

Cuaderno de saberes previos y complementos

Matemática 1^{ro} de primaria

Santo Domingo, República Dominicana, **1ra edición 2023**

El texto de **Refuerza tus conocimientos Previos en Matemática para 1ro de Primaria**, es una obra esquematizada, resumida y diseñada por Lic. Keyla Zorrilla Martínez para Ediciones Zorrilla SRL, en la Republica Dominicana.

Ilustración de portada: Yensi Reynoso/ Keyla Zorrilla Martínez

Corrección de estilo: Lic. Dolores Rodríguez (dominicana)

Dirección de artes y maquetación: Lic. Keyla Zorrilla Martínez

Editores: Keyla Zorrilla Martínez (dominicana) y Genaro Zorrilla (dominicano)

Este cuadernillo ha sido realizado de conformidad con el currículo vigente de la MINERD.

Registro ISBN: 978-9945-00-294-2

Prohibida su reproducción parcial o total sin autorización escrita del autor, por cualquier medio.

Para ampliar más la información y el contenido puede visitar la página

www.edicioneszorrilla.com

Esta obra ha sido registrada en la ONDA

Con el No. 0006339 en el libro No. 13

En cumplimiento a la ley 65-2000 sobre el derecho del autor.

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

Si desea contactar a Ediciones Zorrilla puede hacerlo escribiendo un correo a **edicioneszorrilla@gmail.com**

o llamar a uno de estos números: Oficina : (809) 530- 2883 | | Teléfono Móvil : (809) 809 – 8695

Todo lo puedo en Cristo que me fortalece. Filipenses 4:13

Saberes Previos y Complementos: 1ro Primaria

- Misión y Visión	2
- Agradecimientos:	3

NUMERACIÓN

1. NUMERACIÓN

Saberes Previos:	7
Competencia:	31

2. ADICIÓN

Saberes Previos:	41
Competencia:	44

3. SUSTRACCIÓN

Saberes Previos:	51
Competencia:	54

4. PATRONES NUMÉRICOS

Saberes Previos:	61
Competencia:	62

GEOMETRÍA

5. POSICIÓN Y LOCALIZACIÓN DE OBJETOS

Competencia:	67
--------------------	----

6. CUERPOS GEOMÉTRICOS

Competencia	69
-------------------	----

7. FIGURAS PLANAS

Competencia	72
-------------------	----

8. LÍNEAS

Competencia	75
-------------------	----

MEDICIÓN

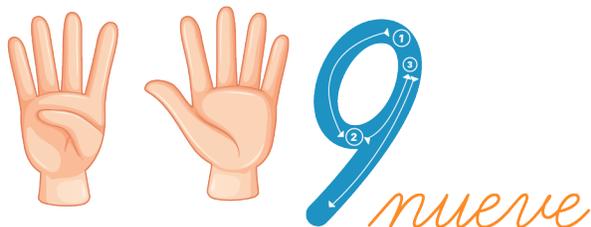
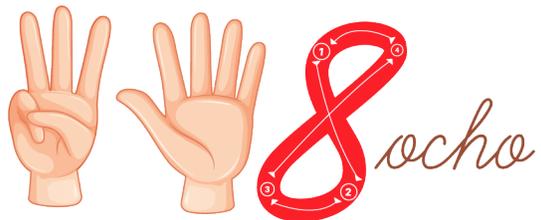
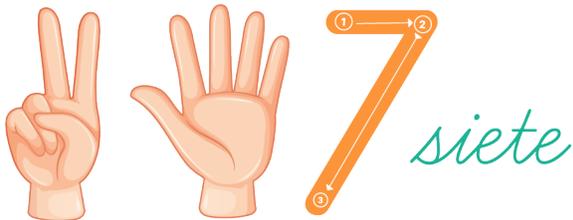
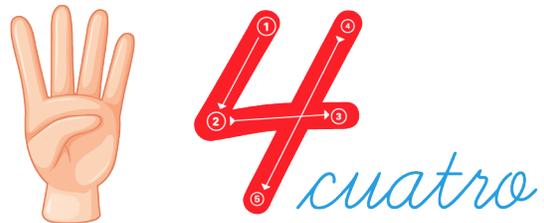
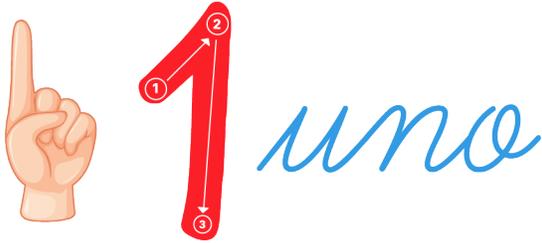
9. LONGITUD	
Competencia:	77
10. PESO	
Competencia:	82
11. TIEMPO	
Competencia:	86
12. CAPACIDAD	
Competencia:	90
13. DINERO	
Competencia:	92

