

El Proyecto Colaborativo TabliLocas, elaborado para reforzar la asignatura de Matemáticas, consta de cinco etapas a desarrollar. En las primeras cuatro son seis actividades a desarrollar y en la quinta será para presentar un cierre de proyecto a la comunidad escolar.

El docente auxiliado por el RAM utilizará la red social *Facebook* para subir las evidencias de las actividades desarrolladas en las etapas del Proyecto: pueden subir fotos, videos, música, presentaciones en *Power Point* y documentos en *Word*. Las evidencias fotográficas se compartirán únicamente por *Facebook* para estar todos comunicados y poder enriquecer nuestra labor docente. Se sugiere que el nombre de la red social de Facebook se le asigne el nombre de TabliLocas al inicio, seguido por el nombre de la escuela con la finalidad de identificarla fácilmente.

Después de dar de alta su *Facebook* es necesario agregar a TabliLocas Tamaulipas, que es el oficial de Coordinación Regional de Tecnología Educativa Región Victoria.

El maestro frente a grupo tendrá la oportunidad de escribir en el foro al terminar cada etapa del proyecto con la finalidad de compartir sus experiencias así como mencionar las sugerencias que considere pertinentes fomentando una retroalimentación entre los participantes.

*El Responsable del Aula de Medios con el apoyo del docente ambientará el Aula con imágenes alusivas al Proyecto Colaborativo TabliLocas, podrá utilizar los personajes, la ruleta de los números, el dominó, la lotería, etc.

La primera actividad es igual en las cuatro etapas del proyecto, se propone al maestro escribir en el pizarrón la serie numérica para que los alumnos la visualicen y analicen que la multiplicación es igual a una suma abreviada.

El docente podrá utilizar su imaginación y creatividad para presentarla a sus alumnos, para ello se sugiere lo siguiente: escribir los números de la serie en el pizarrón dentro de algunas figuras o dibujos, anotarla con diferentes tonos de color que atraigan su atención, etc. El participante puede involucrarse al pedir a sus alumnos que traten de aprenderla de izquierda a derecha y viceversa, participando con ellos y tratando de jugar con todos para que se apropien del conocimiento de forma divertida. Se pueden utilizar juegos como:

El juego de los globos (se organiza al grupo en dos equipos, a cada uno se le entregan 11 globos para que los inflen y le escriban con marcador el número de la serie numérica, posteriormente se indica a los alumnos que los suelten para que en el aire se revuelvan. El maestro marca el tiempo e indica que formen la serie numérica en forma secuencial (derecha-izquierda, izquierda-derecha).

Esta estrategia lúdica se puede implementar utilizando otros materiales como: fichas, platos, cartón, etc.

La segunda actividad es igual en las cuatro etapas del proyecto, el maestro presentará a los alumnos la serie numérica incompleta con la finalidad de que los alumnos descubran el número faltante, favoreciendo el desarrollo del pensamiento lógico matemático.

En el material de apoyo encontrará ejercicios para repasar la serie de las Tablas de Multiplicar, que podrán realizar en el salón de clases o de tarea, recordando que al contestarlo practican y aprenden.

ACTIVIDAD SUGERIDA: Para la elaboración de la serie numérica se puede implementar tarjetas de cartulina, fieltro, rollo de papel que utilizan en las sumadoras o material similar y colocarlas en el pizarrón (ya que la manipulación es y será la base de la adquisición de conocimientos) Implementación de franelógrafo y/o tela que pueda pagarse o adherirse a cintas de contactel

(conocida como Velcro Velcoins, es cinta adherible de contacto en forma circular). Repetir el ejercicio hasta dominar la serie.

Los alumnos copiarán en su cuaderno la tabla de multiplicar completa, podrán asociar recordando la serie numérica con la que trabajó en las actividades anteriores colocando correctamente el resultado. Se sugiere que el maestro se involucre en la actividad preguntando a los participantes de forma aleatoria el resultado de cada una, para que jueguen y aprendan en forma divertida.

Se recomienda que al término de cada una de las etapas, el docente elabore la tabla de multiplicar con material atractivo para el alumno y que la coloque en un lugar visible para que los niños se familiaricen con ella. (Pueden ser en fieltro, cartoncillo, papel kapple, etc).

En la primera etapa en la actividad tres y seis, se pide trabajar con “La rueda de multiplicar”, por lo que se le proporciona el molde de la del 9 y 8 dentro de los Materiales de Apoyo. Será decisión del maestro si proporciona la rueda a cada uno de sus alumnos o decide trabajarla en equipo. Dentro del mismo material se anexa una Rueda de Multiplicar para practicar todas las Tablas, esta con la finalidad de que el ejercicio lo pueda realizar no solo en la etapa 1. También encontrará una hoja con el título “Ruedas de Multiplicar para ejercitarse todas las tablas.

ACTIVIDAD SUGERIDA: Se recomienda enmascar la rueda, para que la manipulen sin maltratarse. El maestro tiene la libertad de decidir la manera en que sus alumnos trabajen con el material.

Al finalizar cada una de las tablas, los alumnos utilizan la computadora conectada a internet para visitar sitios atractivos e interactuar con juegos relacionados con la multiplicación, lo cual favorecerá su aprendizaje adquiriendo el conocimiento en forma lúdica. Es recomendable que al trabajar con la página de internet, indique a sus alumnos utilizar la tabla que está enseñando, esto con la finalidad de evitar confusiones.

En la etapa dos, actividad tres se utiliza imagen y sonido a través del video, con la finalidad de que los niños canten y bailen, desarrollando destrezas y habilidades artísticas, reforzando el conocimiento de las tablas de multiplicar del siete y del seis. En la etapa 2 se dan a conocer las direcciones para acceder al material, quedando a consideración del maestro utilizarlas o elegir entre la variedad que se ofrece en la red.

En la tercera etapa en la actividad tres y seis, se trabajará con el tradicional juego mexicano de la lotería, adaptado para trabajar las tablas, por lo que se le denominó: Matelocalotería. Las estrategias serán decisión del maestro y se llevarán a cabo de la siguiente manera: entregar las cartas en forma individual o por equipo, la baraja la correrá el docente o el alumno y para marcar los aciertos en la tabla se puede utilizar frijol, maíz o fichas. En el Material de Apoyo se brinda lo necesario para el juego. El docente con ayuda del Responsable de Aula de Medios lo administrará y entregará a los alumnos. Así mismo se agrega una carta sin números para que el docente la utilice con otros multiplicandos, multiplicador y productos, según crea conveniente para realizar la actividad.

En la cuarta etapa en la actividad tres y seis, se trabajará utilizando fichas como el dominó, adaptado para trabajar con las tablas, por lo que se le denominó: Matedomiloco. Las estrategias para jugarlo serán decisión del maestro y se llevarán a cabo de la siguiente manera: se entregarán las fichas en forma individual o por equipo, se les pide que iluminen las fichas, que las peguen en cartulina o en catoncillo para que estén más duritas y forrarlas con papel contac, etc. (posteriormente recortar cada una de las fichas de dominó), es importante la creatividad del maestro para la participación en cada uno de los juegos del proyecto.

