

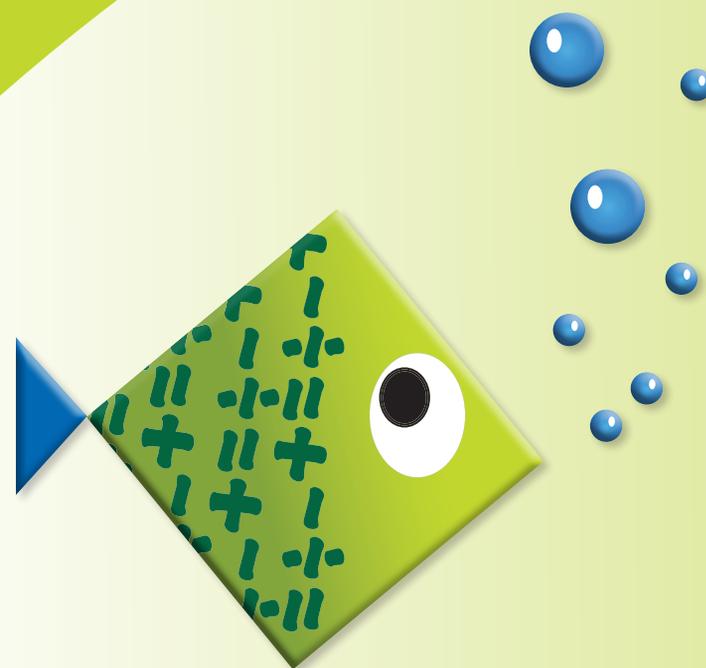


**GOBIERNO
FEDERAL**

SEP

AFSEDF

Desafíos **Alumnos**



Primer grado **Primaria**

El material *Desafíos Alumnos. Primer Grado* es una adaptación de los *Planes Clase* realizada por la Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal a través de la Coordinación Sectorial de Educación Primaria en colaboración con la Dirección de Normas y Estándares para el Aprendizaje y el Proceso Pedagógico de la Subsecretaría de Educación Básica.

José Ángel Córdoba Villalobos

Secretaría de Educación Pública

Luis Ignacio Sánchez Gómez

Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal

Francisco Ciscomani Frenner

Subsecretaría de Educación Básica

Antonio Ávila Díaz

Dirección General de Operación de Servicios Educativos

Germán Cervantes Ayala

Coordinación Sectorial de Educación Primaria

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, Geneveva Ma. Guadalupe Velasco O., Jesús Ricardo Garduño Campa, Ma. del Carmen Serrano Avilés, Ma. de los Ángeles Calixto Rodríguez, Juan Gilberto Flores de la Torre, Javier Morales Vergara, José Luis Ruiz Rojas Dionicio Pineda Carrillo, Raúl Carlos Balderas, León Fernando Vicente Cruz, Ángela Silvia Martínez Aguilar, José Mayo Rosado José Antonio Pérez Serrano, Agustín Manjarrez Figueroa, Martha Catalina Guzmán Reyes, Mirna Lorena Rubio López, Ramona Sánchez Vega, Luis Felipe Landero Ruiz, Miguel Enrique Morales Oramas, Sandra Luz García Garza, José Argelio Tlapale Ramírez Mayra Grissel Morgado Martínez, Alba Adelayda Abrego Góngora Gonzalo Cruz Reyes, René Jara Rodríguez.

Coordinación Editorial

María Catalina González Pérez

Ilustración

María Guadalupe Peña Rivera
Moisés Aguirre Medina

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

Primera Edición, 2012

D.R. © Secretaría de Educación Pública, 2012
Argentina 28, Centro,
06020, México, D.F.

Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal, Parroquia 1130, Santa Cruz Atoyac, Benito Juárez, 03310, México, D.F.

ISBN:

Impreso en México

DISTRIBUCIÓN GRATUITA-PROHIBIDA SU VENTA

Este material es una adaptación de los *Planes Clase* elaborados por la Subsecretaría de Educación Básica

“Este programa es de carácter público, no es patrocinado ni promovido por partido político alguno y sus recursos provienen de los impuestos que pagan todos los contribuyentes. Está prohibido el uso de este Programa con fines políticos, electorales, de lucro y otros distintos a los establecidos. Quien haga uso indebido de los recursos de este programa deberá ser denunciado y sancionado de acuerdo con la ley aplicable y ante la autoridad competente”. Artículos 7 y 12 de la Ley Federal de Transparencia y Acceso a la Información Pública Gubernamental.



ÍNDICE

PRIMER BLOQUE

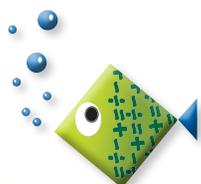
1. ¿Son iguales? (Actividad 1)	9
¿Son iguales? (Actividad 2)	9
2. ¿Más o menos?	10
3. ¿Cuántos faltan? (Actividad 1)	11
¿Cuántos faltan? (Actividad 2)	11
4. ¡Vamos a contar! (Actividad 1)	12
¡Vamos a contar! (Actividad 2)	12
¡Vamos a contar! (Actividad 3)	13
¡Vamos a contar! (Actividad 4)	13
5. ¡Contar para atrás! (Actividad 1)	14
¡Contar para atrás! (Actividad 2)	15
6. El calendario (Actividad 1)	16
El calendario (Actividad 2)	17
7. Leo y escribo números (Actividad 1)	18
Leo y escribo números (Actividad 2)	19
8. Contando frijolitos (Actividad 1)	20
Contando frijolitos (Actividad 2)	21
9. Competencias (Actividad 1)	22
Competencias (Actividad 2)	23
Competencias (Actividad 3)	24
10. Formas y colores (Actividad 1)	25
Formas y colores (Actividad 2)	26
11. Juego con figuras	27
12. Quitar y poner (Actividad 1)	28
Quitar y poner (Actividad 2)	28
13. ¿Cómo quedó? (Actividad 1)	29
¿Cómo quedó? (Actividad 2)	30
14. Lo que falta	31
15. ¡A rodar la pelota!	32
16. ¿Qué hago dentro y fuera de la escuela?	33

SEGUNDO BLOQUE

17. Carrera de autos (Actividad 1)	34
Carrera de autos (Actividad 2)	35
18. Animales en orden	36
19. ¿Quién juntó más dinero?	37
20. La juguetería	38
21. ¡A igualar cantidades!	39
22. ¿Cuánto queda de cambio?	40
23. ¿Cuánto más pintó?	41
24. El camión	42
25. Quita y pon	43
26. Juanito el dormilón	44
27. ¿Hay alguna mal? (Actividad 1)	45
¿Hay alguna mal? (Actividad 2)	46
28. Cuando usar +, -, =	47

TERCER BLOQUE

29. Tarjetas ordenadas (Actividad 1)	48
Tarjetas ordenadas (Actividad 2)	49
Tarjetas ordenadas (Actividad 3)	50
30. Todos contamos y contamos todos (Actividad 1)	51
Todos contamos y contamos todos (Actividad 2)	52
31. Un mensaje para el rey (Actividad 1)	53
Un mensaje para el rey (Actividad 2)	54
Un mensaje para el rey (Actividad 3)	55
32. Encuentra el número	56
33. ¡Piensa pronto! (Actividad 1)	57
¡Piensa pronto! (Actividad 2)	58
34. ¿Con cuántas se puede?	59
35. Historias con números	60
36. Las granjas	61
37. Inventa una historia	62
38. Del más corto al más largo	63



39. Cerca o lejos, ¿de qué? (Actividad 1)	64
Cerca o lejos, ¿de qué? (Actividad 2)	65

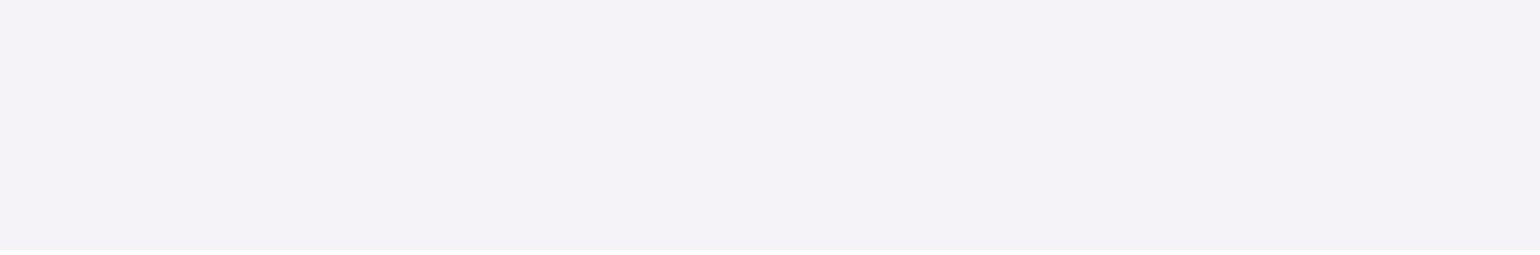
CUARTO BLOQUE

40. Adivina los números (Actividad 1)	66
Adivina los números (Actividad 2)	67
Adivina los números (Actividad 3)	68
41. De diez en diez	69
42. La tiendita de la escuela	70
43. ¿Cuánto dinero es?	71
44. Juguemos al cajero (Actividad 1)	72
Juguemos al cajero (Actividad 2)	73
45. Encuentra la suma	74
46. Quito y pongo (Actividad 1)	75
Quito y pongo (Actividad 2)	76
Quito y pongo (Actividad 3)	76
Quito y pongo (Actividad 4)	77
47. Completen tablas	78
48. Juegos con tarjetas (Actividad 1)	79
Juegos con tarjetas (Actividad 2)	79
49. ¿Cuánto le quito al 10? (Actividad 1)	80
¿Cuánto le quito al 10? (Actividad 2)	80
50. ¿Quién se acercó más?	81
51. ¿Con qué se midió? (Actividad 1)	82
¿Con qué se midió? (Actividad 2)	82

QUINTO BLOQUE

52. ¡Alto!	83
53. De todas las formas	84
54. Los regalos de Carmita	85
55. Las cuentas de Carmita (Actividad 1)	86
Las cuentas de Carmita (Actividad 2)	87
56. La cajita mágica	88
57. Juguemos basta con números	89







Este libro se hizo para que tú y tus maestros tengan a la mano un texto con Desafíos interesantes, atractivos, útiles, ingeniosos, divertidos y hasta misteriosos para que sean resueltos por ti, por los niños de tu grupo y tu profesor.

Los Desafíos son actividades para que día a día en clase, de manera individual o en equipo, construyas la forma de resolverlos. Ese es el reto al que te enfrentarás, buscar los procedimientos para darles respuestas.

Los Desafíos se trabajan en el orden en que vienen propuestos, ya que cada uno de ellos te va planteando un reto mayor que solucionas, en gran parte, con lo que aprendiste, en el trabajo con los Desafíos anteriores.

Cada vez que trabajes con un Desafío:

- ✓ Platica con tus compañeros lo que entiendes sobre lo que se va a hacer en el Desafío, es probable que surjan confusiones que es necesario resolver antes de continuar.
- ✓ Comenta cómo piensas que se puede resolver.
- ✓ Escucha lo que dicen los demás niños respecto a cómo creen que es posible darle solución al Desafío.
- ✓ Pónganse de acuerdo en cómo le van a hacer para solucionar el Desafío y, ¡Manos a la obra! A resolver el reto.
- ✓ Mientras ustedes tratan de resolver el Desafío, su profesor pasará a los equipos, para escuchar cómo lo están abordando. Algunas veces les hará preguntas para que puedan avanzar. No se vale pedir la solución o un procedimiento para resolverlo.
- ✓ Participa con todo el grupo al momento de discutir una pregunta planteada por el profesor o por alguno de tus compañeros y responde las preguntas que te hagan.
- ✓ Trata de entender lo que hicieron otros equipos. Si tu procedimiento tiene algunas fallas, corrige lo que sea necesario, así podrás avanzar y aprender más.
- ✓ Pide a tu maestro, junto con tus compañeros, resolver cada día un Desafío.

Lo importante es que trabajes con todos los Desafíos durante este ciclo escolar y esperes los retos que afrontarás el próximo grado.

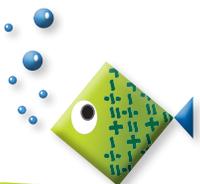
Algunos Desafíos como los juegos u otros pueden realizarse más de una vez, lo primero es que día a día participes con entusiasmo e interés en el trabajo con estos retos.

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

En familia, un Desafío es una buena oportunidad para convivir, para conversar, para ayudarse, así puedes proponer a tus papás y hermanos jugar “Batalla aérea”, “A rodar la pelota”, “Un mensaje para el rey”, entre otros juegos; o bien, resolver los otros retos que se presentan en este material, siguiendo las indicaciones que se plantearon anteriormente para el trabajo con los Desafíos.

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

Para terminar: ¿qué vas a hacer con todo lo que aprendas en el trabajo con los Desafíos? ¿Con los acuerdos que tomes con tus compañeros sobre la mejor forma de resolverlos? ¿Con los procedimientos que construyas? Ten cuidado, capaz que empiezas 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 forma de comunicar lo que piensas y de entender lo que piensan otros. Deja de preocuparte por ello. Ocupate de lo que tienes y di: “Yo si acepto el Desafío”.



1. ¿Son iguales?

★ ★ ★ Actividad 1

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

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



Actividad 2

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

2. ¿Más o menos?

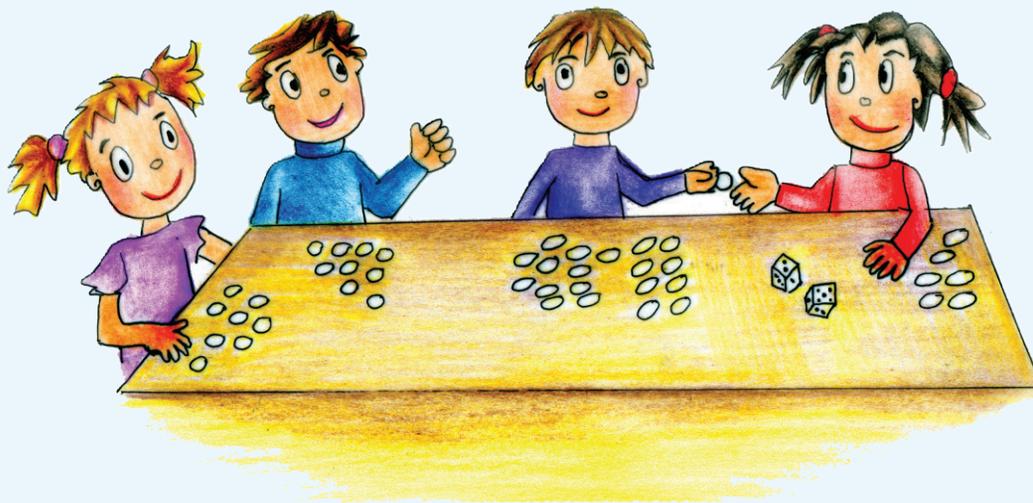
★ ★ **Actividad 1**

Para este juego se necesita formar equipos, tener un dado y poner muchos objetos en el centro.

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

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

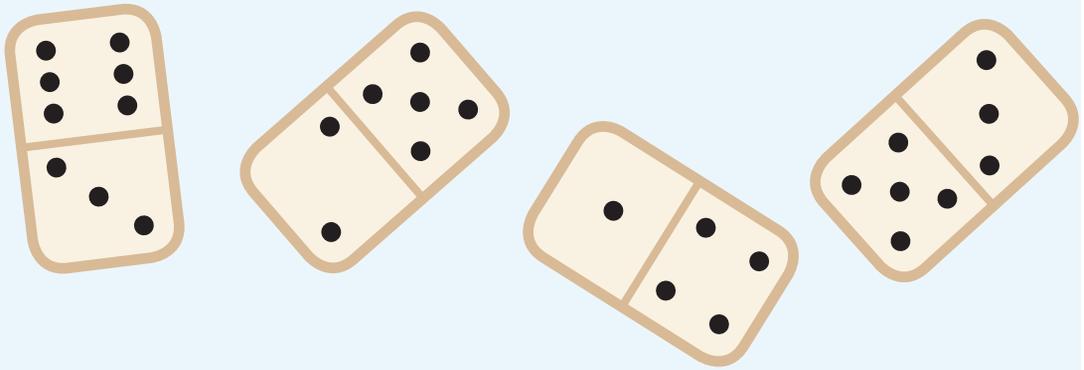
Paso 3. Comparen con otro equipo las colecciones obtenidas y digan cuál colección es mayor.



3. ¿Cuántos faltan?

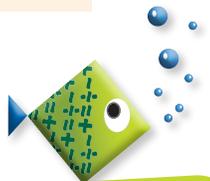
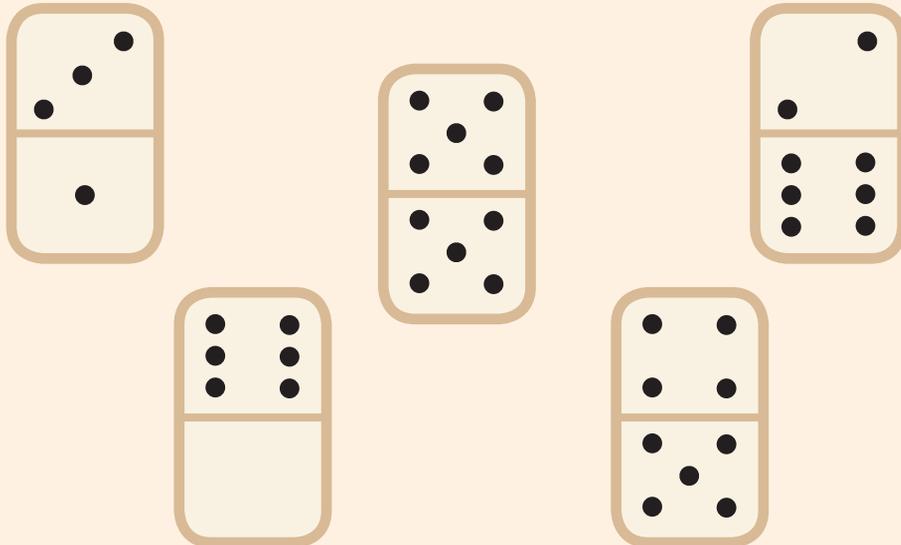
★ ★ Actividad 1

Señala en cada ficha la parte que tiene más puntos.



★ ★ Actividad 2

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



4. ¡Vamos a contar!

★ ★ Actividad 1

En grupo, entonen “La gallina papanata”.



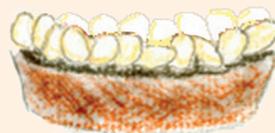
La gallina papanata
puso un huevo en la canasta
puso dos
puso tres
puso cuatro
puso cinco
puso seis
puso siete
puso ocho
puso nueve
puso diez

¿quieres que te cuente otra vez?

★ ★ Actividad 2

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

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



¿quieres que te cuente otra vez?

4. ¡Vamos a contar!

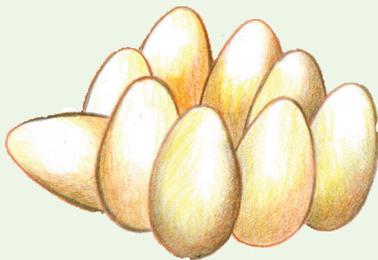
★ ★ Actividad 3

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



★ ★ Actividad 4

En grupo, entonen "La gallina papanata" y pongan en un recipiente (la canasta) los huevos que mencionan:



5. ¡Contar para atrás!

Actividad 1

En grupo, entonen la canción "Los diez perritos".

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

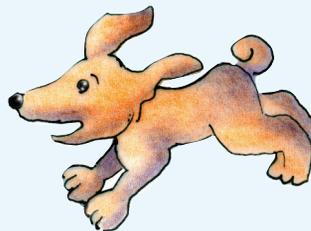
De los nueve que quedaban,
uno se lo di al jarocho,
ya nomás me quedan ocho.

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.



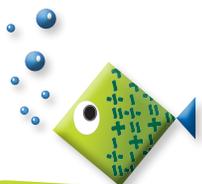
De los cuatro que quedaban,
uno se fue con Andrés,
ya nomás me quedan tres.

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.

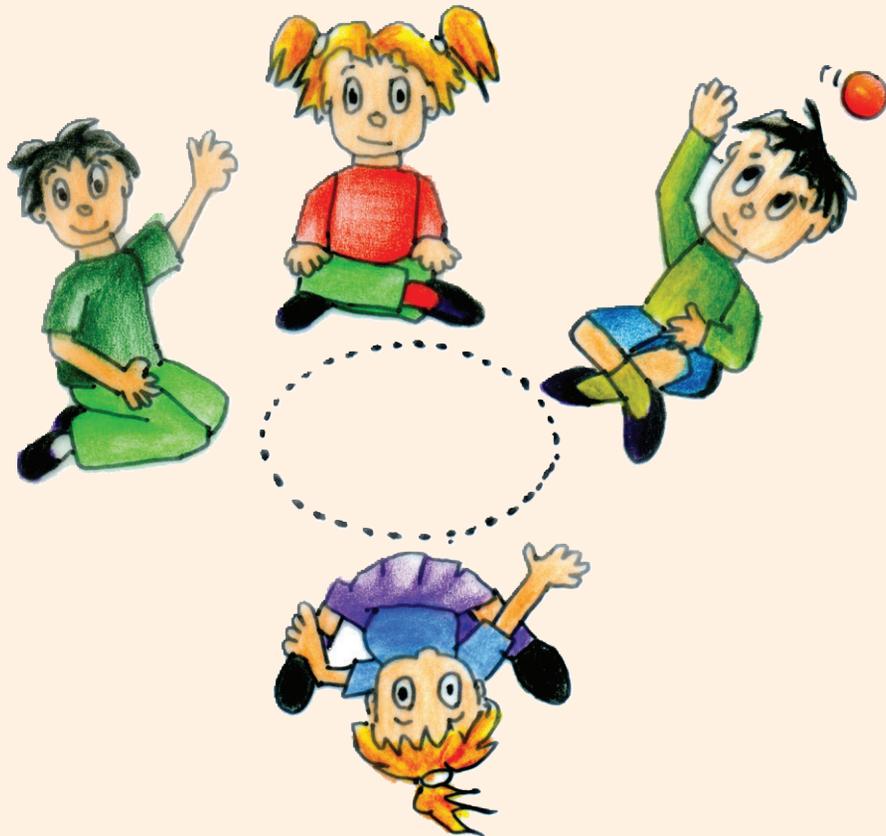
Cuando ya no tenía nada,
la perra estaba cargada
y ahora ya tengo otros diez.



