

Cuenta

cuent

As

2

Matemáticas
Libro de actividades



Cuenta cuentas

Matemáticas
Libro de actividades



Cuenta Cuentas

Matemáticas
Libro de actividades

2

fue elaborado en Editorial Santillana
por el equipo de la Dirección General
de Contenidos.

Ilustración de portada e interiores

Claudia Navarro López

Ilustración de interiores

Miguel Ángel Chávez Villalpando
Rodrigo Azael Hernández Brindis
Katty Hironelle Menéndez Tolentino
Francisco Eduardo Hernández Navarro

D. R. © 2016 por EDITORIAL SANTILLANA, S. A. de C. V.
Avenida Río Mixcoac 274 piso 4, colonia Acacias, C. P.
03240, delegación Benito Juárez, Ciudad de México.

La presentación y disposición en conjunto y de cada
página de **Cuenta Cuentas 2. Matemáticas. Libro
de actividades** son propiedad del editor. Queda
estrictamente prohibida la reproducción parcial o total
de esta obra por cualquier sistema o método electrónico,
incluso el fotocopiado o escaneado sin autorización escrita
del editor.

ISBN: 978-607-01-3280-3
Primera edición: diciembre de 2016

Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial
Mexicana.
Reg. Núm. 802



Presentación

Editorial Santillana presenta la nueva edición de la serie **Cuenta Cuentas. Matemáticas**, una propuesta para que los niños desarrollen habilidades, destrezas y actitudes favorables hacia las matemáticas, y fortalezcan las competencias del campo formativo Pensamiento matemático.

En esta edición se incorporan aspectos de los más recientes cambios curriculares, por lo que en cada lámina se trabaja por secuencias didácticas. Lo anterior facilitará el acercamiento de los alumnos de preescolar al dominio del pensamiento matemático. La serie también plantea que el aprendizaje de las matemáticas deje de ser una actividad memorística, para convertirse en un espacio de reflexión en la búsqueda de soluciones a problemas y situaciones cercanas al contexto de los niños.

La serie **Cuenta Cuentas. Matemáticas** ofrece dos materiales complementarios entre sí: el libro de actividades para el alumno y la guía de recursos para la educadora, ambos organizados en diez unidades, una por mes, para facilitar la dosificación de contenidos y la planeación docente.

Cuenta cuentas 2. Matemáticas. Libro de actividades utiliza la metodología de resolución de problemas para motivar a los niños en el aprendizaje de las matemáticas al mismo tiempo que propicia la interacción entre pares, promoviendo así un ambiente de aprendizaje colaborativo. El libro presenta actividades articuladas e interesantes para los preescolares en las que se trabajan los números del 1 al 50. Al final contiene páginas de pegatinas y recortables para complementar algunos ejercicios. Además, con el fin de propiciar un aprendizaje dinámico, la obra se acompaña con dos plantillas de *foami* con números, figuras geométricas, *tangram*, cuadros bicolores y un juego de regletas *Cuisenaire* para la manipulación y concreción de actividades.

Con **Cuenta cuentas 2. Matemáticas. Guía de recursos** las educadoras podrán enriquecer las experiencias de aprendizaje de los niños. Este material ofrece una dosificación semanal, secuencias didácticas por página para complementar los contenidos de cada unidad, orientaciones para tres momentos de la evaluación (diagnóstica, intermedia y final) y ejemplos de rúbricas en algunas unidades.

Esperamos que esta propuesta les sea útil a educadoras, niños y padres, y sirva de vehículo para alcanzar con éxito sus propósitos educativos.





Índice

Uso del libro Conoce tu libro

6

7



8

Unidad 1

Números 1 al 10

1

Juego
Cuenta
y juega

12

Número Número Número Número Forma Forma Espacio Medida Medida

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

Para Armar Repaso

Unidad 2

Números 11 y 12

2

Juego
A
contar

26

Número Número Número Número Forma Forma Espacio Medida Medida

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

Para Armar Repaso

Unidad 3

Números 13 y 14

3

Juego
Cuenta y
avanza

40

Número Número Número Número Forma Forma Espacio Medida Medida

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

Para Armar Repaso

4

Unidad 4

Números 15 y 16

4

Juego
Estrellas
diferentes

54

Número Número Número Número Forma Forma Medida

56

57

58

59

60

61

62

63

64

Para Armar Repaso

Unidad 5

Números 17 y 18

5

Juego
Saltos y
caminos

66

Número Número Número Número Forma Forma Espacio Medida

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

Para Armar Repaso

Evaluación
intermedia

78

Unidad

6

Números 19 y 20

Juego
Números y fruta



Número Número Número Número Número Número Número Forma Forma Espacio Medida Medida

Para Armar Repaso



Unidad

7

Números 20 al 29

Juego
Encuentra a los futbolistas



Número Número Número Número Número Número Número Forma Forma Espacio Medida Medida

Para Armar Repaso



Unidad

8

Números 30 al 39

Juego
¿Cuántos puntos se juntaron?



Número Número Número Número Forma Forma Medida

Para Armar Repaso



Unidad

9

Números 40 al 49

Juego
Puntos y números



Número Número Número Número Número Número Forma Forma Espacio Espacio Medida

Para Armar Repaso



Unidad

10

Número 50

Juego
Memoria de números



Número Número Número Número Forma Forma Espacio Medida

Para Armar Repaso



Evaluación final

154

Recortables

157

Pegatinas

U

so del libro

Se recomienda utilizar **Cuenta cuentas 2. Matemáticas** dos o tres veces a la semana y trabajar, como máximo, dos páginas por día. Es importante considerar que una sola actividad no es suficiente para consolidar un conocimiento matemático, sino que se requieren repetidas experiencias que ayuden a los preescolares a reflexionar sobre cada contenido, a ordenar sus ideas y aplicar lo aprendido.

Además, es indispensable ofrecer a los niños materiales específicos que puedan manipular y transformar, como objetos para contar y repartir, papeles para doblar y recortar, juguetes para armar y desarmar, entre otros, que les permitirán alcanzar, poco a poco, la abstracción de los conceptos.

En clase, estimule el trabajo en pequeños equipos porque esto da lugar a la interacción y discusión entre pares, lo que contribuye a organizar mejor el pensamiento al verbalizar las ideas.

Finalmente, cabe resaltar la importancia de fomentar una actitud favorable hacia las matemáticas. Los niños aprenderán mejor si disfrutan lo que hacen. Propicie un clima agradable y realice actividades interesantes y atractivas.

Los contenidos del libro se organizan en los cuatro aspectos o ejes que integran el campo formativo Pensamiento matemático:

NÚMERO

Se compone de actividades para contar, identificar cantidades y relacionarlas con las grafías correspondientes, así como de problemas de agregar y quitar.



MEDIDA

Aquí se realizarán comparaciones y estimaciones de longitud y tiempo, en los que se incluye el empleo de secuencias temporales.



FORMA

Propone actividades para reconocer y describir los atributos geométricos de las figuras, así como para incidir en el desarrollo de la percepción geométrica mediante diversos tipos de rompecabezas (cuadros bicolors y tangram).



ESPACIO

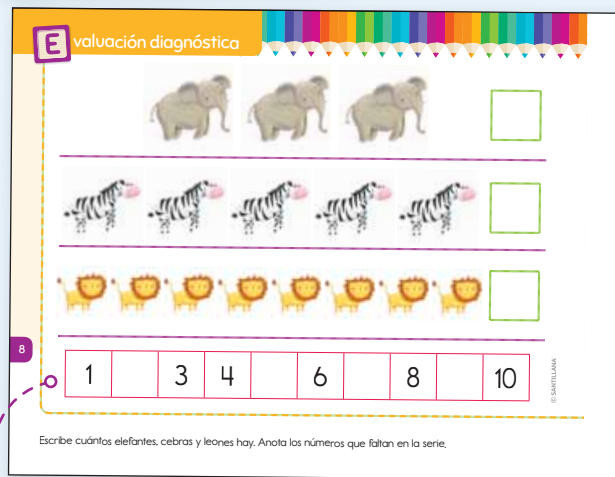
Presenta situaciones para construir un sistema de referencia espacial para la ubicación de posiciones, descripción de caminos, recorridos, laberintos y croquis, así como actividades de interpretación de secuencias de instrucciones.



C onoce tu libro

Entrada de unidad

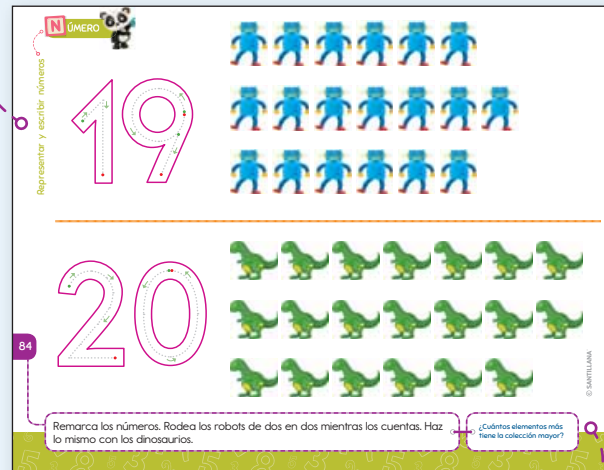
En ella se muestran los números que se trabajan en la unidad, así como algunos trazos para remarcar.



Evaluación diagnóstica, intermedia y final

Actividades para realizar la evaluación en tres momentos, con el fin de dar seguimiento a los avances de los niños.

En cada página se destaca el contenido que se trabaja, para facilitar su planeación.



Preguntas detonadoras o de cierre

Para promover la reflexión con relación a la actividad.

Explicaciones sencillas del trabajo por realizar en la lámina.

En la sección "Para armar" encontrará actividades con rompecabezas, tangrams y cuadros bicolors para favorecer la imaginación espacial.

Recortables y pegatinas

Se ubican al final del libro y son un recurso atractivo para que los niños resuelvan y complementen algunas actividades.

Cuenta cuentas

Se organiza en diez unidades que se dividen en actividades secuenciadas y variadas con un propósito didáctico.



Juego matemático

Para explorar lo que los alumnos saben e introducirlos en los temas por trabajar, de manera divertida.

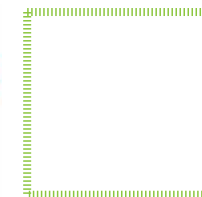
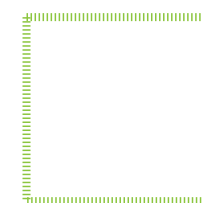
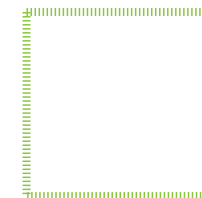


Repaso

Lámina para practicar los aprendizajes obtenidos en la unidad.

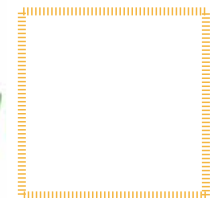
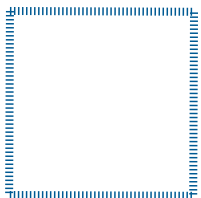
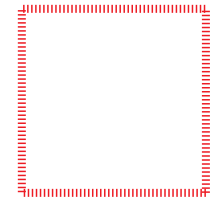
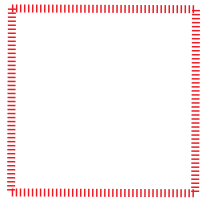
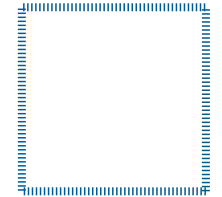
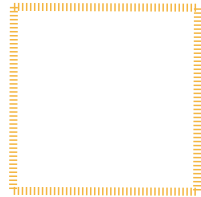


evaluación diagnóstica



1		3	4		6		8		10
---	--	---	---	--	---	--	---	--	----

Escribe cuántos elefantes, cebras y leones hay. Anota los números que faltan en la serie.

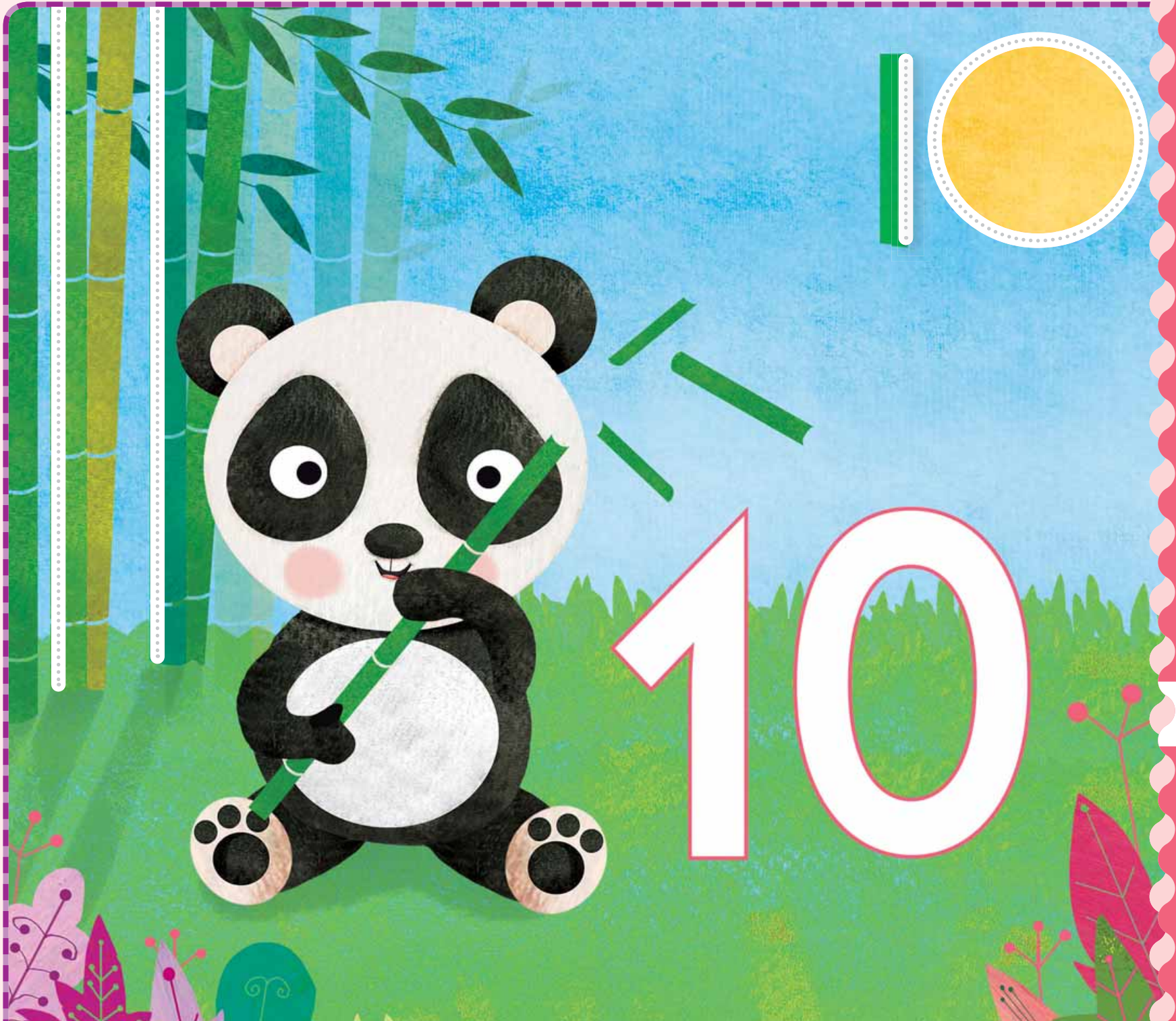


Escribe cuántas flores hay en cada caso.



Rodea con rojo el coche grande y el contorno del objeto circular. Rodea con azul el que tiene forma de cuadrado. Marca con una ✓ los libros que están dentro de la caja.

Colorea el número 10. Remarca las líneas punteadas y descubre qué número se forma.





Juego. Cuenta y juega

Usar números cardinales

Escucha las instrucciones que se dan en cada caso y haz lo que se indica.

¿Cuántos niños hay en total en el juego? ¿Qué indican los números que se mencionan?



Brinca **8** veces.



Guiña el ojo **3** veces.



Haz **1** sentadilla.



Da **6** pasitos hacia atrás.



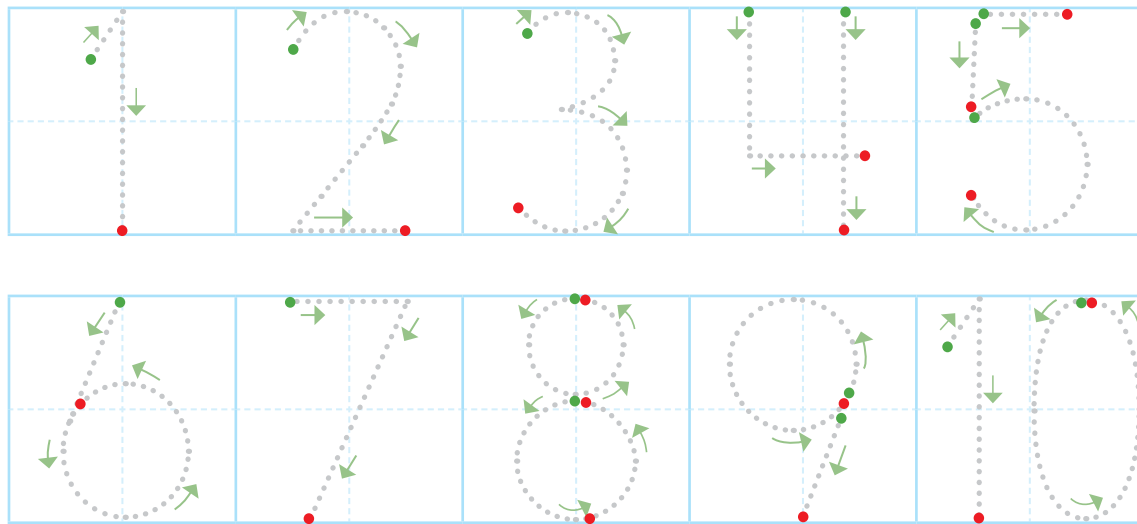
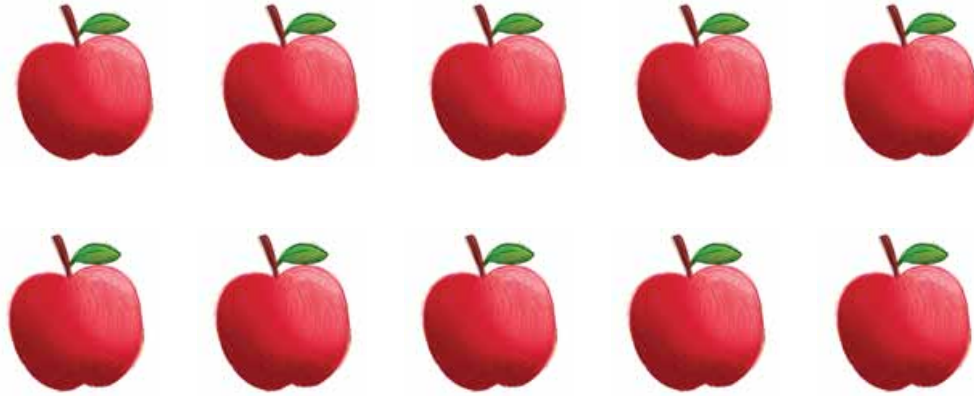
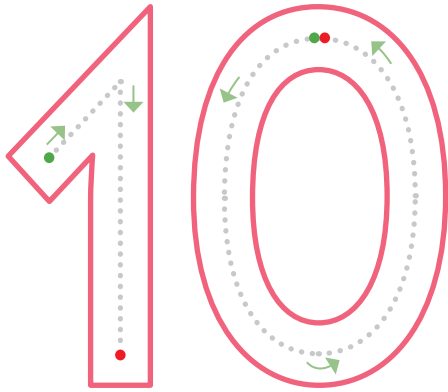
Haz **2** lagartijas.



Maúlla **10** veces.

En la primera fila, marca con una la actividad que debe hacerse más veces.
En la segunda, rodea la que debe repetirse menos.

¿Qué actividad debe hacerse más veces y cuál menos?

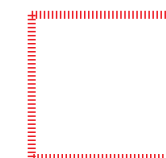
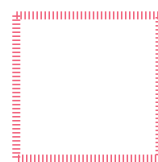
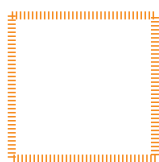
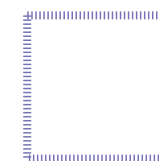
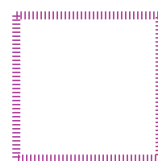
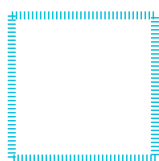


Remarca los números, empieza en el punto verde, sigue las flechas y termina en el punto rojo. Cuenta y rodea **10** manzanas.

¿En qué número empieza la numeración que escribiste?
¿Cuántos dedos tienes en ambas manos?



Determinar la cantidad de elementos en colecciones



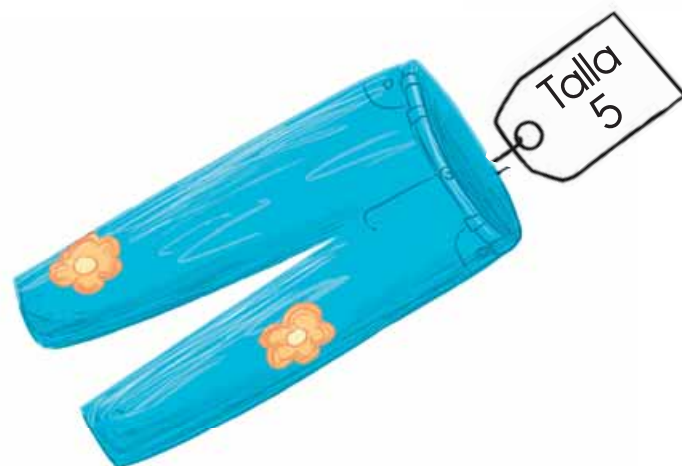
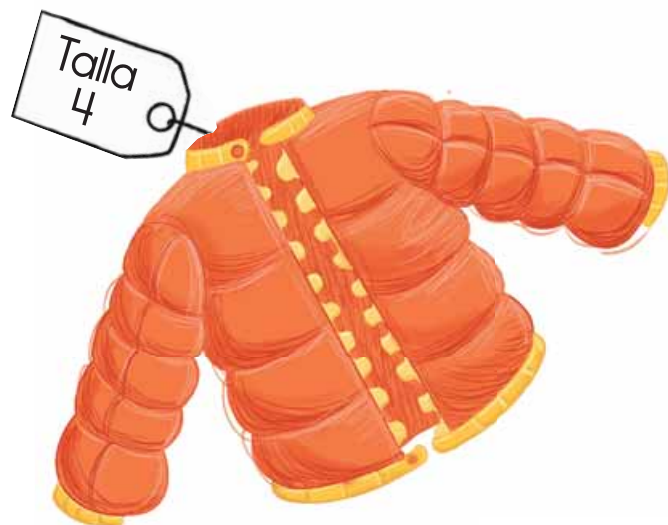
Escribe cuántos insectos hay en cada recuadro. Colorea las hojitas y escribe cuántas son.

¿Cuál colección es mayor: la de las hojitas o la que tiene más insectos?



Señala con una ✓ la casa que tiene más ventanas y con una ✓ la que tiene menos. Rodea del mismo color las que tienen la misma cantidad de ventanas.

¿Qué hay más: casas con una ventana o con dos?
¿Cuántas casas tienen más de dos ventanas?



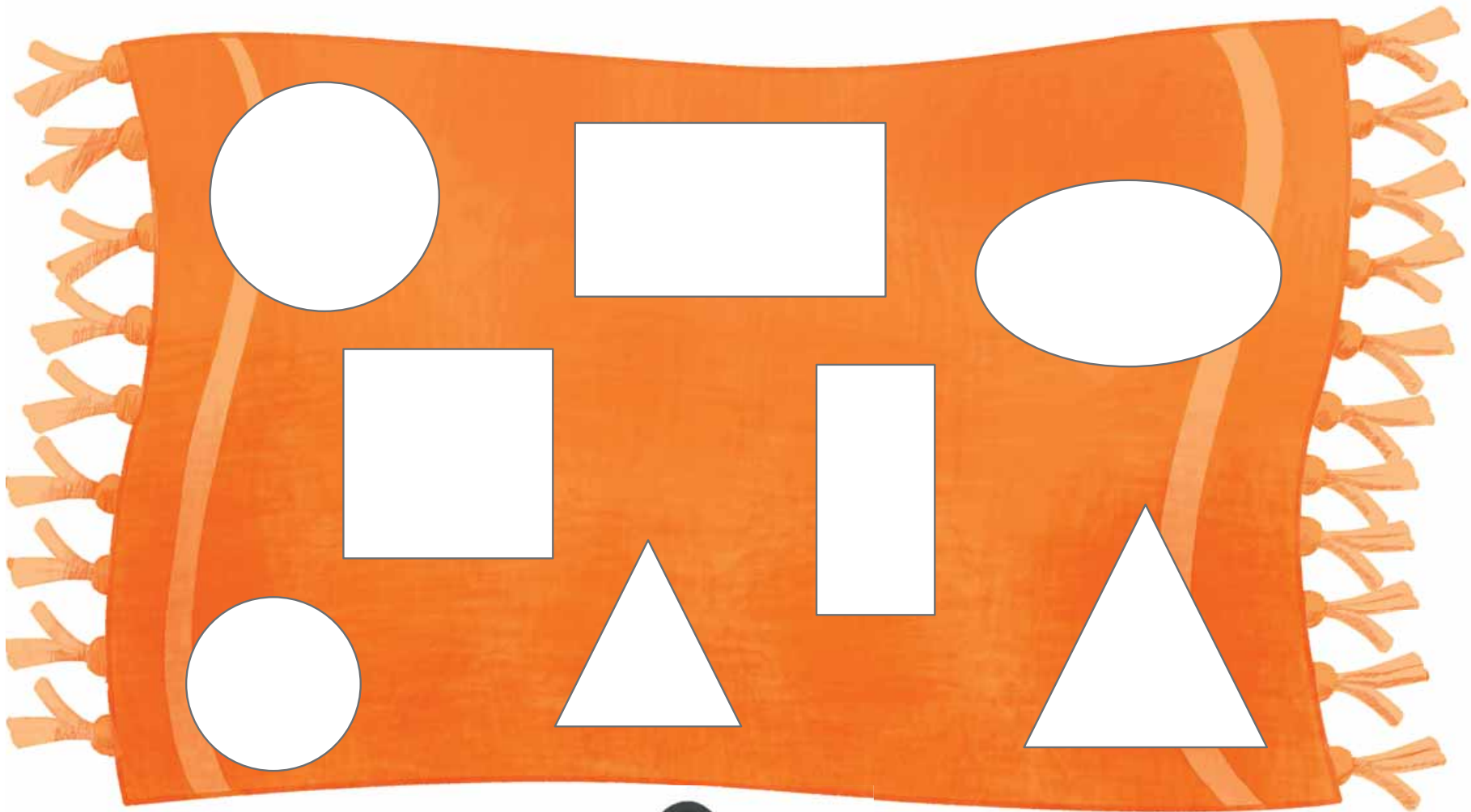
Rodea el número mayor y marca con una ✓ el menor.

¿Qué indican los números que están en la ropa? ¿Cuál es la talla más pequeña?



Remarca el contorno de las figuras y colorea el triángulo.

Además del triángulo, ¿qué otras figuras geométricas hay en la lámina?
¿Qué las hace diferentes?



© SANTILLANA

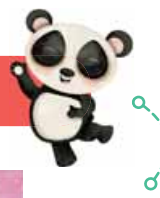
Busca en tu plantilla las figuras de *foami* que corresponden a las de la ilustración. Colócalas encima y coloréalas de distinto color.

¿Cómo se llaman las figuras de lados curvos? ¿Cómo se llaman las figuras de lados rectos?



Marca con una ✓ los objetos que están encima del escritorio. Rodea el juguete que está a un lado del reloj.

¿Qué juguetes están arriba del librero? ¿Cuáles juguetes están cerca del caballo?



Traza con **azul** el camino más largo y con **rojo** el más corto.

¿De qué otra manera se puede comparar el largo de los objetos?



Numera las imágenes del 1 al 4 según el orden en que ocurrieron. Explica qué sucedió primero y qué después.

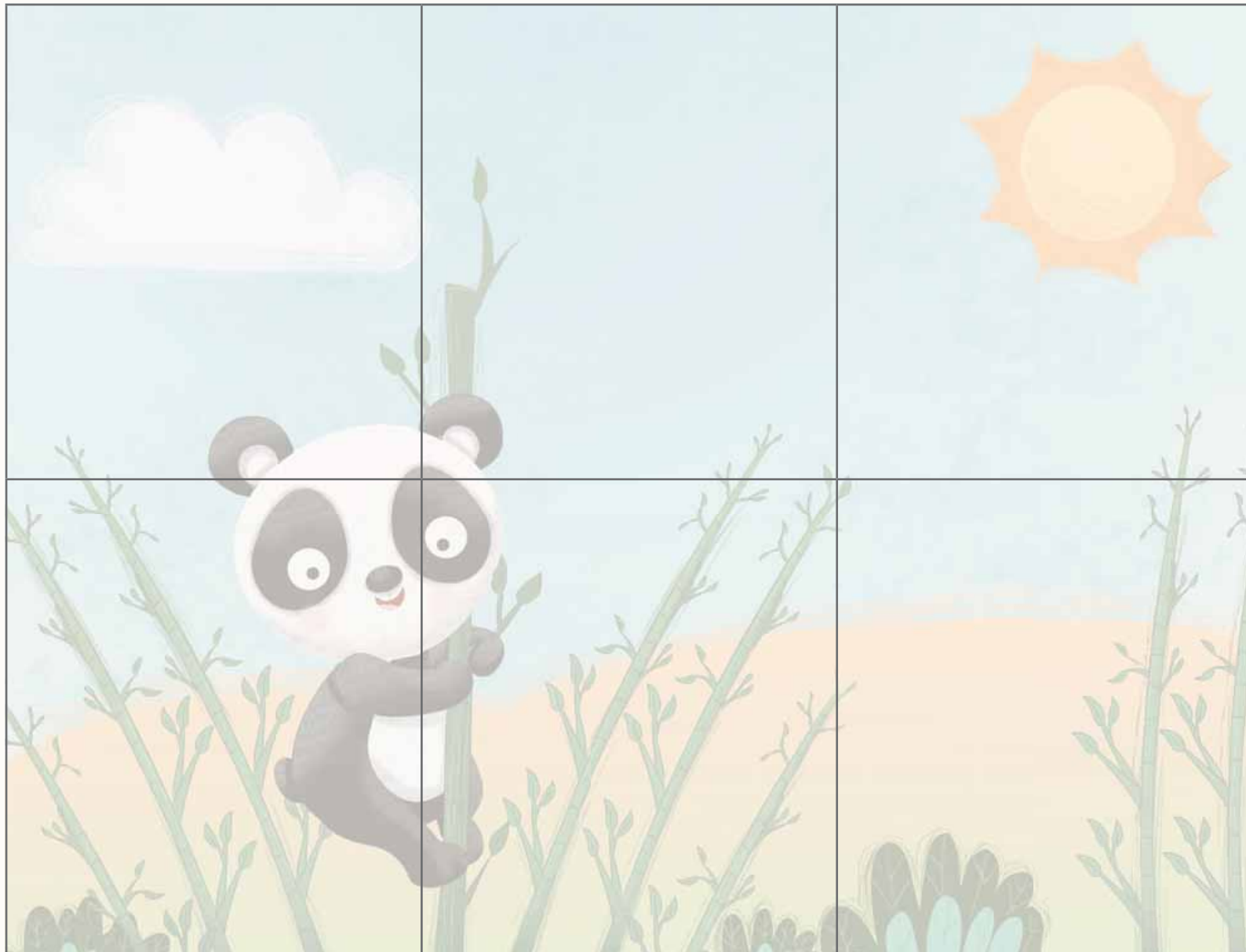
¿Cómo supiste cuál es el primer momento del desarrollo de las ranas?

Para **A** rmar

FORMA



Resolver rompecabezas



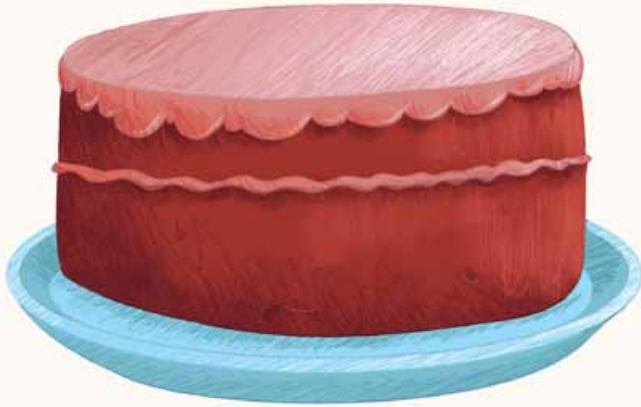
© SANTILLANA

Busca en la página 167 las piezas del rompecabezas y recórtalas. Ármalo varias veces. Luego pega las piezas.

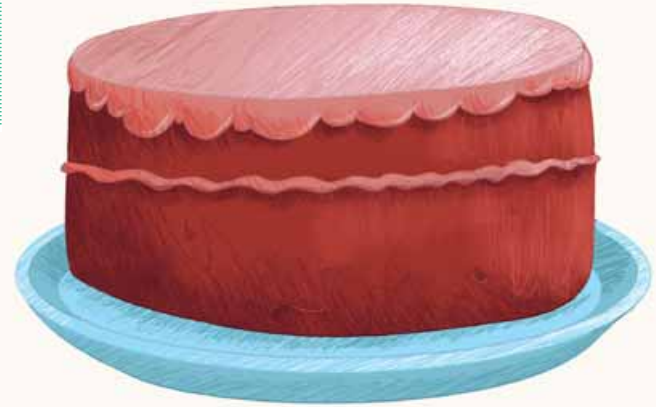
¿Qué pasos seguiste para armar el rompecabezas?
¿Cómo lo hicieron tus compañeros? ¡Pregúntales!

REPASO

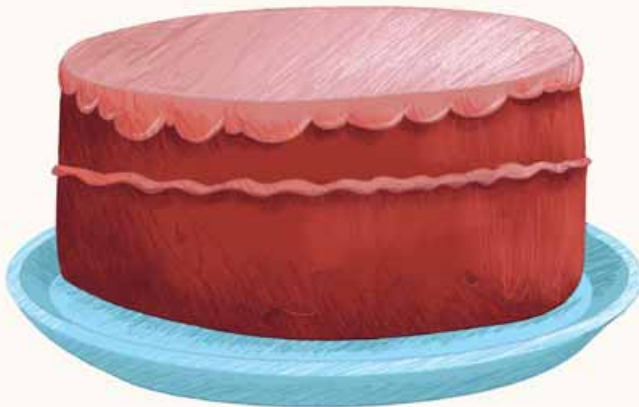
2



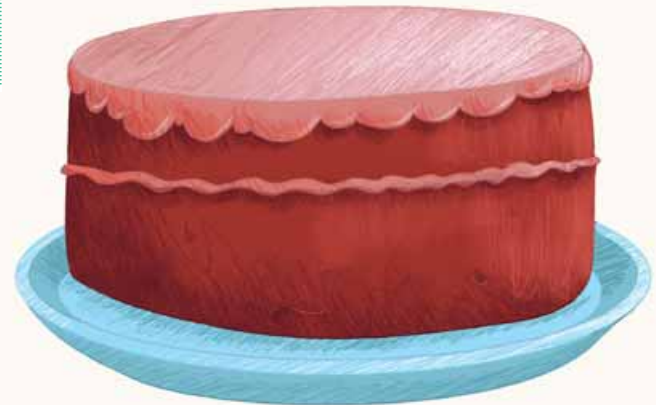
6



4



3



24

1

3

4

6

8

10

Busca en las pegatinas las cerezas y coloca encima de cada pastel la cantidad que se indica. Escribe los números que faltan para completar la serie del 1 al 10.

Colorea los números y remarca las líneas punteadas.





Juego. A contar

Usar números cardinales



Di en voz alta la serie del 1 al 10 y señala con una ✓ cada número conforme se mencione.

¿Cuántos números se nombraron? ¿Cuál fue el primero y cuál fue el último?



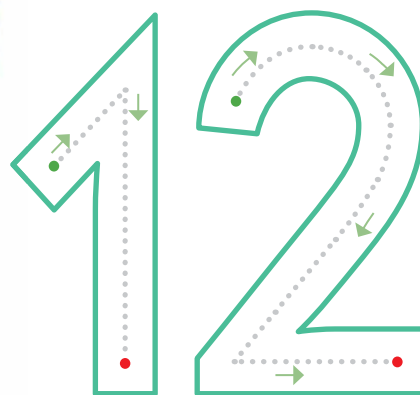
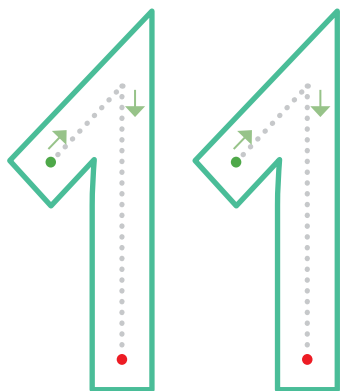
© SANTILLANA

Observa la lámina anterior y escribe en los carteles el número que corresponde a cada niño.

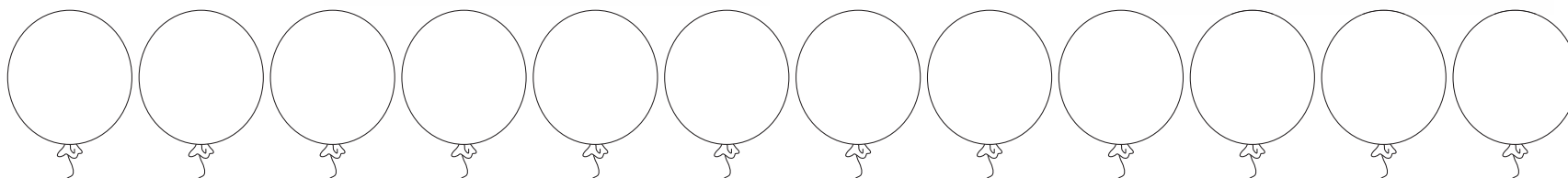
¿Cuántos niños hay?
¿Se agregó algún niño? ¿Qué número le correspondería?



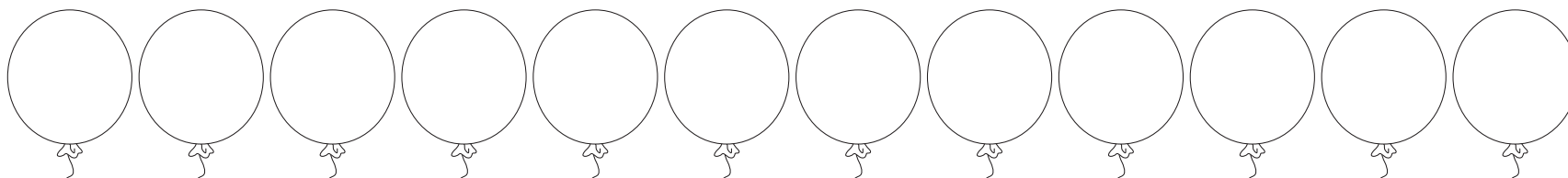
Representar y escribir números



10

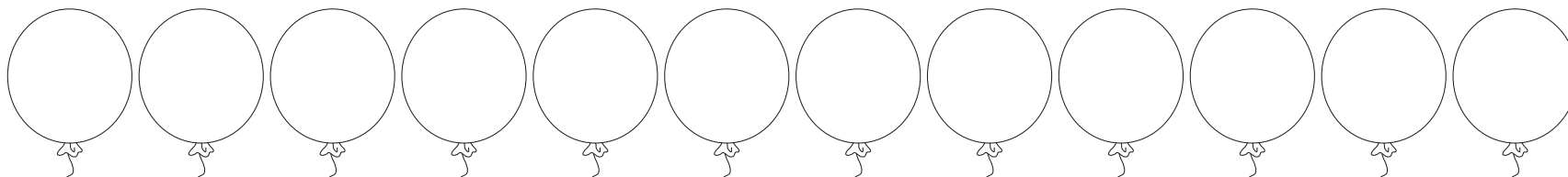


11



28

12



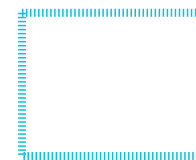
Remarca los números, empieza en el punto verde, sigue las flechas y termina en el punto rojo. Colorea la cantidad de globos que se indica en cada fila de acuerdo con el número y su color.

¿Cuántos globos coloreaste de azul? ¿Y de amarillo? ¿De qué color hay más globos?



Remarca los números, empieza en el punto verde y termina en el rojo. Sigue la dirección de las flechas que se indican en la primera serie.




¿Hasta qué número escribiste?

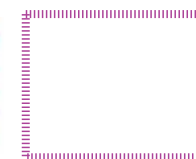
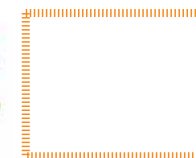


Escribe cuántos niños y paraguas hay. Une con una línea a cada niño con un paraguas. Dibuja los paraguas que faltan para que cada quien tenga uno.

¿Qué hay más: niños o paraguas? ¿Alcanzan los paraguas para todos los niños?

