

Matemáticas

Primer grado
PRIMARIA

BLOQUE I
Unidad I

Matemáticas

Primer grado

PRIMARIA

Autoría, diseño e

ilustraciones:

José Luis Cortina Morfín

Claudia Zúñiga Gaspar

México, CDMX, 2023

ÍNDICE

Unidad 1

El mes de	1
Conecta los conjuntos.....	2
Cantidades de dedos con las manos.....	3
Vamos a ordenar.....	4
¿Cuántos puntos ves?.....	5
Carreritas con el 5 (versión fácil).....	6
Torres de cubos.....	8
Observa las torres.....	9
5 cubos.....	10
El vaso medidor.....	11
Vasos medidores.....	12
Combina los puntos.....	13
Fichas de dominó.....	14
¿Cuánto dinero tienen?.....	15
Lo mismo, pero diferente.....	16
¿Ahora, cuánto dinero tienen?	17
5 pesos.....	18
En el puesto de sandías.....	19
¿Cuántas sandías?	20
Cinco sandías.....	22
De todas las formas.....	24
¿Dónde hay la misma cantidad?	25
Con la rejilla.....	26
Juego de mesa: Ya vi 5.....	27
Dos tarjetas para juntar 5.....	28
Cinco galletas.....	29
Galletas navideñas.....	30
Biciescuela.....	31
¿Cómo me llamo?	32

¿Cuántos lados tengo?.....	33
¿Qué figura soy?.....	34
¿Cuántas figuras?	35
Adivina adivinador.....	36
En la dulcería.....	37
El puesto de dulces.....	38
Más dinero o menos dinero.....	39
Los dulces de frambuesa.....	40

Unidad 2

El mes de _____	43
Triángulos y más triángulos.....	44
Cuadrados y más cuadrados.....	45
Mosaicos.....	46
Corta el pan.....	47
Subitizar con la rejilla, hasta 5.....	48
Tarde de pizza.....	50
¿Cuántos carros quedan?	51
Carreritas con el 5 (versión difícil)	52
¿Ahora, cuántos carros quedan?	53
Problemas-cuento.....	54
Carreritas con el 10 (versión fácil)	55
¿Cuántos puntos son en total?	57
¿Cuántos animales hay?	58
¡Orden por favor!	60
¿Qué número sigue?	61
La misma cantidad de sandías.....	62
Con más sandías.....	64
Subitizar con la rejilla, hasta 10.....	66
Carreritas con el 10 (versión difícil)	67
Grullas de origami.....	68

Carritos de colección.....	69
La ecuación de la suma.....	70
¿Ahora, cuántos puntos son en total?	72
Ecuaciones de suma.....	73
Otras ecuaciones de suma.....	74
Sumando la misma cantidad.....	75
Torres de 10.....	76
Juego de mesa: Ya vi 10.....	77
Dos tarjetas para juntar 10.....	78
El mismo valor.....	79
En la panadería.....	81
10 pesos.....	82
¿Dónde hay más dinero?	83
Parece diferente, pero es lo mismo.....	84
 SECCIÓN DE RECORTABLES "A"	A
Tablero carreritas con el 5.....	I
Monedas para recortar.....	II
Tarjetas del 0 al 5.....	III
Tablero carreritas con el 10.....	IV
Tarjetas del 5 al 10.....	V

En esta unidad los materiales que necesitarás son:

- Cubos multilink.
- Monedas (recortadas y enmascaradas)*
- Rejilla del 10 y 5 fichas
- Tarjetas del 0 al 5 (Recortadas y enmascaradas)*
- Tablero de carreritas con el 5 (Recortado y plastificado)* y una ficha
- Un dado hasta 5 (pegar una etiqueta en el número 6)

* Este material se encuentra en la sección de recortables

El mes de _____

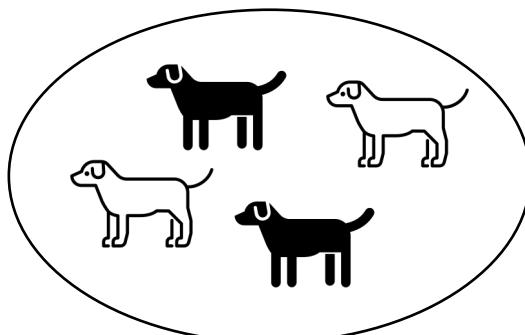
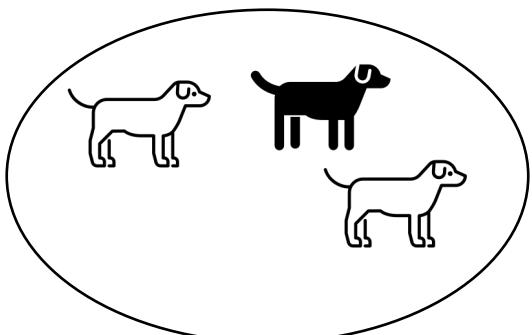
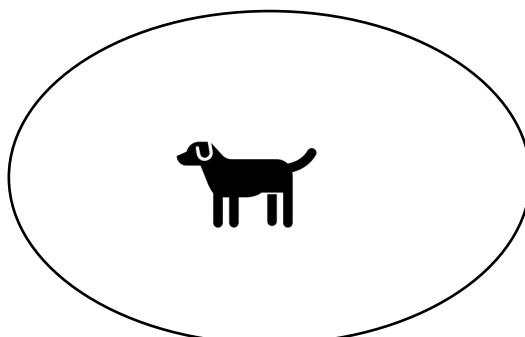
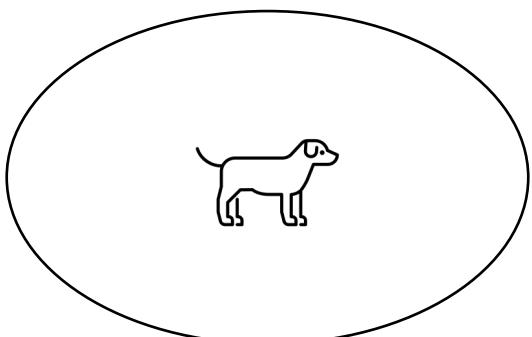
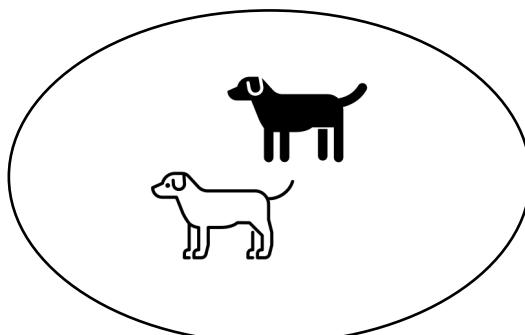
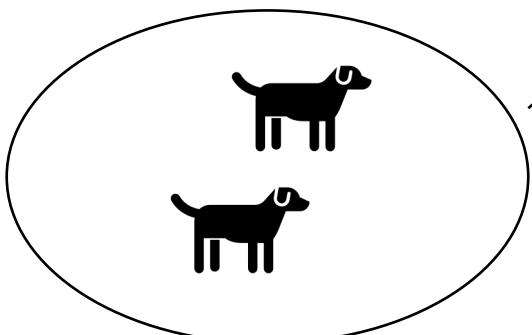
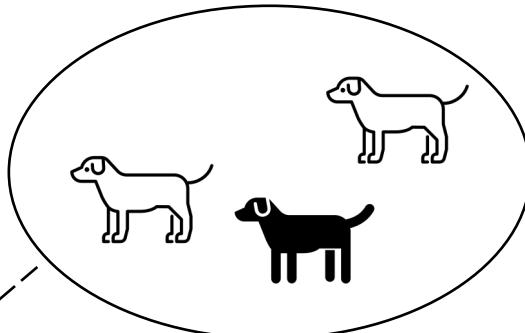
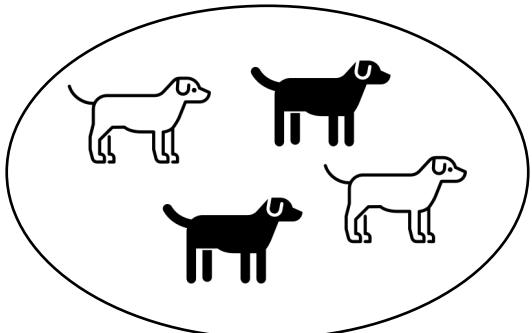
Completa el calendario con el nombre y días del mes.

domingo	lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado

Días especiales:

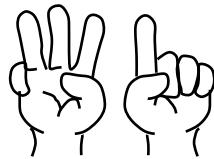
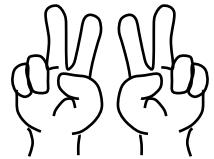
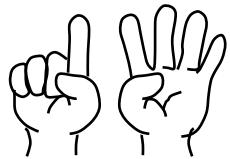
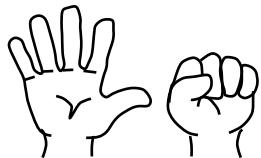
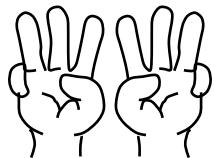
Conecta los conjuntos

Conecta los conjuntos para juntar 5 cachorros

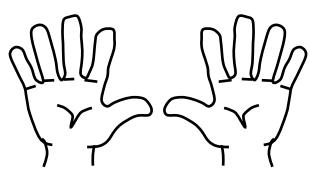
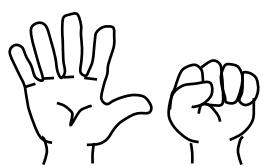
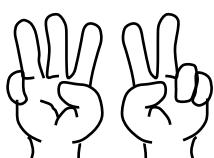
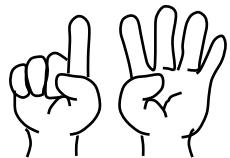


Cantidades de dedos con las manos

Colorea los pares de manos que muestran 4 dedos.

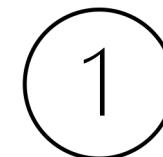
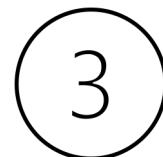


Ahora, colorea los pares de manos que muestran 5 dedos.

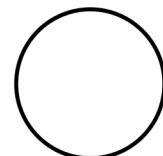
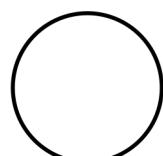
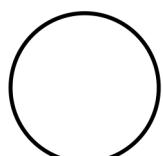
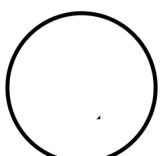


Vamos a ordenar

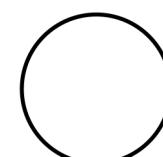
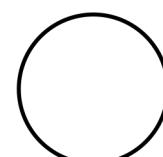
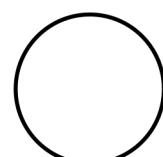
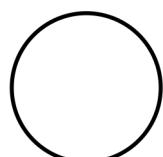
Observa las pelotas y ponlas en orden como se indica.



Ordena las pelotas de menor a mayor.



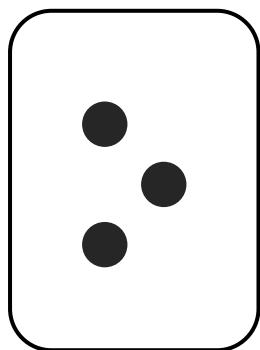
Ordena las pelotas de mayor a menor.



¿Cuántos puntos ves?

Observa cada tarjeta, estima cuántos puntos tiene y anota tu estimación. Despues cuenta los puntos. Dibuja una carita feliz si tu estimación fue exacta.

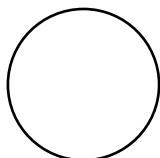
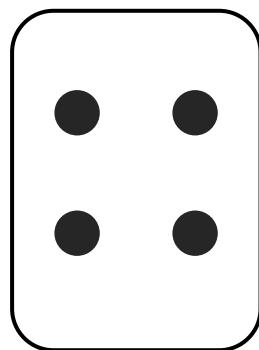
1.



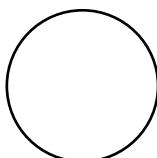
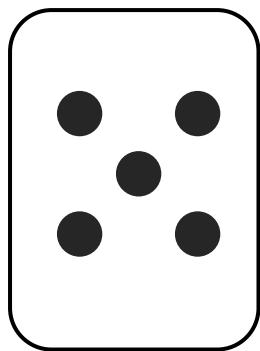
3



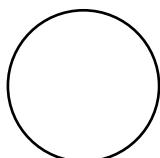
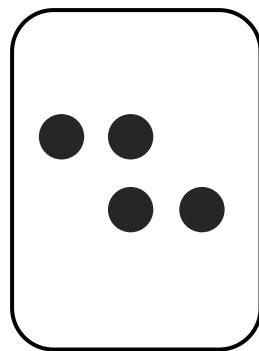
2.



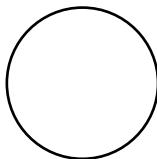
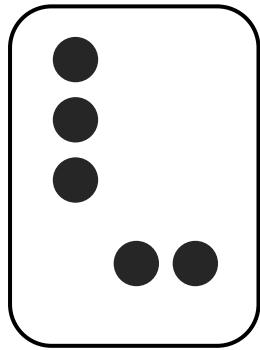
3.



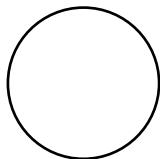
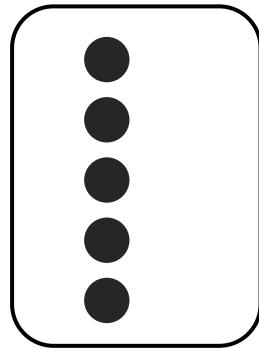
4.



5.



6.



CARRERITAS CON EL 5 (versión fácil)

(página 1 de 2)

Realiza esta actividad con tu clase. Cuando termines
de jugar, dibuja una carita feliz.



NOTA PARA LA MAESTRA

Este juego se llama "Carreritas con el 5" y pueden participar hasta 4 jugadores.

PREPARACIÓN: Para este juego se necesita un tablero. Se sugiere pedir a las familias que, previamente, recorten, peguen y plastifiquen, las dos hojas de la sección de recortables para formar el tablero, como se muestra en la figura de la siguiente página.

También se necesita un dado hasta 5 (el número 6 de un dado hay que taparlo con una etiqueta).



Esa cara del dado representará el cero.



Por último, se requiere una ficha para cada jugador.



Antes de jugar, explicar a la clase cómo se juega "Carreritas con el 5".

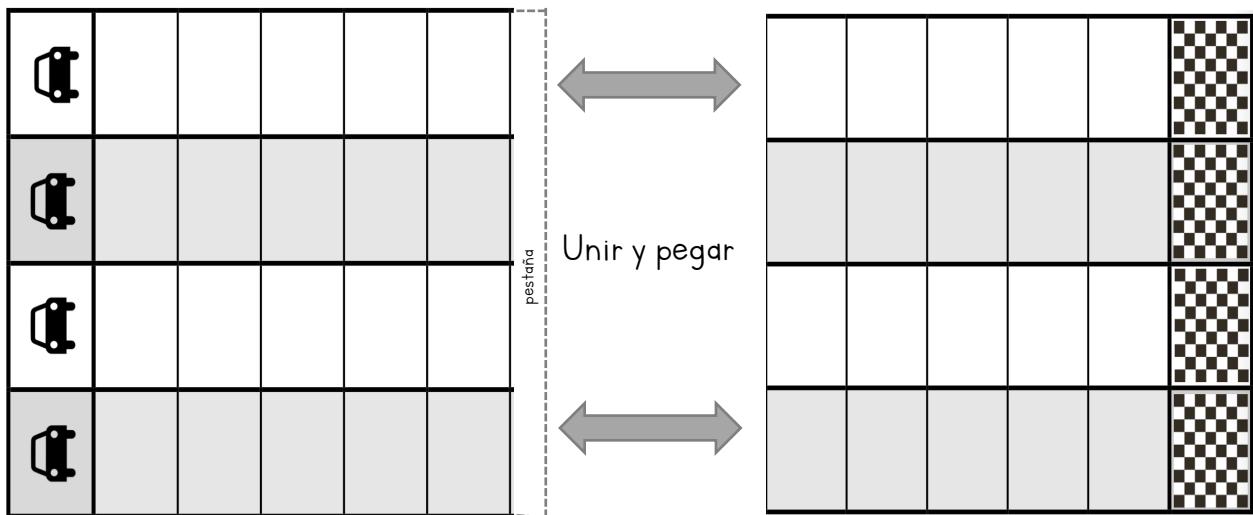
CARRERITAS CON EL 5 (versión fácil)

(página 2 de 2)

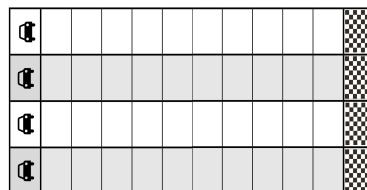
OBJETIVO: Ser el jugador que llegue primero a la meta.

INDICACIONES: Cada jugador colocará su ficha en un carril.

Por turnos, cada niña o niño lanzará el dado y avanzará el número de casillas que indique el dado. Gana el jugador que llegue primero a la meta, ya sea llegando exactamente o con un tiro que supera el número de casillas que le faltan.

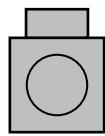
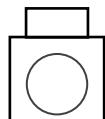


IMPORTANTE: Guarda tu tablero. Se ocupará en otras actividades.



Torres de cubos

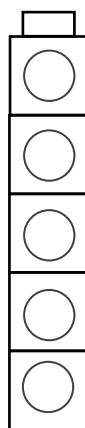
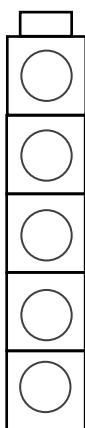
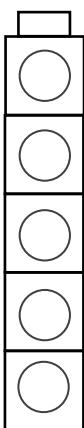
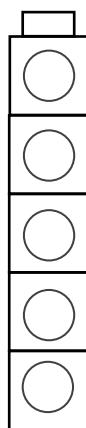
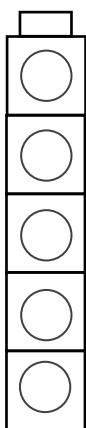
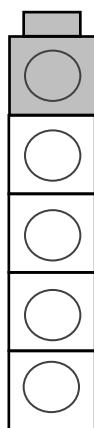
Utiliza tus cubos multilink y construye torres de cubos usando dos colores diferentes. Cada torre debe tener 5 cubos en total.



Después colorea las torres igual que tus torres.
Fíjate en el ejemplo.

Así se ven mis torres:

Ejemplo:



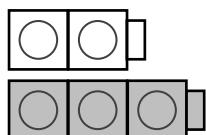
Observa las torres

Observa cada torre de 5.

Escribe cuántos cubos blancos  hay.

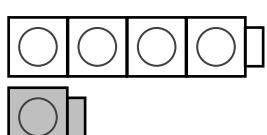
Escribe cuántos cubos grises  hay.

1.



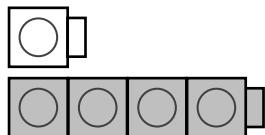
_____ blancos
_____ grises

2.



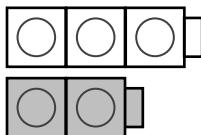
_____ blancos
_____ grises

3.



_____ blancos
_____ grises

4.



_____ blancos
_____ grises

5.



_____ blancos
_____ grises

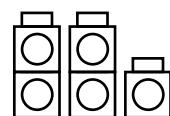
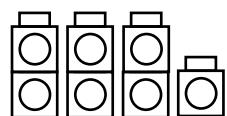
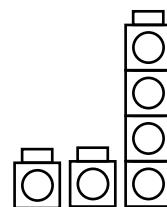
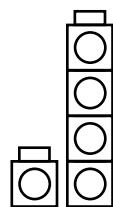
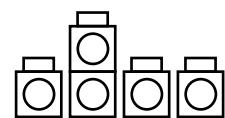
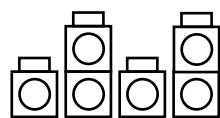
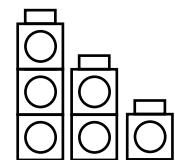
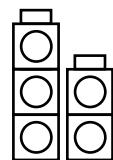
6.



_____ blancos
_____ grises

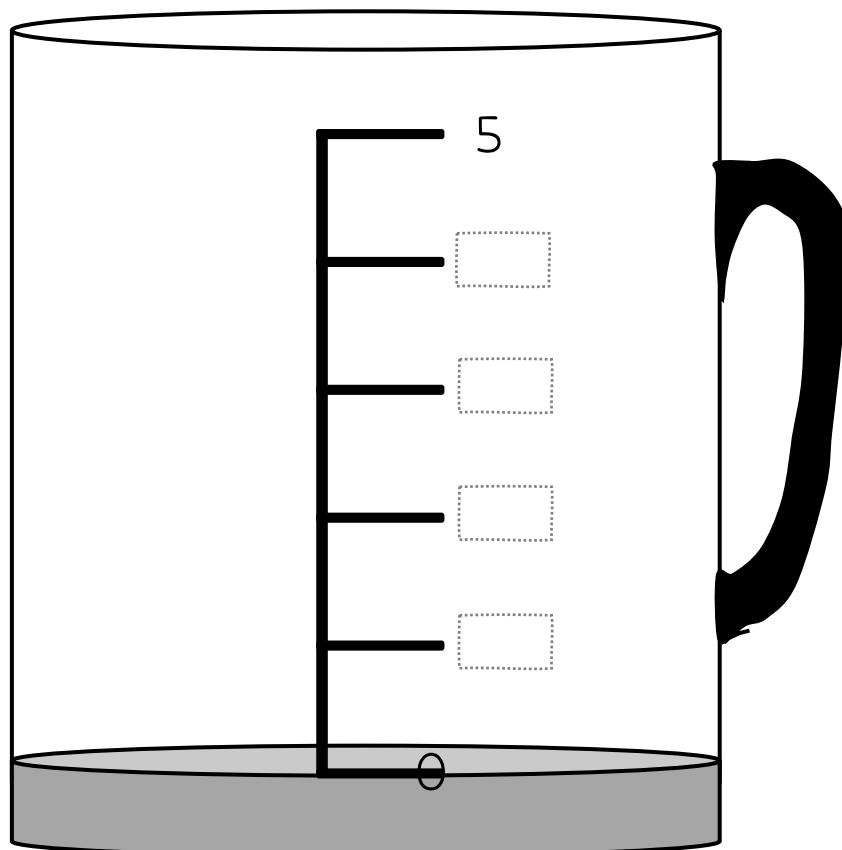
5 cubos

Circula, en cada renglón, el arreglo que tenga 5 cubos en total. Utiliza cubos multilink.