5. ¡Contar para atrás!

Actividad 2

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



6. El calendario



Actividad 1

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

¿Cuál es la fecha de hoy?

¿Quién cumple años en este mes? ¿Cuándo?

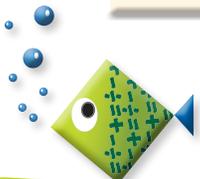
¿Qué fechas indican los sábados y domingos?

¿Qué día se conmemora alguna fiesta cívica?

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



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						



6. El calendario

Actividad 2



En equipo, contesten las preguntas. Cada integrante del equipo registrará los números en los espacios correspondientes.

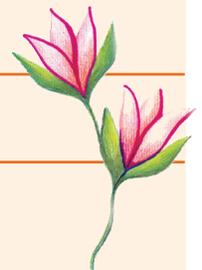
Del primer cumpleaños del mes al día de hoy, ¿cuántos días han pasado?

¿Cuántos días faltan para el último cumpleaños del mes?

¿Cuántos días hay entre el Día de Muertos y el aniversario de la Revolución?

¿Cuántos días faltan para que termine noviembre después de conmemorar la Revolución Mexicana?

Comparen en equipo los números que registraron.



7. Leo y escribo números

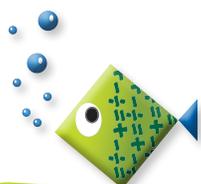
Actividad 1

En equipos, anoten las fechas que faltan en el calendario. Anoten también el nombre del mes.

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

Presenten su trabajo al grupo. Comparen las fechas que escribieron con lo que hicieron otros equipos.

Expliquen a sus compañeros cómo le hicieron para saber qué números faltaban.



7. Leo y escribo números

Actividad 2

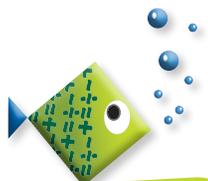


Ahora encierren en un círculo rojo todas las fechas que tienen la cifra 1 y en un círculo azul todas las fechas que tienen la cifra 2

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

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

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	



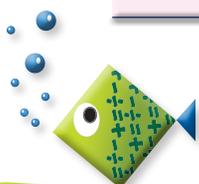
8. Contando frijolitos

★ ★ Actividad 1

1. Organicen equipos de tres integrantes.
2. La maestra dará muchos frijoles a cada equipo.
3. Cada integrante del equipo tomará el mayor número de frijoles que pueda con una mano, los contará y registrará en la tabla cuántos frijoles tiene.
4. Repitan el ejercicio cinco veces. Gana quien haya tomado más frijoles.



Nombre	Primera vez	Segunda vez	Tercera vez	Cuarta vez	Quinta vez



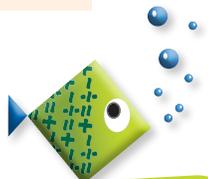
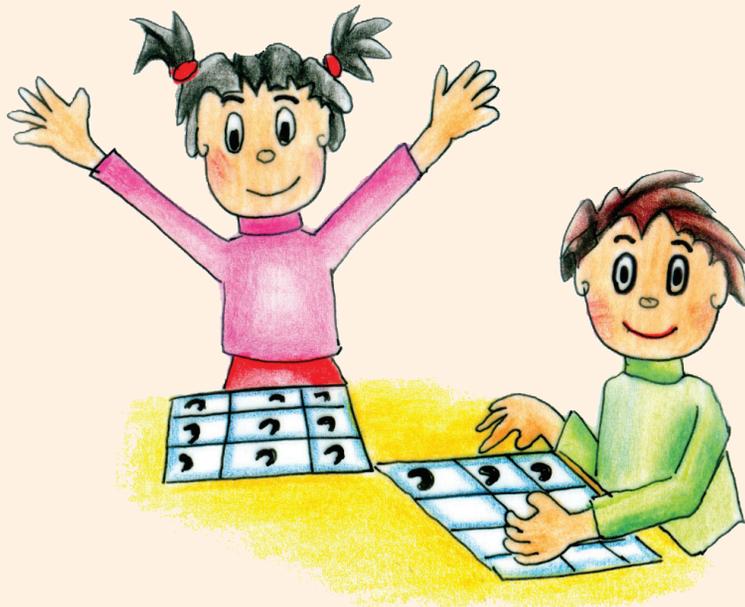
8. Contando frijolitos

Actividad 2



En los mismos equipos, realicen las siguientes actividades:

1. Cada equipo debe tener su tablero para este juego.
2. Por turnos, cada alumno lance los dados y ponga en su tablero tantos frijoles como puntos hayan salido en ambos dados. Por ejemplo, si cae un 5 y un 4, ponen 9 frijoles en el tablero.
3. En cada círculo del tablero sólo pueden poner un frijol.
4. Cuando el docente diga: "Alto", entre todos contarán los frijoles que cada uno tiene en su tablero.
5. Gana quien haya colocado más frijoles.

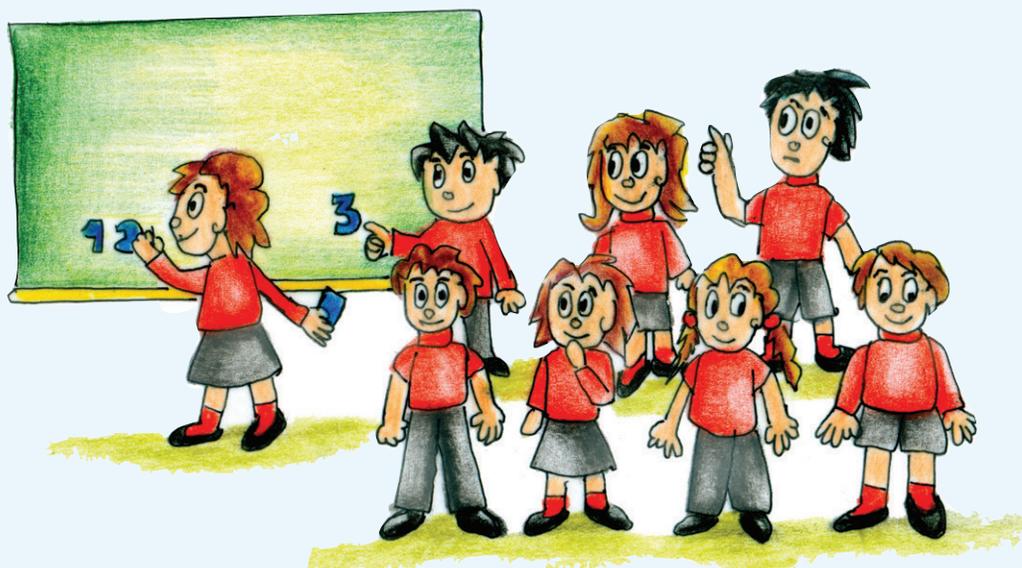


9. Competencias

★ ★ Actividad 1

En equipos, jueguen a los relevos:

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



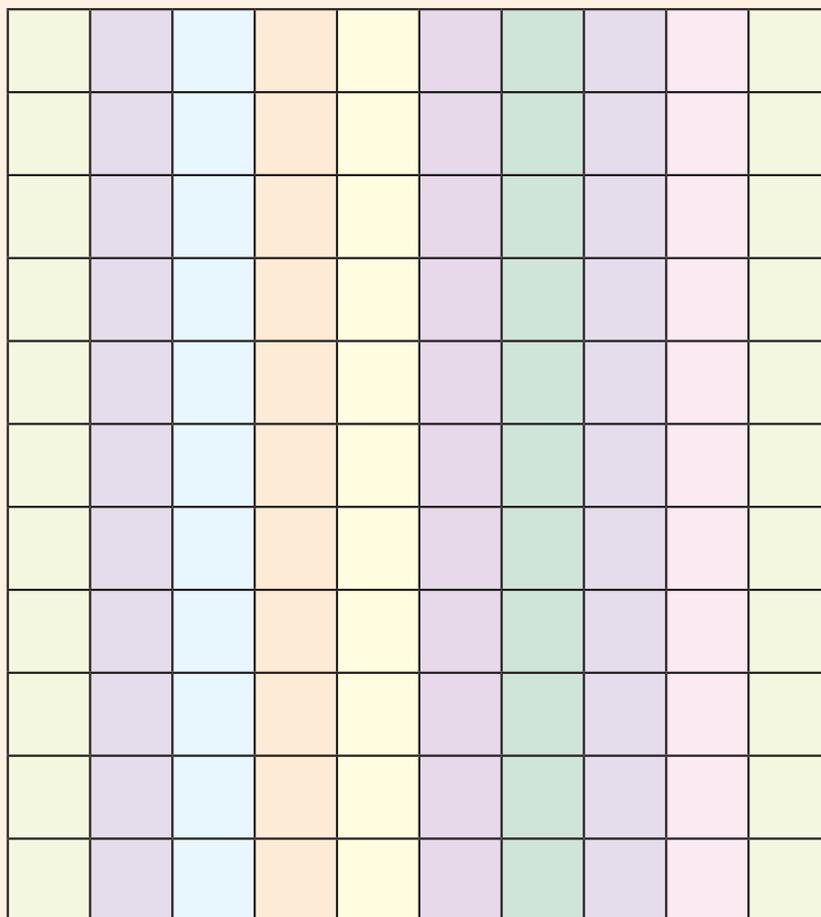
9. Competencias

Actividad 2



1. Organizados en equipos, cada alumno en la siguiente cuadrícula la sucesión numérica lo más rápido que pueda, empezando con el 1.

Empiecen cuando la maestra indique y cuando oigan "alto" dejen de escribir.



2. Comparen las sucesiones para decidir quién ganó. Gana quien llegó al número más alto, sin saltarse números y siguiendo el orden correcto de la sucesión.

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7...



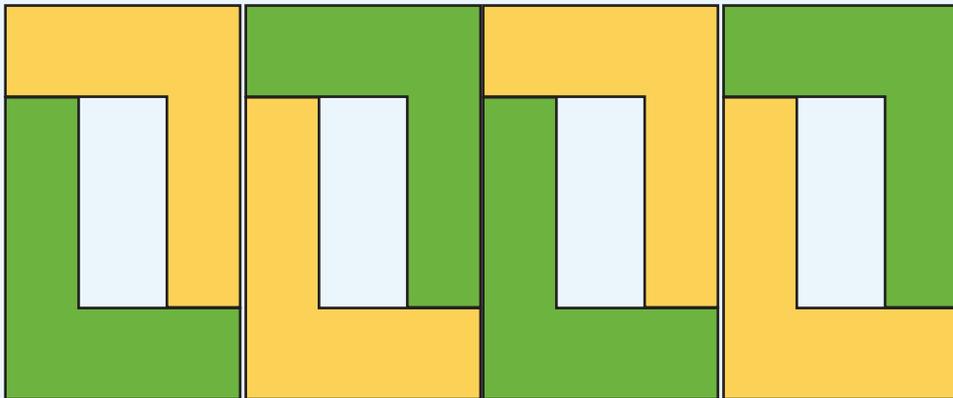
10. Formas y colores



Actividad 1

Organizados en parejas respondan a la pregunta y realicen las actividades.

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



¿Cuántas piezas se utilizaron?

2. Traza en el cuadro una de las piezas que se utilizaron para formar la figura.

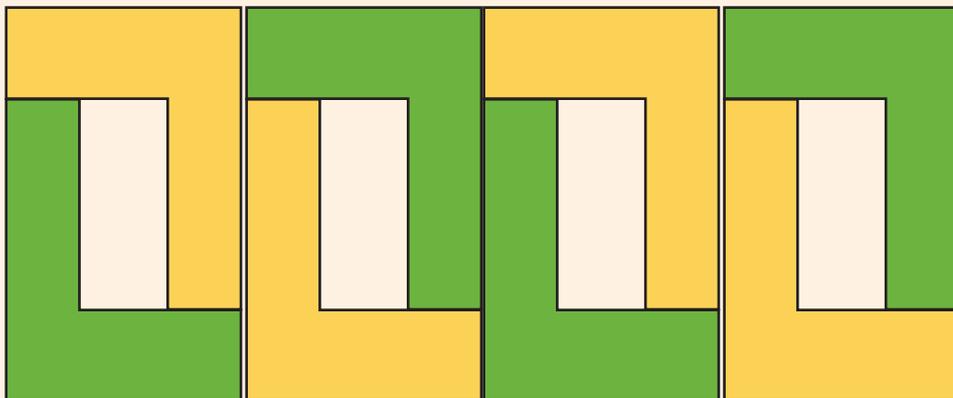


10. Formas y colores

Actividad 2



Utilicen las piezas que recortaron para reproducir el modelo. Continúenlo hasta que se usen todas las piezas.

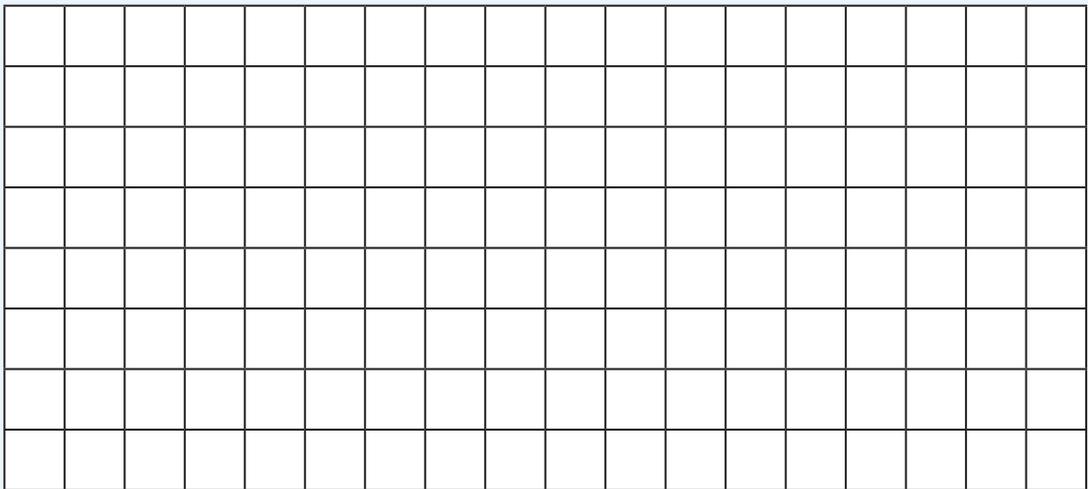


11. Juego con figuras



Actividad

1. Organizados en equipos construyan un modelo con el material del alumno.
2. Cuando lo tengan terminado, dibujen el modelo en la cuadrícula.



3. Peguen los modelos en alguna de las paredes del salón y comenten en grupo sobre las características de los mismos.

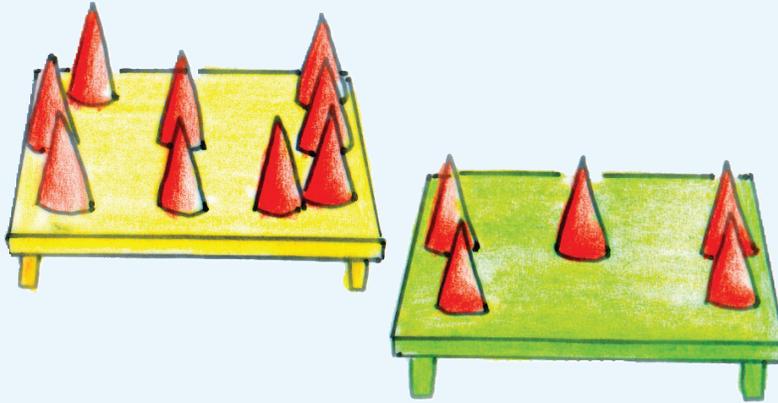


12. Quitar y poner



Actividad 1

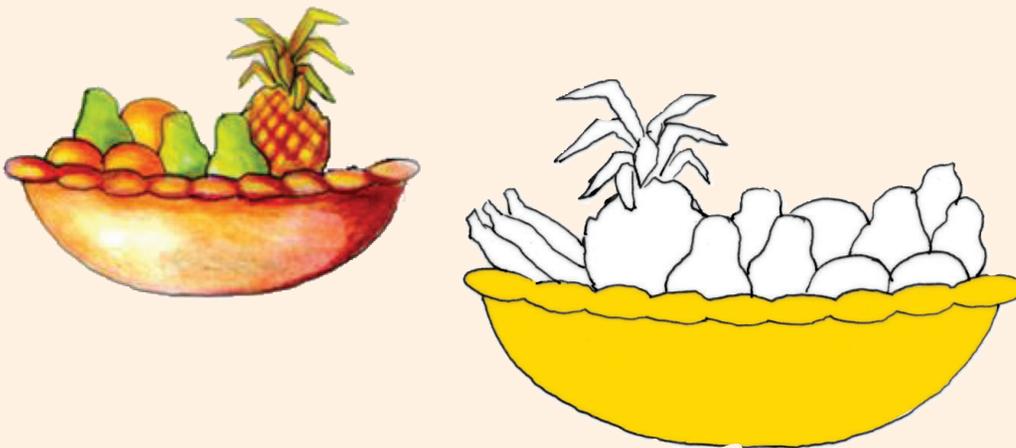
¿Cuántos objetos faltan en la mesa verde para que haya la misma cantidad que en la mesa amarilla? Dibújalos.



Actividad 2



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



13. ¿Cómo quedó?



Actividad 1

Organizados en equipos, resuelvan el siguiente problema:

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



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

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



13. ¿Cómo quedó?

Actividad 2

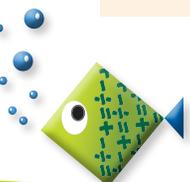


Forma equipo con tus compañeros y resuelvan los siguientes problemas:

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



Cuando Pedrito empezó a jugar tenía 14 canicas. Primero le ganó 3 canicas a Juanito, después perdió 5 canicas con Pepe y en su última jugada le ganó 6 canicas a Quique. ¿Con cuántas canicas terminó el juego Pedrito?

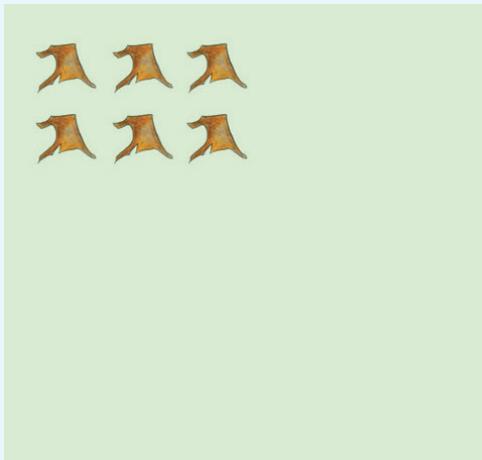


14. Lo que falta

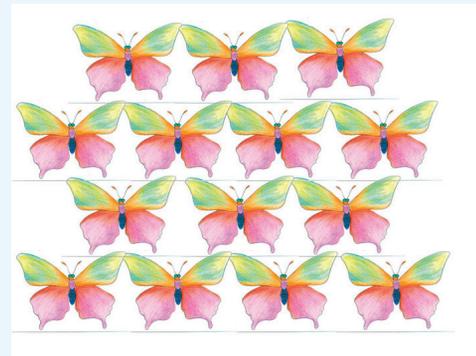
Actividad 1

Individualmente, resuelve el siguiente ejercicio:

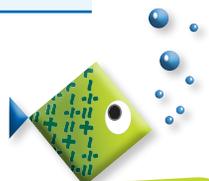
Dibuja los sombreros que faltan para que cada duende se ponga uno.



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



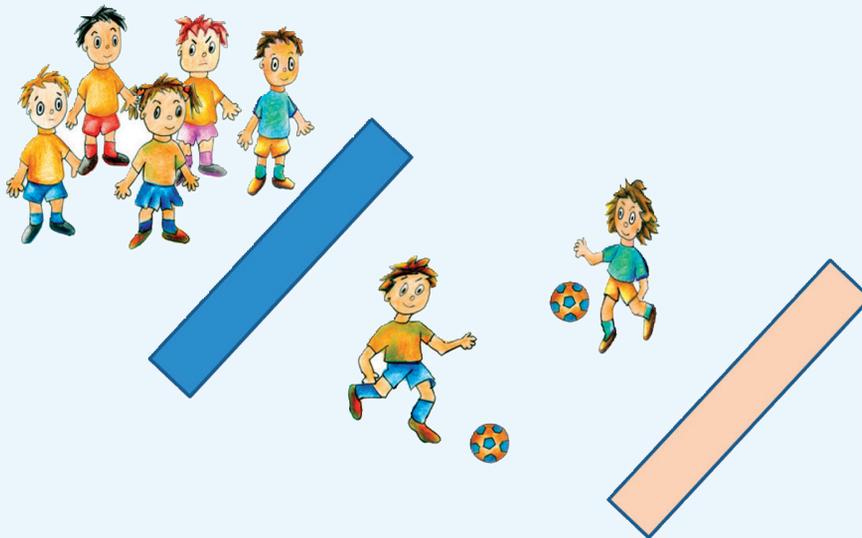
Organizados en parejas, comparen su trabajo: ¿cuántos sombreros y cuántas flores dibujaron?



15. ¡A rodar la pelota!