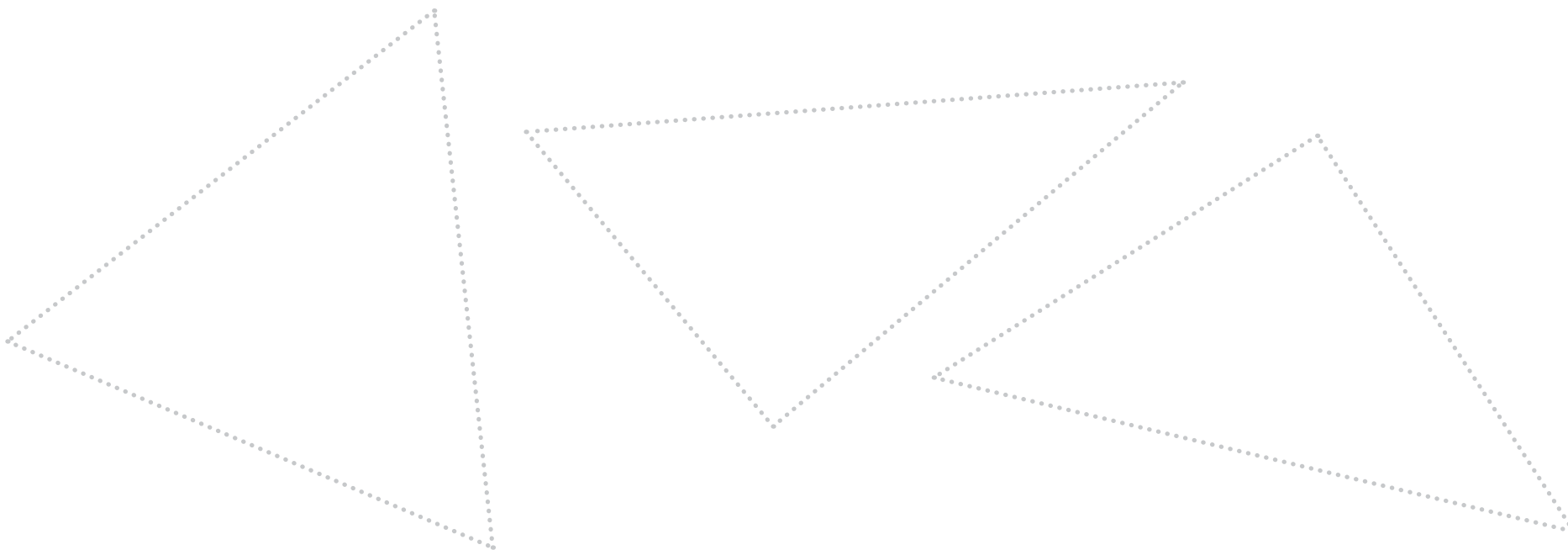
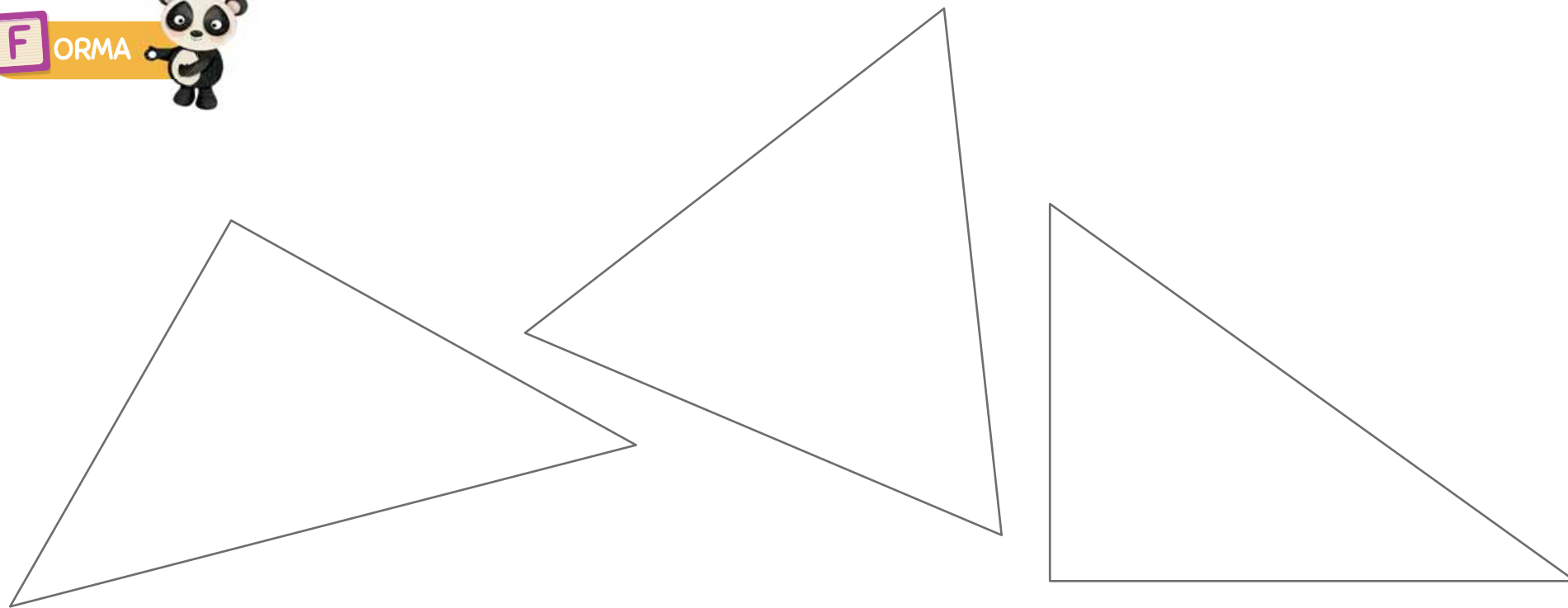




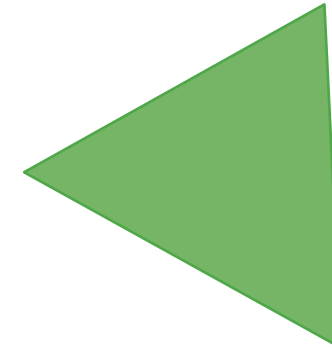
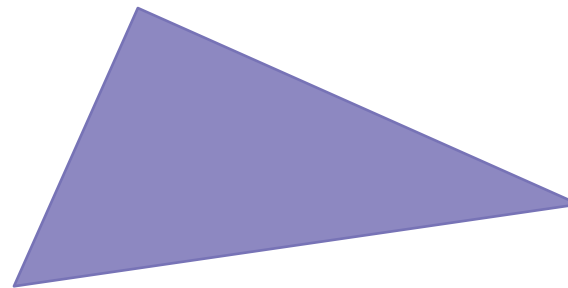
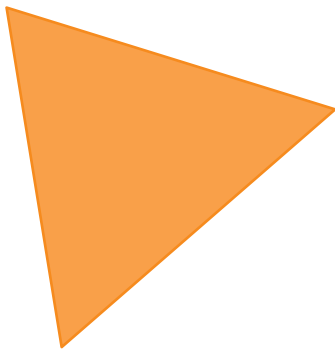
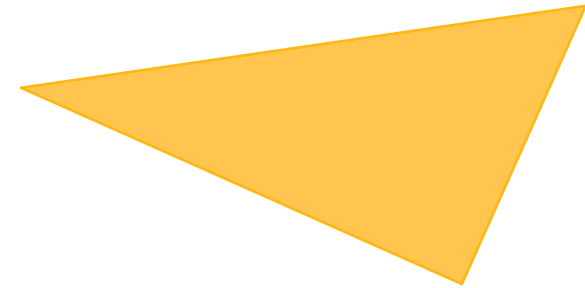
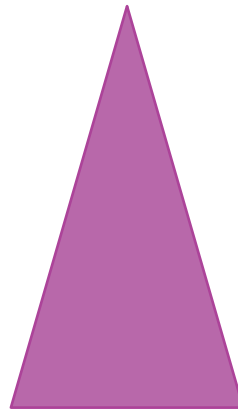
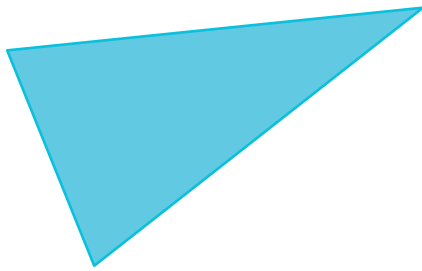
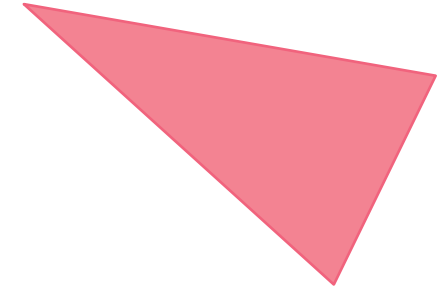
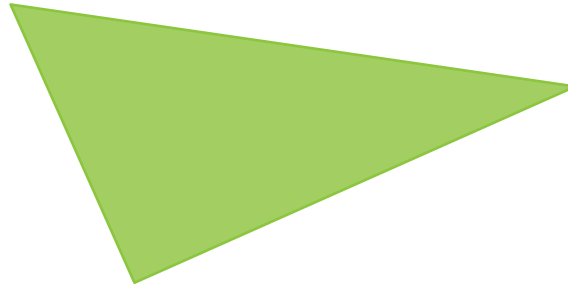
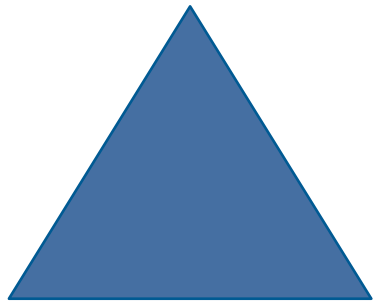
Colorea una celda por cada flor que hay en el jardín. Empieza de abajo hacia arriba. Escribe cuántas flores hay de cada color.

¿De cuáles flores hay más?
¿De cuáles hay menos?
¿Cuántas flores hay en total?



En la primera fila, colorea cada triángulo de distinto color. En la segunda fila, encuentra los triángulos que son iguales a los de arriba, remárcalos y coloréalos del mismo color que los primeros.

¿Cuántos lados tienen todos los triángulos? ¿Qué los hace diferentes?



Une con una línea los triángulos que tienen la misma forma.

¿Qué tienen en común todos los triángulos que uniste?
¿En qué se diferencian de los otros?



Traza un camino que vaya de la casa verde al parque y que pase por el zoológico. Dibuja otro camino desde la casa azul a la escuela, que pase por el hospital y la cafetería.

¿De qué otra forma puedes llegar de la casa azul a la escuela? Explícala.

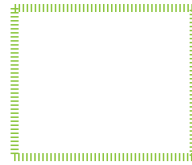
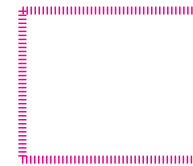
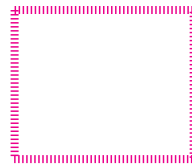


Marca con una ✓ el collar más largo y encierra el más corto. Une con una línea los collares que miden lo mismo.

¿Qué harías para estar seguro de cuál es el más largo y cuál el más corto?



Ordenar secuencias



Observa las imágenes. Escribe, en cada fila, **1** para indicar que es de mañana; **2**, que es de tarde y **3**, que es de noche.

¿Qué haces por las mañanas? ¿Qué haces por las tardes? ¿Y por la noche?

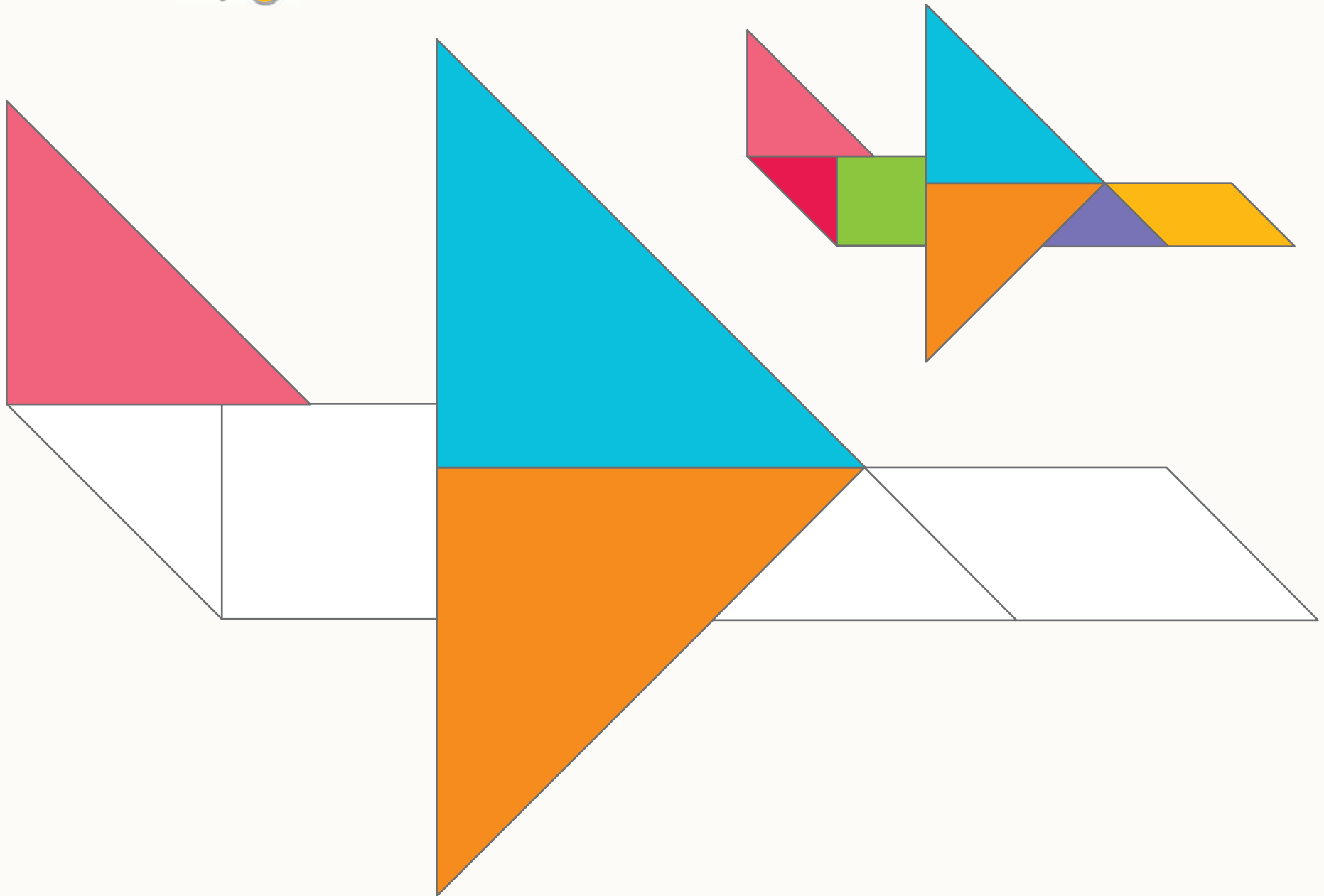
Para Armar



F ORMA



Armar tangram

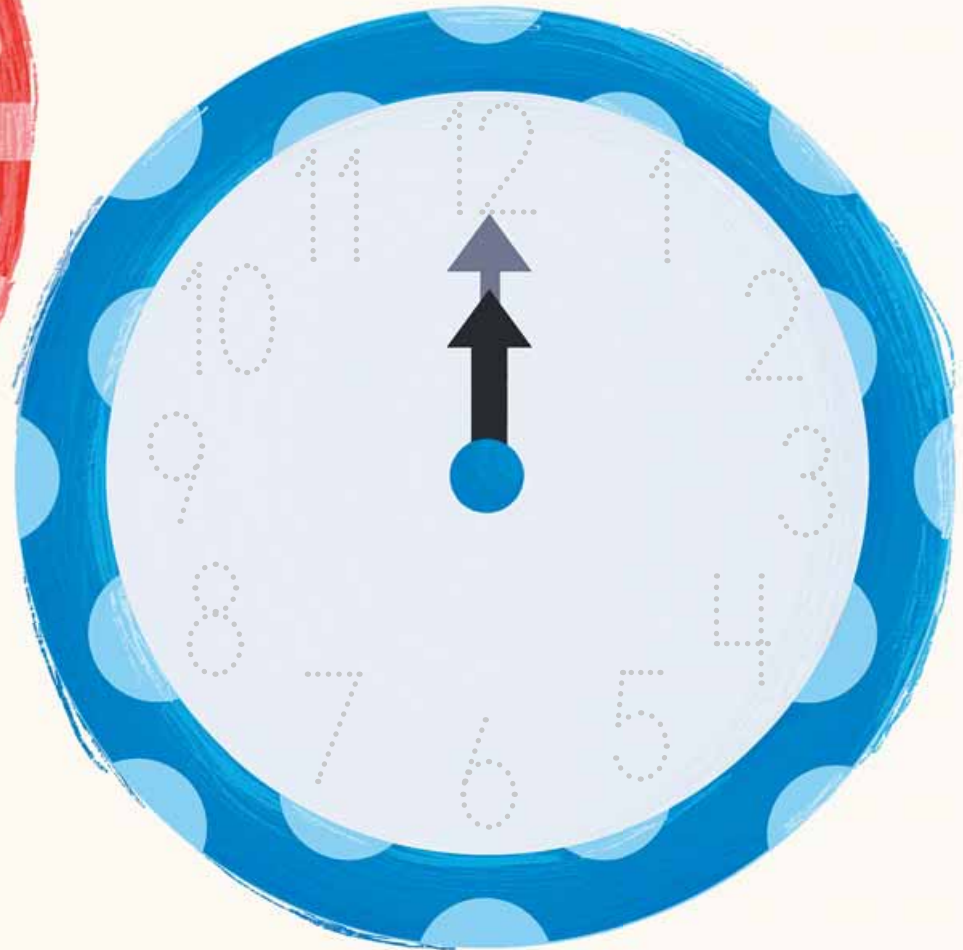
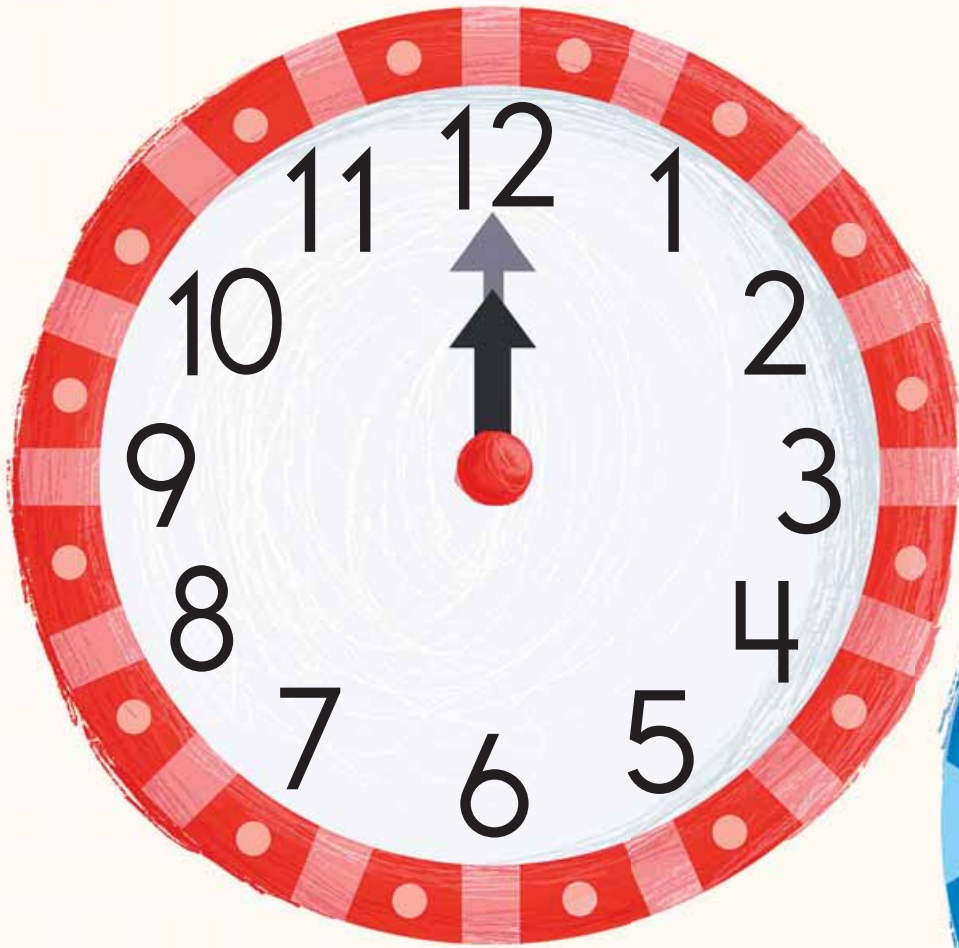


© SANTILLANA

Colorea el avión con los colores que se muestran en el modelo.

¿En qué te fijaste para colorear el avión? ¿Qué piezas lo forman?

REPASO



Di en voz alta los números del reloj rojo. Empieza en el número 1. Remarca los números del reloj azul.

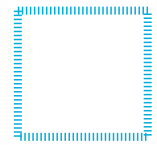
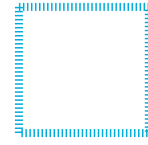
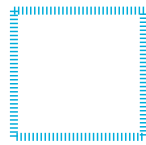
Remarca las líneas punteadas y pega confeti dentro de los números.





Juego. Cuenta y avanza

Resolver problemas



Lanza un dado y avanza una casilla por cada punto que salga. Coloca una ficha en la casilla a la que llegaste. Escribe cuántos puntos debes hacer para llegar a las casillas que se muestran.

¿Cuántas casillas hay en total? ¿Qué animal está en la casilla 6? ¿En qué número está la tortuga?

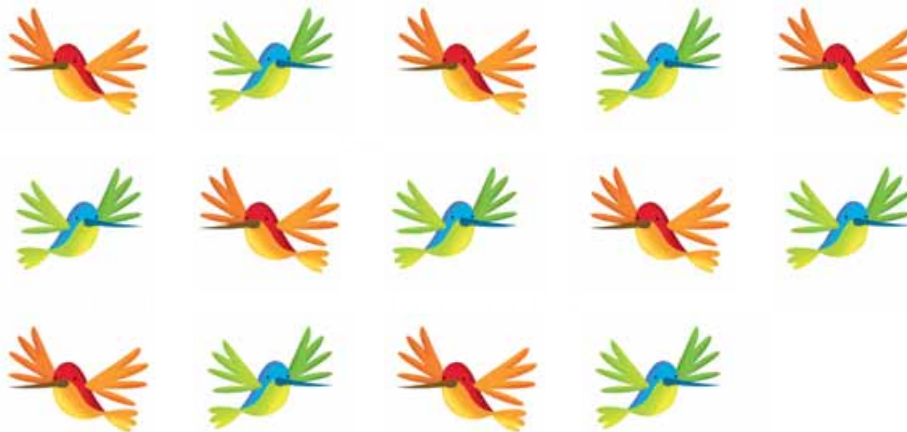
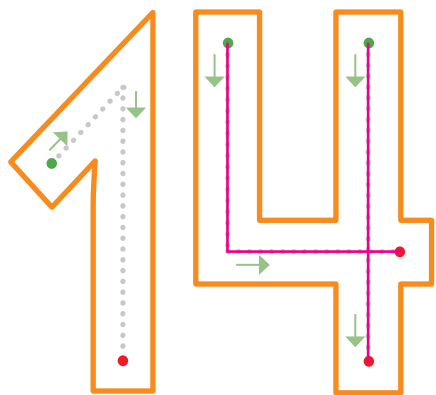
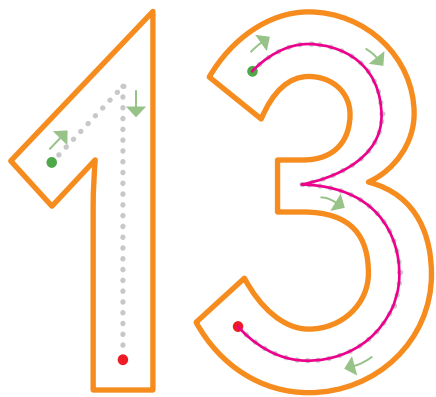


© SANTILLANA



Empty dashed rectangular box for writing the answer.

¿En qué casilla va el jugador que avanzó más?



Remarca los números, empieza en el punto verde y sigue las flechas. Cuenta las flores y los colibríes. Dibuja una rayita a cada uno al contarlo.

¿Cuál colección tiene más: la de flores o la de colibríes? ¿Cómo lo sabes?



1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14

Remarca los números con lápices de colores. Empieza en el punto verde y termina en el rojo. Sigue la dirección de las flechas que se indican en la primera serie. Di los números en voz alta.

¿En qué número empieza la segunda fila? ¿En qué número termina?





Determinar la cantidad de elementos en colecciones



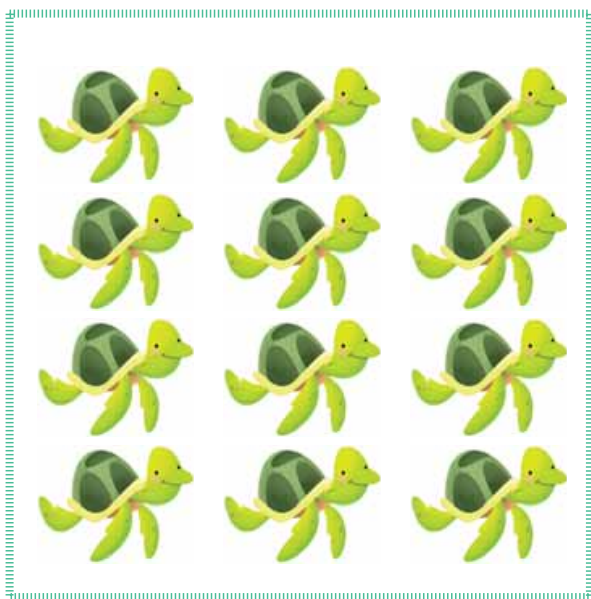
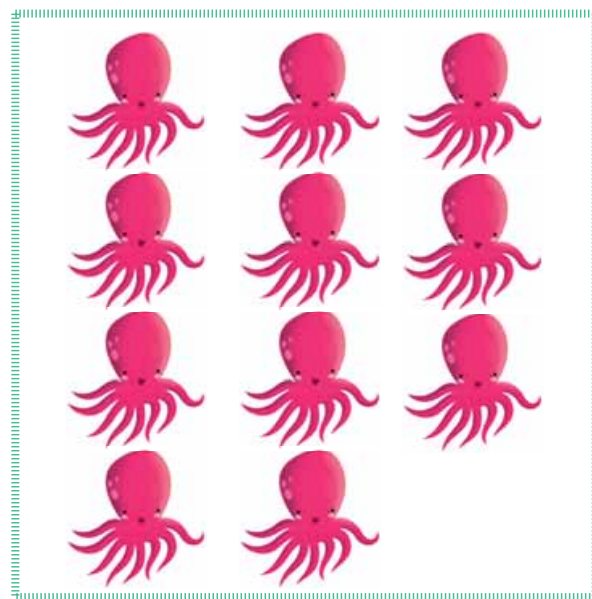
10

11

12

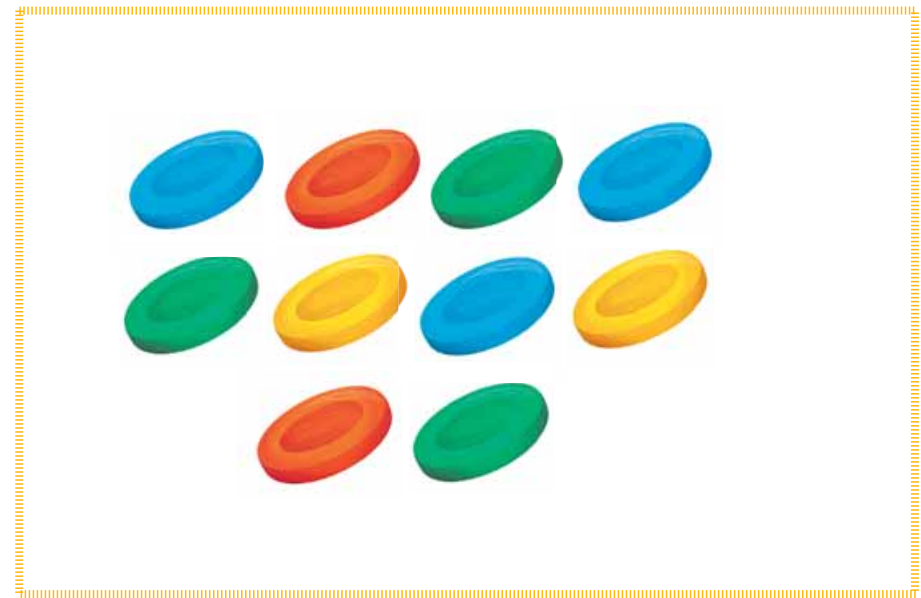
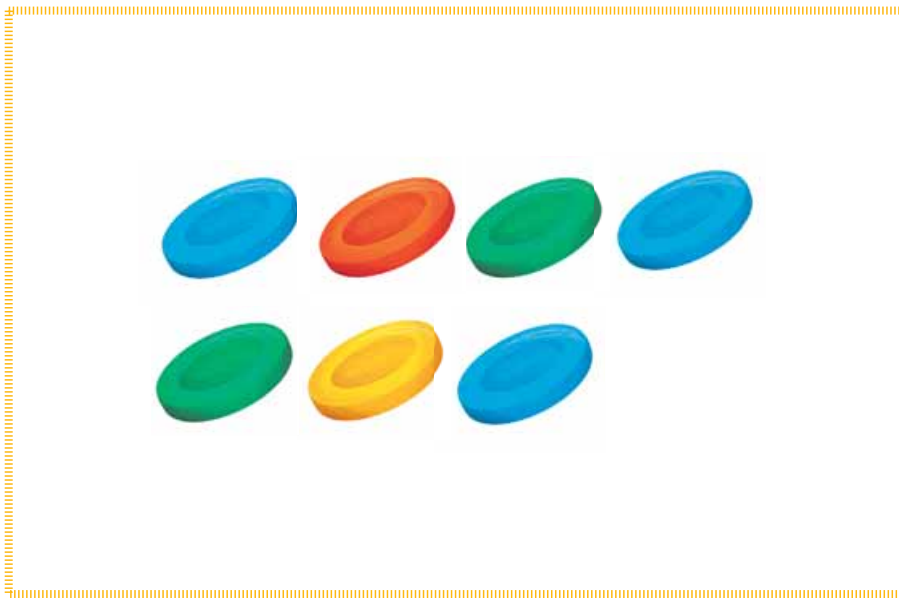
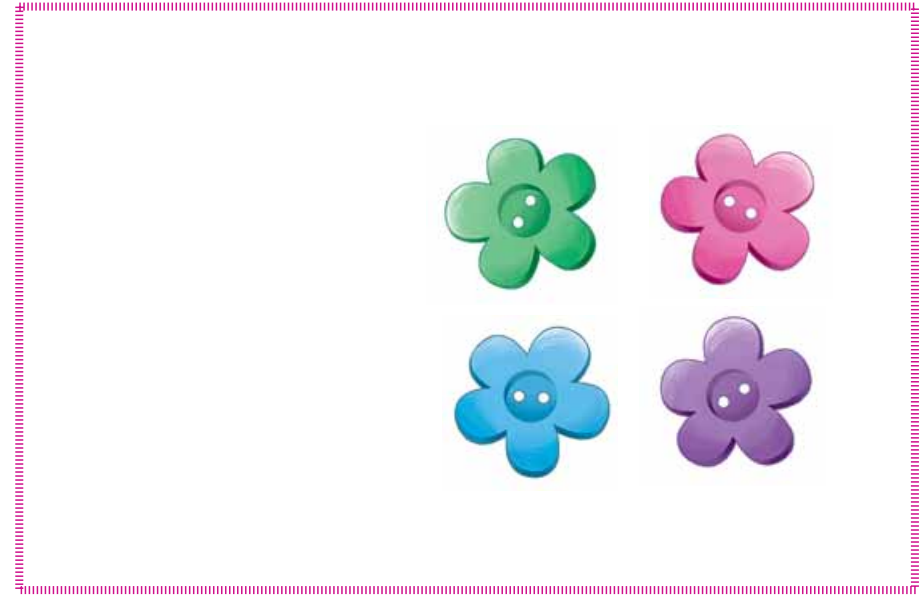
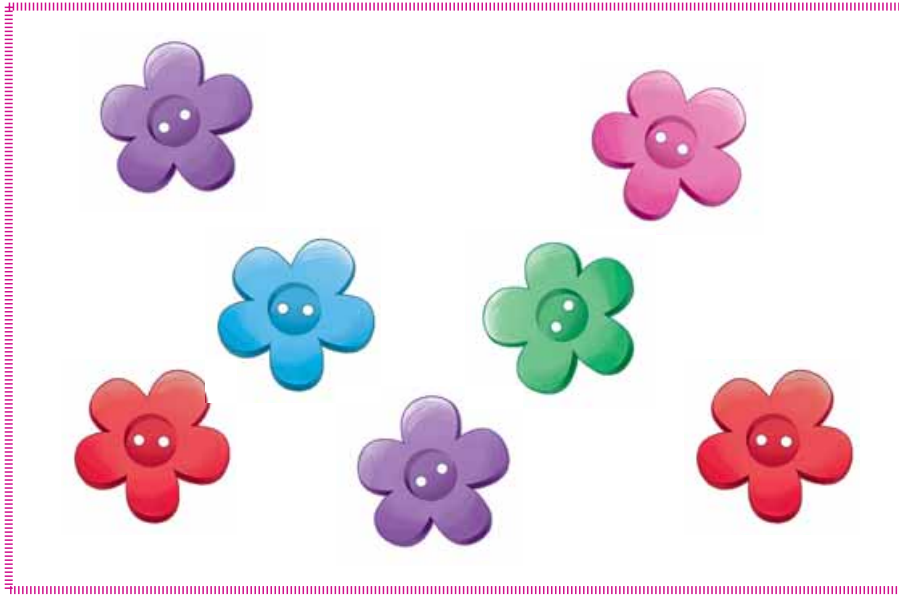
13

14



Une cada colección con el número que le corresponde. Traza líneas de diferente color.

¿Qué colección tiene menos animales? ¿Cuántos animales tiene la colección mayor?

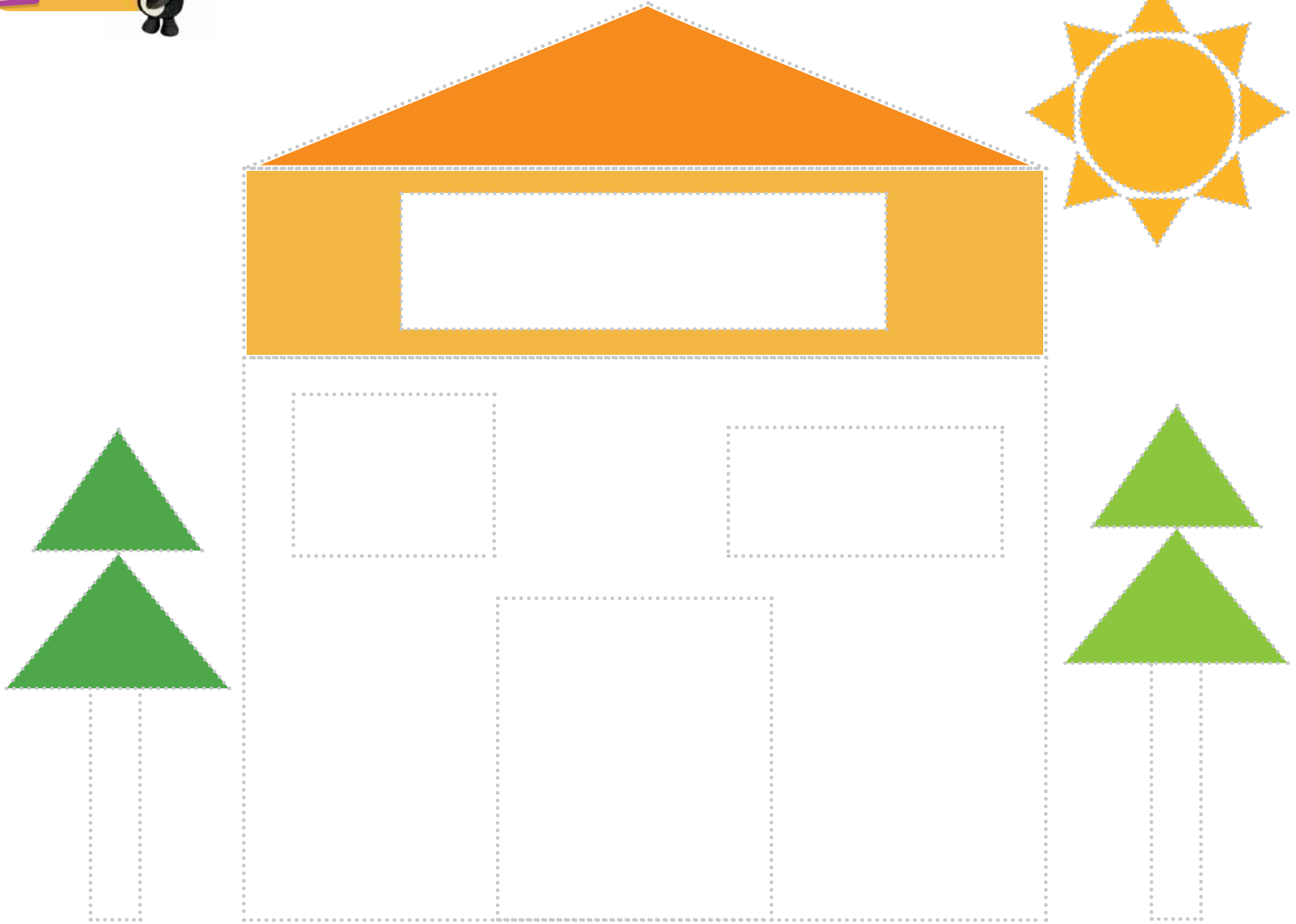


Dibuja los botones que faltan en la colección menor para que las dos tengan la misma cantidad. Haz lo mismo con las fichas.

¿Cuántos botones dibujaste? ¿Cuántas fichas hay en cada colección?

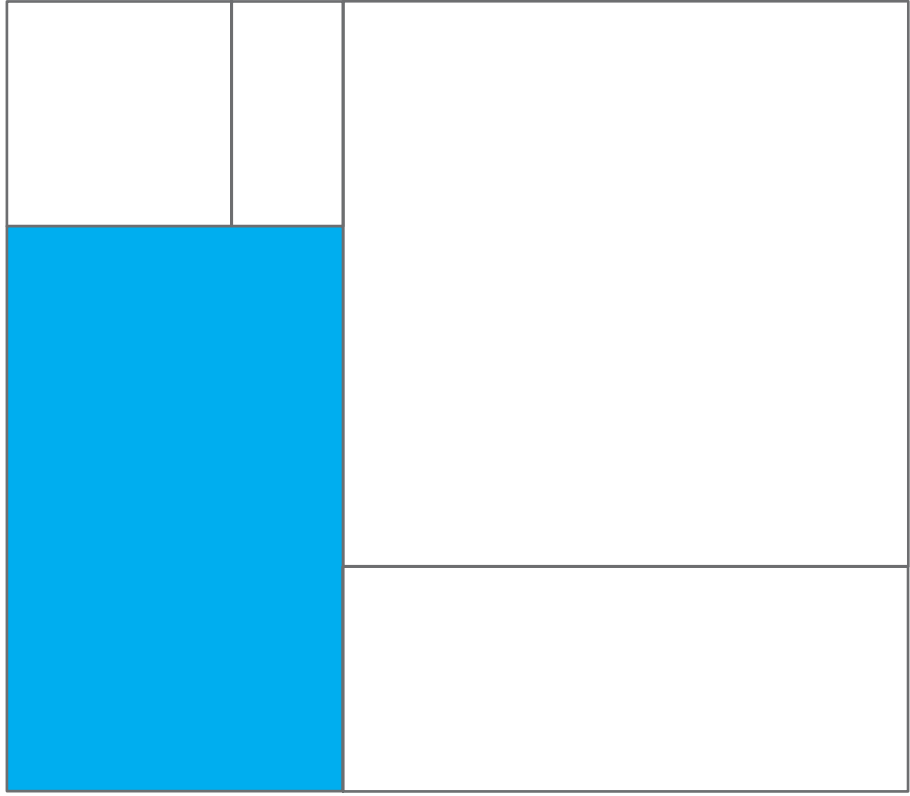


Identificar características de figuras geométricas



Nombra las figuras geométricas con que está formada la ilustración y remárcalas. Colorea los rectángulos.

¿Cómo son los rectángulos?
¿En qué son diferentes los rectángulos que coloreaste?



Colorea de azul los rectángulos y de rojo los cuadrados.

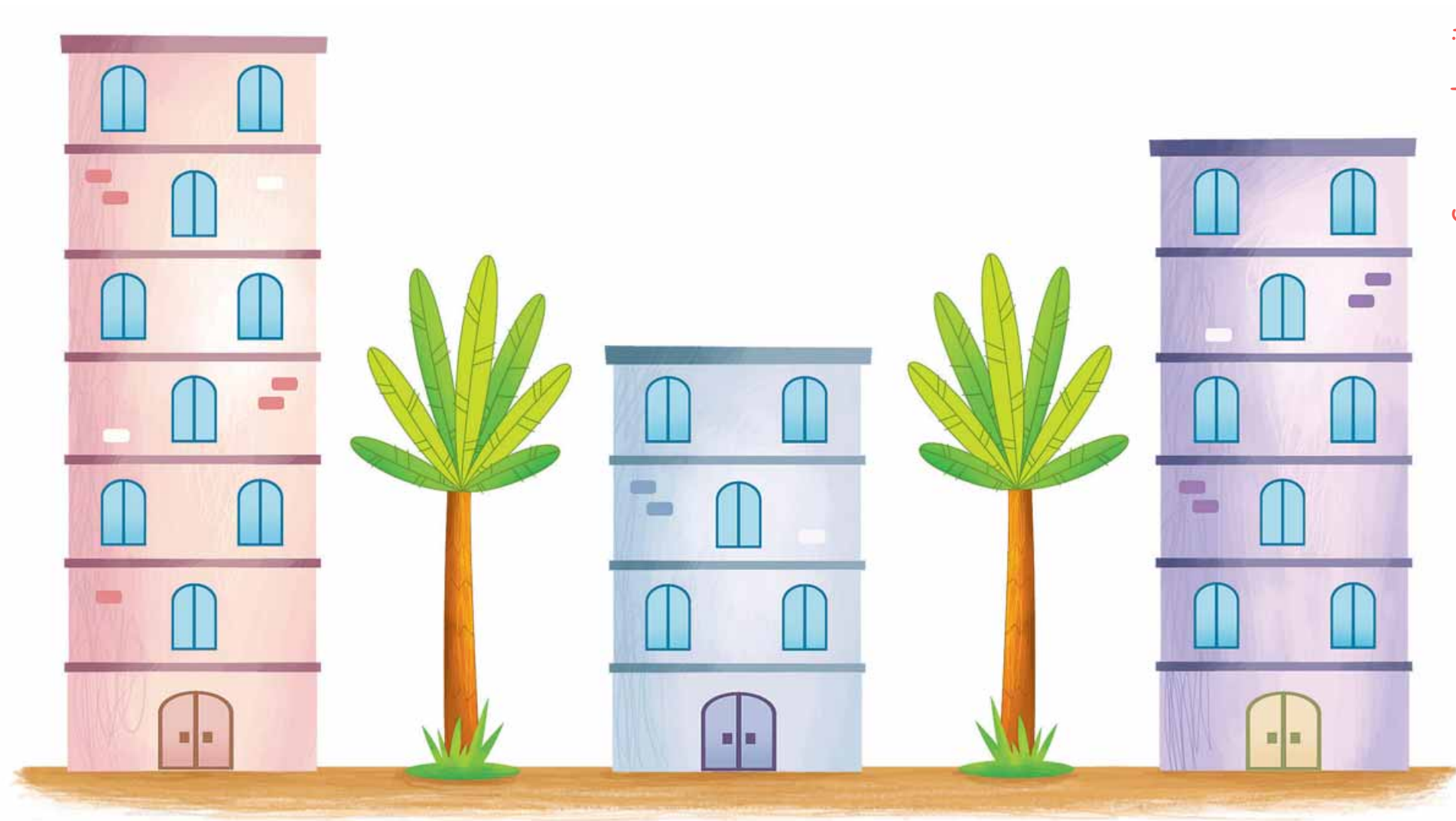
¿Cómo son los cuadrados y cómo son los rectángulos?
¿En qué se diferencian?



48

Ayuda al señor a llegar con los niños y, después, a salir del parque. Traza el recorrido que debe seguir, primero, hacia el pino y, luego, para pasar a un lado de la fuente.

¿En qué se parece tu recorrido al de tus compañeros? ¿En qué son distintos?



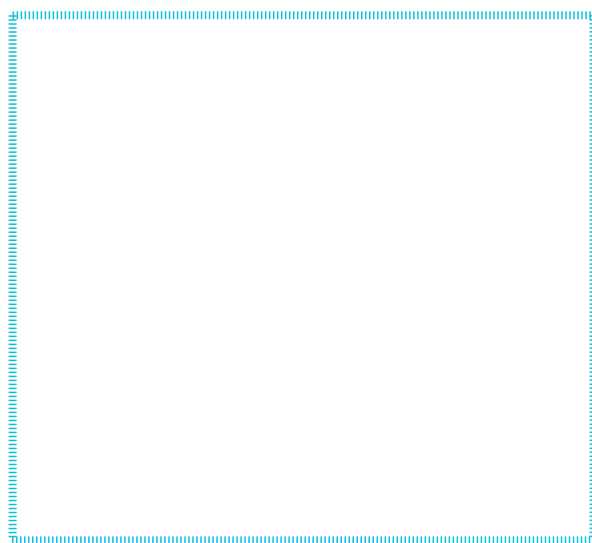
© SANTILLANA

Señala con una ✓ el edificio más alto y rodea el más bajo.

¿Cómo supiste cuál es el edificio más alto?



