



# Índice

## Bloque 1

### ¡Todos a la escuela!

|  |         |
|--|---------|
| <b>Conozco a mis compañeros</b>  | 8       |
| Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.  |         |
| <b>Los materiales que utilizamos</b>   | 9       |
| Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.   |         |
| <b>Los salones de mi escuela</b>   | 10      |
| Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.  |         |
| <b>Mi horario en la escuela</b>  | 11      |
| Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición. |         |
| <b>Formamos equipos para jugar</b>   | 12      |
| Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.  |         |
| <b>¿Qué equipo ganó el juego?</b>  | 13      |
| Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.  |         |
| <b>Jugamos en el recreo</b>  | 14      |
| Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.   |         |
| <b>Ordenamos nuestros materiales</b>   | 15      |
| Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.  |         |
| <b>Nos comunicamos con los compañeros</b>  | 16      |
| Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición. |         |
| <b>El número telefónico de mi escuela</b>  | 17      |
| Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.  |         |
| <b>El número telefónico de mis amigos</b>  | 18      |
| Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.  |         |
| <b>El directorio del grupo</b>   | 19 y 20 |
| Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.  |         |

## Bloque 2

### Contamos cuentos e historias

|  |         |
|--|---------|
| <b>Cuéntame un cuento</b>  | 22      |
| Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.   |         |
| <b>¿Cuántos cuentos?</b>   | 23      |
| Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.  |         |
| <b>Cuentos para llevar a casa</b>  | 24      |
| Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.  |         |
| <b>Ordenando la biblioteca</b>   | 25      |
| Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.  |         |
| <b>Un regalo divertido</b>   | 26      |
| Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición. |         |
| <b>¿Por dónde empezamos a leer?</b>  | 27 y 28 |
| Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.  |         |
| <b>¿Cómo llegar a la casa del león?</b>  | 29      |
| Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.  |         |
| <b>Un camino diferente</b>   | 30      |
| Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.  |         |
| <b>¿Cuántos ratones más?</b>   | 31      |
| Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.  |         |
| <b>Descubre los errores</b>  | 32      |
| Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.  |         |
| <b>Un reflejo extraño</b>  | 33      |
| Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.   |         |
| <b>Libros pesados y libros ligeros</b>   | 34      |
| Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición. |         |

## Bloque 3

### Un circo moderno

|  |    |
|--|----|
| <b>La pista del circo</b>  | 39 |
| Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.   |    |
| <b>¿Cuándo ir al circo?</b>  | 40 |
| Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición. |    |
| <b>¿Cuántos boletos?</b>   | 41 |
| Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.  |    |
| <b>¿Cuántas personas asistieron al circo?</b>  | 42 |
| Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.  |    |
| <b>¿Iguales o diferentes?</b>  | 43 |
| Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.   |    |
| <b>Acrobacias</b>  | 44 |
| Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición. |    |
| <b>Aros y pelotas</b>  | 45 |
| Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.  |    |
| <b>¿Cuál acto circense gustó más?</b>  | 46 |
| Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.  |    |
| <b>¿Quién tomó la fotografía?</b>  | 47 |
| Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.  |    |
| <b>Por enfrente y por detrás</b>   | 48 |
| Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.   |    |

|                 |                                |
|-----------------|--------------------------------|
| <b>Bloque 4</b> | <b>Un viaje por el espacio</b> |
|-----------------|--------------------------------|

|  |    |
|--|----|
| <b>¿Cuánto tardan en llegar?</b>   | 50 |
| Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición. |    |
| <b>Trajes espaciales</b>   | 51 |
| Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.  |    |
| <b>Astronautas en la Luna</b>  | 52 |
| Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.  |    |
| <b>Dibujo un cohete</b>  | 53 |
| Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.   |    |
| <b>¿Cómo van?</b>  | 54 |
| Identifica regularidades en una secuencia, a partir de criterios de repetición, crecimiento y ordenamiento.  |    |

|   |    |
|---|----|
| <b>Hacia la Luna</b>  | 55 |
| Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo. |    |
| <b>Viajes espaciales para turistas</b>  | 56 |
| Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo. |    |
| <b>Visita a la estación espacial</b>  | 57 |
| Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.                        |    |
| <b>Una nave de papel</b>  | 58 |
| Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.                               |    |

## Bloque 5 Animales por todas partes

|  |    |
|--|----|
| <b>Animales para tener en casa</b>   | 60 |
| Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.  |    |
| <b>Construyo una casa para las aves</b>  | 61 |
| Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.   |    |
| <b>Vamos a pescar</b>  | 62 |
| Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.  |    |
| <b>¿Cuánta cuerda se necesita?</b>   | 63 |
| Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición. |    |
| <b>Cuidando la vida animal</b>   | 64 |
| Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.  |    |
| <b>Las reglas del juego</b>  | 65 |
| Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.  |    |
| <b>Rompecabezas de cubos</b>   | 66 |
| Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.   |    |
| <b>¿En qué se equivocaron?</b>   | 67 |
| Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.  |    |
| <b>¿Cuánto deben comer?</b>  | 68 |
| Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición. |    |
| <b>¿Cuánto alimento necesita comprar?</b>  | 69 |
| Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.  |    |
| <b>Animales viajeros</b>   | 70 |
| Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.  |    |
| <b>Viajando juntos</b>   | 71 |
| Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.   |    |

|   |    |
|---|----|
| <b>¿Pueden volar?</b>   | 72 |
| Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta. |    |
| <b>Parecidos pero diferentes</b>  | 73 |
| Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta. |    |
| <b>Un cocodrilo despintado</b>  | 74 |
| Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.                          |    |

