

L U M B R E



Tarjetas de "armar el 10" (hechos numéricos express)

Materia: Herramientas docentes

03/10/2026

Antes de empezar

Imprimible con versión alumno y versión profesor con respuestas, consejos de impresión y aplicación en clase.

QUÉ APRENDERÁS

- Imprimir mañana mismo y usar en clase con clave de respuestas: tarjetas de "armar el 10" (hechos numéricos express)

Tarjetas de "armar el 10" (hechos numéricos express)

Mapa conceptual

Tarjetas de "armar el 10" (hechos numéricos express)

Tarjetas de "armar el 10" (hechos numéricos

Versión ALUMNO: imprime o copia tal cual

Versión PROFESOR: clave de respuestas y cómo

El mapa mental interactivo es interactivo en la versión online.

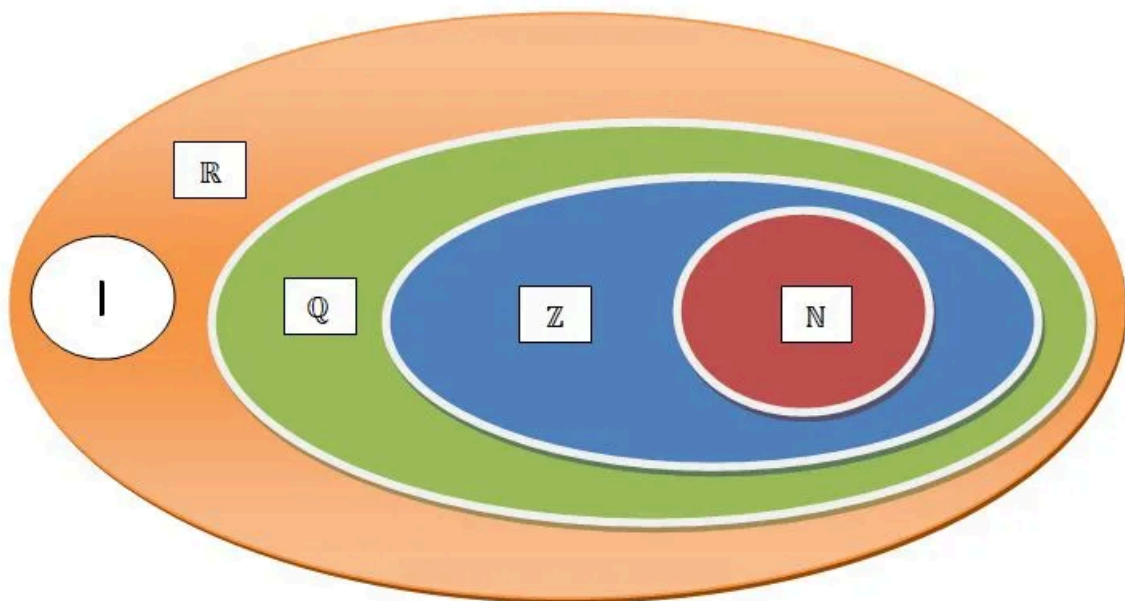


Imagen libre de Wikimedia Commons (CC BY-SA 4.0, autor: Celso Pessanha Machado)

Este imprimible	Datos
Nivel	1.º y 2.º primaria; refuerzo en 3.º
Alumnos por hoja	2 mazos (18 cartas por hoja)
Materiales	Cartulina, tijeras; dado opcional para variantes
Tiempo de actividad	10-15 minutos diarios de rutina

Mazo de 36 cartas de par: un lado muestra el número, el otro su complemento al 10 (o a 20 si avanzas): en parejas se lanzan y gritan "¡nueve y uno, diez!" El automatismo que sostiene toda la aritmética.

Versión ALUMNO: imprime o copia tal cual

Las cartas van en dos columnas: cada fila es UNA carta (anverso: número; reverso: su complemento al 10). Recorta por la línea y dobla.

Cada número del 1 al 9 se repite 4 veces en el mazo: más cartas = más turnos de juego por pareja.

Anverso (la carta muestra)	Reverso (complemento al 10)
1	9
2	8
3	7
4	6
5	5
6	4
7	3
8	2
9	1

Cómo se juega: una carta destapada al centro; el primero que grite el complemento se lleva la carta; gana quien acumule más.

Escalón siguiente

Versión avanzada al 20: el anverso muestra 13, 15, 17... el reverso completa al 20 (7, 5, 3). Misma dinámica, el mismo automatismo con números de dos cifras.

Versión PROFESOR: clave de respuestas y cómo aplicarlo

Clave para el docente: errores típicos y rutina sugerida.

- Error típico 1: duda con $6+4$ y $7+3$ (parecen "difíciles" porque no se dijeron en serie): son las cartas que más vuelven al mazo.
- Error típico 2: confunden $8+3=11$ con $9+2=11$: en la guerra, quien dude de ambas, pierde turno: la rapidez manda.
- Rutina: 8 minutos diarios en el rincón de cálculo mientras tú atiendes mesa pequeña; rota las parejas cada semana.
- Diagnóstico: si un niño pierde 4 de 5 rondas con el 7, esa carta se trabaja con los dedos/diez-tubo aparte: el juego detecta la laguna por número.

Cómo imprimirlo bien

Imprime en cartulina y sella con cinta cada carta por el borde largo: las cartas sueltas se pierden; las engrapadas por esquina duran el ciclo entero.

Clave del éxito en clase

Si en la guerra de cartas los alumnos se ríen del lento, el juego se vuelve ansiedad: regla fija "nadie se burla, el que ayuda a su compañero gana punto extra". La rapidez es la meta; la vergüenza, no.

1. "Armar el 10" es un automatismo crítico porque sostiene el cálculo mental de sumas con carries y restas con préstamos.

☐ Verdadero

☐ Falso

Referencia curricular

Materia:	Herramientas docentes
-----------------	-----------------------

Versión interactiva completa (con actividades, videos y autoevaluación):



<https://lumbre.lat/object/hd-imp-09-hechos-numericos-diez>

Material educativo generado desde Lumbre · lumbre.lat