El Matedomiloco se proporciona en los Materiales de Apoyo, para que el docente con ayuda del Responsable de Aula de Medios los administren y entreguen a los participantes como una actividad sugerida.

En el material de apoyo se incluye un dominó de todas las tablas de multiplicar para que los alumnos al término de las etapas puedan jugar y reforzar su aprendizaje en forma divertida.

Al finalizar las actividades de las cuatro etapas de Tablilucas, se proporciona una serie de direcciones en Internet, para que los niños refuerzen todas las tablas de multiplicar, en donde de forma divertida y dinámica puedan explorarlas e interactuar con la computadora proporcionando a los alumnos una asimilación y acomodación de su conocimiento a nivel cognitivo construyendo así el aprendizaje.

Se proporciona una semana adicional para que exploren, practiquen e interactúen con las direcciones sugeridas. En esta misma semana se puede trabajar con ejercicios que se agrega dentro de Material de Apoyo, en donde el alumno resuelva multiplicaciones y así mismo construya su aprendizaje lógico matemático.

ACTIVIDAD SUGERIDA: se sugiere al docente utilizar la LocoBaraja que se encuentra en el Material de Apoyo, que consiste en unas tarjetas que en la parte superior se encuentra un número y en la parte inferior se muestran las diferentes multiplicaciones, que tienen como resultado el número que se muestra en la parte superior. Por ejemplo en la carta en la parte superior se encuentra el número 4 y en la parte inferior se muestran las diferentes multiplicaciones ($2 \times 2 =$ y $4 \times 1 =$), en donde el resultado es el 4. Esta baraja será impresa y entregada a los alumnos en forma individual para que manipulen e interactúen con ella, descubriendo que en la tabla de multiplicar los resultados en algunas ocasiones se repiten. La forma de organizar la entrega de las LocoBarajas depende del maestro. Después de practicar el juego, se recomienda reafirmar las tablas de multiplicar aplicando el “Ejercicio para encontrar las Multiplicaciones de acuerdo al Resultado”, el cual servirá para evaluar el aprendizaje de los alumnos.

Para participar en la quinta etapa que es llamada cierre del proyecto, se pueden realizar una serie de actividades como cápsula informativa, obra de teatro, periódico mural, exposición de los trabajos elaborados por los alumnos o boletín informativo. Como actividad sugerida se invita a que el docente forme equipos de

trabajo y les asigne una tabla de multiplicar a cada uno de los integrantes, para que a través de sus habilidades artísticas y con ayuda de sus papás puedan inventar o adaptar una canción relacionada con la tabla de multiplicar que se les indicó. En caso de que el docente tenga la certeza de cuál es la tabla con la que los niños presentan mayor dificultad para asimilarla, se puede elegir hacer una canción entre todo el grupo participante, recordemos que algunas de las estrategias son decisión del maestro al trabajarlas con sus alumnos.

Nota: Es necesario realizar la tabla de multiplicar completa de todos los números, en material atractivo para sus alumnos y colocarla en su salón de clases, con la finalidad de que los alumnos puedan identificarlas, observarlas, analizarlas pero sobre todo aprenderlas. Al finalizar el proyecto colaborativo TabliLocas los niños tendrán todas las tablas en el salón de clases, por lo que se pretende que los maestros sigan utilizando su creatividad para hacerlas atractivas en todo momento.

Páginas sugeridas para TabliLocas

TABLA DEL 9

<https://www.fun4thebrain.com/g/multiplication/alienmunchtime/>

- 1) Abrir el buscador de GOOGLE
- 2) Buscar (fun4thebrain.com multiplication alienmunchmult)
- 3) Elegir: Multiplication Games - Alien Munchtime - Fun 4 the Brain

<https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/tablas-multiplicar/tabla-9>

- 1) Abrir el buscador de GOOGLE
- 2) Buscar (tabla de multiplicar del 9 bosque de fantasía)
- 3) Elegir: TABLAS DE MULTIPLICAR ® Juegos de multiplicación

<https://www.mundoprimaria.com/recursos-educativos/tablas-de-multiplicar/la-tabla-del-9-para-primaria>

- 1) Abrir el buscador de GOOGLE

2) Buscar (mundo primaria tabla del 9)

3) Elegir: Juegos de la tabla del 9 para niños de Primaria

<https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/tablas-multiplicar/tabla-9>

1) Abrir el buscador de GOOGLE

2) Buscar (bosque de fantasía tabla del 9)

3) Elegir: (TABLA DE MULTIPLICAR DEL 9 ® Juegos de multiplicación)

TABLA DEL 8

<https://www.tablasdemultiplicar.com/>

1) Abrir el buscador de GOOGLE

2) Buscar (Tablas de multiplicar.com)

3) Elegir: Tablas de multiplicar del 1 al 12 - Tablasdemultiplicar.com

<https://www.mundoprimaria.com/recursos-educativos/tablas-de-multiplicar/la-tabla-del-8-para-primaria>

1) Abrir el buscador de GOOGLE

2) Buscar (mundo primaria tabla del 8)

3) Elegir: (Juegos de la tabla del 8 para Primaria)

<https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/tablas-multiplicar/tabla-8>

1) Abrir el buscador de GOOGLE

2) Buscar (bosque de fantasía tabla del 8)

3) Elegir: (TABLA DE MULTIPLICAR DEL 8 ® Juegos de multiplicación)

TABLA DEL 7

<https://www.tablasdemultiplicar.com/globos-de-spuq.html>

1) Abrir el buscador de GOOGLE

2) Buscar (globos de spuq tablas)

3) Elegir: Juega Globos de SpuQ en línea - Tablasdemultiplicar.com

<https://www.fun4thebrain.com/q/multiplication/alienmunchtime/>

1) Abrir el buscador de GOOGLE

2) Buscar (fun4thebrain.com multiplication alienmunchmult)

3) Elegir: Multiplication Games - Alien Munchtime - Fun 4 the Brain

<https://www.mundoprimaria.com/recursos-educativos/tablas-de-multiplicar/la-tabla-del-7-para-primaria>

- 1) Abrir el buscador de GOOGLE
- 2) Buscar (mundo primaria tabla del 7)
- 3) Elegir: (Juegos de la tabla del 7 para Primaria)

TABLA DEL 6

<http://www.multiplication.com/>

- 1) Abrir el buscador de GOOGLE
- 2) Buscar (multiplication)
- 3) Elegir: Free Multiplication Math Games
- 4) Clic hacia abajo al juego Pirates II
- 5) Dar clic a play
- 6) Elegir niño o niña
- 7) Elegir la tabla del 6 en los tanques
- 8) Clic a Done y Start
- 9) Queda: <https://www.multiplication.com/games/play/pirates-ii-multiplication>
- 10) Nota usar barra espaciadora y flechas