★ ★ Actividad 1

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



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



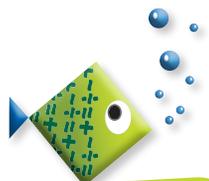
16. ¿Qué hago dentro y fuera de la escuela?

★ ★ Actividad 1

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



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



17. Carrera de autos



Actividad 1

En equipos de 10 integrantes jueguen a las carreras.

Las reglas del juego son:

- Por turnos, cada integrante del equipo hará rodar el carrito desde la marca de salida y pondrá una marca en el punto donde se detenga. Si el carrito se sale de la vía, queda fuera del juego.
- Después de que el último jugador hace rodar el carrito, el equipo registra en una hoja, los nombres de los 10 integrantes, el lugar que ocupó cada uno y los que quedaron fuera del juego.
- Un representante del equipo leerá al resto del grupo lo que registraron.
- Por cada nombre y lugar que ocupó, bien leídos, el equipo gana un punto.
- Ganan el juego los equipos que obtengan más puntos.



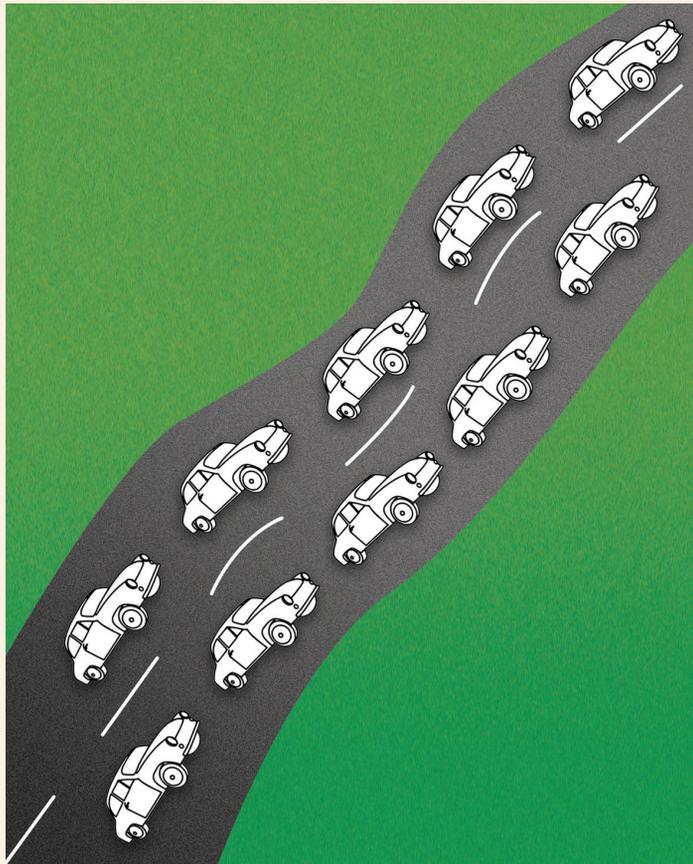
17. Carrera de autos

Actividad 2



En esta carrera de automóviles haz lo que se indica.

1. Colorea de rojo el automóvil 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 y escribe junto a él el lugar que ocupa en la fila de coches.

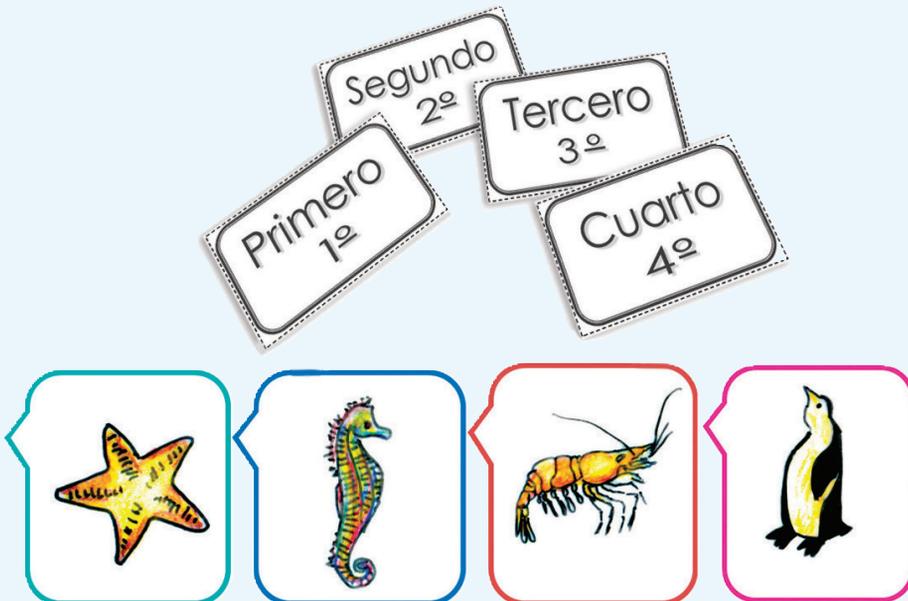


18. Animales en orden

★ ★ Actividad 1

Vamos a organizarnos en equipos para realizar un juego con el material que les acabo de entregar. Escuchen las reglas.

- Tengo sobre la mesa un juego de tarjetas con animales, como las que ustedes tienen, y otro juego de tarjetas con números ordinales. Voy a ir tomando las tarjetas de dos en dos y voy a leer lo que contienen, por ejemplo, "tiburón, sexto". Ustedes deberán colocar el tiburón en el sexto lugar.
- Cuando termine de leer las tarjetas de dos en dos, veremos cuales equipos lograron acomodar correctamente las 10 tarjetas. Éstos ganarán un punto.
- Después de cinco rondas, ganarán el juego los equipos que hayan acumulado más puntos.



19. ¿Quién juntó más dinero?

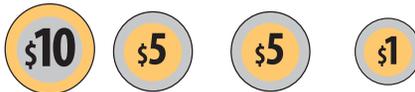
Actividad 1

De manera individual resuelve los siguientes problemas:

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

Primera semana:


Pedro


Guadalupe

¿Quién juntó más dinero?

Segunda semana:


Pedro


Guadalupe

¿Quién juntó menos dinero?

Tercera semana:


Guadalupe


Pedro

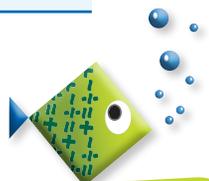
¿Quién juntó más dinero?

Cuarta semana:


Guadalupe


Pedro

¿Quién juntó menos dinero?

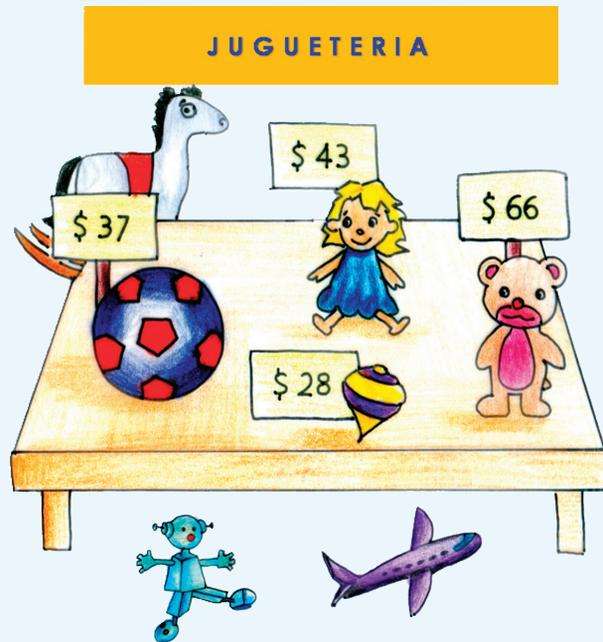


20. ¡La juguetería!

★ ★ ★ Actividad 1

Organizados en equipos, hagan lo siguiente.

Cada equipo elige un juguete. Después, cada integrante del equipo toma los billetes y monedas que necesita para pagarlo. Entre todos revisan sí, lo que eligió cada uno, efectivamente da lo que cuesta el juguete. Finalmente, cada uno contesta las preguntas.



Registra:

¿Qué compraron?

¿Cuánto costó?

¿Cuáles monedas y billetes usaste para pagar?



21. ¡A igualar cantidades!

Actividad 1

En parejas, usen las monedas y billetes del material del alumno para resolver el siguiente problema.

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

a) ¿Cuál grupo recolectó más dinero? _____

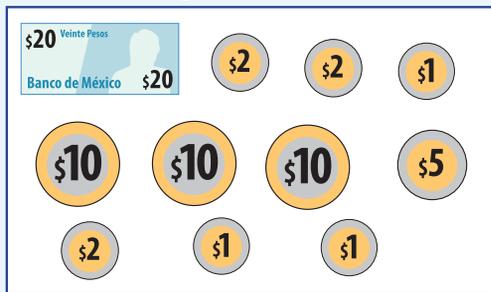
Grupo 1° A



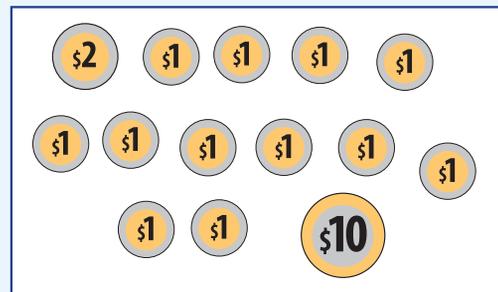
Grupo 1° B



Grupo 1° C



Grupo 1° D



b) Peguen en su cuaderno las monedas y 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? _____



22. ¿Cuánto queda de cambio?

Actividad 1

Organizados 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.



a) ¿Cuánto debe recibir de cambio?

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

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

a) ¿Le alcanzó para pagar?



b) ¿Cuánto le sobró o cuánto le faltó?

3. Otra persona que estaba en la tienda compró un garrafón de agua que costaba \$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?



23. ¿Cuántos más pintó?

★ ★ Actividad 1

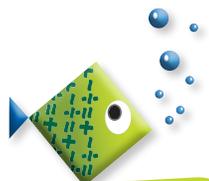
Reúnete con un compañero y contesten las preguntas, con base en la información que dan los dibujos.



Alicia está pintando huevos de cerámica.



¿Cuántos huevos más pintó para completar los que hay en la caja?



24. El camión

★ ★ ★ Actividad 1

Reúnete con un compañero para resolver 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?

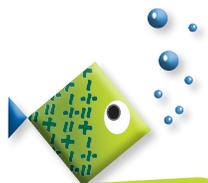


25. Quita y pon

★ ★ Actividad 1

Formen equipos y usen el material que tienen para realizar la actividad que les voy a comentar.

1. Por turnos, cada jugador lanza el dado y en seguida toma una tarjeta. Si la tarjeta tiene el signo (+), toma de la mesa tantas fichas como puntos marcó el dado y las guarda en su bolsa. Si la tarjeta tiene el signo (-), saca de su bolsa igual cantidad de fichas y las pone sobre la mesa.
2. El jugador que se queda sin fichas se sale del juego.
3. El juego termina cuando se terminan las tarjetas. Gana el que tiene más fichas en su bolsa.

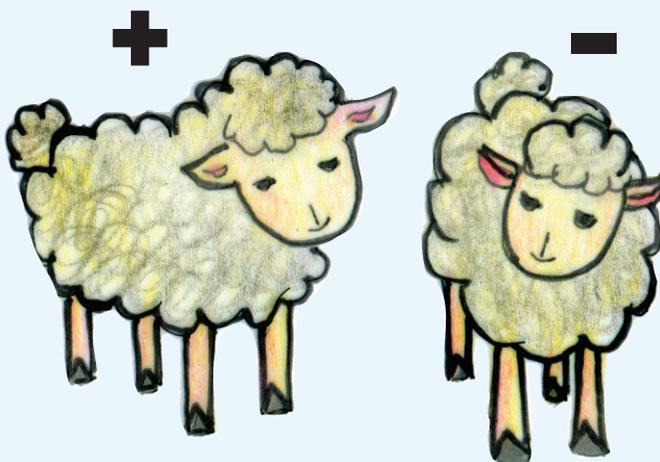


26. Juanito el dormilón

Actividad

En parejas, hagan lo siguiente:

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



27. ¿Hay alguna mal?



Actividad 1

Organizados en equipos, resuelvan los siguientes problemas:

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.

$$8 - 5 = 2$$

$$8 - 2 = 5$$

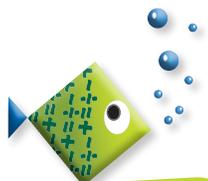
$$8 + 5 = 13$$

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

$$13 + 2 = 15$$

$$13 - 2 = 11$$

$$13 - 11$$



27. ¿Hay alguna mal?

Actividad 2



En equipos, resuelvan los siguientes problemas:

3. De las siguientes sumas y restas, pongan una B a las que están bien y una M a las que están mal. Anota el resultado correcto de las que están mal.

$$12 + 3 = 16$$

$$14 - 5 = 9$$

$$8 + 8 = 16$$

$$5 + 9 = 13$$

$$10 - 3 = 7$$

$$2 + 15 = 17$$

$$13 + 9 = 22$$

$$4 + 15 = 18$$

$$20 - 2 = 19$$

$$17 - 4 = 13$$



28. ¿Cuándo usar +, -, = ?



Actividad

En equipos, resuelvan los siguientes problemas:



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

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

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

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

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



29. Tarjetas ordenadas

★ ★ Actividad 1

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

- ★ Utilicen las tarjetas del 1 al 100 del material del alumno y 20 fichas.
- ★ Revuelvan las tarjetas y colóquenlas en el centro con el número hacia abajo.
- ★ 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.
- ★ Registren en la tabla los grupos de números ordenados que se vayan formando.
- ★ 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.



29. Tarjetas ordenadas

Actividad 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 de menor a mayor los números. Escriban los números ordenados en la siguiente tabla.



Registro de menor a mayor:

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

Registro de mayor a menor:



29. Tarjetas ordenadas



Actividad 3

Ordenen de mayor a menor las tarjetas que sacaron Nancy y Gilberto y escriban cómo queda cada grupo de tarjetas en la línea.

Nancy



Gilberto



30. Todos contamos y contamos todos

Actividad 1

Repartan entre todos los integrantes del grupo un juego de tarjetas del 1 al 100 que utilizaron en la actividad "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. Pasa el segundo niño de la fila, observa el número que puso su compañero y coloca una de sus tarjetas antes o después de la que ya estaba, dependiendo de si el número anterior es mayor o menor que el suyo.
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.



30. Todos contamos y contamos todos

Actividad 2



Apóyense en la lista de números que formaron y organizados en pareja completen la siguiente tabla.

1									10
						17			
		23							
				35					
41									
							58		
			64						
	72								
					86				
								99	



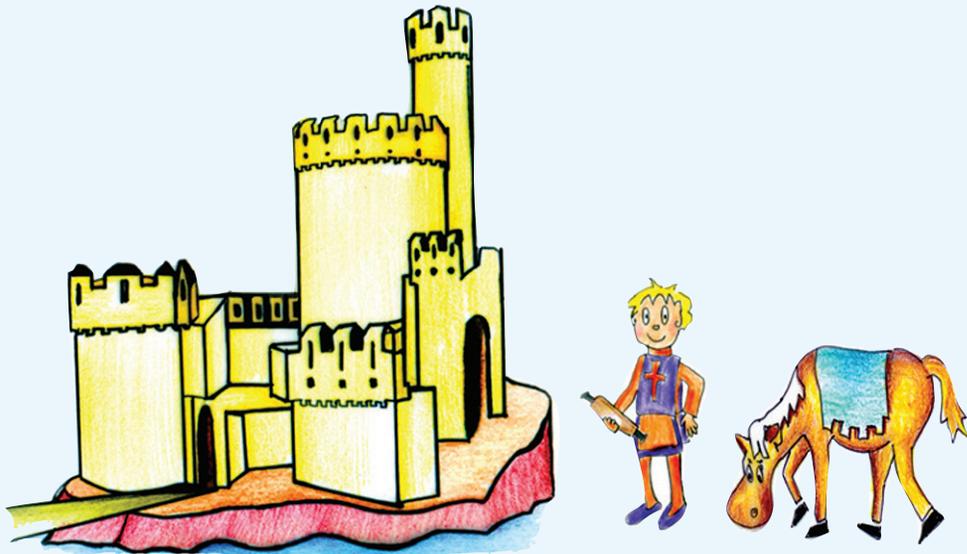
31. Un mensaje para el rey

Actividad 1

El dibujante no terminó el tablero del juego "Un mensaje para el rey".

Individualmente completa el tablero de acuerdo con las siguientes instrucciones:

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



31. Un mensaje para el rey

Actividad 2



Organizados en parejas, y usando el tablero “Un mensaje para el rey”, hagan lo que se indica y contesten las preguntas.

1. Escriban, del menor al mayor, los números de los casilleros donde hay riachuelos para que los caballos tomen agua:
2. ¿En qué se parecen los números que escribieron?
3. Escriban, del menor al mayor, los números que están un lugar antes de las casillas donde hay riachuelo.
4. ¿En qué se parecen los números que escribieron?
5. Escriban, del menor al mayor, todos los números que tengan la cifra 5.
6. ¿En qué se parecen los números que escribieron?
7. Escriban cuántos números hay entre:
 - ★ El 15 y el 25:
 - ★ El 25 y el 35:
 - ★ El 35 y el 45:



31. Un mensaje para el rey



Actividad 3

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

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



32. Encuentra el número



Actividad

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

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



33. ¡Piensa pronto!

★ ★ Actividad 1

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

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



Cuadro de registro de resultados

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



33. ¡Piensa pronto!

Actividad 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.

$$9 - 8$$



35. Historias con números



Actividad

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. ¿Con cuántos limones le quedó sabrosa el agua de limón?



36. Las granjas

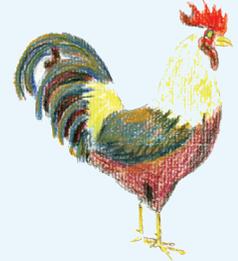


Actividad

Organizados en equipos, resuelvan los siguientes problemas:

- a) Don Andrés tenía en su granja 27 vacas, 6 puercos y 12 caballos.

¿Cuántos animales había en esa granja?



- b) Esta semana don Andrés vendió 13 vacas, 2 puercos y 3 caballos.

¿Cuántos animales tiene ahora?



- c) Doña Matilde tenía 8 guajolotes, 25 gallinas y 6 patos, pero acaban de nacer 3 guajolotes y 14 pollitos.

¿Cuántos animales tiene doña Matilde?



37. Inventa una historia



Actividad

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

Registro del problema y su resultado:



38. Del más corto al más largo



Actividad

Utiliza los palitos que te proporcione tu maestro para responder individualmente 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.



39. Cerca o lejos, ¿de qué?

★ ★ Actividad 1

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



39. Cerca o lejos, ¿de qué?

Actividad 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 ginda la estrella que esté **más lejos de** la estrella rosa.



40. Adivina los números



Actividad 1

La maestra Sofía pidió a sus alumnos que escribieran en la tabla que está abajo 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



40. Adivina los números

Actividad 2



En parejas, contesten las siguientes adivinanzas. Al terminar, reúnanse con otra pareja y comparen sus respuestas.

Soy el número que resulta de sumar 1 al 33:

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

El 27 está entre nosotros dos:

Estoy en medio de 56 y 58:

Soy un número antes del 75:

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



40. Adivina los números

Actividad 3

Elijan tres números que estén entre el 49 y el 79. Inventen una adivinanza para cada uno de ellos y díganse la a otras parejas



41. De diez en diez



Actividad

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

- ★ Cada equipo necesita cinco tableros de los que usaron para jugar “Un mensaje para el rey”, un juego de tarjetas y cinco fichas.
- ★ 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.
- ★ El participante encargado de leer las tarjetas dice un número que se encuentre entre el 50 y el 60 y el resto del equipo coloca su ficha en la casilla de su tablero que tienen ese número.
- ★ Las tarjetas se sacan y leen una por una hasta completar cinco. Los jugadores deben mover sus fichas rápidamente, de acuerdo con las indicaciones de las tarjetas.
- ★ Cuando se termine de leer las cinco tarjetas se revisa quién está en la casilla correcta y se le anota un punto a favor.
- ★ El jugador que reúna más puntos después de jugar cinco rondas es el ganador.



42. La tiendita de la escuela

★ ★ ★ Actividad

Organizados en parejas, resuelvan los siguientes problemas:

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

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

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

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



43. ¿Cuánto dinero es?



Actividad

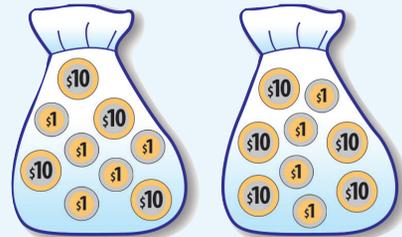
Organizados en equipos, resuelvan los siguientes problemas.

1. Pongan una ✓ a la cantidad correcta.

1	2	3	4
35 53	14 41	81 18	36 63

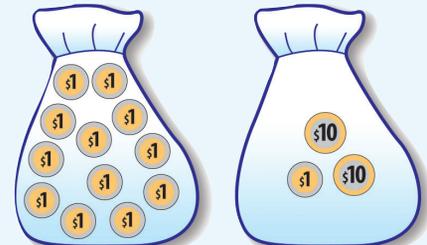
2. Anoten una ✓ a la bolsa que tiene \$54.

¿Cómo supieron cuál era la bolsa correcta?



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

a) ¿Tiene razón Eric?



Bolsa 1

Bolsa 2

b) ¿Cómo lo sabes?

