



# 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