El vaso medidor

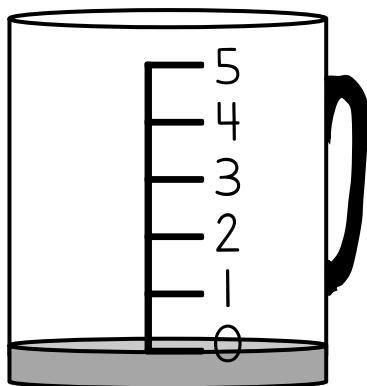
Escribe los números que faltan en el vaso medidor.
Después colórealo para que el agua llegue hasta el
nivel número 3.



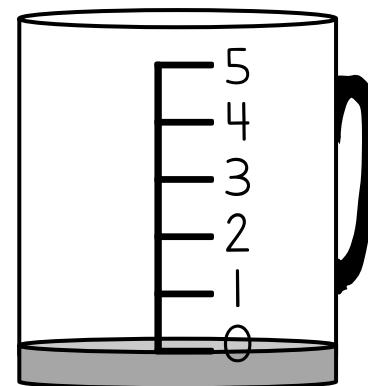
Vasos medidores

Colorea los vasos medidores para que el agua llegue hasta el nivel que se indica.

Nivel 1



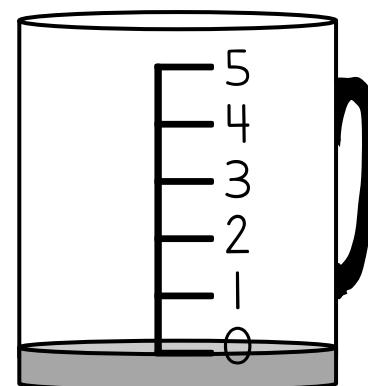
Nivel 2



Nivel 4



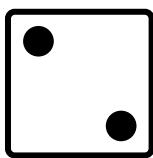
Nivel 5



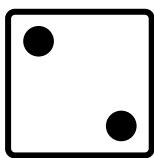
Combina los puntos

Escribe el número total de puntos. Fíjate en el ejemplo.

1.



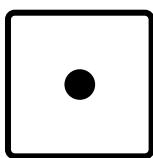
más



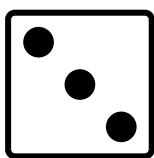
igual

4

2.

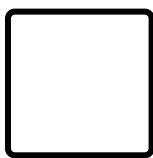


más

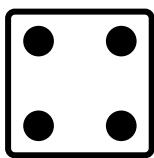


igual

3.

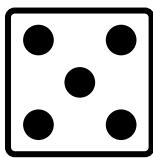


más

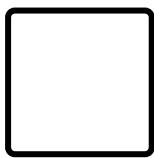


igual

4.

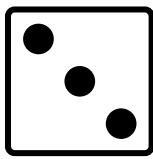


+

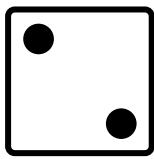


=

5.

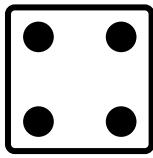


+

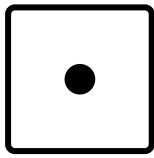


=

6.



+

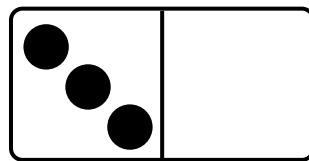
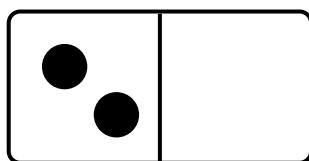
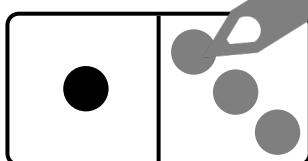


=

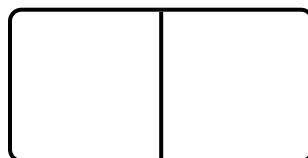
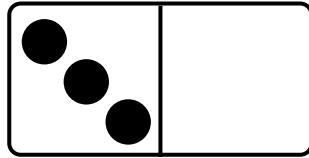
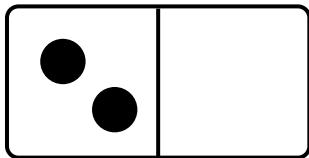
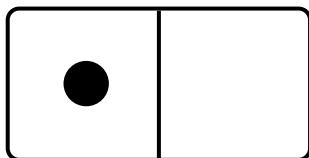
Fichas de dominó

Completa las fichas para que cada una de ellas tenga 4 puntos en total. Fíjate en el ejemplo.

Ejemplo:



Completa las fichas para que cada una de ellas tenga 5 puntos en total.



¿Cuánto dinero tienen?

Escribe la cantidad de dinero que tiene cada uno.

Lorenza



Cantidad de dinero

\$ _____

Bernardo



\$ _____

Matilde



\$ _____

Carlos



\$ _____

Maria José

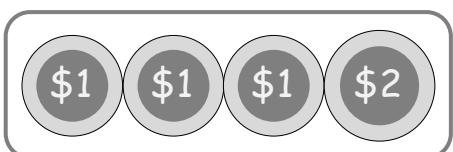
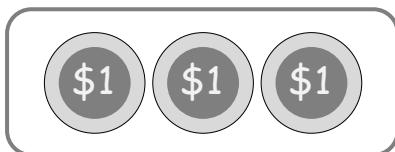
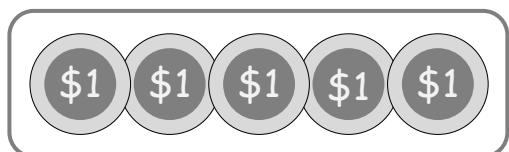
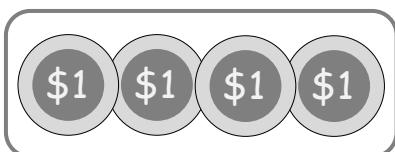
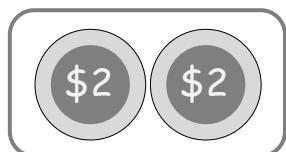


\$ _____

Usa tus monedas de la sección de recortables

Lo mismo, pero diferente

Une con una línea las casillas que tengan la misma cantidad de dinero.



Usa tus monedas de la sección de recortables

¿Ahora, cuánto dinero tienen?

Escribe la cantidad de dinero que tiene cada uno.

Lorenza



Cantidad de dinero

\$ _____

Bernardo



\$ _____

Matilde



\$ _____

Carlos



\$ _____

María José



\$ _____

Apóyate con
tus monedas

5 pesos

Circula el nombre las niñas y niños que tienen 5 pesos en total.

Rubén



Luisa



Isabel



Santiago



Eduardo



Alejandra



Begoña



Roberta



Arturo



Teresa

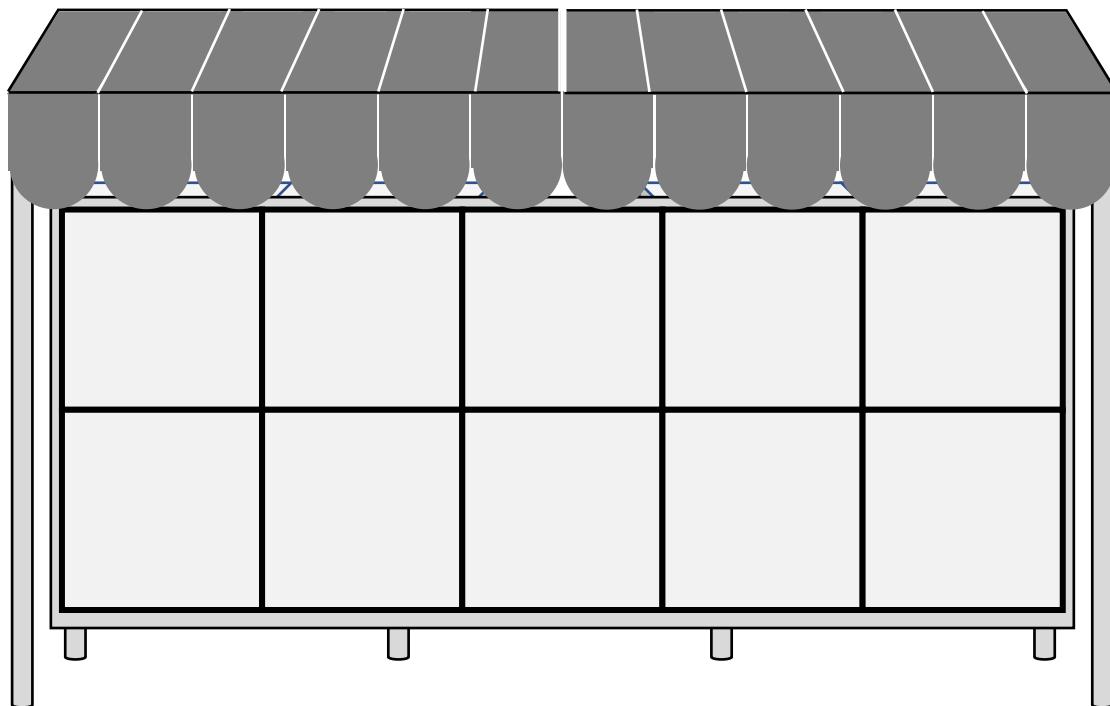


Apóyate con tus monedas

En el puesto de sandías

Doña Lucero vende sandías en el mercado. En su puesto hay varias cajas. Ella coloca una sandía en cada caja.

Analiza la imagen del puesto de sandías y responde las preguntas.

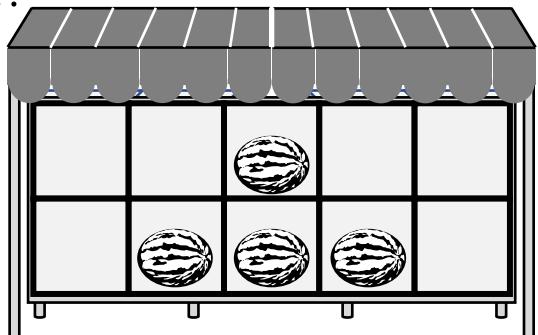


1. ¿Cuántas cajas hay en la fila de arriba? _____
2. ¿Cuántas cajas hay en la fila de abajo? _____
3. ¿Cuántas filas de cajas tiene el puesto? _____
4. ¿Cuántas sandías caben en total en el puesto? _____

¿Cuántas sandías? (página 1 de 2)

Analiza las imágenes del puesto de sandías y responde las preguntas

1.

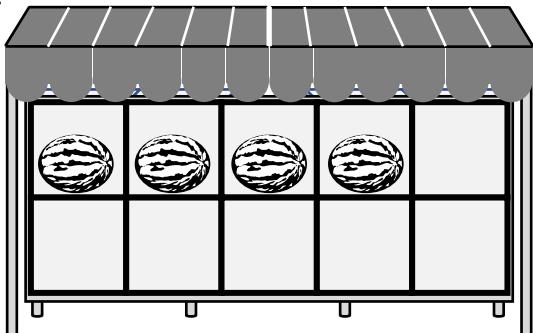


¿Cuántas sandías hay en la fila de arriba? _____

¿Cuántas sandías hay en la fila de abajo? _____

¿Cuántas sandías hay en total en el puesto? _____

2.



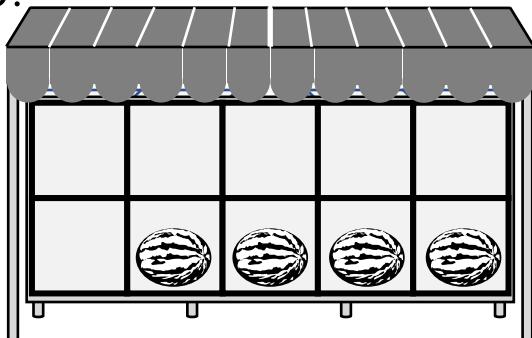
¿Cuántas sandías hay en la fila de arriba? _____

¿Cuántas sandías hay en la fila de abajo? _____

¿Cuántas sandías hay en total en el puesto? _____

¿Cuántas sandías? (página 2 de 2)

3.

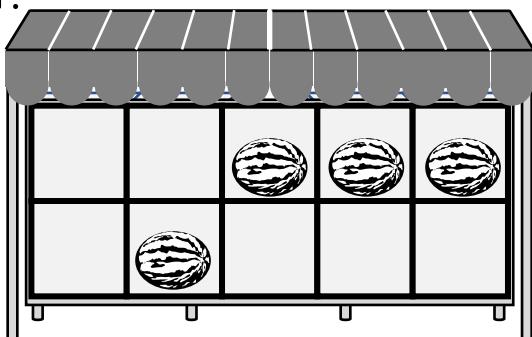


¿Cuántas sandías hay en la fila de arriba? _____

¿Cuántas sandías hay en la fila de abajo? _____

¿Cuántas sandías hay en total en el puesto? _____

4.

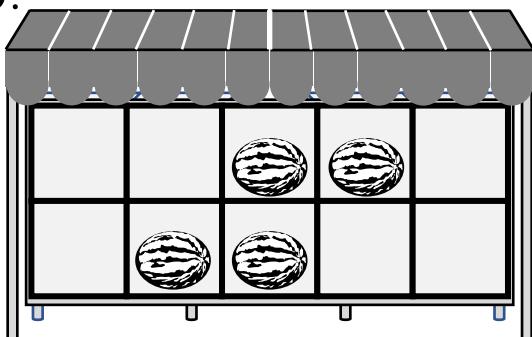


¿Cuántas sandías hay en la fila de arriba? _____

¿Cuántas sandías hay en la fila de abajo? _____

¿Cuántas sandías hay en total en el puesto? _____

5.



¿Cuántas sandías hay en la fila de arriba? _____

¿Cuántas sandías hay en la fila de abajo? _____

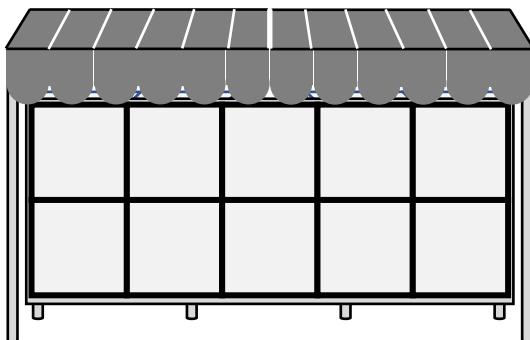
¿Cuántas sandías hay en total en el puesto? _____

Cinco sandías



(página 1 de 2)

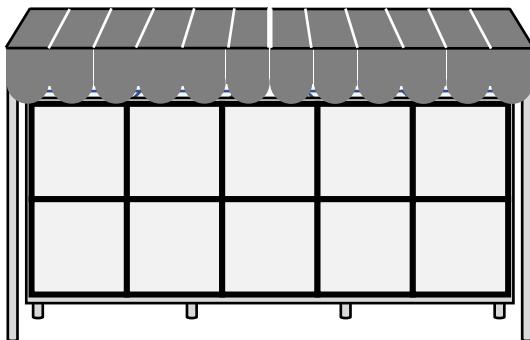
Dibuja las sandías en las cajas del puesto para que sean 5 sandías en total. Asegúrate de que el número de sandías en cada fila sea siempre diferente.



Fila de arriba _____

Fila de abajo _____

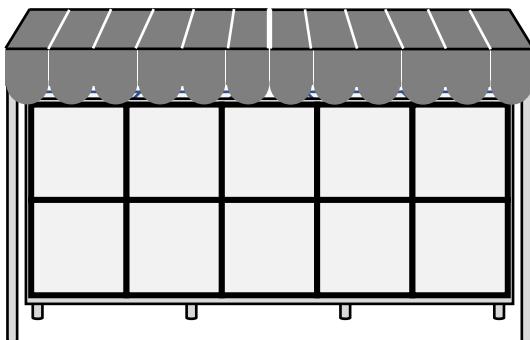
Total _____



Fila de arriba _____

Fila de abajo _____

Total _____



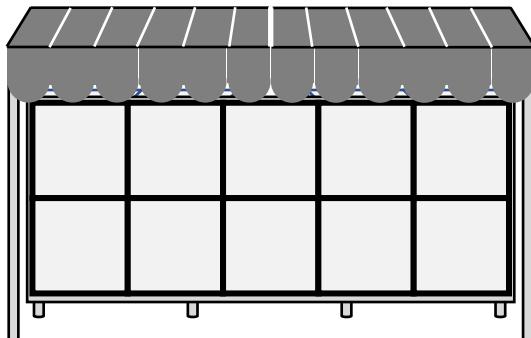
Fila de arriba _____

Fila de abajo _____

Total _____

Cinco sandías

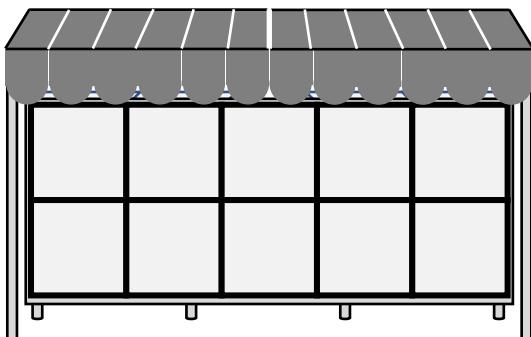
(página 2 de 2)



Fila de arriba _____

Fila de abajo _____

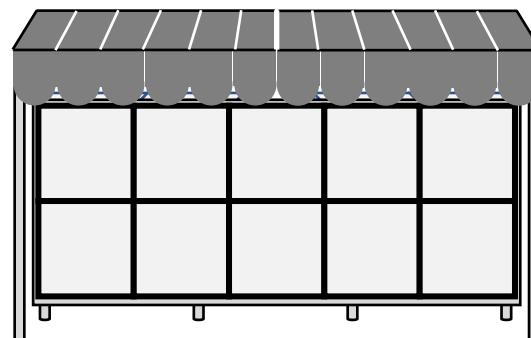
Total _____



Fila de arriba _____

Fila de abajo _____

Total _____



Fila de arriba _____

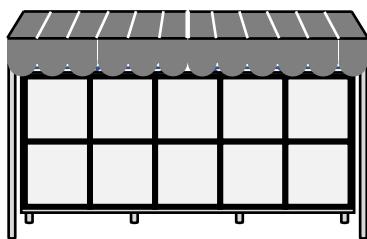
Fila de abajo _____

Total _____

De todas las formas

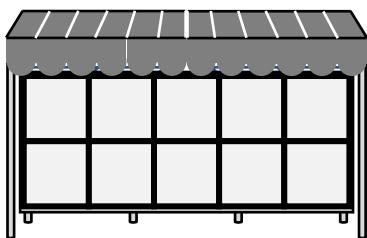
Usa tu rejilla e investiga todas las formas en las que puedes acomodar en el puesto el número de sandías que se indica. Escribe todas las formas que encuentres.

4 sandías en total



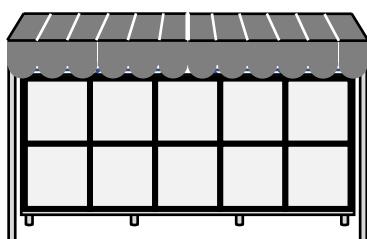
Fila de arriba	4			1	
Fila de abajo	0			3	

3 sandías en total



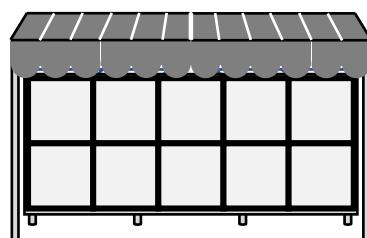
Fila de arriba					
Fila de abajo					

2 sandías en total



Fila de arriba					
Fila de abajo					

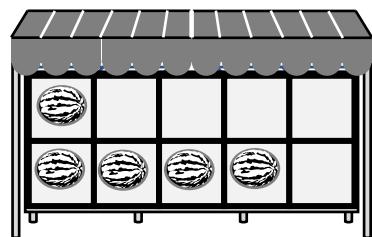
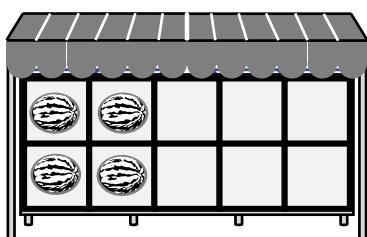
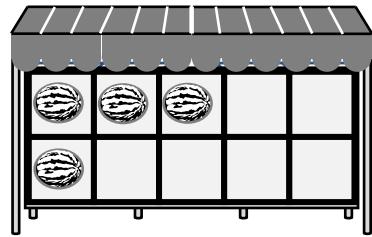
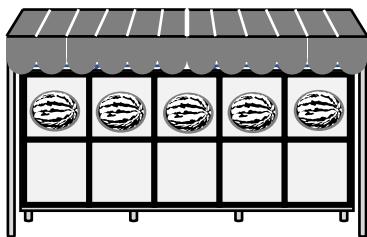
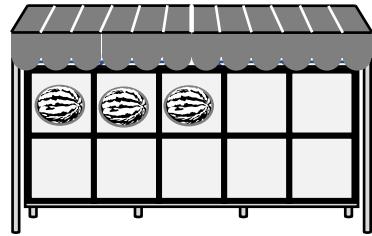
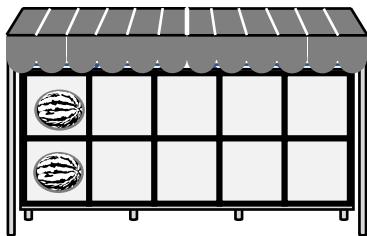
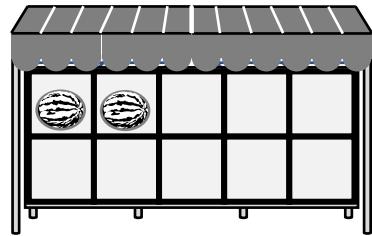
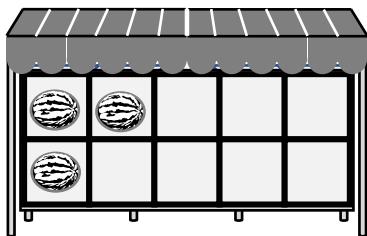
5 sandías en total



Fila de arriba					
Fila de abajo					

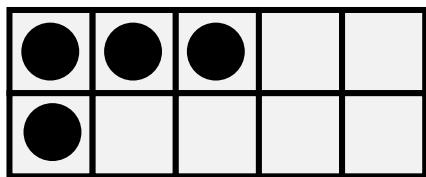
¿Dónde hay la misma cantidad?

Conecta los puestos de sandías que tenga la misma cantidad de sandías.