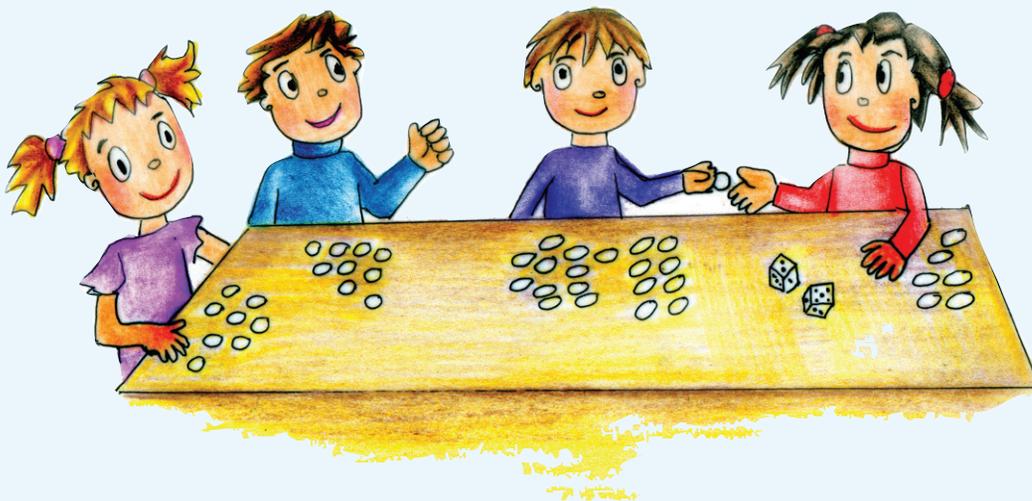


44. Juguemos al cajero

★ ★ Actividad 1

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

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



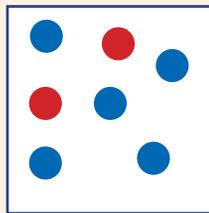
44. Juguemos al cajero

Actividad 2

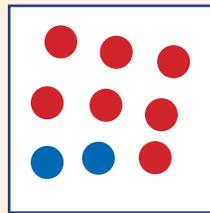


Reúnete con un compañero y resuelve estos problemas. Los valores son los mismos del juego anterior.

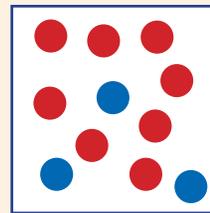
1. Pongan una \checkmark a la cantidad correcta.



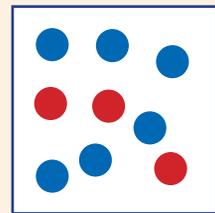
7 25



9 72

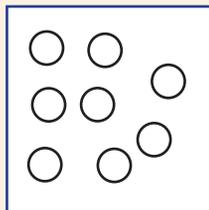


11 83

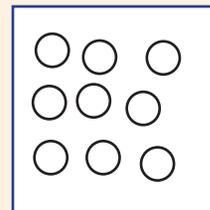


90 36

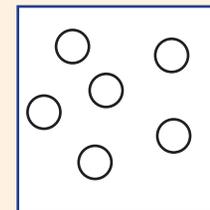
2. Coloreen los círculos con los colores correspondientes para que haya la cantidad indicada.



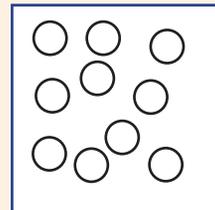
62



27

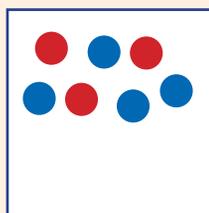


51

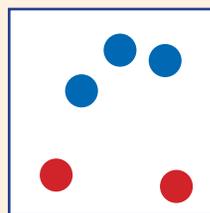


46

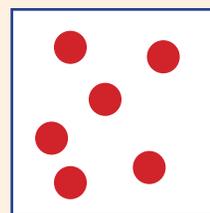
3. Dibujen las fichas que sean necesarias para completar el número.



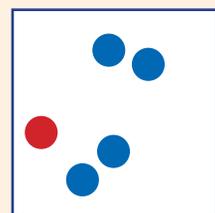
65



84



91



39



45. Encuentra la suma



Actividad

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

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

Ejemplo = $\underline{30} + \underline{5}$

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

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

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

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

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

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

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

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



46. Quito y pongo

★ ★ **Actividad 1**

En equipos, resuelvan los siguientes problemas:

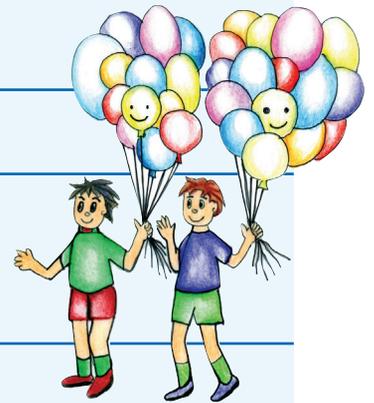
Dos personas venden globos en el parque los domingos; Patricio salió con 29 globos y Guillermo con 35 globos. Al final del día ambos vendieron 20 globos.

a) ¿Cuántos globos le quedaron a Patricio?

b) ¿Y a Guillermo?

c) ¿Quién salió con menos globos para vender?

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



46. Quito y pongo

Actividad 2



En equipos, resuelvan los siguientes problemas:

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?
- 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 Lilia? Explica tu respuesta.



46. Quito y pongo



Actividad 3

En equipos, resuelvan los siguientes problemas:

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?

Actividad 4



En equipos, resuelvan los siguientes problemas:

Jimena es 5 años mayor que Laura y 7 años mayor que Elena.

¿Dentro de 2 años seguirá siendo Jimena mayor que Laura y que Elena?

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

¿Y entre Jimena y Elena?



47. Completen tablas

Actividad

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

$+ 4$

5	9
9	
	19
34	
	45

$+ _$

3	9
16	
	30
33	
	44

$- 7$

10	3
	24
40	
	44
66	

$- _$

8	3
11	
	14
	22
33	



48. Juegos con tarjetas

Actividad 1

Organizados en equipos, junten sus tarjetas de números.

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

Actividad 2

Organizados en equipos, junten sus tarjetas de números.

Mezclen las tarjetas:

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



49. ¿Cuánto le quito al 10?

Actividad 1

En equipos, y 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 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 se diga ALTO.



Actividad 2

En equipos y 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 se diga ALTO.



50. ¿Quién se acercó más?



Actividad

Organizados en equipos de 5 personas, realicen el juego “¿Quién se acercó más?”

Las reglas son las siguientes:

- ★ Cada jugador deberá tener una moneda o una piedrita.
- ★ Marquen una línea de tiro.
- ★ A quince pasos de la línea de tiro coloquen un objeto que sea visible; puede ser una piedra más grande, una botella, una pelota, etcétera.
- ★ 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 colocado a quince pasos.
- ★ Cuando los cinco jugadores han lanzado su moneda, se comparan las distancias al objeto colocado; y el que quede más cerca gana un punto.
- ★ Los puntos se registran en una tabla como la que se muestra.
- ★ Después de cinco rondas, gana el que acumula más puntos.

Nombre	Puntos ganados



51. ¿Con qué se midió?

Actividad 1

Organizados en equipo elijan cualquiera de los objetos que están en el escritorio para medir el largo del salón, anoten en la tabla que está en el pizarrón la medida que obtuvieron.

Actividad 2

En la siguiente tabla aparecen los nombres de varios niños que midieron el largo del pizarrón. Algunos midieron con su cuarta, otros con su codo y otros con un lápiz nuevo. Organizados en equipos de tres, anoten en la tercera columna la unidad de medida que ustedes crean que utilizó cada niño.

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



Actividad

Jueguen en grupo "¡Alto!".

1. Un alumno se para al frente del salón y empieza a contar en voz baja 1, 2, 3, 4,...
2. Después de un rato, el maestro 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.



53. De todas las formas



Actividad

Reúnete con dos compañeros más para ganar este reto.

1. Se trata de usar estos números 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:

- ★ Debe haber números de los dos grupos.
- ★ Solamente el 10, 20 y el 30 se pueden repetir.



54. Los regalos de Carmita



Actividad

Organizados en equipos, resuelvan los siguientes problemas:

a) Carmita tiene \$75 y quiere comprar 2 juguetes para su hermano Juan.

¿Para cuáles juguetes le alcanza?

b) ¿Le alcanza el dinero a Carmita para comprar la patineta y el coche?

¿Por qué?



\$ 15



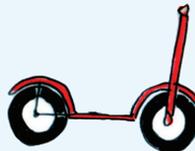
\$ 27



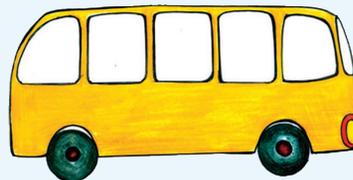
\$ 29



\$ 38



\$ 47



\$ 43



55. Las cuentas de Carmita



Actividad

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 misma forma?

Explica qué fue lo que hizo cada una para resolverla.

¿Cuál de las dos formas les parece más fácil?

¿Por qué?



55. Las cuentas de Carmita

Carmita

$$77 - 43 = 34$$

$$77 - 40 = 37$$

$$37 - 3 = 34$$

Lupe

$$77 - 43 = 34$$

$$70 - 40 = 30$$

$$7 - 3 = 4$$

$$30 + 4 = 34$$

¿Se parece lo que hizo Carmita a lo que hizo Lupe?

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

Actividad 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

$$29 + 43 = 72$$

$$29 + 1 = 30$$

$$43 - 1 = 42$$

$$30 + 42 = 72$$



56. La cajita mágica



Actividad

Organizados en equipos de cuatro integrantes, realicen la siguiente actividad:

- ★ Por turnos, un integrante del equipo saca una tarjeta de la cajita mágica, lee la operación al resto del equipo y la deja sobre la mesa para que todos puedan observarla.
- ★ Los integrantes del equipo resuelven mentalmente la operación, y al terminar escriben solamente el resultado. Cuando todos estén listos se revisan los resultados.
- ★ El integrante que terminó primero toma la tarjeta y explica oralmente al resto del equipo cómo resolvió la operación.
- ★ La actividad termina cuando la caja quede vacía o cuando se les indique que suspendan la actividad.

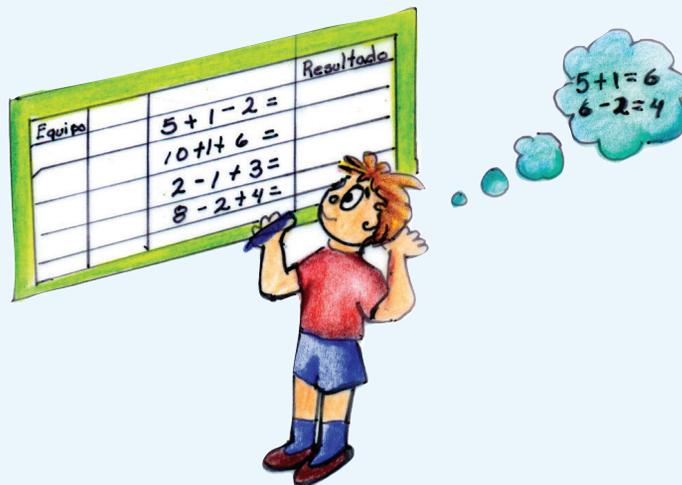


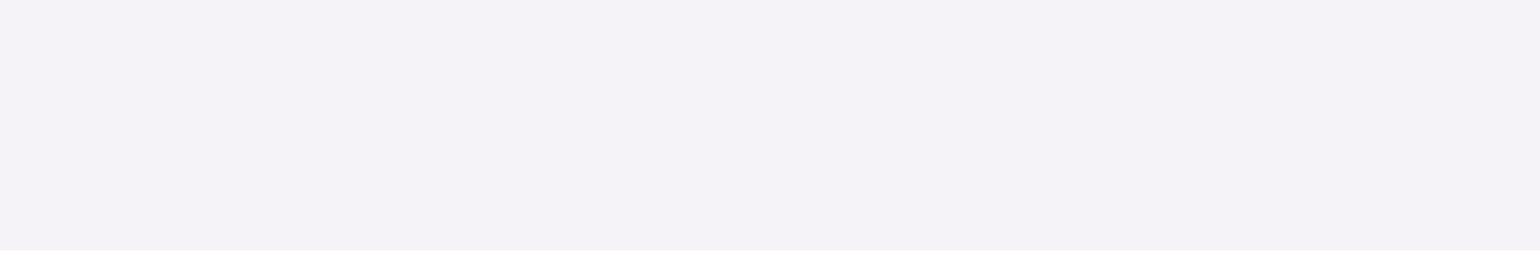
57. Juguemos “¡Basta!” con números

Actividad

Organicen equipos y numérenlos para jugar “¡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 realizan las operaciones que se marcan en cada renglón de la tabla del pizarrón.
3. El equipo que termina primero escribe el resultado en su cuaderno y avisa que ya acabó.
4. Cuando la mayoría de los equipos hayan terminado, un integrante del equipo que terminó primero explica a todo el grupo la manera como encontraron el resultado.
5. El juego termina cuando todos los equipos hayan dicho ¡Basta!