Ordenar secuencias



1

2

3

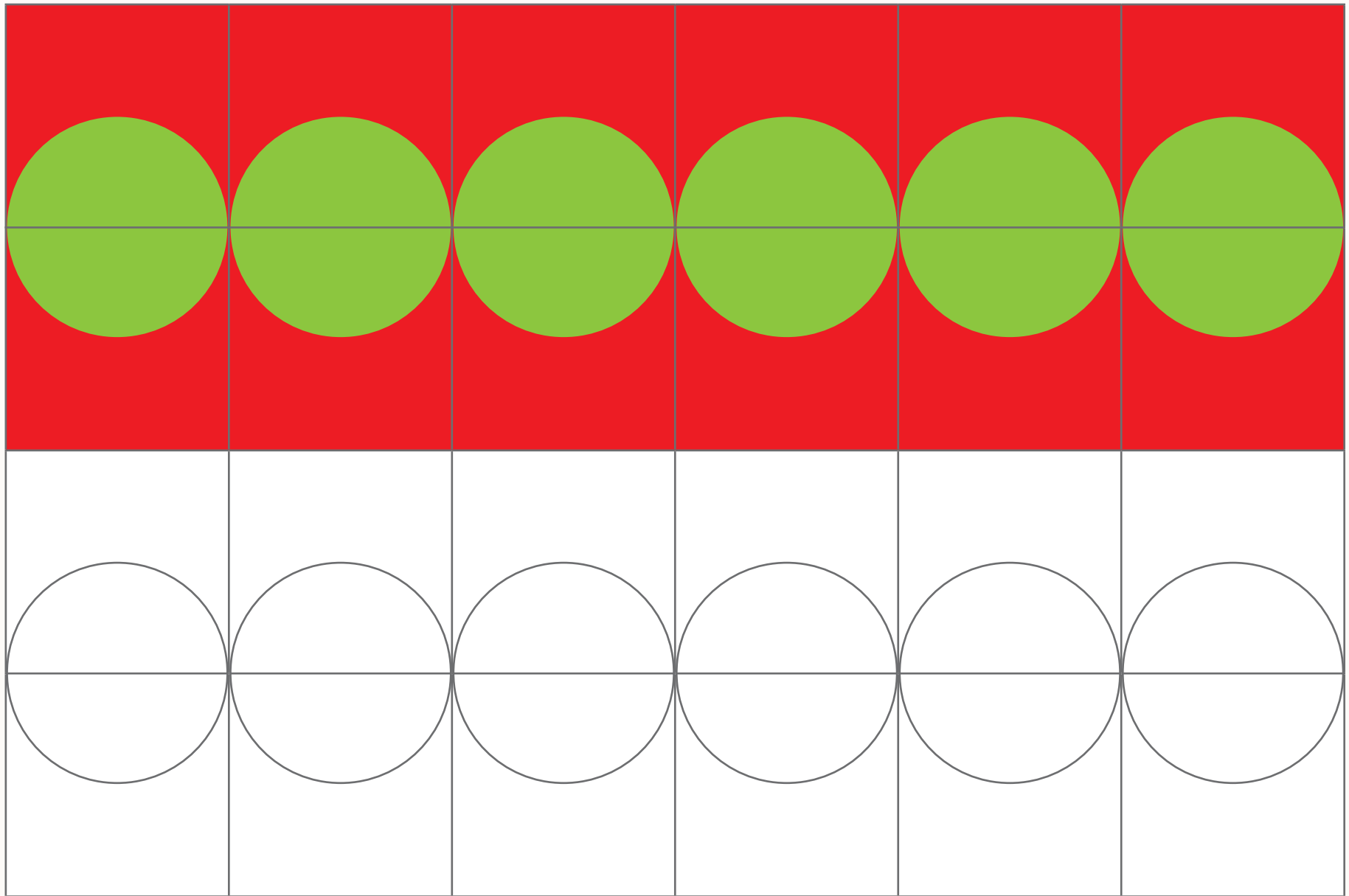
Observa lo que hace el niño en la fila de arriba. Pega en los recuadros las imágenes en el orden en que sucedieron.

¿En qué te fijaste para ordenar las figuras?

Para Armar



FORMA



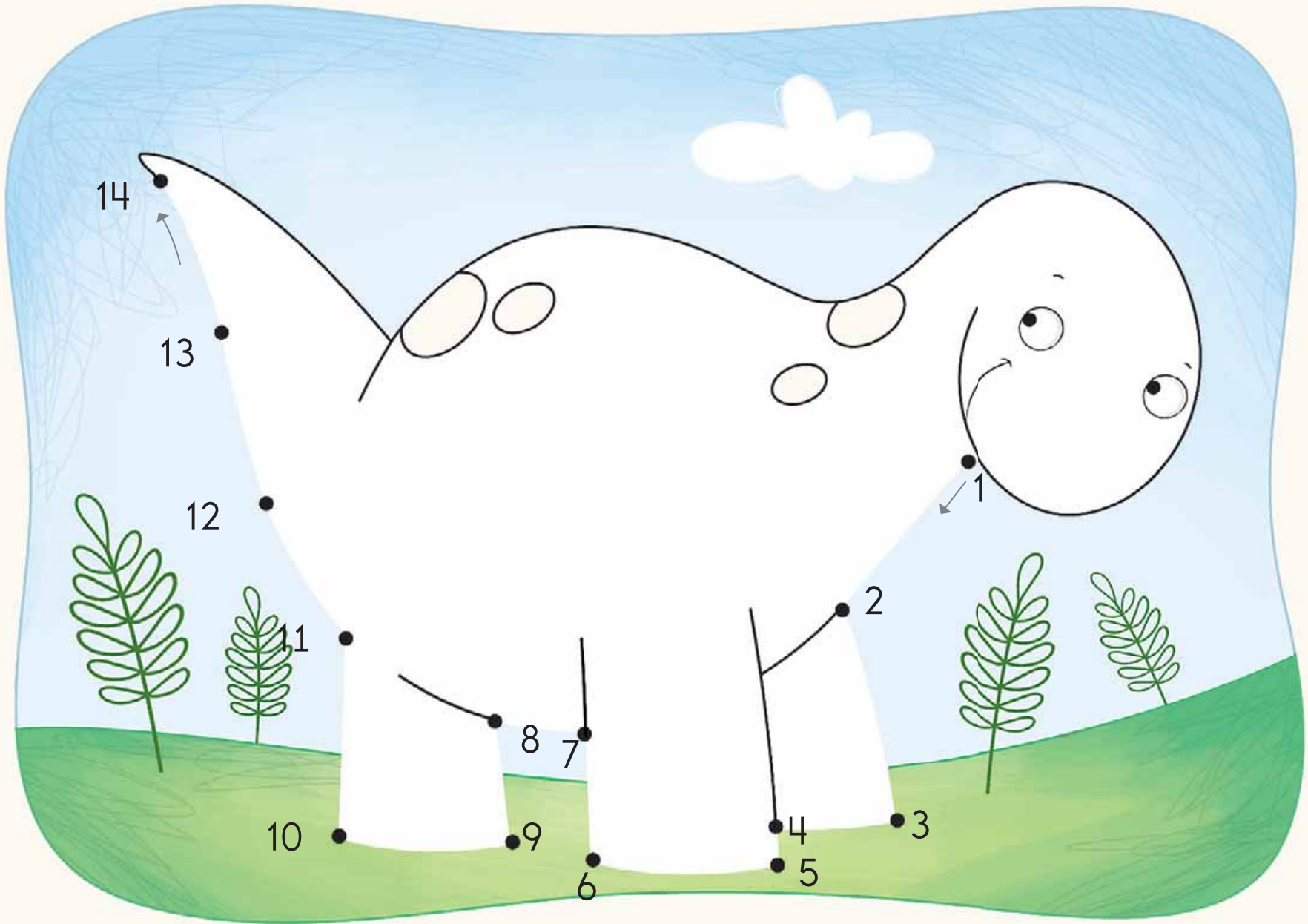
© SANTILLANA

Colorea las figuras siguiendo el modelo.

¿Qué figuras tiene cada cuadro bicolor? ¿Qué figuras se formaron con todas las piezas?

Distinguir, reproducir y continuar patrones

REPASO



Une con una línea los números del 1 al 14.

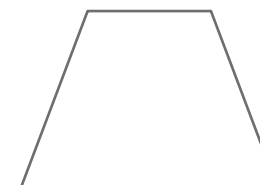
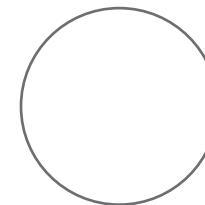
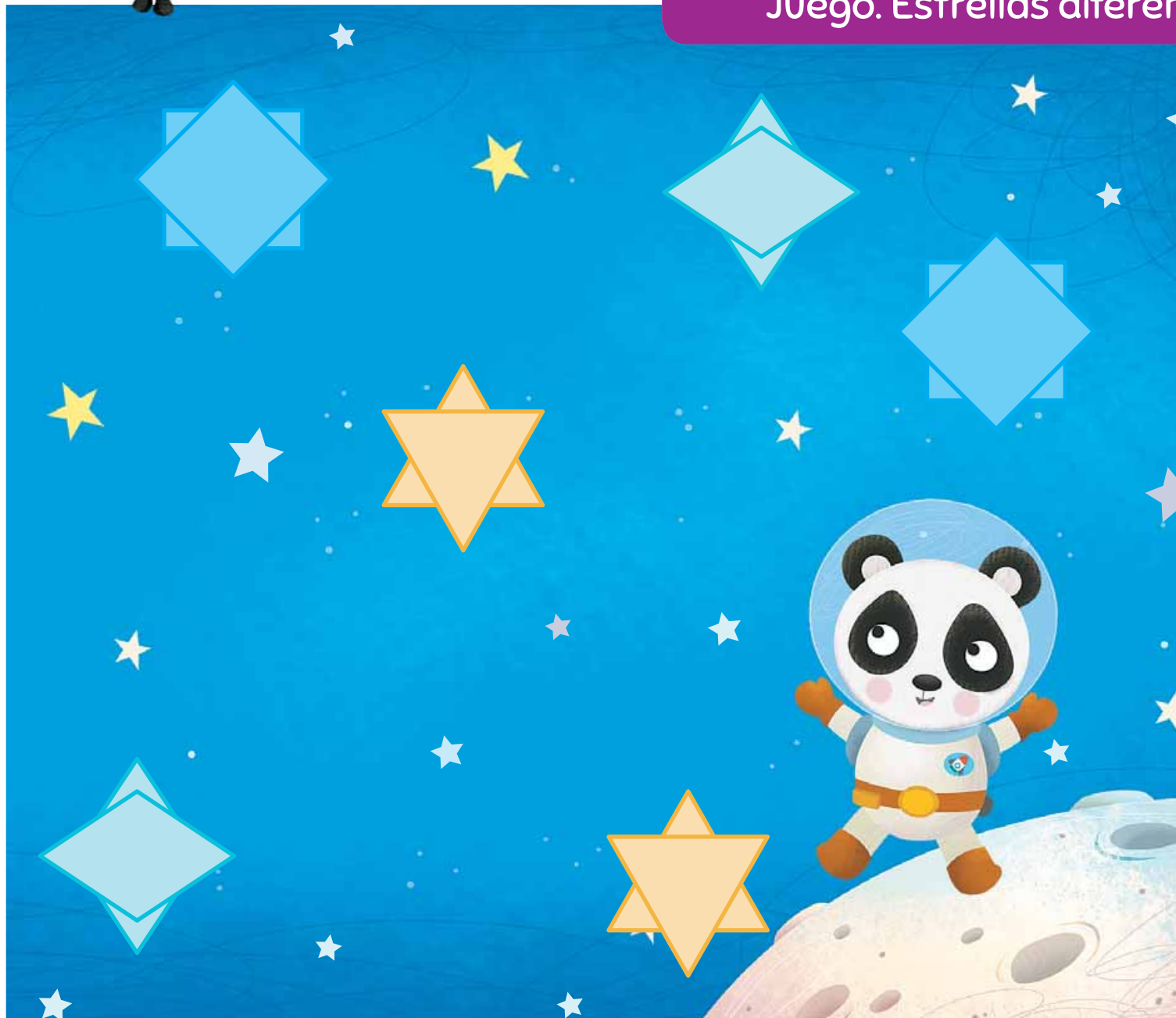
Remarca las líneas punteadas. Rellena los números 15 y 16 con puntitos de colores de pintura dactilar.





Juego. Estrellas diferentes

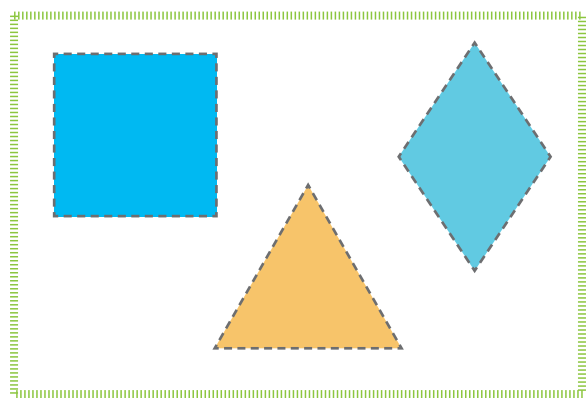
Identificar características de figuras geométricas



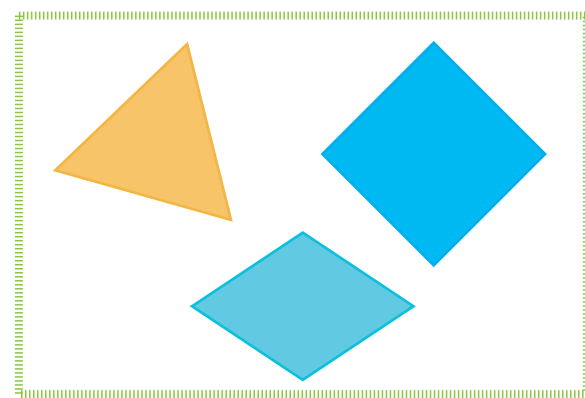
© SANTILLANA

Observa las estrellas grandes de la ilustración. Pon una en las figuras blancas que forman las estrellas y tacha las que no.

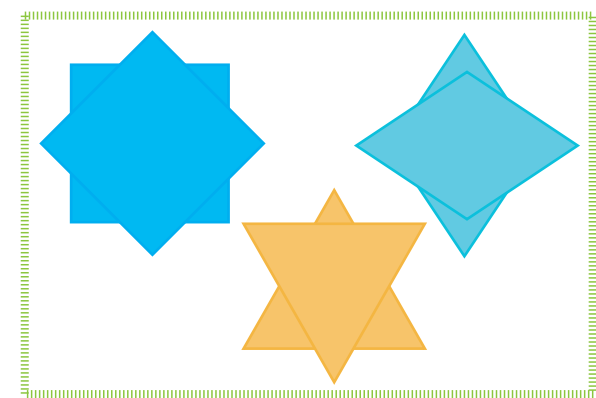
¿Qué figuras se usaron para formar las estrellas?



1. Recorta las figuras.

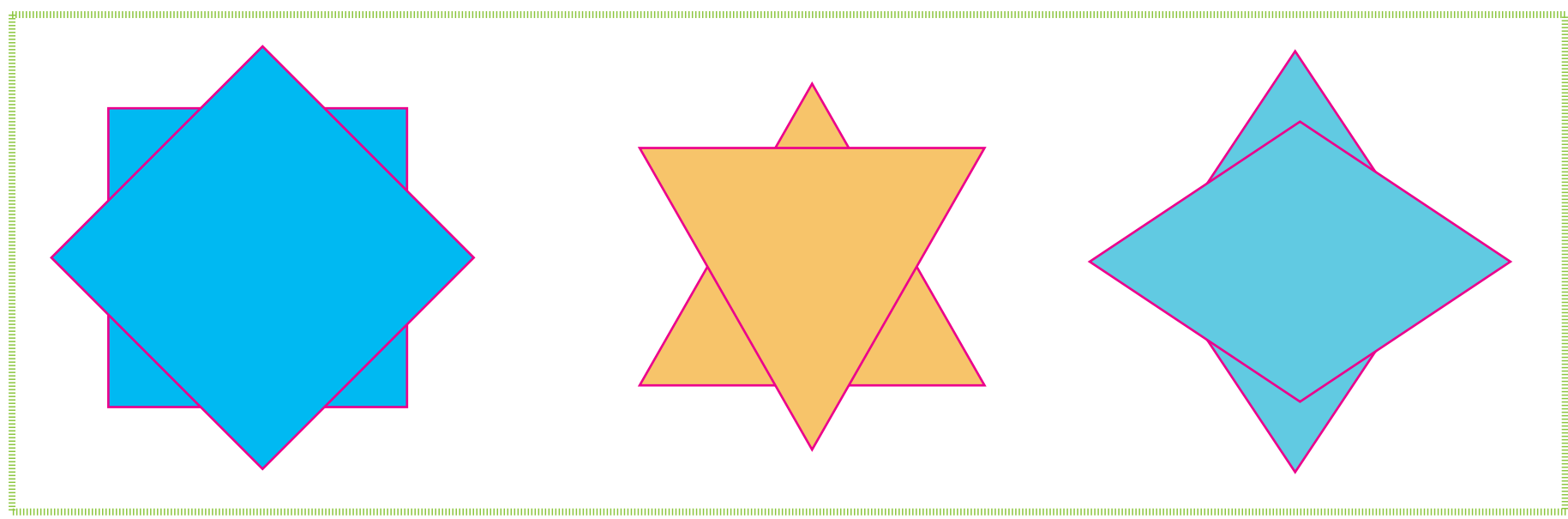


2. Gíralas para ajustar.



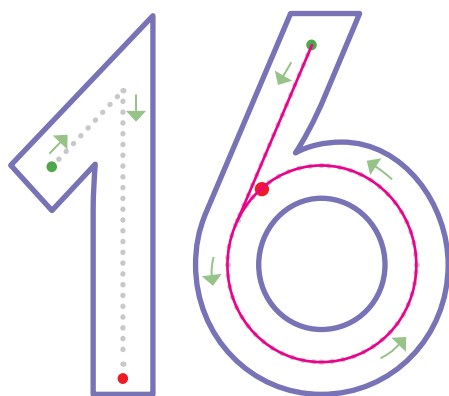
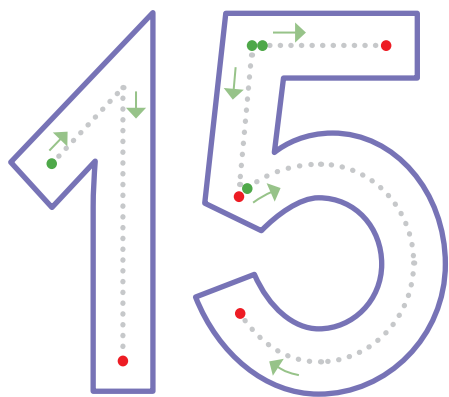
3. Coloca unas figuras sobre otras para formar las estrellas.

4. Pega aquí tus estrellas.



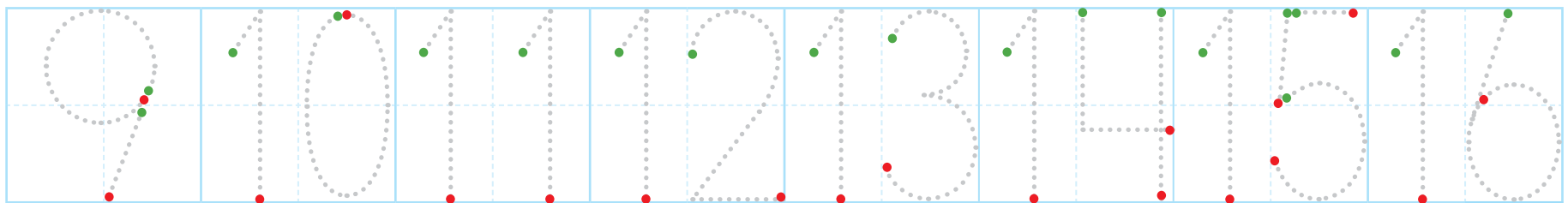
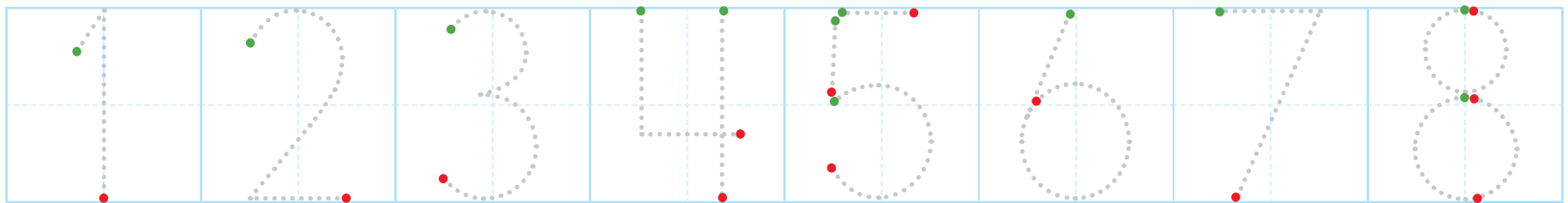
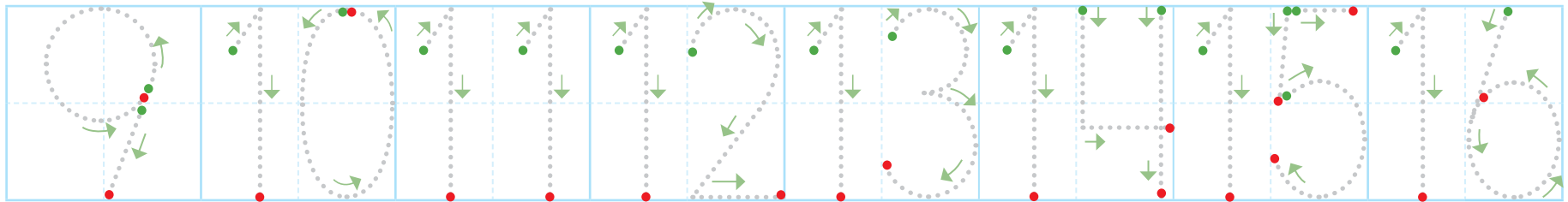
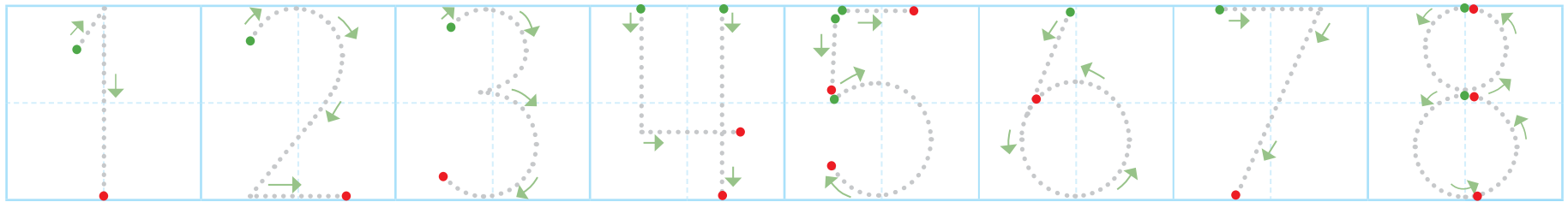
Lee con ayuda. Usa los recortables de la página 165 y sigue las instrucciones para armar las estrellas.

¿En qué se parecen las estrellas que hiciste?
¿Cuántos picos tienen?



Remarca los números, empieza en el punto verde y sigue las flechas. Cuenta los helados de cada sabor y marca con una cada uno al contarlos.

¿Cuántos helados de fresa hay? ¿Y de limón? ¿Cómo contaste los helados?



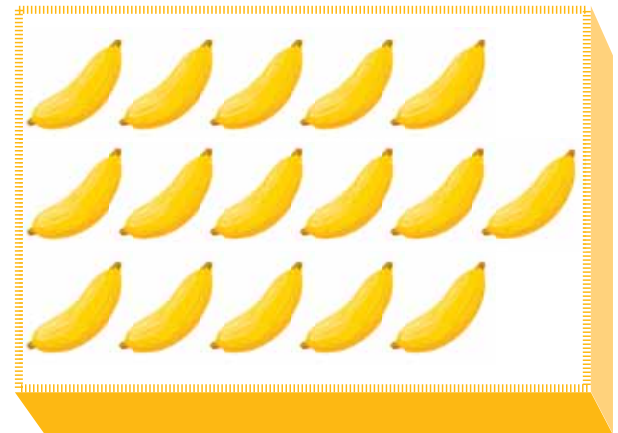
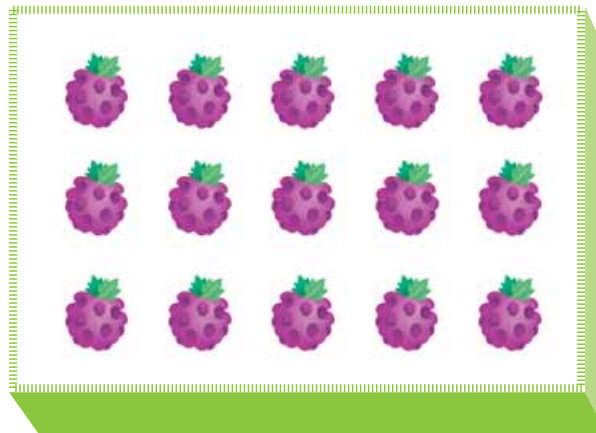
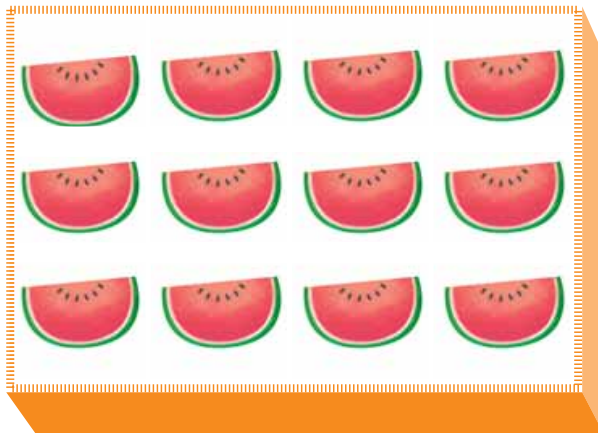
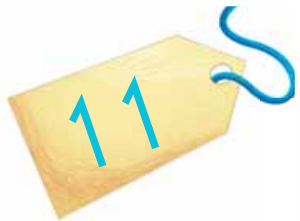
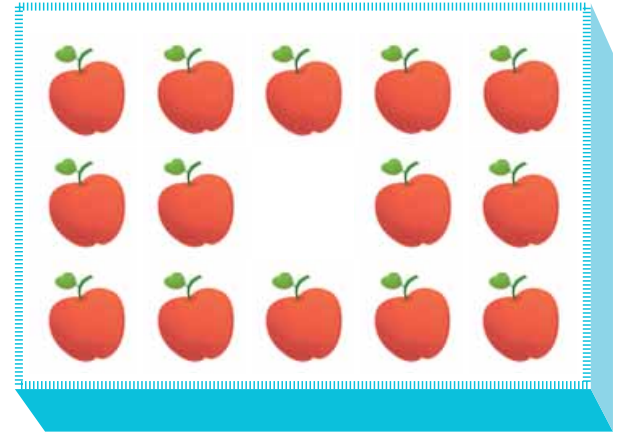
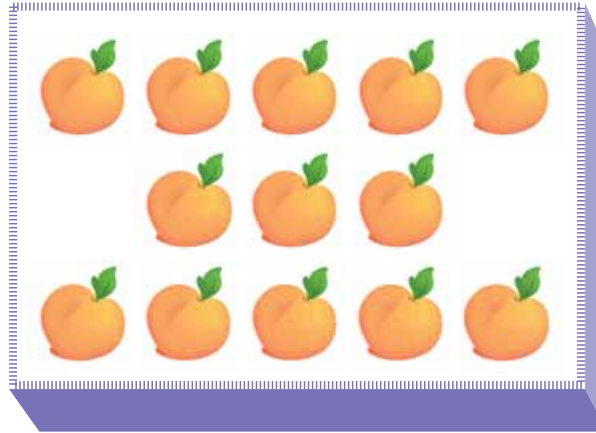
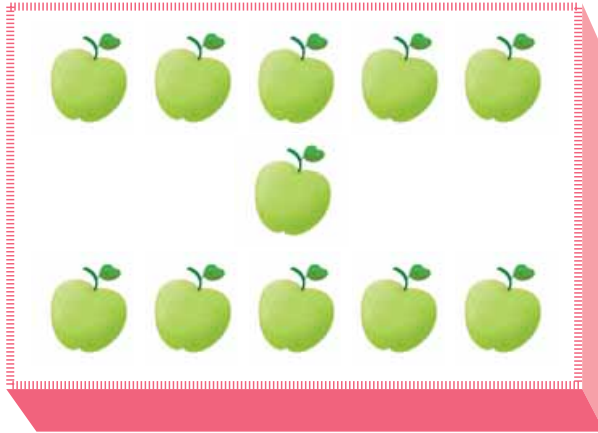
Representar y escribir números

Remarca los números de la serie, empieza en el punto verde y termina en el rojo. Repítelos en voz alta.

¿Cuántos números escribiste? ¿Qué número es mayor: el 6 o el 16?

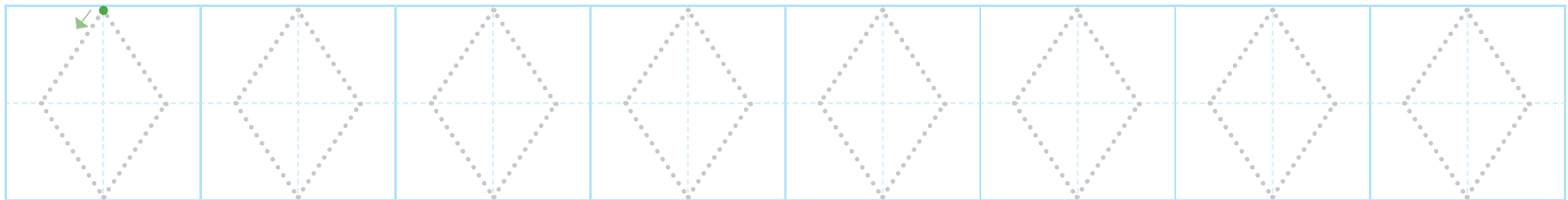
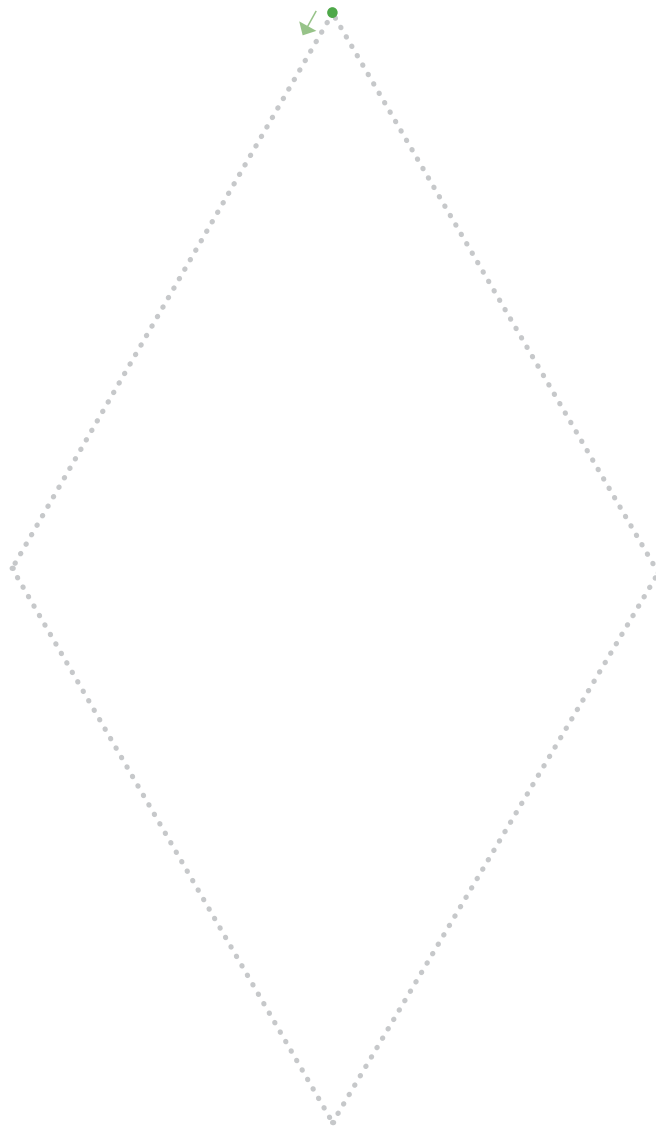


Determinar la cantidad de elementos en colecciones



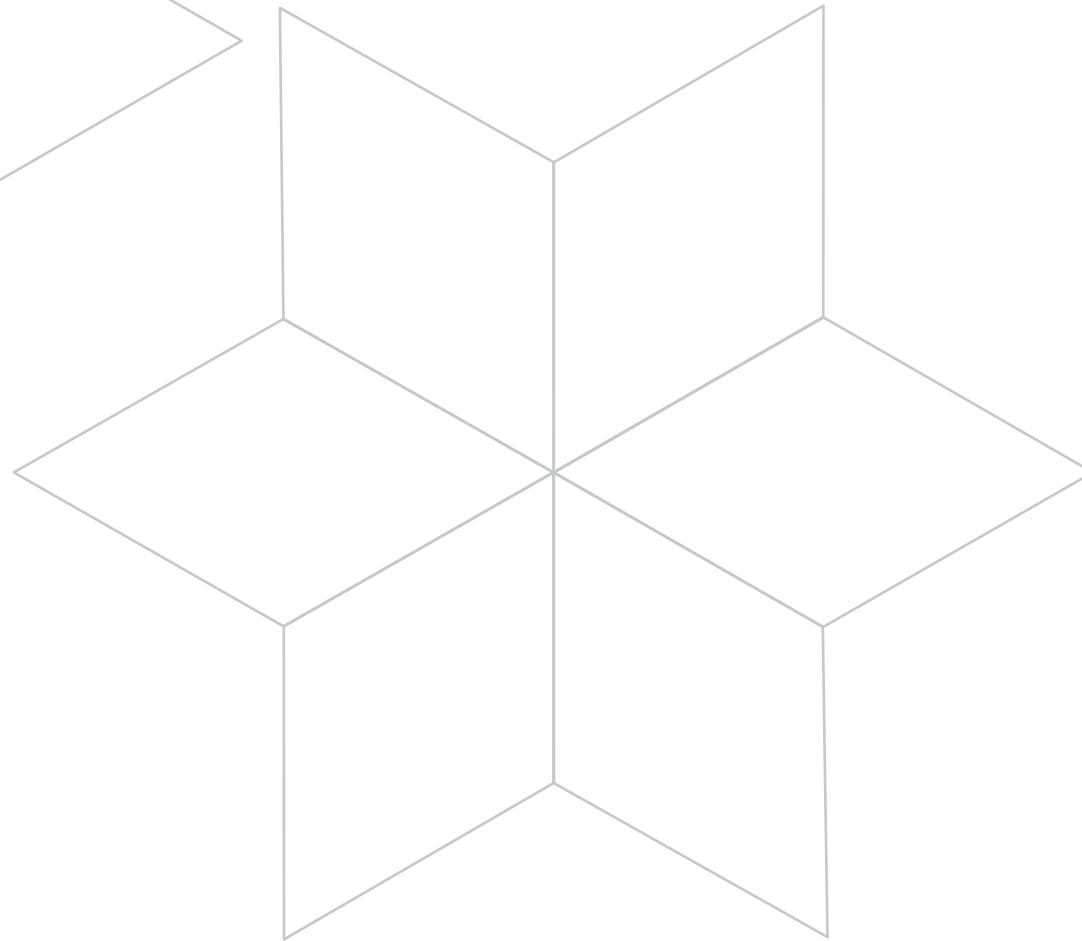
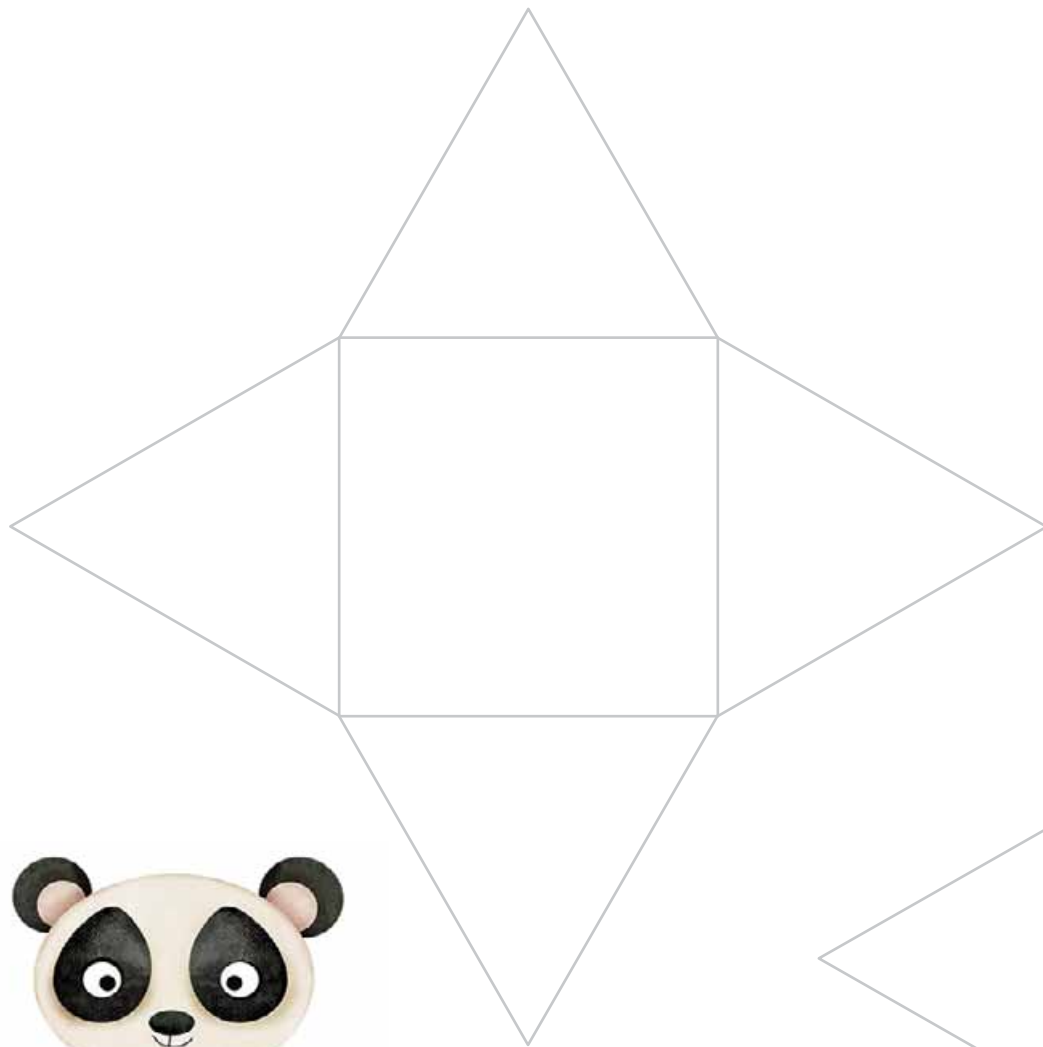
Une con una línea el número de la etiqueta con la cantidad de frutas que le corresponde.

Si quitaras un plátano del cajón, ¿sería necesario contar de nuevo? ¿Por qué?



Remarca el rombo grande. Coloréalo y dibuja junto algún objeto con forma de rombo. Remarca los rombos pequeños con crayón.

¿Cómo son los rombos?
¿Qué objetos hay en tu salón con forma de rombo?



© SANTILLANA

Remarca y colorea los triángulos de rojo, el cuadrado de amarillo y los rombos de morado. Explica qué figuras se formaron.

¿Qué figura te costó más trabajo identificar: el triángulo, el rombo o el cuadrado? ¿Por qué?



Mañana



Tarde

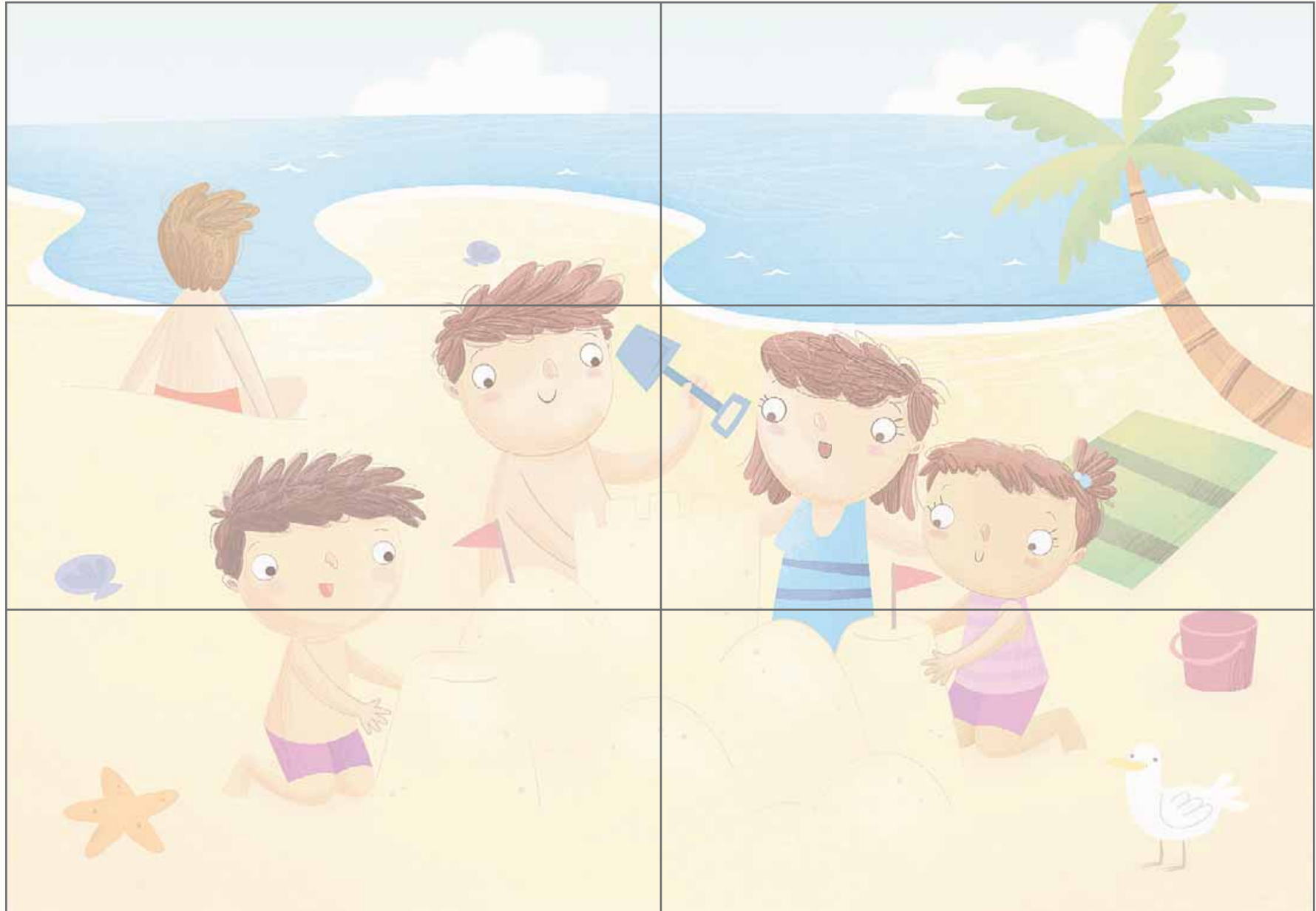


Noche



Coloca las pegatinas de las escenas donde corresponde, según el momento del día en que se realizan las actividades.