ESTADÍSTICA

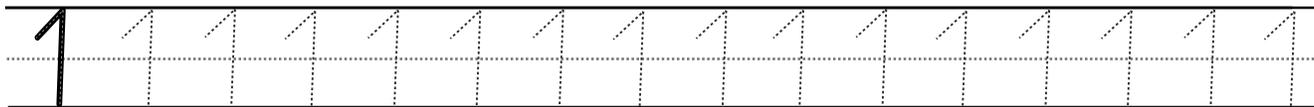
14. RECOLECCIÓN, ORGANIZACIÓN E INTERPRETACIÓN DE DATOS	
Saberes Previos:	97
Competencia:	98
- Palabras Finales:	102

Saberes Previos: Numeración

Observa los números del 1 al 10, repítelo en voz alta y cuenta con tus dedos, juega y practícalo con tus compañeros.



Ahora traza con tu lápiz el número 1, tanto el número como en letras, luego continúa sin la guía, trata de imitar la forma del patrón.



Continúa sin el patrón. ¡¡Puedes hacerlo!!



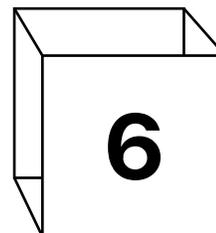
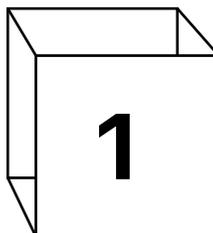
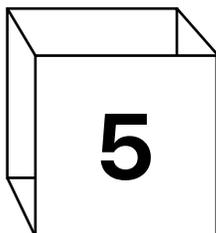
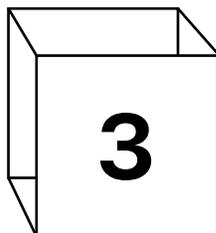
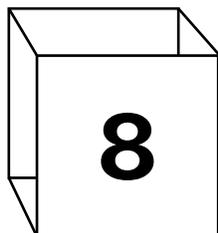
Continúa sin el patrón. ¡¡Puedes hacerlo!!



Si deseas continuar practicando, puedes descargar una plantilla similar a esta en www.edicioneszorrilla.com

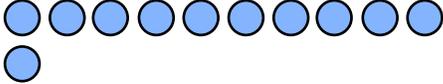
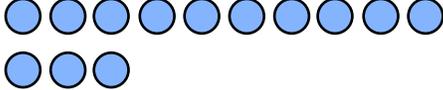
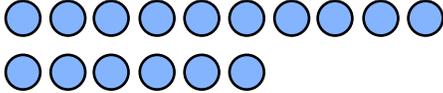
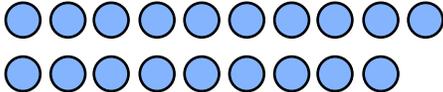


Colorea la caja que tiene el número uno.



Competencia: Numeración

Completa el cuadro a continuación.

Símbolo	Escritura	Cantidad
11		
	<i>doce</i>	
		
	<i>catorce</i>	
15		
	<i>dieciséis</i>	
17		
	<i>dieciocho</i>	
		
	<i>veinte</i>	

Saberes Previos: Adición

Cuenta las pelotas en cada grupo. Escribe el número en el recuadro. Luego escribe la suma.

+ =

+ =

+ =

+ =

Colorea el recuadro que representa la suma del dibujo.

$5 + 3 = 8$
 $6 + 2 = 8$
 $4 + 4 = 8$

$7 + 2 = 9$
 $6 + 3 = 9$
 $4 + 5 = 9$

$5 + 1 = 6$
 $4 + 2 = 6$
 $3 + 3 = 6$

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

Competencia: Adición

Realiza las siguientes sumas.

$20 + 5 = \underline{25}$

$30 + 8 = \underline{\quad}$

$40 + 9 = \underline{\quad}$

$10 + 3 = \underline{\quad}$

$60 + 6 = \underline{\quad}$

$70 + 1 = \underline{\quad}$

$50 + 4 = \underline{\quad}$

$80 + 2 = \underline{\quad}$

$90 + 7 = \underline{\quad}$

Cuenta los bloques, y luego escribe cuantos bloques hay.

Ejemplo: $25 + 3 = \underline{\quad}$
 28 en total

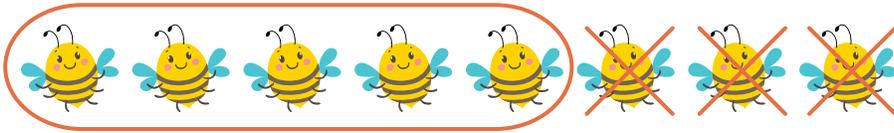
Consejo: Escribe el número 10 encima de cada grupo de 10 bloques.


