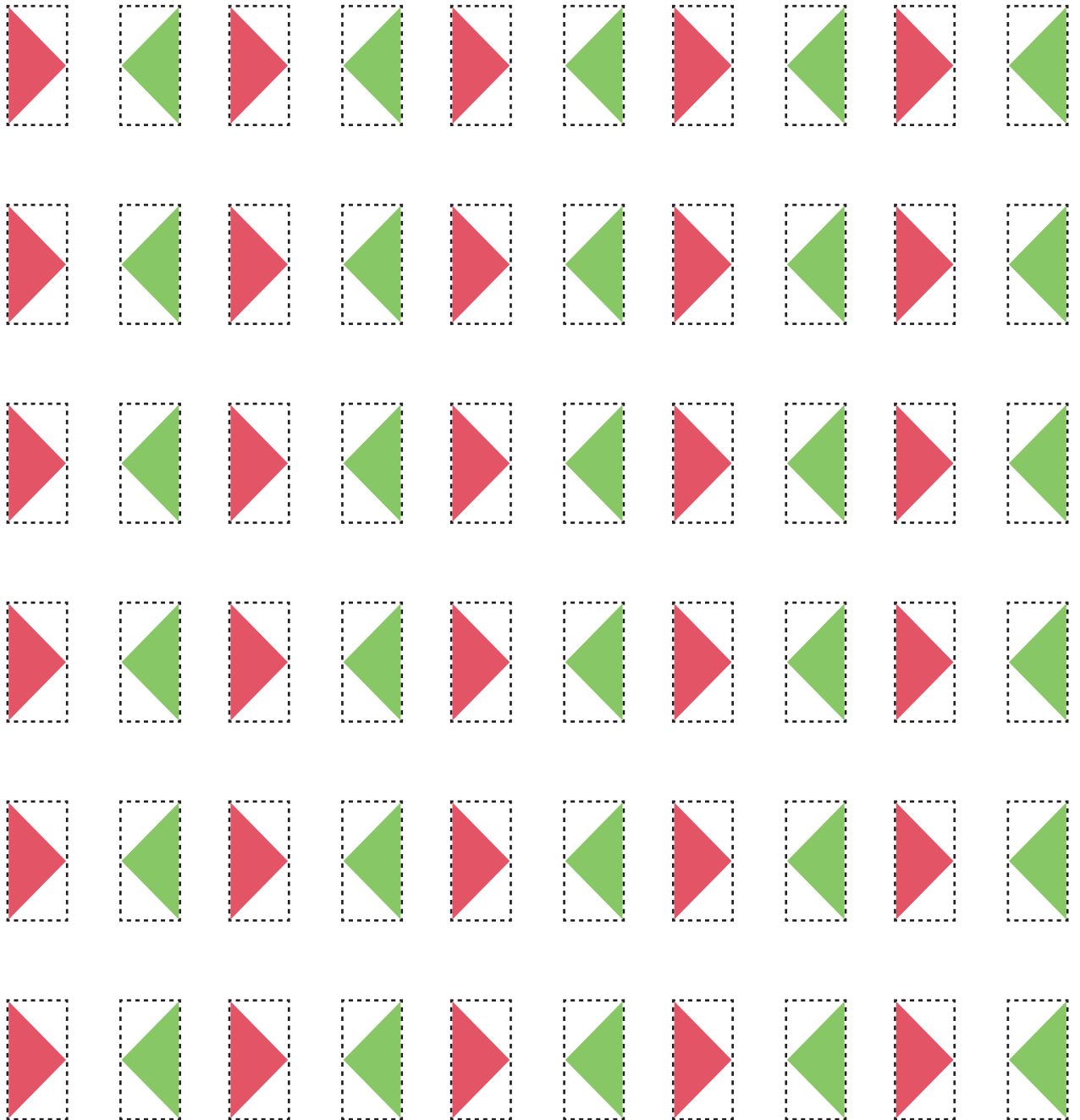
Segundo
2º



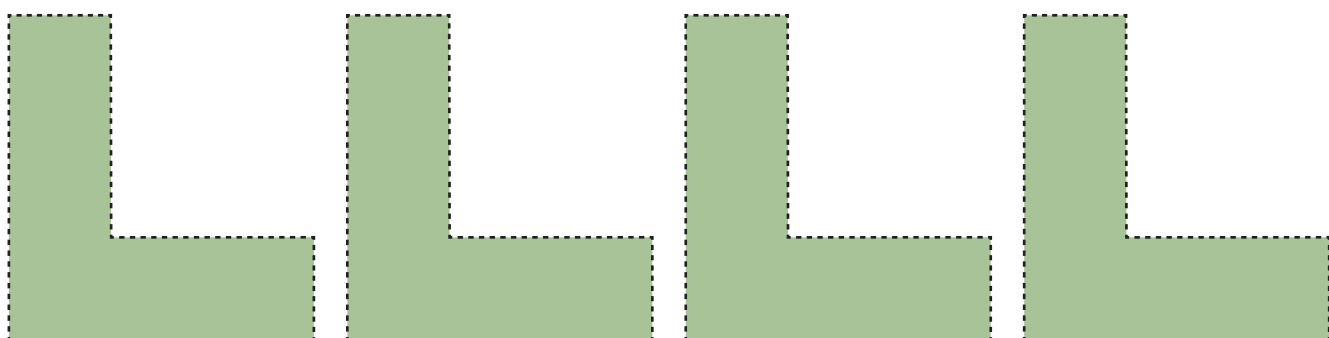
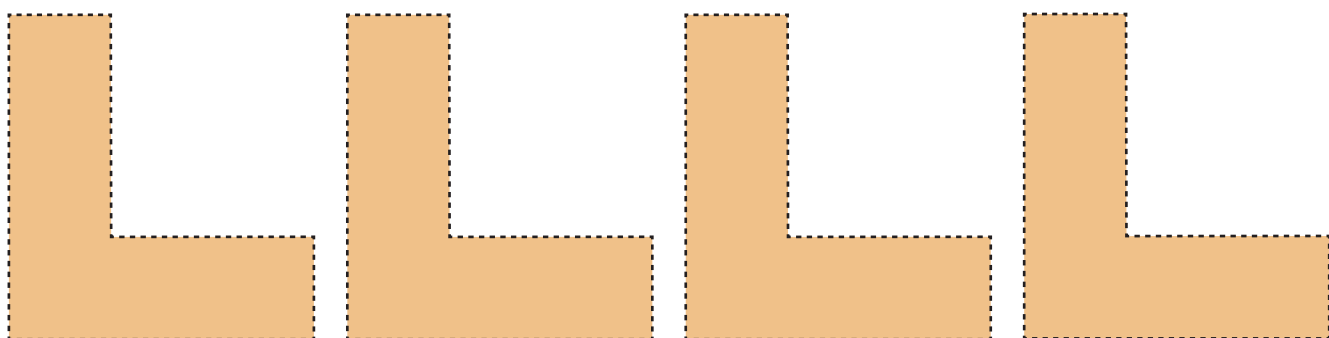