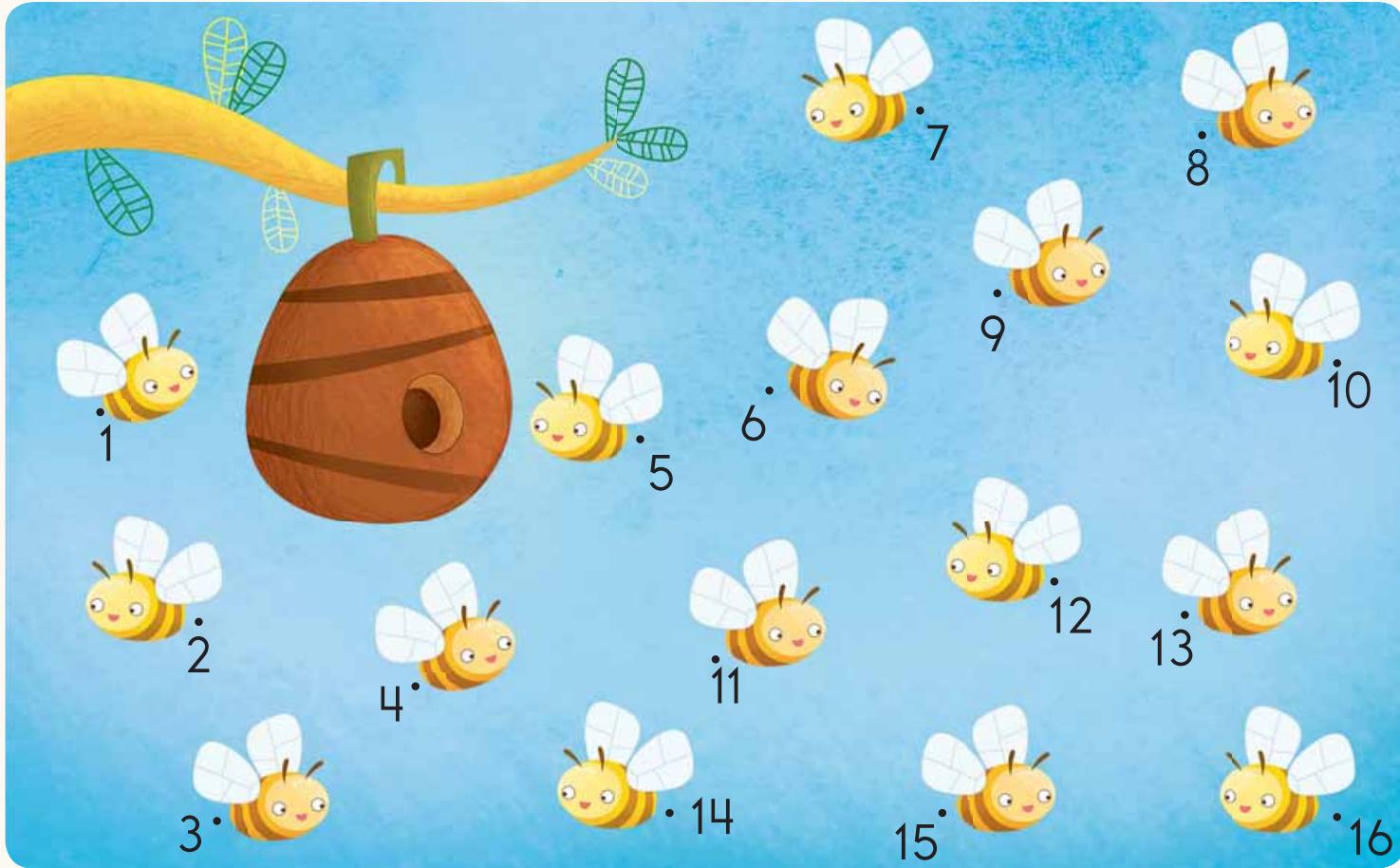
¿Qué haces los domingos en la mañana? ¿Y las tardes de sábado? ¿Qué haces poco antes de dormir?



Recorta las piezas del rompecabezas de las páginas 163 y 165 y pégalas donde corresponde.

¿Qué forma tienen las piezas del rompecabezas?

REPASO



1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16

Cuenta en voz alta las abejas y marca con una ✓ cada una al contarlas.
Colorea un recuadro por cada abeja.

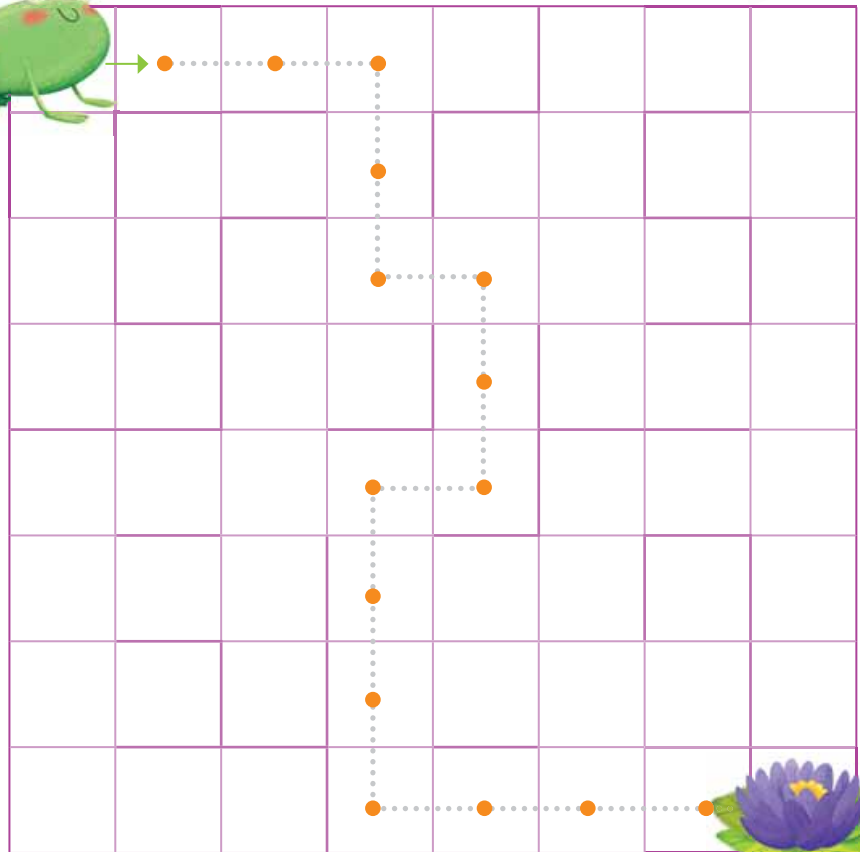
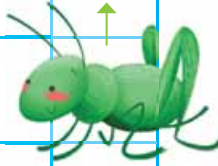
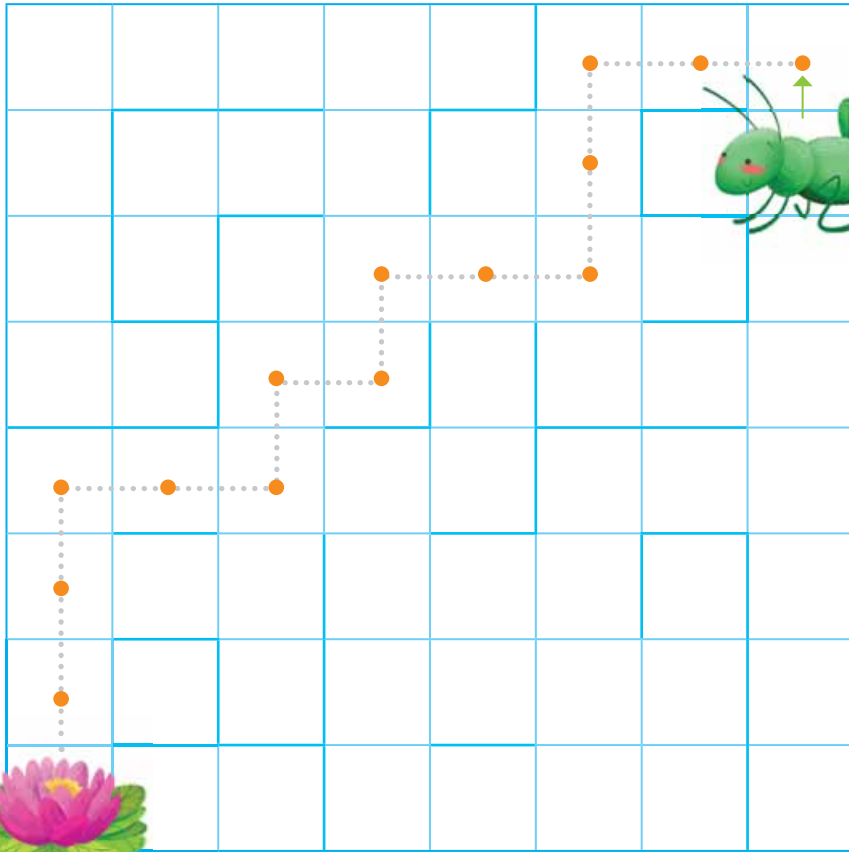
Remarca las líneas punteadas. Rellena los números 17 y 18 con bolitas de papel.





Juego. Saltos y caminos

Comparar longitudes



Remarca el camino que debe seguir el chapulín para llegar a la flor. Haz lo mismo con la rana. Considera que cada punto es un salto y rodea al animalito que dio más saltos.

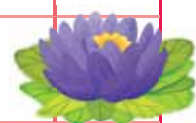
¿Quién recorrió el camino más largo: el chapulín o la rana?



					3	2	1
				5	4		
			7	6			
		9	8				
12	11	10					
13							
14							
15							

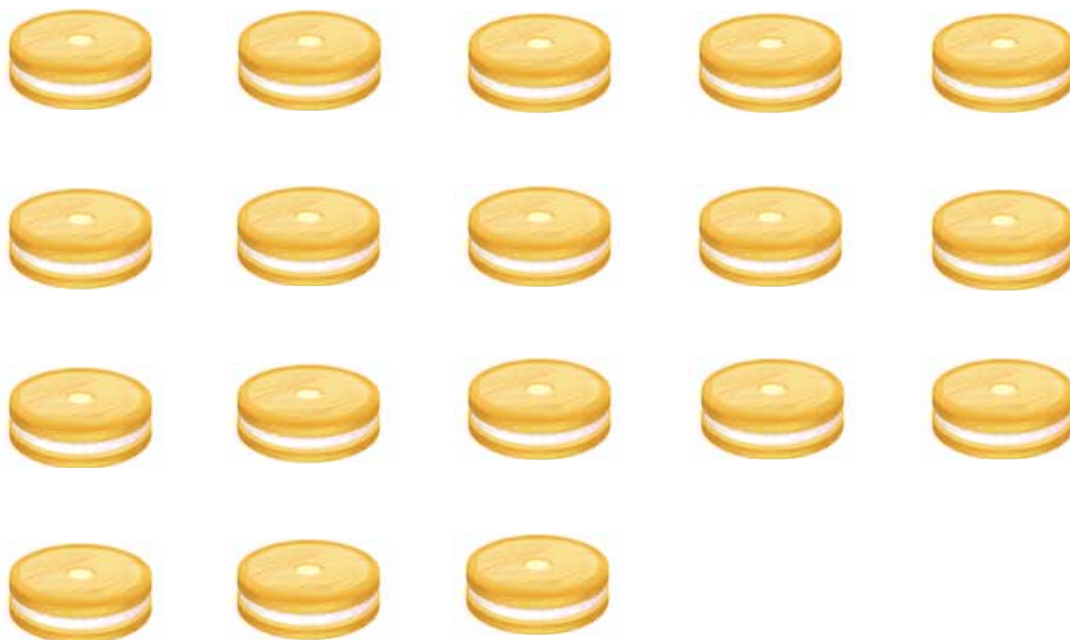
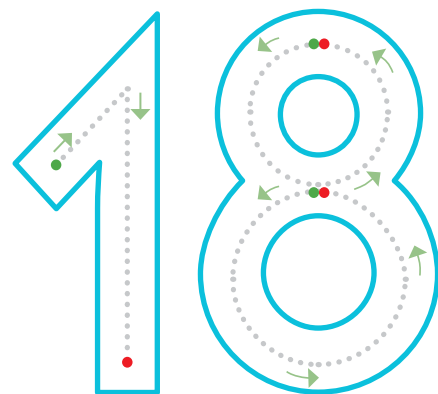
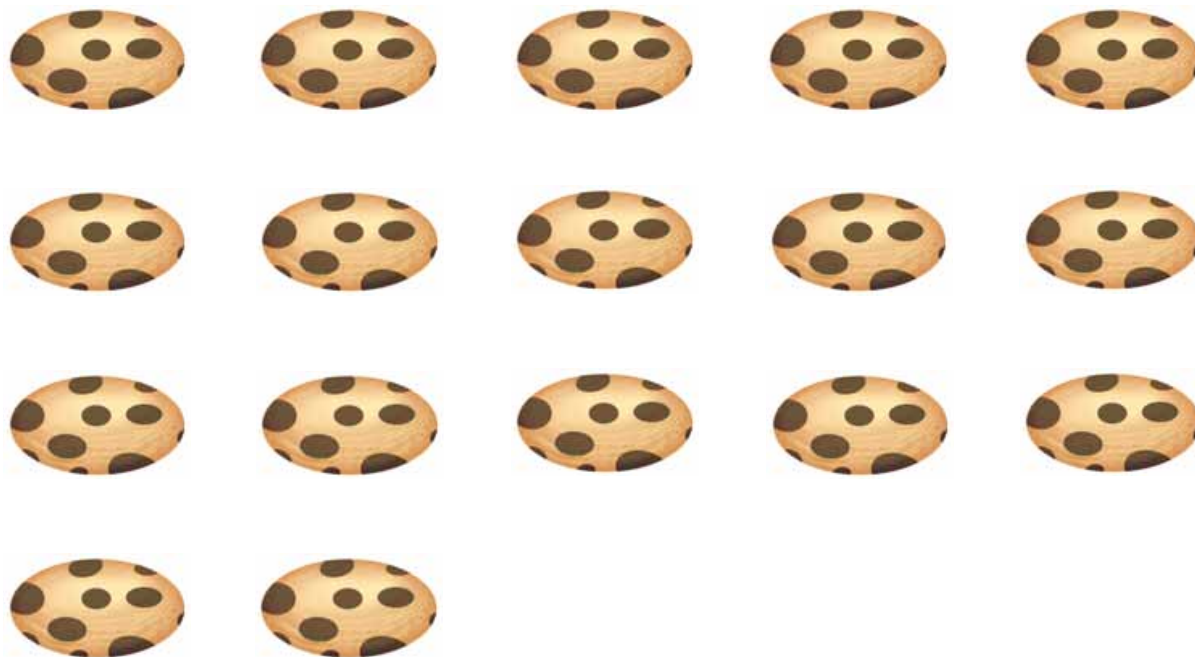
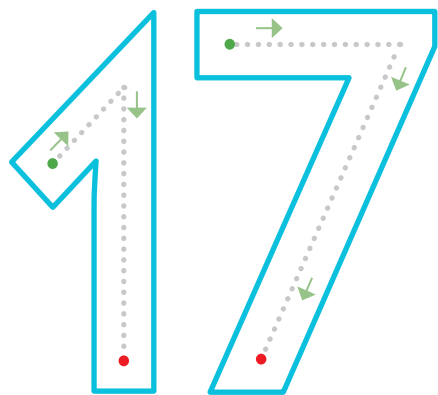


			1	2	3		
			4				
			5	6			
			7				
			9	8			
			10				
			11				
			12	13	14	15	16



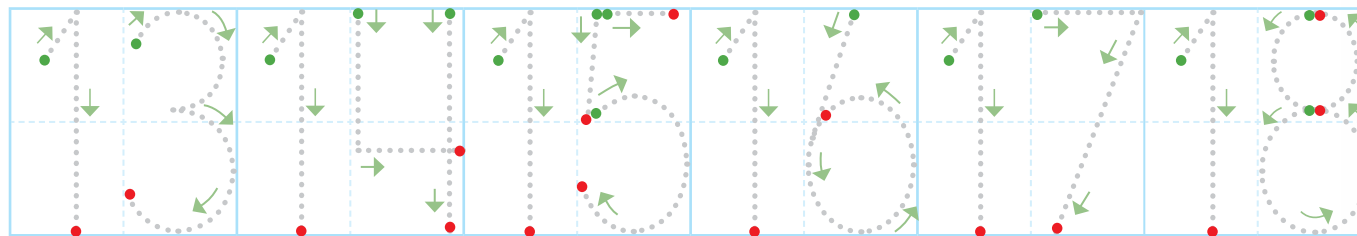
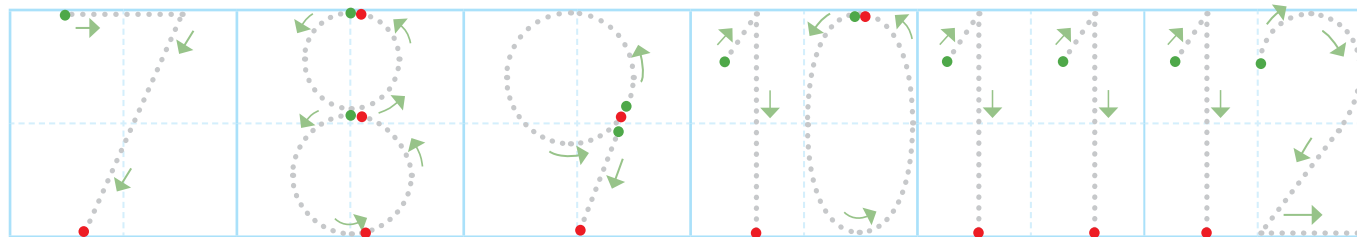
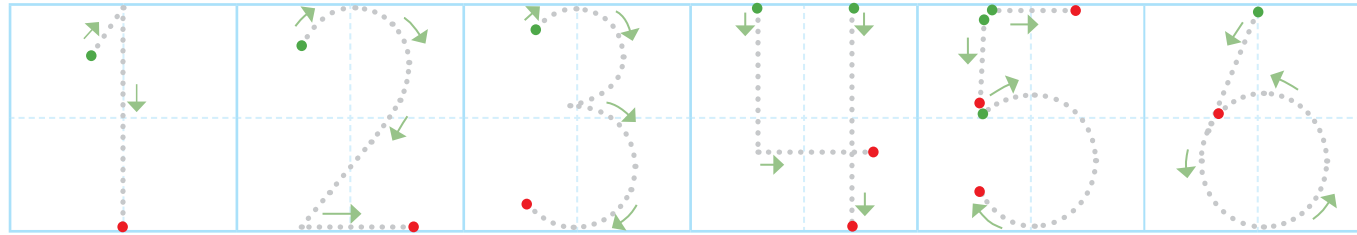
Traza el camino de números que siguieron los animalitos. Rodea el número que representa el total de saltos que dio cada uno.

¿Cuántos saltos dio el chapulín? ¿Y la rana?



Remarca los números. Empieza en el punto verde, sigue las flechas y termina en el punto rojo. Cuenta las galletas y marca con una rayita cada una al contar.

¿De qué sabor hay más galletas: de chispas de chocolate o de vainilla?



Remarca los números de cada serie. Empieza en el punto verde y termina en el rojo. Repítelos en voz alta.

¿Cuántos números tiene cada serie? ¿Son iguales o diferentes las dos series?



Determinar la cantidad de elementos en colecciones



17

18

Coloca las pegatinas para que haya la cantidad de búhos que se solicita.

¿Cuántos búhos colocaste en cada colección?



Rodea todos los números que encuentres en la imagen. Comenta con tus compañeros para qué se usan en cada caso.

¿En qué otros lugares de la escuela hay números?
¿Para qué sirven?



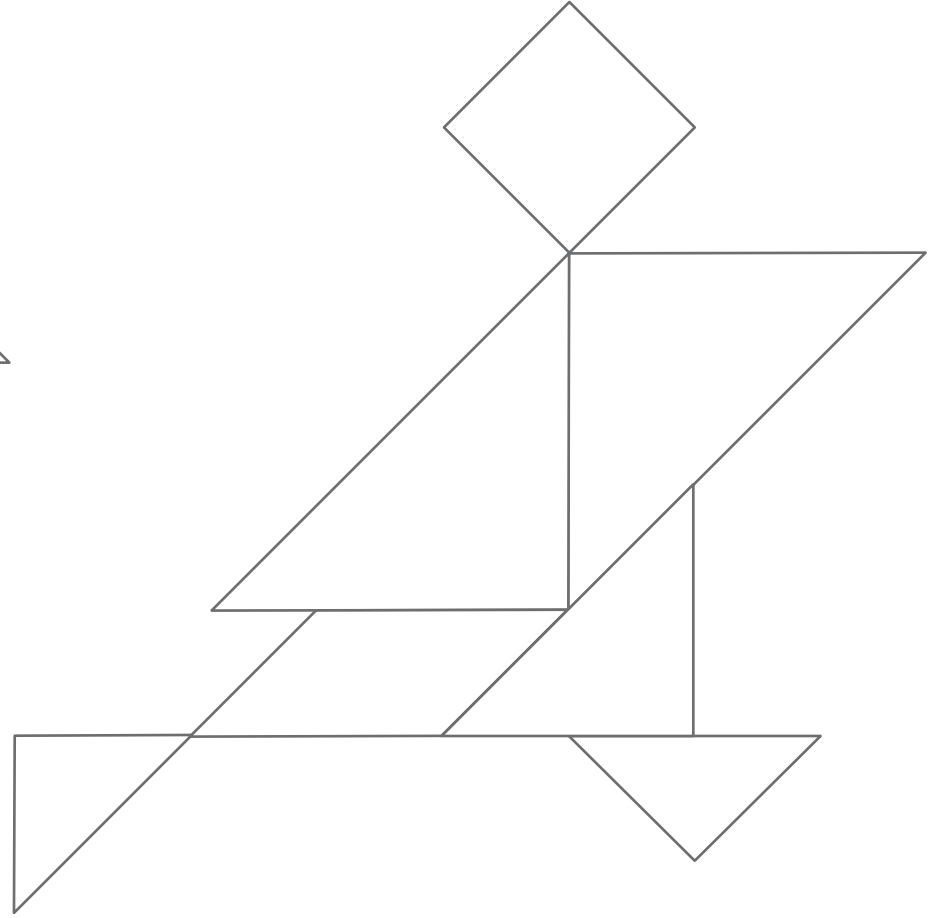
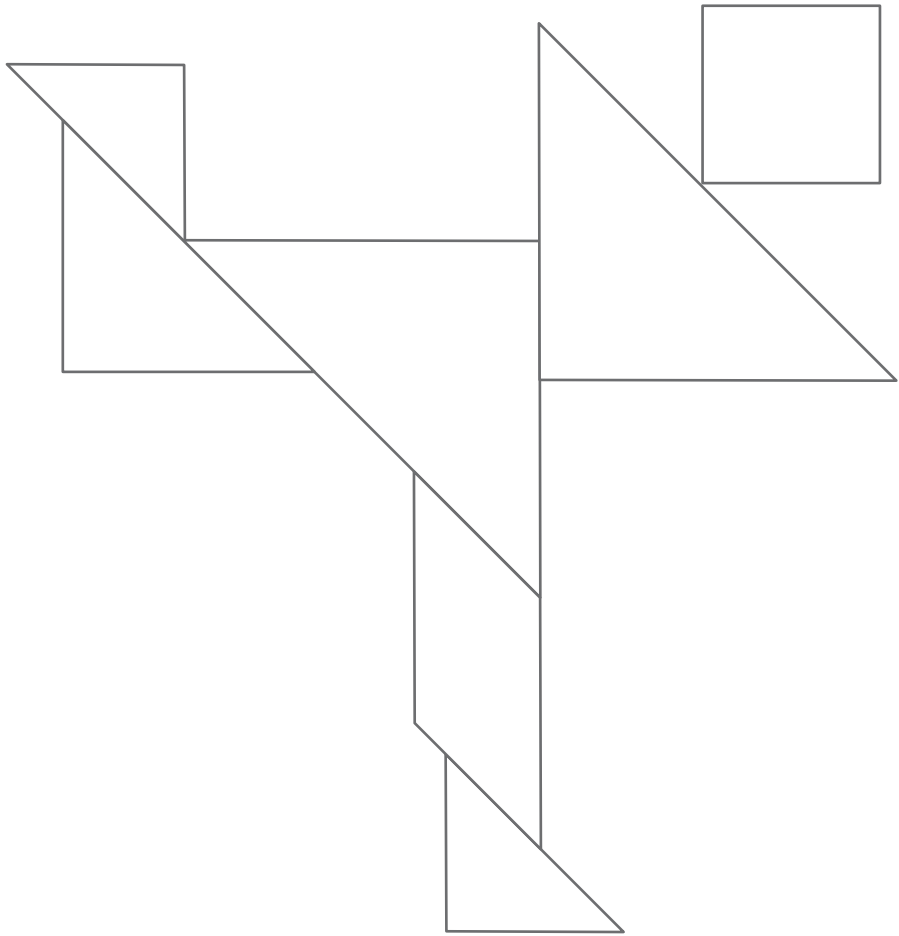
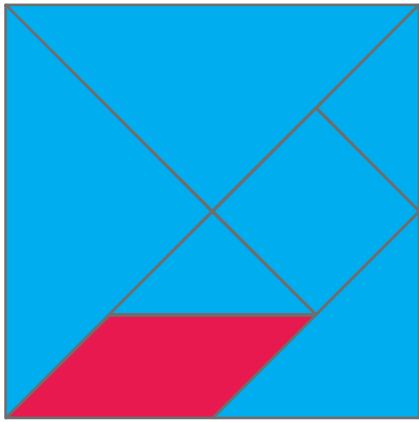
Identificar características de figuras geométricas



© SANTILLANA

Remarca y colorea los romboides en los papalotes.

¿En qué se parecen los romboides a los rectángulos?
¿En qué son diferentes?



© SANTILLANA

Colorea, en cada dibujo, los romboides con rojo y el resto de las figuras con azul. Observa el ejemplo.

¿Qué otras figuras tiene un tangram? ¿Cómo supiste cuáles figuras colorear con rojo?

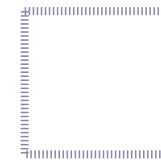
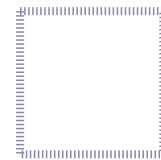
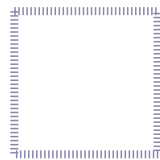
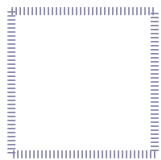


Recorre con el dedo índice un camino para ir de la entrada del zoológico a los leones. Luego trázalo con crayón. Compara tu trabajo con el de tus compañeros.

¿Son iguales tu camino y el de tus compañeros? ¿Se puede llegar de diferentes maneras? ¿Cómo?

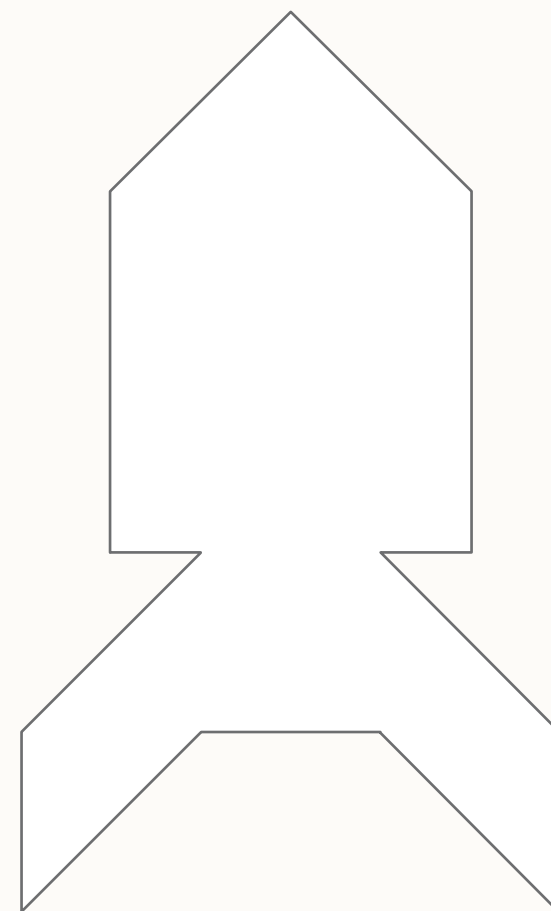
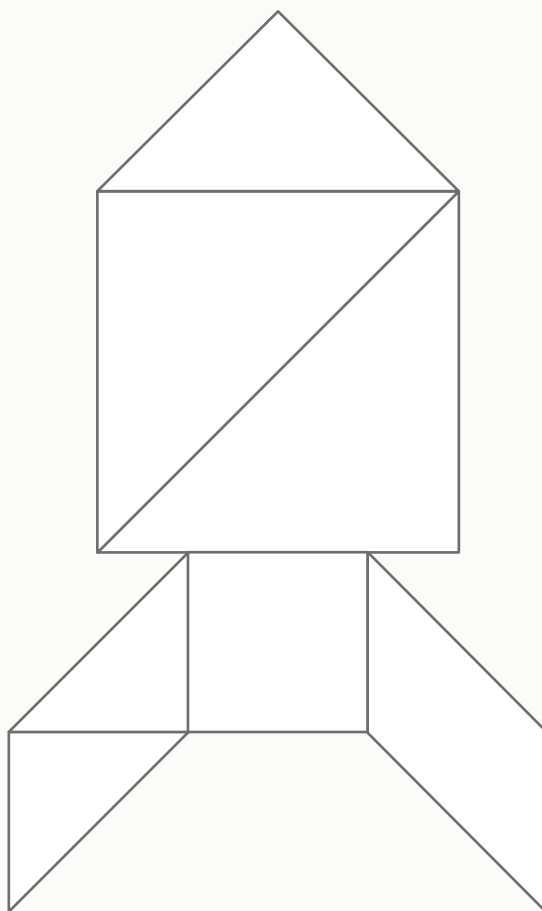
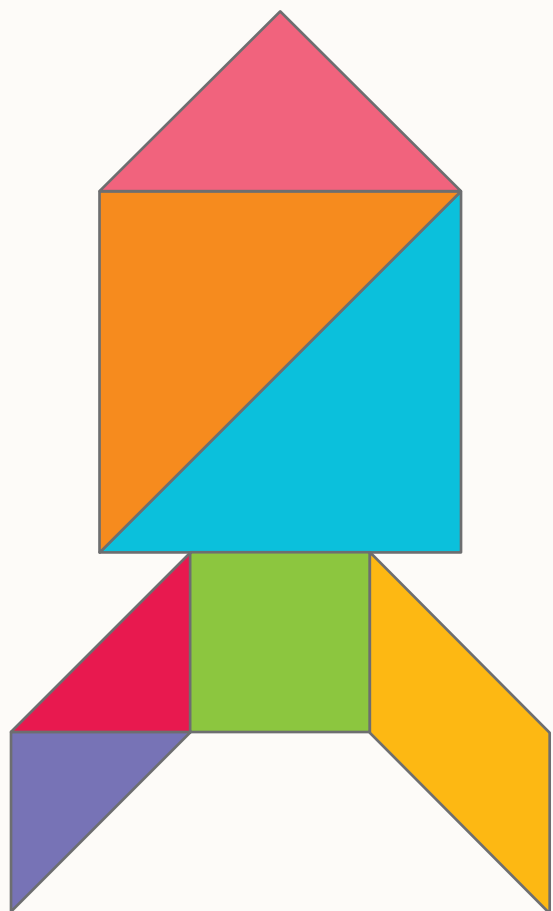


© SANTILLANA



Ordena los árboles de acuerdo con su tamaño. Escribe el número **1** al más pequeño y el **4** al más grande. Comprueba tus respuestas con tus regletas de foami.

Mide tu altura con las manos. ¿Cuánto te falta para ser tan alto como alguno de tus compañeros?



Busca en la página 163 las piezas del *tangram*. Forma los cohetes de acuerdo con el modelo de color. Primero arma el cohete que tiene divisiones y luego el que no las tiene. Pega las piezas donde corresponde.

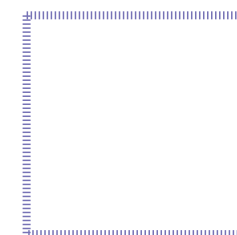
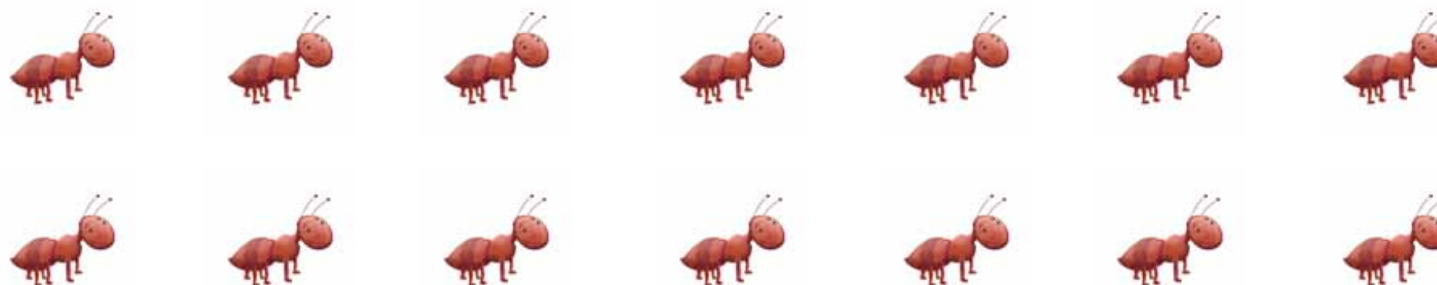
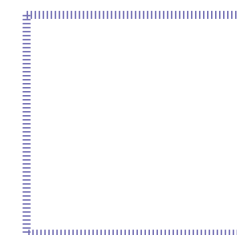
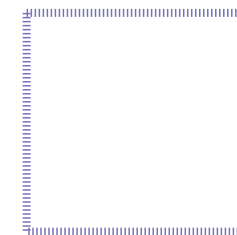
¿Cómo se llaman las piezas de *tangram*? ¿Cuál cohete fue más fácil de armar y por qué?



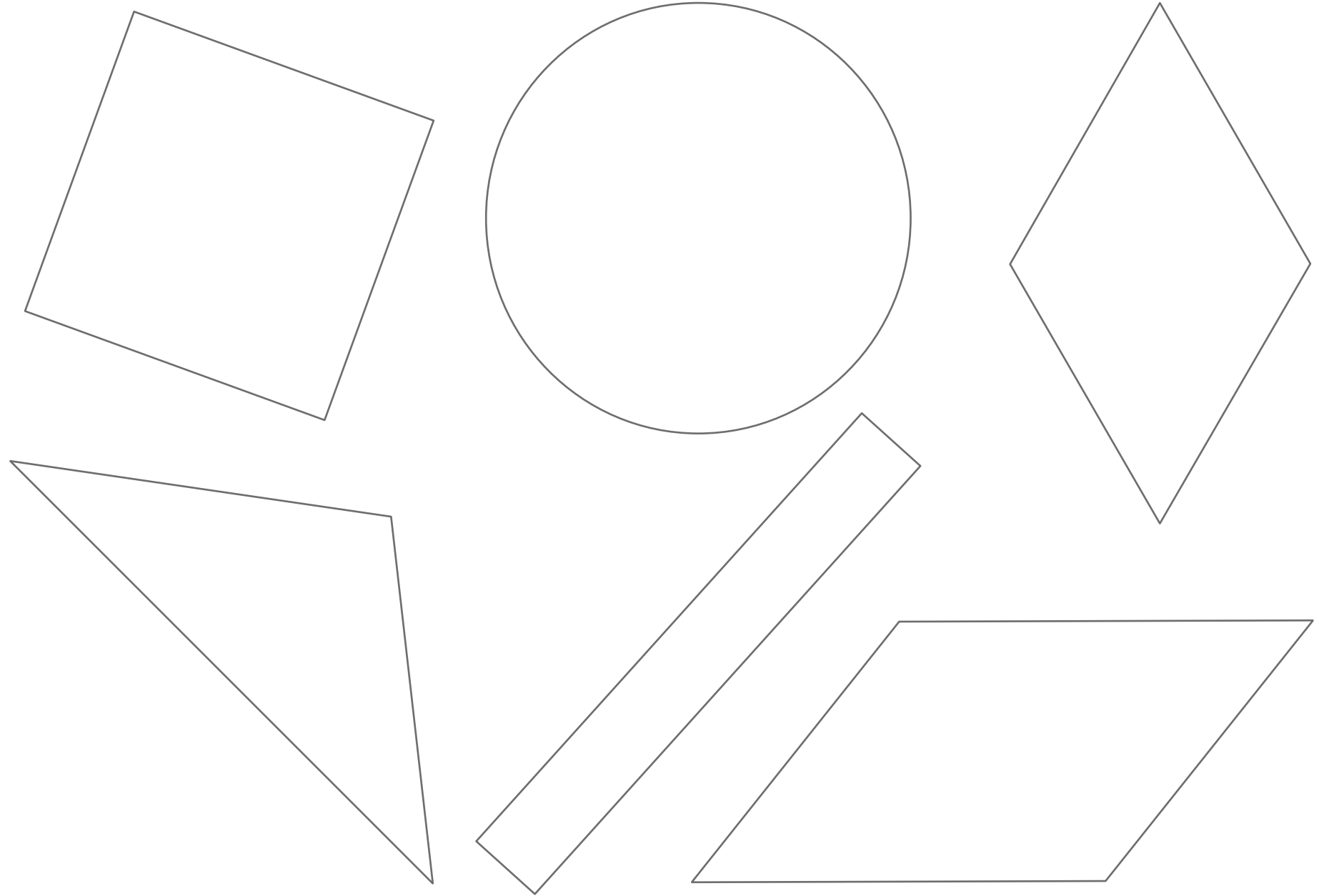
Remarca los números y escribe los que faltan. Rodea el primero y el último. Repite la serie en voz alta y señala los números.



evaluación intermedia



Escribe cuántas catarinas, hormigas y gusanos hay. Rodea el número de la colección que tiene más elementos.



Colorea el círculo de amarillo, el rombo de rojo, el triángulo de azul, el rectángulo de anaranjado, el cuadrado de morado y el romboide de verde.



Pon una ✓ al osito más alto. Rodea el tren más largo. Marca con una ✓ el muñeco más bajo. Rodea el juguete que está entre la lámpara y los patines.

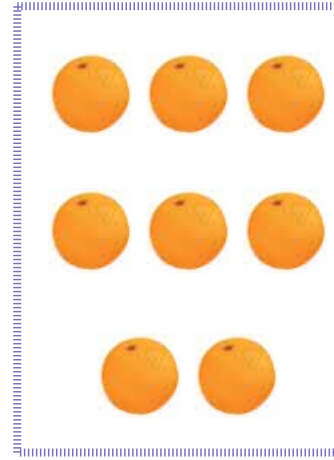
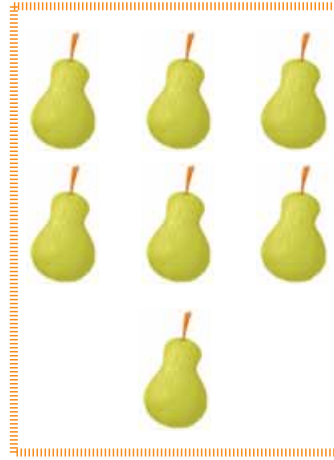
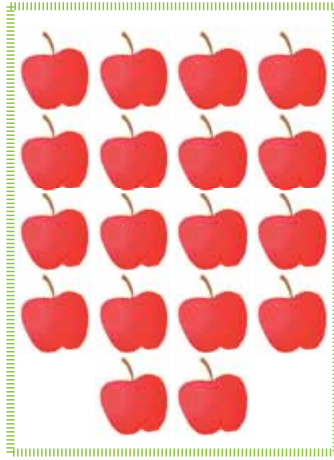
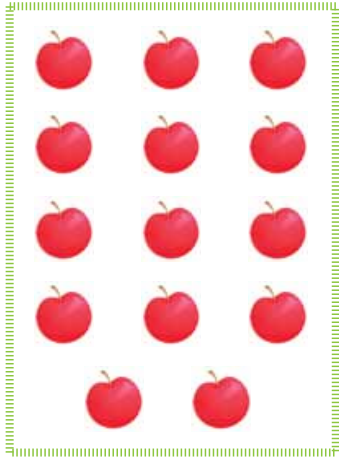
Remarca las líneas punteadas con lápiz de color. Rellena los números con pintura inflable.





Juego. Números y fruta

Determinar la cantidad de elementos en colecciones



1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

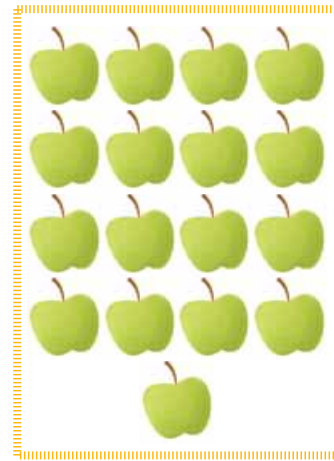
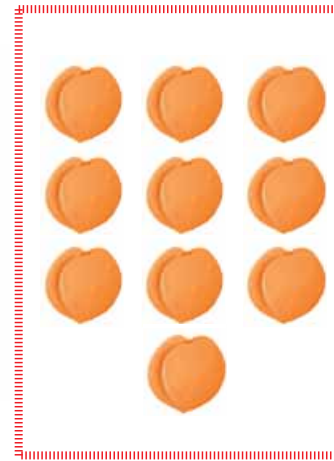
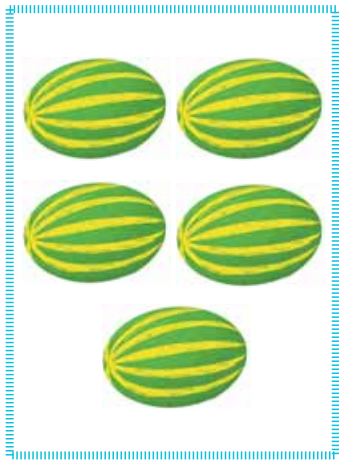
14

15

16

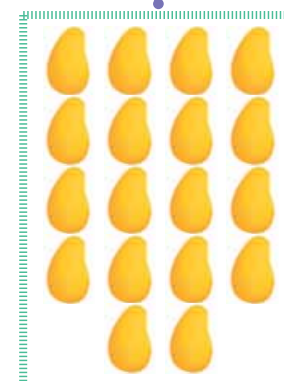
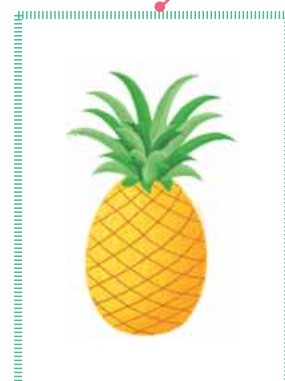
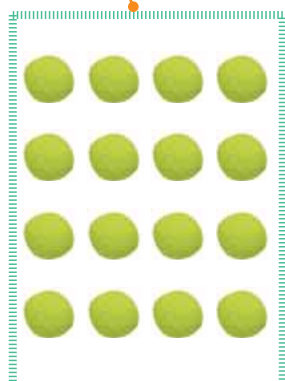
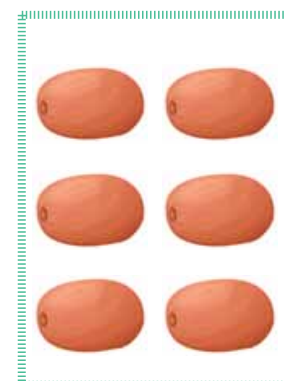
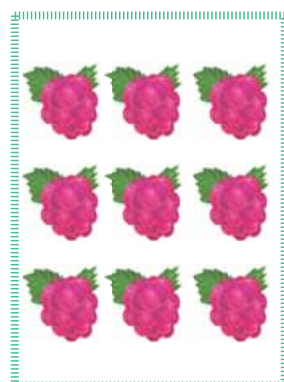
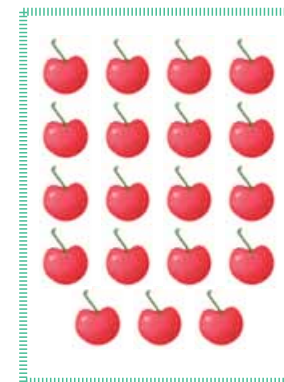
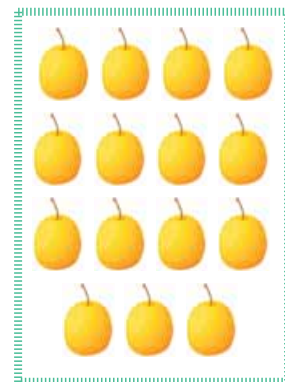
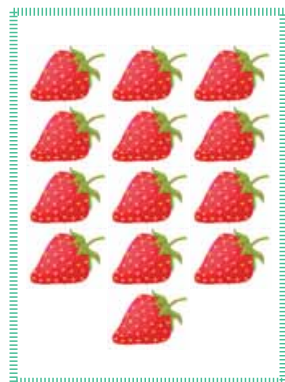
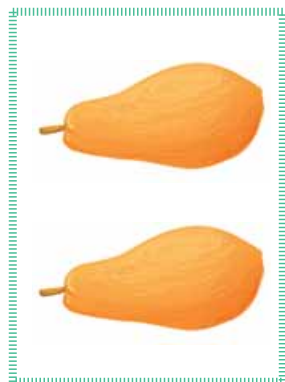
17

18



Di en voz alta la serie numérica del 1 al 18. Señala los números cuando los nombres. Une con una línea cada colección de frutas con el número que le corresponde.