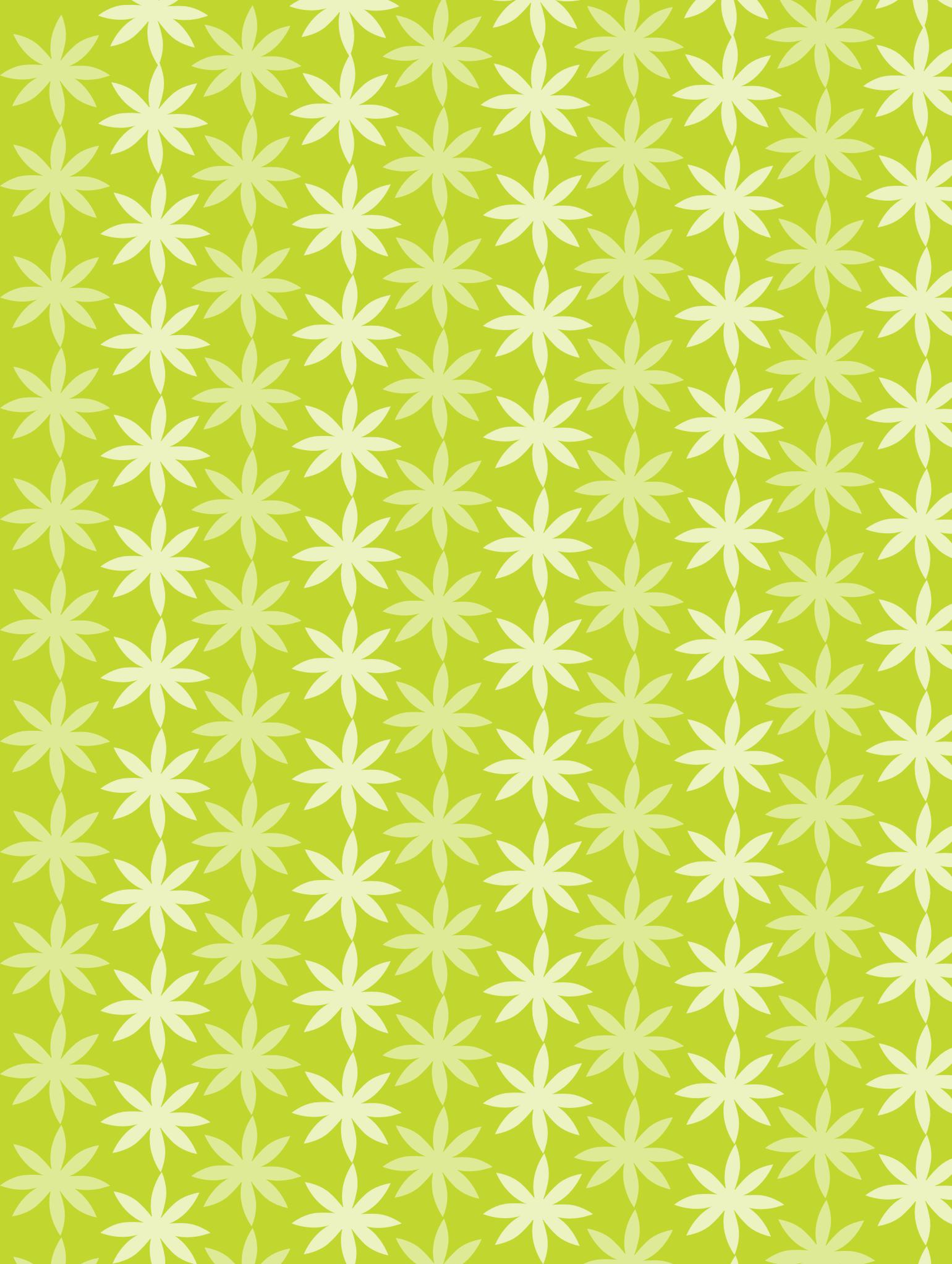


Material

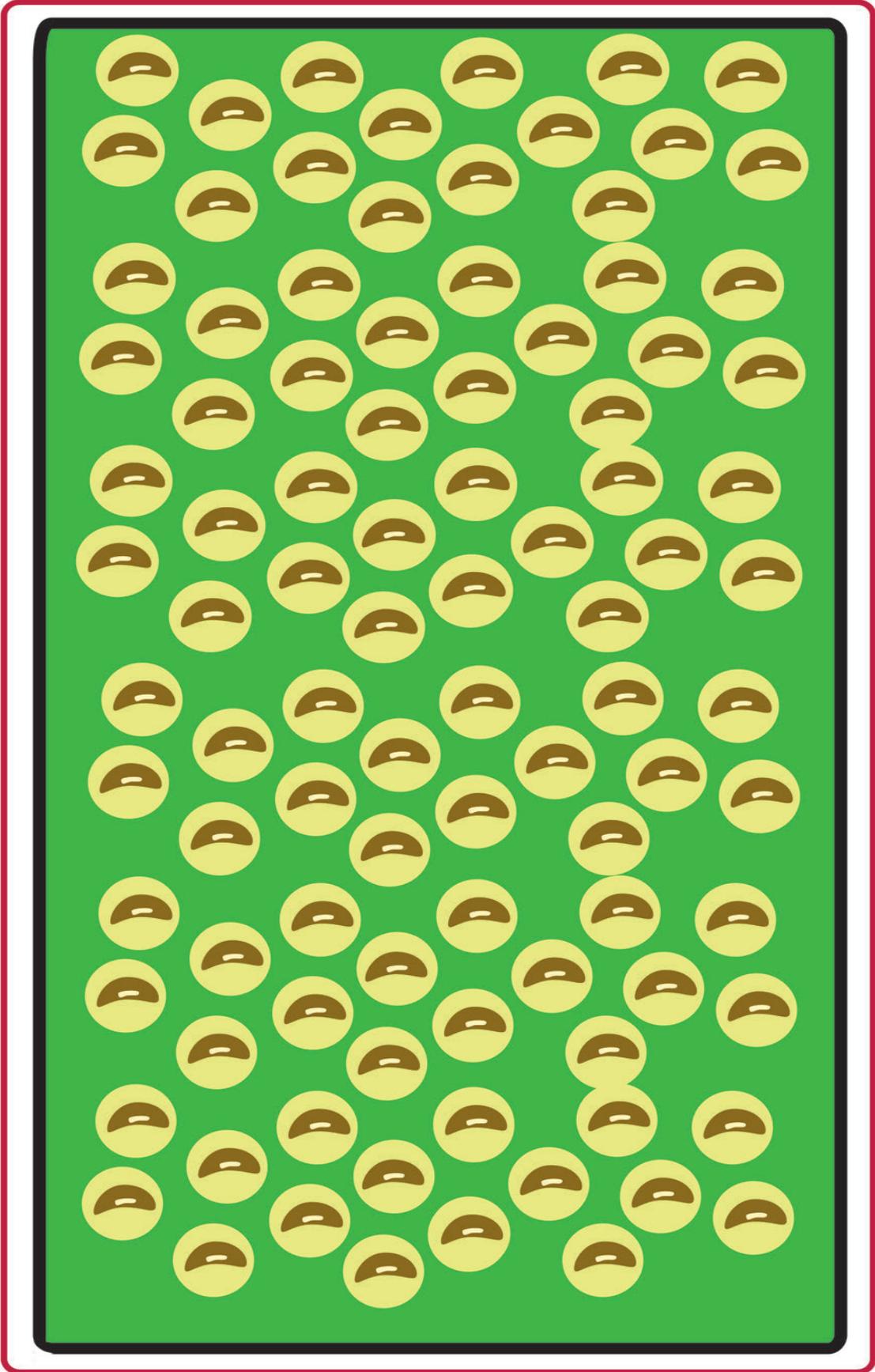
Recortable

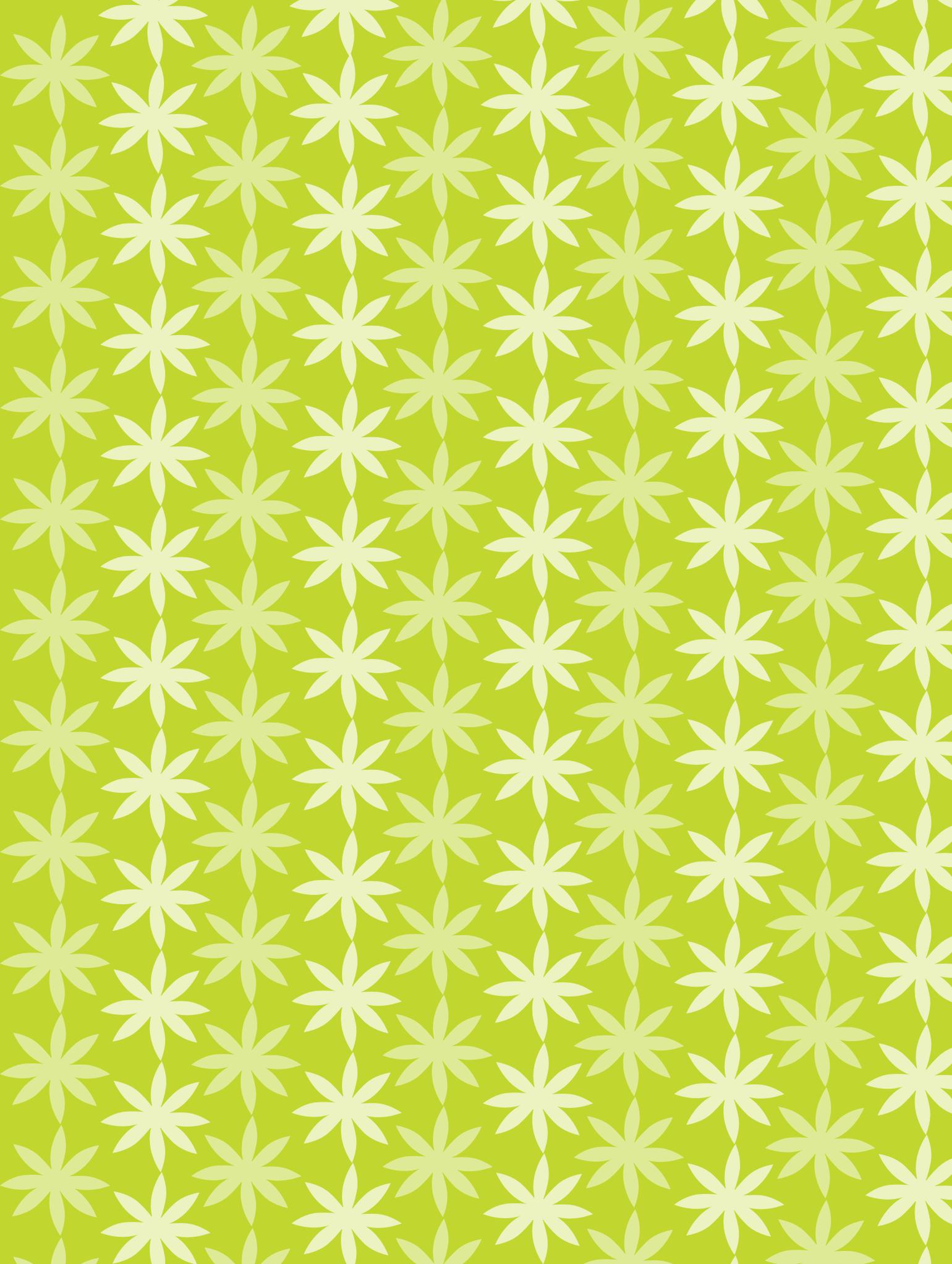


Primer grado

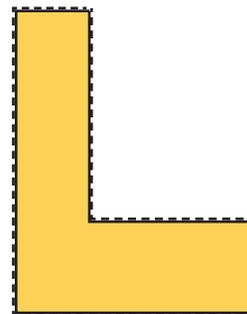
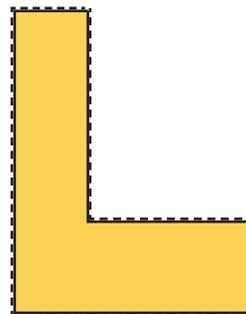
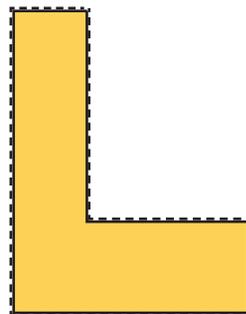
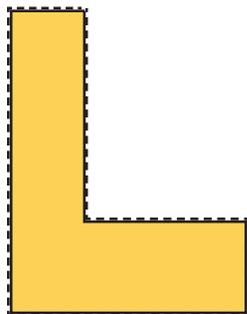
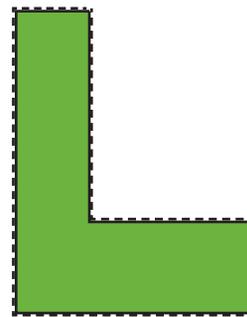
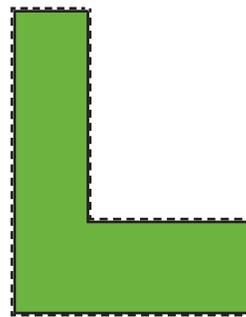
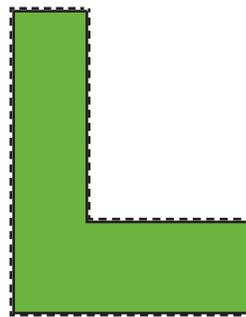
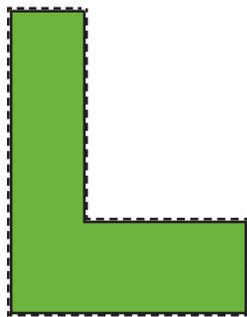
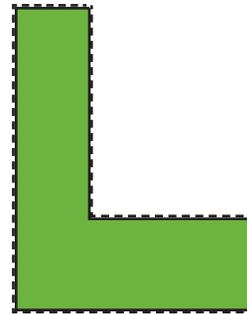
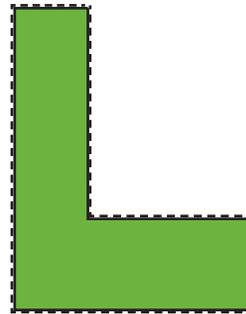
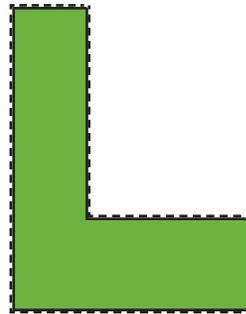
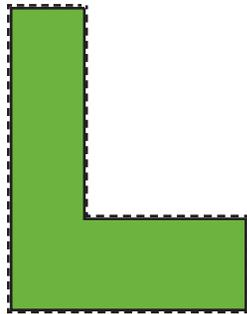
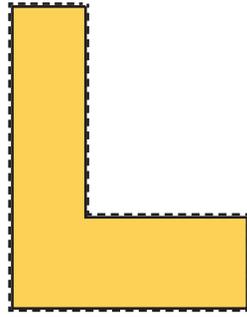
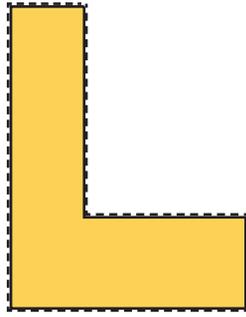
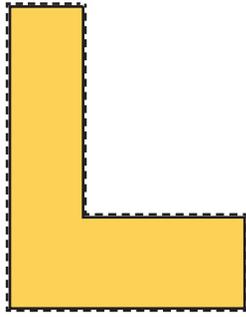
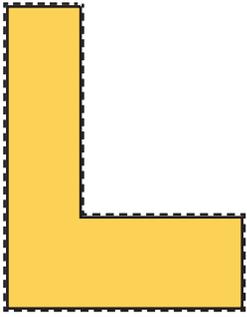


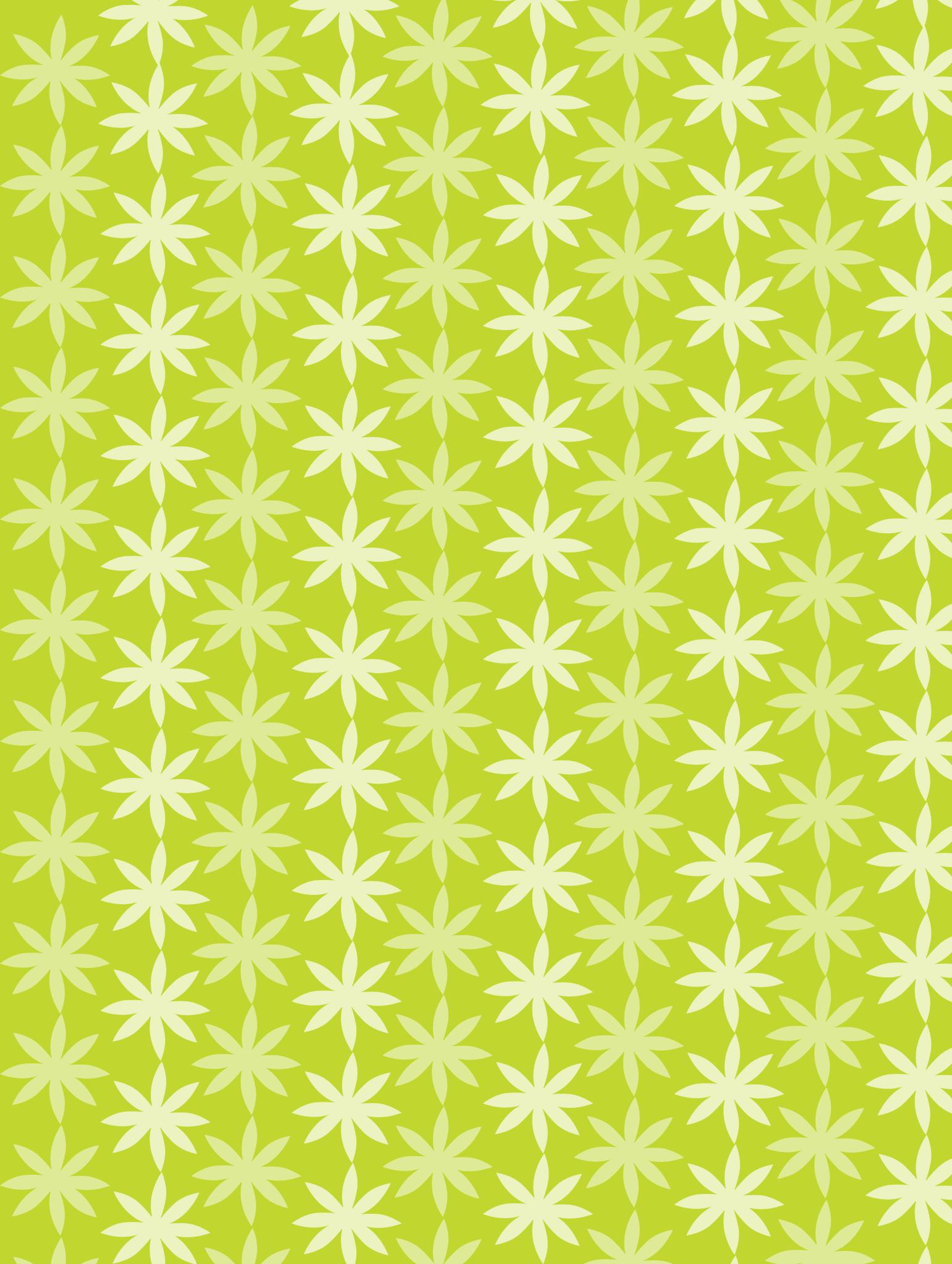
8. Contando frijolitos (Actividad 2)



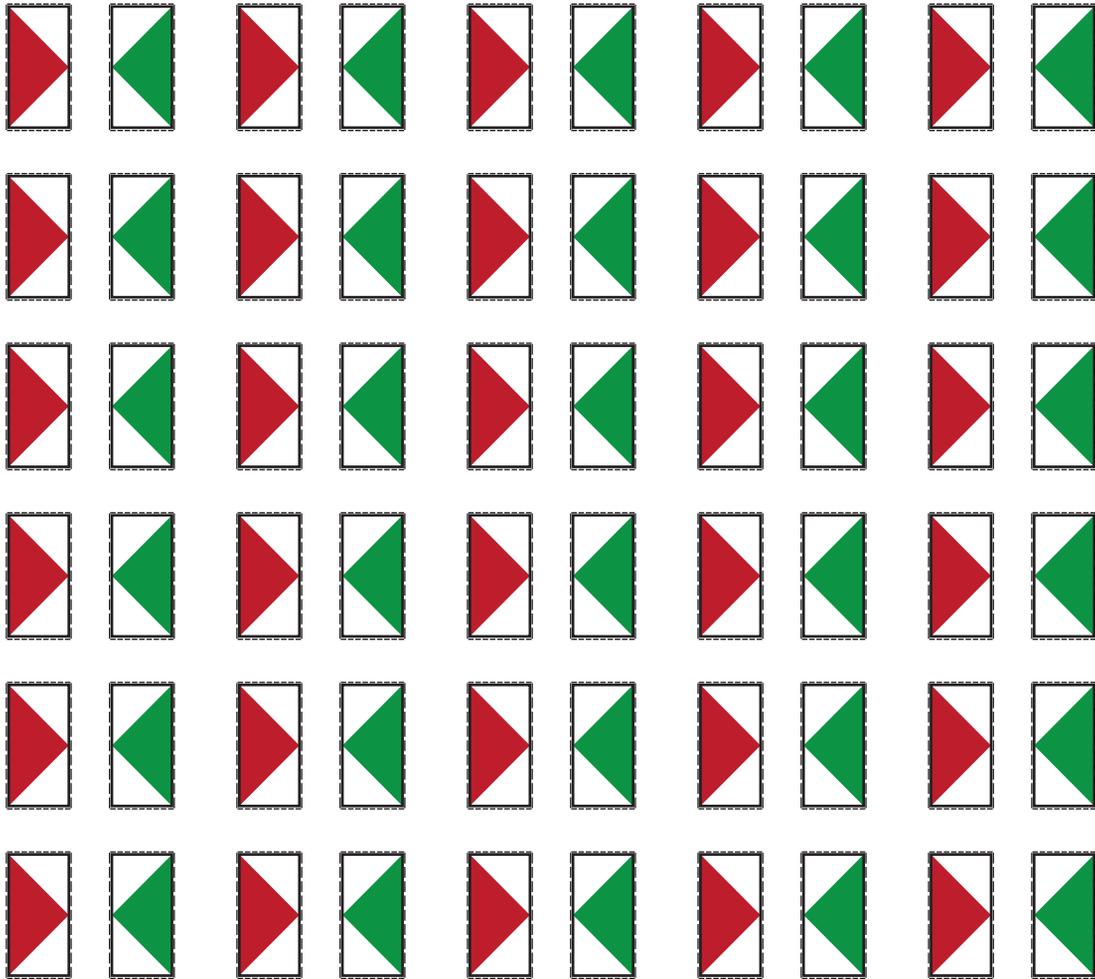


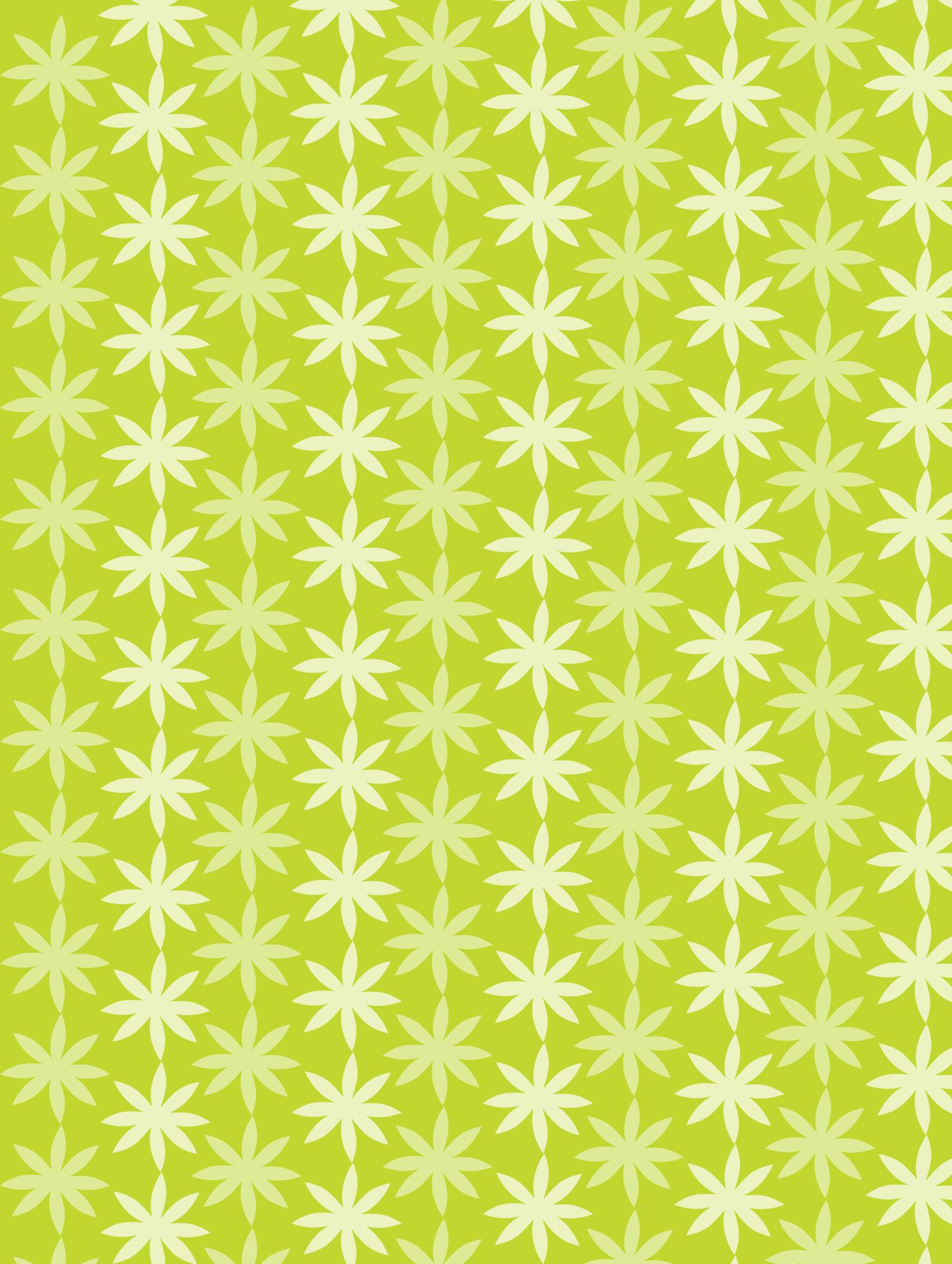
10. Formas y colores (Actividad 2)



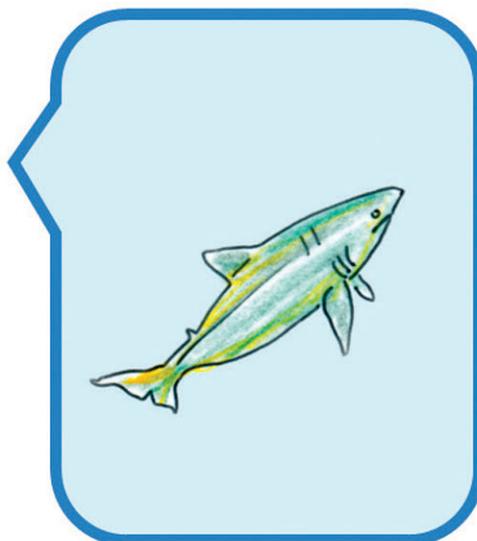
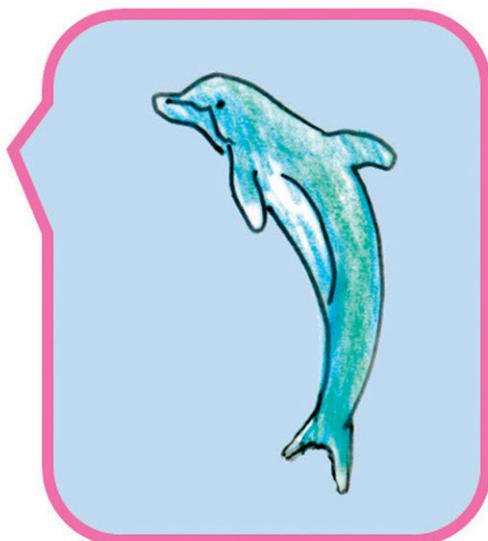
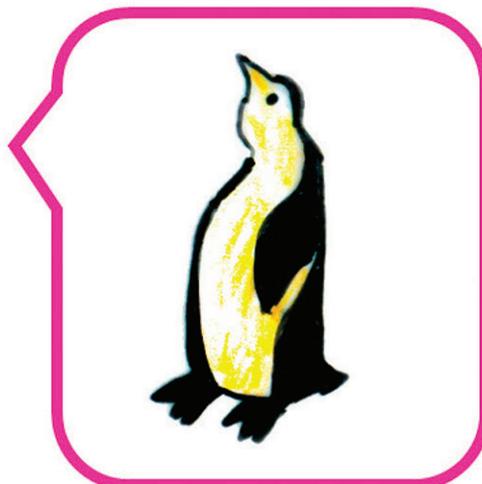