 $33 + 6 = \underline{\quad}$
 $14 + 2 = \underline{\quad}$
 $26 + 1 = \underline{\quad}$
 $11 + 4 = \underline{\quad}$
 $42 + 7 = \underline{\quad}$
 $16 + 3 = \underline{\quad}$

Saberes Previos: Sustracción

Utiliza "x" para tachar y representar las siguientes restas, luego escribe el resultado.

Ejemplo



8 menos 3 es igual a 5

$$8 - 3 = \underline{5}$$



$$9 - 5 = \underline{\quad}$$



$$6 - 2 = \underline{\quad}$$



$$10 - 5 = \underline{\quad}$$



$$7 - 3 = \underline{\quad}$$



$$8 - 1 = \underline{\quad}$$



$$9 - 5 = \underline{\quad}$$

Competencia: Sustracción

Realiza las siguientes restas.

$35 - 5 = \underline{30}$

$58 - 8 = \underline{\quad}$

$49 - 9 = \underline{\quad}$

$43 - 3 = \underline{\quad}$

$76 - 6 = \underline{\quad}$

$51 - 1 = \underline{\quad}$

$84 - 4 = \underline{\quad}$

$22 - 2 = \underline{\quad}$

$97 - 7 = \underline{\quad}$

Usa los cuadros para restar. Tacha con una "X" los círculos para completar la resta. Luego escribe la respuesta.

Ejemplo:

$$\begin{array}{r} 32 \\ - 9 \\ \hline 23 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 35 \\ - 7 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 22 \\ - 5 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 58 \\ - 9 \\ \hline \end{array}$$

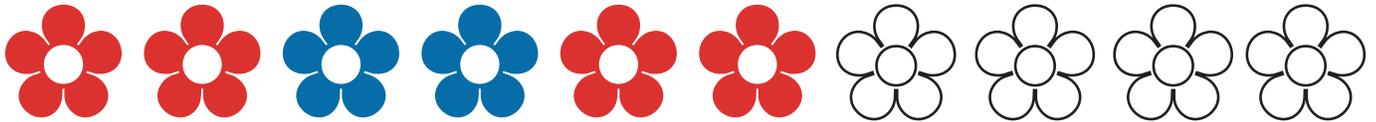
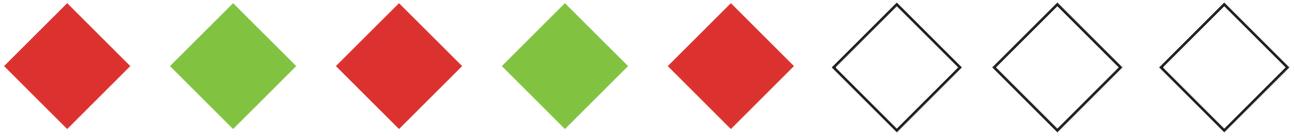
$$\begin{array}{r} 14 \\ - 6 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 41 \\ - 8 \\ \hline \end{array}$$