¿Cuál colección tiene una fruta menos que la colección mayor?

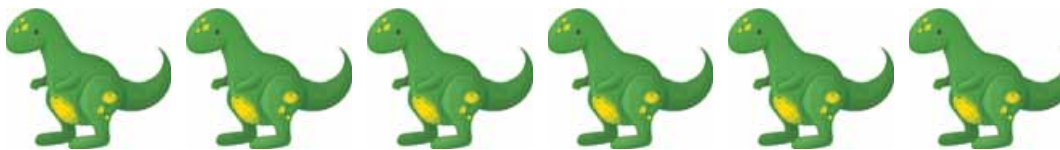
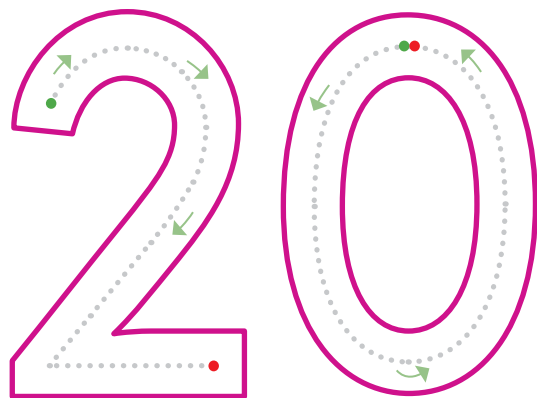
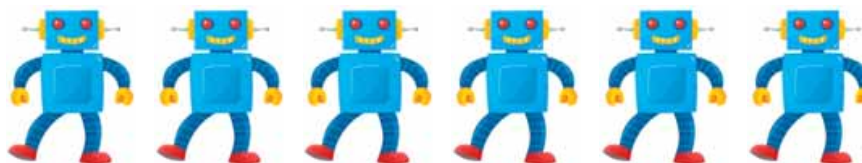
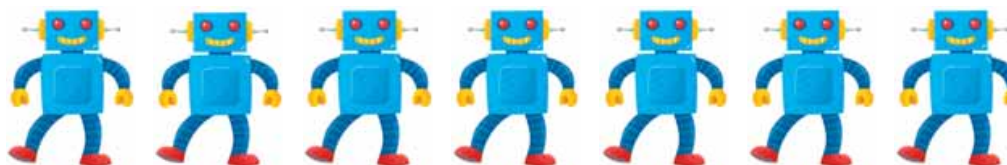
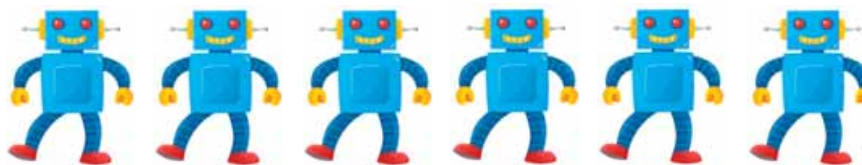
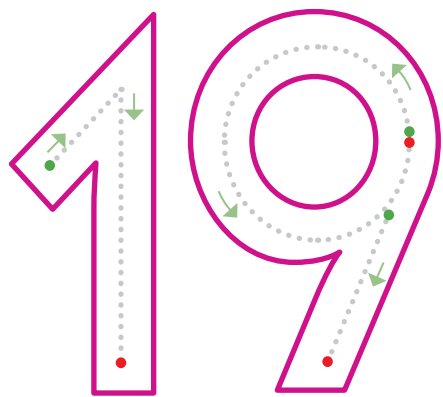


A central area with ten colored circles for writing numbers. The circles are arranged in two rows of five. The bottom-right circle contains the number '1'. Colored lines connect the boxes of fruit to their respective circles: a red line from the top-right box to the top-right circle, a blue line from the top-right box to the top-middle circle, a green line from the top-right box to the top-left circle, an orange line from the top-left box to the top-left circle, a purple line from the top-left box to the top-middle circle, a yellow line from the top-left box to the top-right circle, a pink line from the top-left box to the bottom-right circle, a light blue line from the top-left box to the bottom-middle circle, a light green line from the top-left box to the bottom-left circle, and a light purple line from the top-left box to the bottom-right circle.

Determinar la cantidad de elementos en colecciones.

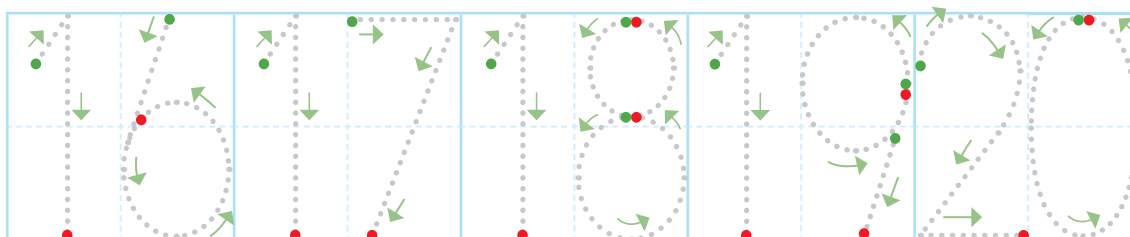
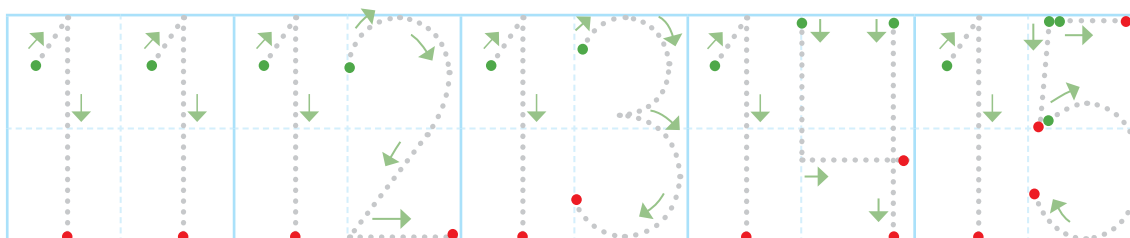
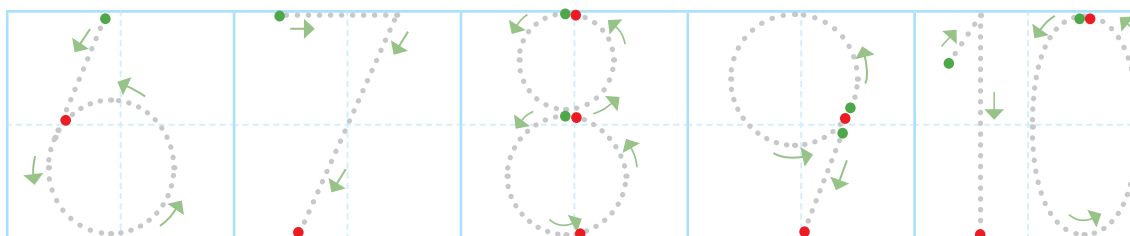
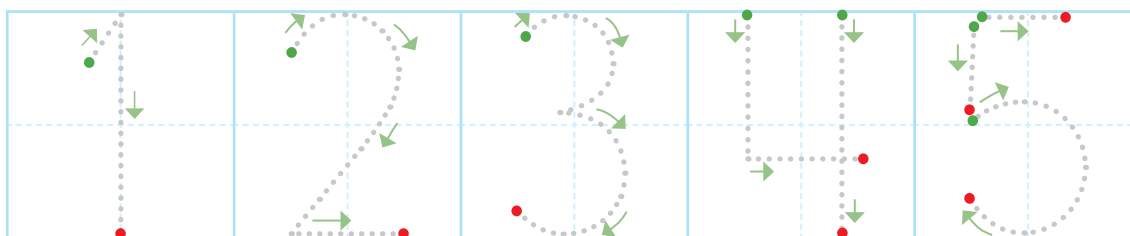
Nombra la cantidad de frutas de cada colección. Sigue la línea de cada grupo y en el círculo escribe el número que le corresponde. Observa el ejemplo.

¿Cuál es la tarjeta con mayor cantidad de fruta?



Remarca los números. Rodea los robots de dos en dos mientras los cuentas. Haz lo mismo con los dinosaurios.

¿Cuántos elementos más tiene la colección mayor?



Remarca los números. Empieza en el punto verde, sigue las flechas y termina en el punto rojo. Mencionalos en voz alta.

¿Con qué número empieza la serie? ¿Cuál es el último?
¿Cómo se llama el número que sigue?



Determinar la cantidad de elementos en colecciones



Cuenta los elementos que hay en cada colección. Dibuja una rayita sobre cada animalito al contarlo. Escribe en los recuadros el número que corresponde según la cantidad.

¿Cuántos cangrejos faltan para que las tres colecciones tengan la misma cantidad?



Había



Llegaron

Ahora hay niños.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----



Había



Llegaron

Ahora hay patos.

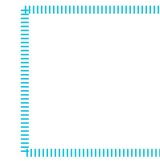
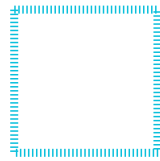
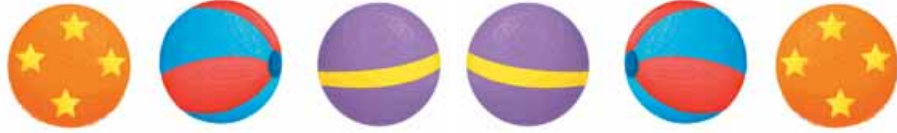
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Escribe cuántos niños había en el parque. Luego anota cuántos llegaron y cuántos hay ahora. Colorea un recuadro por cada niño. Haz lo mismo con los patos.

¿Qué hay más: niños o patos? ¿Qué hiciste para conocer el total?

Había

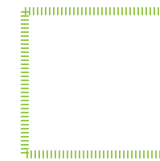
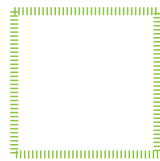
Trajeron



Ahora hay pelotas.

Había

Guardaron



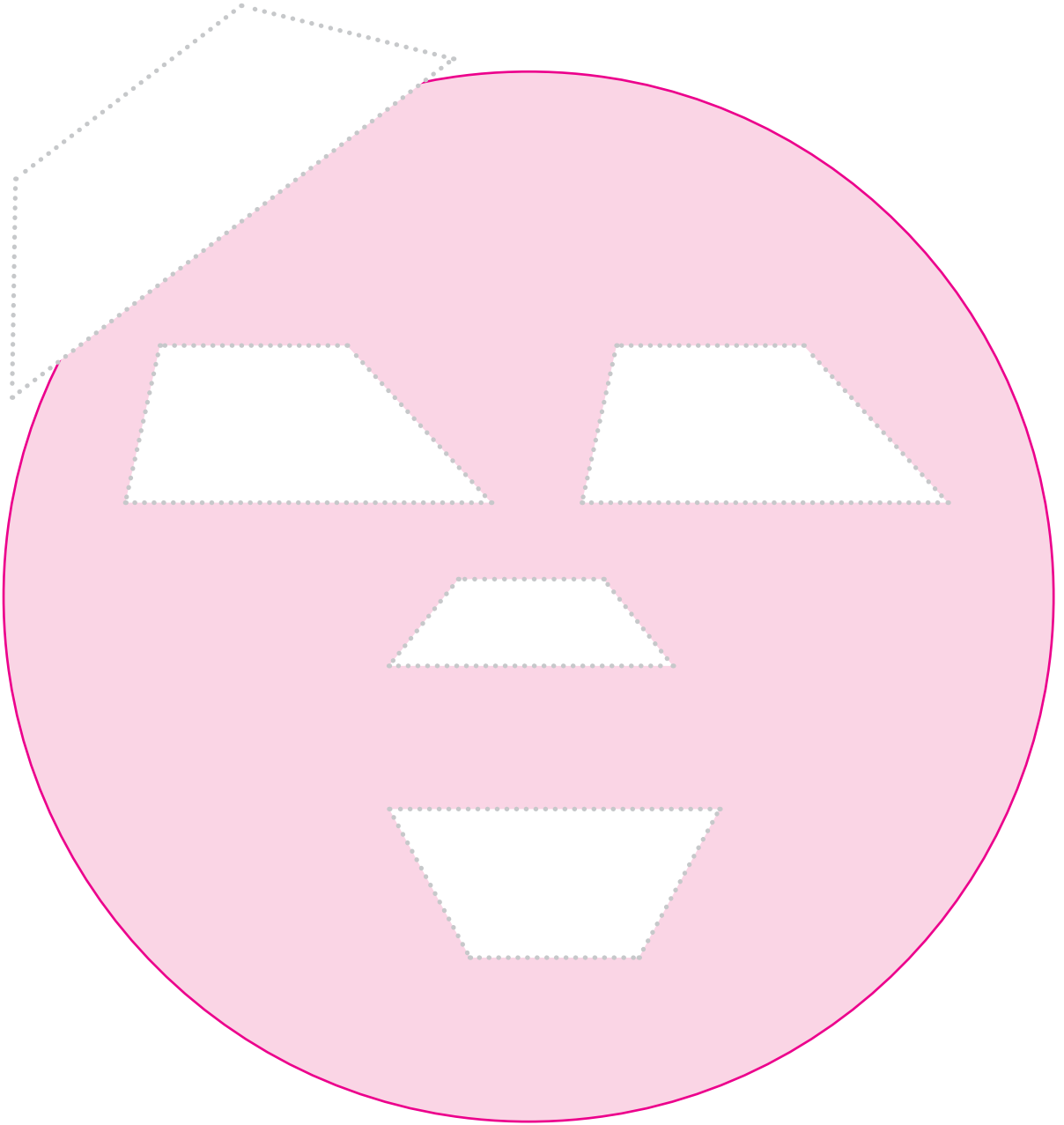
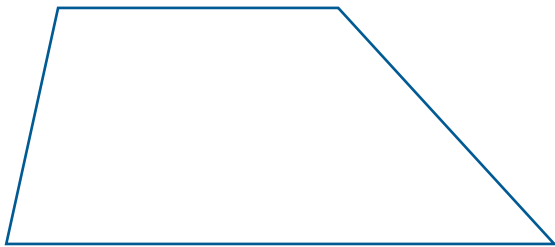
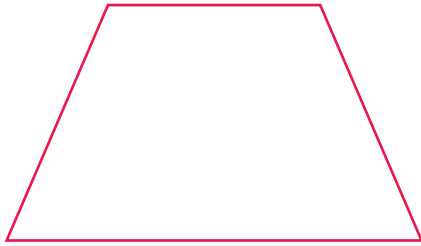
Ahora hay crayones.

Lee con ayuda. Resuelve los problemas y escribe el resultado.

¿Cuántos crayones tienes?
¿Son más o menos que los de la lámina?



Identificar características de figuras geométricas



Colorea los trapecios de la izquierda del color que se indica. Encuentra los trapecios parecidos en el dibujo y remárcalos del mismo color.

¿Cuántos lados tienen los trapecios? ¿Qué diferencias encuentras entre ellos?



© SANTILLANA

Remarca el contorno de cada figura de la mariposa y coloréala como el modelo.

¿Qué figuras componen la mariposa?



Rodea con verde a quien está arriba en el subibaja y pon una ✓ a quien está abajo. Marca con una ✓ a quien está más cerca del bebedero.

¿Dónde se encuentran el globo y la pelota? Describe su ubicación.



Rodea la cubeta llena y el vaso vacío. Marca con una el plato vacío. Une con una línea los platos que tienen la misma cantidad de alimento.

¿Qué harías para saber cuál recipiente tiene más contenido?



Ordenar secuencias

--	--	--	--

Lunes

Martes

Miércoles

Jueves

--	--	--

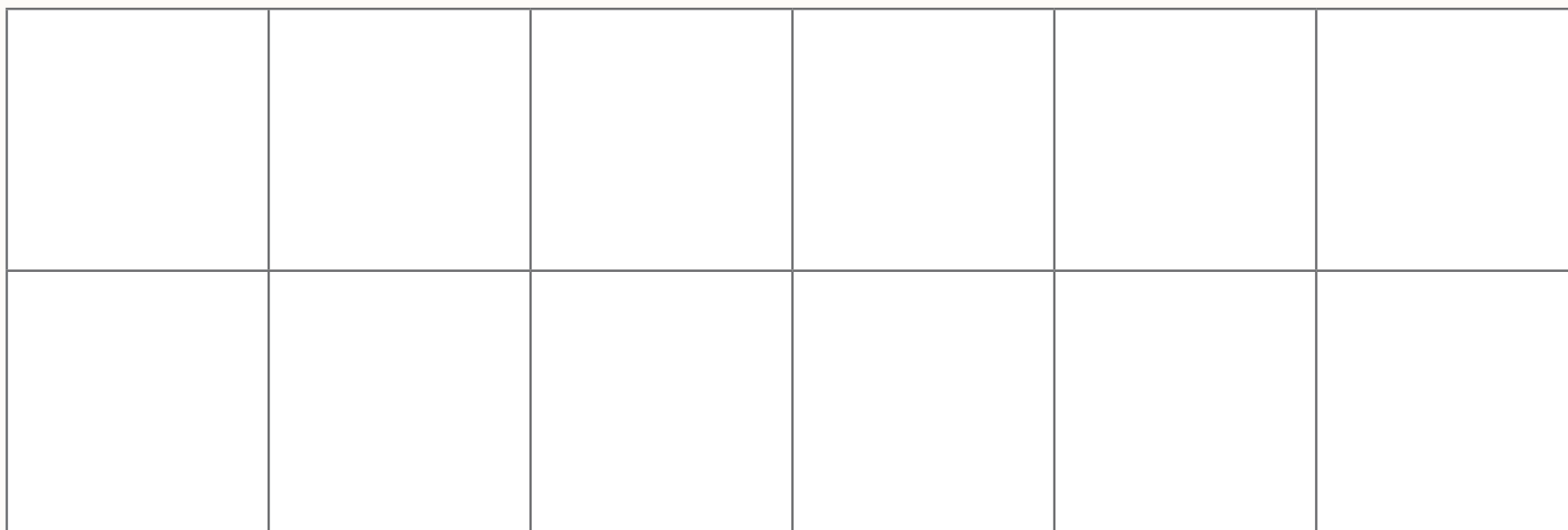
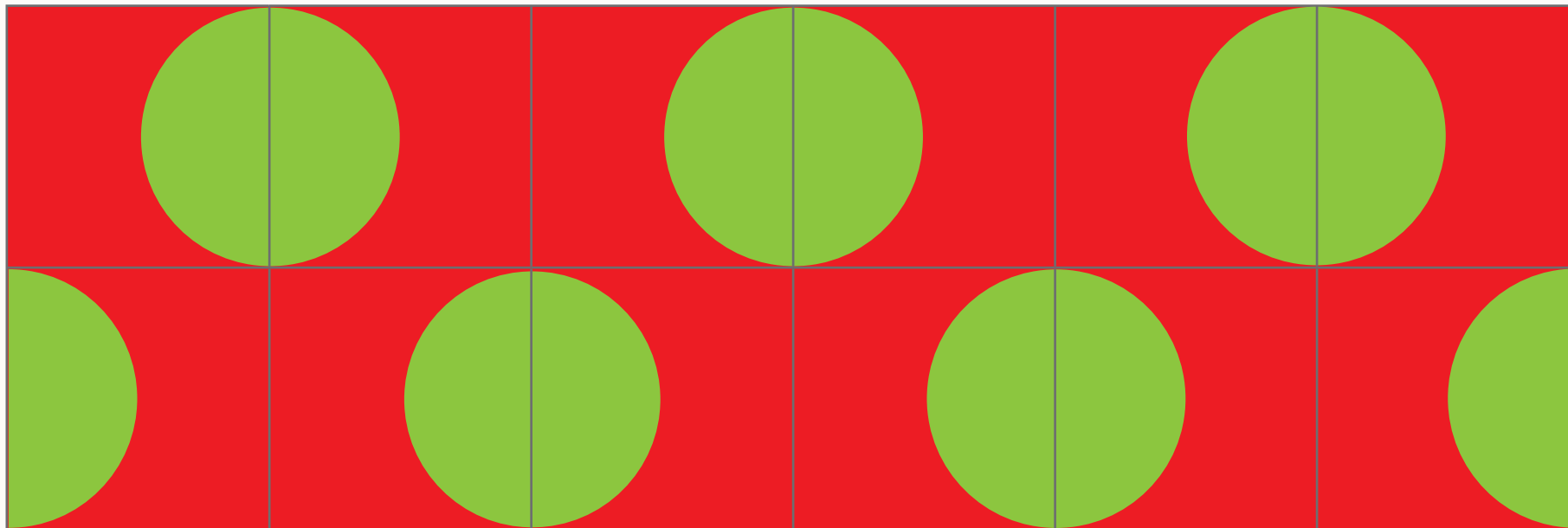
Viernes

Sábado

Domingo

Coloca las pegatinas de las actividades que realizas cada día de la semana.
Subraya sus nombres y repítelos en voz alta.

¿Qué días vas a la escuela?
¿Qué haces los fines de semana?

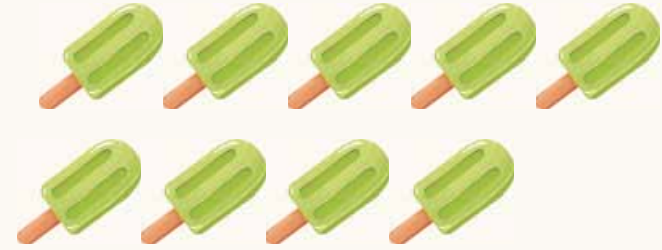


Pega los recortables de la página 161 donde corresponde, para que los mosaicos queden igual que los de la muestra.

¿Los mosaicos que hiciste quedaron igual que los del modelo? ¿Cómo lograste hacerlos?

Distinguir, reproducir y continuar patrones

REPASO



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

Colorea un recuadro por cada paleta y escribe cuántas hay. Haz lo mismo con las gelatinas.

Remarca con crayón las líneas punteadas. Rellena el número 20 con papelitos de colores.





Juego. Encuentra a los futbolistas



Localiza al jugador 1 y rodéalo. Señala a los jugadores en el orden de la serie numérica y di los números en voz alta. Rodea el último.

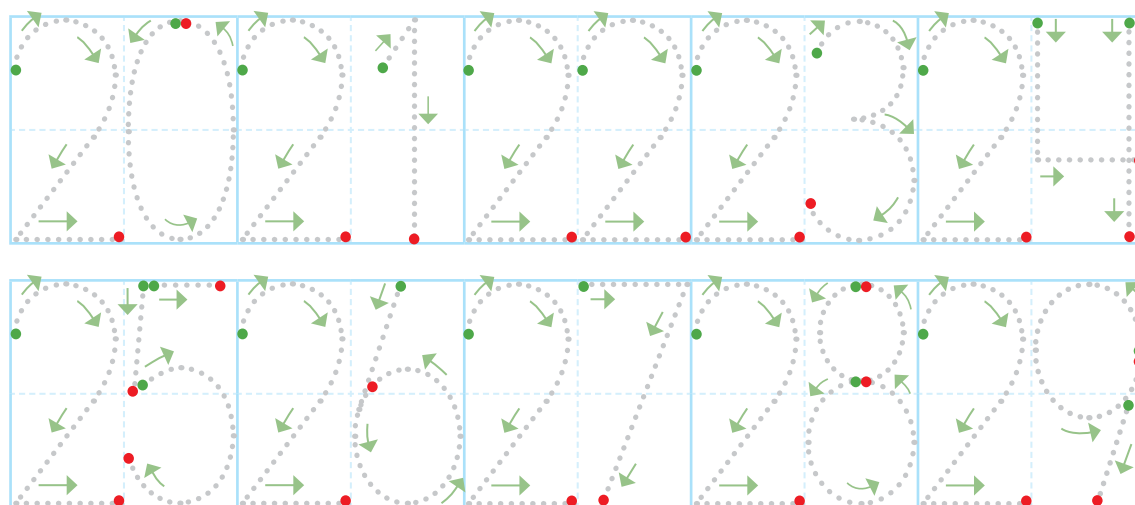
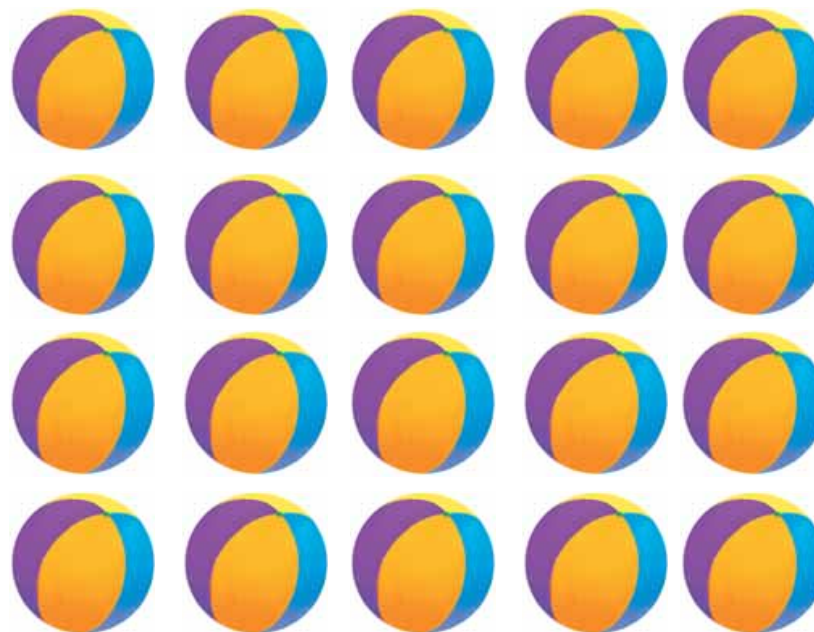
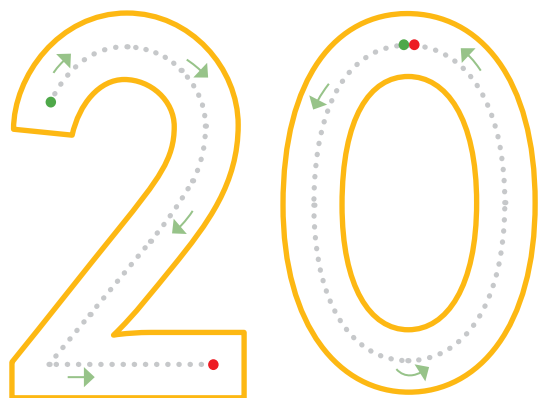
¿Cuántos jugadores hay?



© SANTILLANA

Rodea a los futbolistas que en su playera tienen los números **2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20** y **24**.

Repite en orden los números que rodeaste. ¿Qué observas?

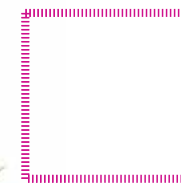
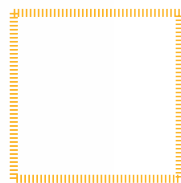
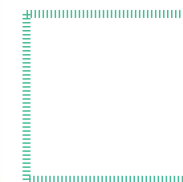


Remarca los números. Empieza en el punto verde y sigue las flechas hasta el punto rojo. Comenta cuántas pelotas hay.

Si se agregara otra pelota, ¿cuántas habría en total?



Determinar la cantidad de elementos en colecciones



Escribe en los recuadros cuántas rayas tiene cada tigre en su cuerpo.

¿Cuántas rayas debes dibujar en cada tigre para que todos tengan la misma cantidad?



Había



10

Llegaron



Hay



y

son

Había



Llegaron



Hay



y

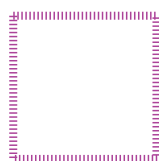
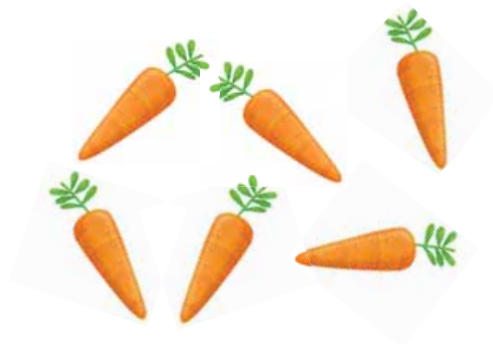
son

Escribe en los recuadros cuántos pájaros y gatos hay en cada colección. Representa con puntos, en el árbol y el prado vacíos, el total y escribe el número.

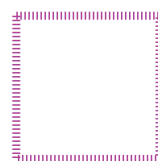
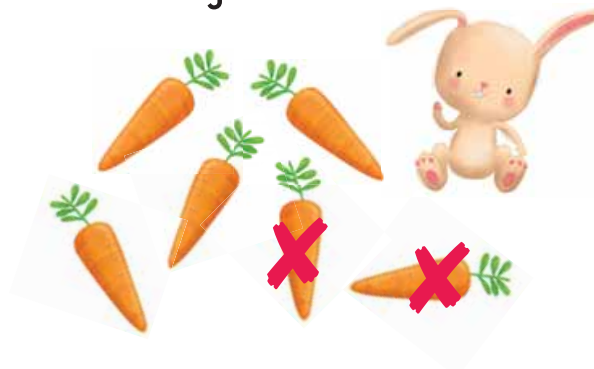
¿Cuántos pájaros hay de más en el primer cuadro que en el segundo? ¿Y gatos?



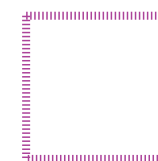
Había



El conejo se comió...



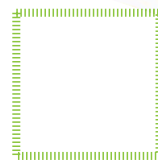
Quedan



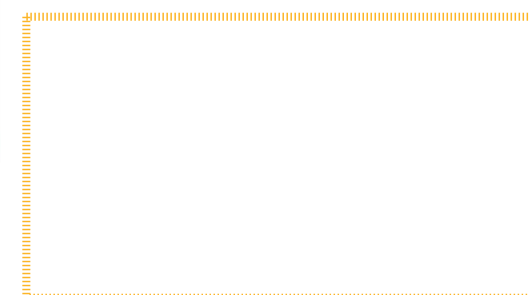
Había



El mono se comió...



Quedan



Escribe la cantidad de zanahorias que había. Anota las que se comió el conejo. Dibuja, en el recuadro grande, las que quedaron. Haz lo mismo con los plátanos.

¿Cuántas zanahorias y plátanos había? ¿Cuántos quedaron?



Resolver problemas



Empty space for solving the problem related to the eraser.

Empty space for solving the problem related to the pencil.

Empty space for solving the problem related to the scissors.

Empty space for solving the problem related to the sharpener.

Busca en las pegatinas las monedas de 1 peso. Coloca la cantidad de monedas que necesitas para comprar cada artículo.

¿Cuál es el artículo que cuesta más? ¿Cuánto cuesta el de menor precio?



Usar números en distintos contextos



© SANTILLANA

Rodea los números que encuentres en la imagen y comenta para qué se usan. Explica qué indican los números de los rompecabezas.

¿Todos los números de las cosas sirven para lo mismo? ¿Por qué?

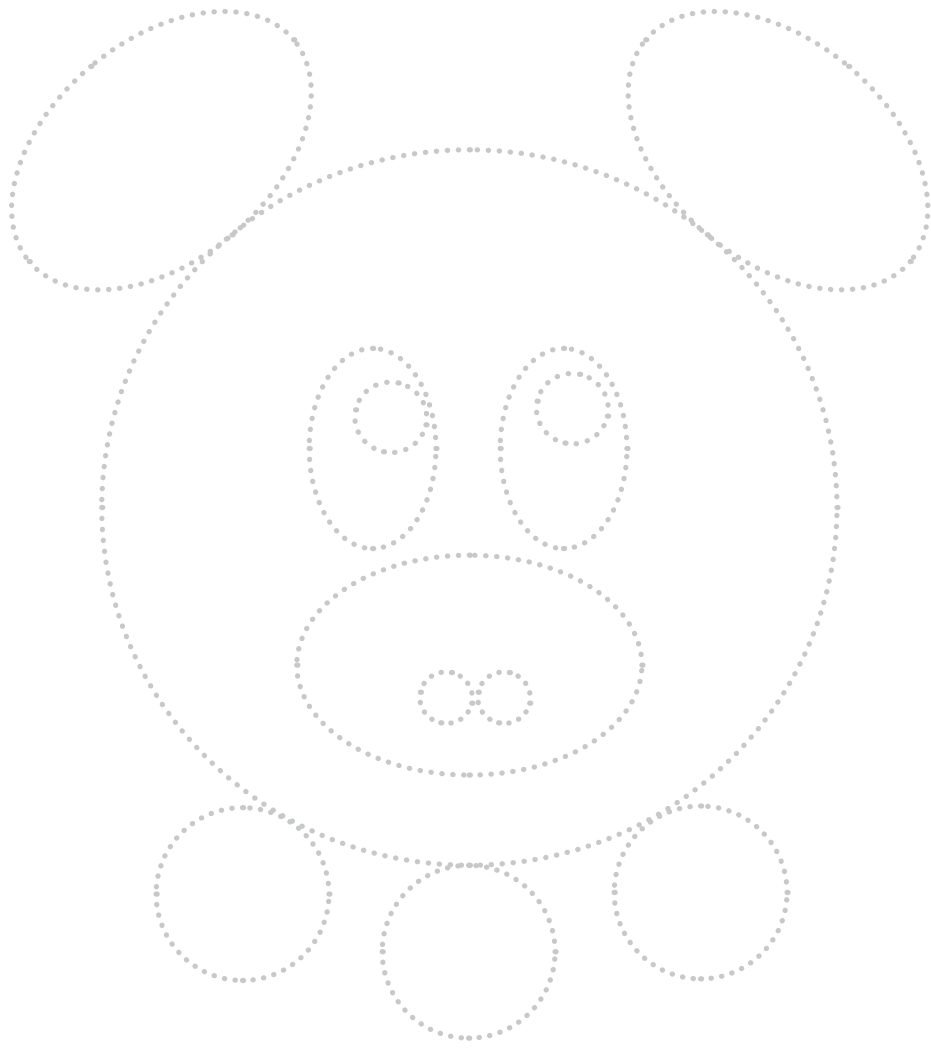


Identificar características de figuras geométricas



Traza los recorridos curvos con azul y los que no lo son, con rojo. Remarca con azul las figuras geométricas con lados curvos y con rojo las que tienen lados rectos.

¿Cómo se llaman las figuras con lados curvos que remarcaste?



© SANTILLANA

Remarca con negro los círculos y con café los óvalos. Copia la misma figura a un lado y coloréala como prefieras.

¿Cuántos círculos y óvalos encontraste? ¿En qué son distintas estas dos figuras geométricas?



Sigue con el dedo índice el recorrido que tiene que realizar la familia para llegar al bosque. Después trázalo con crayón.

¿Encontraste el camino correcto al primer intento?
¿Puedes llegar de diferentes maneras?

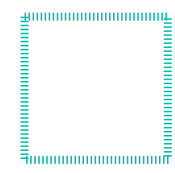
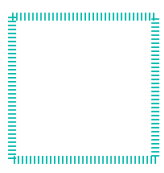
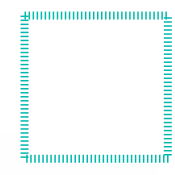
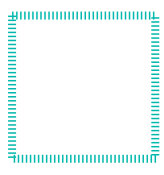


Rodea los objetos que sirven para medir o contener líquidos y nómbralos. Comenta con tus compañeros por qué no elegiste los otros artículos.

De los artículos que rodeaste, ¿a cuál crees que le cabe más?



Ordenar secuencias



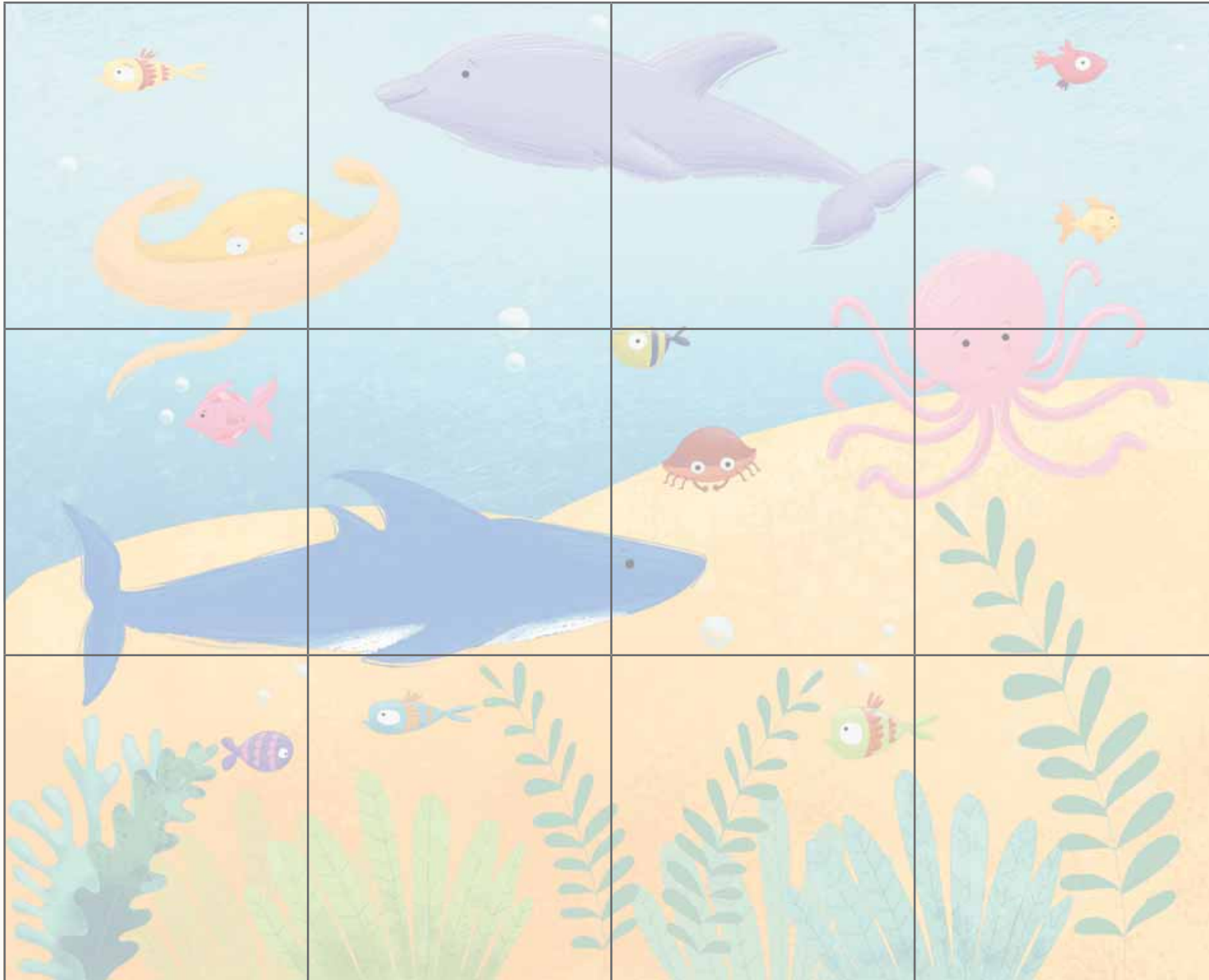
Escribe en los recuadros los números del 1 al 4, de acuerdo con el orden en que aconteció cada escena.

¿En qué te fijaste para ordenar las escenas? ¿Qué le pasó al jarrón?

Para Armar



FORMA

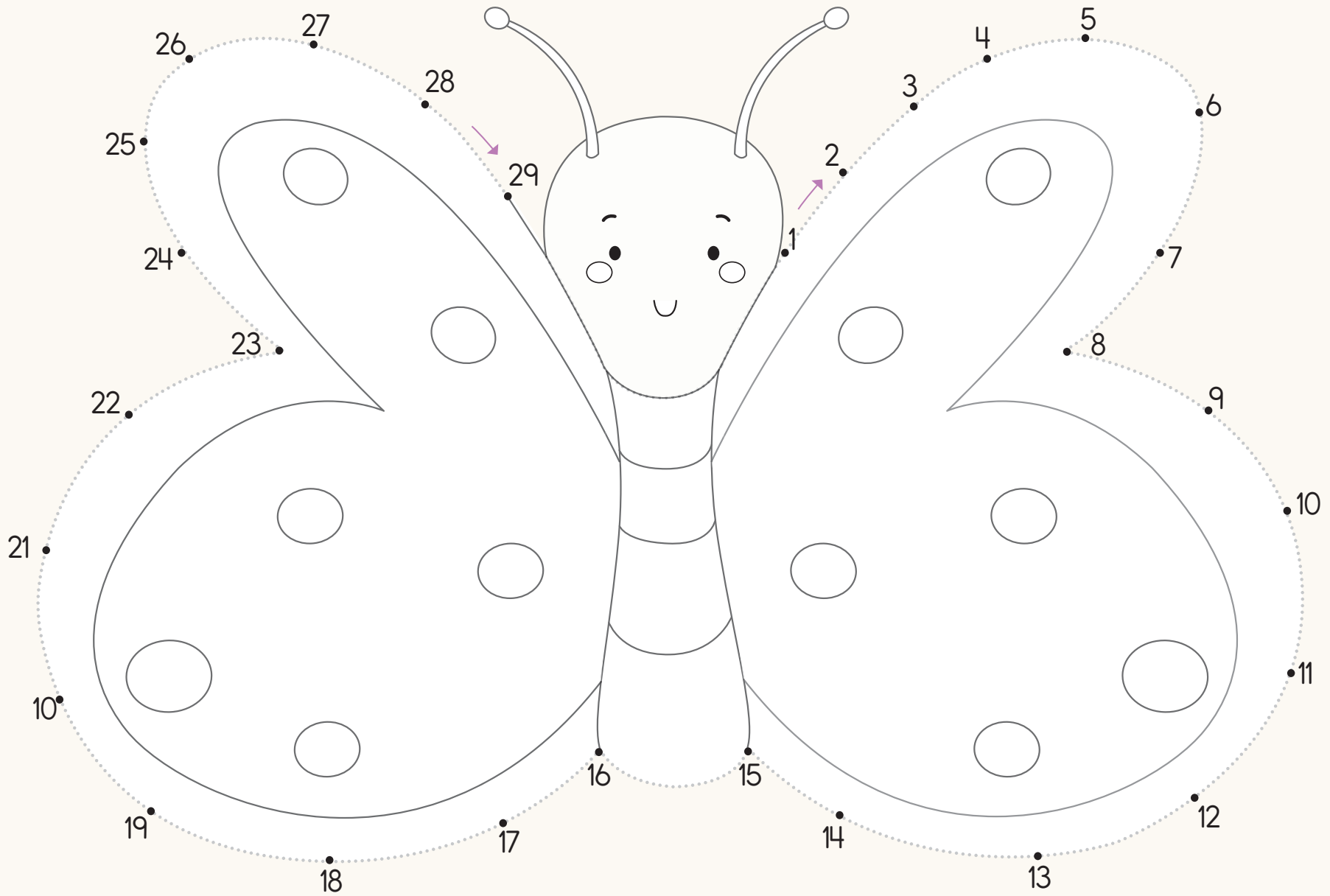


Resolver rompecabezas

Recorta las piezas del rompecabezas de las páginas 159 y 161, ármalo varias veces y, por último, pégalo aquí.