<https://www.tablasdemultiplicar.com/memoria.html>

- 1) Abrir el buscador de GOOGLE
- 2) Buscar (memoria tablas)
- 3) Elegir: (Juego Tablas de multiplicar de memoria)
- 4) Seleccionar un jugador y tabla del 6
- 5) Inicio

<https://www.fun4thebrain.com/g/multiplication/alienmunchtime/>

- 1) Abrir el buscador de GOOGLE
- 2) Buscar (fun4thebrain.com multiplication alienmunchmult)
- 3) Elegir: Multiplication Games - Alien Munchtime - Fun 4 the Brain

TABLA DEL 5

<https://www.tablasdemultiplicar.com/memoria.html>

- 1) Abrir el buscador de GOOGLE
- 2) Buscar (memoria tablas)

3) Elegir: (Juego Tablas de multiplicar de memoria)

4) Seleccionar un jugador y tabla del 5

5) Inicio

<https://www.fun4thebrain.com/g/multiplication/alienmunchtime/>

1) Abrir el buscador de GOOGLE

2) Buscar (fun4thebrain.com multiplication alienmunchmult)

3) Elegir: Multiplication Games - Alien Munchtime - Fun 4 the Brain

<https://www.mundoprimaria.com/recursos-educativos/tablas-de-multiplicar/la-tabla-del-5-para-primaria>

1) Abrir el buscador de GOOGLE

2) Buscar (mundo primaria tabla del 5)

3) Elegir: (Juegos de la tabla del 5 para Primaria)

TABLA DEL 4

<https://www.tablasdemultiplicar.com/happy-burger.html>

1) Abrir el buscador de GOOGLE

2) Buscar (happy burger tablas de multiplicar)

3) Elegir: (Juego de la Happy burger- Tablasdemultiplicar.com)

4) Dar clic a inicio

5) Dar clic a “vamos”

6) Seleccionar la hamburguesa 4

<https://www.tablasdemultiplicar.com/rescate-de-animales.html>

1) Abrir el buscador de GOOGLE

2) Buscar (rescate de animales tablas)

3) Elegir: (Rescate de animales - Tablas de multiplicar)

4) Seleccionar la Tabla 4/ fácil o difícil/cambiar para seleccionar el jugador

5) Empezar

TABLA DEL 3

<https://www.tablasdemultiplicar.com/buceo-de-numeros.html>

1) Abrir el buscador de GOOGLE

- 2) Buscar** (buceo de números tablas)
- 3) Elegir:** (Juego de buceo de números - Tablasdemultiplicar.com)
- 4) Inicio/Elegir la tabla/ Continuar

<https://www.fun4thebrain.com/g/multiplication/alienmunchtime/>

- 1) Abrir el buscador de GOOGLE**
- 2) Buscar** (fun4thebrain.com multiplication alienmunchmult)
- 3) Elegir:** Multiplication Games - Alien Munchtime - Fun 4 the Brain

<https://www.tablasdemultiplicar.com/globos-de-spuq.html>

- 1) Abrir el buscador de GOOGLE**
- 2) Buscar** (globos de spuq tablas)
- 3) Elegir:** Juega Globos de SpuQ en línea - Tablasdemultiplicar.com
- 4) Seleccionar la Tabla 4/ fácil o difícil
- 5) Inicio

TABLA DEL 2

<https://www.tablasdemultiplicar.com/galeria-de-tiro.html>

- 1) Abrir el buscador de GOOGLE**
- 2) Buscar** (galería de tiro tablas)
- 3) Elegir:** (Galería de tiro - Tablas de multiplicar)
- 4) Seleccionar la tabla de multiplicar/ Inicio

<https://www.fun4thebrain.com/g/multiplication/alienmunchtime/>

- 1) Abrir el buscador de GOOGLE**
- 2) Buscar** (fun4thebrain.com multiplication alienmunchmult)
- 3) Elegir:** Multiplication Games - Alien Munchtime - Fun 4 the Brain

<https://www.tablasdemultiplicar.com/globos-de-spuq.html>

- 1) Abrir el buscador de GOOGLE**
- 2) Buscar** (globos de spuq tablas)
- 3) Elegir:** Juega Globos de SpuQ en línea - Tablasdemultiplicar.com
- 4) Seleccionar la Tabla 4/ fácil o difícil
- 5) Inicio

Direcciones de internet para practicar las Tablas de Multiplicar

Tablas de multiplicar.com

[**https://www.tablasdemultiplicar.com/con-gatos.html**](https://www.tablasdemultiplicar.com/con-gatos.html)

- 1) Abrir el buscador de GOOGLE**
- 2) Buscar** (juegos de tablas de multiplicar con gatos)
- 3) Elegir:** Juego Tablas de multiplicar con gatos

Multiplication.com

[**https://www.multiplication.com/games/all-games**](https://www.multiplication.com/games/all-games)

- 1) Abrir el buscador de GOOGLE**
- 2) Buscar** (multiplication)
- 3) Elegir:** Free Multiplication Math Games

Fun4thebrain

[**http://www.fun4thebrain.com/**](http://www.fun4thebrain.com/)

- 1) Abrir el buscador de GOOGLE**
- 2) Buscar** (fun4thebrain.com)
- 3) Elegir:** Fun4theBrain Where Learning and Fun Come Together
- 4) Clic en la pestaña Multiplication parte superior de la página.
- 5) Buscamos los juegos hacia abajo
Hay más juegos en el que docente podrá hacer uso y tener una variedad de recursos para sus alumnos.
- 6) Hacemos clic en la imagen
- 7) Clic en Play.
- 8) [**https://www.fun4thebrain.com/g/multiplication**](https://www.fun4thebrain.com/g/multiplication)

Tablas de multiplicar.com

[**https://www.tablasdemultiplicar.com/**](https://www.tablasdemultiplicar.com/)

- 1) Abrir el buscador de GOOGLE**
- 2) Buscar** (Tablasdemultiplicar.com)
- 3) Elegir:** Tablas de multiplicar del 1 al 12 - Tablasdemultiplicar.com
[**https://www.tablasdemultiplicar.com/**](https://www.tablasdemultiplicar.com/)

Vedoque

<http://www.vedoque.com/>

1) Abrir el buscador de GOOGLE

2) Buscar (Vedoque .com)

3) Elegir: Juegos educativos Vedoque de Matemáticas, lectura, inglés ...