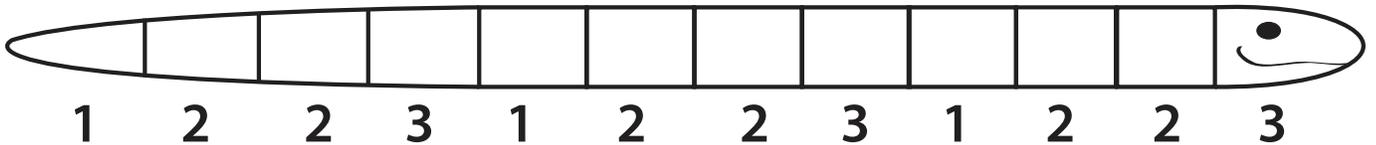
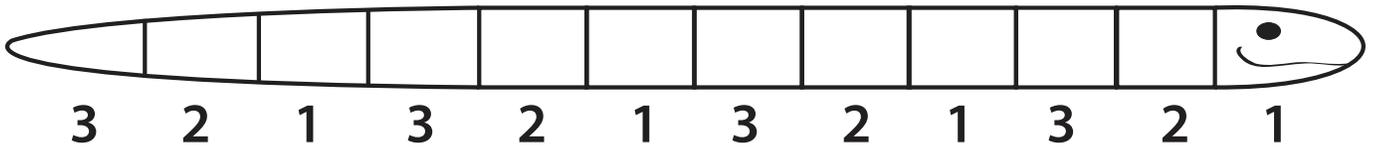
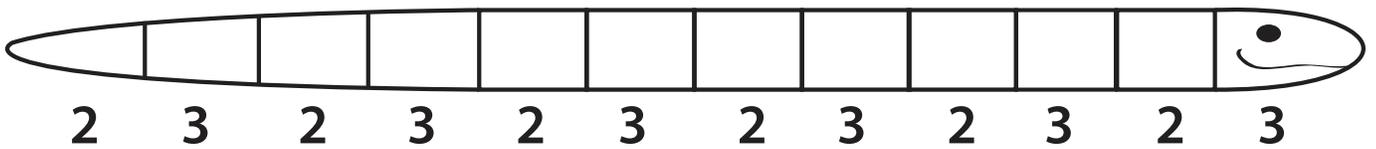
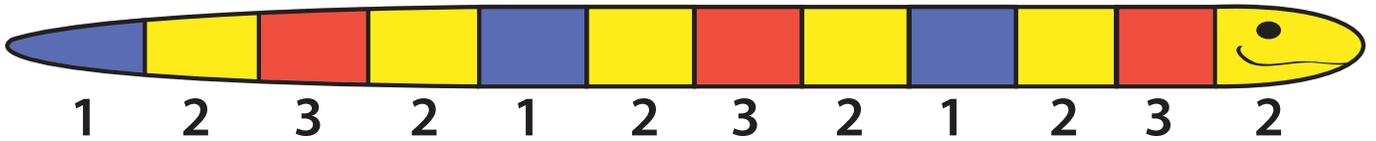
$$\begin{array}{r} 30 \\ - 7 \\ \hline \end{array}$$

Saberes Previos: Patrones

Mira el patrón y colorea las figuras que faltan según el patrón.

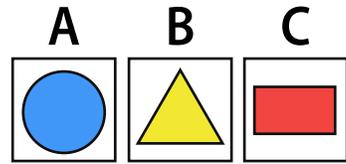


Colorea las figuras para completar el gusanito según el patrón.

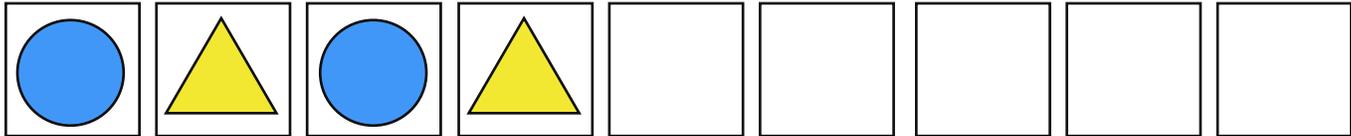


Competencia: Patrones Numéricos

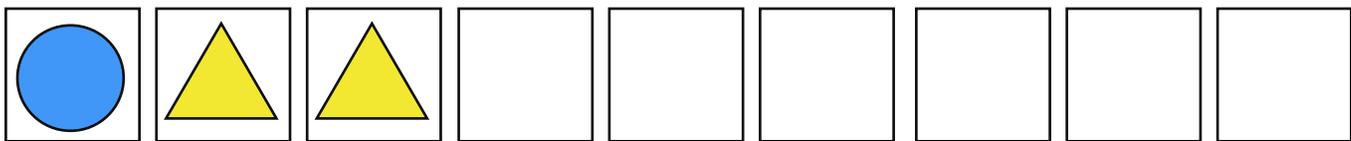
Usa las formas para completar el patrón indicado.



Patrón A B



Patrón A B B



Patrón B A A



Patrón C A B

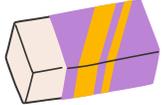
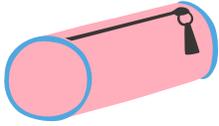
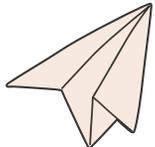


Patrón A C B C



Competencia: Posición y localización de objetos

Observa el siguiente gráfico y responde las siguientes preguntas acerca de la ubicación de los objetos.

 cuaderno	 jugo	 borra	 globo terráqueo	 calculadora
 sacapuntas	 reloj	 computadora	 lentes	 lápiz
 estuche	 manzana	 avión de papel	 lapicero	 mochila

¿Qué objeto está arriba de la computadora? _____

¿Qué objeto está a la izquierda de la borra? _____

¿Qué objeto está abajo de los lentes? _____

¿Qué objeto está arriba del lápiz? _____

¿Qué objeto está a la derecha de la manzana? _____

¿Qué objeto está abajo de los lentes? _____

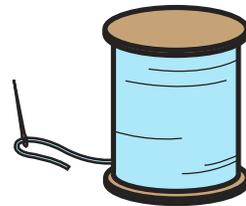
¿Qué objeto está a la izquierda del reloj? _____

¿Qué objeto está entre el estuche y el avión de papel? _____

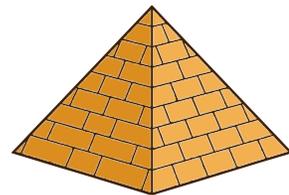
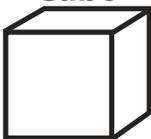
Competencia: Cuerpos Geométricos

Une con una línea los objetos que tienen forma parecida.