¿Qué dificultades enfrentaste al armar el rompecabezas?

REPASO



Une con una línea los números del 1 al 29. Colorea la imagen que se formó. Di en orden los números.

Remarca las líneas punteadas. Rellena el número 30 con papel crepé retorcido.







Juego. ¿Cuántos puntos se juntaron?

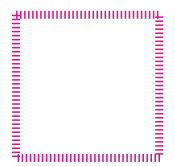


1


	<input type="text" value="2"/>
---	--------------------------------

	<input type="text" value="2"/>
---	--------------------------------


	<input type="text" value="1"/>
---	--------------------------------

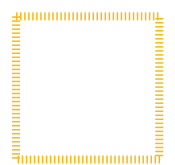


2

	<input type="text"/>
---	----------------------


	<input type="text"/>
---	----------------------


	<input type="text"/>
---	----------------------

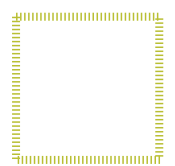


3

	<input type="text"/>
---	----------------------

	<input type="text"/>
---	----------------------

	<input type="text"/>
---	----------------------



Anota el valor de cada figura dentro del recuadro que corresponde. Observa los ejemplos. Escribe, junto a cada fila, el total de puntos.

¿Cuál figura vale más?
¿Cómo supiste el total de puntos en cada fila?



1

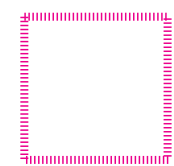
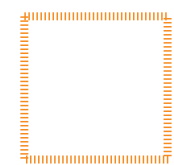
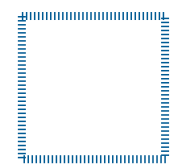


2



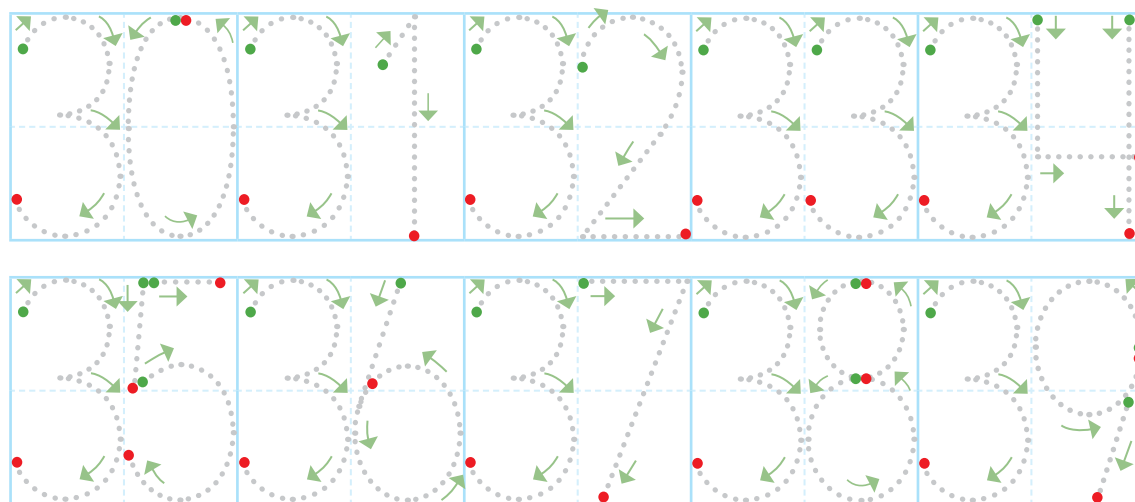
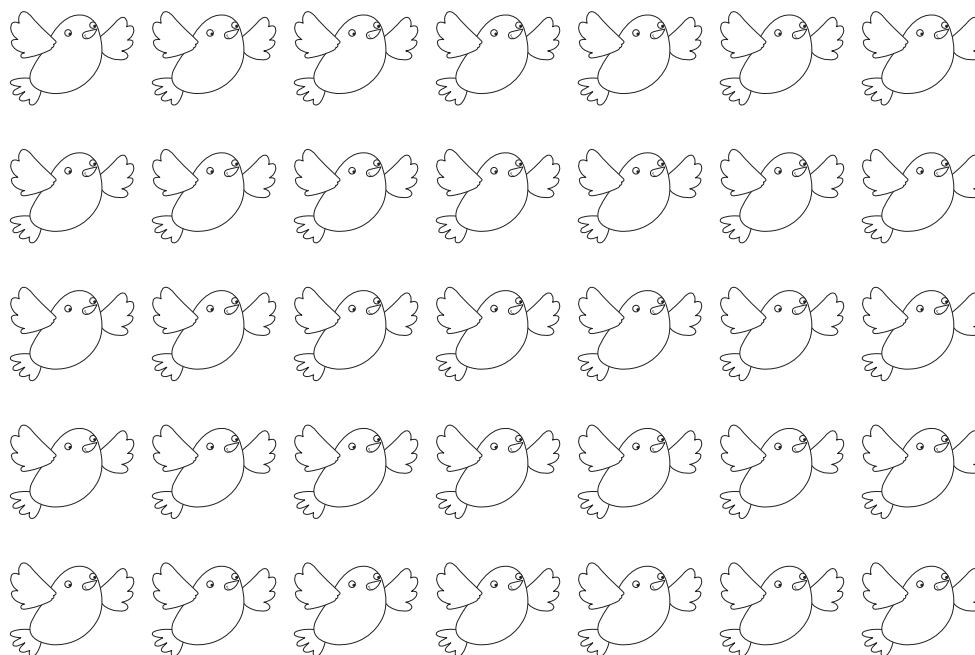
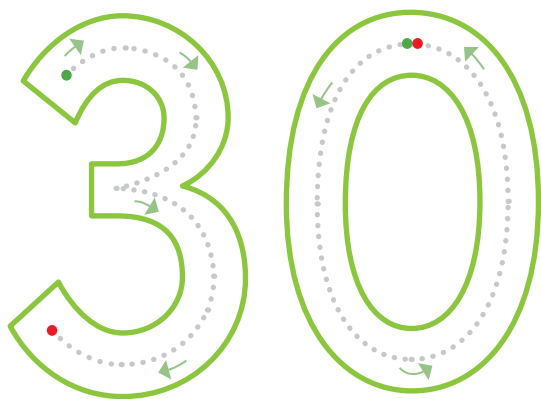
3





Recorta las figuras de la página 159 y reúnete con un compañero. Por turnos, coloquen las figuras en el tablero y cuenten el total de puntos por fila.

¿Una fila puede tener 1 o 2 puntos? ¿Por qué?



Remarca los números. Empieza en el punto verde, sigue las flechas y termina en el punto rojo. Di en voz alta cada número. Colorea **30** pajaritos.

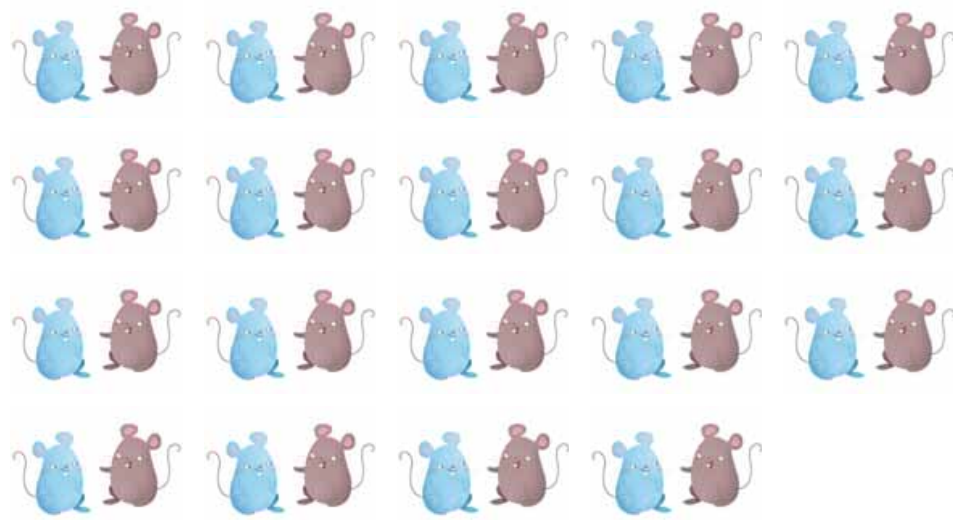
¿Quedaron pajaritos sin colorear? ¿Cuántos pajaritos en total hay en la imagen?



Four empty boxes for writing the number of hamsters in each row and the total count.

Hay hámsteres.

Determinar la cantidad de elementos en colecciones



Four empty boxes for writing the number of mice in each row and the total count.

Hay ratones.

Escribe cuántos hámsteres hay en cada fila. Anota la cantidad total de hámsteres que hay. Haz lo mismo con los ratones.

¿Qué hay más: hámsteres o ratones?

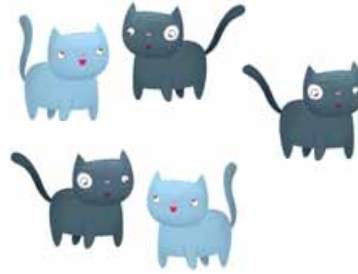


Determinar la cantidad de elementos en colecciones

Había



Llegaron



y

son

Ahora hay



Había



Llegaron



y

son

Ahora hay



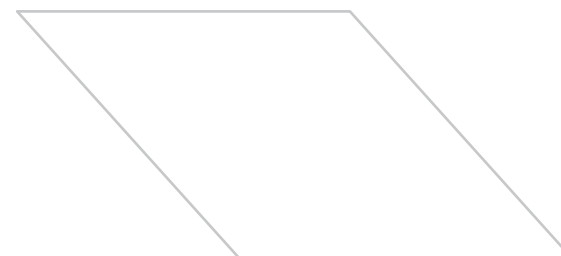
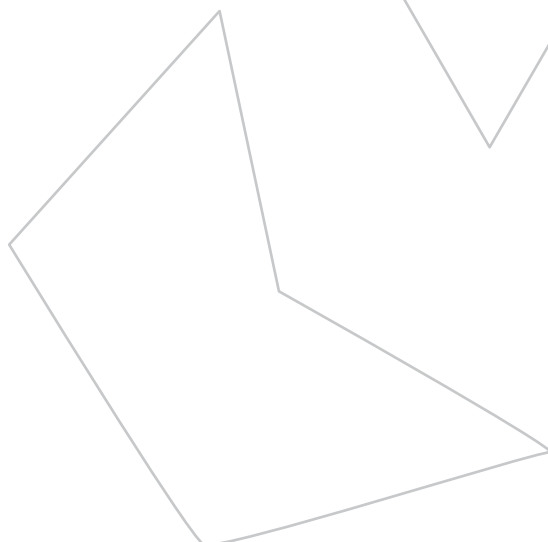
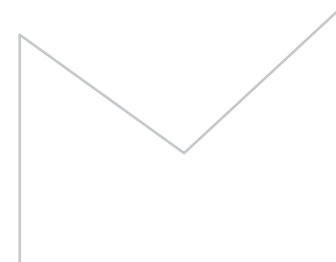
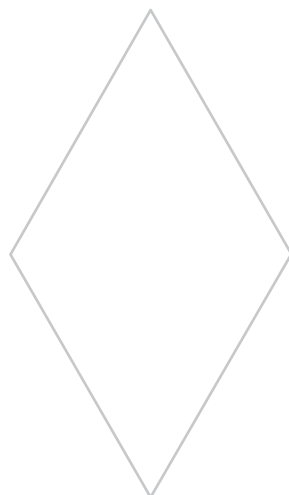
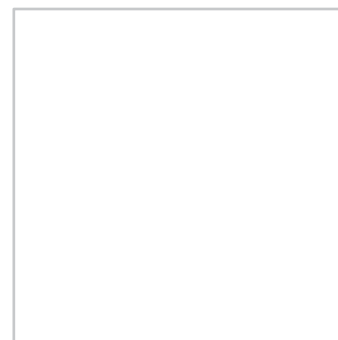
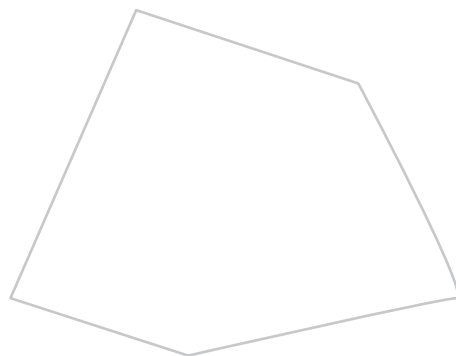
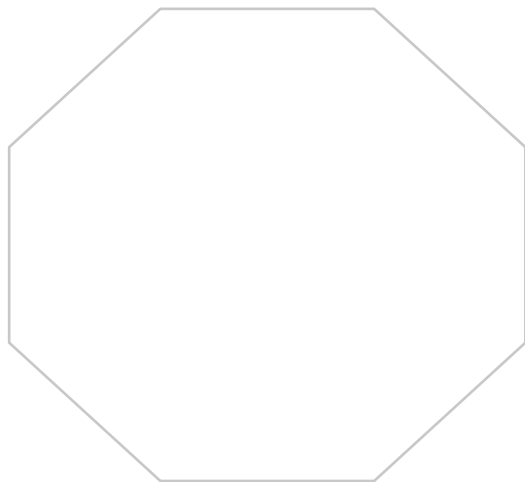
Escribe la cantidad de gatos que hay en cada colección. Dibuja en el recuadro grande un puntito por cada gato y anota el total. Haz lo mismo con los periquitos.

¿Qué hay más: gatos o periquitos?



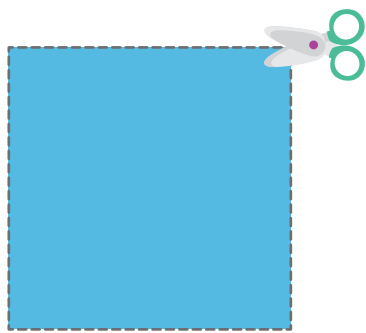
Identifica los elementos rojos y pon una marca en la celda que corresponde. Haz lo mismo con los verdes y los amarillos.

¿De qué color hay más objetos? ¿De cuál menos?

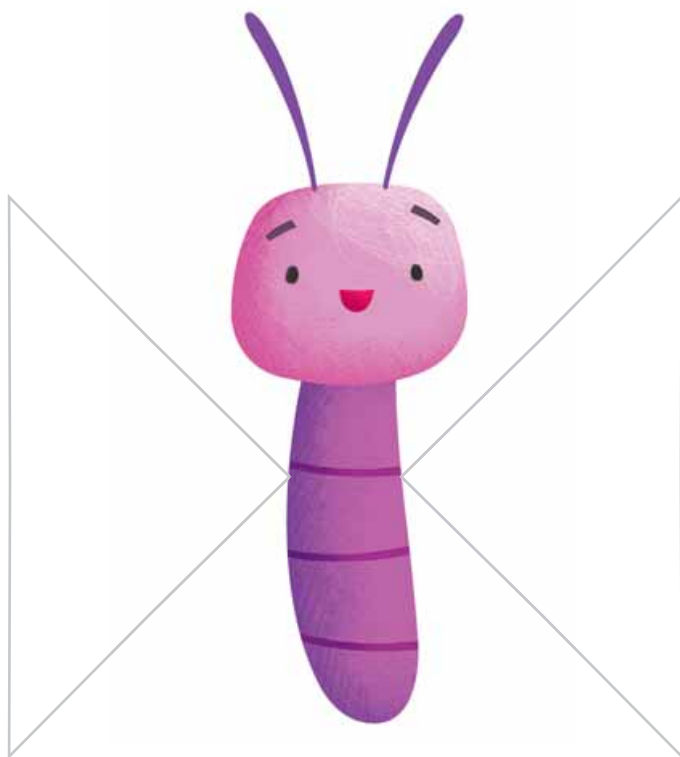


Remarca y colorea las figuras que tienen cuatro lados.

¿En qué son diferentes las figuras que coloreaste?



Identificar características de figuras geométricas























Recorta el cuadrado de la página 159, sigue las instrucciones y pega las piezas sobre las alas de las mariposas.

¿Cuántos lados tenía la figura que recortaste? ¿De cuántos lados quedaron las piezas ya recortadas?

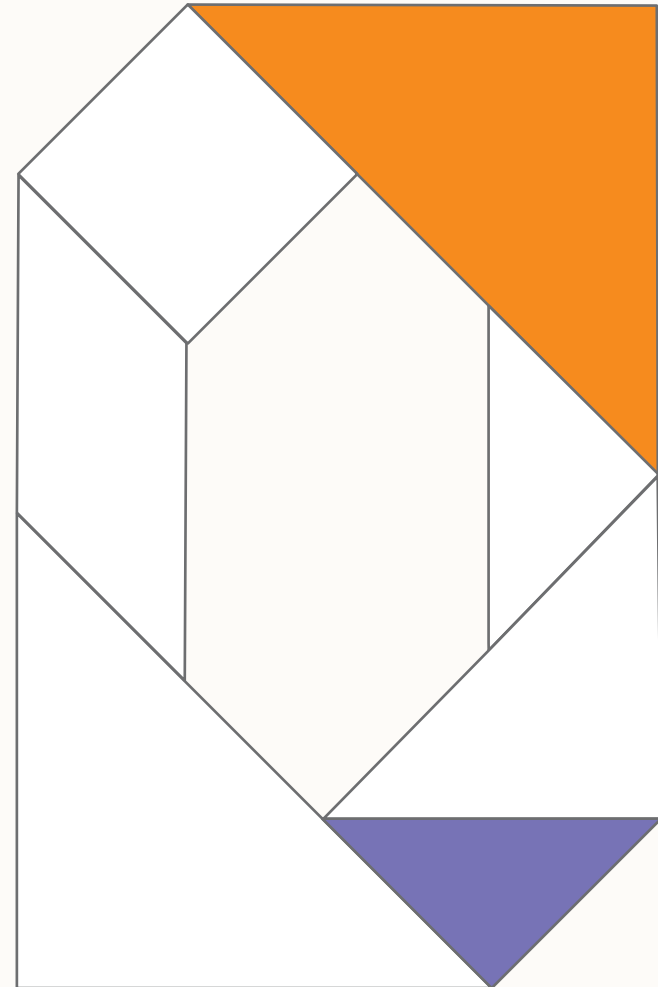
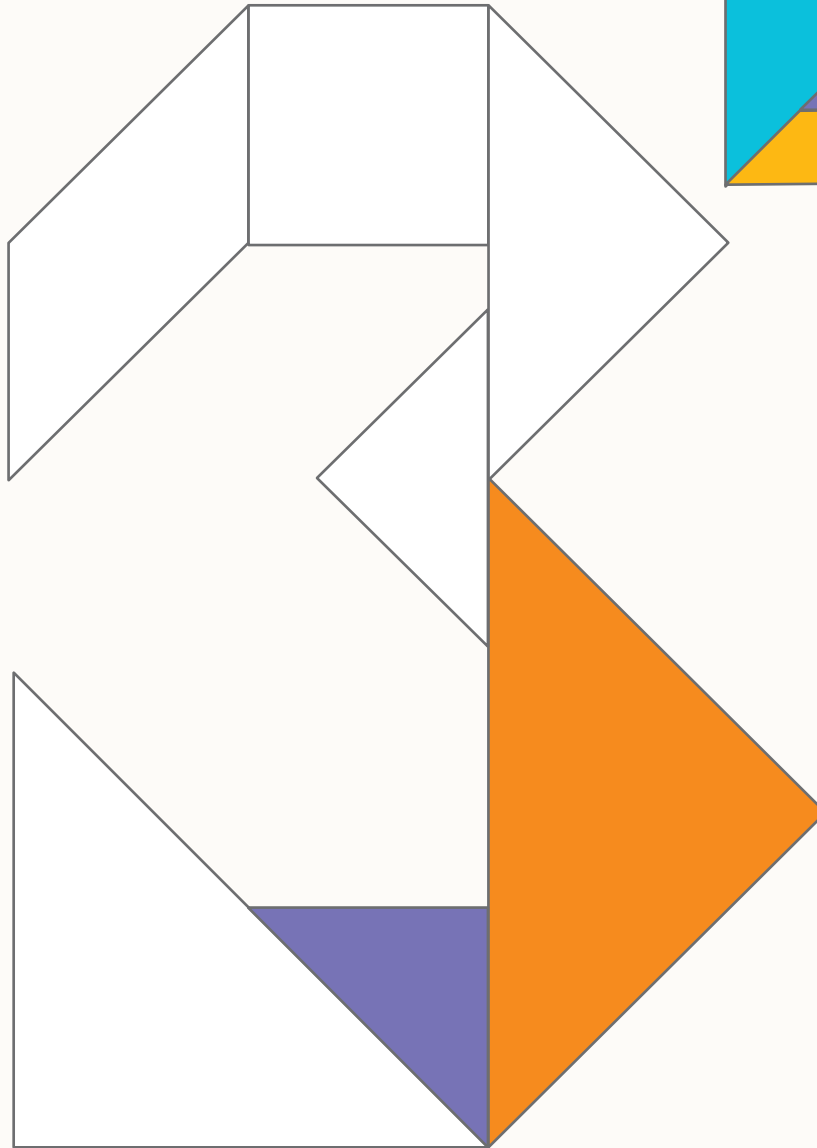
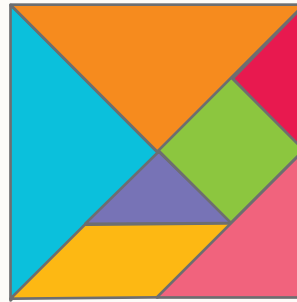


Registrar el estado del tiempo

Lunes				
Martes				
Miércoles				
Jueves				
Viernes				

Observa, durante una semana, cómo está el tiempo a la hora del recreo. Marca con una ✓ la imagen que corresponde a cada día.

¿Cómo estuvo el tiempo en toda la semana?



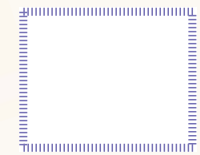
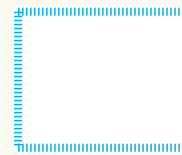
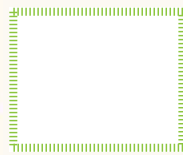
Identifica las figuras del *tangram* que forman los números. Coloréalas de acuerdo con el modelo.

- ¿Qué forma tienen las piezas del *tangram*?
- ¿Cuáles piezas se repiten?
- ¿Cuáles son únicas?

REPASO



1	2	3	4		6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17		19	20
21	22	23	24		26	27	28	29	30
31	32	33		35	36	37	38	39	40



Colorea las casillas del 1 al 10 de amarillo, del 11 al 20 de verde, del 21 al 30 de azul y del 31 al 39 de rojo. Escribe el número de la casilla en la que está cada juguete.

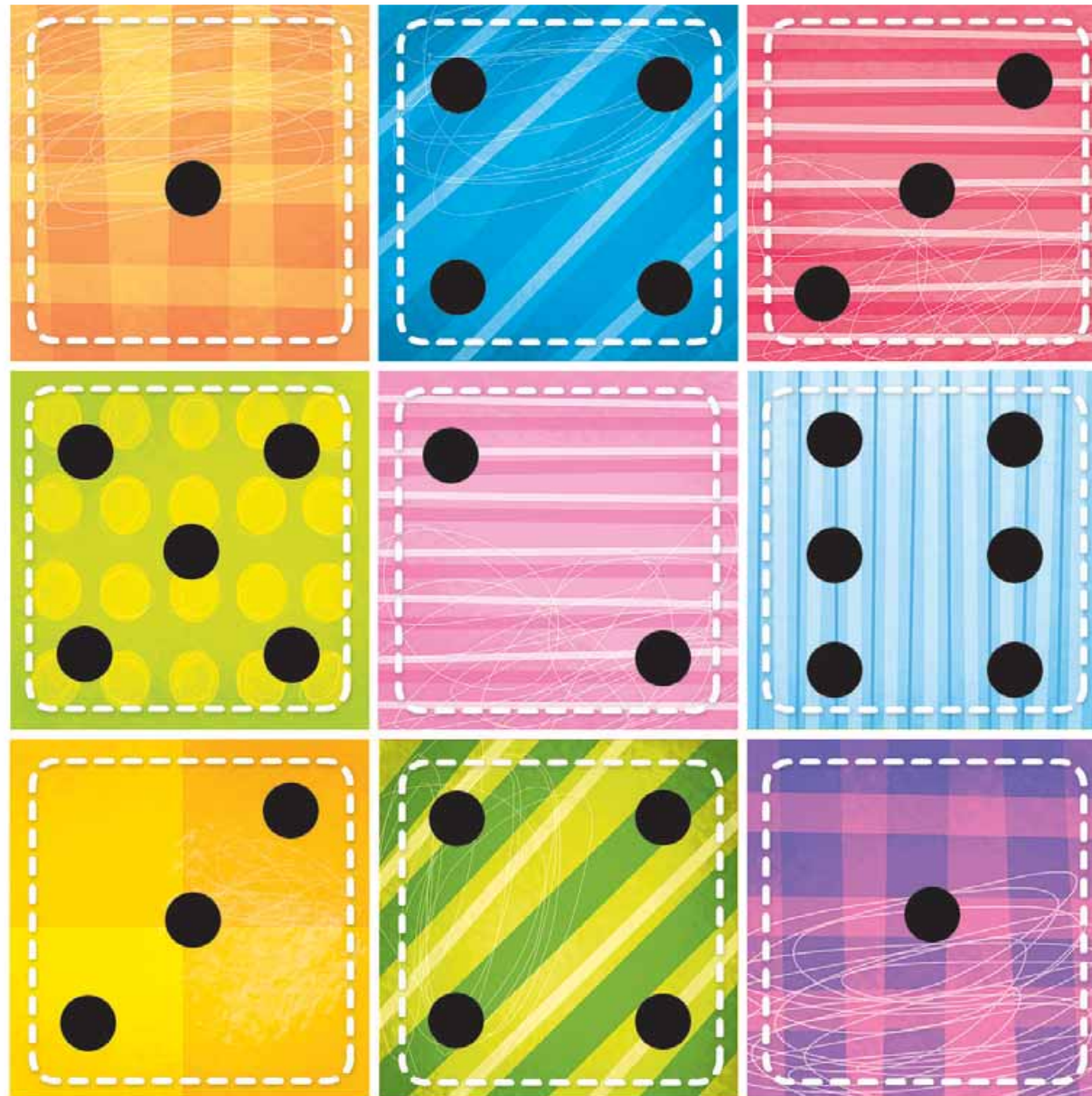
Remarca las líneas punteadas. Rellena con huellitas el número 40.





Juego. Puntos y números

Resolver problemas



Reúnete con un compañero. Lanza un dado y coloca una ficha en la casilla que tiene la cantidad de puntos que indica el dado. Si el lugar está ocupado, pasa el turno a tu compañero.

¿Con cuántas fichas llenaron el tablero?

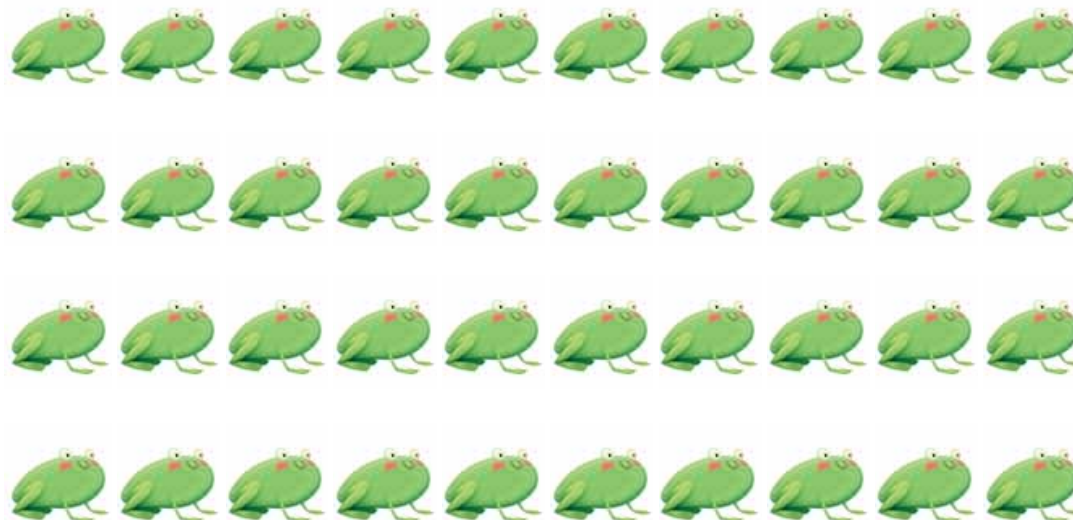
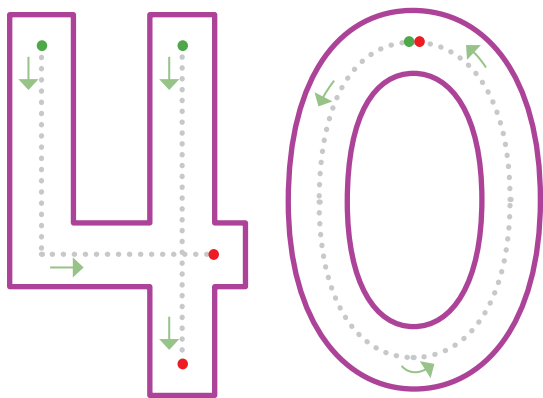


12	4	8
6	7	11
9	5	10

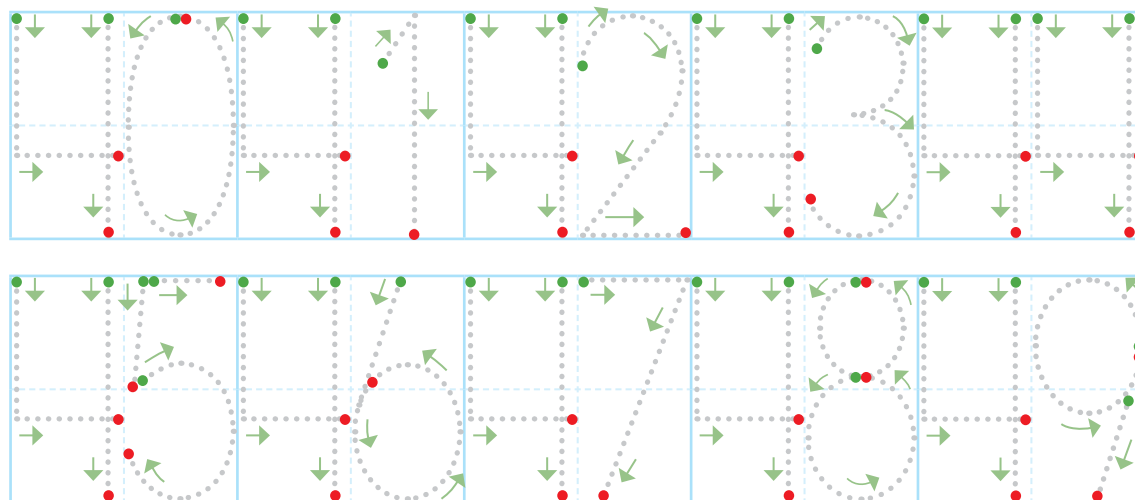


Remarca los números, lanza dos dados, suma los puntos y coloca una ficha en la casilla que corresponde. Si el lugar está ocupado, pasa el turno a tu compañero.

¿Qué números deben tener los dados para poner una ficha en la última casilla?

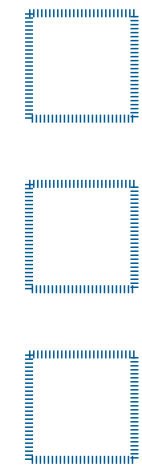
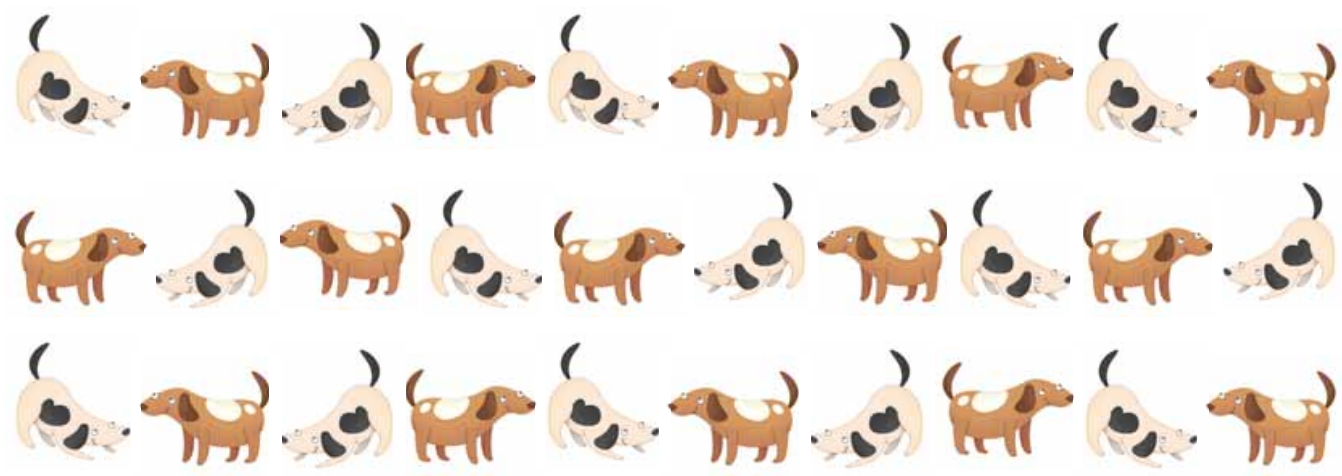


Hay ranas.

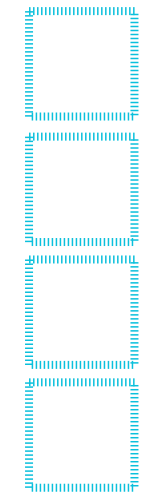


Remarca los números, empieza en el punto verde y sigue las flechas hasta el punto rojo. Escribe cuántas ranas hay.

¿Cuántas ranas tienes que dibujar para que haya 41?
¿Qué número va después del 48?



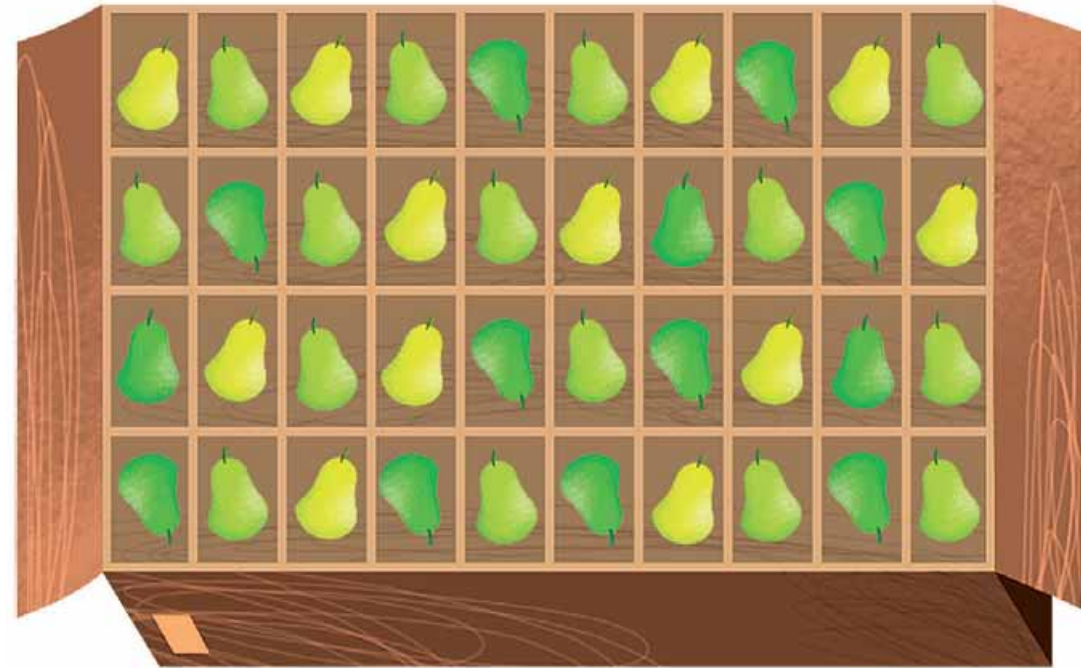
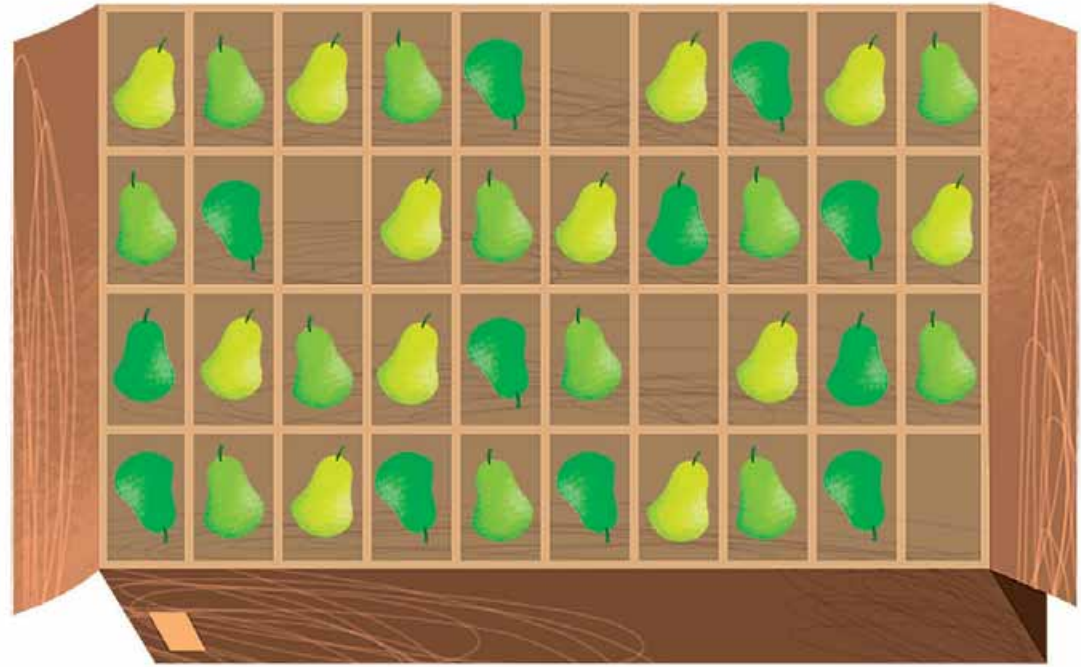
Hay perros.



Hay huesos.

Escribe cuántos perros hay en cada fila y la cantidad total en el recuadro grande. Dibuja los huesos necesarios para que haya **10** en cada fila. Después anota cuántos huesos hay en total.

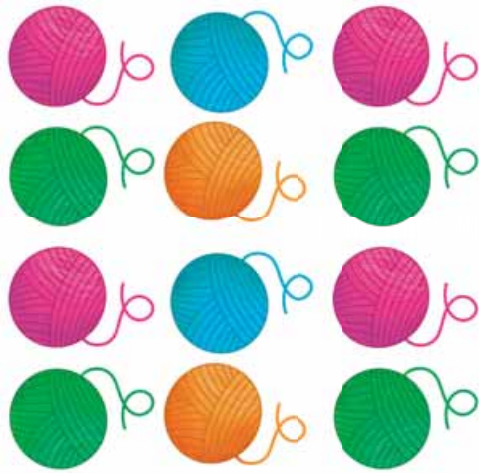
¿Qué hay más: perros o huesos? ¿Cómo supiste?
¿Cuántos más?



Marca con una la caja que tiene 40 peras. Rodea la que tiene menos que 40. Coloca las pegatinas en la caja para que haya 40. Pega las que te sobren en el frutero.

¿Cuántas peras sobraron después de completar la caja?





más



+

=

es igual
que



más



+

=

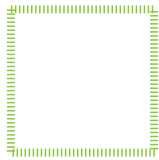
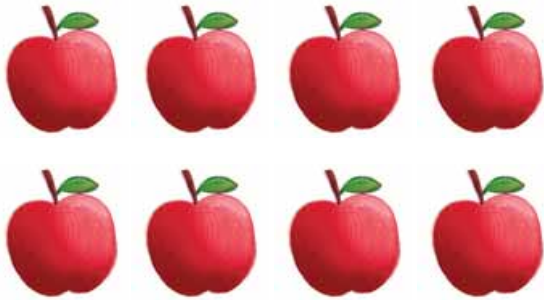
es igual
que

Escribe en los recuadros el total de madejas de estambre que hay en cada colección. Traza, en el recuadro grande, una rayita por cada madeja. Escribe el total de madejas que hay. Haz lo mismo con los hilos.

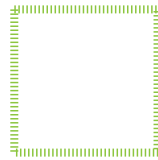
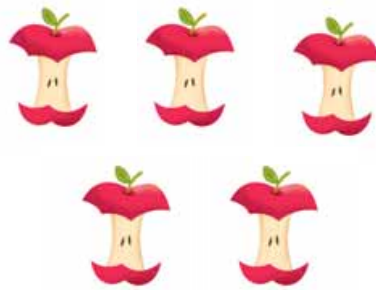
¿Qué hiciste para saber el total de cada colección: juntaste o quitaste elementos?