4) Clic al grado correcto arriba

5) Dar clic a juegos relacionados con tablas de multiplicar

6) Segundo grado (Juegos: Granja Matemática Vedoque/Números marcianos)

Aprende las Tablas

<https://tlctiempolibre.jimdo.com/aprender-a-multiplicar/>

1) Abrir el buscador de GOOGLE

2) Buscar (aprende a multiplicar jimdo)

3) Elegir: Aprender a Multiplicar - Página Jimdo de tlctiempolibre

Tablas de multiplicar Jueduland

http://roble.pntic.mec.es/arum0010/temas/tabla_multiplicar.htm

1) Abrir el buscador de GOOGLE

2) Buscar (tablas roble.pntic)

3) Elegir: Tablas de multiplicar - JueduLand - CNICE.mec.es

NOTA: Algunos juegos ya no están disponibles

La Pandilla de la Rejilla

<http://lapandilladelarejilla.es/juegos-tablas-de-multiplicar/>

1) Abrir el buscador de GOOGLE

2) Buscar (La Pandilla de la Rejilla tablas)

3) Elegir: Juegos Interactivos para Aprender las Tablas de Multiplicar

4) Seleccionar el juego

PARA JUGAR EN WORDWALL CON TODAS LAS TABLAS DE MULTIPLICAR

<https://wordwall.net/es/resource/33824436>

<https://wordwall.net/es/resource/33827853>

<https://wordwall.net/es/resource/33827627>

<https://wordwall.net/es/resource/33827594>

INSTRUCCIONES PARA JUGAR “WORDWALL” (PLATAFORMA PRIVADA SUGERIDA PARA UTILIZAR CON LOS ALUMNOS)

Es una manera fácil de crear sus propios recursos de enseñanza. Crear actividades personalizadas para su salón de clases. Cuestionarios, búsqueda de pares, juegos de palabras y mucho más.

La recomendación para este juego, es darse de alta al alumno con su correo institucional o algún correo que ellos utilicen. Entrando en la plataforma de Wordwall, en la parte de arriba dice (Registrarse). Ya teniendo un usuario y contraseña, se pueden acceder a los juegos.

También se puede jugar sin correo electrónico, solo copiando la dirección que se compartió en cada etapa.

- 1) ENTRAR EN GOOGLE CHROME (BOLITA DE COLORES)
- 2) BUSCAR PALABRA “WORDWALL”
- 3) CLIC AL PRIMER LINK: [Cree mejores lecciones de forma más rápida – Wordwall](#)
- 4) DAR CLIC A “INICIAR SESIÓN” (BOTÓN ARRIBA DE LADO DERECHO)
- 5) ANOTAR SU CORREO ELECTRÓNICO INSTITUCIONAL (OPCIONAL)
- 6) ESCRIBIR LA CONTRASEÑA
- 7) DAR CLIC A “COMUNIDAD” (BOTÓN ARRIBA CASI EN EL CENTRO)
- 8) APARECE UNA LUPA, AHÍ BUSCAR “ileana99” Y DARLE ENTER
- 9) DARLE UN CLIC A: [¿Está buscando la página de perfil de ileana99?](#)
- 10) APARECEN LOS JUEGOS QUE SE HAN DISEÑADOS PARA JUGAR CON LAS TABLAS DE MULTIPLICAR.

Primera Etapa “La ruleta de los números”

2 de Octubre al 24 de Noviembre de 2023

El docente auxiliado por el RAM utilizará la red social *Facebook* para subir las evidencias de las actividades desarrolladas en las etapas del Proyecto: pueden subir fotos, videos, música, presentaciones en *Power Point* y documentos en *Word*. Las evidencias fotográficas del proyecto se compartirán únicamente por *Facebook* para estar todos comunicados y poder enriquecer nuestra labor docente. Se sugiere que el nombre de la red social de *Facebook* se le asigne el nombre de TabliLocas al inicio, seguido por el de la escuela participante con la finalidad de identificarla fácilmente.

Después de dar de alta su *Facebook* es necesario agregar a TabliLocas Tamaulipas, que es el *Facebook* oficial de Coordinación Regional de Tecnología Educativa Región Victoria.

El maestro será el responsable de escribir sus aportaciones en el FORO, en donde compartirá sus experiencias al finalizar cada una de las etapas, además se sugiere responder a los demás participantes con la finalidad de interactuar sobre la forma de llevar a cabo el proyecto.

TABLA DEL 9

Actividad 1: 2 de Octubre al 6 de Octubre de 2023

El maestro escribirá la serie numérica del nueve en el pizarrón, con la finalidad de que los alumnos descubran que la multiplicación es una suma abreviada y les pedirá anotarla en el cuaderno de notas.

Ejemplo:

0, 9, 18, 27, 36, 45, 54, 63, 72, 81, 90

90, 81, 72, 63, 54, 45, 36, 27, 18, 9, 0

Después de anotarla en el cuaderno de notas, el maestro pide a los alumnos que practiquen en binas la serie completa hasta que la dominen de izquierda a derecha y de derecha a izquierda.

Para esta actividad se sugiere leer el manual del maestro en donde se proporcionan estrategias relacionadas con la actividad.

Actividad 2: 9 de Octubre al 13 de Octubre de 2023

El maestro escribirá en el pizarrón la serie numérica del nueve en forma incompleta, con la finalidad de que los alumnos descubran el número que falta.

Ejemplo: 0, 9, 18, _____, 36, _____, 54, 63, _____, _____, 90.

81	45
72	27

Este es solo un ejemplo de lo que el maestro puede hacer con la serie, es recomendable realizar varios ejercicios similares, con la finalidad de que los alumnos asocien la serie con la tabla de multiplicar del nueve.

Se sugiere leer el manual del maestro, para utilizar el material de apoyo con ejercicios relacionados a esta actividad.

El docente escribirá en el pizarrón la tabla de multiplicar del número 9 en forma consecutiva, posteriormente los alumnos guiados por su maestro, escribirán el resultado correcto, asociando y visualizando la multiplicación como una suma abreviada.

Ejemplo:

$9 \times 0 = \underline{\hspace{2cm}}$

$9 \times 1 = \underline{\hspace{2cm}}$

$9 \times 2 = \underline{\hspace{2cm}}$

$9 \times 3 = \underline{\hspace{2cm}}$

$9 \times 4 = \underline{\hspace{2cm}}$

$9 \times 5 = \underline{\hspace{2cm}}$

$9 \times 6 = \underline{\hspace{2cm}}$

$9 \times 7 = \underline{\hspace{2cm}}$

$9 \times 8 = \underline{\hspace{2cm}}$

$9 \times 9 = \underline{\hspace{2cm}}$

$9 \times 10 = \underline{\hspace{2cm}}$

Actividad 3: 16 de Octubre al 27 de Octubre de 2023

El docente dará a conocer a los alumnos “La rueda de Multiplicar”, la cual utilizarán con la tabla del 9. El alumno con ayuda de su maestro completará el círculo de multiplicar de la tabla, para que encuentre los resultados correctos.



Después de completar el círculo, se sugiere que el maestro lo dibuje en el pizarrón, invitando a sus alumnos para que lo completen y puedan autoevaluar su trabajo, esto nos indicará que el niño está visualizando los resultados y así mismo se apropiará del conocimiento numérico.

Se sugiere leer el manual del maestro, para utilizar el material de apoyo con ejercicios relacionados a esta actividad.