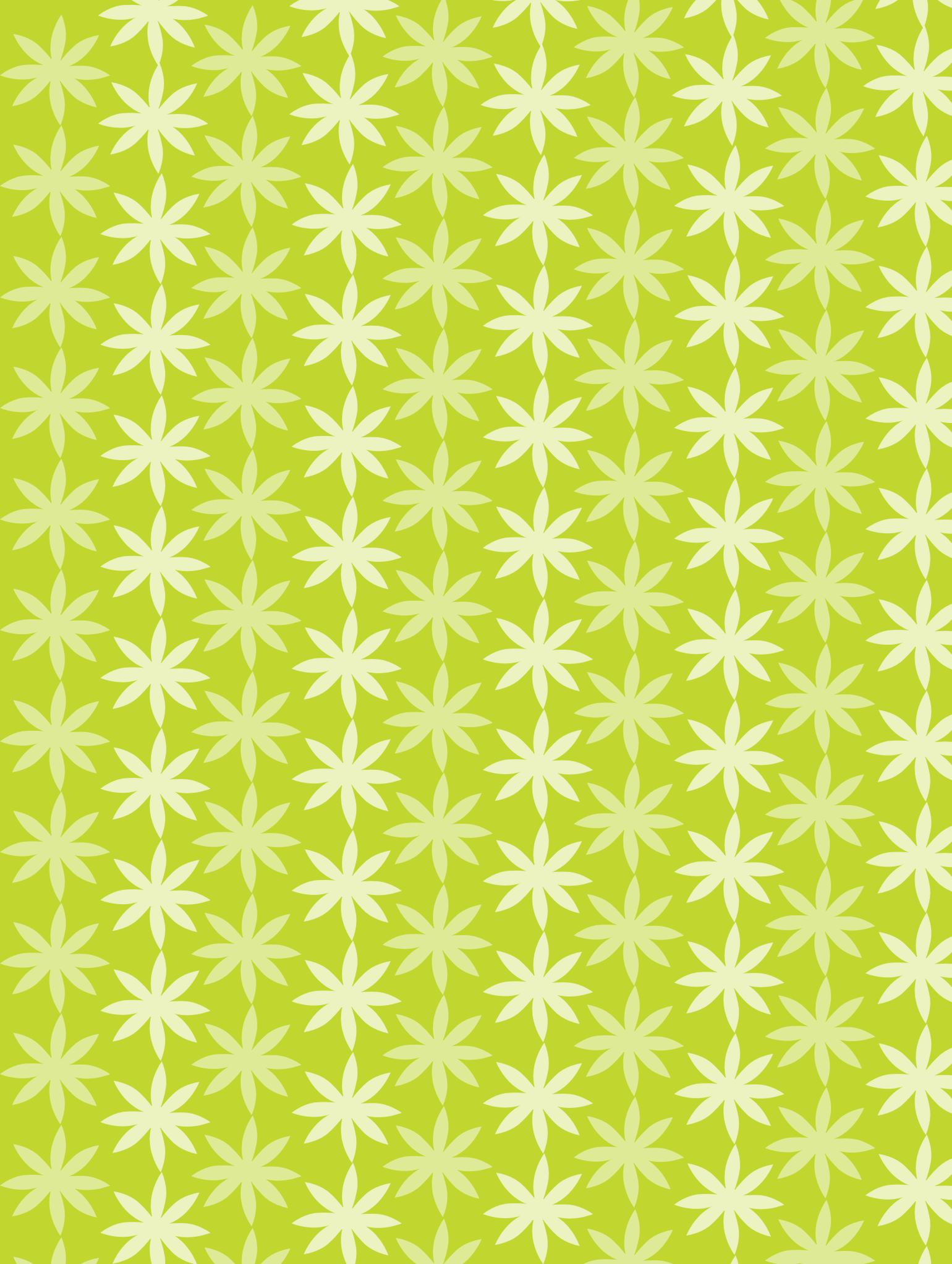
11. Juego con figuras



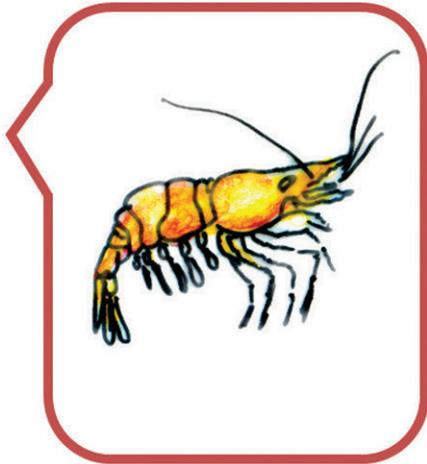


18. Animales en orden

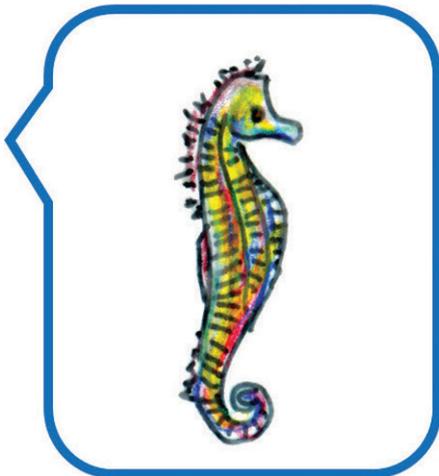




18. Animales en orden



Primero
1º



Segundo
2º





18. Animales en orden

Tercero
3º

Quinto
5º

Cuarto
4º

Sexto
6º

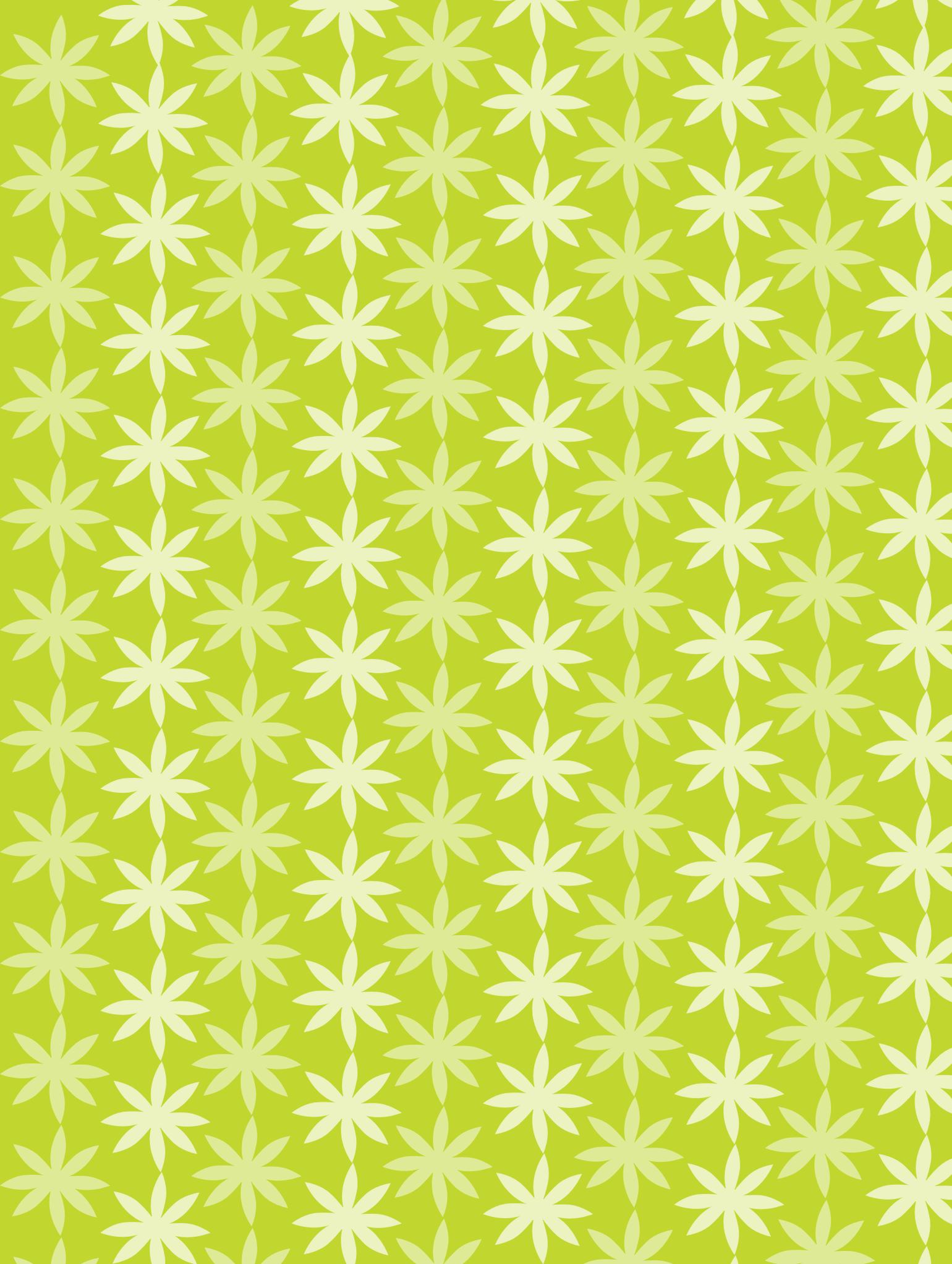
Séptimo
7º

Noveno
9º

Octavo
8º

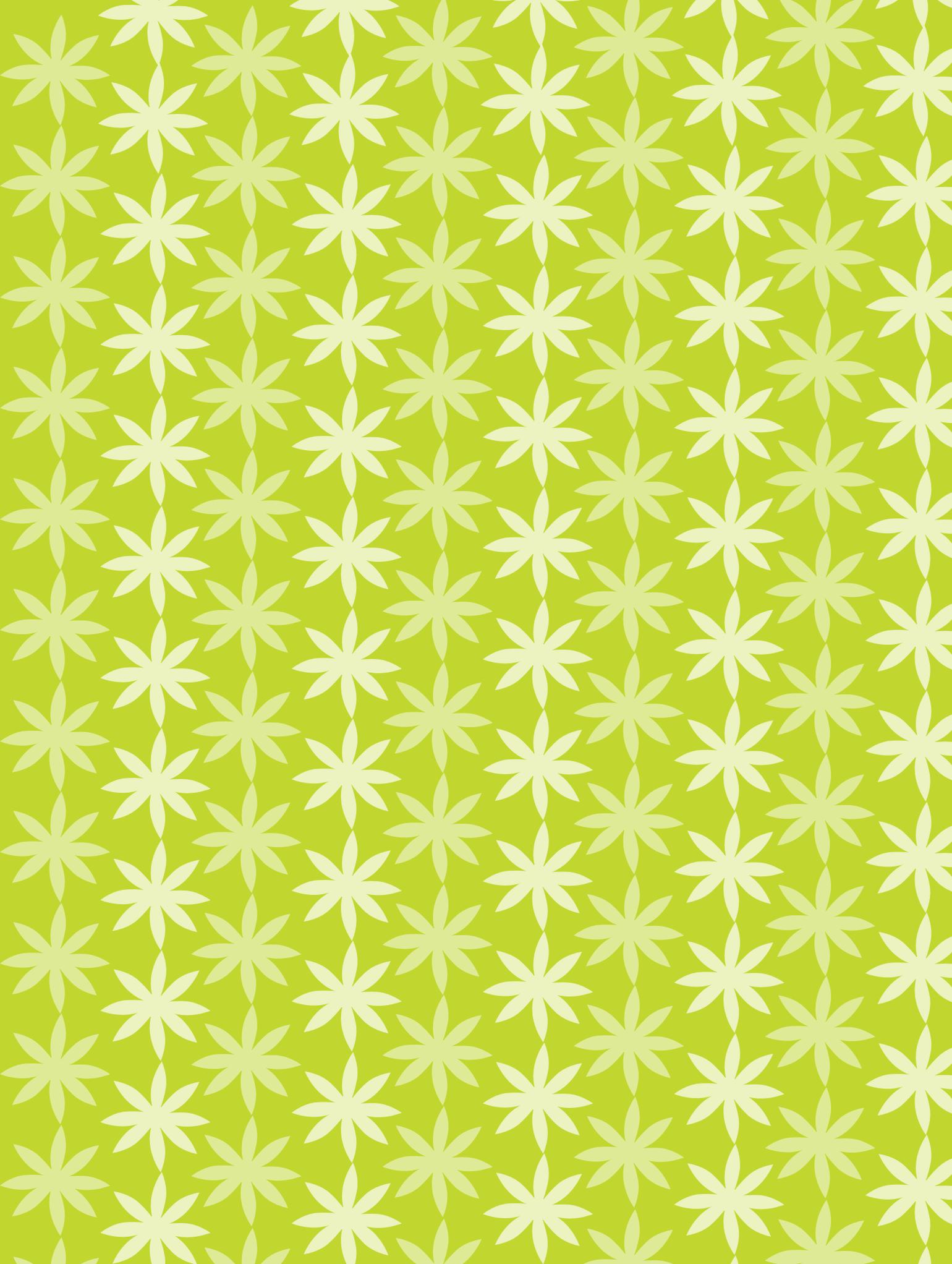
Décimo
10º





20. ¡La juguetería!





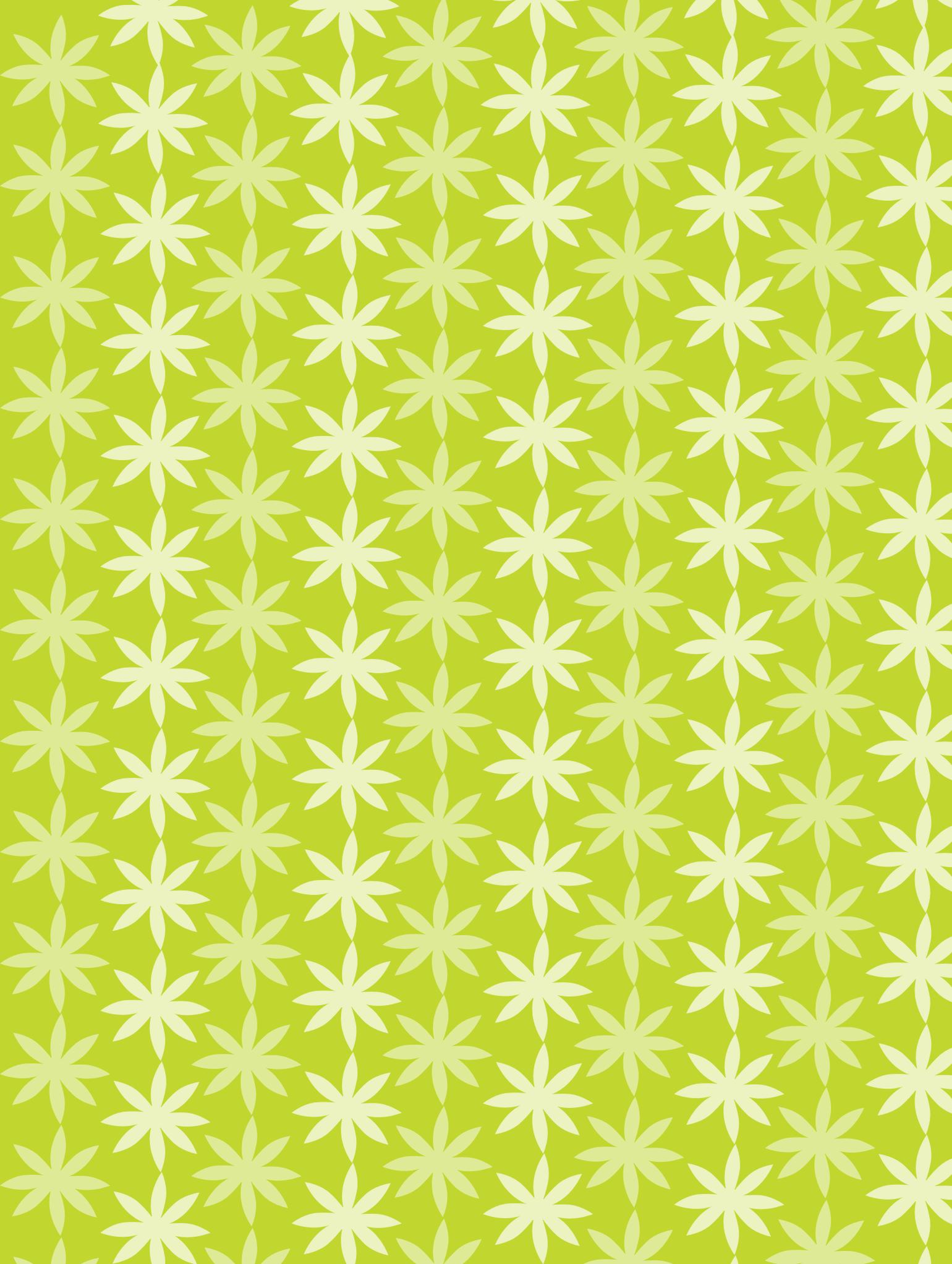
21. ¡A igualar cantidades!



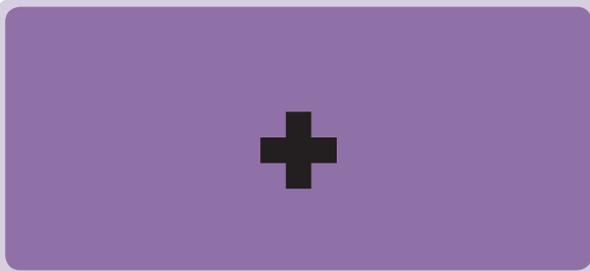
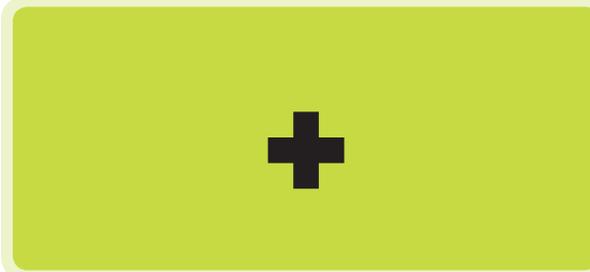
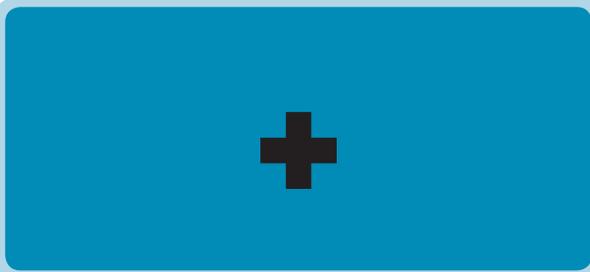
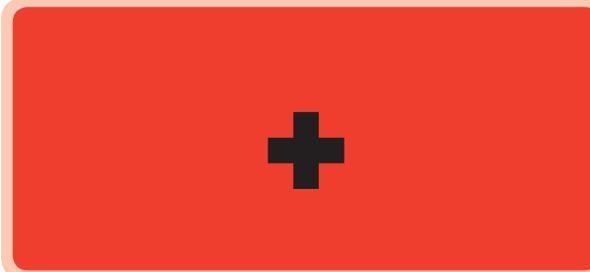
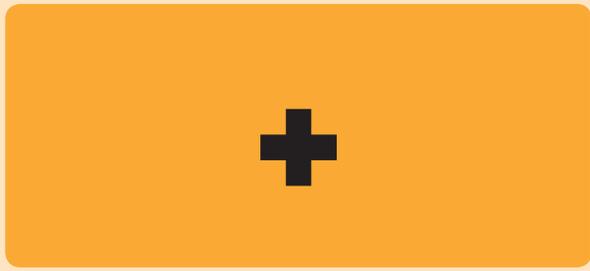
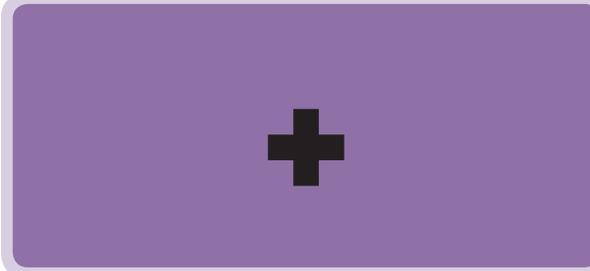
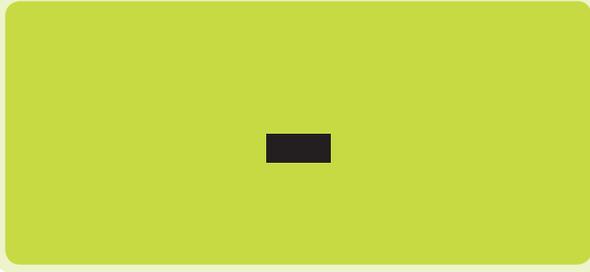
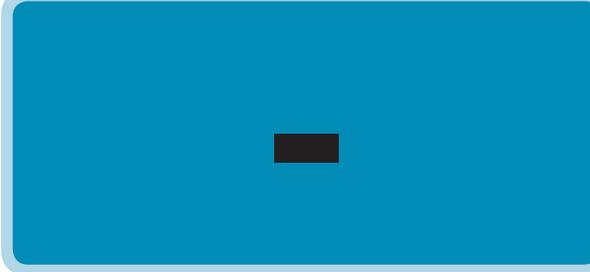
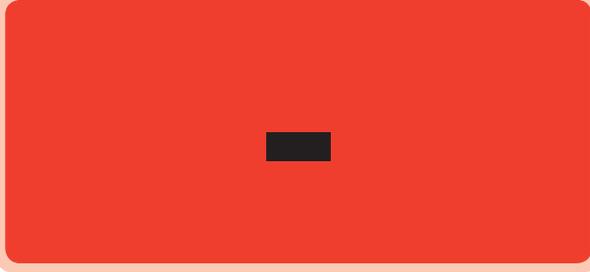
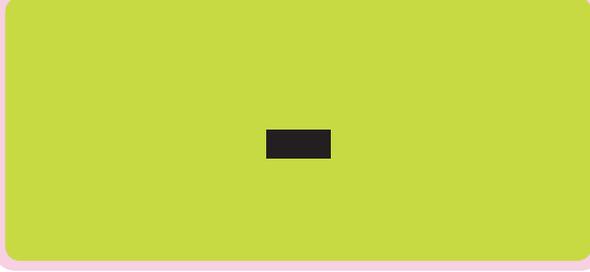
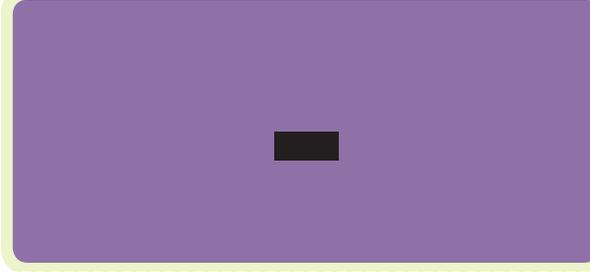


22. ¿Cuanto queda de cambio?