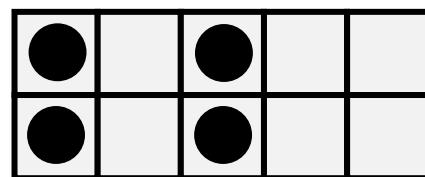
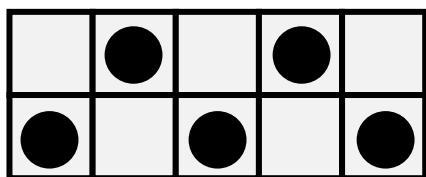
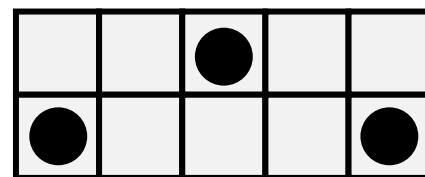
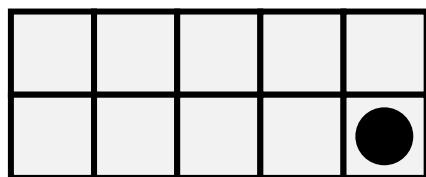
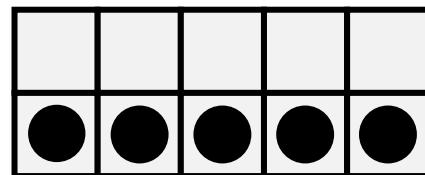
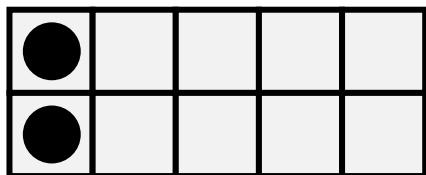
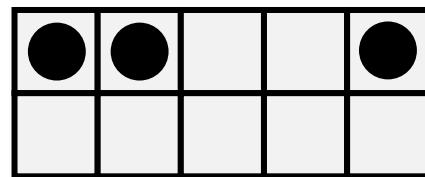


Con la rejilla

Escribe la cantidad de sandías (puntos) que ves en cada rejilla. Observa el ejemplo.



4



Juego de mesa: Ya vi 5

Realiza esta actividad con tu clase. Cuando termines de jugar, dibuja una carita feliz



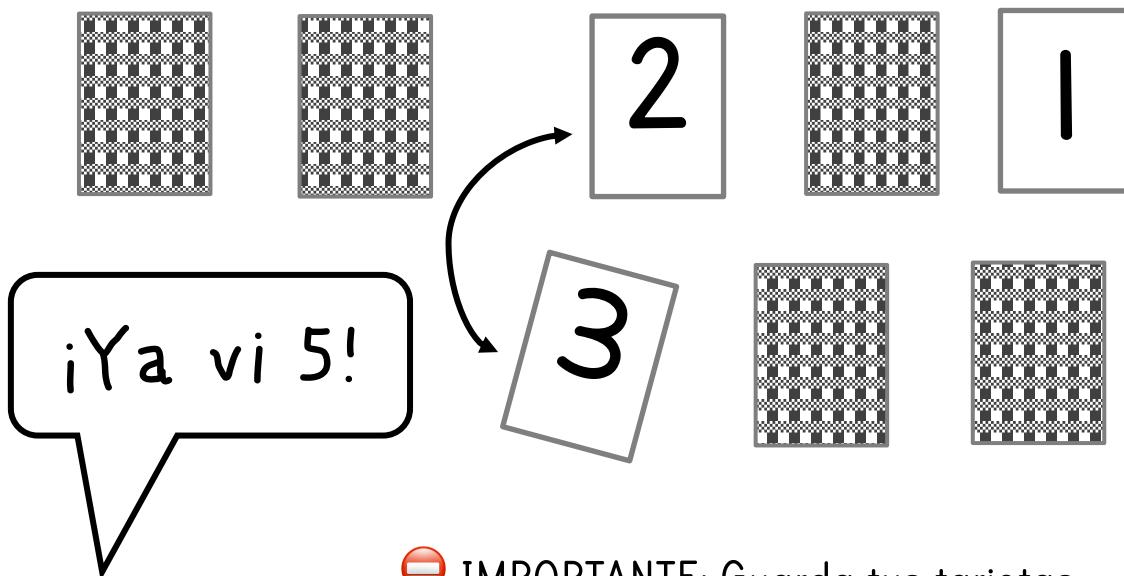
NOTA PARA LA MAESTRA

Este juego de mesa se llama “Ya vi 5” y se puede jugar en grupos pequeños (de 2 a 4 jugadores).

PREPARACIÓN: Se sugiere pedir a las familias que, previamente, recorten todas las tarjetas que vienen en la sección de recortables y las plastifiquen. Antes de jugar, explicar a la clase cómo se juega “Ya vi 5”.

OBJETIVO: Juntar el mayor número de pares tarjetas que sumen 5.

INDICACIONES: Cada equipo debe voltear las tarjetas boca abajo y después revolverlas. Se debe dejar una tarjeta destapada para comenzar el juego. Por turnos cada jugador voltea una tarjeta. Si esa tarjeta más alguna que ya está destapada suma 5, se gana ese par. Ahora, es el turno del siguiente jugador. Si éste no encuentra un par que sume cinco, deja las tarjetas destapadas y continúa el siguiente jugador. Termina el juego cuando ya están recolectadas todas las tarjetas que sumen cinco. Gana el jugador que junte más tarjetas.



IMPORTANTE: Guarda tus tarjetas.
Se ocuparán para otras actividades

Dos tarjetas para juntar 5

Los números de estas tarjetas suman 5.

Escribe el número que le falta a la segunda tarjeta.

1.

3

2.

1

3.

2

4.

5

5.

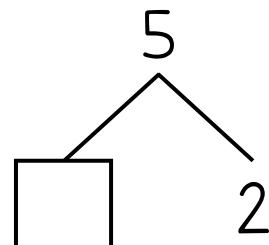
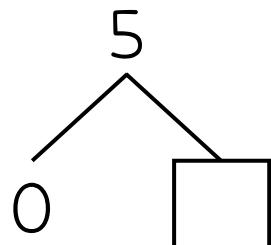
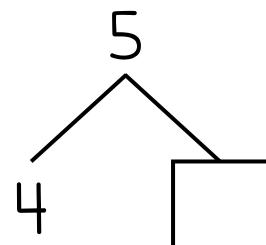
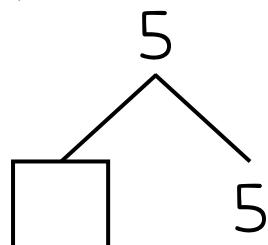
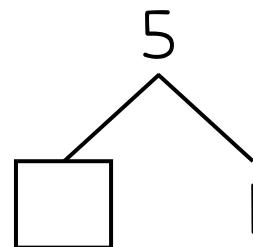
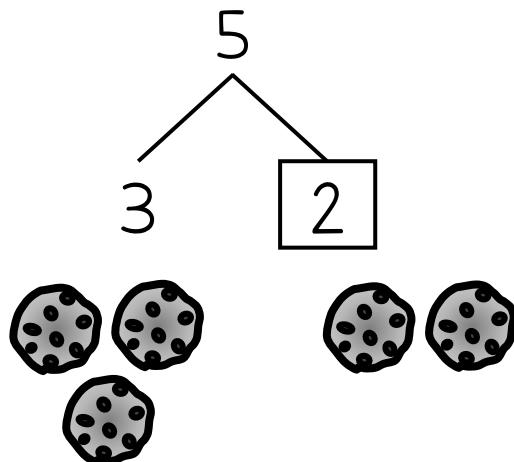
0

6.

4

Cinco galletas

Con ayuda del triángulo del 5 completa lo que falta para tener 5. Dibuja las galletas que necesites para representar la solución.



Galletas navideñas

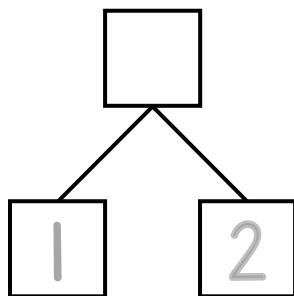


Resuelve los problemas. Apóyate con el triángulo aditivo.

Fíjate en el ejemplo.

1. La abuela preparó galletas para esta Navidad.

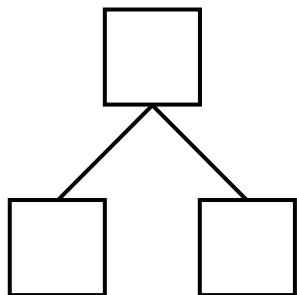
Luciana se comió 1 galleta en el desayuno. Más tarde, Luciana se comió 2 galletas más. ¿Cuántas galletas se comió Luciana en total?



Respuesta:

_____ galletas.

2. De las galletas navideñas, Carlos se comió 2 galletas por la mañana. Después, Carlos se comió 2 galletas más. ¿Cuántas galletas se comió Carlos en total?



Respuesta:

_____ galletas.

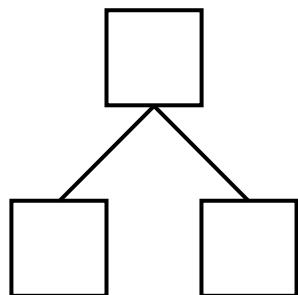
Biciescuela



Resuelve los problemas. Apóyate con el triángulo aditivo.

1. Los fines de semana hay biciescuela en el parque.

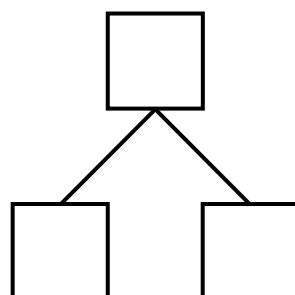
El sábado comenzó la clase con 2 alumnos y después llegaron 3 alumnos más. ¿Cuántos alumnos asistieron a la biciescuela ese sábado?



Respuesta:

alumnos

2. El domingo muy temprano había 1 alumno en la biciescuela, más tarde llegaron 3 alumnos más. ¿Cuántos alumnos asistieron a la biciescuela ese día?

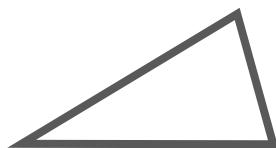


Respuesta:

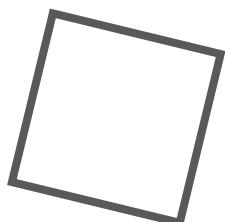
alumnos

¿Cómo me llamo?

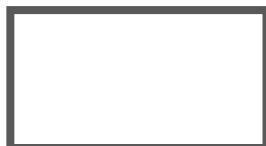
Conecta la figura con su nombre. Ayúdate leyendo con cuidado su descripción.



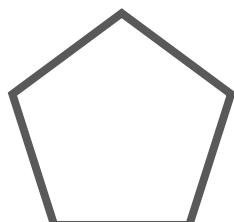
Rectángulo
"tengo 4 lados"



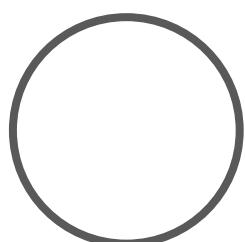
Triángulo
"tengo 3 lados"



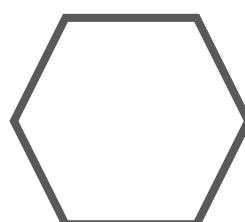
Cuadrado
"tengo 4 lados y son del mismo tamaño"



Círculo
"no tengo lados"
Soy una curva cerrada.



Hexágono
"tengo 6 lados"



Pentágono
"tengo 5 lados"

¿Cuántos lados tengo?

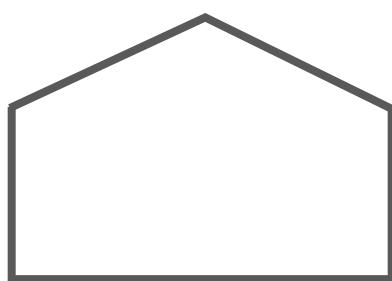
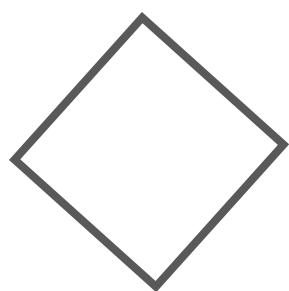
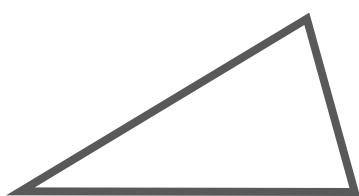
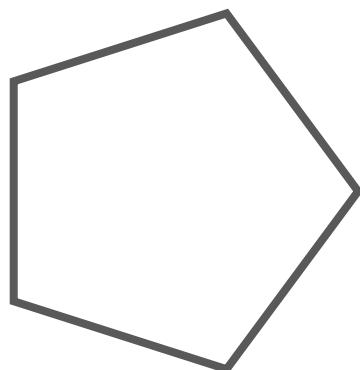
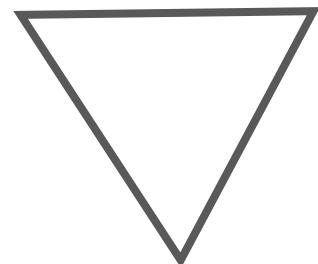
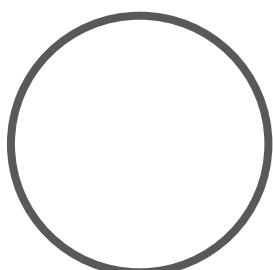
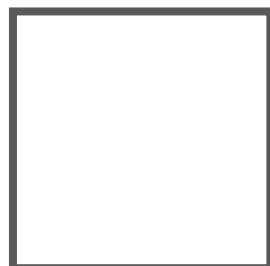
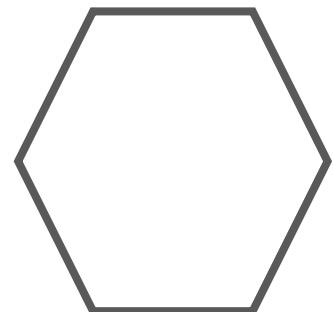
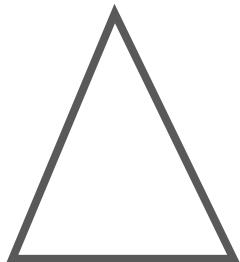
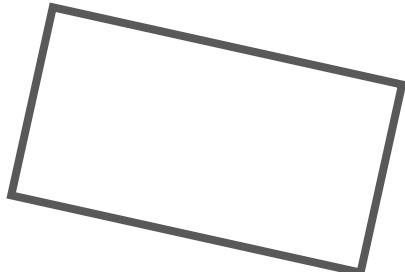
Cuenta los lados de las figuras y coloréalas según se indica.

3 lados: AZUL

4 lados: ROJO

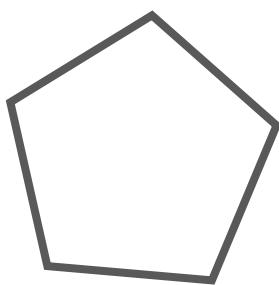
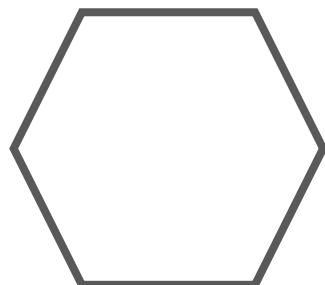
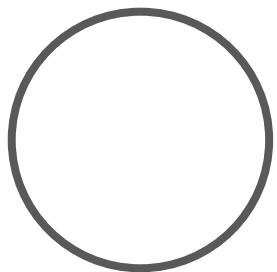
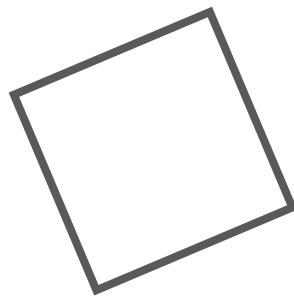
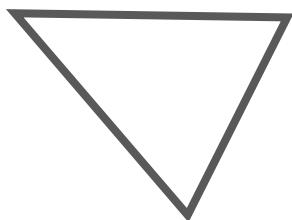
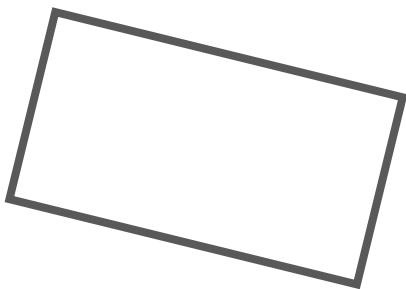
5 lados: VERDE

6 lados: AMARILLO



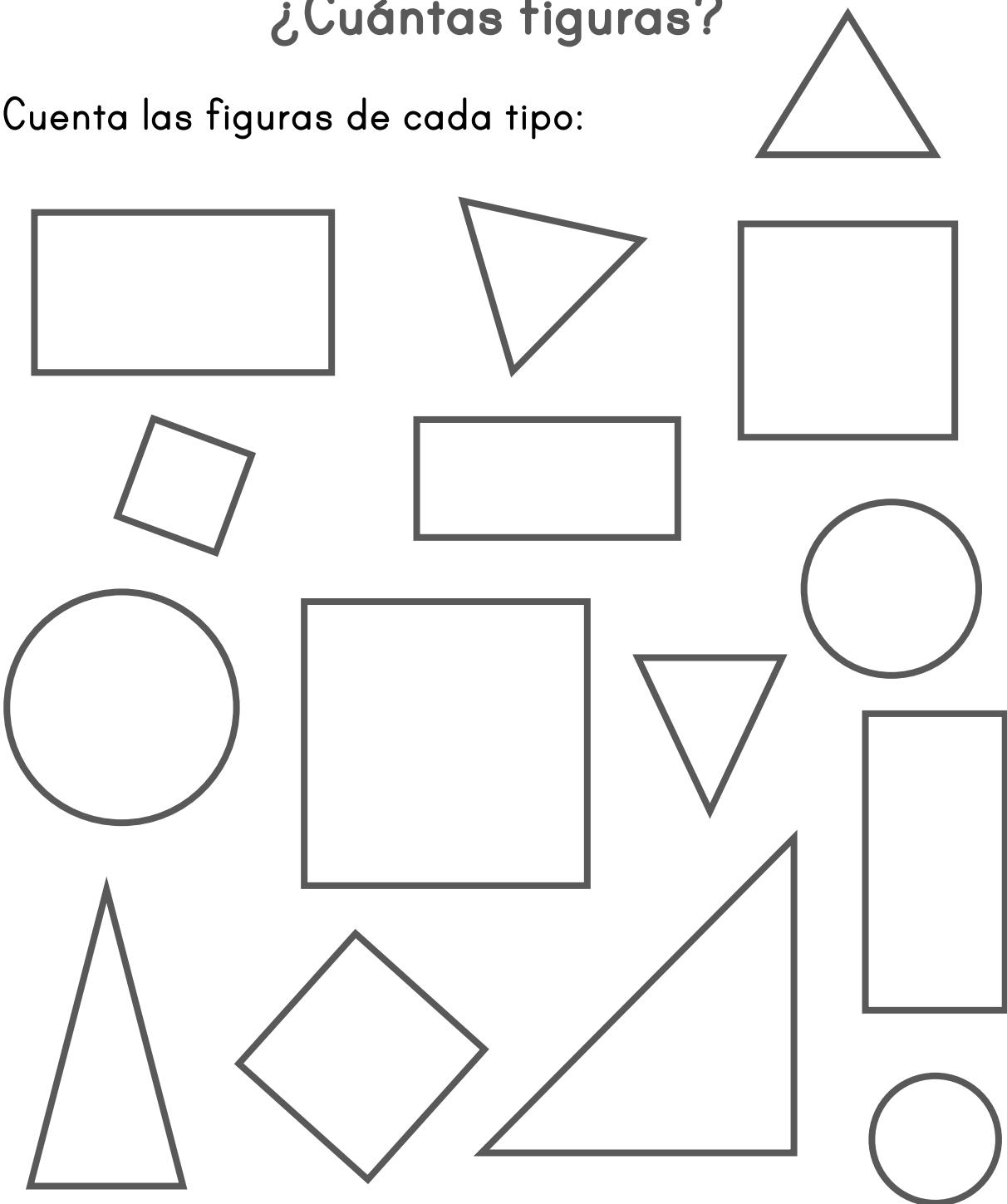
¿Qué figura soy?

Escribe el nombre de cada figura.



¿Cuántas figuras?

Cuenta las figuras de cada tipo:



Cuadrados: _____

Círculos: _____

Triángulos: _____

Rectángulos: _____

Adivina adivinador

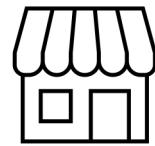
Responde las adivinanzas. Luego, haz el dibujo.

Soy una figura que tiene 4 lados iguales. ¿Quién soy?

Soy una figura que tiene 3 lados. ¿Quién soy?

Soy una figura que, en lugar de lados, estoy formada por una línea curva cerrada. ¿Quién soy?

En la dulcería



Resuelve cada problema. Muestra tu trabajo.

1. En la dulcería, Jerónimo compró dos dulces.

Él pagó con las siguientes monedas:



¿Cuánto dinero costaron los dos dulces? _____

2. Julia compró una bolsita de palomitas. Ella pagó con las siguientes monedas:



¿Cuánto dinero costaron las palomitas? _____

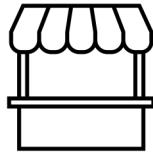
3. Germán compró una paleta de caramelo. Él pagó con las siguientes monedas:



¿Cuánto dinero costó la paleta de caramelo? _____

Apóyate con
tus monedas

El puesto de dulces



Resuelve los problemas usando tus monedas.

Muestra tu trabajo.

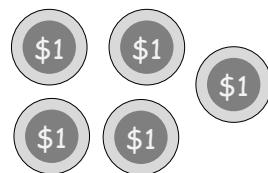
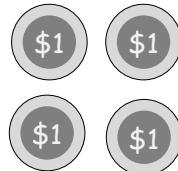
1. Nicolás compró una paleta de mango enchilado en el puesto de dulces. La paleta costó \$5. Dibuja las monedas que necesitó Nicolás para pagar.

2. Lola compró un chocolate en el puesto de dulces. El chocolate costó \$4. Dibuja las monedas que necesitó Lola para pagar.

Apóyate con
tus monedas

Más dinero o menos dinero

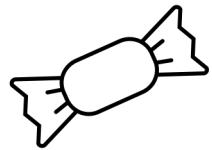
En cada renglón, circula la cantidad donde hay más dinero.



Apóyate con tus monedas

Los dulces de framboesa

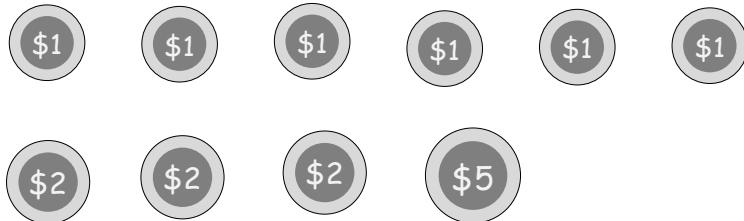
(página 1 de 3)



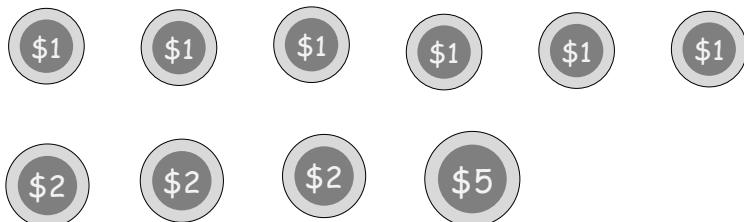
Resuelve cada problema. Muestra tu trabajo.