Al término de la actividad el alumno practicará la tabla del 9, utilizando las siguientes direcciones en internet:

1) <http://www.fun4thebrain.com/multiplication/alienmunchmult.html>

GOOGLE: (fun4thebrain.com multiplication alienmunchmult)

CLIC A: (Multiplication Games - Alien Munchtime - Fun 4 the Brain)

2) <https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/tablas-multiplicar/tabla-9>

(Para entrar al juego: Leer “Páginas sugeridas para TablaLocas”)

Las direcciones son el menú principal del ejercicio. Para acceder al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, en donde se indica los pasos a seguir para localizar el sitio específico de la actividad.

3)

<https://www.mundoprimaria.com/recursos-educativos/tablas-de-multiplicar/la-tabla-del-9-para-primaria>

GOOGLE (mundo primaria tabla del 9)

CLIC A: (Juegos de la tabla del 9 para niños de Primaria - Mundo ...)

4) GLOBOS TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 9

<https://wordwall.net/es/resource/33733438>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

5) MULTIPLICANDO ME DIVIERTO

Tabla del 9

<https://wordwall.net/es/resource/33673934>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

6) (Número) TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 9

<https://wordwall.net/es/resource/32953716>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

7) (SERIE) TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 9

<https://wordwall.net/es/resource/32871696>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

8) (Letra) TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 9

<https://wordwall.net/es/resource/30151074>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

TABLA DEL 8

Actividad 4: 30 de Octubre al 3 de Noviembre de 2023

El maestro escribirá la serie numérica del ocho en el pizarrón, con la finalidad de que los alumnos descubran que la multiplicación es una suma abreviada y les pedirá anotarla en el cuaderno de notas.

Ejemplo:

0, 8, 16, 24, 32, 40, 48, 56, 64, 72, 80

80, 72, 64, 56, 48, 40, 32, 24, 16, 8, 0

Después de anotarla en el cuaderno de notas, el maestro pide a los alumnos que practiquen en binas la serie completa hasta que la dominen de izquierda a derecha y de derecha a izquierda.

Para esta actividad se sugiere leer el manual del maestro en donde se proporcionan estrategias relacionadas con la actividad.

Actividad 5: 6 de Noviembre al 10 de Noviembre 2023

El maestro escribirá en el pizarrón la serie numérica del ocho en forma incompleta, con la finalidad de que los alumnos descubran el número que falta.

Ejemplo: 0, 8, 16, ___, 32, ___, 48, 56, ___, ___, 80.



Este es solo un ejemplo de lo que el maestro puede hacer con la serie, es recomendable realizar varios ejercicios similares, con la finalidad de que los alumnos asocien la serie con la tabla de multiplicar del ocho.

Se sugiere leer el manual del maestro, para utilizar el material de apoyo con ejercicios relacionados a esta actividad.

El docente escribirá en el pizarrón la tabla de multiplicar del número 8 en forma consecutiva, posteriormente los alumnos guiados por su maestro, escribirán el resultado correcto, asociando y visualizando la multiplicación como una suma abreviada.

Ejemplo:

$8 \times 0 = \underline{\quad}$

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

$8 \times 2 = \underline{\quad}$

$8 \times 3 = \underline{\quad}$

$8 \times 4 = \underline{\quad}$

$8 \times 5 = \underline{\quad}$

$8 \times 6 = \underline{\quad}$

$8 \times 7 = \underline{\quad}$

$8 \times 8 = \underline{\quad}$

$8 \times 9 = \underline{\quad}$

$8 \times 10 = \underline{\quad}$

Actividad 6: 13 de Noviembre al 24 de Noviembre de 2023

El docente dará a conocer a los alumnos “La rueda de Multiplicar”, la cual utilizarán con la tabla del 8. El alumno con ayuda de su maestro completará el círculo de multiplicar de la tabla, para que encuentre los resultados correctos.



Después de completar el círculo, se sugiere que el maestro lo dibuje en el pizarrón, invitando a sus alumnos para que lo completen y puedan autoevaluar su trabajo, esto nos indicará que el niño está visualizando los resultados y así mismo se apropiará del conocimiento numérico.

Se sugiere leer el manual del maestro, para utilizar el material de apoyo con ejercicios relacionados a esta actividad.

Al término de la actividad el alumno practicará la tabla del 8, utilizando las siguientes direcciones en internet:

1) <https://www.tablasdemultiplicar.com/>

GOOGLE: (Tablas de multiplicar.com)

CLIC A: (Tablas de multiplicar del 1 al 10 - Tablasdemultiplicar.com)

2)

<https://www.mundoprimaria.com/recursos-educativos/tablas-de-multiplicar/la-tabla-del-8-para-primaria>

GOOGLE: (mundo primaria tabla del 8)

CLIC A: (Juegos de la tabla del 8 para Primaria - Mundo Primaria)

3) <https://juegosinfantiles.bosquedefantasias.com/tablas-multiplicar/tabla-8>

GOOGLE: (bosque de fantasía tabla del 8)

CLIC A: (TABLA DE MULTIPLICAR DEL 8 ® Juegos de multiplicación)

4) <http://www.fun4thebrain.com/multiplication/alienmunchmult.html>

GOOGLE: (fun4thebrain.com multiplication alienmunchmult)

CLIC A: (Multiplication Games - Alien Munchtime - Fun 4 the Brain)

5) GLOBOS TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 8

<https://wordwall.net/es/resource/33733873>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

6) MULTIPLICANDO ME DIVIERTO

Tabla del 8

<https://wordwall.net/es/resource/33728532>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

7) (Número) TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 8

<https://wordwall.net/es/resource/33084270>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

8) (SERIE) TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 8

<https://wordwall.net/es/resource/32872694>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

9) (Letra) TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 8

<https://wordwall.net/es/resource/30148890>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

Segunda Etapa “Bailando con los números”

27 de Noviembre de 2023 al 9 de Febrero de 2024

TABLA 7

Actividad 1: 27 de Noviembre al 1 de Diciembre de 2023

Para iniciar la actividad el maestro pedirá a sus alumnos que juntos elaboren la serie numérica del siete, utilizando material concreto como frijol lo que servirá para que el alumno deduzca que la multiplicación es igual a la suma abreviada.

Primeramente el maestro inicia la serie con el número cero escribiéndolo en el pizarrón, luego pedirá a sus alumnos que de los frijoles que traen cuenten siete para que se den cuenta que al agregársele al cero, seguirán teniendo siete frijoles, luego se indicará que se cuenten siete más para añadirlos a los que ya tienen esto les dará como resultado la cantidad de catorce frijoles; así sucesivamente para formar la serie hasta llegar al setenta. Es importante que el alumno lo anote en su cuaderno de notas, con la finalidad de apropiarse del conocimiento lógico matemático de una forma significativa.

Ejemplo:

0, 7, 14, 21, 28, 35, 42, 49, 56, 63, 70

70, 63, 56, 49, 42, 35, 28, 21, 14, 7, 0

Después de anotar la serie en el cuaderno de notas, el maestro pide a los alumnos que practiquen en binas la serie completa hasta que la dominen de izquierda a derecha y de derecha a izquierda.

Para esta actividad se sugiere leer el manual del maestro en donde se proporcionan estrategias relacionadas con la actividad.