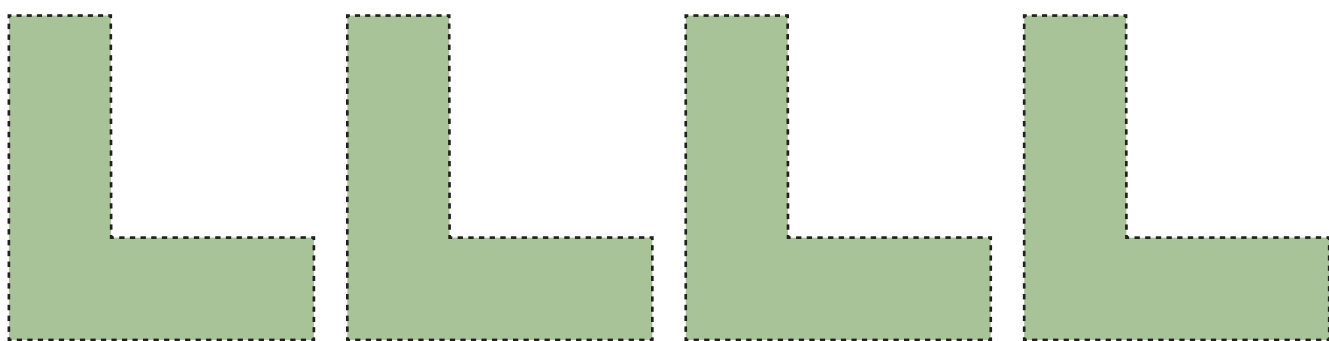
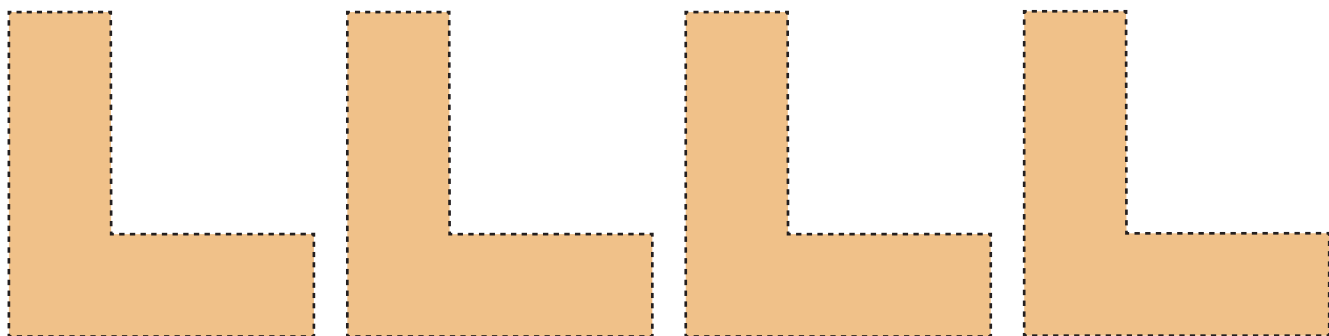
18. Animales en orden