En la tienda “Caramelito”, los dulces de framboesa cuestan \$1.

1. Santiago quiere comprar 3 dulces de framboesa . Circula la cantidad de dinero exacta que necesita.



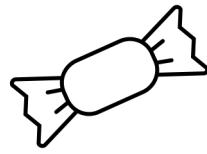
2. Martina quiere comprar 4 dulces de framboesa . Circula la cantidad exacta de dinero que necesita.



Apóyate con tus monedas

Los dulces de framboesa

(página 2 de 3)



3. María quiere comprar 1 dulce de framboesa  .
Su mamá le dio una moneda de  .

¿Le alcanza el dinero para comprar el dulce?

SÍ NO

¿Le sobra dinero? SÍ NO

¿Cuánto dinero le sobra?

Fíjate en el ejemplo como una posible solución.

 es igual que     

Un dulce de framboesa  cuesta .

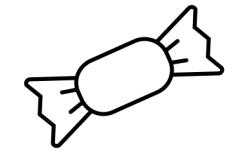
    

Entonces, al pagar un peso, le sobran 4 pesos

Apóyate con
tus monedas

Los dulces de framboesa

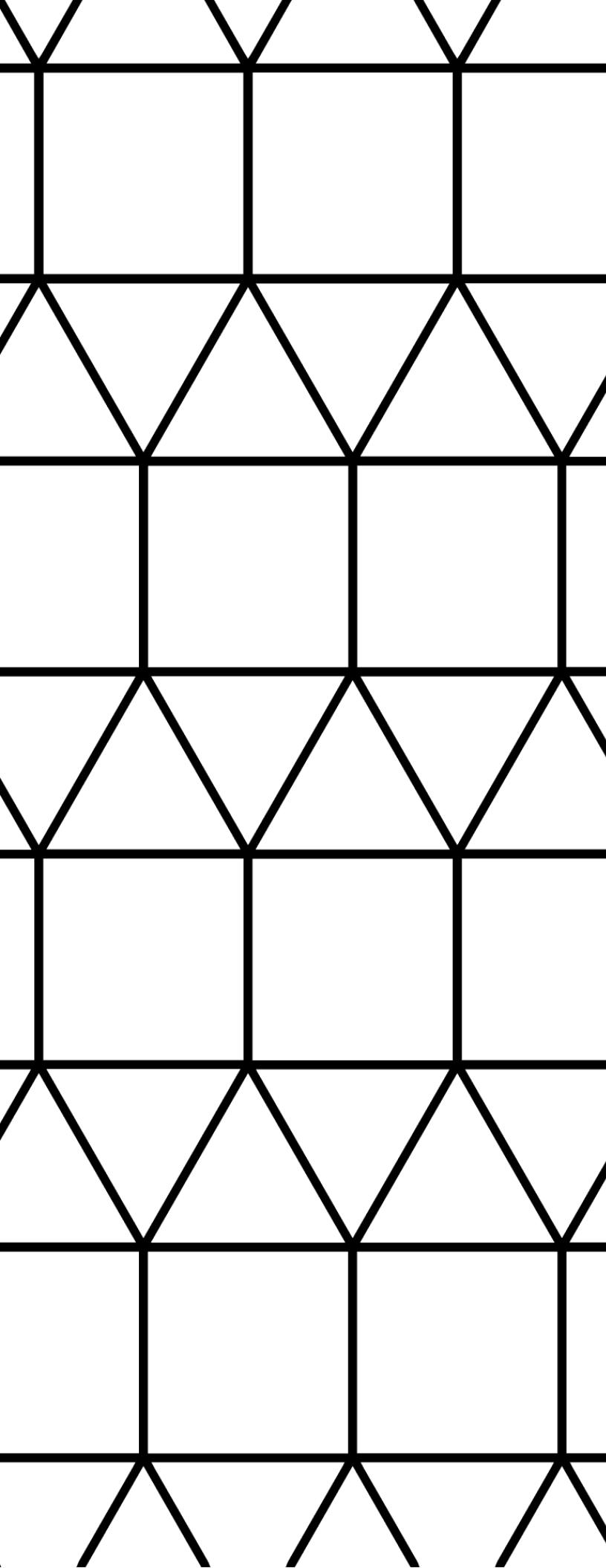
(página 3 de 3)



4. Rodrigo compró 3 dulces de framboesa . El pagó con una moneda de . ¿Cuánto dinero le sobró?

5. Elvira va a comprar 4 dulces de framboesa. . Ella tiene dos monedas de dos pesos . ¿Le alcanza su dinero para comprar los dulces?

Apóyate con
tus monedas



BLOQUE I
Unidad 2

En esta unidad los materiales que necesitarás son:

- Rejilla del 10 y 10 fichas
- Monedas (recortadas y enmascaradas)*
- Tarjetas del 0 al 10 (Recortadas y enmascaradas)*
- Tablero de carreritas con el 10 (Recortado y plastificado)* y una ficha
- Dos dados hasta 5 (pegar una etiqueta en el número 6 de ambos dados)

* Este material se encuentra en la sección de recortables

El mes de _____

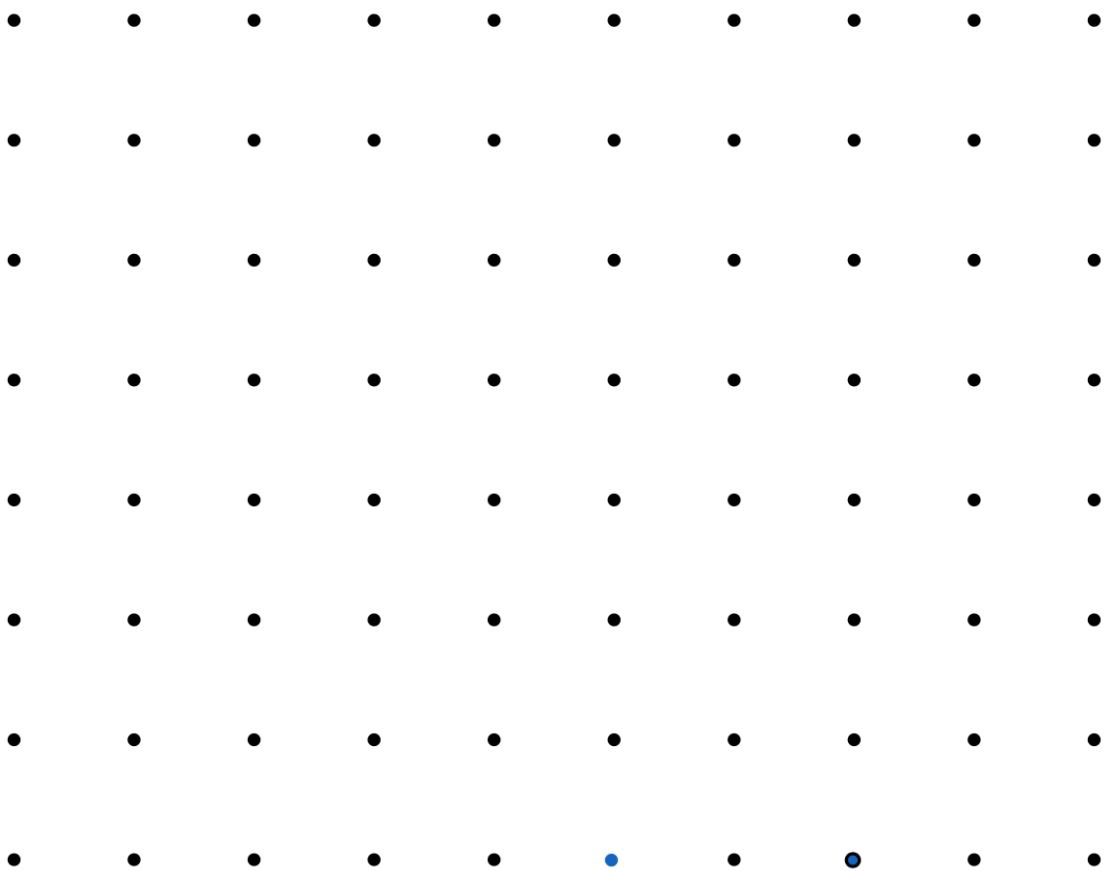
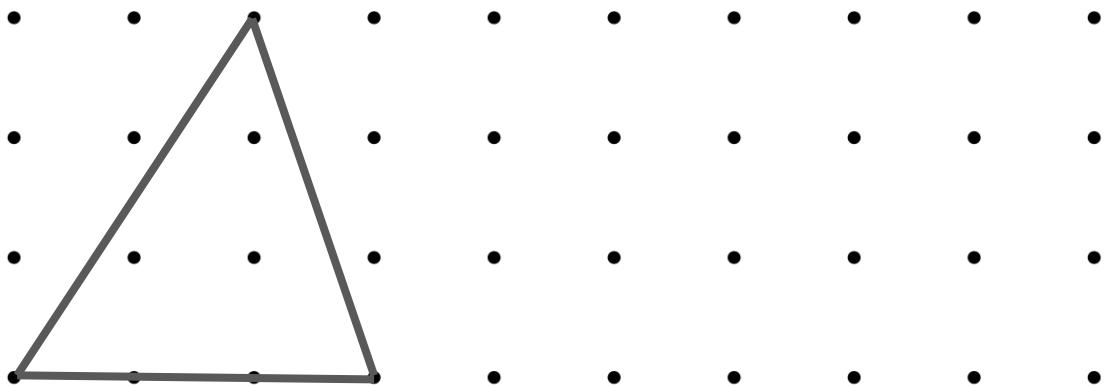
Completa el calendario con el nombre y días del mes.

domingo	lunes	martes	miércoles	jueves	viernes	sábado

Días especiales:

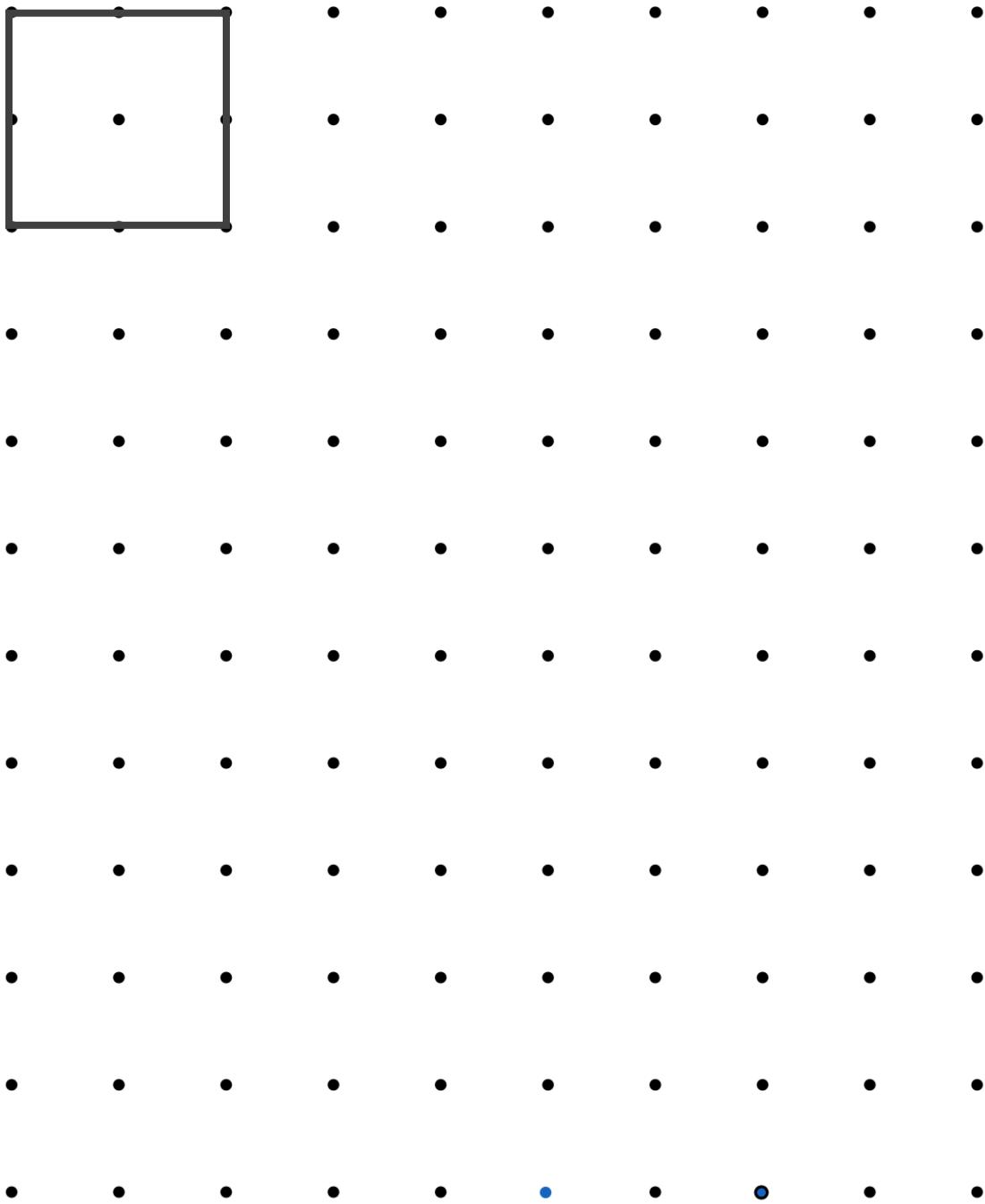
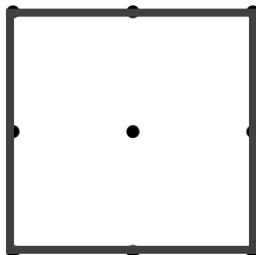
Triángulos y más triángulos

Dibuja 5 triángulos de diferentes tamaños. Utiliza tu regla. Observa el ejemplo:



Cuadrados y más cuadrados

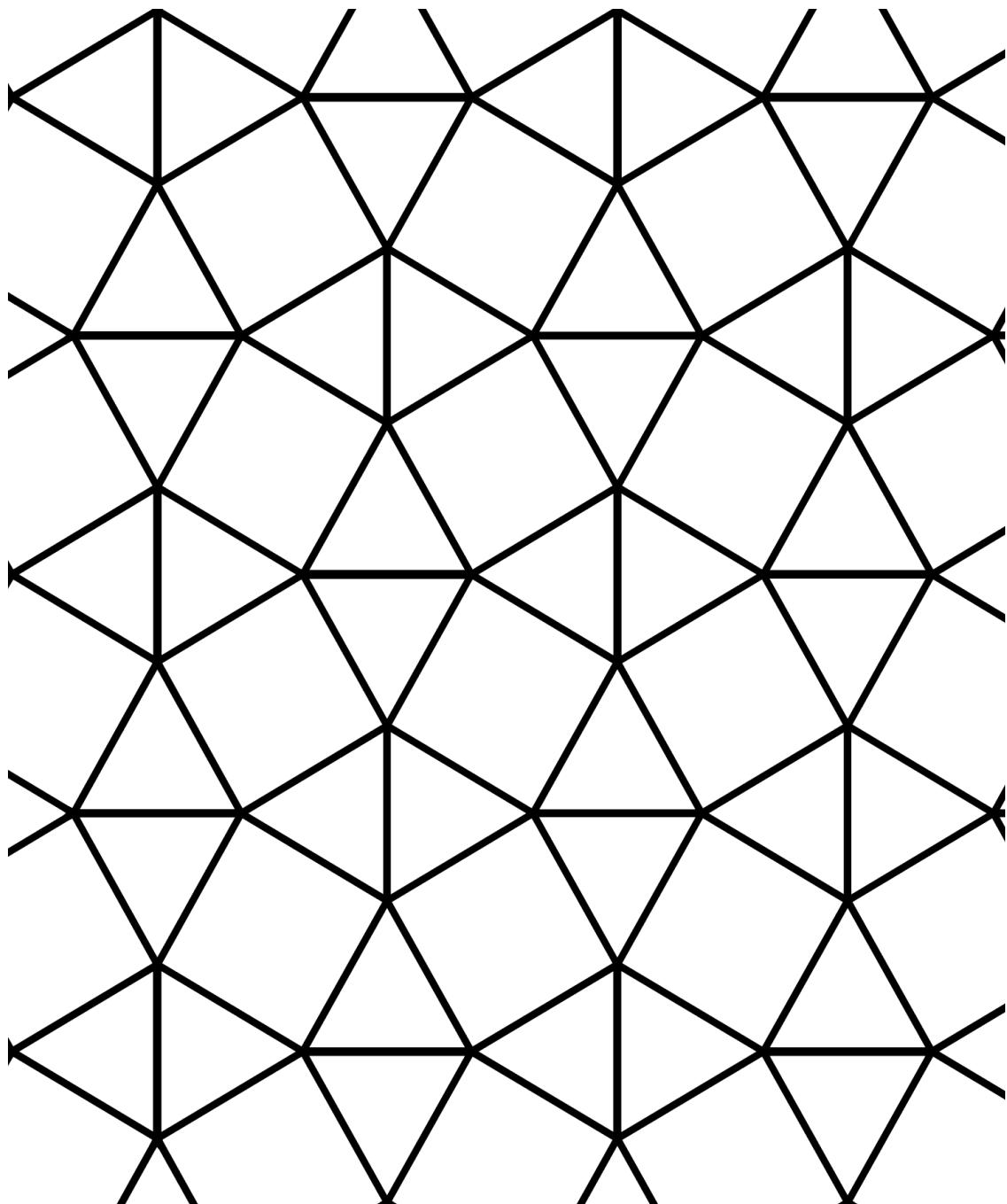
Dibuja 6 cuadrados de diferentes tamaños. Utiliza tu regla. Observa el ejemplo:



Mosaicos

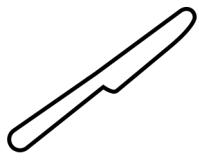
¿Qué figuras identificas? _____

Colorea el mosaico a tu gusto.



Corta el pan

Corta el pan en el número de pedazos que se indica. Colorea cada pedazo de pan de un color diferente.



En 2 pedazos



En 3 pedazos



En 4 pedazos



En 5 pedazos



Subitizar con la rejilla, hasta 5

(página 1 de 2)

Realiza la actividad con tu clase y tu maestra.

Cuando terminen, dibuja una carita feliz.



NOTA PARA LA MAESTRA

Esta actividad se realiza de manera grupal. Puede ser con el grupo completo o con un grupo más pequeño. Se debe realizar varias veces, hasta que todos los niños y las niñas logren participar con facilidad, dando respuestas correctas.

PREPARACIÓN: Se necesita utilizar una rejilla del 10 (como la del puesto de sandías) que se pueda mostrar a todo el grupo sin que se caigan las fichas. Puede ser una rejilla magnética, o una que use fieltro y velcro.

LA HISTORIA: "A veces, yo (la maestra) paso por el mercado y veo el puesto de sandías. Pero, generalmente, paso rápido y no me da tiempo de contar las sandías, una por una. Les voy a mostrar cómo veo el puesto poquito tiempo y vamos a ver si ustedes pueden saber cuántas sandías había." [La maestra puede adaptar la historia como crea conveniente]

INDICACIONES: La maestra mostrará la rejilla al grupo, con cinco fichas o menos, por un tiempo que no alcance para que los niños y las niñas las cuenten, una por una. Después ocultará la rejilla y preguntará cuántas sandías vieron (las fichas van a representar a las sandías).

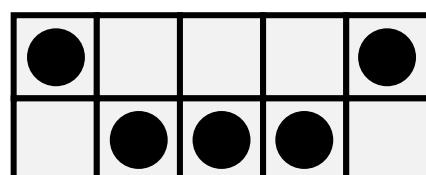
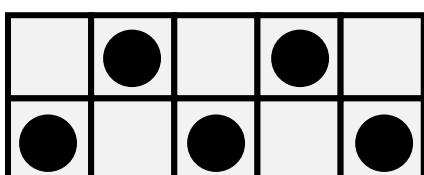
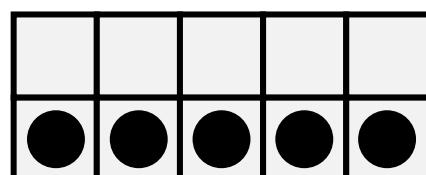
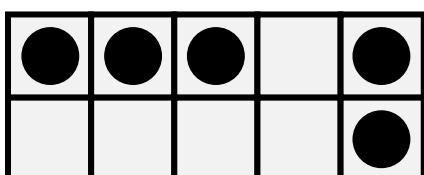
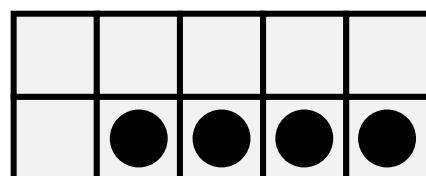
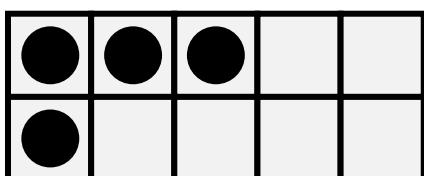
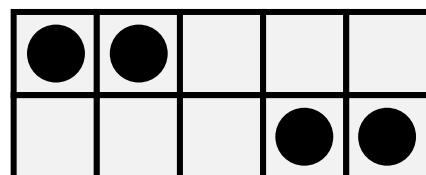
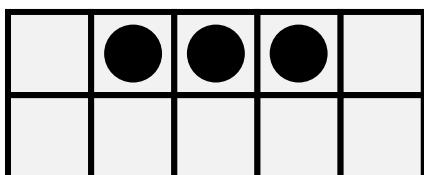
Una vez que todas las respuestas se han hecho públicas, la maestra volverá a mostrar la rejilla y verificará cuál de todas las respuestas es la correcta.

Subitizar con la rejilla, hasta 5

(página 2 de 2)

En seguida, los niños y las niñas que contesten correctamente, deben explicar al grupo cómo le hicieron para saber cuántas sandías había en la rejilla. La maestra va a procurar que las explicaciones sean claras para que todo el grupo las entienda. Dentro de las contribuciones, los niños y las niñas podrán explicar cómo fue la configuración que vieron en la rejilla de la maestra.

Ejemplos de algunas de las configuraciones que la maestra puede mostrar:

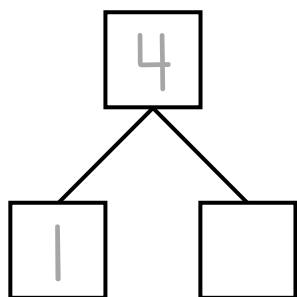


Tarde de pizza



Resuelve los problemas. Apóyate con el triángulo aditivo.