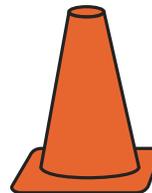
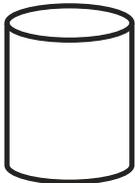
Cono



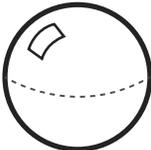
Cubo



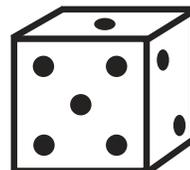
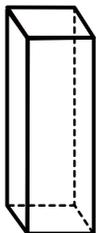
Cilindro



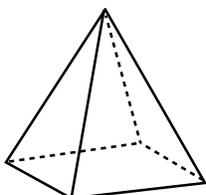
Esfera



Prisma Rectangular

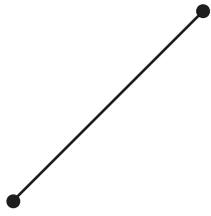


Piramide

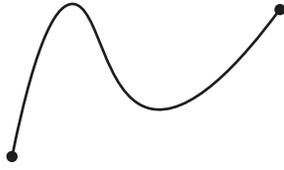


Competencia: Líneas

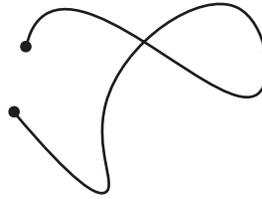
Ten presente:



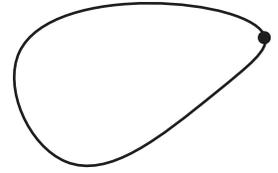
Línea recta



Línea curva

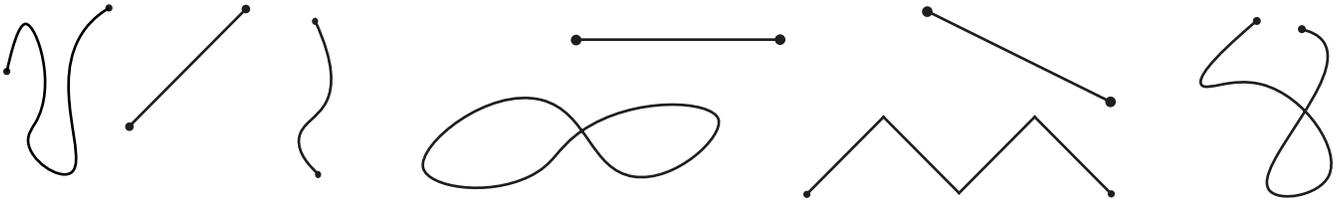


Línea abierta

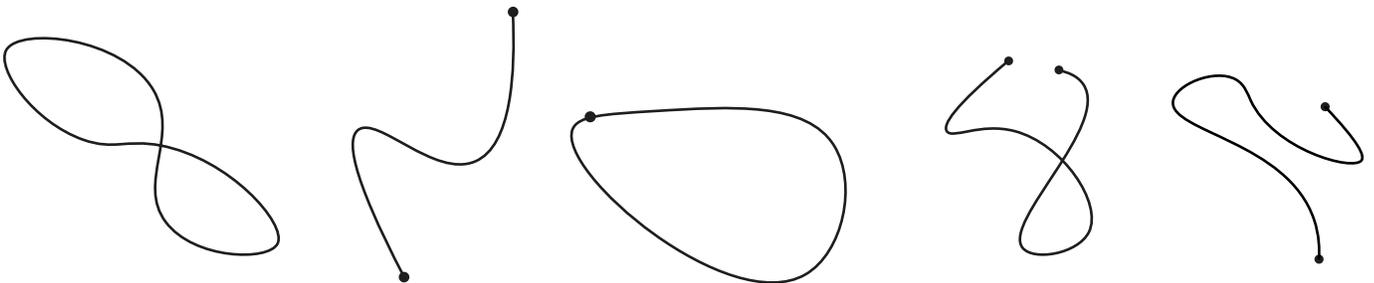


Línea cerrada

Encierra las líneas curvas y marca con un x las líneas rectas.



Encierra las líneas abiertas y marca con un x las líneas cerradas.