Actividad 2: 4 de Diciembre al 8 de Diciembre de 2023

El maestro escribirá en el pizarrón la serie numérica del siete en forma incompleta, con la finalidad de que los alumnos descubran el número que falta.

Ejemplo: 0, 7, 14, ___, 28, ___, 42, 49, ___, ___, 70.



Este es solo un ejemplo de lo que el maestro puede hacer con la serie, es recomendable realizar varios ejercicios similares, con la finalidad de que los alumnos asocien la serie con la tabla de multiplicar del siete.

Se sugiere leer el manual del maestro, para utilizar el material de apoyo con ejercicios relacionados a esta actividad.

El docente escribirá en el pizarrón la tabla de multiplicar del número 7 en forma consecutiva, posteriormente los alumnos guiados por su maestro, escribirán el resultado correcto, asociando y visualizando la multiplicación como una suma abreviada.

Ejemplo:

$$7 \times 0 = \underline{\quad}$$

$$7 \times 1 = \underline{\quad}$$

$$7 \times 2 = \underline{\quad}$$

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

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

Actividad 3: 11 de Diciembre al 12 de Enero de 2024

El maestro presentará a sus alumnos el video relacionado con la tabla de multiplicar del número siete que se encuentra en la siguiente dirección:

OPCIÓN 1: <http://www.youtube.com/watch?v=2WraVEMCiMA>

OPCIÓN 2: <http://www.youtube.com/watch?v=G0s7d9STAX4>

OPCIÓN 3: <http://www.youtube.com/watch?v=nJw-ZEUUH2k>

Con la finalidad de que a través de la imagen, sonido y ritmo los alumnos se apropien y dominen la tabla del siete.

Al término de la actividad el alumno practicará la tabla del 7, utilizando la siguiente dirección en internet:

1) <https://www.tablasdemultiplicar.com/globos-de-spuq.html>

GOOGLE: (globos de spuq tablas)

CLIC A: (Globos de SpuQ - Tablas de multiplicar)

Para acceder fácilmente al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro.

2) <http://www.fun4thebrain.com/multiplication/alienmunchmult.html>

GOOGLE: (fun4thebrain.com multiplication alienmunchmult)

CLIC A: (Multiplication Games - Alien Munchtime - Fun 4 the Brain)

3)

<https://www.mundoprimaria.com/recursos-educativos/tablas-de-multiplicar/la-tabla-del-7-para-primaria>

GOOGLE (mundo primaria tabla del 7)

CLIC A: (Juegos de la tabla del 7 para Primaria)

4) GLOBOS TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 7

<https://wordwall.net/es/resource/33736806>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

5) MULTIPLICANDO ME DIVIERTO

Tabla del 7

<https://wordwall.net/es/resource/33729155>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

6) (Número) TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 7

<https://wordwall.net/es/resource/33088368>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

7) (SERIE) TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 7

<https://wordwall.net/es/resource/32909756>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

8) (Letra) TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 7

<https://wordwall.net/es/resource/30148135>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

TABLA 6

Actividad 4: 15 de Enero 2022 al 19 de Enero de 2024

Para iniciar la actividad el maestro pedirá a sus alumnos que juntos elaboren la serie numérica del seis, utilizando material concreto como frijol lo que servirá para que el alumno deduzca que la multiplicación es igual a la suma abreviada.

Primeramente el maestro inicia la serie con el número cero escribiéndolo en el pizarrón, luego pedirá a sus alumnos que de los frijoles que traen cuenten seis para que se den cuenta que al agregársele al cero, seguirán teniendo seis frijoles, luego se indicará que se cuenten seis más para añadirlos a los que ya tienen esto les dará como resultado la cantidad de doce frijoles; así sucesivamente para formar la serie hasta llegar al sesenta. Es importante que el alumno lo anote en su cuaderno de notas, con la finalidad de apropiarse del conocimiento lógico matemático de una forma significativa.

Ejemplo:

0, 6, 12, 18, 24, 30, 36, 42, 48, 54, 60

60, 54, 48, 42, 36, 30, 24, 18, 12, 6, 0

Después de anotar la serie en el cuaderno de notas, el maestro pide a los alumnos que practiquen en binas la serie completa hasta que la dominen de izquierda a derecha y de derecha a izquierda.

Para esta actividad se sugiere leer el manual del maestro en donde se proporcionan estrategias relacionadas con la actividad.

Actividad 5: 22 de Enero al 26 de Enero de 2024

El maestro escribirá en el pizarrón la serie numérica del seis en forma incompleta, con la finalidad de que los alumnos descubran el número que falta.

Ejemplo: 0, 6, 12, ___, 24, ___, 36, 42, ___, ___, 60.

Este es solo un ejemplo de lo que el maestro puede hacer con la serie, es recomendable realizar varios ejercicios similares, con la finalidad de que los alumnos asocien la serie con la tabla de multiplicar del seis.



Se sugiere leer el manual del maestro, para utilizar el material de apoyo con ejercicios relacionados a esta actividad.

El docente escribirá en el pizarrón la tabla de multiplicar del número 6 en forma consecutiva, posteriormente los alumnos guiados por su maestro, escribirán el resultado correcto, asociando y visualizando la multiplicación como una suma abreviada.

Ejemplo:

$$6 \times 0 = \underline{\quad}$$

$$6 \times 1 = \underline{\quad}$$

$$\begin{array}{l} 6 \times 2 = \underline{\hspace{2cm}} \\ 6 \times 3 = \underline{\hspace{2cm}} \\ 6 \times 4 = \underline{\hspace{2cm}} \\ 6 \times 5 = \underline{\hspace{2cm}} \\ 6 \times 6 = \underline{\hspace{2cm}} \\ 6 \times 7 = \underline{\hspace{2cm}} \\ 6 \times 8 = \underline{\hspace{2cm}} \\ 6 \times 9 = \underline{\hspace{2cm}} \\ 6 \times 10 = \underline{\hspace{2cm}} \end{array}$$

Actividad 6: 29 de Enero al 9 de Febrero de 2024

El maestro presentará a sus alumnos el video relacionado con la tabla de multiplicar del número seis que se encuentra en la siguiente dirección:

OPCIÓN 1: <http://www.youtube.com/watch?v=vsrYhgeX7Is>

OPCIÓN 2: <http://www.youtube.com/watch?v=gFfekeqMrU4>

OPCIÓN 3: <http://www.youtube.com/watch?v=mTdMDw4hQUk>

Con la finalidad de que a través de la imagen, sonido y ritmo los alumnos se apropien y dominen la tabla del seis.

Al término de la actividad el alumno practicará la tabla del 6, utilizando las siguientes direcciones en internet:

1) <http://www.multiplication.com/>

(Para entrar al juego: Leer “Páginas sugeridas para TablaLocas)

La dirección es el menú principal del ejercicio. Para acceder al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, en donde se indica los pasos a seguir para localizar el sitio específico de la actividad.