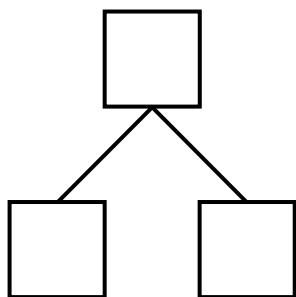
1. El viernes por la tarde, encargaron pizza en casa de Eliseo. Entre Lola y Eliseo se comieron 4 rebanadas. Lola se comió 1 rebanada de pizza. ¿Cuántas rebanadas se comió Eliseo?



Respuesta:

rebanadas de pizza

2. En casa de José Pablo y Matilde también ordenaron pizza. Entre los dos se comieron 5 rebanadas también. José Pablo se comió 3 rebanadas, ¿cuántas rebanadas se comió Matilde?



Respuesta:

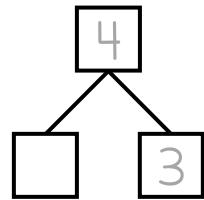
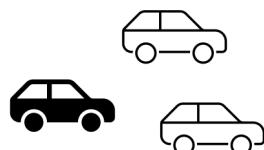
rebanadas de pizza

¿Cuántos carros quedan?

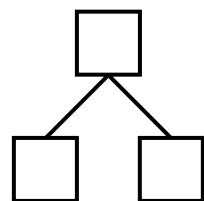
En el estacionamiento caben 4 carros en total.

Fíjate cuántos carros hay afuera e indica cuántos quedan adentro. Puedes apoyarte con el triángulo aditivo.

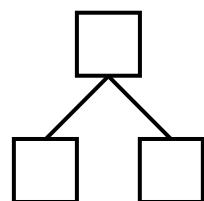
1. Adentro del estacionamiento quedan _____ carros.



2. Adentro del estacionamiento quedan _____ carros.



3. Adentro del estacionamiento quedan _____ carros.



4. Adentro del estacionamiento quedan _____ carros.



CARRERITAS CON EL 5 (versión difícil)

Lo que falta para cinco

Realiza esta actividad con tu clase. Cuando termines de jugar, dibuja una carita feliz.



NOTA PARA LA MAESTRA

Este juego se llama "Carreritas con el 5 (lo que falta para 5)" y pueden participar hasta 4 jugadores.

PREPARACIÓN: Para este juego se necesitará un tablero. Puede ser el que se utilizó para Carreritas con el 5 en su versión fácil.



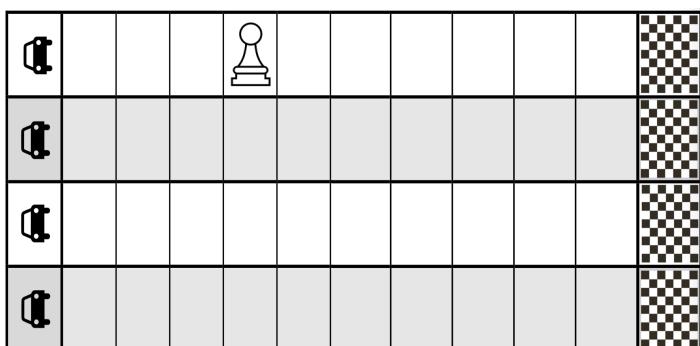
Se necesitará un dado hasta 5.



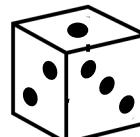
También, una ficha para cada jugador.

OBJETIVO: Ser el jugador que llegue primero a la meta.

INDICACIONES: Por turnos, cada jugador lanzará el dado, pero esta vez, en lugar de avanzar el número de casillas que indique el dado, se avanzará lo que falte para sumar 5. Gana el jugador que llegue primero a la meta. Para saber qué número se tiene que avanzar, se puede usar la rejilla o los dedos de una de las manos.



Salió 1,
Avanzo 4

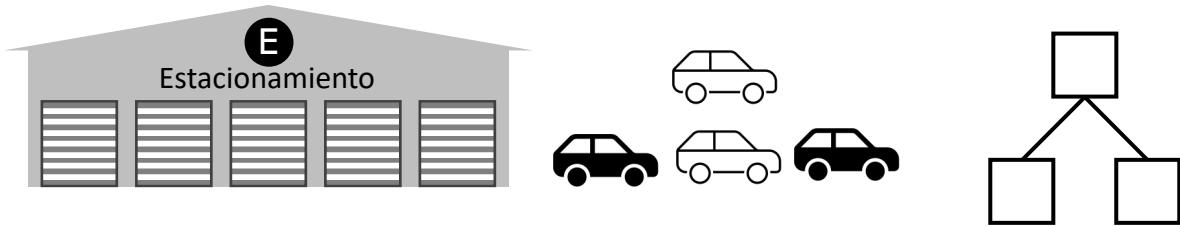


¿Ahora, cuántos carros quedan?

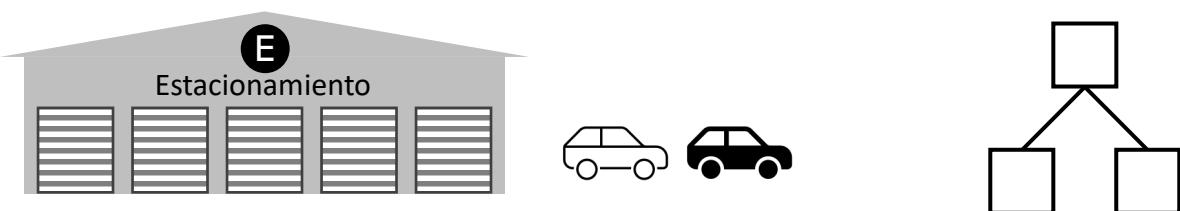
En el estacionamiento caben 5 carros en total.

Fíjate cuántos carros hay afuera e indica cuántos quedan adentro. Puedes apoyarte con el triángulo aditivo.

1. Adentro del estacionamiento quedan _____ carros.



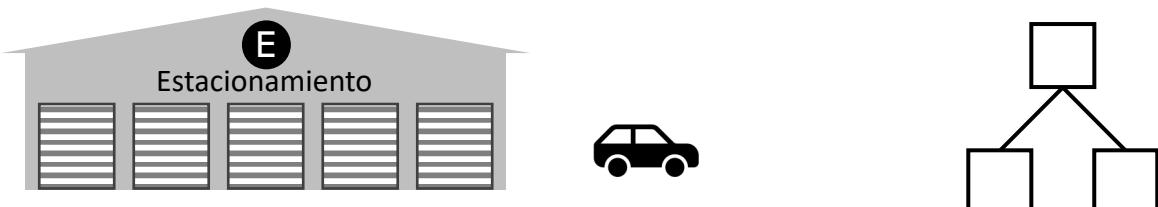
2. Adentro del estacionamiento quedan _____ carros.



3. Adentro del estacionamiento quedan _____ carros.



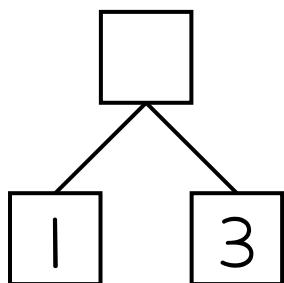
4. Adentro del estacionamiento quedan _____ carros.



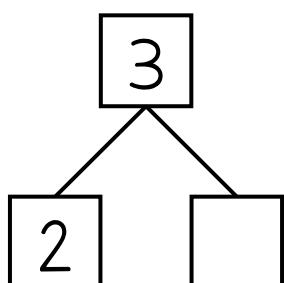
Problemas-cuento

Observa los triángulos aditivos. Resuélvelos e inventa un problema-cuento.

1.



2.



CARRERITAS CON EL 10 (versión fácil)

(página 1 de 2)

Realiza esta actividad con tu clase. Cuando termines de jugar, dibuja una carita feliz.

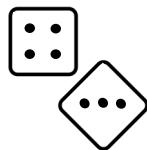


NOTA PARA LA MAESTRA

Este juego se llama "Carreritas con el 10" y pueden jugar 2 o más jugadores.

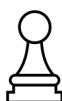
PREPARACIÓN: Para este juego se necesita un tablero. Se sugiere pedir a las familias que, previamente, recorten, peguen y plastifiquen, las dos hojas de la sección de recortables para formar el tablero como se muestra en la figura de la siguiente página.

También se necesitan dos dados hasta 5 (el número 6 de ambos dados hay que taparlos con una etiqueta).



Esas caras de los dados indican el cero.

Por último, se requiere una ficha para cada jugador.



Antes de jugar, explicar a la clase cómo se juega "Carreritas con el 10".

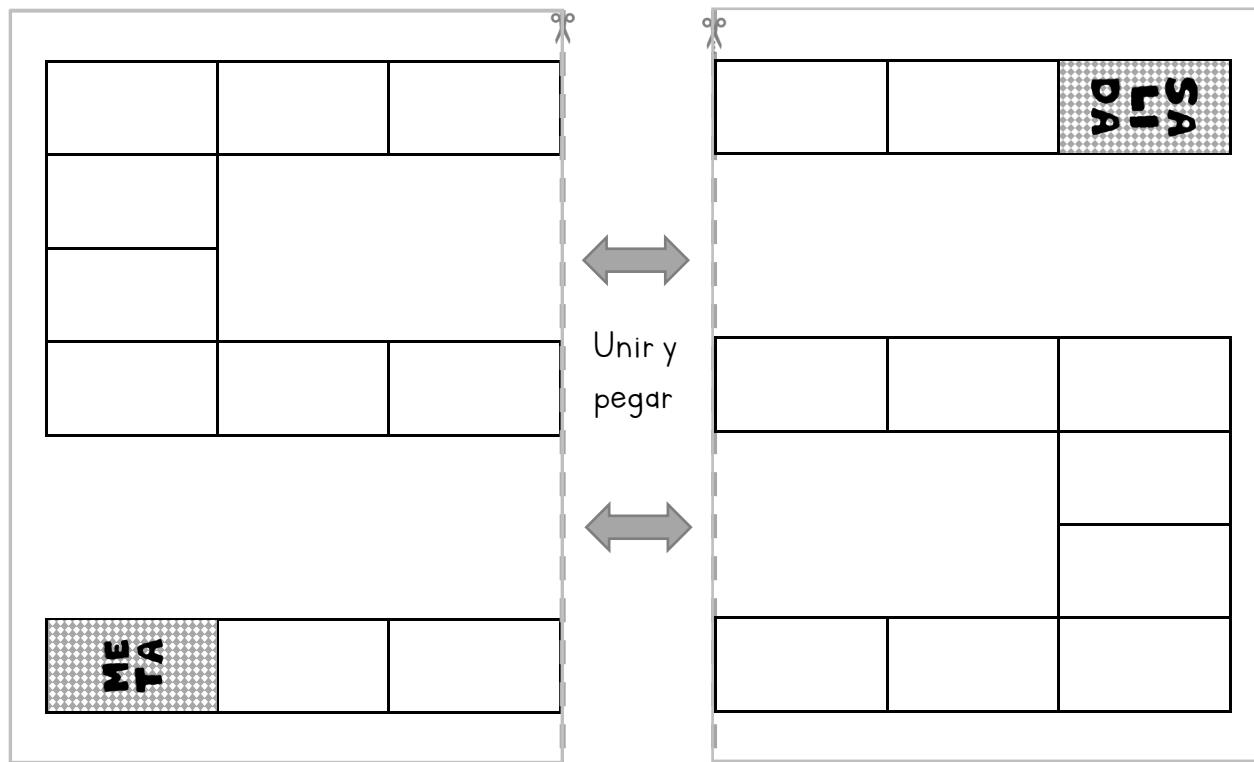
CARRERITAS CON EL 10 (versión fácil)

(página 2 de 2)

OBJETIVO: Ser el jugador que llegue primero a la meta.

INDICACIONES: Cada jugador colocará su ficha en un carril.

Por turnos, cada niña o niño lanzará los dados y avanzará el número de casillas que estos indiquen. Gana el jugador que llegue primero a la meta, ya sea llegando exactamente o con un tiro que supere el número de casillas que le faltan.



IMPORTANT IMPORTANTE: Guarda tu tablero. Se ocupará en otras actividades.

¿Cuántos puntos son en total?

Escribe el número total de puntos.

1.  +  = _____

2.  +  = _____

3.  +  = _____

$$4. \quad \begin{array}{c} \text{dice} \\ \text{+} \\ \text{dice} \end{array} = \underline{\hspace{2cm}}$$

5.


$$\begin{array}{c} \boxed{\bullet\bullet} \\ + \\ \boxed{\bullet\bullet} \end{array} = \underline{\hspace{2cm}}$$

6.

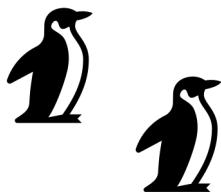

$$\begin{array}{c} \boxed{\bullet\bullet} \\ + \\ \boxed{\bullet\bullet\bullet} \\ = \end{array}$$

¿Cuántos animales hay?

(página 1 de 2)

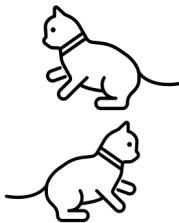
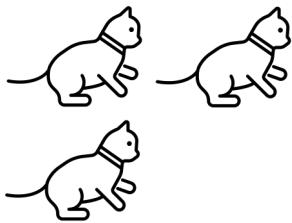
Escribe el número total de animales que hay en cada caso.

1.



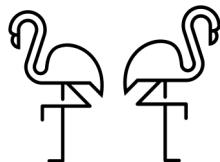
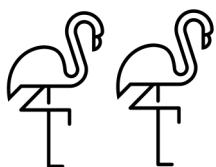
Hay

2.



Hay

3.



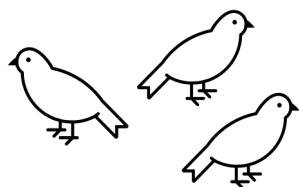
Hay

4.



Hay

5.

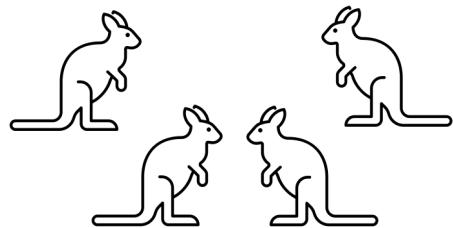
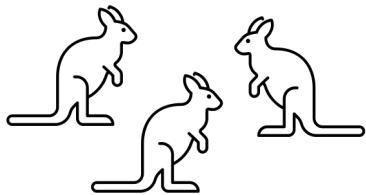


Hay

¿Cuántos animales hay?

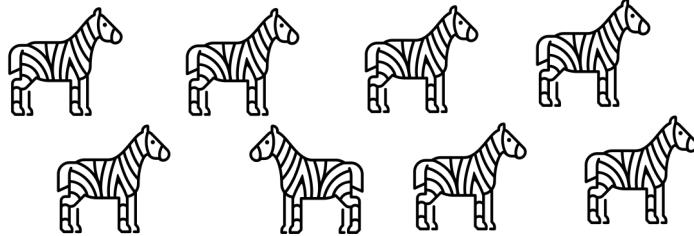
(página 2 de 2)

6.



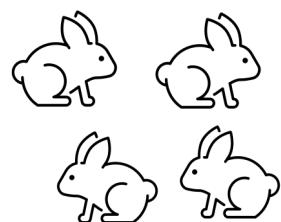
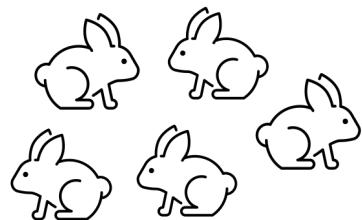
Hay

7.



Hay

8.



Hay

9.



Hay

10.



Hay

¡Orden por favor!

Escribe los números en los espacios para poner orden a estas tarjetas:

9	8	6	4	2	1	3	5	7	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Ordena las tarjetas de menor a mayor.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Ahora, ordénalas comenzando con el número mayor y terminando con el menor

10									1
----	--	--	--	--	--	--	--	--	---

¿Qué número sigue?

Escribe los números de la secuencia numérica que faltan.

1		3		5			8
---	--	---	--	---	--	--	---

3		5				9	
---	--	---	--	--	--	---	--

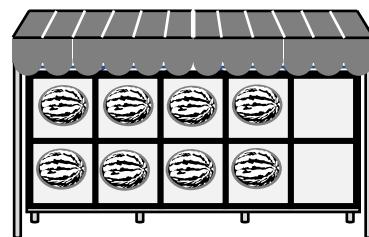
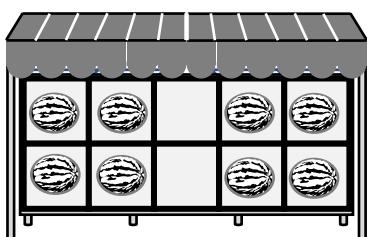
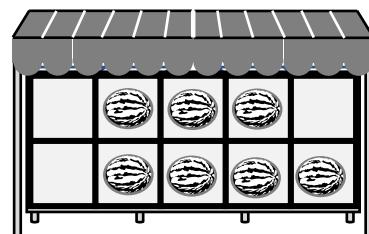
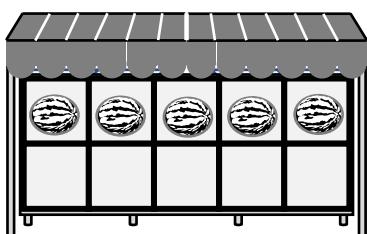
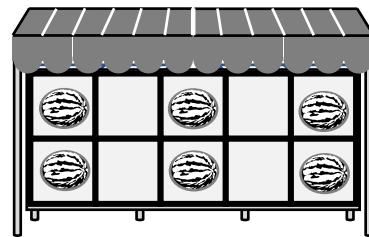
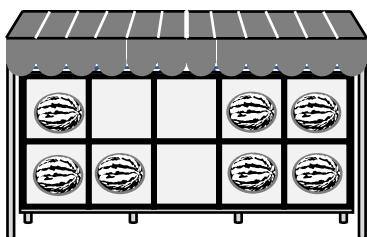
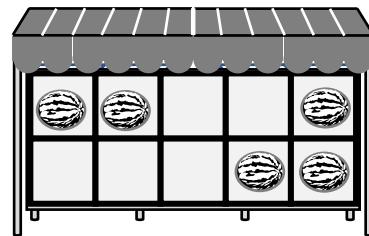
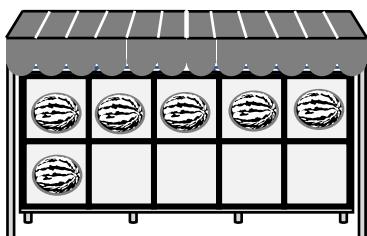
10			7		5		
----	--	--	---	--	---	--	--

8			5				
---	--	--	---	--	--	--	--

La misma cantidad de sandías

(página 1 de 2)

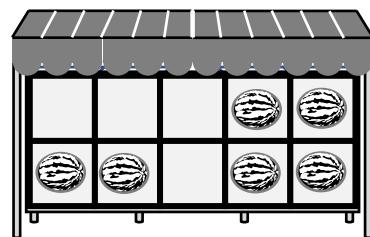
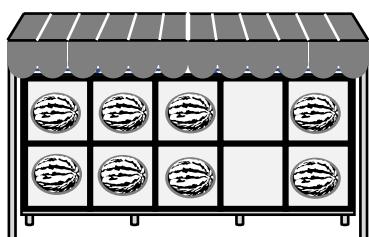
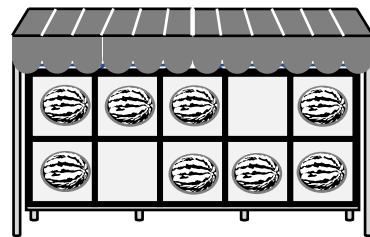
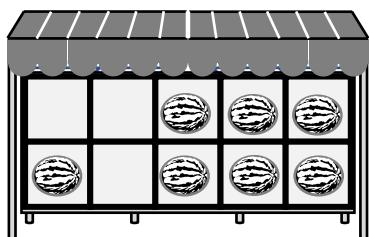
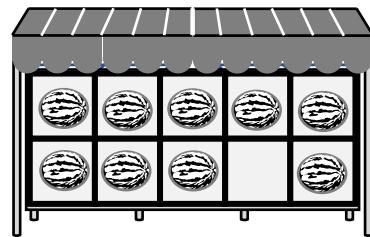
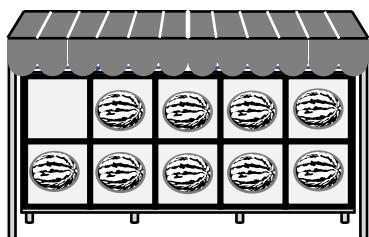
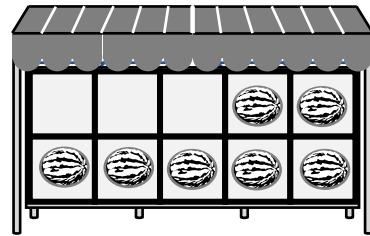
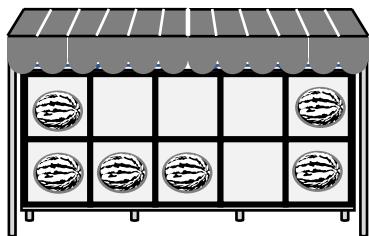
Conecta los puestos de sandías que tengan la misma cantidad de sandías.



La misma cantidad de sandías

(página 2 de 2)

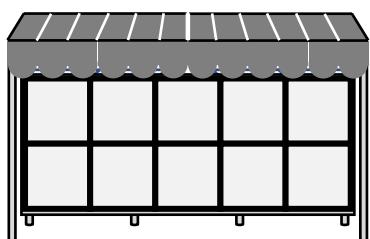
Conecta los puestos de sandías que tengan la misma cantidad de sandías.



