



Matemáticas

1.º de Primaria

Restar quitando

Restar es quitar: se empieza con unos cuantos, se van algunos y se cuenta lo que queda.



Nombre: _____ Fecha: _____

Recuerda

Restar es quitar. Si tengo 7 canicas y regalo 3, me quedan 4. Se escribe así: $7 - 3 = 4$ Cada número tiene su sitio y su nombre: **7** es lo que había · **3** es lo que se va · **4** es lo que queda El signo $-$ se lee «menos» y avisa de que algo se marcha. Para contar hacia atrás, pon el número grande en la cabeza y baja tantos pasos como diga el pequeño. De 7, tres pasos: **6, 5, 4.**

Trucos

Usa los dedos, sin vergüenza. Levanta los del número grande y baja los que se van. Los que quedan son la respuesta. Es una forma de contar, no una trampa. **En la resta el orden sí importa.** Da igual poner $3 + 4$ que $4 + 3$, pero en la resta no: primero va lo que había. Para el adulto. Conviene restar con cosas de verdad —garbanzos, pinzas, cochecitos— antes que con números escritos. Quitar objetos y contar los que sobran construye la idea; el papel solo la recoge después.

1. Tacha y cuenta. Dibuja las pelotas, tacha las que se van y escribe el resultado.

Había 6 pelotas y se van 2. Quedan _____

Había 9 pelotas y se van 4. Quedan _____



2. Resta.

$$\begin{array}{l} 5 - 2 = \underline{\quad} \quad 8 - 3 = \underline{\quad} \quad 7 - 5 = \underline{\quad} \\ 9 - 6 = \underline{\quad} \quad 6 - 4 = \underline{\quad} \quad 10 - 3 = \underline{\quad} \end{array}$$

3. Cuenta hacia atrás. Escribe los pasos.

De 8, cuatro pasos atrás: 7, , ,

De 10, tres pasos atrás: , ,

4. ¿Cuál es mayor? Rodea el resultado más grande.

$$8 - 2 \quad 9 - 5$$

5. Problemas. Lee despacio y contesta.

En una caja hay 8 lápices. Marta coge 3. ¿Cuántos quedan en la caja?

Operación: Quedan lápices.

Hugo tenía 10 pegatinas y ha regalado 6. ¿Cuántas le quedan?

Operación: Le quedan pegatinas.

6. ¿Qué falta? Completa.

$$7 - \underline{\quad} = 4 \quad \underline{\quad} - 2 = 6 \quad 9 - \underline{\quad} = 9$$

7. Con las manos. Hazlo con los dedos y escribe lo que queda.

$$10 - 5 = \underline{\quad} \quad 10 - 8 = \underline{\quad} \quad 10 - 10 = \underline{\quad}$$

El reto

Tienes **10 gomets** y los vas a repartir entre **dos botes**. Dibuja cuántos pones en cada uno y escribe la resta que lo cuenta. Después hazlo otra vez, pero repartiéndolos de forma distinta. ¿De cuántas maneras distintas se puede hacer? Intenta encontrarlas todas.



Solucionario

Ejercicio 1: quedan 4 · quedan 5. Lo que se comprueba es que tache exactamente las que se van, no que el dibujo sea bonito. Ejercicio 2: $3 \cdot 5 \cdot 2 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 7$. Ejercicio 3: 7, 6, 5, 4 · 9, 8, 7. Ejercicio 4: es mayor $8 - 2$, que da 6, frente a $9 - 5$, que da 4. Ejercicio 5: $8 - 3 = 5$ lápices. · $10 - 6 = 4$ pegatinas. Ejercicio 6: $3 \cdot 8 \cdot 0$. El último merece un comentario: si no se quita nada, queda todo. Ejercicio 7: $5 \cdot 2 \cdot 0$. El reto: hay **once maneras**, desde 0 y 10 hasta 10 y 0. Basta con que encuentre cuatro o cinco y vea que hay varias. Al escribirlas aparece un patrón: cuando uno sube, el otro baja.

Hoja de registro

Esta hoja es para el docente. Marca C en lo conseguido, EP en lo que va con ayuda y NC en lo que aún no aparece.

1. Entiende que restar es quitar. C [] EP [] NC []
2. Resta con apoyo de dibujo u objetos. C [] EP [] NC []
3. Cuenta hacia atrás con soltura. C [] EP [] NC []
4. Resta sin apoyo hasta el diez. C [] EP [] NC []
5. Resuelve un problema sencillo de quitar. C [] EP [] NC []
6. Encuentra el número que falta. C [] EP [] NC []
7. Busca varias respuestas posibles. C [] EP [] NC []

El reto

Cómo leer el conjunto. El 1 va por delante de todo y no se mide con ejercicios sino escuchando cómo lo cuenta. Un niño que dice «se van tres y quedan cuatro» lo ha entendido, aunque necesite los dedos. El 2 no es un escalón inferior al 4, es el camino hacia él. Retirar el apoyo antes de tiempo suele producir cuentas al azar. El 6 es más difícil de lo que parece, porque obliga a pensar la resta al revés. Si no sale, conviene volver a él más adelante.