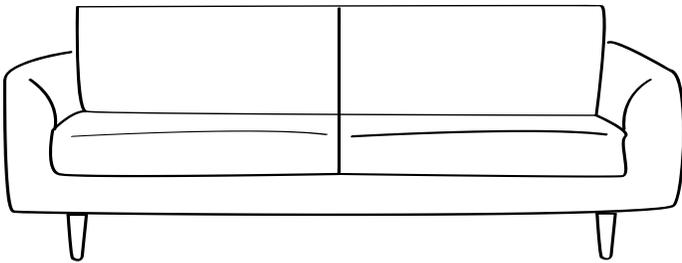
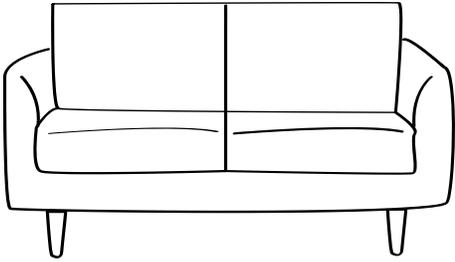
JUEGA Y APRENDE

Consigue algunos pedazos de cuerdas, o con masilla e intenta imitar estas formas. Juega con tus amigos y compañeros de clases, si es línea recta, curva, cerrada o abierta.

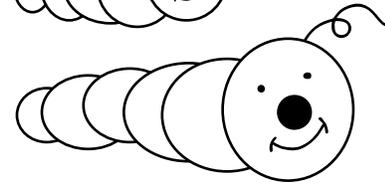
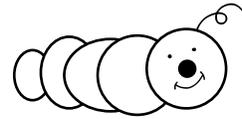
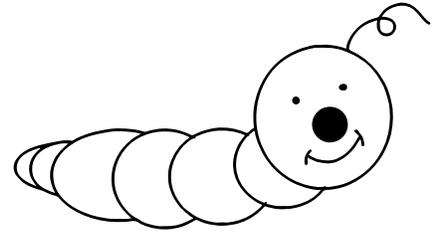
Competencia: Longitud

Colorea lo que se te pide a continuación.

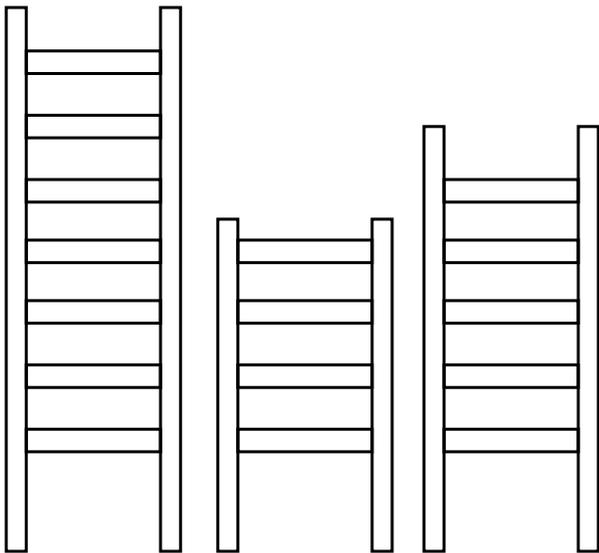
Colorea el mueble más largo



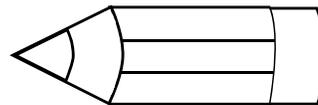
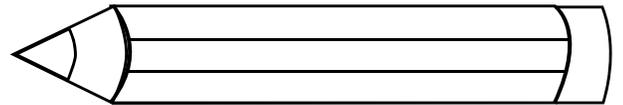
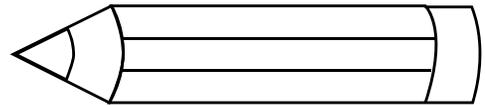
Colorea el gusanito más corto