Con más sandías

(página 1 de 2)

Usa tu rejilla e investiga todas las formas en las que puedes acomodar en el puesto el número de sandías que se indica. Escribe todas las formas que encuentres. Recuerda que no puede haber más de 5 sandías en una fila

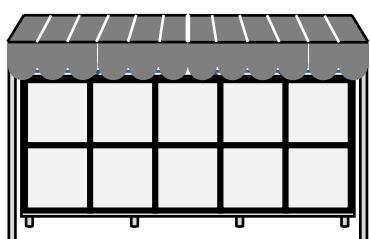


6 sandías en total

Fila de arriba



Fila de abajo



7 sandías en total

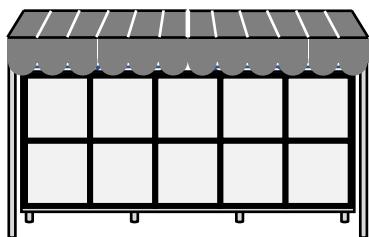
Fila de arriba



Fila de abajo

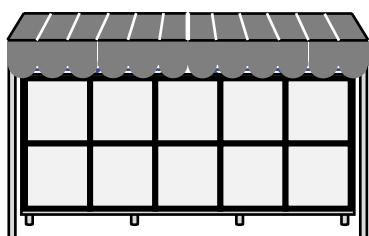
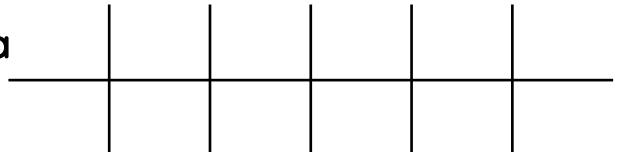
Con más sandías

(página 2 de 2)



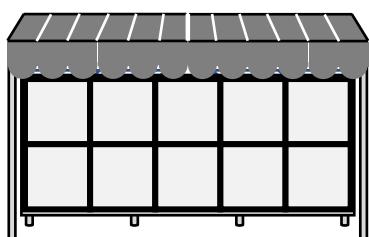
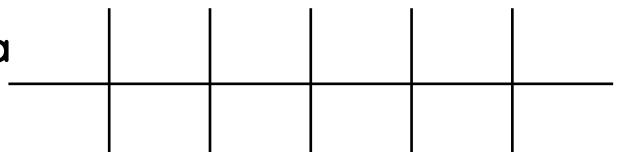
8 sandías en total

Fila de arriba
Fila de abajo



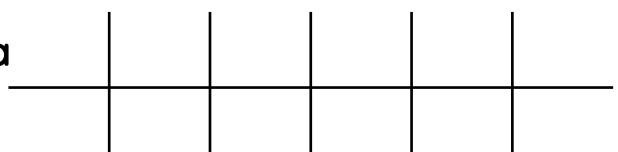
9 sandías en total

Fila de arriba
Fila de abajo



10 sandías en total

Fila de arriba
Fila de abajo



Subitizar con la rejilla, hasta 10

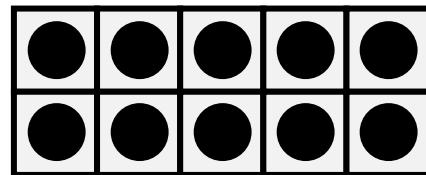
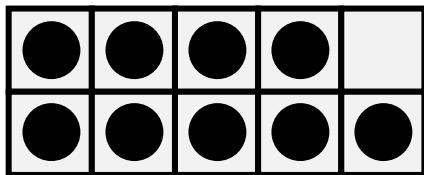
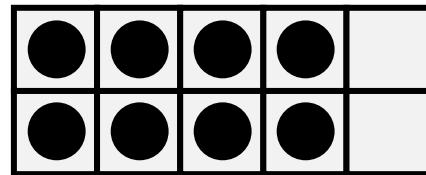
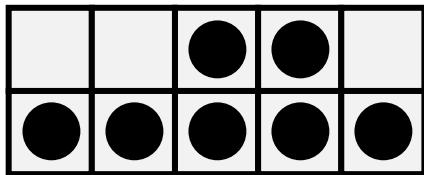
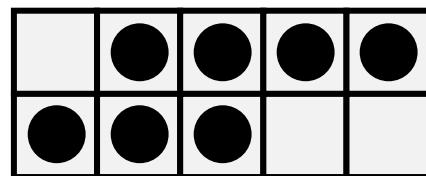
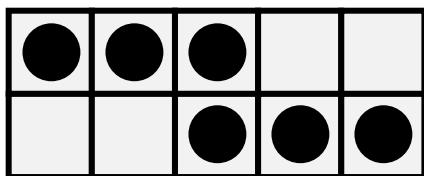
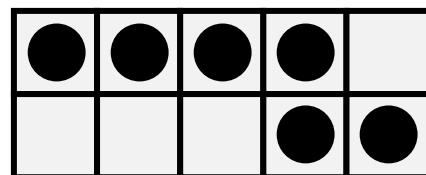
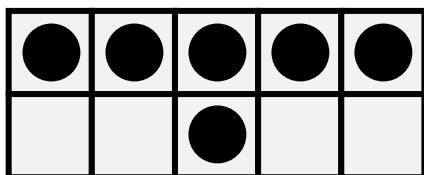
Realiza la actividad con tus compañeros y tu maestra. Cuando terminen, dibuja una cara feliz.



NOTA PARA LA MAESTRA

Esta actividad es similar a la de subitizar hasta el 5, pero ahora se presentarán configuraciones con hasta 10 fichas. Se necesita la rejilla en la que se pueden mostrar al grupo configuraciones sin que se caigan las fichas. Se debe realizar varias veces, hasta que todos los niños y las niñas logren participar con facilidad, dando respuestas correctas y pudiendo explicar cómo es que vieron las configuraciones.

Ejemplos de configuraciones que puede mostrar la maestra.



CARRERITAS CON EL 10 (versión difícil)

Lo que falta para diez

Realiza esta actividad con tu clase. Cuando termines de jugar, dibuja una carita feliz.

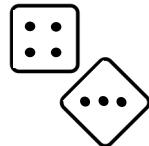


NOTA PARA LA MAESTRA

Este juego se llama "Carreritas con el 10 (lo que falta para 10)" y pueden jugar 2 o más jugadores.

PREPARACIÓN: Para este juego se necesitará un tablero. Puede ser el que se utilizó para Carreritas con el 10 en su versión fácil.

Se necesitarán dos dados hasta 5.



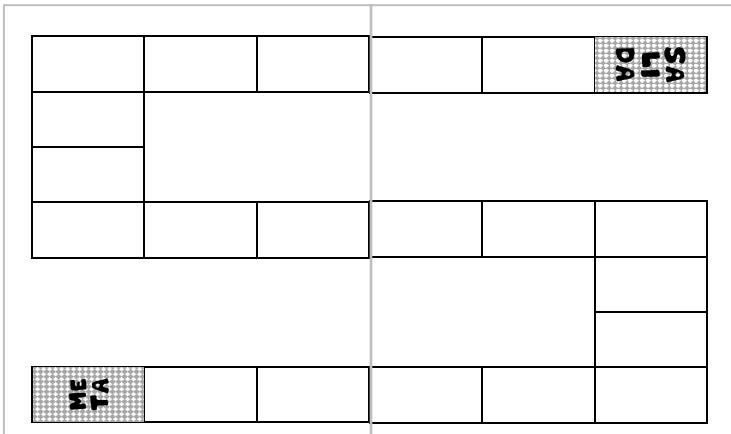
También, una ficha para cada jugador.



Antes de jugar, explicar a la clase cómo se juega "Carreritas con el 10 (versión difícil)".

OBJETIVO: Ser el jugador que llegue primero a la meta.

INDICACIONES: Por turnos, cada jugador lanzará los dados, pero esta vez, en lugar de avanzar el número de casillas que indiquen estos, se avanzará lo que falte para sumar 10. Gana el jugador que llegue primero a la meta. Para saber cuántas casillas avanzar, se puede usar la rejilla del 10 o los dedos de ambas manos para contar lo que falta para sumar 10.

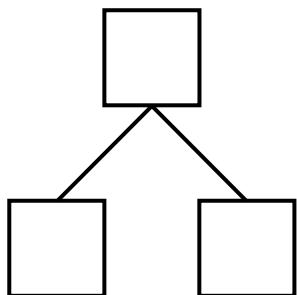


Grullas de origami



Resuelve los problemas. Apóyate con el triángulo aditivo.

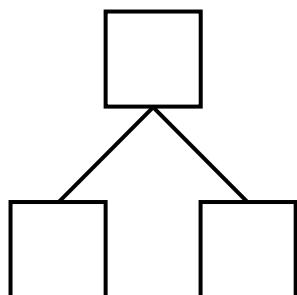
1. Tomás está aprendiendo a hacer grullas de origami. El lunes Tomás hizo 3 grullas, el martes hizo 5 grullas más. ¿Cuántas grullas hizo en total Tomás?



Respuesta:

grullas

2. Julia también está haciendo grullas de origami. Ella hizo 4 grullas el día de ayer y hoy hizo 3 grullas más. ¿Cuántas grullas ha hecho en total?



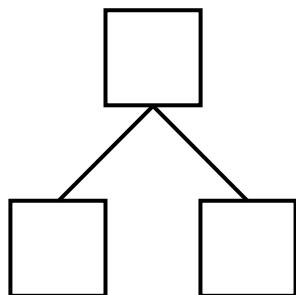
Respuesta:

grullas

Carritos de colección

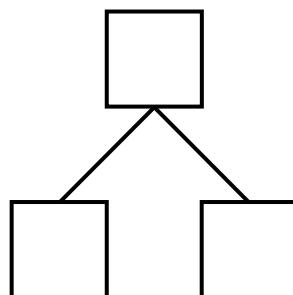
Resuelve los problemas. Apóyate con el triángulo aditivo.

1. Rubén tiene 6 carritos de colección. Su abuelo le regaló 3 carritos más por su cumpleaños. ¿Cuántos carritos tiene Rubén ahora?



Respuesta:
carritos

2. Amalia tenía 5 carritos de colección. El abuelo le regaló 3 carritos más. ¿Cuántos carritos tiene ahora Amalia?



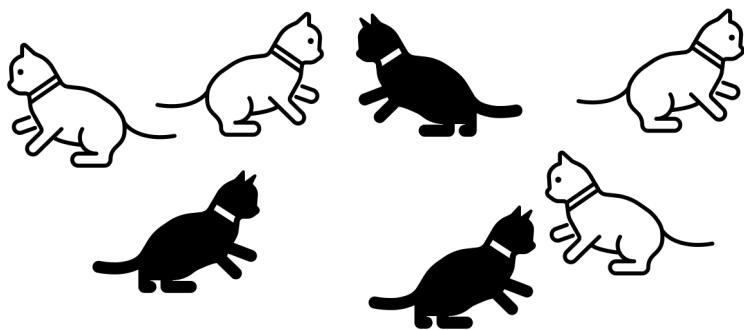
Respuesta:
carritos

La ecuación de la suma +

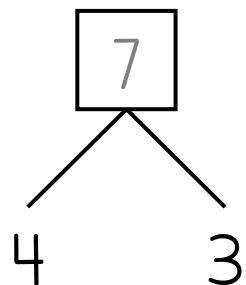
(página 1 de 2)

Resuelve los problemas. Escribe una ecuación. Observa el ejemplo.

1. En la veterinaria había varios gatitos: 4 gatitos blancos y 3 gatitos negros. ¿Cuántos gatitos había en total?



Para resolver este problema nos podemos apoyar del triángulo aditivo.



O bien, utilizar la ecuación de la suma.

$$\boxed{4} + \boxed{3} = \boxed{7}$$

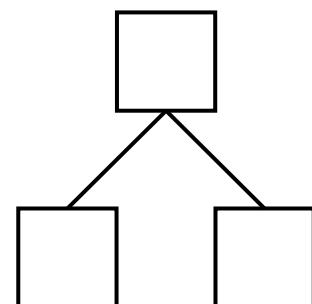
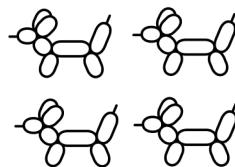
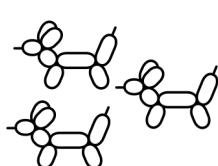
Respuesta:

7 gatitos

La ecuación de la suma +

(página 2 de 2)

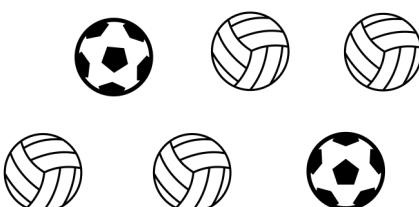
2. Javier está aprendiendo a hacer perritos con globos para impresionar a sus sobrinitos en el próximo cumpleaños. El viernes pudo hacer 3 perritos y el sábado logró hacer 4 más. ¿Cuántos perritos hizo en total?



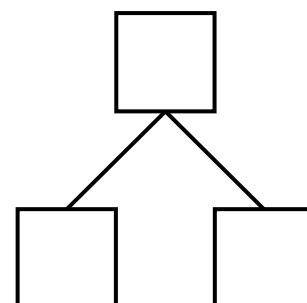
$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$

Respuesta:
perritos

3. En la clase de educación física la profesora Montesinos sacó algunos balones de voleibol y fútbol. Había 4 balones de voleibol y 2 balones de fútbol. ¿Cuántos balones había en total?



$$\boxed{} + \boxed{} = \boxed{}$$



Respuesta:

¿Ahora, cuántos puntos son en total?

Escribe el número total de puntos.

1.

$$\begin{array}{c} \text{dice with 5 dots} \\ + \end{array} \quad \begin{array}{c} \text{dice with 2 dots} \\ = \end{array} \quad \underline{\hspace{1cm}}$$

2.

$$\begin{array}{c} \text{dice with 5 dots} \\ + \end{array} \quad \begin{array}{c} \text{dice with 3 dots} \\ = \end{array} \quad \underline{\hspace{1cm}}$$

3.

$$\begin{array}{c} \text{dice with 5 dots} \\ + \end{array} \quad \begin{array}{c} \text{dice with 1 dot} \\ = \end{array} \quad \underline{\hspace{1cm}}$$

4.

$$\begin{array}{c} \text{dice with 5 dots} \\ + \end{array} \quad \begin{array}{c} \text{dice with 4 dots} \\ = \end{array} \quad \underline{\hspace{1cm}}$$

5.

$$\begin{array}{c} \text{dice with 5 dots} \\ + \end{array} \quad \begin{array}{c} \text{empty dice} \\ = \end{array} \quad \underline{\hspace{1cm}}$$

6.

$$\begin{array}{c} \text{dice with 5 dots} \\ + \end{array} \quad \begin{array}{c} \text{dice with 5 dots} \\ = \end{array} \quad \underline{\hspace{1cm}}$$

Ecuaciones de suma

Resuelve las sumas. Puedes usar tu rejilla.

$7 + 3 =$	$3 + 6 =$
$4 + 5 =$	$8 + 2 =$
$1 + 5 =$	$2 + 6 =$
$0 + 9 =$	$3 + 5 =$
$1 + 8 =$	$0 + 10 =$

Otras ecuaciones de suma

Resuelve las sumas. Puedes usar tu rejilla.

$4 + 3 =$	$7 + 0 =$
$5 + 2 =$	$3 + 3 =$
$6 + 1 =$	$7 + 2 =$
$9 + 1 =$	$8 + 0 =$
$4 + 4 =$	$0 + 6 =$

Sumando la misma cantidad

Completa las ecuaciones. Usa tu rejilla.

$ + + =$	$2 + 2 =$
$2 + 2 + 2 =$	$5 + 5 =$
$3 + 3 =$	$4 + 4 =$
$2 + 2 + 2 + 2 =$	$ + + + + =$
$3 + 3 + 3 =$	$2 + 2 + 2 + 2 + 2 =$

Torres de 10

Observa cada torre de 10.

Escribe cuántos cubos blancos  hay.

Escribe cuántos cubos grises  hay.

1.



_____ blancos _____ grises

2.



_____ blancos _____ grises

3.



_____ blancos _____ grises

4.



_____ blancos _____ grises

5.



_____ blancos _____ grises

6.



_____ blancos _____ grises

Juego de mesa: Ya vi 10

Realiza esta actividad con tu clase. Cuando termines de jugar, dibuja una carita feliz



NOTA PARA LA MAESTRA

Este juego de mesa se llama “Ya vi 10” y se puede jugar en grupos pequeños (de 2 a 4 jugadores).

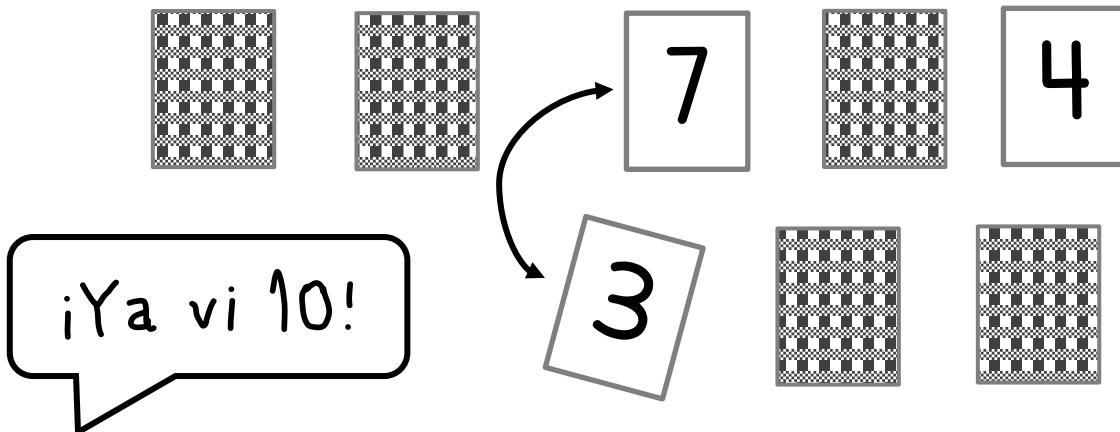
PREPARACIÓN: Se sugiere pedir a las familias que, previamente, recorten todas las tarjetas que vienen en la sección de recortables y las plastifiquen. Para jugar, se deben incluir las tarjetas del 0 al 5 que ya habían utilizado en el juego “Ya vi 5”, de modo que se tengan todos los pares de tarjetas que sumen 10, dos veces.

Antes de jugar, explicar a la clase cómo se juega “Ya vi 10”.

OBJETIVO: Juntar el mayor número de pares tarjetas que sumen 10.

INDICACIONES: Cada equipo debe voltear las tarjetas boca abajo y después revolverlas. Se debe dejar una tarjeta destapada para comenzar el juego.

Por turnos cada jugador volteá una tarjeta. Si esa tarjeta más alguna que ya está destapada suma 10, se gana ese par. Ahora, es el turno del siguiente jugador. Si éste no encuentra un par que sume 10, deja las tarjetas destapadas y continúa el siguiente jugador. Termina el juego cuando ya están recolectadas todas las tarjetas que sumen 10. Gana el jugador que junte más tarjetas.



Dos tarjetas para juntar 10

Los números de estas tarjetas suman 10.

Escribe el número que le falta a la segunda tarjeta.

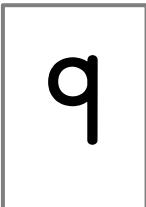
1.



2.



3.



4.



5.



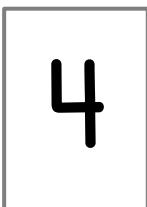
6.



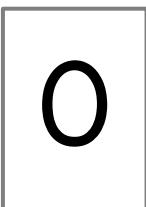
7.



8.

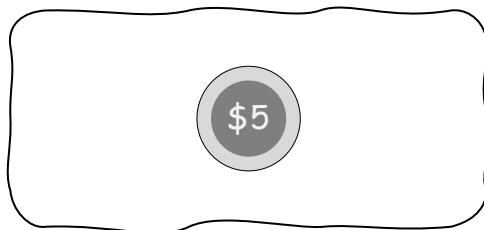
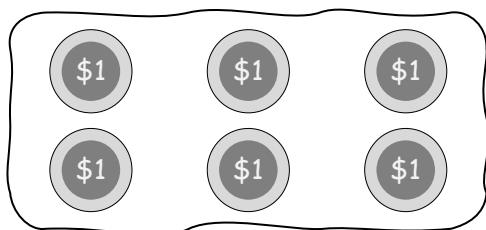
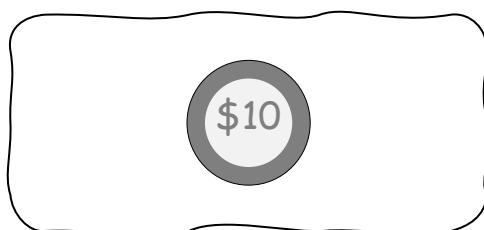
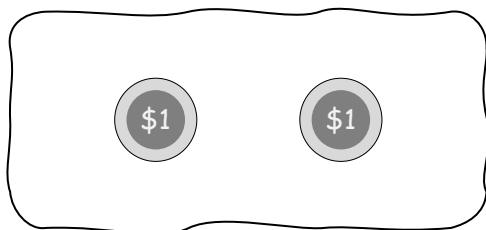
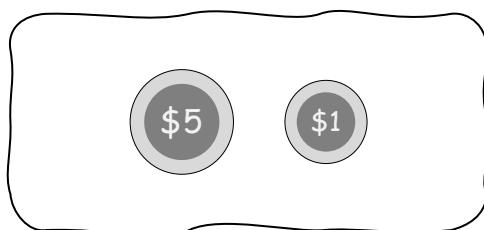
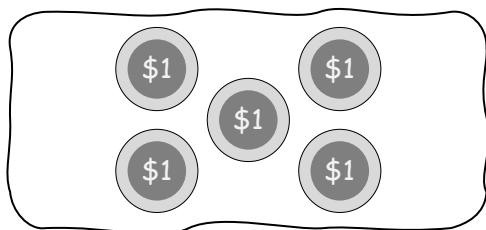
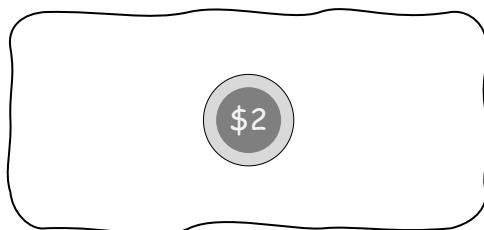
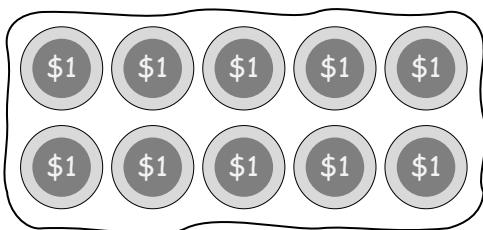


9.