Había



Se comieron

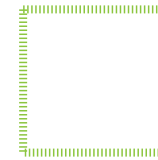


Quedan

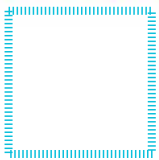


-

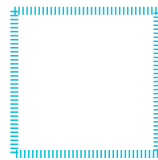
=



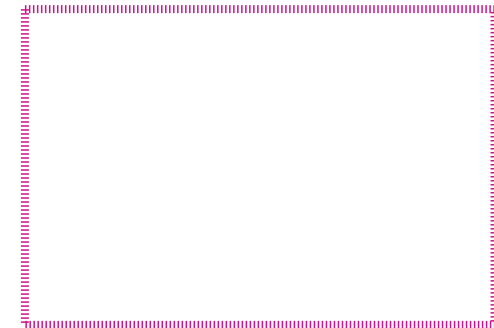
Había



Se perdieron

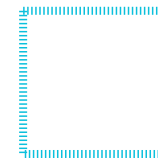


Quedan



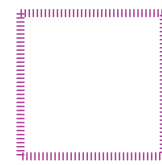
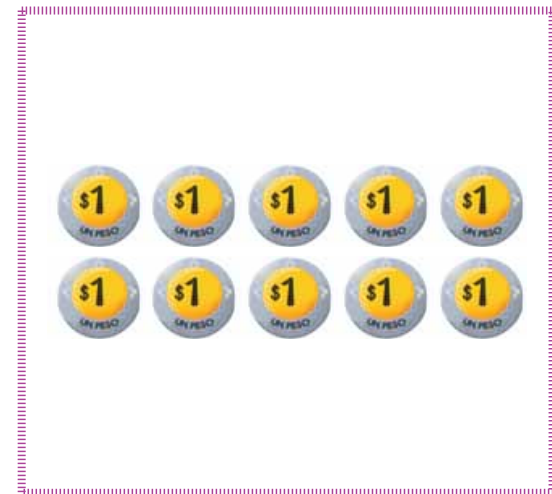
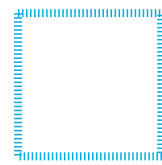
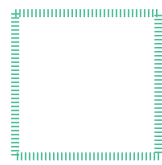
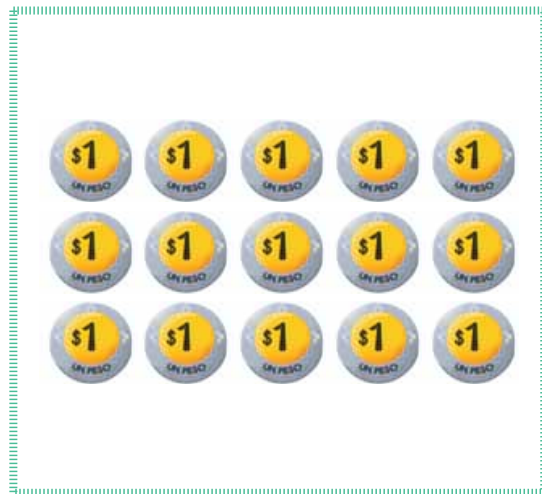
-

=



Escribe cuántas manzanas completas había y cuántas se comieron. Dibuja un puntito por cada manzana que quedó completa. Haz lo mismo con los crayones que se perdieron.

¿Qué hiciste para saber el total de manzanas que quedaron: juntaste o quitaste?



Resolver problemas de compra

© SANTILLANA



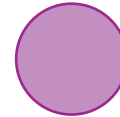
Escribe cuántas monedas hay en cada recuadro. Une con una línea las monedas y el producto que se puede comprar con la cantidad exacta.

¿Cuál producto cuesta más?
¿Cuál menos? ¿Cuántas monedas hay en total?

F ORMA

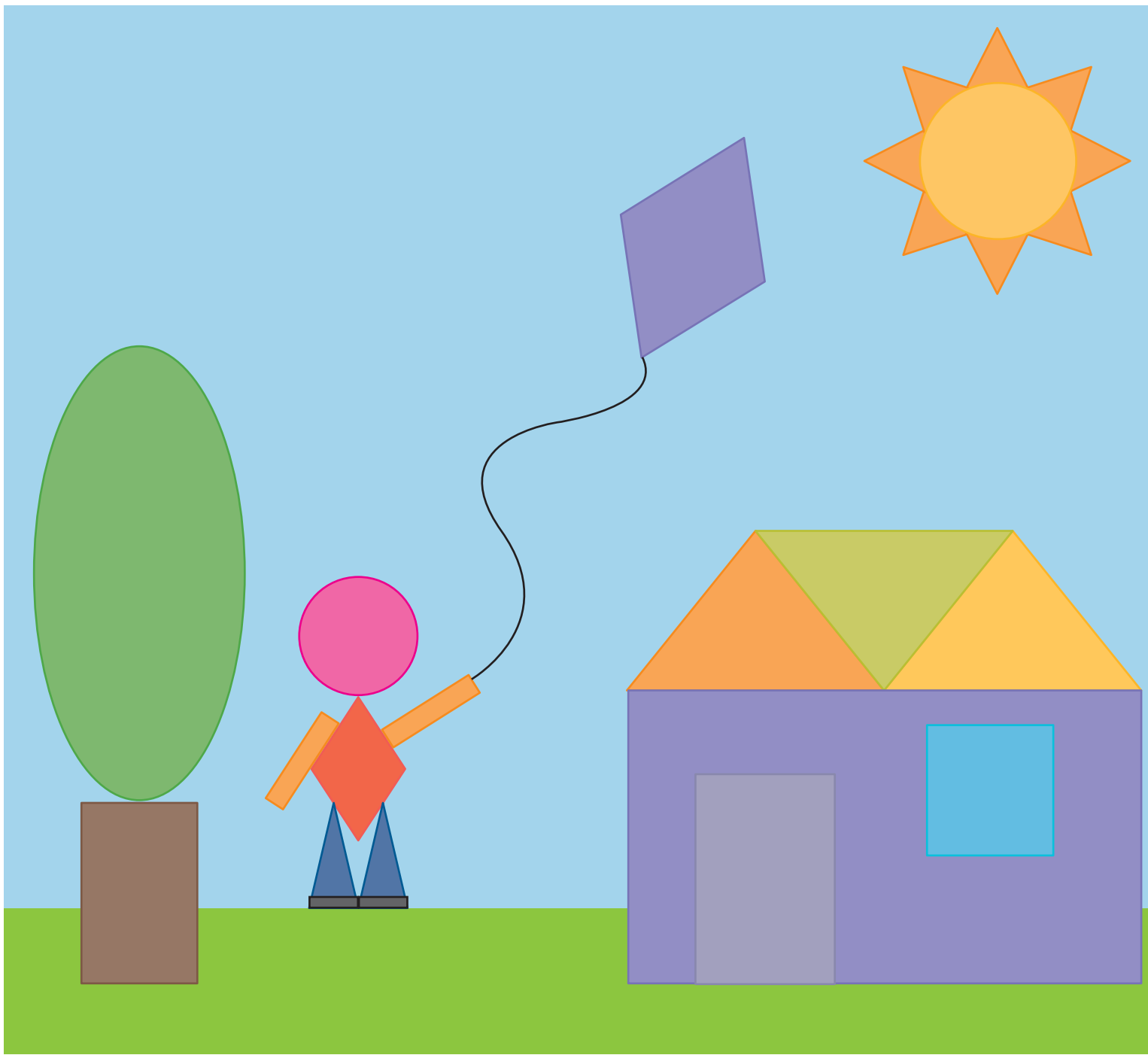


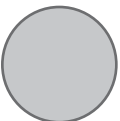
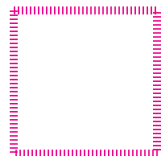

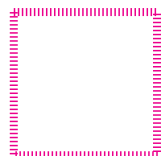
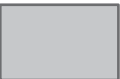
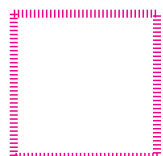

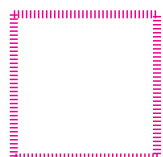

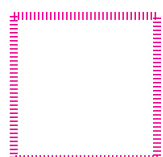

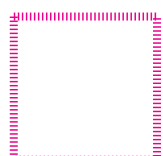
Identificar características de figuras geométricas



Rodea con rojo los objetos que tienen lados rectos y con azul los que tienen lados curvos. Dibuja, en el recuadro correspondiente, un objeto que tenga forma parecida a un cuadrado y otro semejante a un círculo.

¿Qué forma tiene la portada de tu libro: de cuadrado o de rectángulo?



-  
-  
-  
-  
-  
-  

Identificar características de figuras geométricas

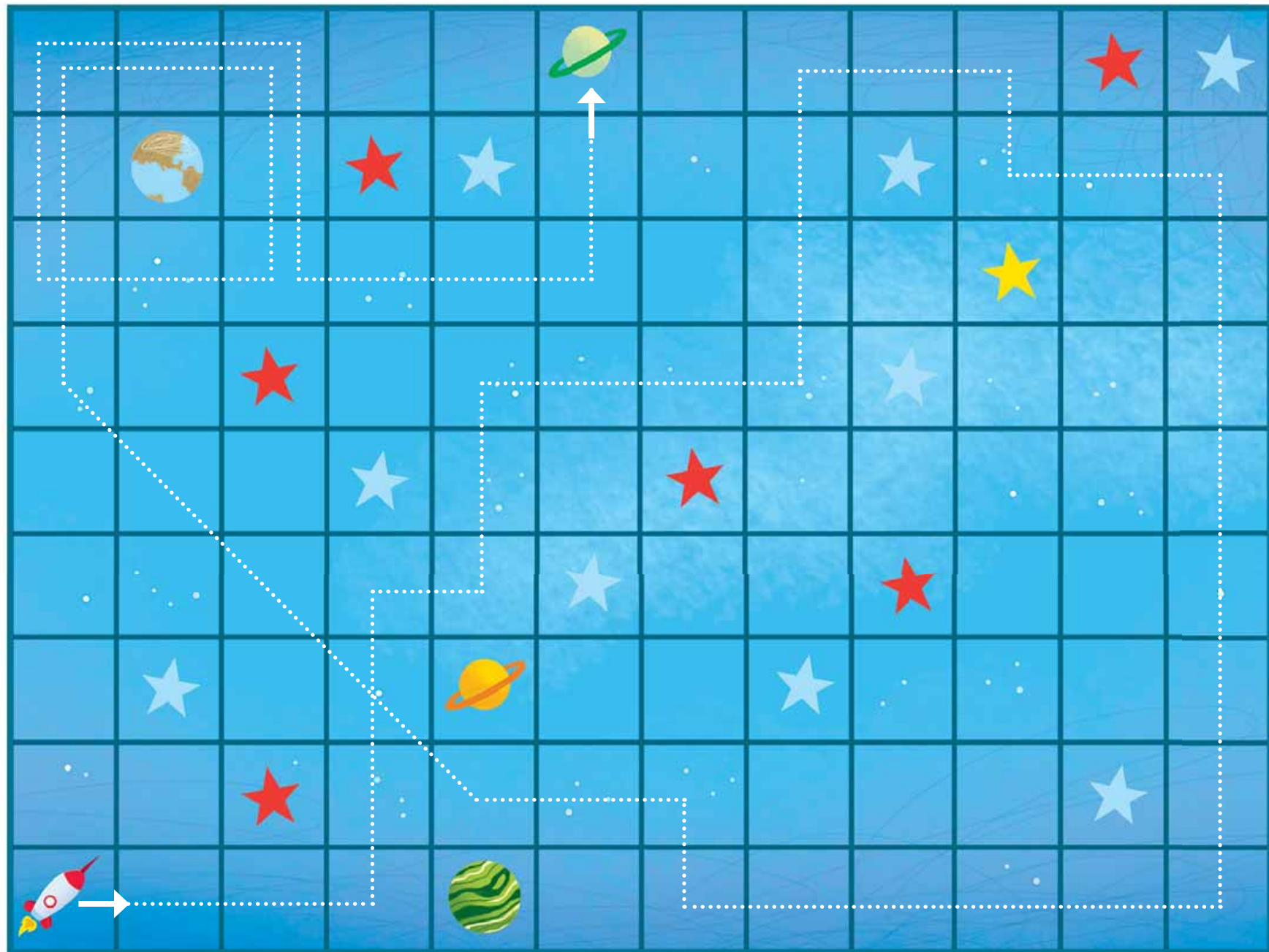
Encuentra las figuras geométricas que hay en el dibujo. Anota el total de cada forma en el recuadro correspondiente.

¿Cuántas figuras de cuatro lados hay en el dibujo? ¿Y de tres?



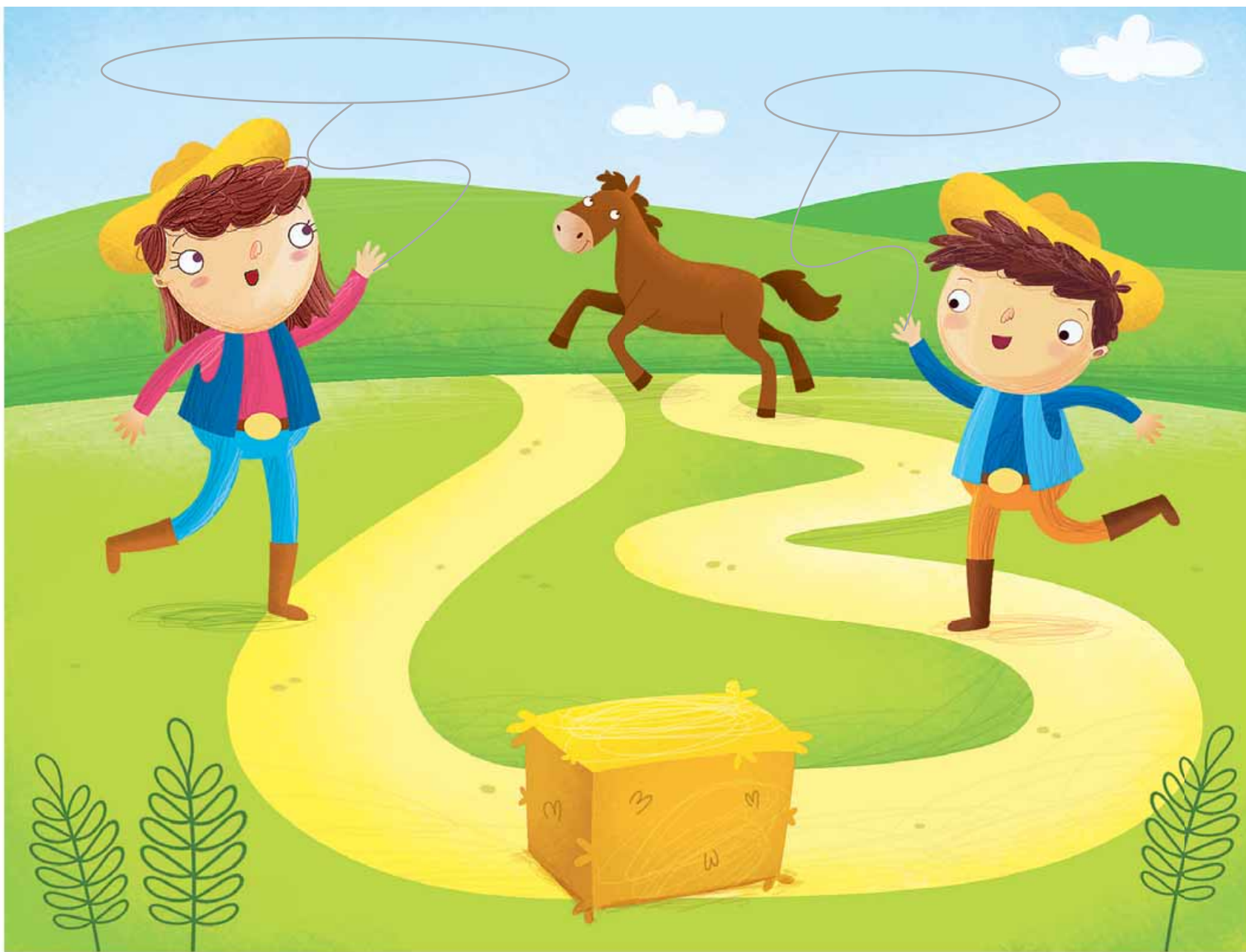
Rodea con rojo al competidor que va detrás del jinete con sombrero rojo y adelante del de sombrero anaranjado. Dibuja una ✓ al que va al final.

¿Cuál jinete va adelante de todos pero atrás del ganador?



Remarca y describe el recorrido de la nave. Traza un camino distinto con otro color que vaya de la nave a la estrella amarilla.

En el recorrido que trazaste, ¿pasaste por los mismos lugares?



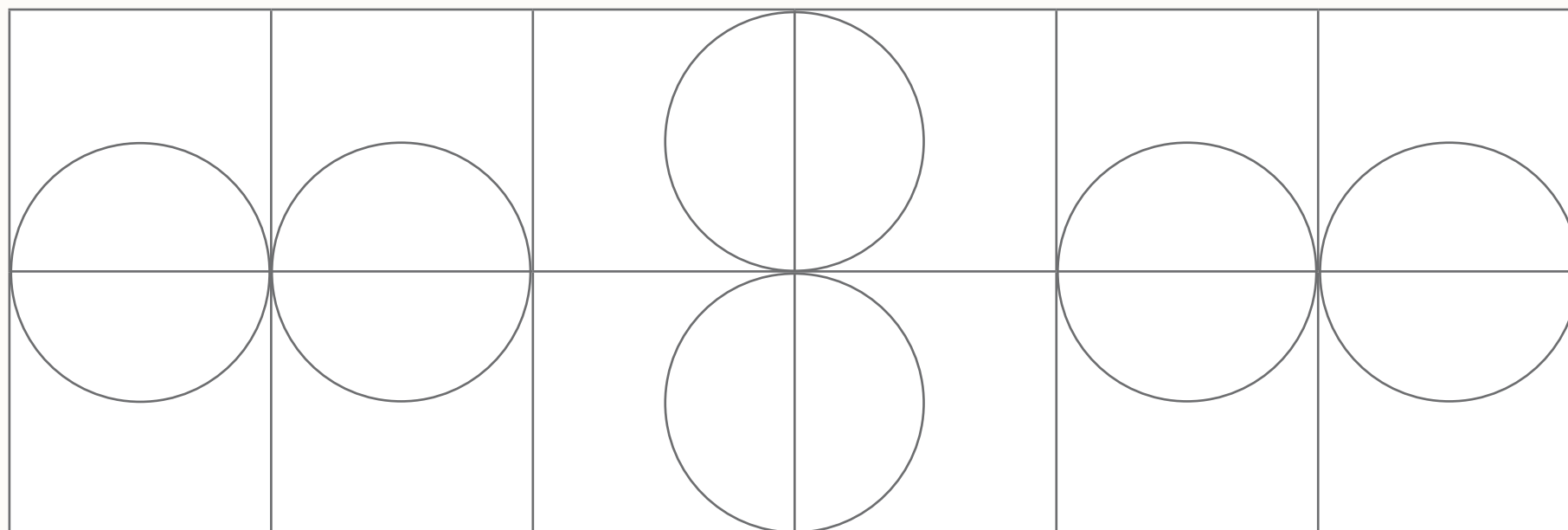
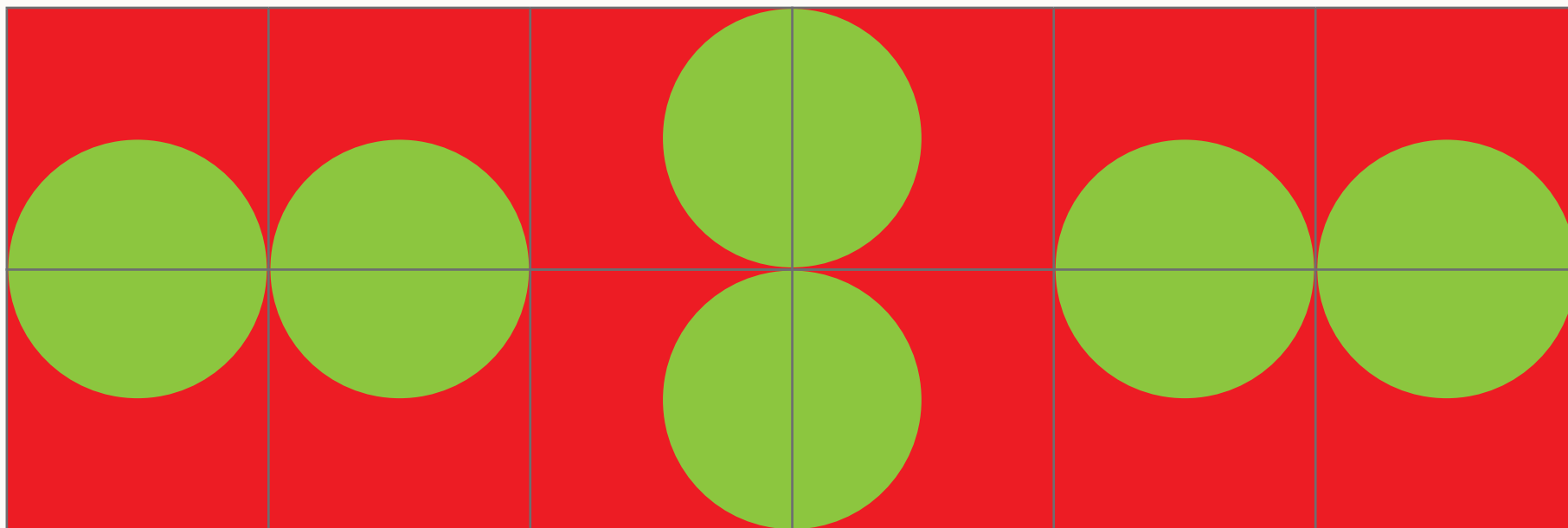
Remarca con azul el lazo largo y con rojo el corto. Traza los caminos que puede recorrer el caballo para llegar a su comida. Dibuja una ✓ en el camino más largo. Rodea a la persona más alta.

¿Cómo identificaste el lazo más largo? ¿Cómo supiste cuál persona es la más alta?

Para Armar



F ORMA



Distinguir, reproducir y continuar patrones

© SANTILLANA

Coloca los cuadros bicolors de tu plantilla de *foami* para completar el mosaico. Colorea las figuras como corresponde.

¿Qué forma tienen las figuras del mosaico?

REPASO

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12		14	15	16		18		20
21		23	24		26	27		29	30
	32	33		35	36	37	38	39	
41		43	44		46	47	48	49	

140

Remarca los números y coloca las pegatinas de los que faltan donde corresponde. Completa el tablero.

Remarca las líneas punteadas con crayón. Pinta el número 50 con diferentes colores



10 UNIDAD



Juego. Memoria de números



Observa las tarjetas, sus figuras, colores y números. Rodea con rojo las que tienen números terminados en **5** y con azul las que terminan en **0**. Di los números en voz alta.

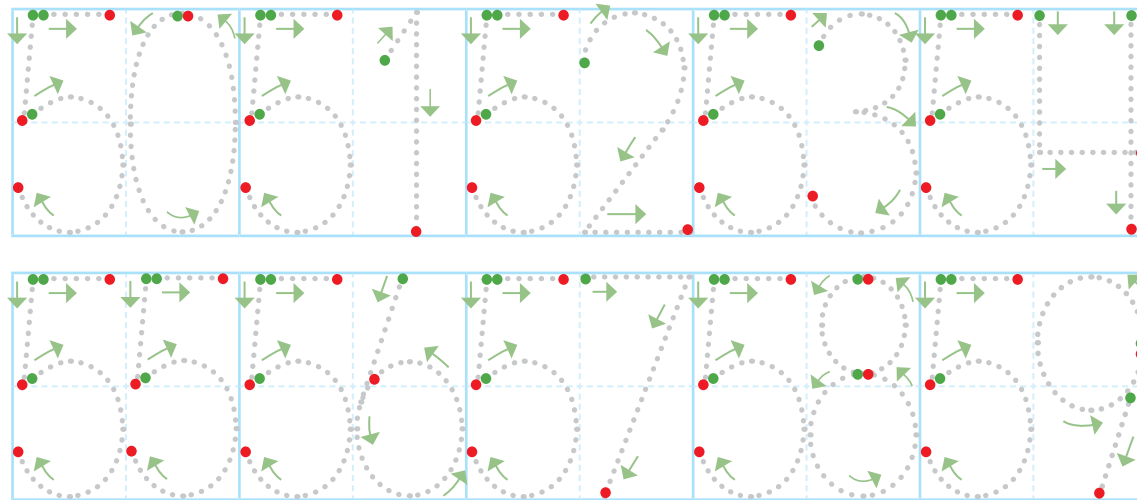
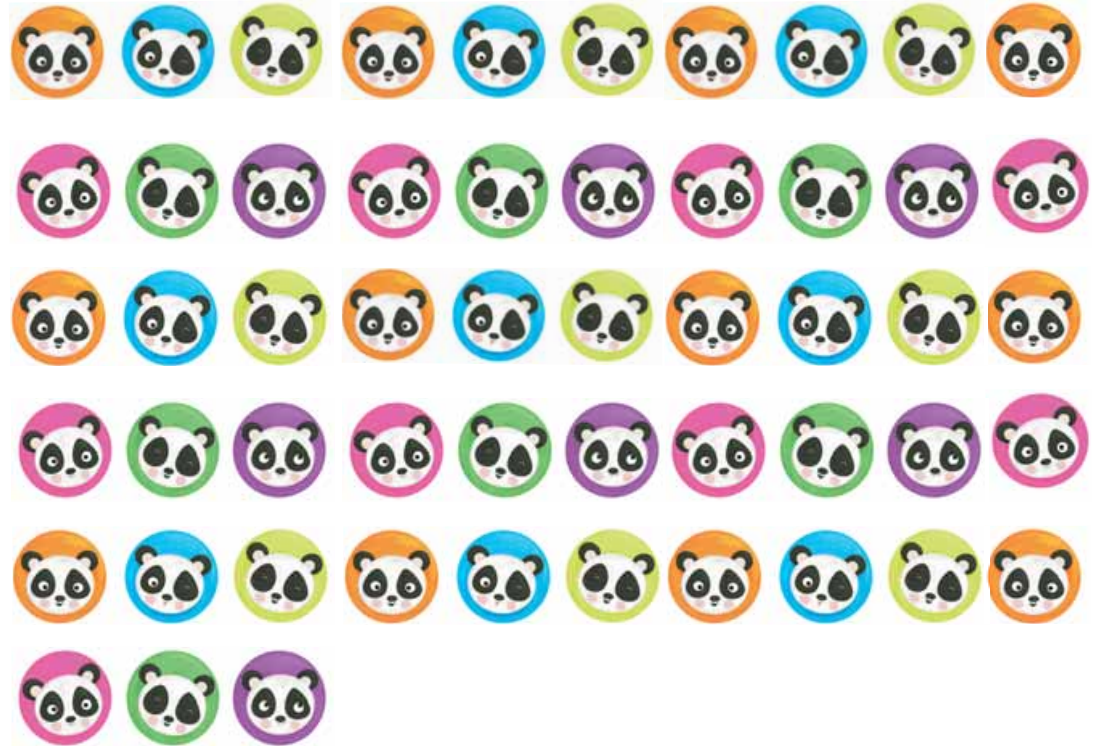
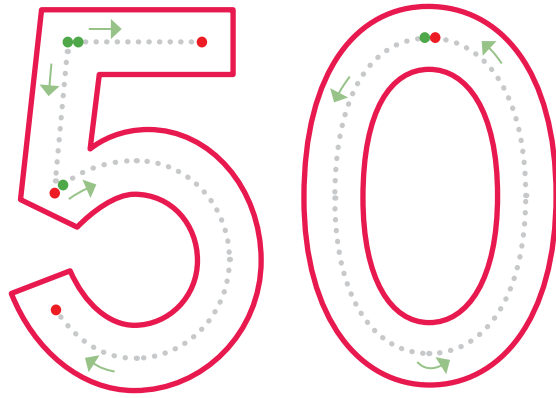
¿Cuántas tarjetas hay?
¿De cuánto en cuánto aumentan los números de las tarjetas?



© SANTILLANA

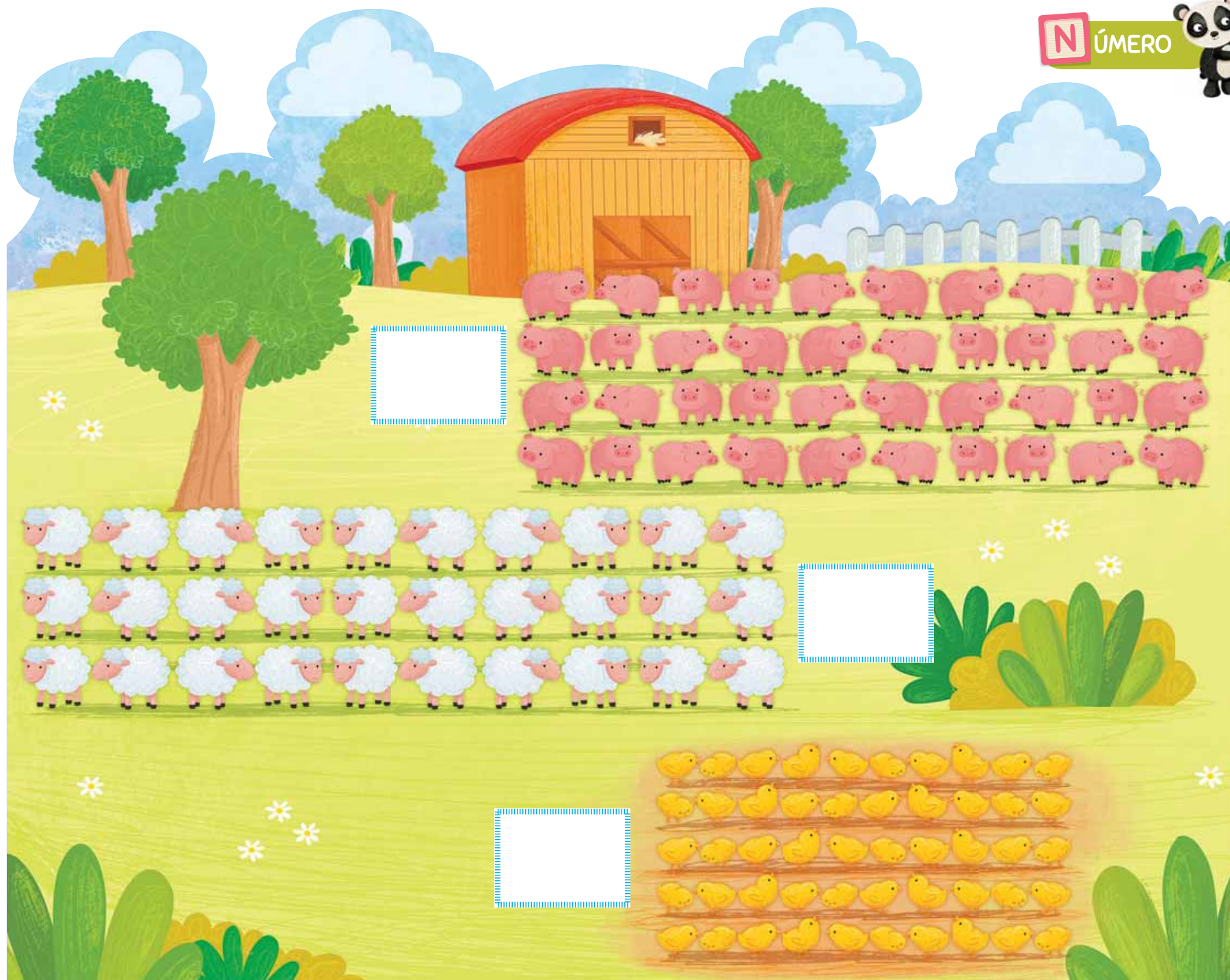
Observa las tarjetas y compáralas con las de la página anterior. Escribe el número que le corresponde a cada una.

De los números que escribiste, ¿cuál es el mayor? ¿Cuál es el menor?



Remarca los números. Empieza en el punto verde y sigue las flechas hasta el punto rojo. Dibuja una rayita en las fichas que sobran para que haya **50**.

¿Cuántas fichas eliminaste?
¿Qué número está antes del 50? ¿Y después?



Cuenta los pollitos y escribe en el recuadro cuántos hay. Haz lo mismo con los cerdos y los borregos.

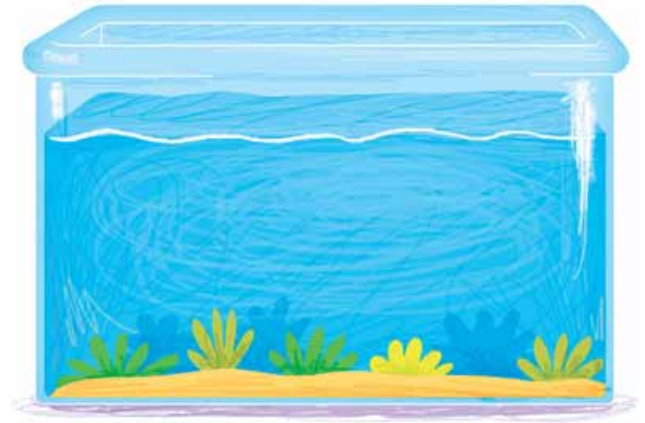
¿Qué hay menos: pollitos, cerdos o borregos? ¿Qué hay más?



+



=





+

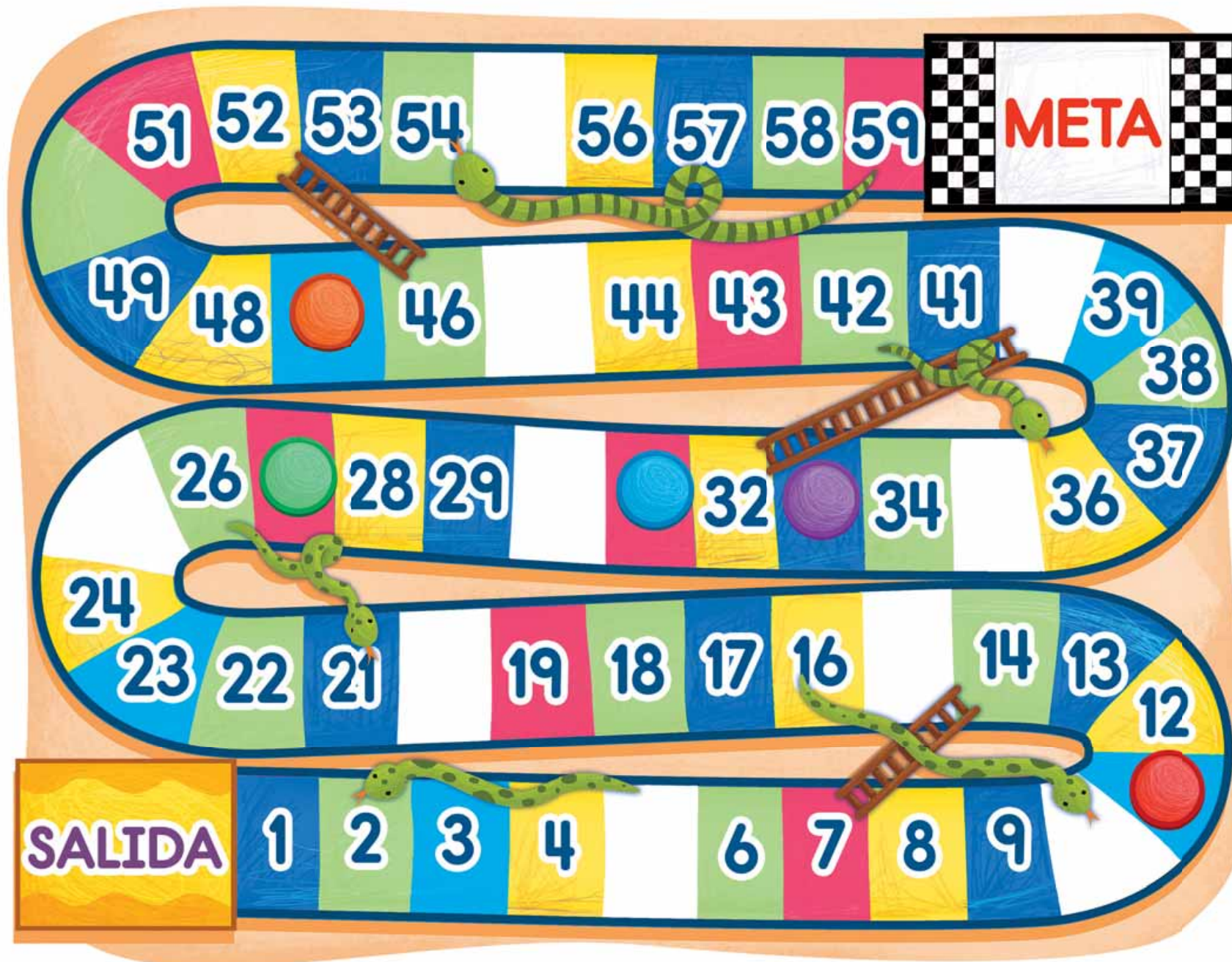


=



Escribe en los recuadros el número de peces que hay en cada pecera. Representa con puntos, en la pecera vacía, el total de peces que hay. Haz lo mismo con las conchitas.

¿Cuántos peces hay en total? ¿Y cuántas conchitas?



Escribe en el tablero los números que faltan. Rodea la ficha que está una casilla antes de la **32**. Marca con una **✓** la ficha que ha avanzado más en el juego.

¿Qué tienen en común los números que escribiste?
¿Qué número piensas que sigue del 59?

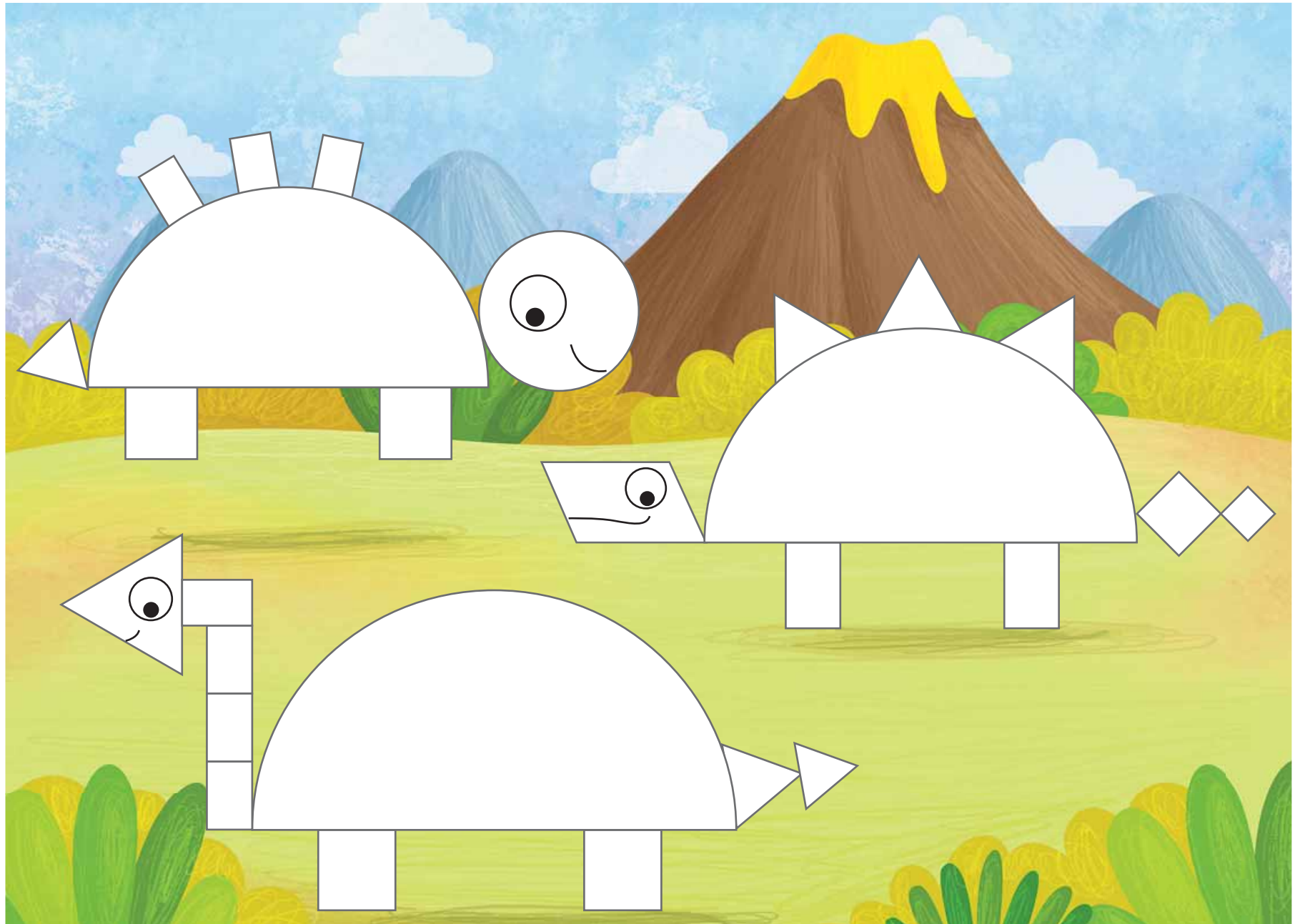


Identificar características de figuras geométricas



Remarca cada figura con crayón. Colorea las figuras de cuatro lados.

¿Conoces el nombre de todas las figuras que coloreaste? Menciona los que sabes.



© SANTILLANA

Observa los dinosaurios e identifica las figuras que los forman. Coloréalos como prefieras. Usa las figuras de tu plantilla de *foami* y crea otros dinosaurios.

¿Qué figura es la que más se repite en cada dinosaurio?
¿Qué figuras de *foami* usaste al armar el tuyo?























Traza los tres caminos que puede recorrer el panda para llegar al bambú. Marca con rojo el que pasa por la pelota, con azul el que cruza por el triciclo y con verde el que atraviesa por el caballito.

¿Cuál camino te parece más largo? Describe por dónde pasa.



Lista de asistencia

Lunes	4	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
					
					
					
					
					

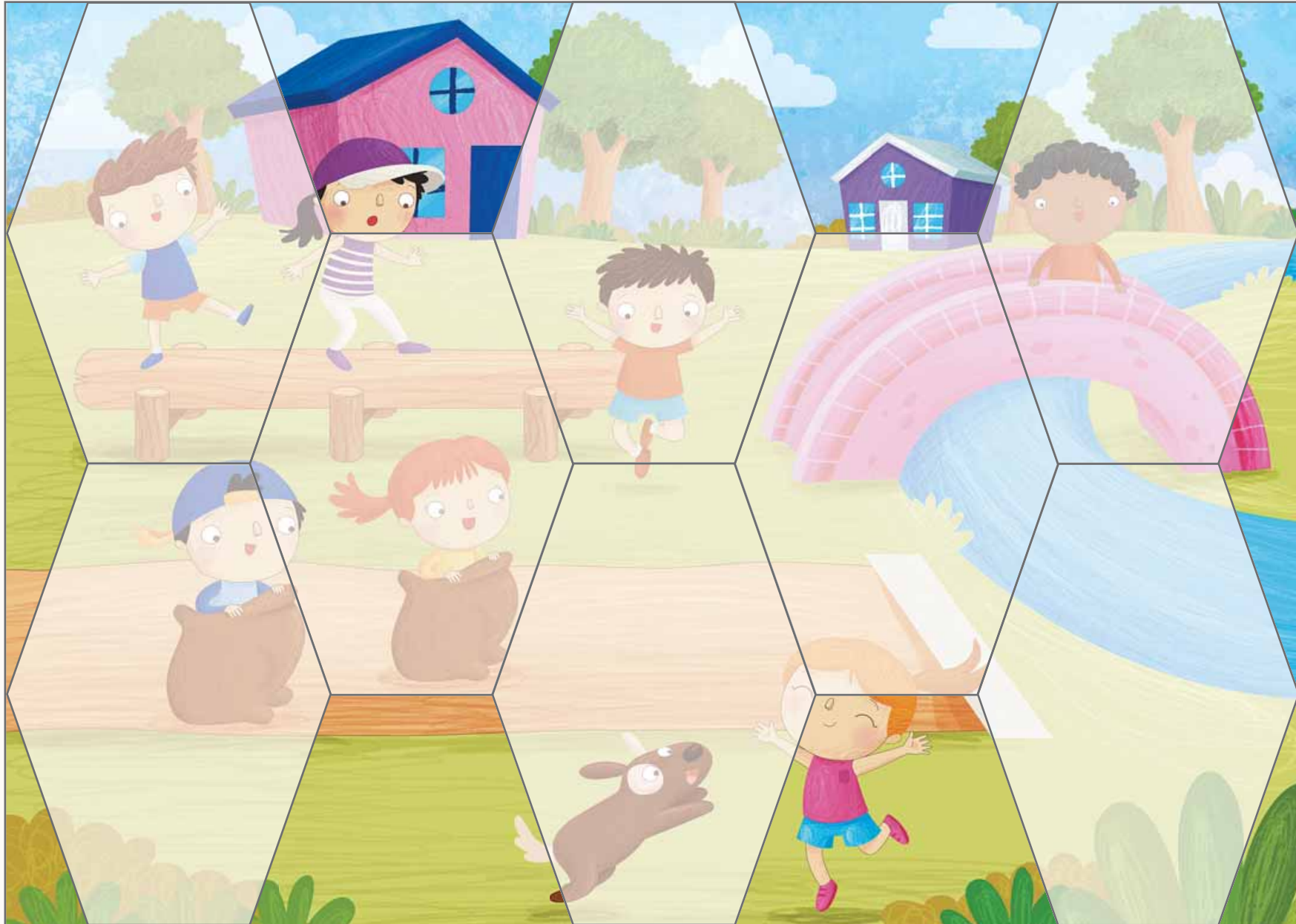
Organizar tiempo de una semana

Observa la lista de asistencia. Escribe cuántos niños fueron cada día a la escuela, como el ejemplo. Rodea con rojo el nombre del día que faltaron más niños y con azul el día que asistieron todos.