## Bloque 6 Las plantas tienen vida

|  |    |
|--|----|
| <b>Cuidemos las plantas</b>  | 76 |
| Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.   |    |
| <b>¿Cuántas semillas sembraron?</b>  | 77 |
| Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.  |    |
| <b>Hacia el campo de cultivo</b>   | 78 |
| Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.  |    |
| <b>Un bosque de pinos</b>  | 79 |
| Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.  |    |
| <b>¿Cuánto tarda en suceder?</b>   | 80 |
| Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición. |    |
| <b>Del campo de cultivo a la casa</b>  | 81 |
| Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.  |    |
| <b>Cultivos con hidroponía</b>   | 82 |
| Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.  |    |
| <b>Macetas para sembrar</b>  | 83 |
| Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.   |    |
| <b>A un lado y al otro, adelante y atrás</b>   | 84 |
| Identifica regularidades en una secuencia, a partir de criterios de repetición, crecimiento y ordenamiento.  |    |
| <b>¿Cuántas macetas se pueden llenar?</b>  | 85 |
| Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición. |    |
| <b>En la tienda de plantas</b>   | 86 |
| Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.  |    |
| <b>Para cuidar las plantas</b>   | 87 |
| Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.  |    |

|   |    |
|---|----|
| <b>Dados diferentes</b>   | 88 |
| Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.   |    |
| <b>¡A repartir las parcelas!</b>  | 89 |
| Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.                                 |    |
| <b>¿Qué número salió?</b>   | 90 |
| Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos. |    |

## Bloque 7

## Máquinas inteligentes

|  |     |
|--|-----|
| <b>Construye una máquina de números</b>  | 92  |
| Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.  |     |
| <b>¡Llego al 50!</b>   | 93  |
| Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.  |     |
| <b>¿Qué número deben poner?</b>  | 94  |
| Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.  |     |
| <b>Robots</b>  | 95  |
| Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.   |     |
| <b>Máquinas para pesar</b>   | 96  |
| Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición. |     |
| <b>Suma con la calculadora</b>   | 97  |
| Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.  |     |
| <b>Resta con la calculadora</b>  | 98  |
| Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.  |     |
| <b>Roboto y Roborto</b>  | 99  |
| Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.   |     |
| <b>Encuentra el camino</b>   | 100 |
| Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.  |     |
| <b>¿Quién camina más?</b>  | 101 |
| Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición. |     |
| <b>¿Cuál les gusta?</b>  | 102 |
| Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.  |     |
| <b>La votación</b>   | 103 |
| Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.  |     |
| <b>Armamos robots</b>  | 104 |
| Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.   |     |

**Máquinas de tiempo** 105  
 Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición.

**Resto con la máquina de números** 106  
 Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

**Bloque 8 Viajeros** 

**Preparamos el equipaje** 108  
 Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición.

**¿Podrán viajar todos?** 109  
 Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

**La maleta perdida** 110  
 Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.

**Lugares a dónde viajar** 111  
 Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.

**Un recuerdo de nuestro viaje** 112  
 Identifica regularidades en una secuencia, a partir de criterios de repetición, crecimiento y ordenamiento.

**¡Vamos a la playa!** 113  
 Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.

**¿Cuántas casillas hay que avanzar?** 114  
 Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

**Señales en el camino** 115  
 Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.

**¿Dónde está el restaurante?** 116  
 Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.

**En el restaurante** 117  
 Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

**¡A pagar la cuenta!** 118  
 Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

**Bloque 9 Fábrica de...**

**En la fábrica de galletas** 120  
 Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.

**Construye figuras con el mecano** 121  
 Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.

**¿Dónde se deben poner?** 122  
 Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.

**¿Pesán lo mismo?** 123  
 Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición.

**Números en las etiquetas** 124  
 Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.

**¿Cuánto cuestan?** 125  
 Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.

**Empaques** 126  
 Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.

**¿Dónde ponemos la tienda?** 127  
 Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.

**Acomodamos el mobiliario** 128  
 Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición.

**¿Quién tiene la razón?** 129  
 Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

**¿Con quién estás de acuerdo?** 130  
 Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

**Elabora monedas y billetes para jugar** 131  
 Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.

**¿Quién escribió cada nota?** 132  
 Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición.

**Juguemos a vender y comprar** 133  
 Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.

**Inventando problemas** 134  
 Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

**Bloque 10 Luz, aire y agua**

**Figuras rígidas y flexibles** 136  
 Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.

**Luces, viento y mar** 137  
 Identifica regularidades en una secuencia, a partir de criterios de repetición, crecimiento y ordenamiento.

**El juego del arcoíris** 138  
 Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo.

**¿A qué casilla deben ir?** 139  
 Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

**Una copia exacta** 140  
 Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.

**Mi dibujo** 141  
 Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.

**Rehiletes** 142  
 Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

**Cometas** 143  
 Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características.

**Laberinto** 144  
 Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.

**Competencia de veleros** 145  
 Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición.

**¿Cuáles faltan?** 146  
 Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.

**Cierra bien la llave** 147  
 Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos.

**Descubre el mensaje** 148  
 Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial.

**Medimos el tiempo con el sol** 149  
 Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo, e identifica para qué sirven algunos instrumentos de medición.

**Clima lluvioso** 150  
 Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta.

**Recortables** 151