El mismo valor (página 1 de 2)

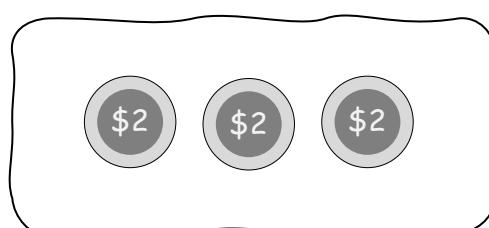
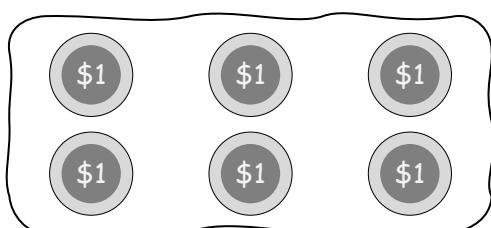
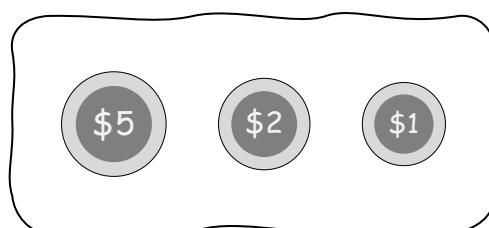
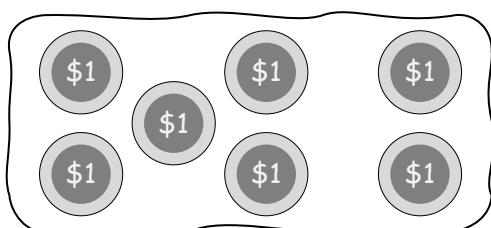
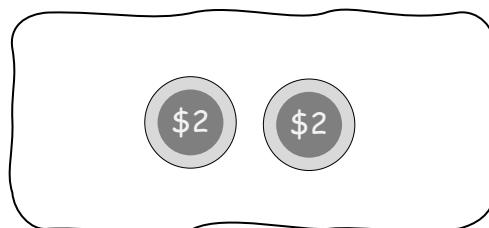
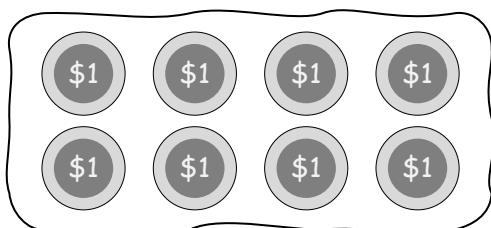
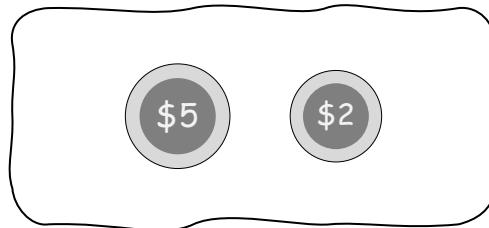
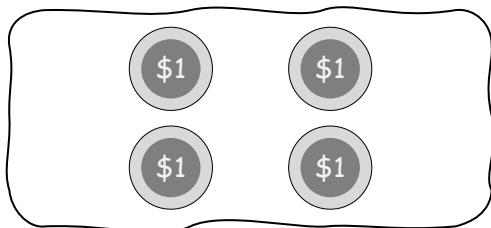
Conecta los grupos de monedas que valen igual.



Apóyate con
tus monedas

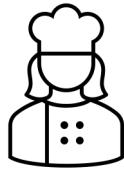
El mismo valor (página 2 de 2)

Conecta los grupos de monedas que valen igual.



Apóyate con
tus monedas

En la panadería

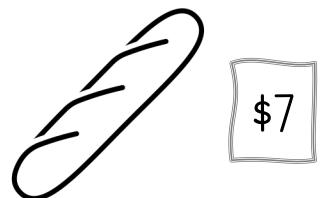


Estos son los precios en la Casita del Pan.

Conecta con una línea el precio del pan con la cantidad exacta de dinero que se necesita para pagar.



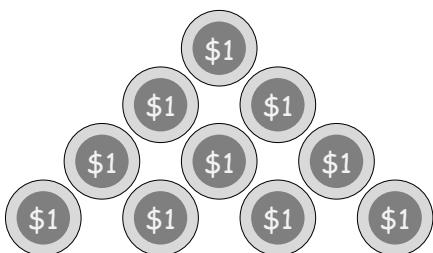
\$10



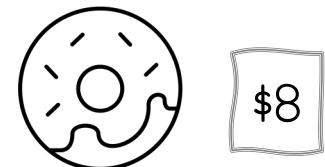
\$7



\$5



\$9



\$8

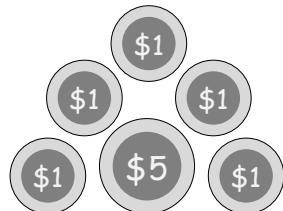


Apóyate con
tus monedas

10 pesos

Circula el nombre las niñas y niños que tienen 10 pesos en total.

Rubén



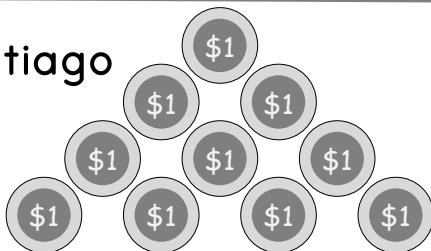
Luisa



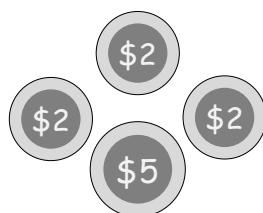
Isabel



Santiago



Eduardo



Alejandra



Begoña



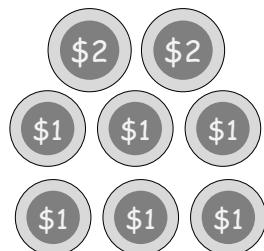
Roberta



Arturo



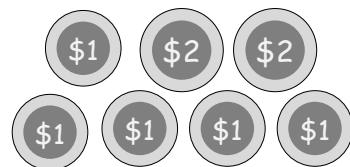
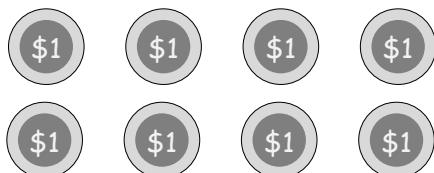
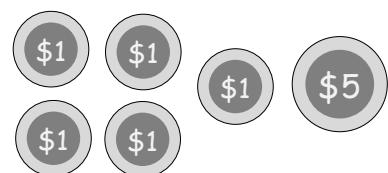
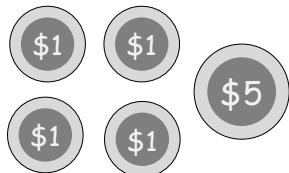
Teresa



Apóyate con
tus monedas

¿Dónde hay más dinero?

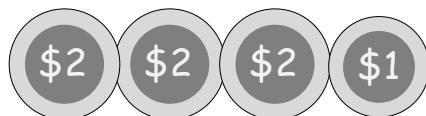
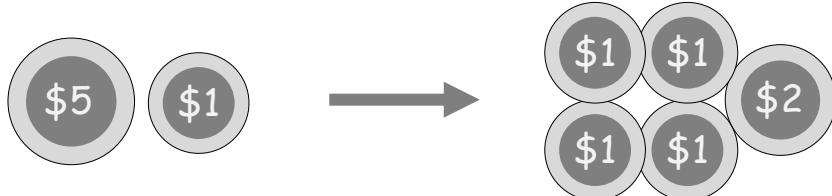
En cada renglón, circula la cantidad donde hay más dinero.



Apóyate con tus monedas

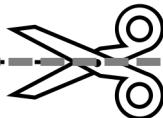
Parece diferente, pero es lo mismo

Dibuja las monedas que necesites para tener la misma cantidad. Utiliza monedas de diferente valor. Fíjate en el ejemplo.

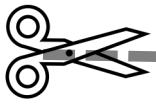


Apóyate con tus
monedas

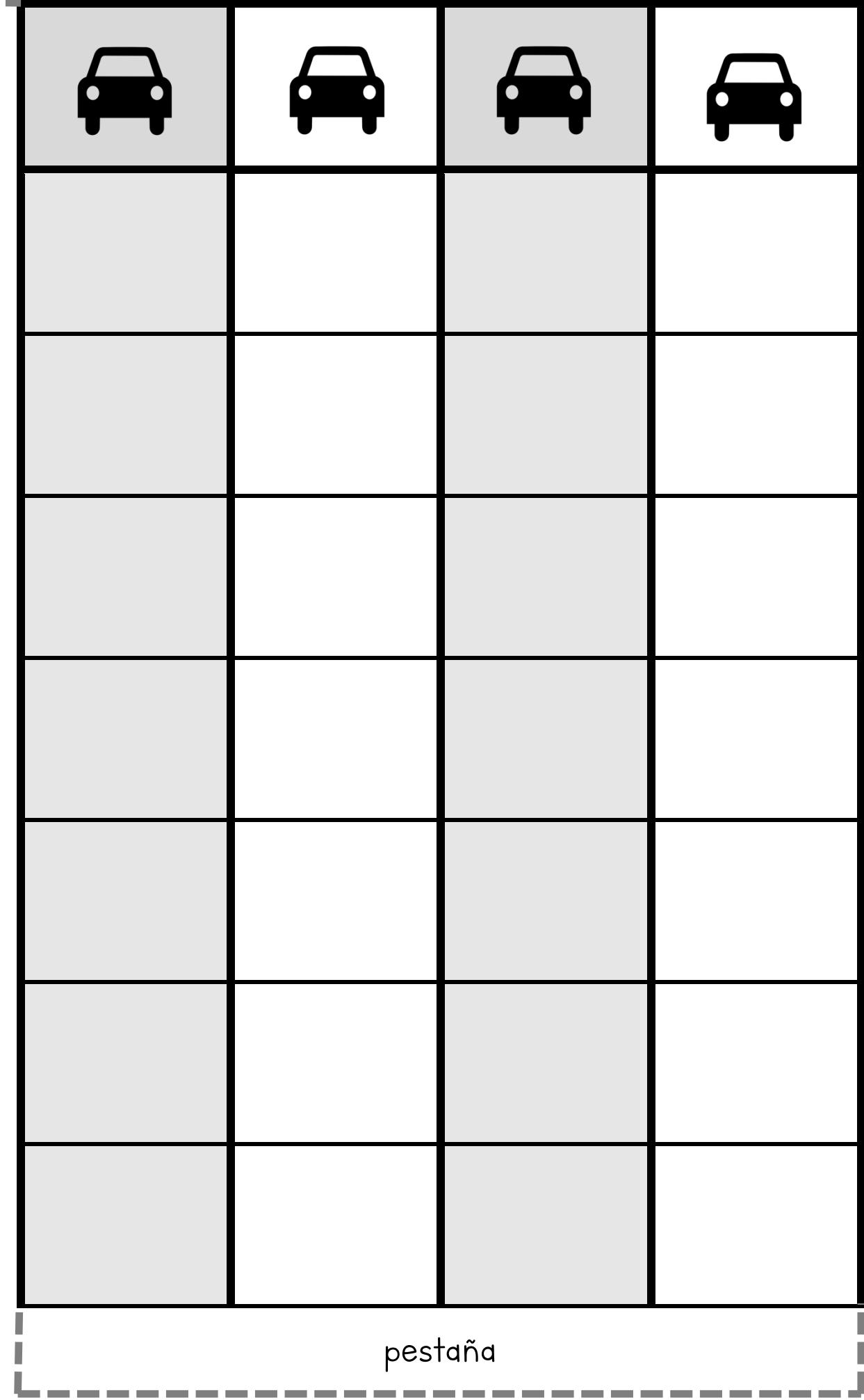
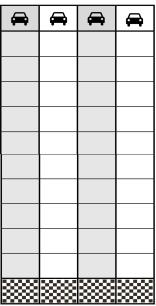
SECCIÓN
DE
RECORTABLES
“A”

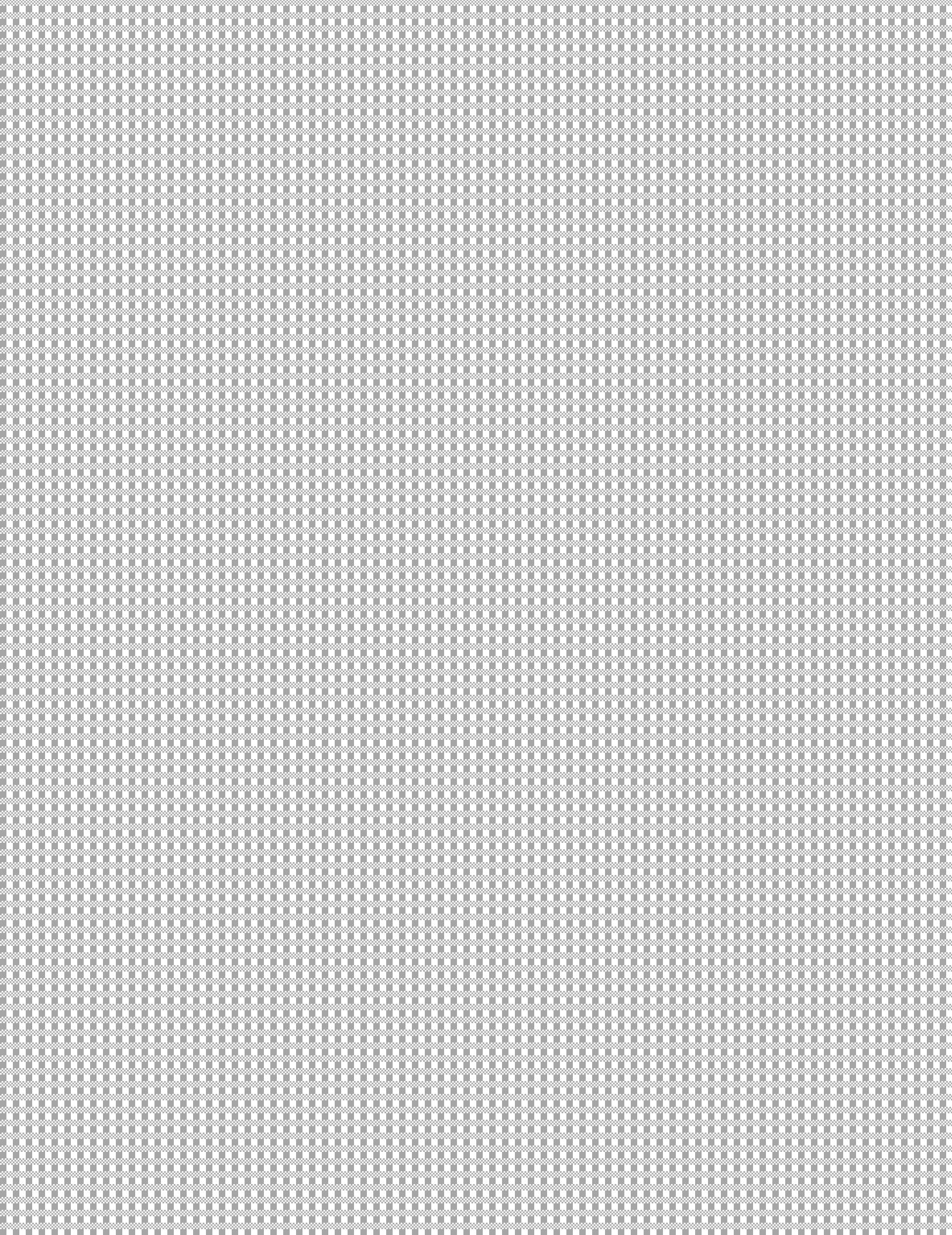


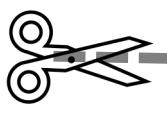
A



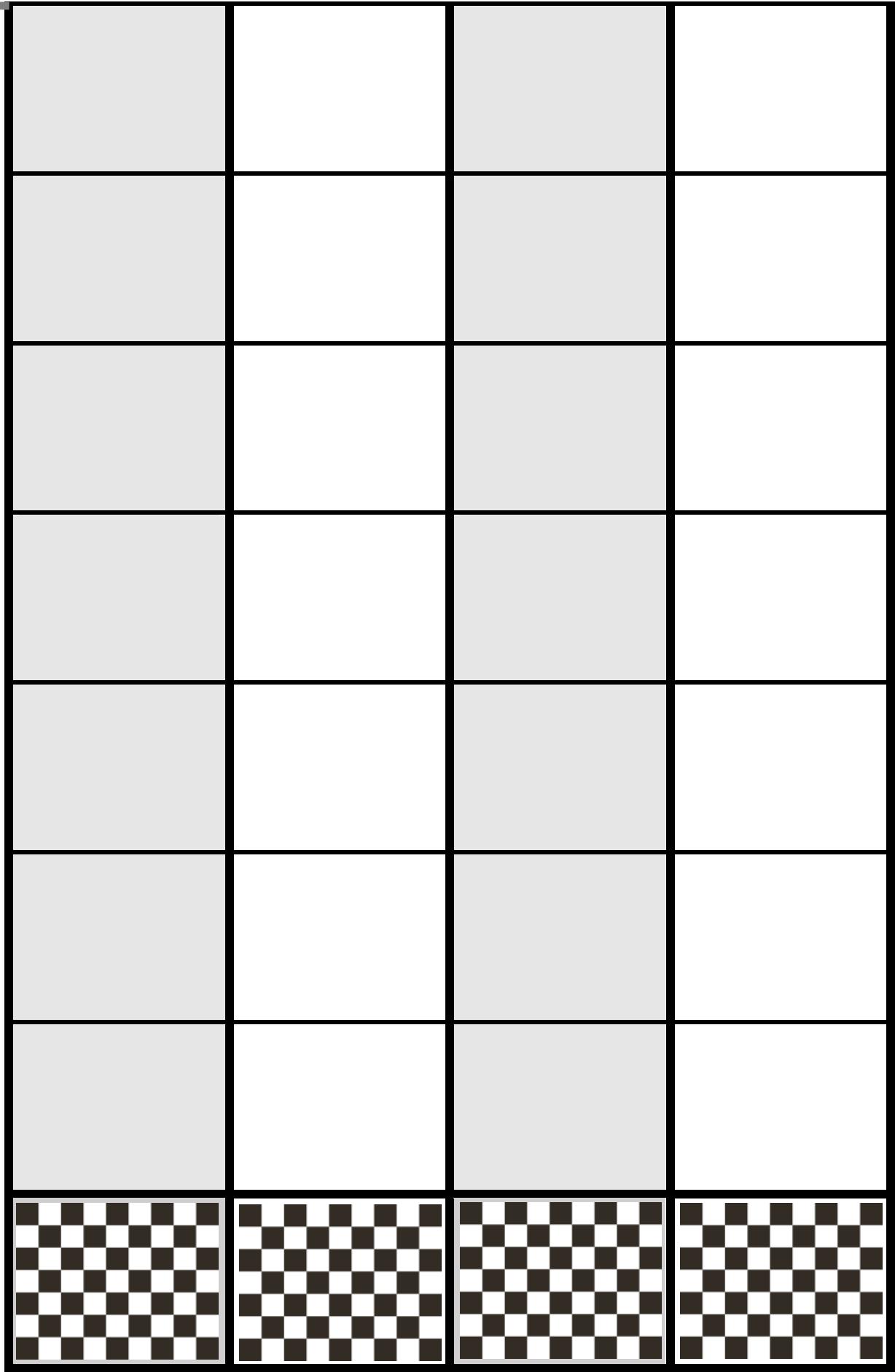
INSTRUCCIONES: Recorta el contorno del tablero de esta página y la siguiente.
Únelos por la pestaña, de modo que el tablero quede como se muestra:

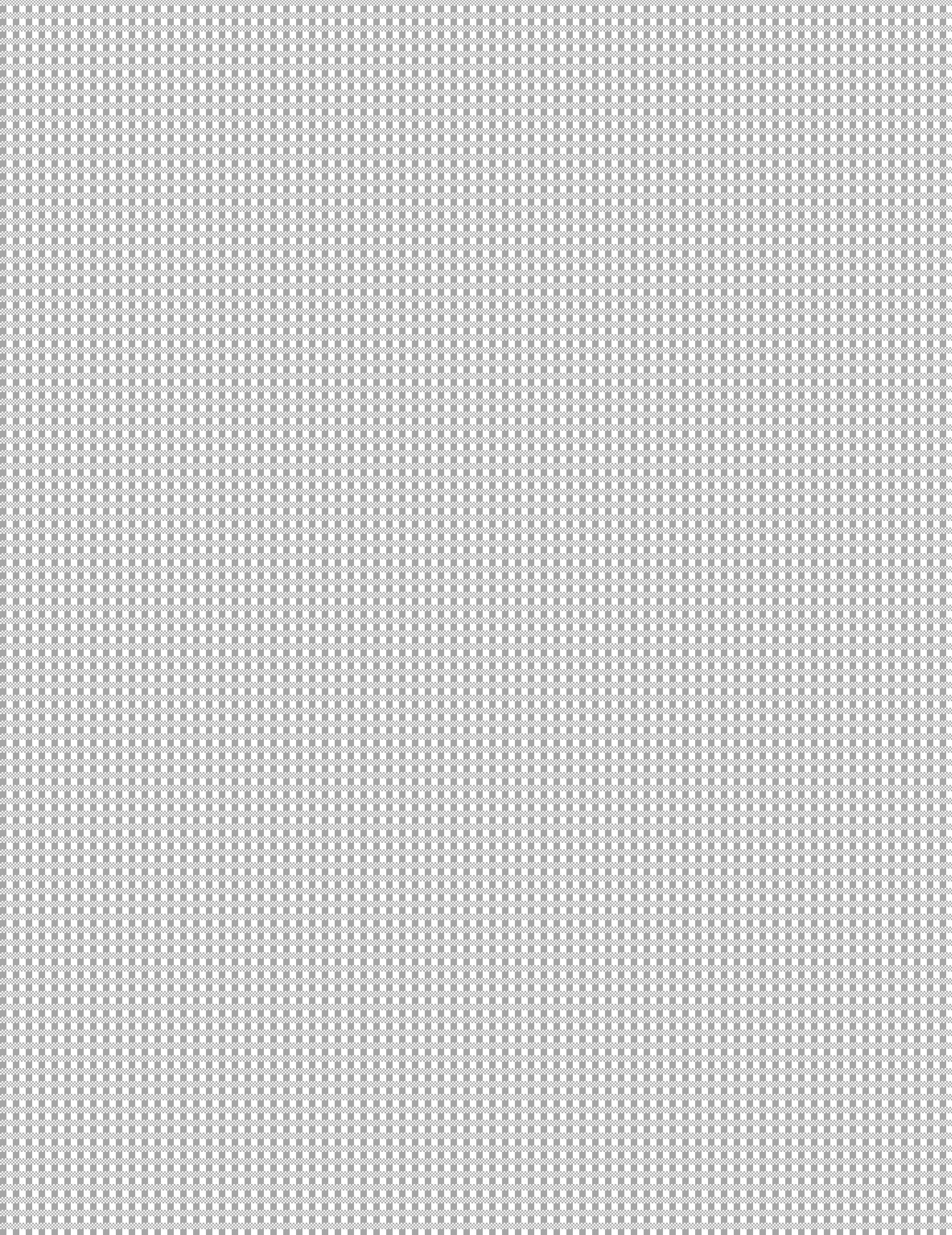






—
INSTRUCCIONES: Las instrucciones vienen indicadas en la página anterior.