2) <https://www.tablasdemultiplicar.com/memoria.html>

GOOGLE: (memoria tablas)

CLIC A: (Juego Tablas de multiplicar de memoria - Tablasdemultiplicar ...)

3) <http://www.fun4thebrain.com/multiplication/alienmunchmult.html>

GOOGLE: (fun4thebrain.com multiplication alienmunchmult)

CLIC A: (Multiplication Games - Alien Munchtime - Fun 4 the Brain)

4) GLOBOS TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 6

<https://wordwall.net/es/resource/33757280>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

5) MULTIPLICANDO ME DIVIERTO

Tabla del 6

<https://wordwall.net/es/resource/33729694>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

6) (Número) TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 6

<https://wordwall.net/es/resource/33088969>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

7) (SERIE) TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 6

<https://wordwall.net/es/resource/32911911>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

8) (Letra) TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 6

<https://wordwall.net/es/resource/30147827>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

Tercera Etapa “Jugando con la Matelocalotería”

12 de Febrero al 19 de Abril de 2024

TABLA 5

Actividad 1: 12 de Febrero al 16 de Febrero de 2024

El maestro escribirá la serie numérica del cinco en el pizarrón, con la finalidad de que los alumnos descubran que la multiplicación es una suma abreviada y les pedirá anotarla en el cuaderno de notas.

Ejemplo:

0, 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50

50, 45, 40, 35, 30, 25, 20, 15, 10, 5, 0

Después de anotarla en el cuaderno de notas, el maestro pide a los alumnos que practiquen en binas la serie completa hasta que la dominen de izquierda a derecha y de derecha a izquierda.

Para esta actividad se sugiere leer el manual del maestro en donde se proporcionan estrategias relacionadas con la actividad.

Actividad 2: 19 de Febrero al 23 de Febrero de 2024

El maestro escribirá en el pizarrón la serie numérica del cinco en forma incompleta, con la finalidad de que los alumnos descubran el número que falta.

Ejemplo: 0, 5, 10, ___, 20, ___, 30, 35, ___, ___, 50.

Este es solo un ejemplo de lo que el maestro puede hacer con la serie, es recomendable realizar varios ejercicios similares, con la finalidad de que los alumnos asocien la serie con la tabla de multiplicar del cinco.



Se sugiere leer el manual del maestro, para utilizar el material de apoyo con ejercicios relacionados a esta actividad.

El docente escribirá en el pizarrón la tabla de multiplicar del número 5 en forma consecutiva, posteriormente los alumnos guiados por su maestro, escribirán el resultado correcto, asociando y visualizando la multiplicación como una suma abreviada.

Ejemplo:

$$5 \times 0 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$5 \times 1 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$5 \times 2 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$5 \times 3 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$5 \times 4 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$5 \times 5 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$5 \times 6 =$ _____
 $5 \times 7 =$ _____
 $5 \times 8 =$ _____
 $5 \times 9 =$ _____
 $5 \times 10 =$ _____

Actividad 3: 26 de Febrero al 8 de Marzo 2024

El maestro explicará a sus alumnos que en esta actividad se utilizará el juego de la lotería, como una estrategia de aprendizaje en las tablas de multiplicar, por lo que se le conocerá con el nombre de: Matelocalotería.

Para iniciar con la actividad se organizará a los alumnos en equipos, entregando una carta de lotería con la que jugarán esperando un número multiplicado por otro o el resultado de un número multiplicado por cinco, para jugar es necesario que el maestro o un integrante del grupo sea el encargado de correr la Matelocalotería, mientras los demás estarán atentos esperando a que se nombren los números de sus tablas.

La organización de cómo se ganará en la Matelocalotería, dependerá del maestro participante.

Se sugiere leer el manual del maestro, para utilizar la Matelocalotería como material de apoyo para esta actividad.

Al término de la actividad el alumno practicará la tabla del 5, utilizando la siguiente dirección en internet:

1) <https://www.tablasdemultiplicar.com/memoria.html>

GOOGLE: (memoria tablas)

CLIC A: (Juego Tablas de multiplicar de memoria - Tablasdemultiplicar ...)

2) <http://www.fun4thebrain.com/multiplication/alienmunchmult.html>

GOOGLE: (fun4thebrain.com multiplication alienmunchmult)

CLIC A: (Multiplication Games - Alien Munchtime - Fun 4 the Brain)

3)

<https://www.mundoprimaria.com/recursos-educativos/tablas-de-multiplicar/la-tabla-del-5-para-primaria>

GOOGLE (mundo primaria tabla del 5)

CLIC A: (Juegos de la tabla del 5 para niños de Primaria - Mundo ...)

GLOBOS TABLAS DE MULTIPLICAR

4) Tabla del 5

<https://wordwall.net/es/resource/33757331>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

5) MULTIPLICANDO ME DIVIERTO

Tabla del 5

<https://wordwall.net/es/resource/33729822>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

6) (Número) TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 5

<https://wordwall.net/es/resource/33089572>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

7) (SERIE) TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 5

<https://wordwall.net/es/resource/32913846>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

8) (Letra) TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 5

<https://wordwall.net/es/resource/30141743>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

TABLA 4

Actividad 4: 11 de Marzo al 15 de Marzo de 2024

El maestro escribirá la serie numérica del cuatro en el pizarrón, con la finalidad de que los alumnos descubran que la multiplicación es una suma abreviada y les pedirá anotarla en el cuaderno de notas.

Ejemplo:

0, 4, 8, 12, 16, 20, 24, 28, 32, 36, 40

40, 36, 32, 28, 24, 20, 16, 12, 8, 4, 0

Después de anotarla en el cuaderno de notas, el maestro pide a los alumnos que practiquen en binas la serie completa hasta que la dominen de izquierda a derecha y de derecha a izquierda.

Para esta actividad se sugiere leer el manual del maestro en donde se proporcionan estrategias relacionadas con la actividad.

Actividad 5: 18 de Marzo al 22 de Marzo de 2024

El maestro escribirá en el pizarrón la serie numérica del cuatro en forma incompleta, con la finalidad de que los alumnos descubran el número que falta.

36	20
12	32

Este es solo un ejemplo de lo que el maestro puede hacer con la serie, es recomendable realizar varios ejercicios similares, con la finalidad de que los alumnos asocien la serie con la tabla de multiplicar del cuatro.

Se sugiere leer el manual del maestro, para utilizar el material de apoyo con ejercicios relacionados a esta actividad.

El docente escribirá en el pizarrón la tabla de multiplicar del número 4 en forma consecutiva, posteriormente los alumnos guiados por su maestro, escribirán el resultado correcto, asociando y visualizando la multiplicación como una suma abreviada.

Ejemplo:

$$4 \times 0 = \underline{\quad}$$

$$4 \times 1 = \underline{\quad}$$

$$4 \times 2 = \underline{\quad}$$

$$4 \times 3 = \underline{\quad}$$

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

Actividad 6: 8 de Abril al 19 de Abril de 2024

El maestro explicará a sus alumnos que en esta actividad se utilizará el juego de la lotería, como una estrategia de aprendizaje en las tablas de multiplicar, por lo que se le conocerá con el nombre de: Matelocalotería.

