

Presentación 3

## Bloque 1 6

Las flores de mamá 7

**Estrategia de cálculo 1:**

Hacer conteos de uno en uno

**Contenido programático:**

Obtención del resultado de agregar o quitar elementos de una colección

Los chocolates 11

**Estrategia de cálculo 2:**

Contar por agrupamientos

**Contenido programático:**

Juntar o separar colecciones

El juego de la oca 15

**Estrategia de cálculo 3:**

Cambiar el orden

**Contenido programático:**

Buscar lo que le falta a una cierta cantidad para llegar a otra

Basado en retos reales Matemáticas 20  
21

## Bloque 2 22

El desayuno 23

**Estrategia de cálculo 4:**

Descomponer números

**Contenido programático:**

Conocimiento del sistema monetario vigente (billetes, monedas, cambio)

El álbum 27

**Estrategia de cálculo 5:**

Organizar los datos para obtener 20, 30, 40, 50

**Contenido programático:**

Análisis de la información que se registra al resolver problemas de suma o resta

Tiro al blanco 31

**Estrategia de cálculo 6:**

Sumar números consecutivos (vecinos)

**Contenido programático:**

Expresión simbólica de las acciones realizadas al resolver problemas de suma y resta, usando los signos +, -, =.

Basado en retos reales Matemáticas 34  
35

## Bloque 3 36

Basquetbol escolar 37

**Estrategia de cálculo 7:**

Hacer conteos unidad a unidad

**Contenido programático:**

Desarrollo de procedimientos de cálculo mental de adiciones y sustracciones de dígitos

Carritos de colores 41

**Estrategia de cálculo 8:**

Descomponer números

**Contenido programático:**

Resolución de problemas correspondientes a los significados de juntar, agregar o quitar

# Contenido

Basado en retos reales **46**  
Matemáticas **47**

**Bloque 4** 48

**Los puntos en el boliche** **49**

**Estrategia de cálculo 9:**

Obtener el doble (números vecinos o casi vecinos)

**Contenido programático:**

Resolución de problemas que impliquen la determinación y el uso de relaciones entre los números (estar entre, doble de)

**Ricas paletas** **53**

**Estrategia de cálculo 10:**

Sumar de izquierda a derecha

**Contenido programático:**

Resolución de problemas que permitan iniciar el análisis del valor posicional de números de hasta dos cifras

**Los globos** **57**

**Estrategia de cálculo 11:**

Obtener el doble

**Contenido programático:**

Resolución de problemas que impliquen la determinación y el uso de relaciones entre los números (mitad de, doble de)

**La tejedora** **61**

**Estrategia de cálculo 12:**

Aproximar uno a la decena más cercana

**Contenido programático:**

Desarrollo de recursos de cálculo mental para obtener resultados en una adición o sustracción: suma de dígitos, complementos a 10, restas de la forma 10 menos un dígito, etcétera

Basado en retos reales **64**  
Matemáticas **65**

**Bloque 5** 66

**El juego de dominó** **67**

**Estrategia de cálculo 13:**

Obtener el doble y sumar un dígito

**Contenido programático:**

Descomposición de números de dos cifras como sumas de un sumando que se repite y algo más. Por ejemplo:  
 $33 = 10 + 10 + 10 + 3$

**Los relojes** **71**

**Estrategia de cálculo 14:**

Aproximar uno a la decena más cercana

**Contenido programático:**

Resolución de cálculos con números de dos cifras utilizando distintos procedimientos

**La reforestación** **75**

**Estrategia de cálculo 15:**

Descomponer un número para sumar o restar

**Contenido programático:**

Uso de resultados conocidos y propiedades de los números y las operaciones para resolver cálculos

Basado en retos reales **78**  
Matemáticas **79**