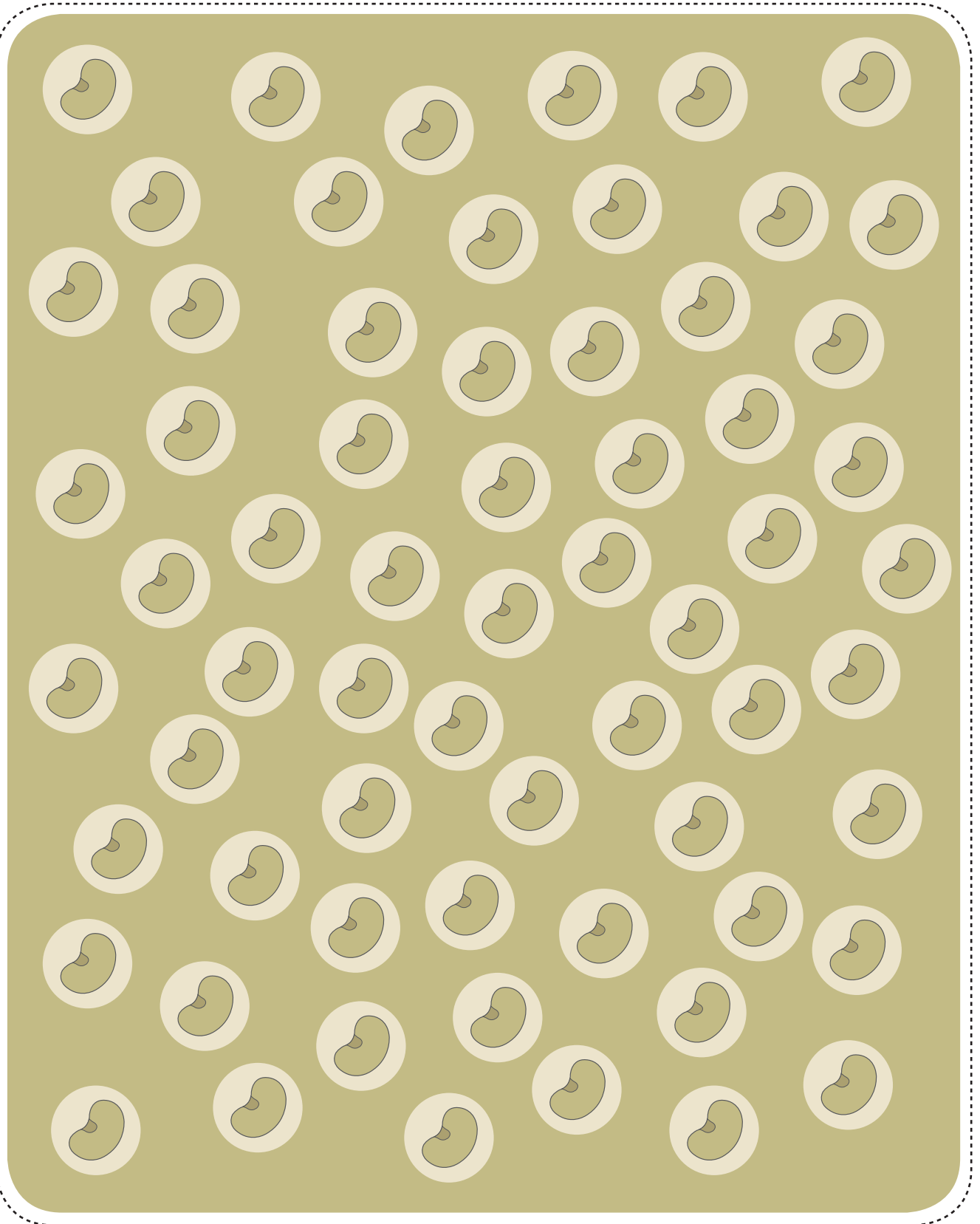
11. Juego con figuras



10. Formas y colores (consigna 2)



8. Contando frijolitos (consigna 2)



Participación en la fase piloto y adaptación de los Desafíos frente a grupo en el DF:

Supervisores Generales de Sector: Antonio Abad Escalante Álvarez (19), Gonzalo Colón Vallejo (23), Celia Martínez Nieto (24). Supervisores de Zonas Escolares: Juan de Dios Ojeda González (100), Patricia Luz Ramírez Gaytán (101), Enma Fariña Ramírez (103), Jorge Ibarra Gallegos (104), Gerardo Ariel Aguilar Rubio (105), Alma Lilia Cuevas Núñez (107), Ma. Teresa Macías Luna (108), María Bertha Cedillo Crisóstomo (109), Jesús Pineda Cruz (111), María Esther Cruz Vázquez (112), Thalía Salomé Caballero García (114), Jaime Velázquez Valencia (117), Ana Marta Lope Huerta (119), Josefina Aguilar Tovar (120), Sergio Adrián García Herrera (124), María Eugenia Galindo Cortés (125), Maribel Carrera Cruz (126), Jesús Luna Mejía (127), Teresa Gómez Suárez (132), Patricia Soto Vivas (145), Fernando Díaz Méndez (137), Elizabeth Alejandre Tuda (129), Bertha Reyes Ávalos (135), Ricardo Zenón Hernández (139), Eduardo Castro López (142), Víctor Adrián Montes Soto (143), Irma Cortés López (208), Vidal Flores Reyes (216), Olga Mendoza Pérez (217), Guadalupe Pérez Ávalos (218), Beatriz Adriana Aguilar García (225), David Rubén Prieto (230), María del Rocío López Guerrero Sánchez (239), Olivia Soriano Cruz (242), Imelda García Hernández (245), Ignacio Castro Saldivar (247), María Guadalupe Sosa (256), Hilaria Serna Hernández (257), Gloria Gutiérrez Aza (258), Silvia García Chávez (259), Rosa Ponce Chávez (260), Hipólito Hernández Escalona (300), Llanet Araceli Nava Ocadiz (304), Laura Muñoz López (309), María Laura González Gutiérrez (316), Juana Araceli Ávila García (324), Jorge Granados González (328), José Rubén Barreto Montalvo (333), Alfonso Enrique Romero Padilla (345), Juan Manuel Araiza Guerrero (346), Adelfo Pérez Rodríguez (352), Thelma Paola Romero Varela (355), Silvia Romero Quechol (360), Marcela Eva Granados Pineda (404), María Elena Pérez Teoyotl (406), Josefina Angélica Palomec Sánchez (407), Cecilia Cruz Osorio (409), Ana Isabel Ramírez Munguía (410), Víctor Hugo Hernández Vega (414), Jorge Benito Escobar Jiménez (420), Leonor Cristina Pacheco (421), María Guadalupe Tayde Islas Limón (423), Lídice Maciel Magaña (424), Minerva Arcelia Castillo Hernández (426), Verónica Alonso López (427), Rosario Celina Velázquez Ortega (431), Arsenio Rojas Merino (432), María del Rosario Sánchez Hernández (434), Lucila Vega Domínguez (438), Silvia Salgado Campos (445), Rosa María Flores Urrutia (449), Norberto Castillo (451), Alma Lilia Vidals López (500), Angélica Maclovia Gutiérrez Mata (505), Virginia Salazar Hernández (508), Marcela Pineda Velázquez (511), Patricia Torres Marroquín (512), Rita Patricia Juárez Neri (513), Ma. Teresa Ramírez Díaz (514), Alejandro Núñez Salas (515), María Libertad Castillo Sánchez (516), María Aurora López Parra (517), María Guadalupe Espindola Muñoz (520), Rosa Irene Ruiz Cabañas Velásquez (522), Ada Nerey Arroyo Esquivel (523), Yadira Guadalupe Ayala Oreza (524), Arizbeth Escobedo Islas (528), Patricia Rosas Mora (537), Gerardo Ruiz Ramírez (538), Nelli Santos Nápoles (543), María Leticia Díaz Moreno (553), Alma Rosa Guillén Austria (557), Juan Ramírez Martínez (558), María Inés Murrieta Gabriel (559), Beatriz Méndez Velázquez (563)

Directores de Escuelas Primarias: Rocío Campos Nájera (Esc. Prim. Marceliano Trejo Santana), Alma Lilia Santa Olalla Piñón (Esc. Prim. 21 de agosto de 1944), Víctor Sánchez García (Esc. Prim. Zambia), Alma Silvia Sepúlveda Montaña (Esc. Prim. Adelaido Ríos y Montes de Oca), Cossette Emmanuelle Vivanda Ibarra (Esc. Prim. Benito Juárez. T.M.).

Desafíos. Primer grado

se imprimió en los talleres de la Comisión Nacional
de Libros de Texto Gratuitos, con domicilio en
en el mes de

El tiraje fue de ejemplares.

