Matemáticas

1.º de Primaria

Sumas hasta el 10

Las primeras sumas, y las cinco parejas que conviene saberse de memoria antes que ninguna otra.

Nombre: _____ Fecha: _____

Recuerda

Sumar es juntar. Si tengo 3 lápices y me dan 2, junto los dos montones y cuento cuántos hay.

Se escribe: **3 + 2 = 5**

El signo **+** se lee «más» y significa que se añade.

Cuando el resultado no pasa del **10**, todavía se puede comprobar con los dedos, y eso está bien: los dedos son una forma de contar, no una trampa.

Y hay algo que ahorra mucho trabajo: **el orden no importa**.

3 + 2 y **2 + 3** dan lo mismo. Aprender una es aprender las dos.

Trucos

Las **cinco parejas del diez** son las que más se usan de todo el curso:

1 + 9 · 2 + 8 · 3 + 7 · 4 + 6 · 5 + 5

Merece la pena sabérselas sin pensar, porque aparecen en todo lo que viene después.

Dos apoyos más:

Sumar 1 es decir el siguiente. 6 + 1 es simplemente el número que va detrás del 6.

Sumar 0 no cambia nada. 7 + 0 sigue siendo 7, y eso sorprende la primera vez.

Y un consejo para el cálculo: **empieza por el número grande**. Para 2 + 6, ponte en el 6 y cuenta dos, no al revés. Se tarda la mitad.

Para el adulto. A esta edad conviene sumar con cosas antes que con símbolos: garbanzos, pinzas, tapones. El papel recoge después lo que las manos ya han entendido.

1. Junta y cuenta. Dibuja y suma.

$$\begin{array}{r} 3 \\ +\ 2 \\ \hline \\ \hline \end{array} \qquad \begin{array}{r} 4 \\ +\ 1 \\ \hline \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2 \\ +\ 5 \\ \hline \\ \hline \end{array} \qquad \begin{array}{r} 6 \\ +\ 3 \\ \hline \\ \hline \end{array}$$

2. Las parejas del diez. Completa.

$$\begin{array}{r} 1 \\ +\ __ \\ \hline 10 \end{array} \qquad \begin{array}{r} 3 \\ +\ __ \\ \hline 10 \end{array}$$

4 + ___ = 10	5 + ___ = 10

3. Da igual el orden. Comprueba.

3 + 5 = ___	5 + 3 = ___
2 + 7 = ___	7 + 2 = ___

4. Sumar 1 y sumar 0.

6 + 1 = ___	9 + 1 = ___

7	4
+ 0	+ 0
_____	_____

5. Empieza por el grande. Escribe por dónde empiezas y el resultado.

2 + 6 → empiezo por el _____ , resultado _____

1 + 8 → empiezo por el _____ , resultado _____

6. Problemas. Lee y contesta.

Tengo 4 canicas y me dan 3. ¿Cuántas tengo?

Operación:

Tengo _____ canicas.

En el plato hay 5 galletas y ponen 2 más. ¿Cuántas hay?

Operación:

Hay _____ galletas.

7. ¿Qué falta? Completa.

3 + ___ = 7	___ + 4 = 9
6 + ___ = 6	2 + ___ = 10

El reto

Busca **todas las sumas de dos números que den 10**.
Empieza por 0 + 10 y ve subiendo con orden: 1 + 9, 2 + 8...
Cuando las tengas, cuéntalas.
Y contesta: ¿hay alguna en la que los dos números sean **iguales**? ¿Cuál?

Solucionario

Ejercicio 1: 5 · 5 · 7 · 9.

Ejercicio 2: 9 · 7 · 6 · 5.

Ejercicio 3: 8 y 8 · 9 y 9. Las dos parejas dan lo mismo, y eso es justo lo que se quería ver.

Ejercicio 4: 7 · 10 · 7 · 4.

Ejercicio 5: empiezo por el 6, resultado 8 · empiezo por el 8, resultado 9.

Ejercicio 6: 4 + 3 = **7 canicas**. · 5 + 2 = **7 galletas**.

Ejercicio 7: 4 · 5 · 0 · 8. El tercero merece comentario: si el resultado es el mismo número, lo que se suma es cero.

El reto: son **once sumas** contando el orden, desde 0 + 10 hasta 10 + 0. La única en la que los dos números son iguales es **5 + 5**, que es la mitad justa de diez. Se da por conseguido si encuentra al menos seis y localiza el 5 + 5.

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 sumar es juntar. C [ ] EP [ ] NC [ ]

2. Suma con apoyo de dibujo u objetos. C [ ] EP [ ] NC [ ]

3. Sabe las cinco parejas del diez. C [ ] EP [ ] NC [ ]

4. Sabe que el orden no cambia el resultado. C [ ] EP [ ] NC [ ]

5. Empieza a contar por el número mayor. C [ ] EP [ ] NC [ ]

6. Resuelve problemas de añadir. C [ ] EP [ ] NC [ ]

7. Encuentra el sumando que falta. C [ ] EP [ ] NC [ ]

El reto

Cómo leer el conjunto. El 3 es la inversión más rentable de todo el curso. Las parejas del diez sostienen después las sumas que pasan de diez, la resta y hasta el cálculo mental de cursos superiores.

El 5 parece un detalle de velocidad y en realidad es la primera decisión estratégica que toma el niño ante una cuenta. Elegir por dónde empezar es pensar antes de operar.

El 7 es la puerta de la resta y suele costar bastante más que el resto. Si no sale, no conviene insistir: reaparecerá solo cuando la resta esté trabajada.