Colorea la escalera más corta

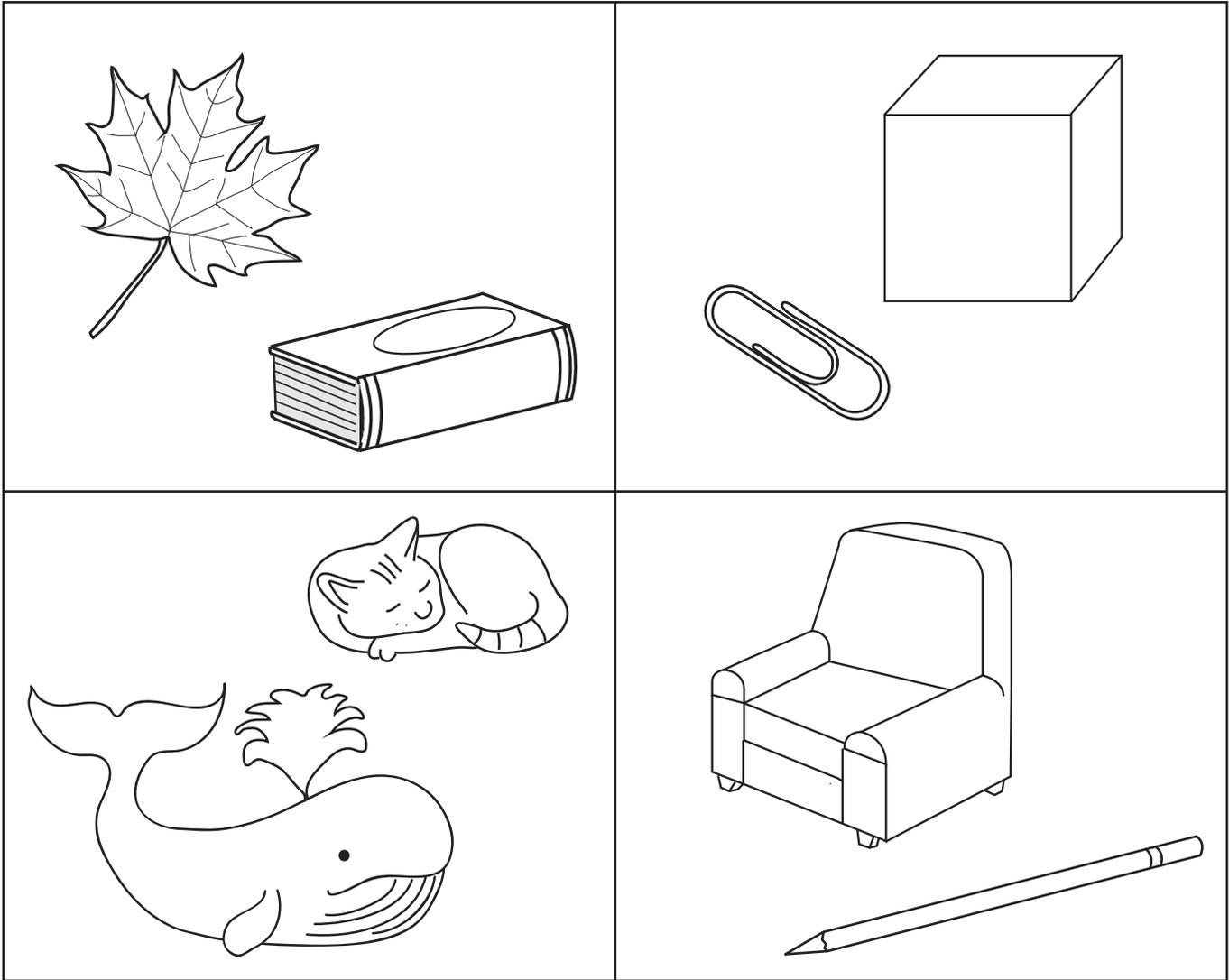


Colorea el lápiz más largo

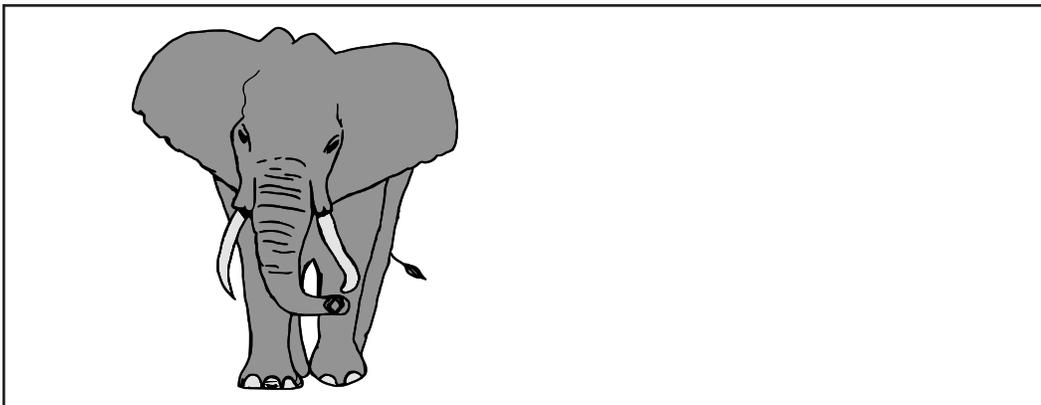


Competencia: Peso

Encierra el objeto de cada recuadro que es más pesado. Colorea el objeto de cada recuadro que es menos ligero (menos pesado).