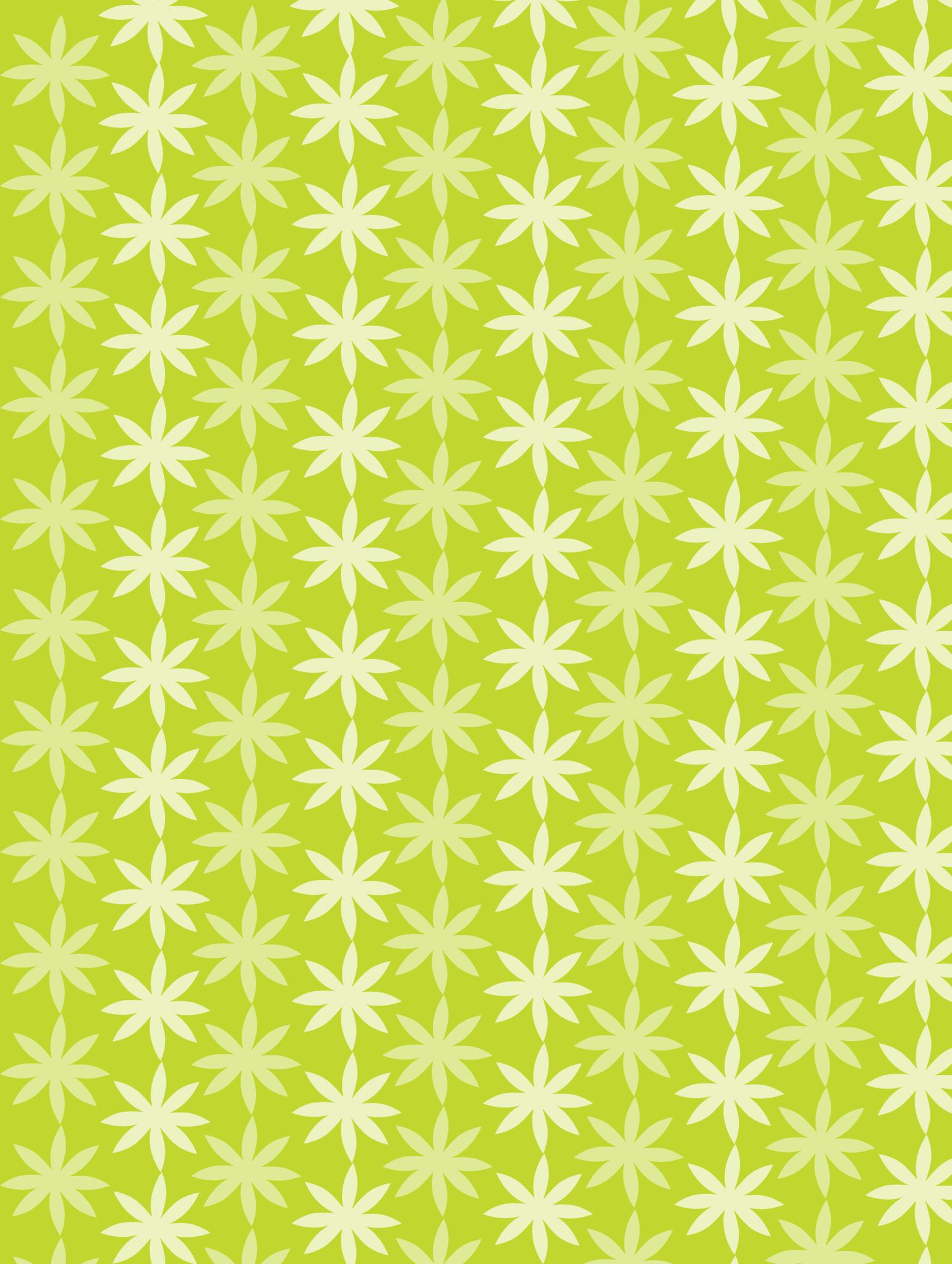




25. Quita y pon

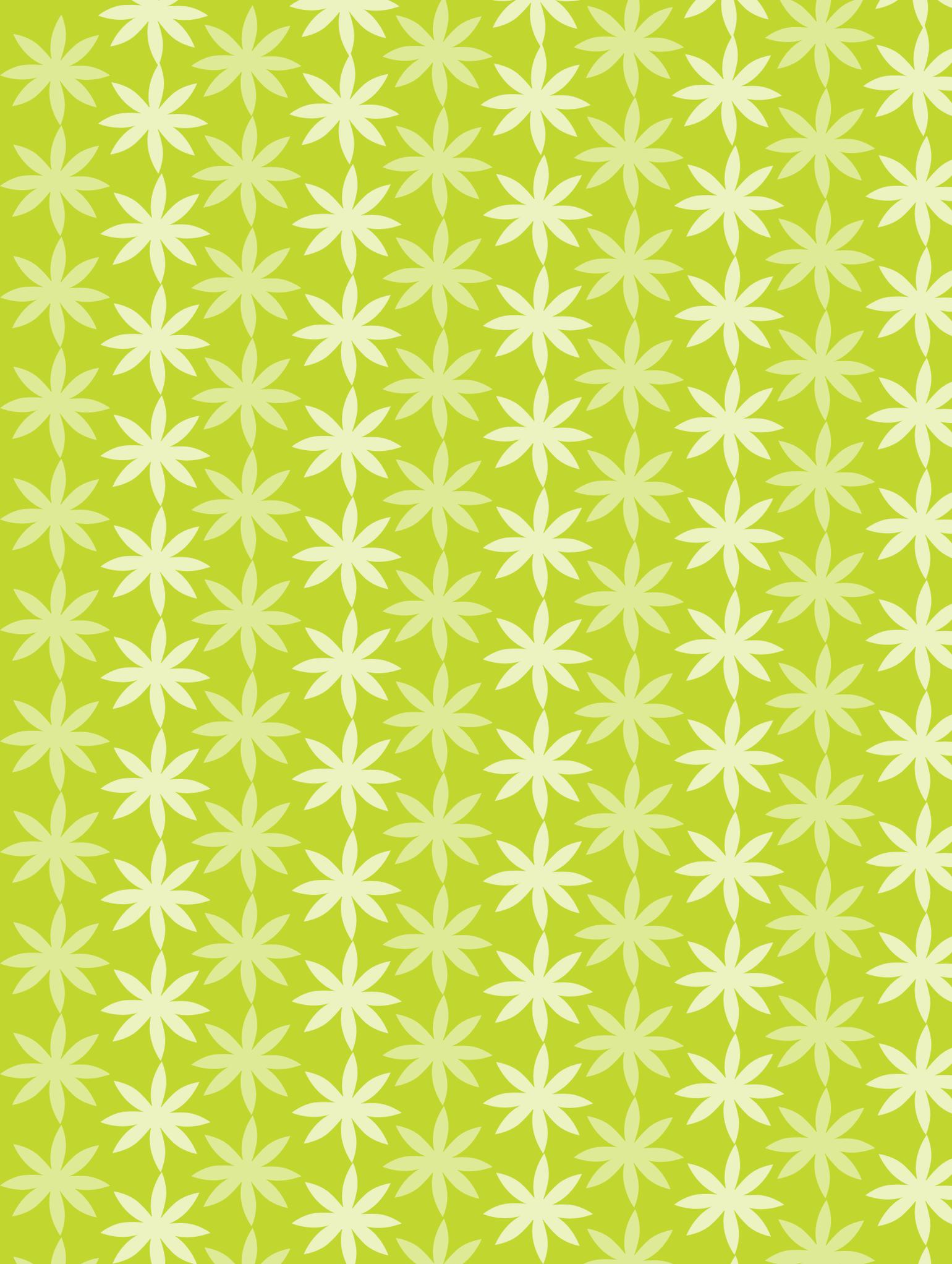




29. Tarjetas ordenadas (Actividad 1)

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





29. Tarjetas ordenadas (Actividad 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

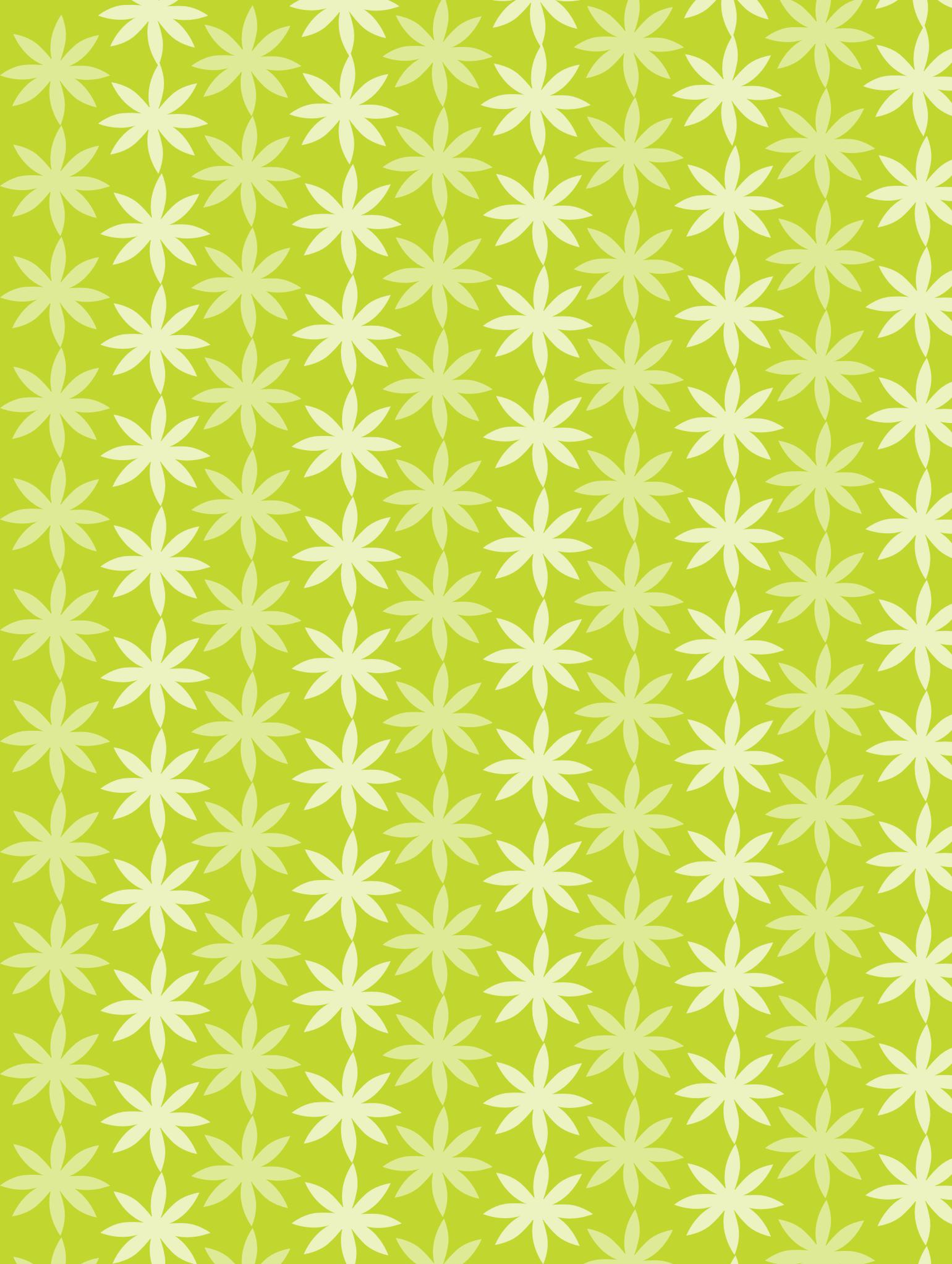




29. Tarjetas ordenadas (Actividad 1)

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

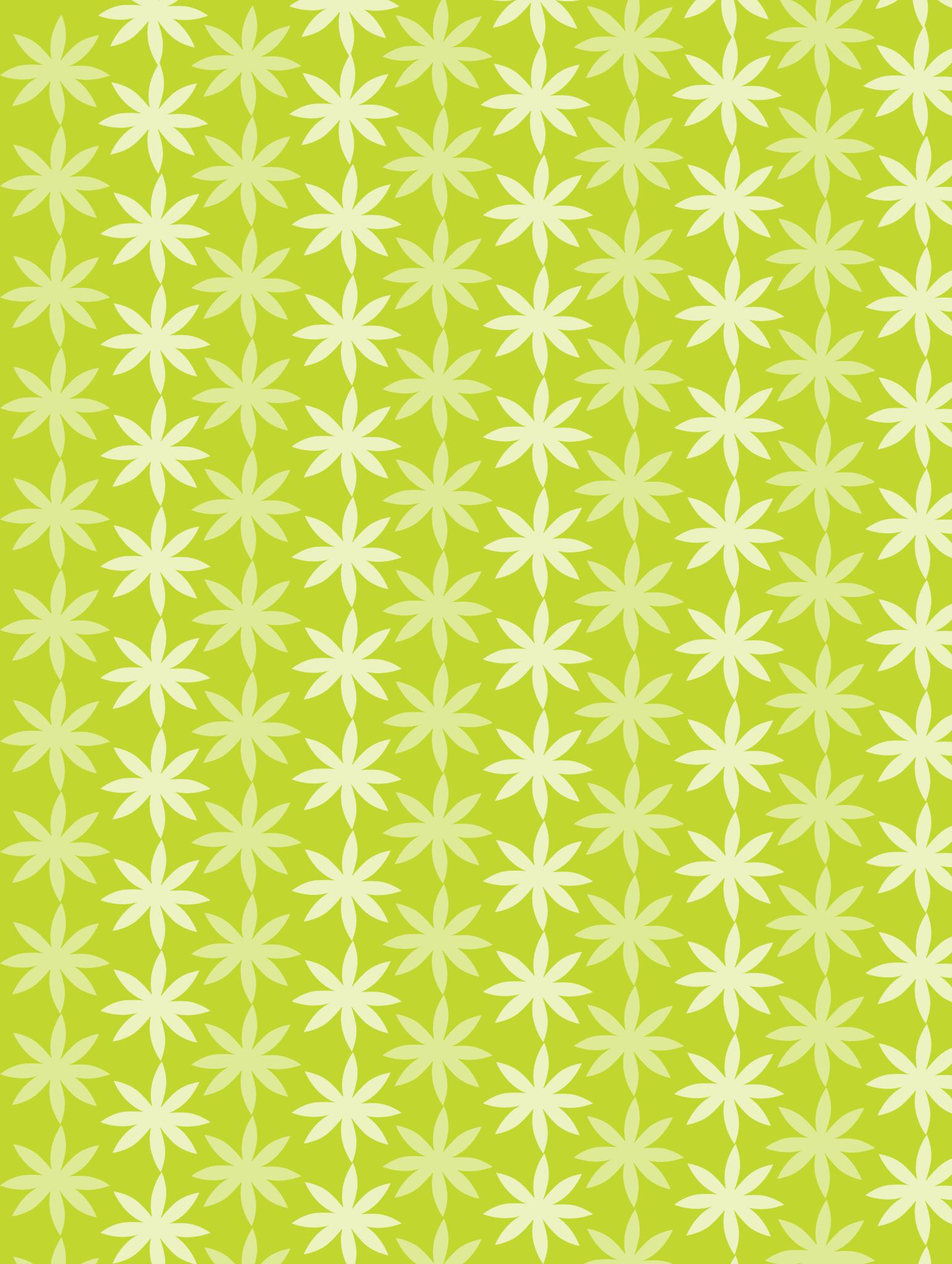




29. Tarjetas ordenadas (Actividad 1)

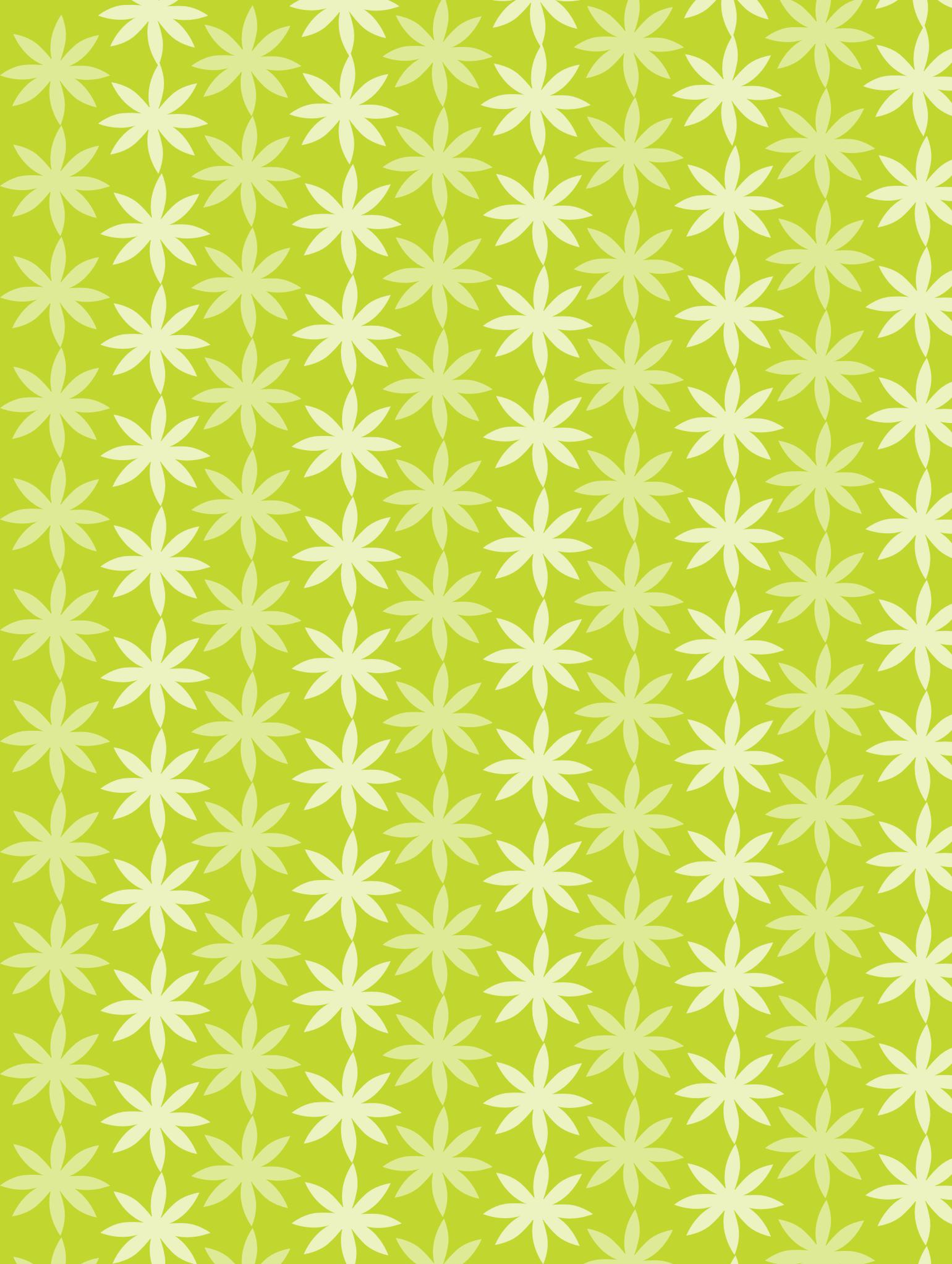
76	77	78	79	80
81	82	83	84	85
86	87	88	89	90
91	92	93	94	95
96	97	98	99	100

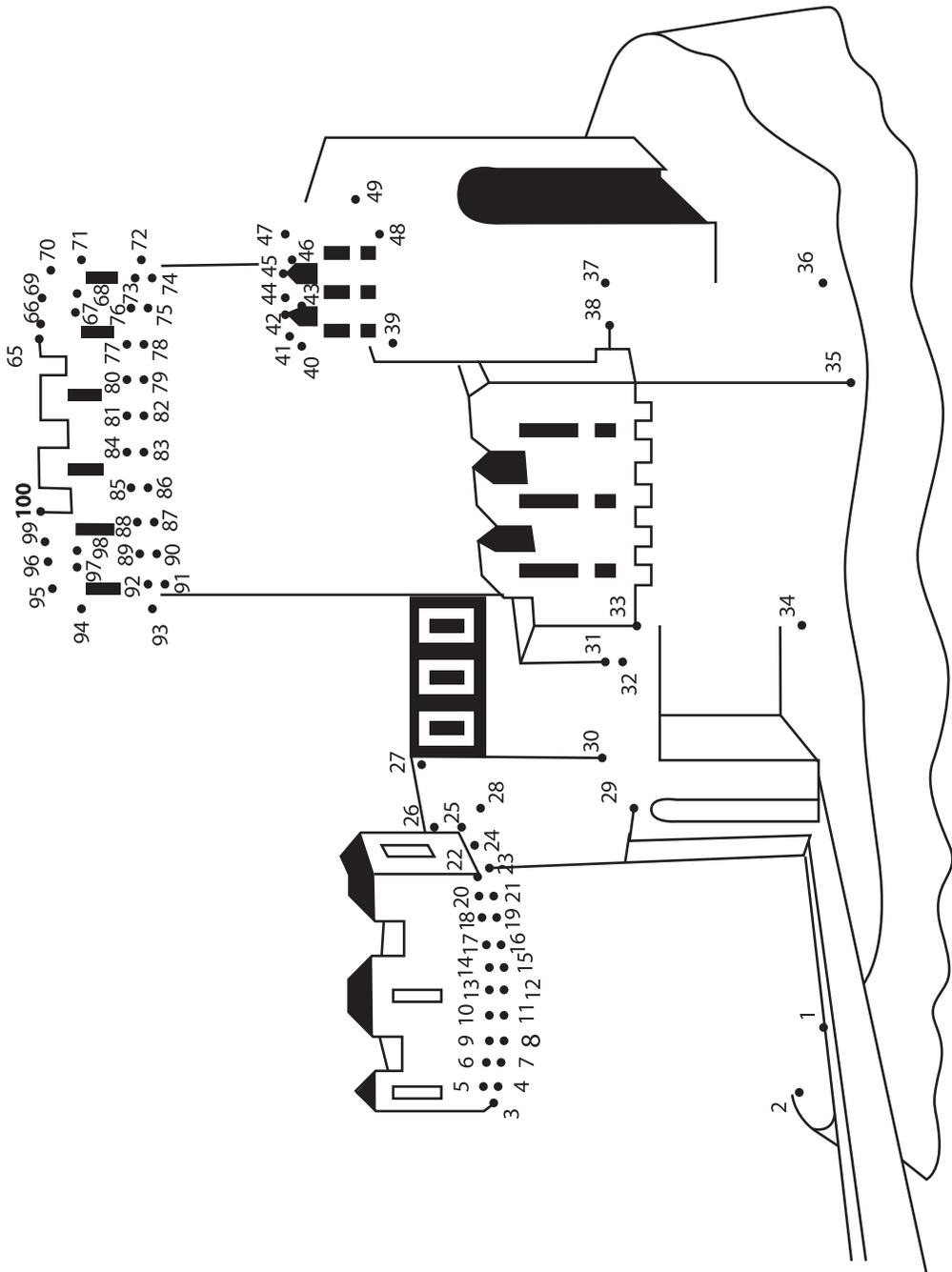
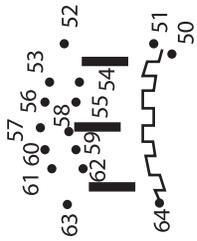