¿Por qué hay espacios vacíos en la tabla? ¿Alguna vez has faltado a clases? ¿Por qué?



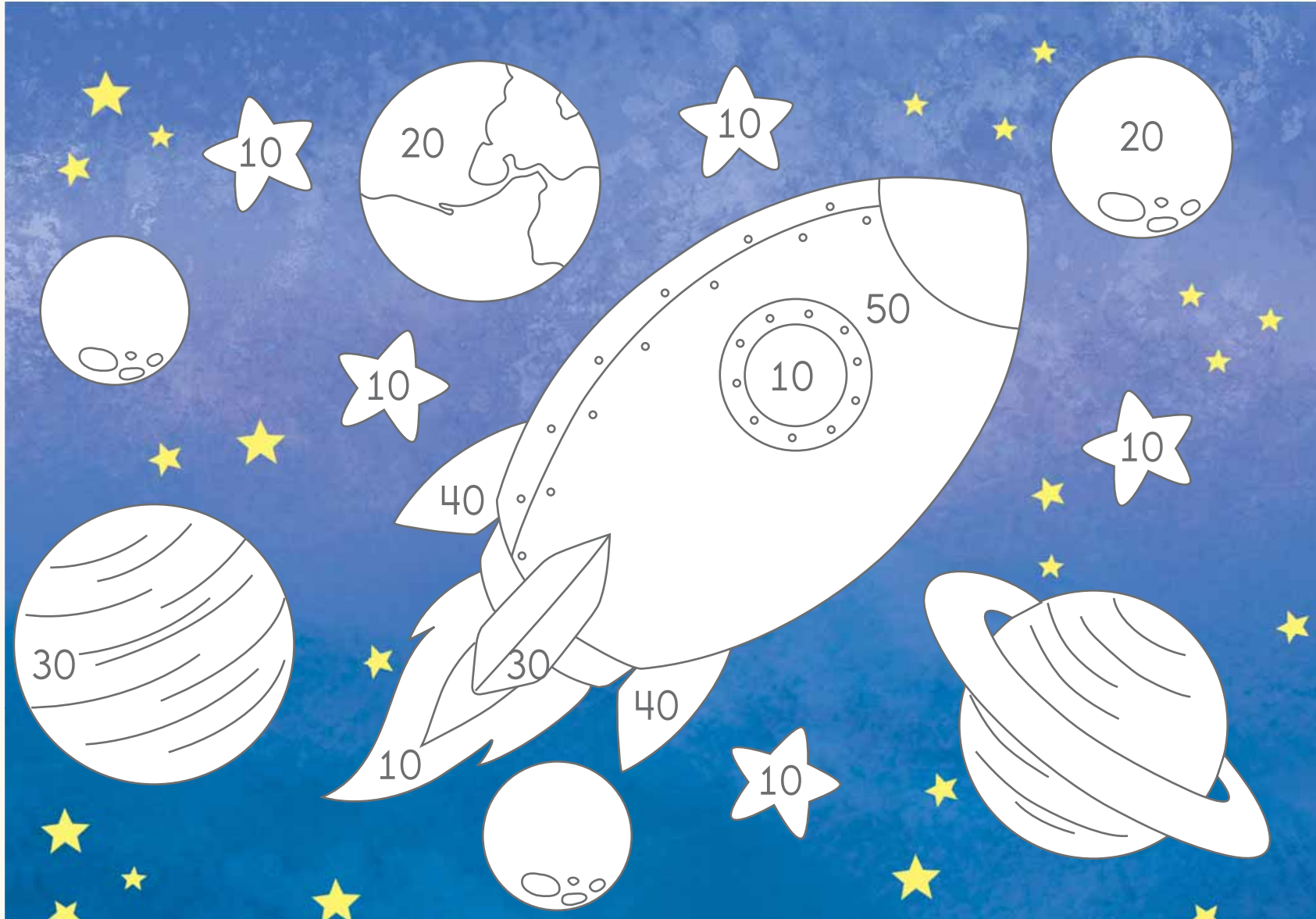
Resolver rompecabezas



Recorta de la página 157 las piezas del rompecabezas. Ármalo y pega las piezas en esta página.

¿Cuántos lados tienen las piezas del rompecabezas?
¿Cuántas piezas colocaste?

REPASO



10

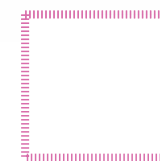
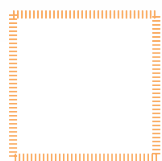
20

30

40

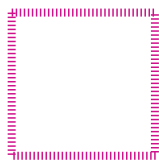
50

Colorea las figuras de acuerdo con la clave de color. Di en voz alta los números que se usaron en el dibujo y escríbelos en orden en los renglones.



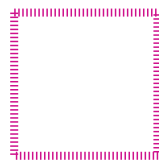
Dibuja en las bolsas la cantidad de objetos necesaria para que cada una tenga **10**.
Escribe en los recuadros del **1** al **5** según el orden en que sucede la germinación.

Tenías



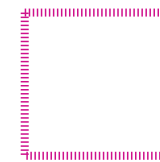
+

Compraste

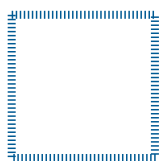


=

Tienes

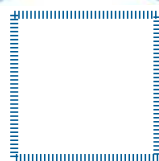


Tenías



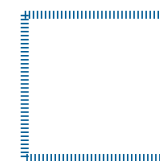
+

Compraste



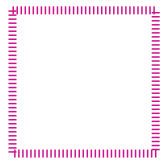
=

Tienes

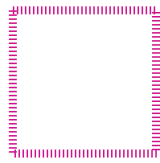


Lee con ayuda. Resuelve los problemas y escribe en los recuadros las cantidades correspondientes. Representa con puntos, en los recuadros grandes, el total de yogures y de gelatinas que hay.

Tenías



Regalaste



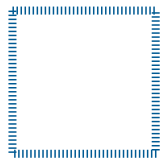
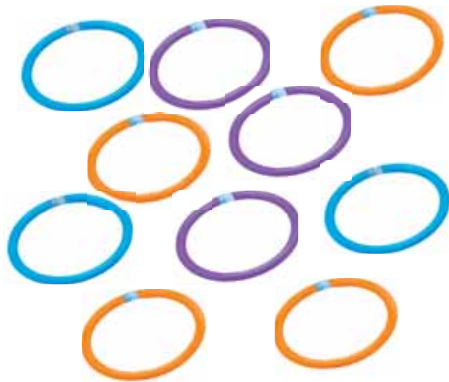
Quedan



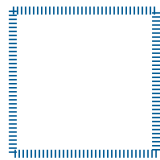
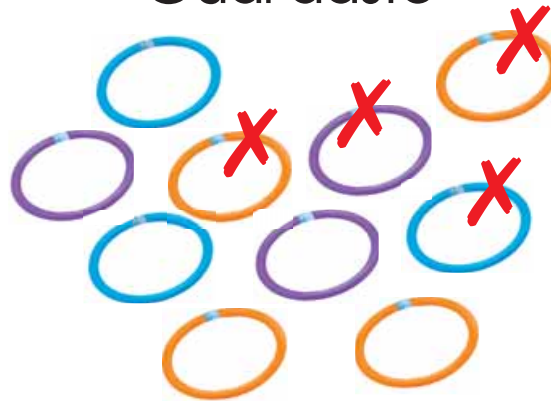
-

=

Tenías



Guardaste



Quedan



-

=

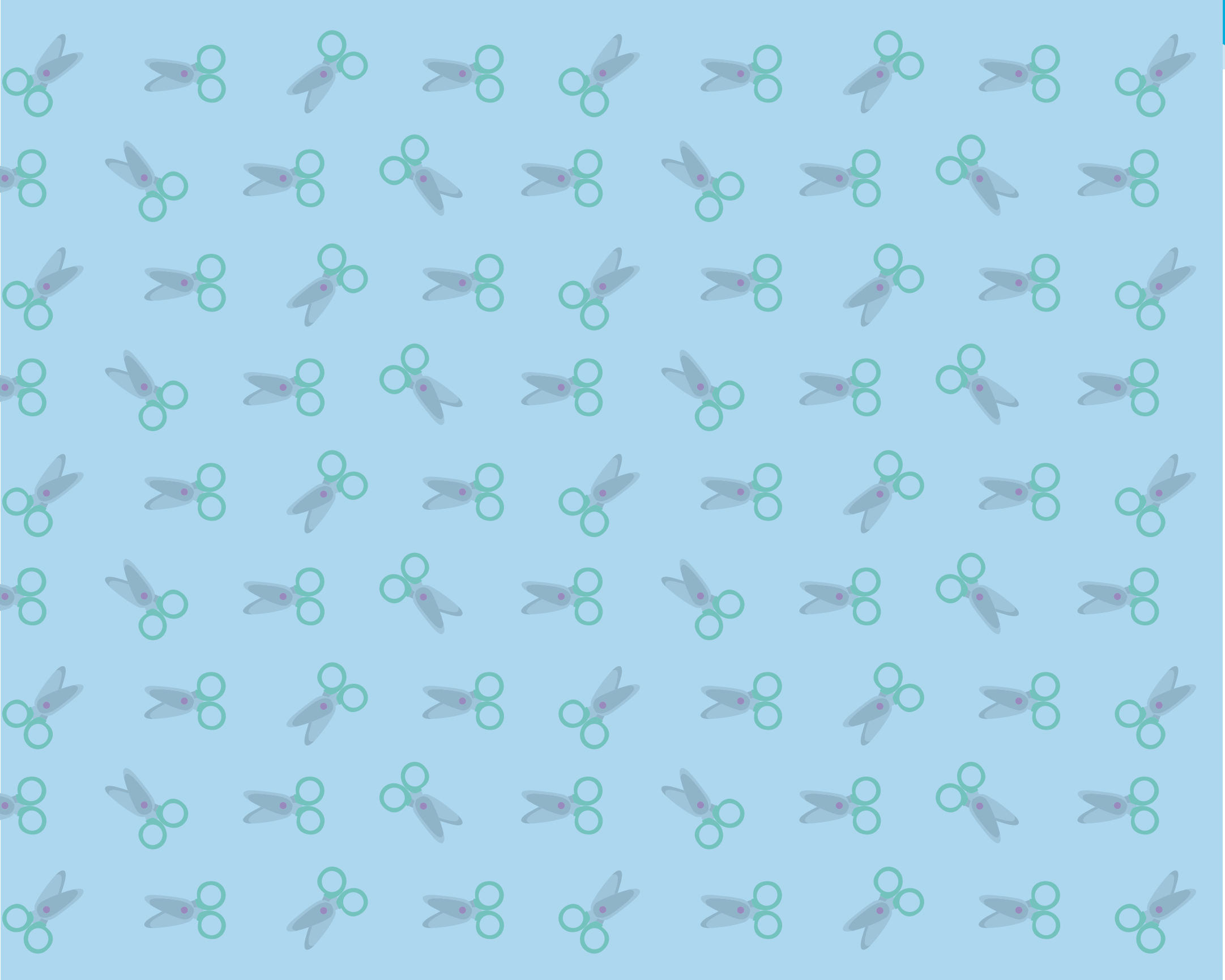
Escribe la cantidad de moños que tenías, que regalaste y que quedaron. Dibuja en el recuadro grande un puntito por cada moño que quedó. Haz lo mismo con las pulseras.



Recortables

Para usar en la página 152.

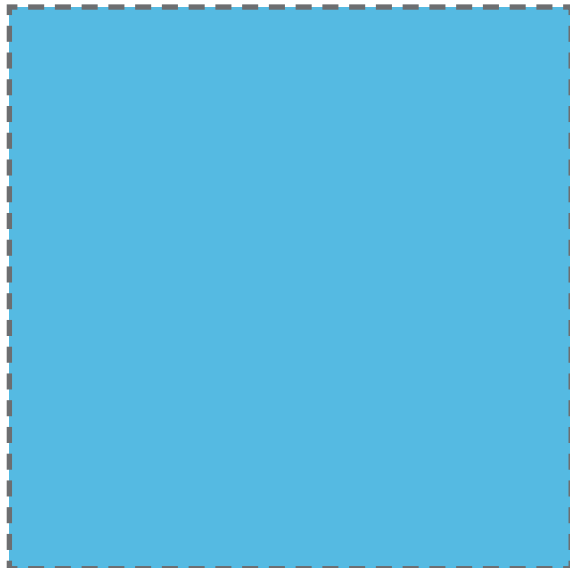




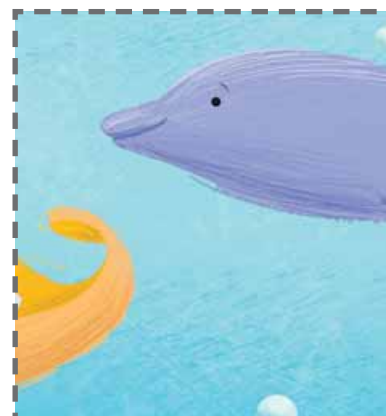


Recortables

Para usar en la página 121.

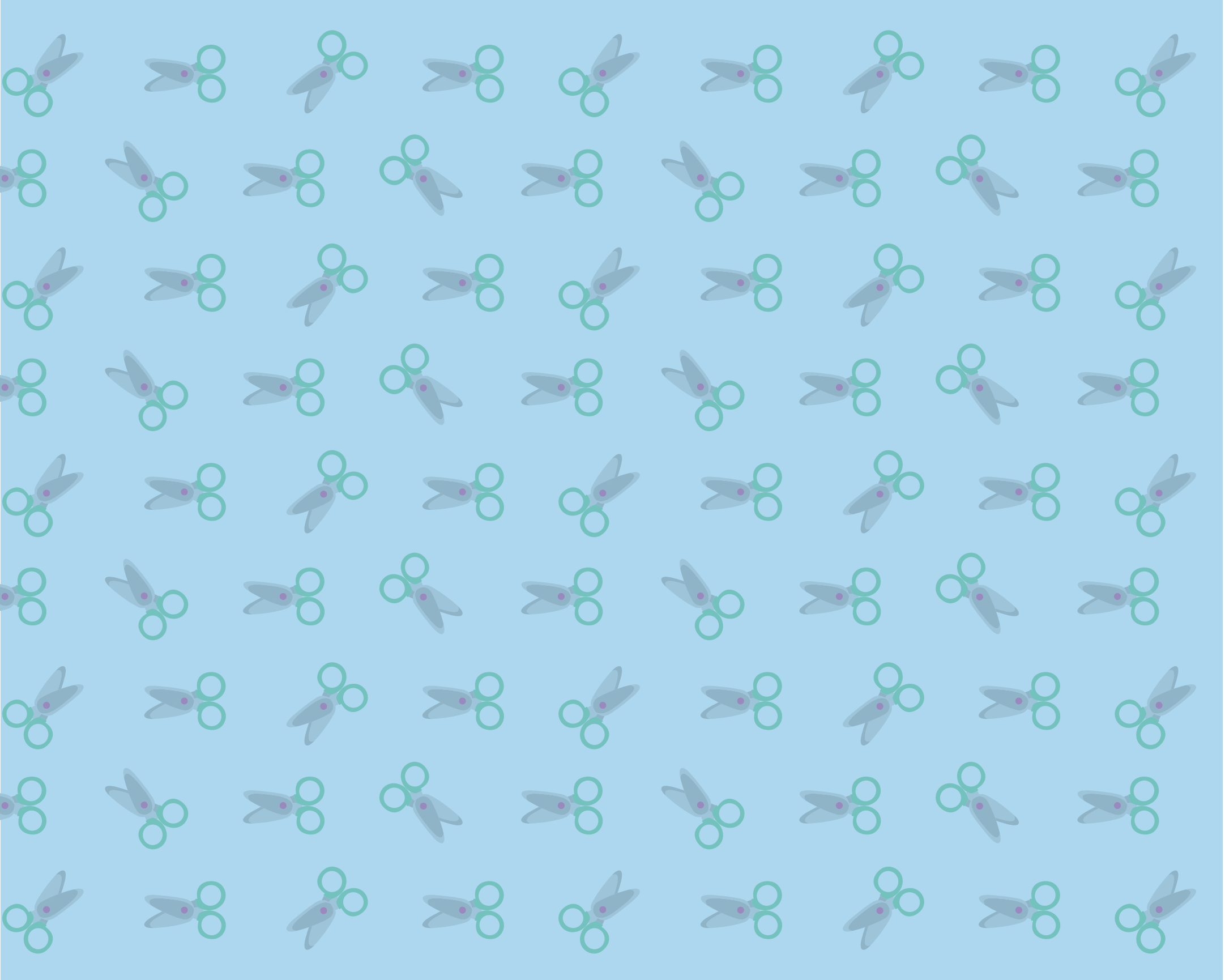


Para usar en la página 111.



Para usar en la página 115.





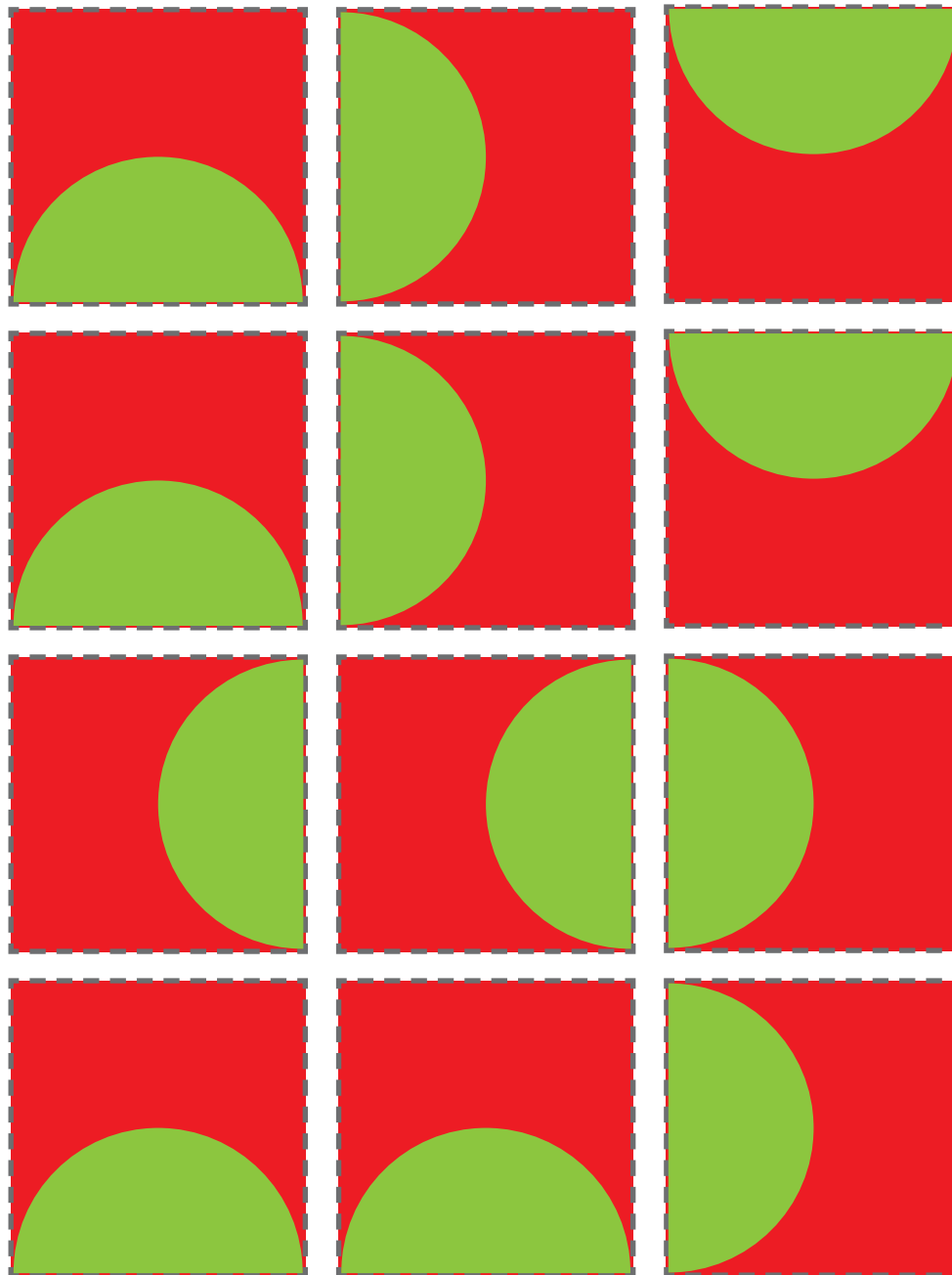


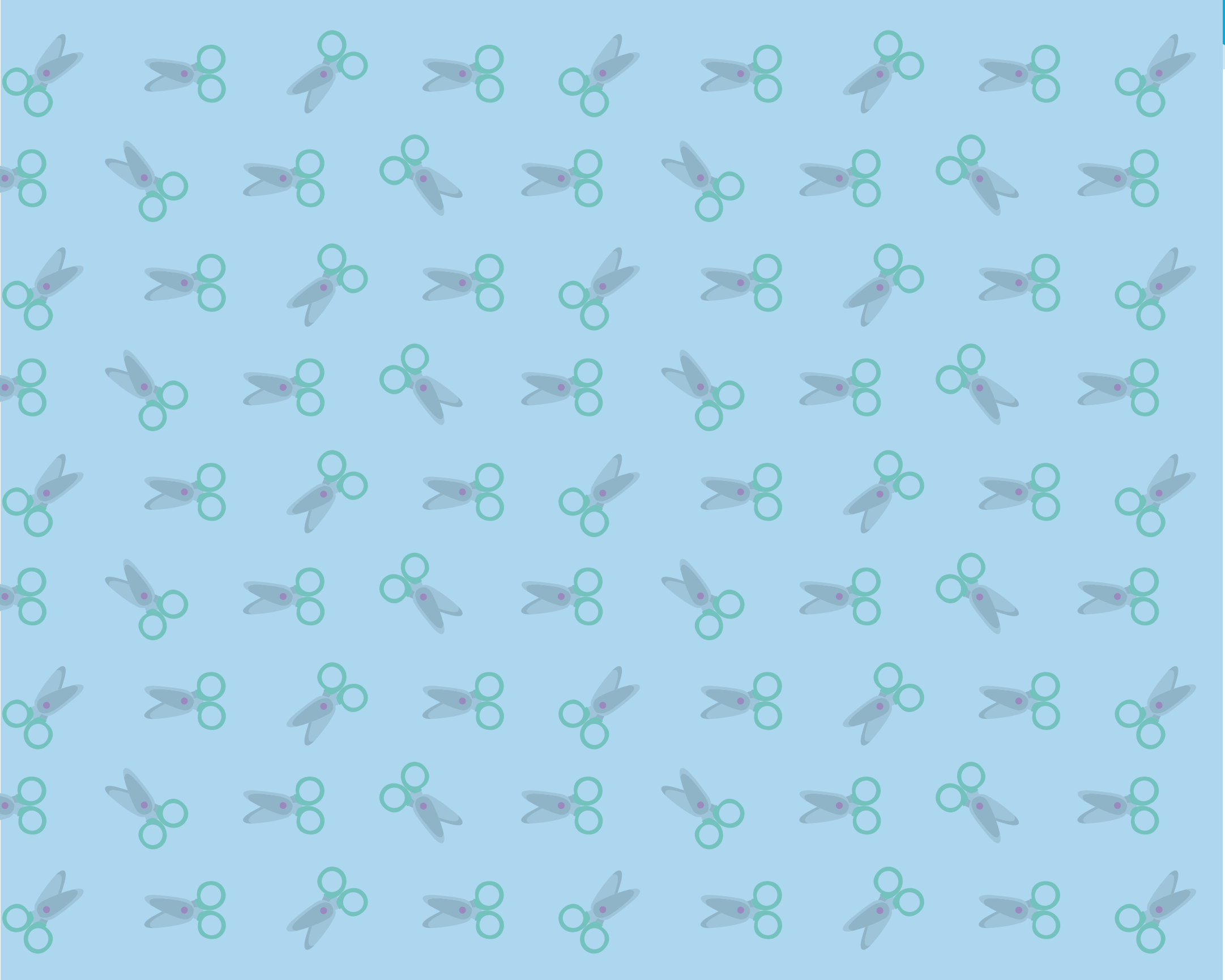
Recortables

Para usar en la página 111.



Para usar en la página 95.





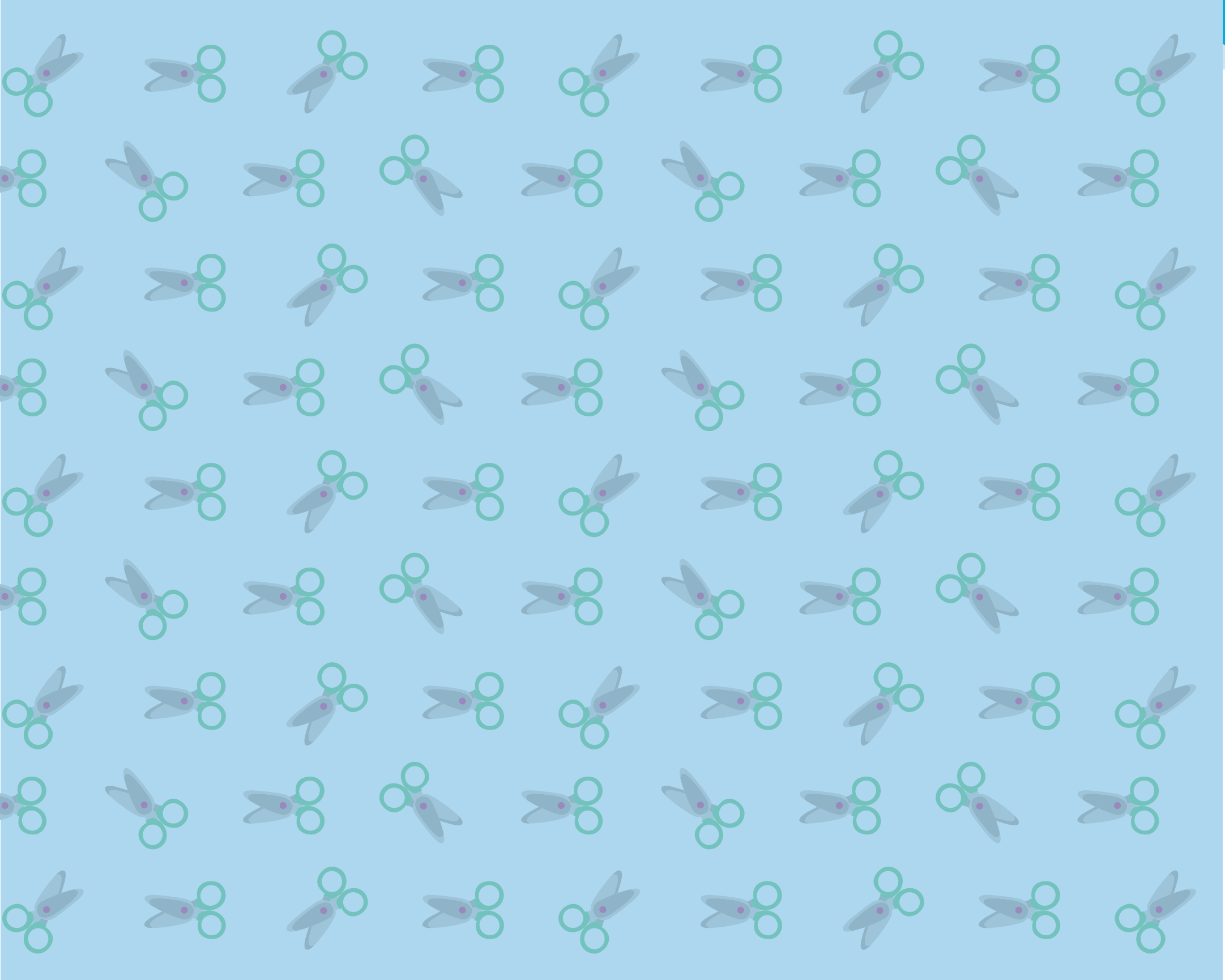
R ecortables

Para usar en la página 76.



Para usar en la página 63.





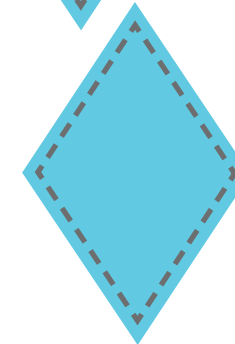
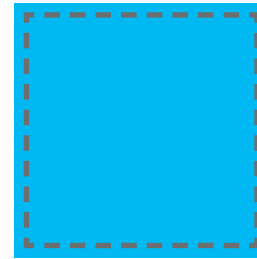
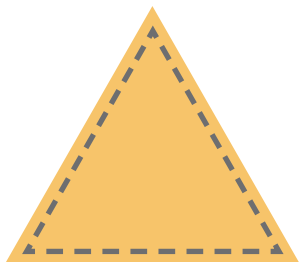
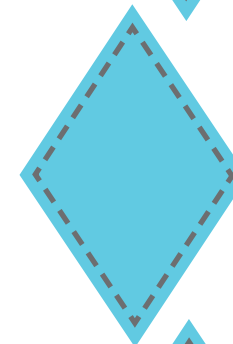
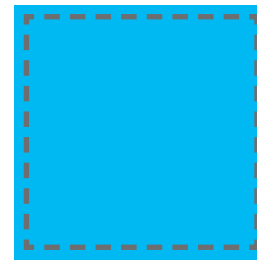
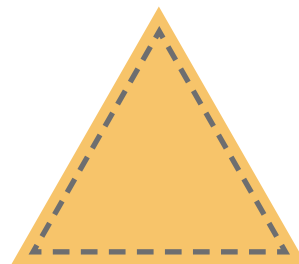
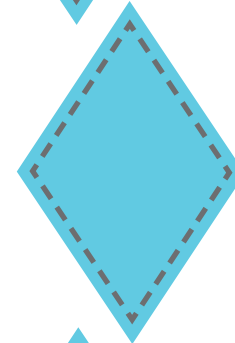
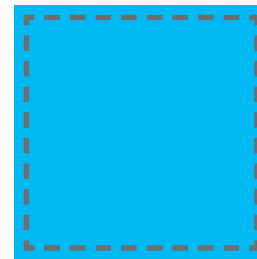
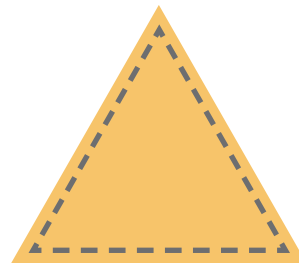
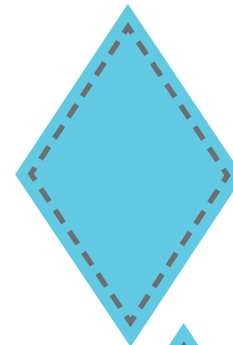
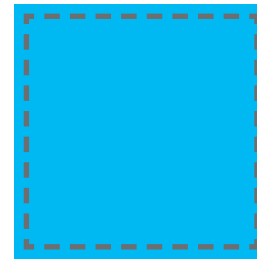
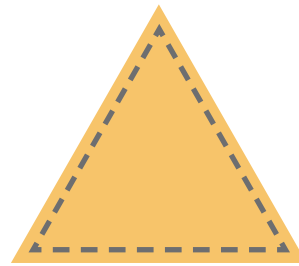


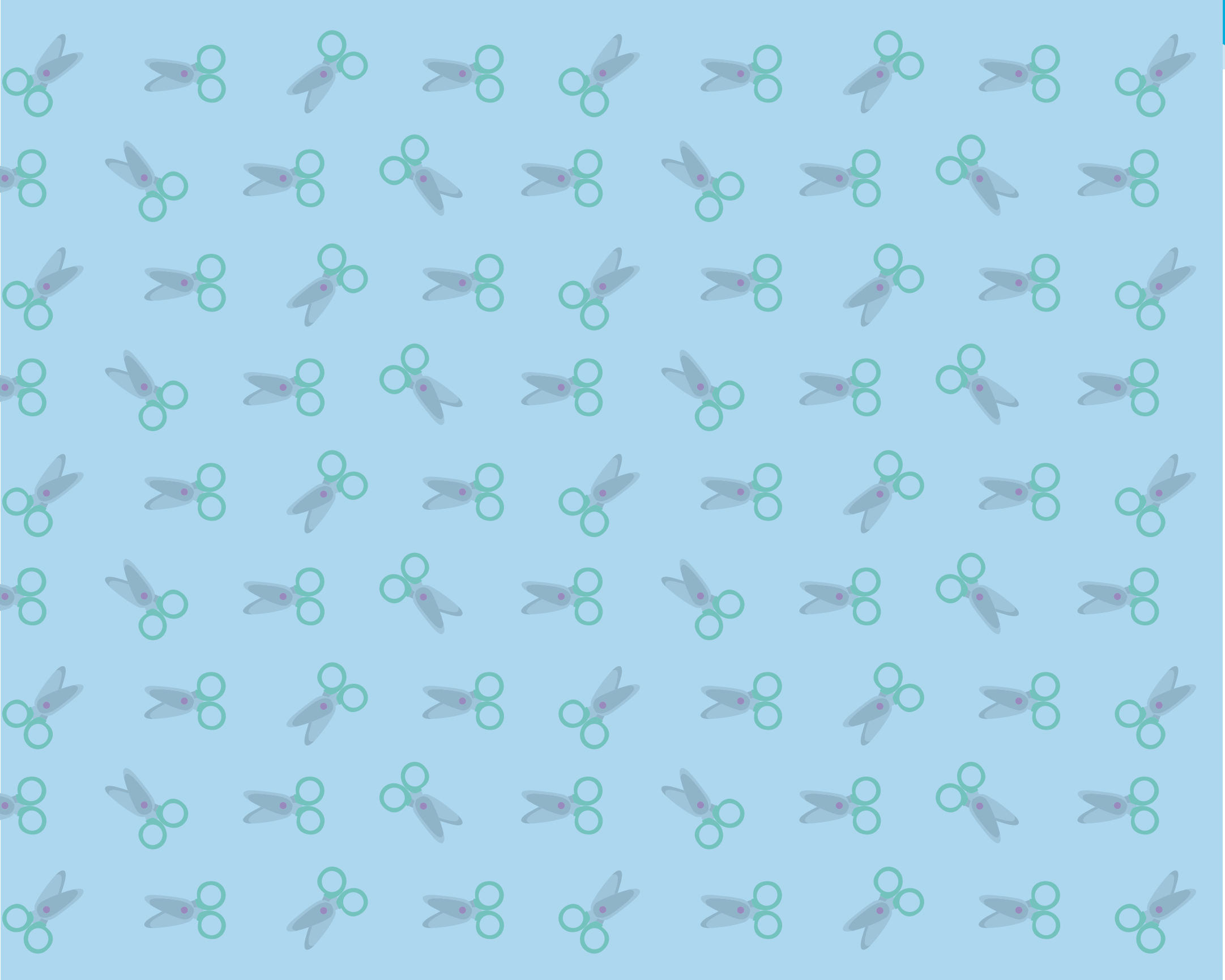
Recortables

Para usar en la página 63.



Para usar en la página 55.



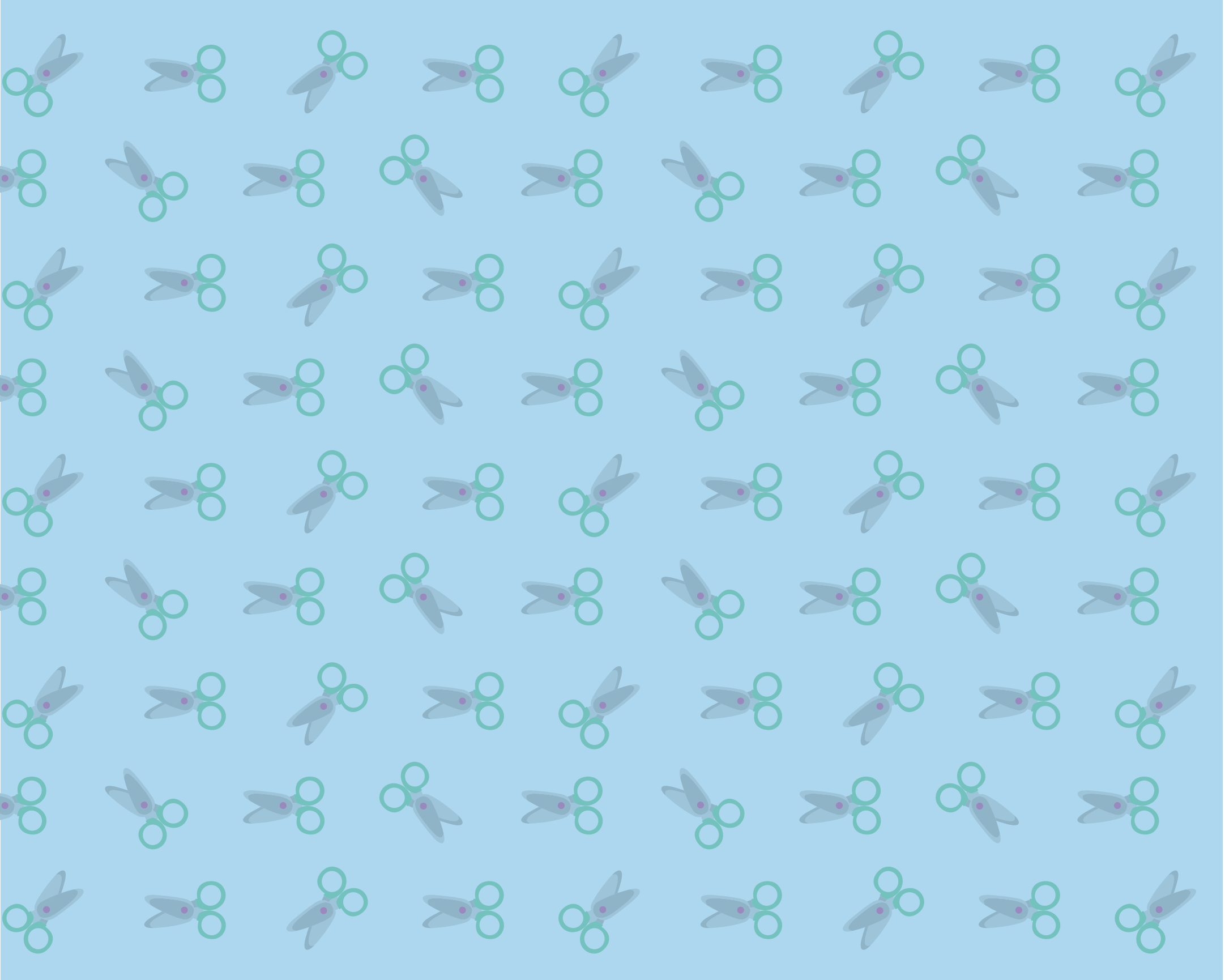




Recortables

Para usar en la página 23.





Pegatinas

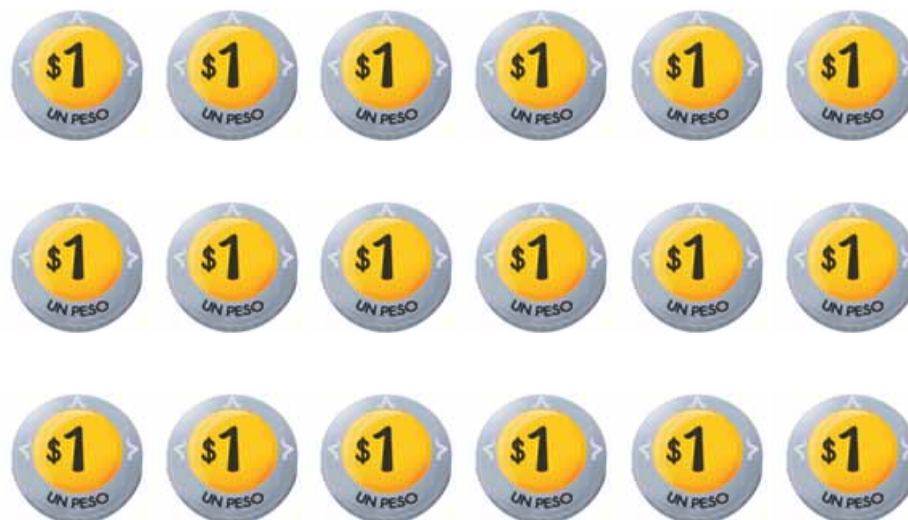
Para usar en la página 140.

13	25	45
28	40	34
19	42	17
22	31	

Para usar en la página 130.



Para usar en la página 104.





Pegatinas

Para usar en la página 94.





Pegatinas

Para usar en la página 70.



Para usar en la página 62.



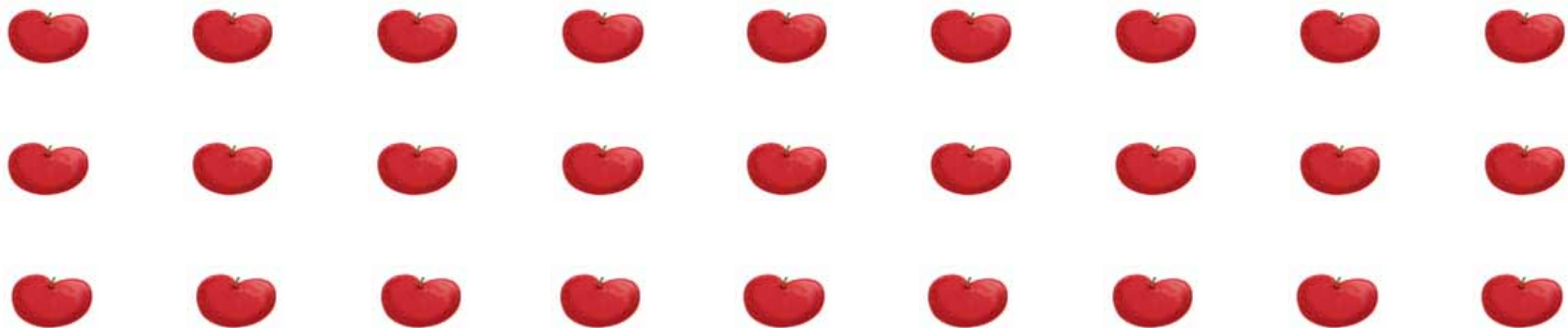


Pegatinas

Para usar en la página 50.



Para usar en la página 24.



Cuenta cuentas 2

Matemáticas
Libro de actividades

Editorial Santillana ofrece una nueva edición de **Cuenta cuentas 2**, la cual conserva su metodología de trabajo y se enriquece con secuencias didácticas que presentan actividades graduadas y dosificadas, así como evaluaciones formativas.

Cuenta cuentas 2. Matemáticas. Libro de actividades está dirigido a niños de segundo grado de preescolar y es una propuesta pedagógica que contribuirá al desarrollo de las competencias del campo formativo Pensamiento matemático del actual programa educativo.

Cuenta cuentas 2 incluye otros dos elementos, como apoyo para la educadora: **Guía de recursos** con dosificaciones, secuencias didácticas sugeridas y rúbricas de evaluación que serán de gran ayuda para la planeación; y el **Libromedia**, libro digital con audios y canciones, así como fichas de actividades y formatos técnico-administrativos.



santillana.com.mx

ISBN 978-607-01-3280-3



9 786070 132803