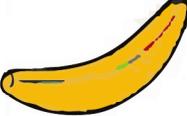
Dibuja algo que sea menos pesado que el elefante.

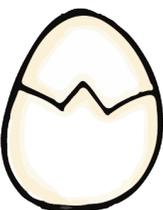
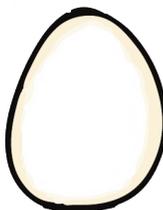


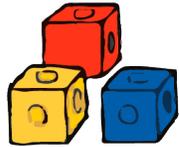
Competencia: Tiempo

Organiza esta secuencia de imágenes según el orden que pasó del 1 al 3.

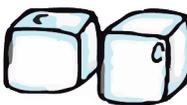
		
1	3	2

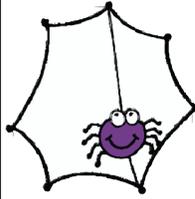
		

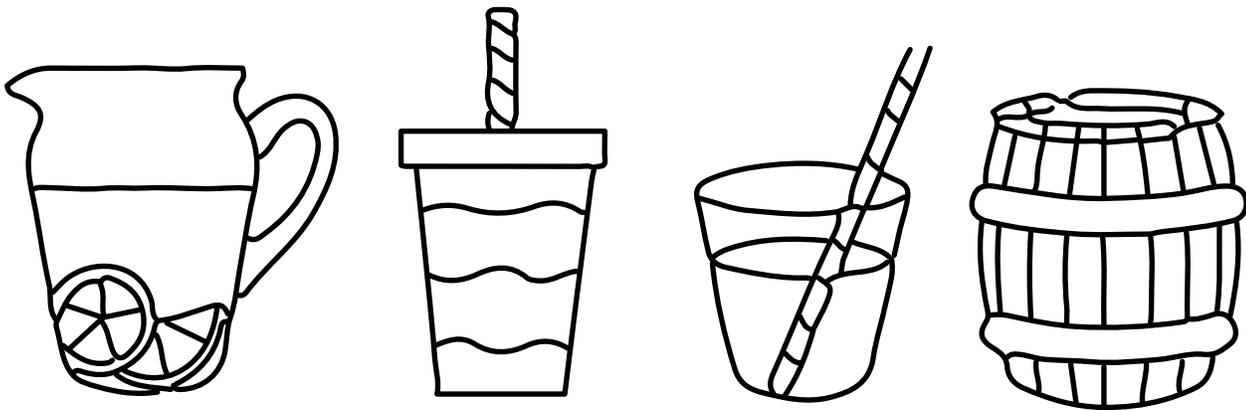
		

Competencia: Capacidad

Colorea en cada caso el recipiente que le cabe más.



Colorea en el recipiente que le cabe menos.



Competencia: Dinero

Escribe cuánto valen estas monedas y billetes de circulación nacional.



_____ peso



_____ pesos



_____ pesos



_____ pesos



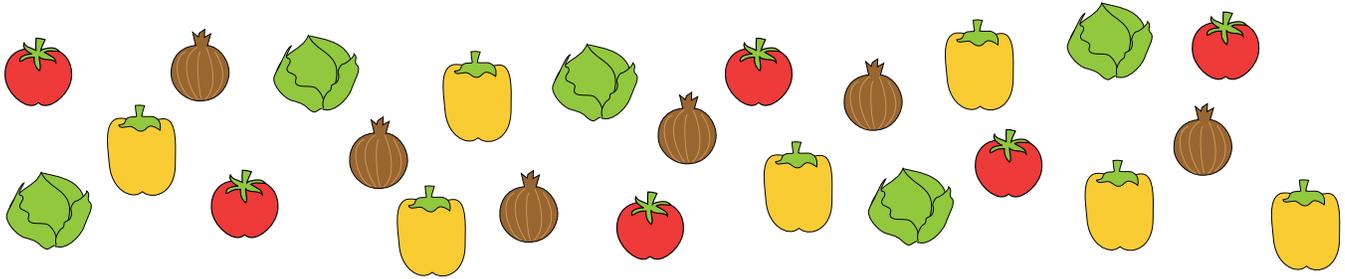
_____ pesos



_____ pesos

Competencia: Recolección, organización e interpretación de datos.

Ayuda al agricultor a registrar cuántos vegetales cultivó. Primero cuenta cuántos de cada tipo de vegetal tiene y ve marcándolo en la tabla de conteo. Luego escribe el número. Finalmente responde las preguntas.



Tipo de vegetales	Conteo	Número
 Lechuga		
 Tomate		
 Ají morrón		
 Cebolla		

¿De cuál vegetal el agricultor tiene menos?

¿De cuál vegetal el agricultor tiene más?

¿Cuántos vegetales el agricultor tiene en total?