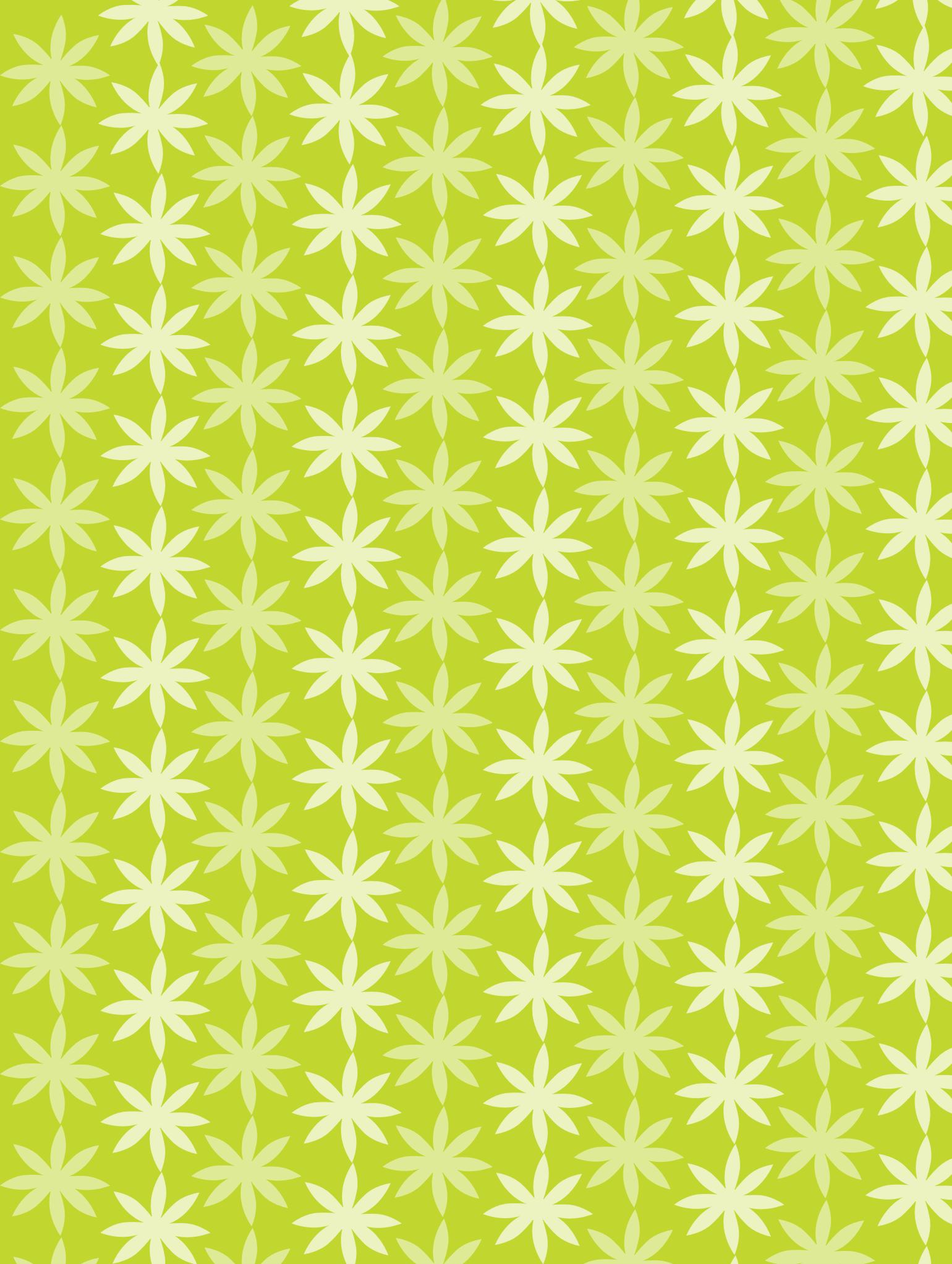


31. Un mensaje para el rey (Actividad 2)

A 10x10 grid maze with a knight in the center. The knight is a cartoon character with blonde hair, wearing a purple tunic with a red cross and orange leggings, holding a sword. The maze is formed by green squares, with a path of blue squares. The path starts at the top-left corner (row 1, column 1) and ends at the bottom-right corner (row 10, column 10). The path consists of the following squares: (1,1), (1,10), (2,10), (3,10), (4,10), (5,10), (6,10), (7,10), (8,10), (9,10), (10,10). The knight is located at (5,5). The number 100 is written vertically in the center of the grid, between (5,5) and (5,10). The number 1 is written vertically at the bottom of the grid, between (10,1) and (10,10). The number 2 is written vertically at the bottom of the grid, between (9,1) and (9,10).







41. De diez en diez

10
más
que...

10
más
que...

10
más
que...

10
menos
que...

10
menos
que...

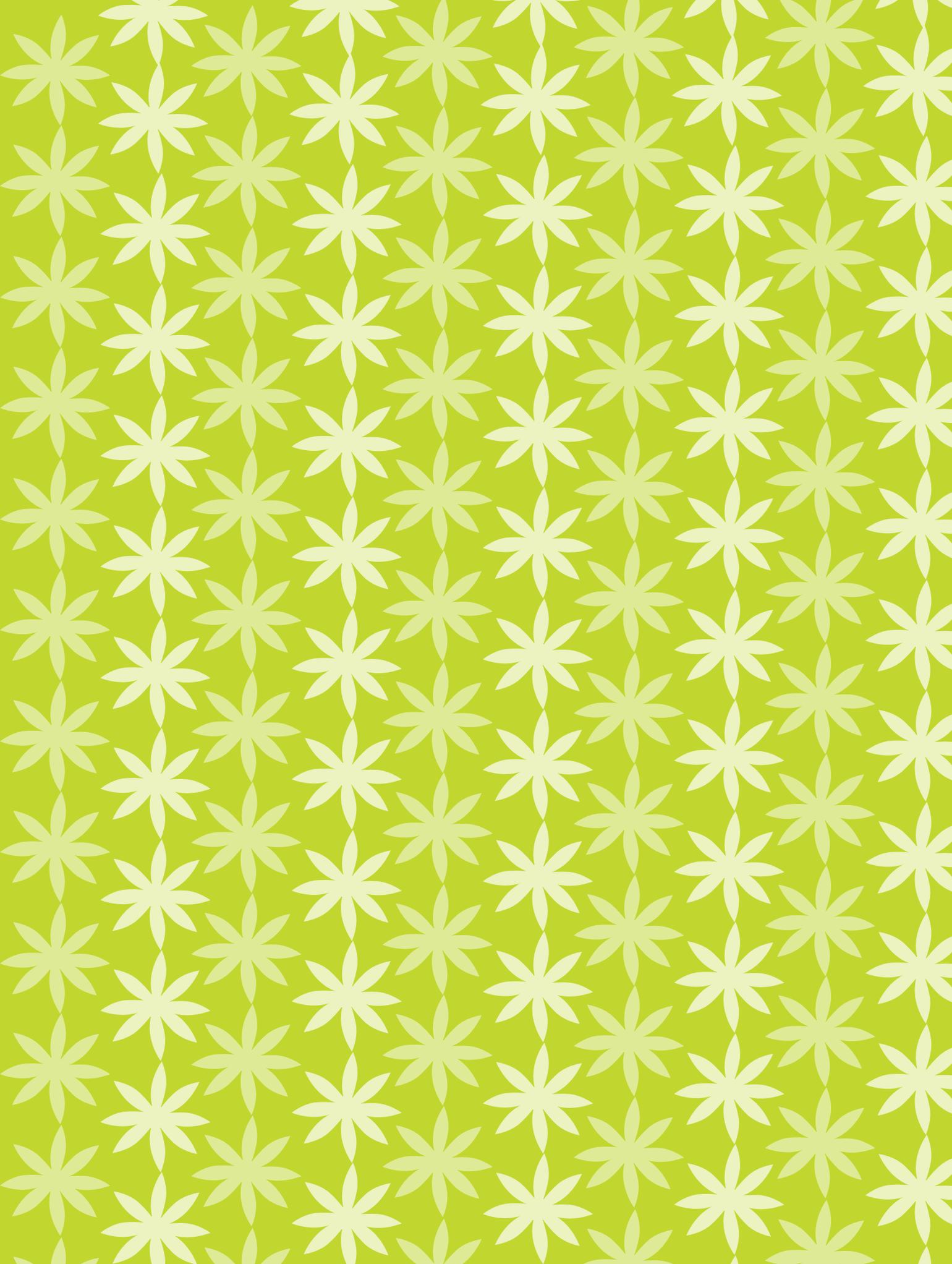
10
menos
que...

10
más
que...

10
menos
que...

10
más
que...

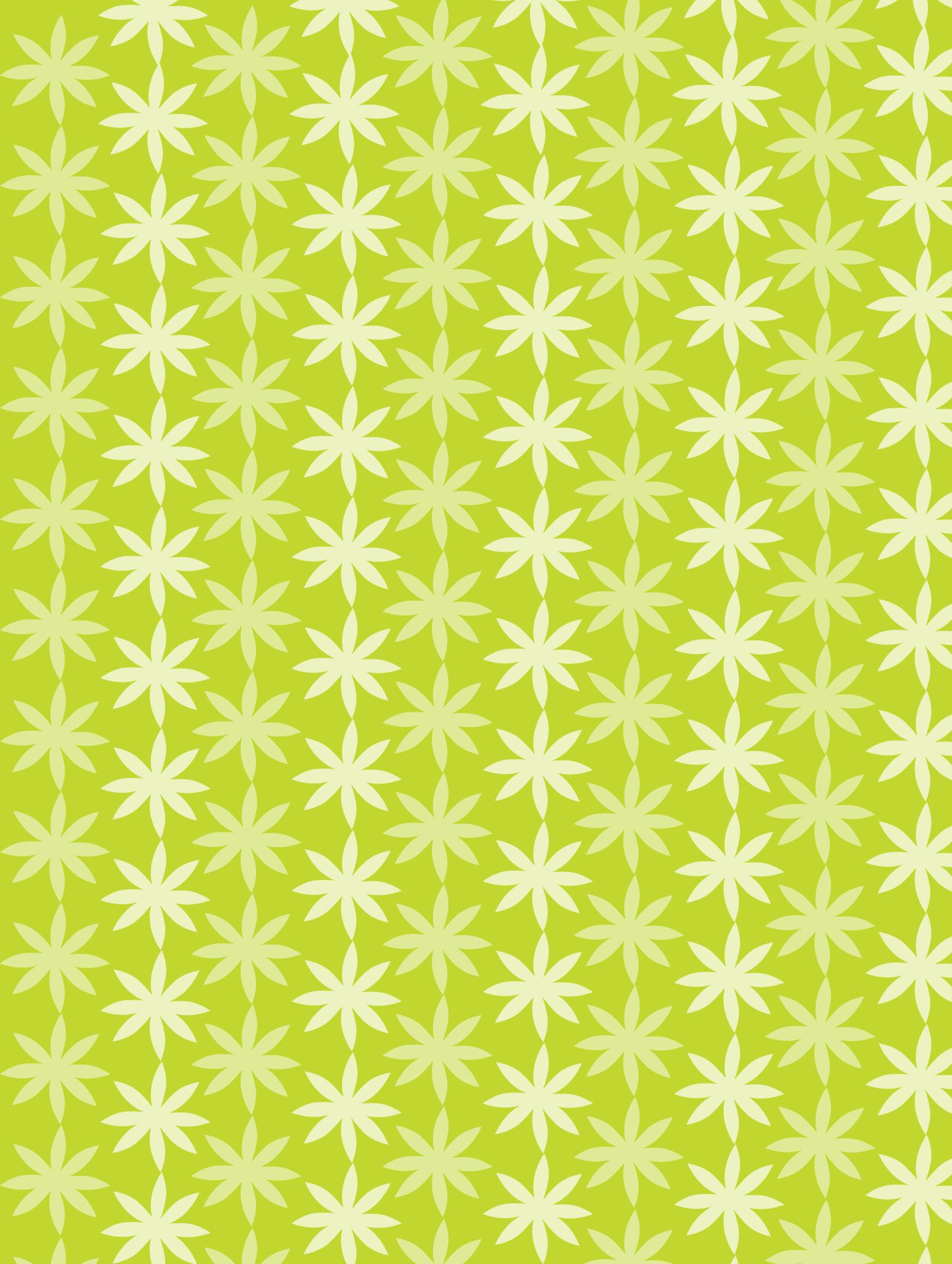




48. Juegos con tarjetas

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

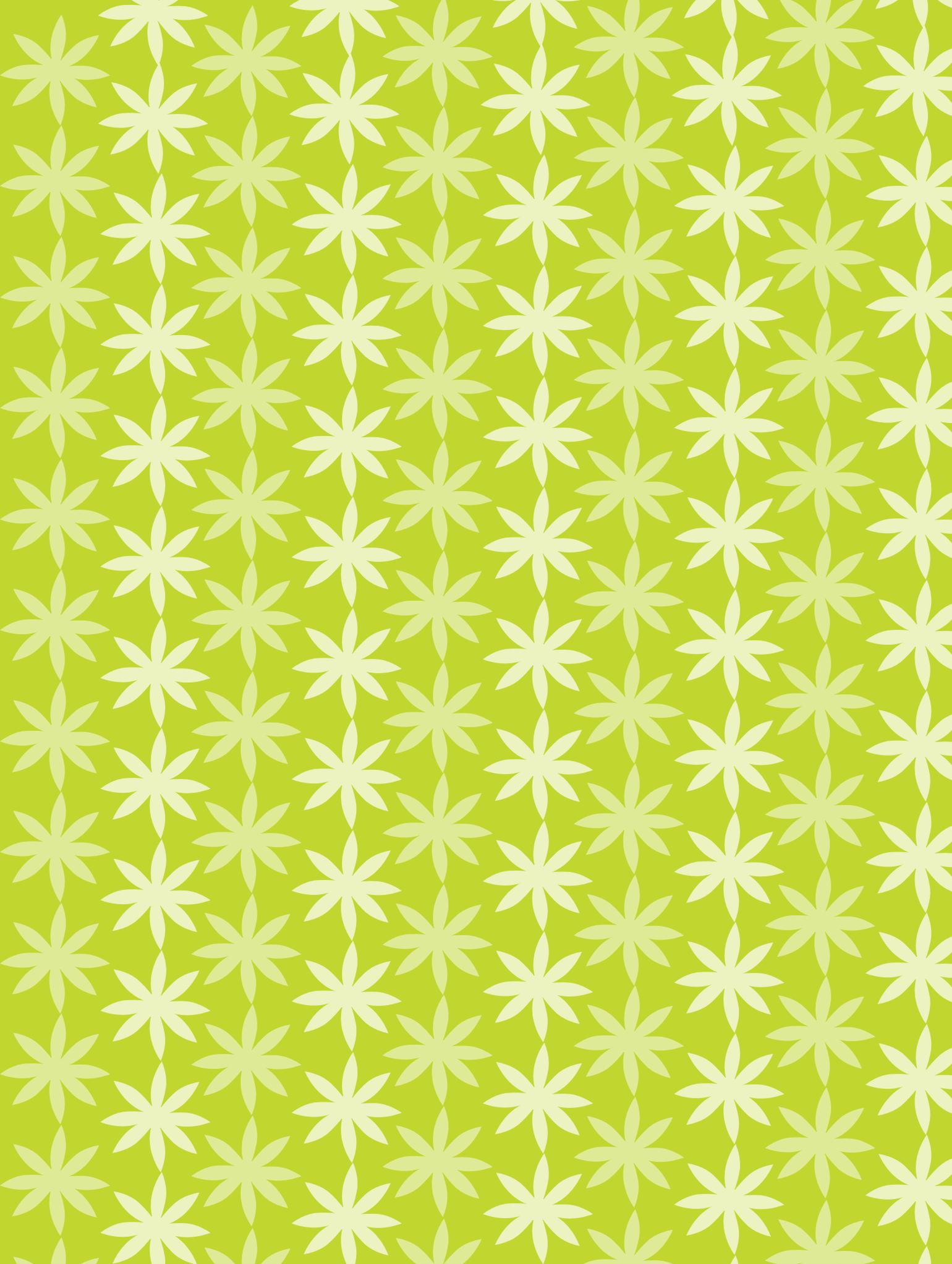




49. ¿Cuánto le quito al 10?

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





56. La cajita mágica

$7 + 6 =$

$12 - 9 =$

$8 + 6 =$

$11 - 7 =$

$6 + 8 =$

$13 - 8 =$

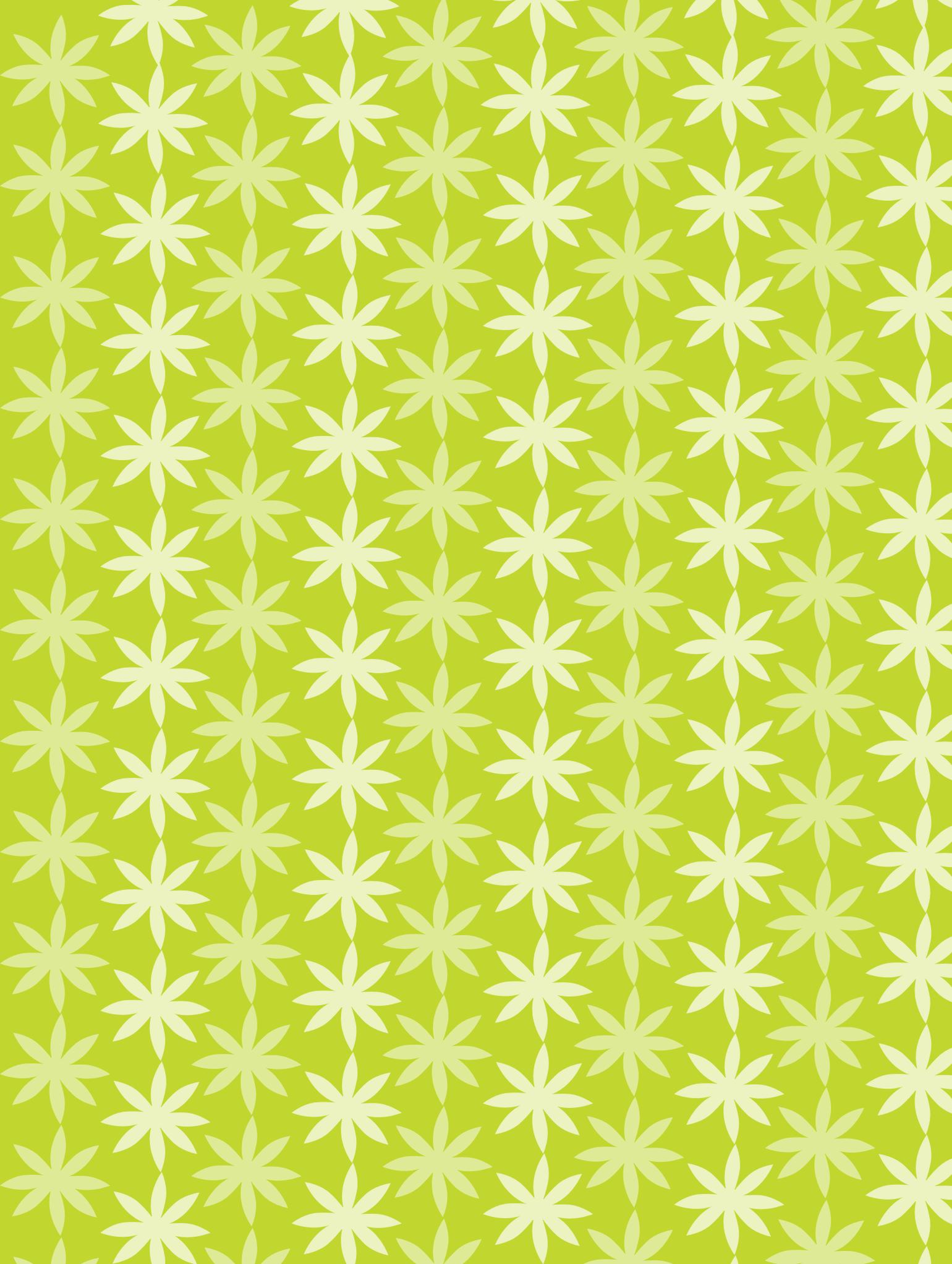
$9 + 5 =$

$14 - 6 =$

$5 + 8 =$

$14 - 8 =$





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 Saldívar (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), Ilanet 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 Maclovía 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 Alumnos. Primer Grado se imprimió
en los talleres de la Comisión Nacional de Libros
de Texto Gratuitos, con domicilio en Av. Acueducto No.2,
Parque Industrial Bernardo Quintana,
C.P. 76246, El Marqués, Qro., en el mes de noviembre de 2012.
El tiraje fue de 98,126 ejemplares.
Sobre papel offset reciclado
con el fin de contribuir a la conservación
del medio ambiente, al evitar la tala de miles de árboles
en beneficio de la naturaleza y los bosques de México.



Impreso en papel reciclado