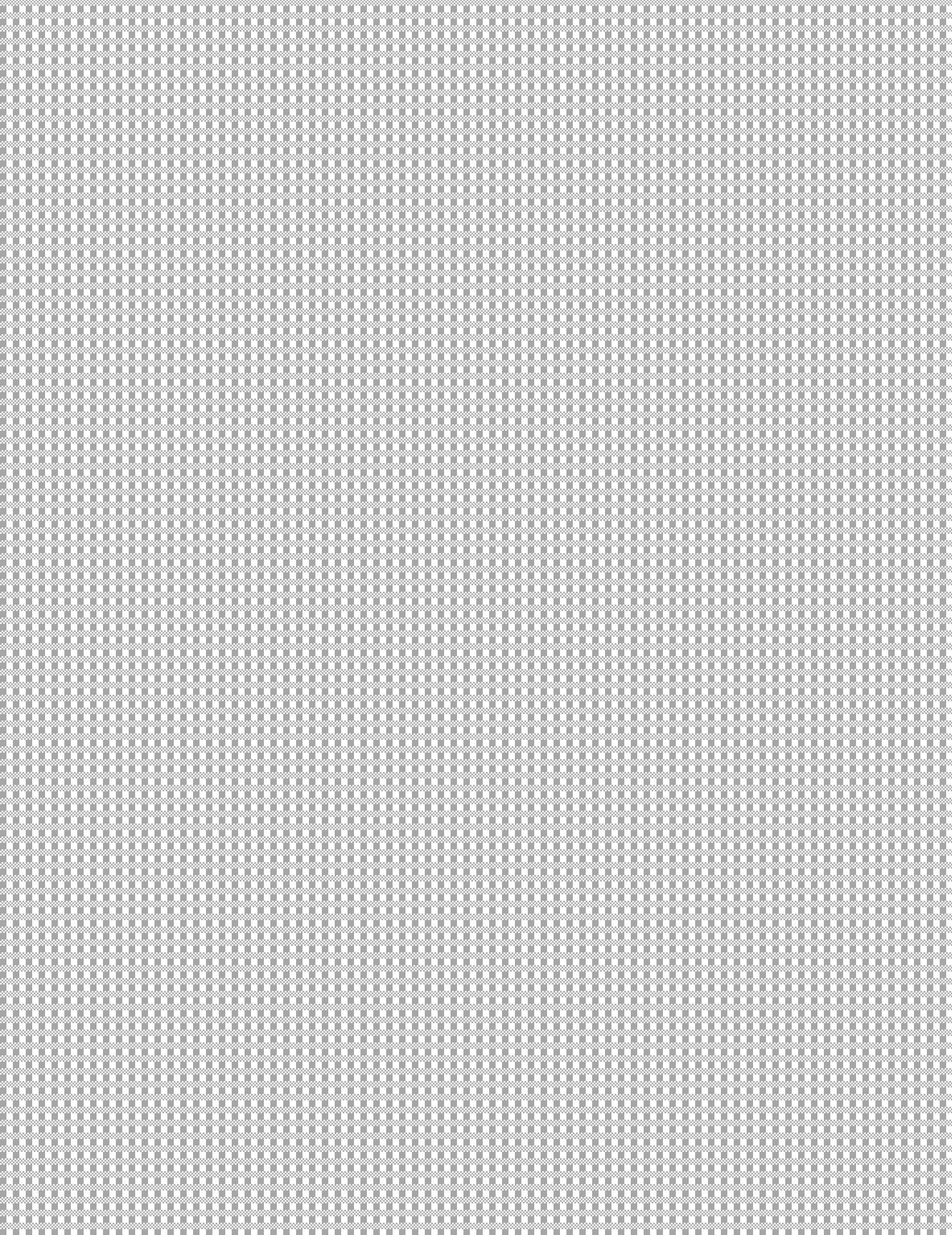




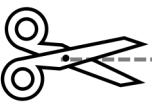
INSTRUCCIONES: Recorta las monedas por el contorno. Plastifícalas.



IMPORTANTE: Cuando termines de utilizar tus monedas, guárdalas en un lugar seguro. Se utilizarán en varias actividades.



≡



INSTRUCCIONES: Recorta todas las tarjetas por separado. Deben ser 2 tarjetas en total.

0

3

0

3

—

+

—

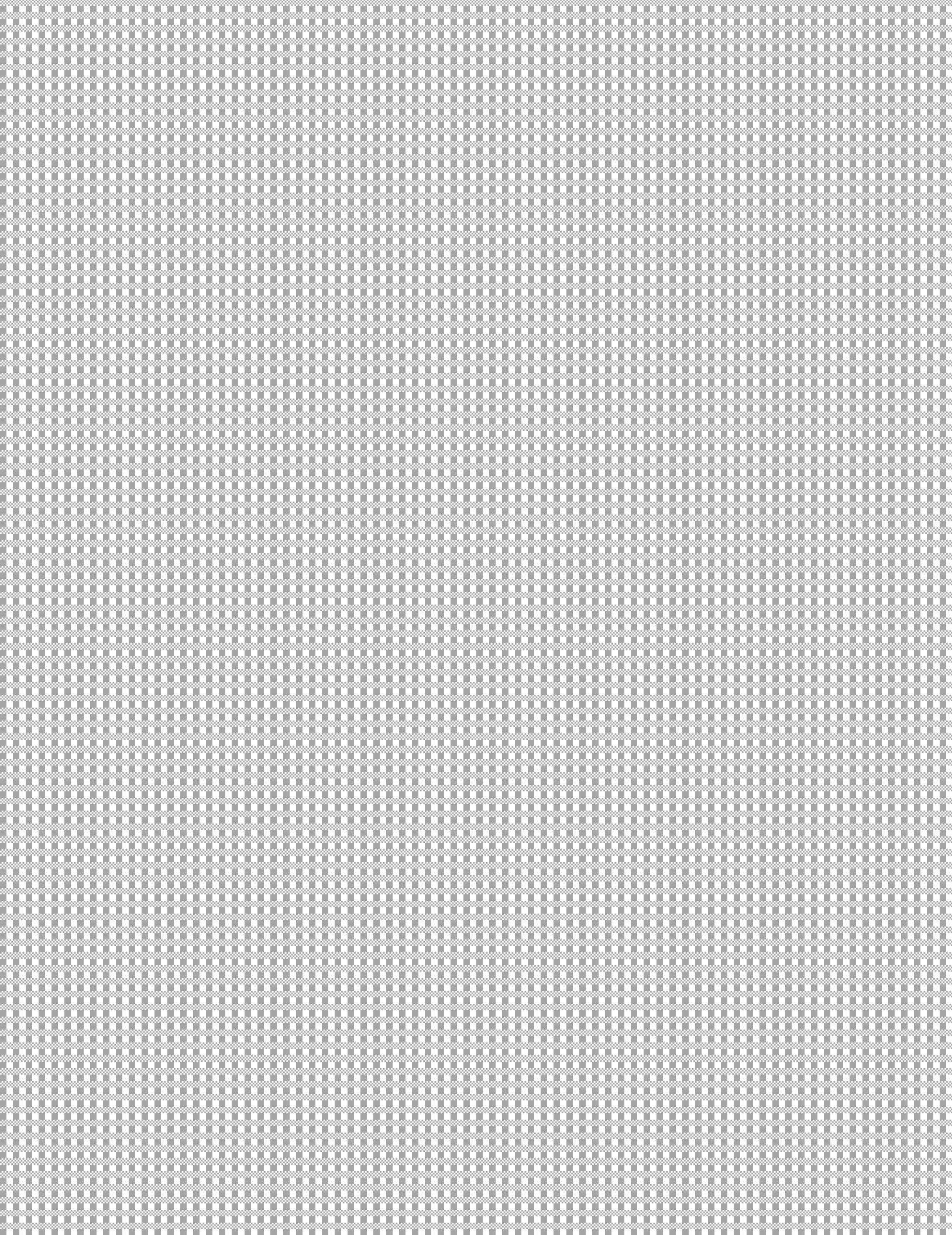
+

2

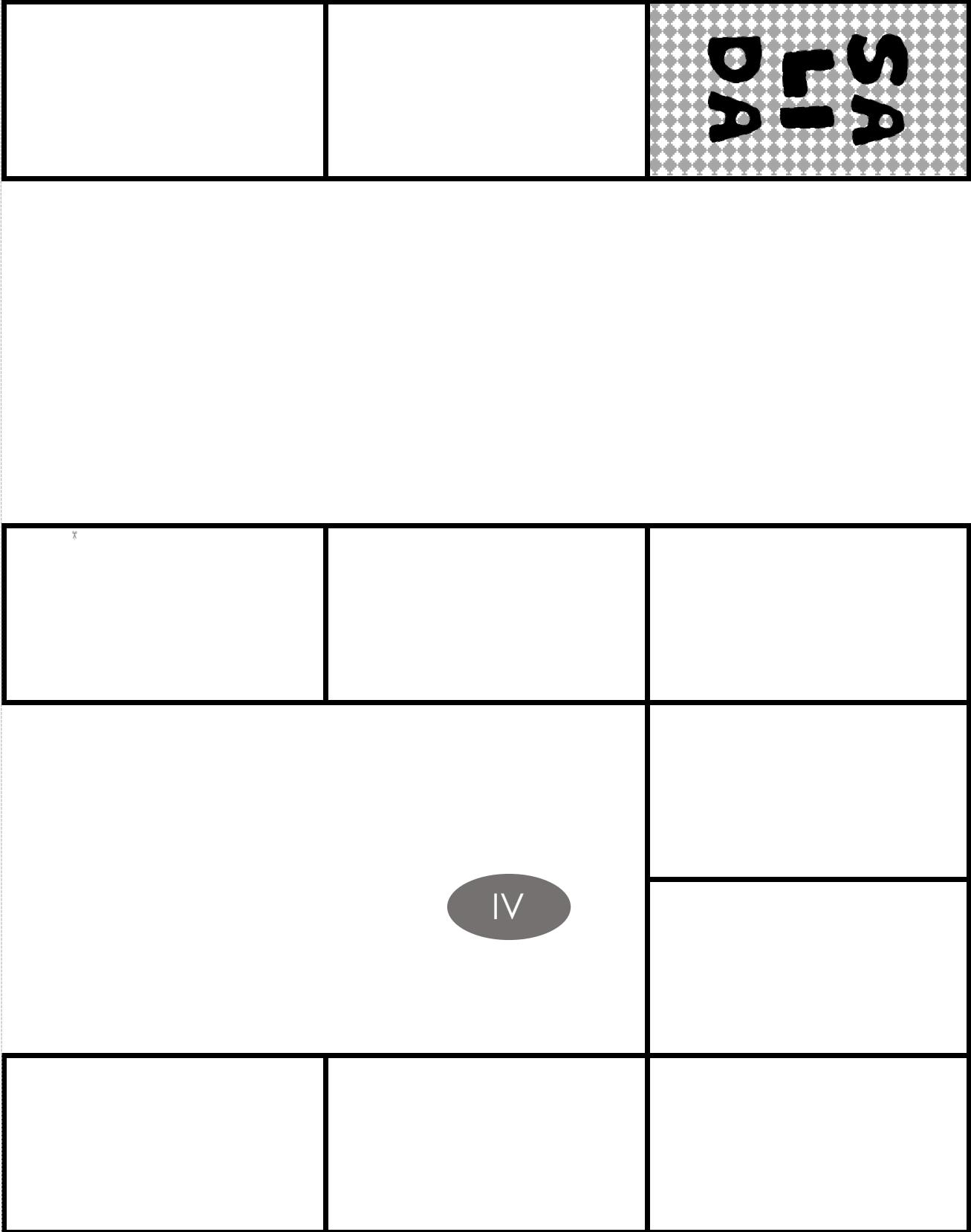
5

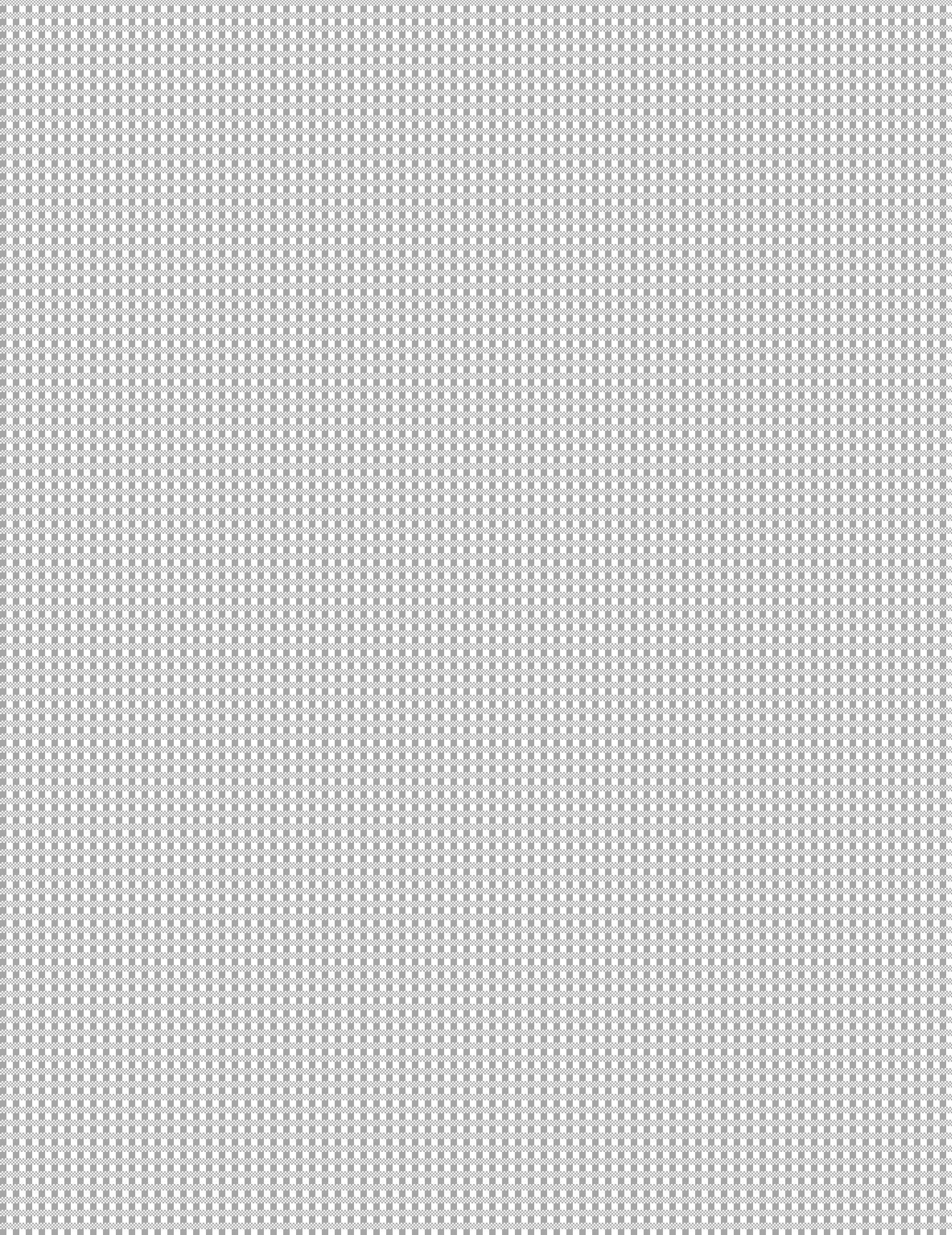
2

5

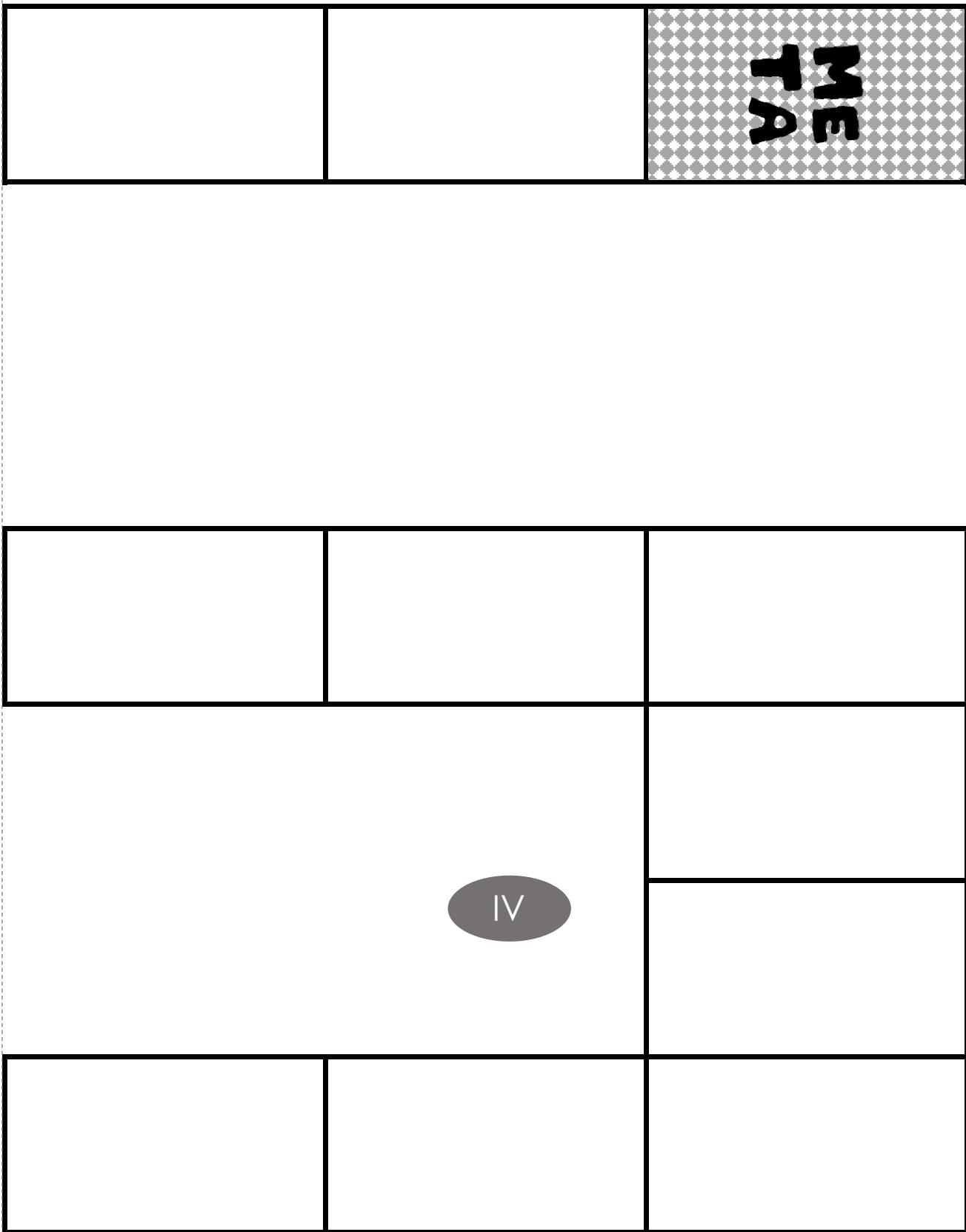


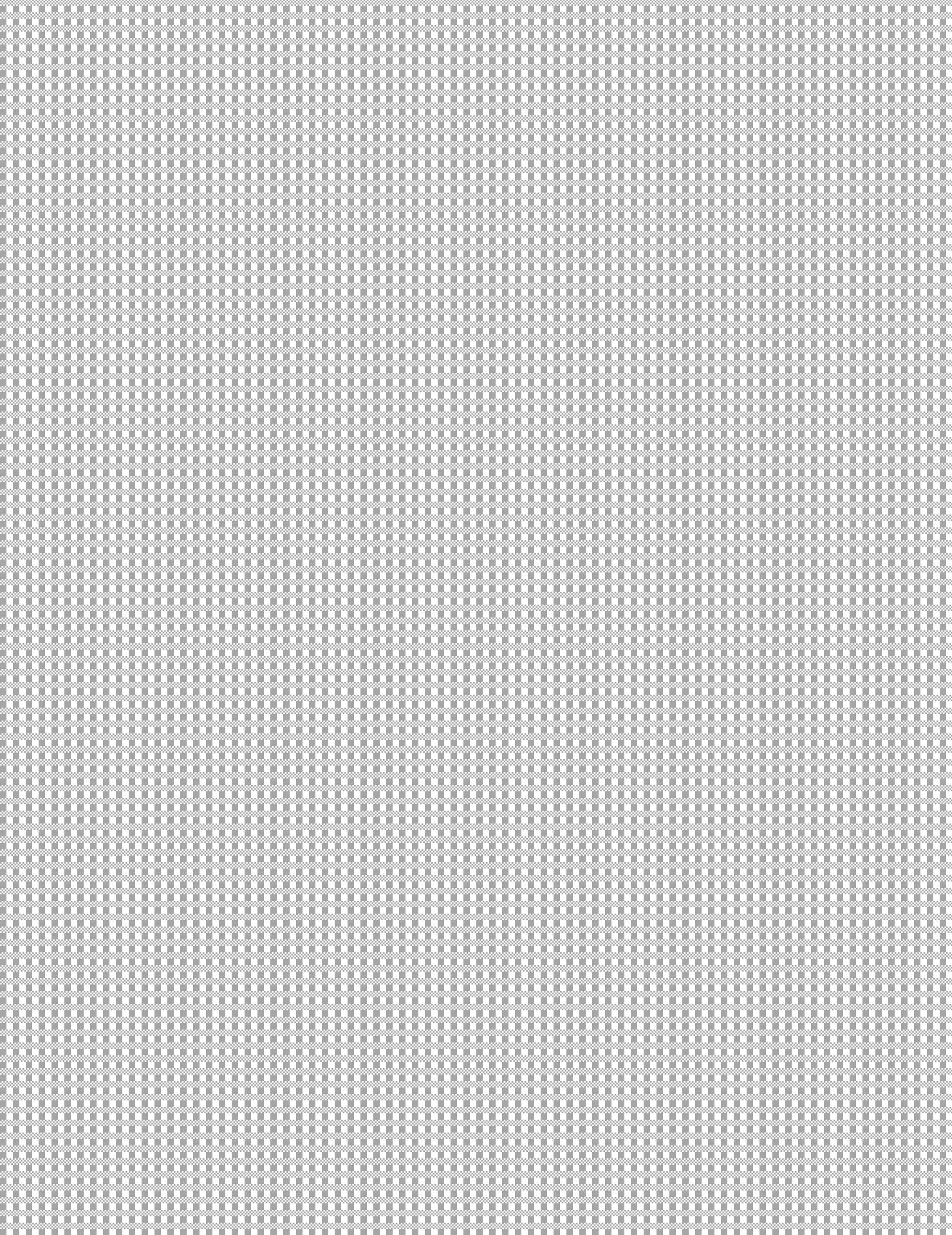
INSTRUCCIONES Recorta por la línea punteada esta página y la siguiente. Únelas por esta pestana.

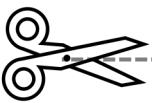




INSTRUCCIONES: Las instrucciones vienen indicadas en la página anterior.







INSTRUCCIONES: Recorta todas las tarjetas por separado. Deben ser 12 tarjetas en total.

V

5

6

7

8

9

10

5

6

7

8

9

10