Para iniciar con la actividad se organizará a los alumnos en equipos, entregando una carta de lotería con la que jugarán esperando un número multiplicado por otro o el resultado de un número multiplicado por cuatro, para jugar es necesario que el maestro o un integrante del grupo sea el encargado de correr la Matelocalotería, mientras los demás estarán atentos esperando a que se nombren los números de sus tablas.

La organización de cómo se ganará en la Matelocalotería, dependerá del maestro participante.

Se sugiere leer el manual del maestro, para utilizar la Matelocalotería como material de apoyo para esta actividad.

Al término de la actividad el alumno practicará la tabla del 4, utilizando la siguiente dirección en internet:

1) <https://www.tablasdemultiplicar.com/happy-burger.html>

GOOGLE: (happy burger tablas de multiplicar)

CLIC A: (Happy Burger - Tablas de multiplicar)

2) <https://www.tablasdemultiplicar.com/rescate-de-animales.html>

GOOGLE: (rescate de animales tablas)

CLIC A: (Rescate de animales: Juego para practicar las tablas de ...)

3) <http://www.fun4thebrain.com/multiplication/alienmunchmult.html>

GOOGLE: (fun4thebrain.com multiplication alienmunchmult)

CLIC A: (Multiplication Games - Alien Munchtime - Fun 4 the Brain)

4) <https://www.tablasdemultiplicar.com/memoria.html>

GOOGLE: (memoria tablas)

CLIC A: (Juego Tablas de multiplicar de memoria - Tablasdemultiplicar ...)

5) GLOBOS TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 4

<https://wordwall.net/es/resource/33757379>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

6) MULTIPLICANDO ME DIVIERTO

Tabla del 4

<https://wordwall.net/es/resource/33729945>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

7) (Número) TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 4

<https://wordwall.net/es/resource/33132212>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

8) (SERIE) TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 4

<https://wordwall.net/es/resource/32915498>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

9) (Letra) TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 4

<https://wordwall.net/es/resource/29044808>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

Cuarta Etapa: “Las fichas de Matedomiloco”

22 de Abril al 14 de Junio del 2024

TABLA 3

Actividad 1: 22 de Abril al 26 de Abril de 2024

El maestro escribirá la serie numérica del tres en el pizarrón, con la finalidad de que los alumnos descubran que la multiplicación es una suma abreviada y les pedirá anotarla en el cuaderno de notas.

Ejemplo:

0, 3, 6, 9, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30.

30, 27, 24, 21, 18, 15, 12, 9, 6, 3, 0.

Después de anotarla en el cuaderno de notas, el maestro pide a los alumnos que practiquen en binas la serie completa hasta que la dominen de izquierda a derecha y de derecha a izquierda.

Para esta actividad se sugiere leer el manual del maestro en donde se proporcionan estrategias relacionadas con la actividad.

Actividad 2: 29 de Abril al 3 de Mayo de 2024

El maestro escribirá en el pizarrón la serie numérica del tres en forma incompleta, con la finalidad de que los alumnos descubran el número que falta.

24	15
9	27

Este es solo un ejemplo de lo que el maestro puede hacer con la serie, es recomendable realizar varios ejercicios similares, con la finalidad de que los alumnos asocien la serie con la tabla de multiplicar del tres.

Se sugiere leer el manual del maestro, para utilizar el material de apoyo con ejercicios relacionados a esta actividad.

El docente escribirá en el pizarrón la tabla de multiplicar del número 3 en forma consecutiva, posteriormente los alumnos guiados por su maestro, escribirán el

resultado correcto, asociando y visualizando la multiplicación como una suma abreviada.

Ejemplo:

$$3 \times 0 = \underline{\quad}$$

$$3 \times 1 = \underline{\quad}$$

$$3 \times 2 = \underline{\quad}$$

$$3 \times 3 = \underline{\quad}$$

$$3 \times 4 = \underline{\quad}$$

$$3 \times 5 = \underline{\quad}$$

$$3 \times 6 = \underline{\quad}$$

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

$$3 \times 8 = \underline{\quad}$$

$$3 \times 9 = \underline{\quad}$$

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

Actividad 3: 6 de Mayo al 17 de Mayo de 2024

El maestro explicará a sus alumnos que en esta actividad se utilizará el juego del dominó, como una estrategia de aprendizaje en las tablas de multiplicar, por lo que se le conocerá con el nombre de: Matedomiloco.

Para iniciar con la actividad se organizará a los alumnos en binas, entregándoles un dominó con el que jugarán colocando las fichas según corresponda al multiplicar la tabla del número tres.

El juego del Matedomiloco, lo ganará la pareja que logre armarlo correctamente en menos tiempo.

Se sugiere leer el manual del maestro, para utilizar el Matedomiloco como material de apoyo para esta actividad.

Al término de la actividad el alumno practicará la tabla del 3, utilizando la siguiente dirección en internet:

1) <https://www.tablasdemultiplicar.com/buceo-de-numeros.html>

GOOGLE: (buceo de números tablas)

CLIC A: (Buceo de números - Tablas de multiplicar)

2) <http://www.fun4thebrain.com/multiplication/alienmunchmult.html>

GOOGLE: (fun4thebrain.com multiplication alienmunchmult)

CLIC A: (Multiplication Games - Alien Munchtime - Fun 4 the Brain)

3) <https://www.tablasdemultiplicar.com/globos-de-spuq.html>

GOOGLE: (globos de spuq tablas)

CLIC A: (Globos de SpuQ - Tablas de multiplicar)

Para acceder fácilmente al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro.

4) GLOBOS TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 3

<https://wordwall.net/es/resource/33757438>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

5) MULTIPLICANDO ME DIVIERTO

Tabla del 3

<https://wordwall.net/es/resource/33730093>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

6) (Número) TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 3

<https://wordwall.net/es/resource/33132889>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

7) (SERIE) TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 3

<https://wordwall.net/es/resource/32919092>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

8) (Letra) TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 3

<https://wordwall.net/es/resource/29045442>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

TABLA 2

Actividad 4: 20 de Mayo al 24 de Mayo de 2024

El maestro escribirá la serie numérica del dos en el pizarrón, con la finalidad de que los alumnos descubran que la multiplicación es una suma abreviada y les pedirá anotarla en el cuaderno de notas.

Ejemplo:

0, 2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20.

20, 18, 16, 14, 12, 10, 8, 6, 4, 2, 0.

Después de anotarla en el cuaderno de notas, el maestro pide a los alumnos que practiquen en binas la serie completa hasta que la dominen de izquierda a derecha y de derecha a izquierda.

Para esta actividad se sugiere leer el manual del maestro en donde se proporcionan estrategias relacionadas con la actividad.

Actividad 5: 27 de Mayo al 31 de Mayo de 2024

El maestro escribirá en el pizarrón la serie numérica del tres en forma incompleta, con la finalidad de que los alumnos descubran el número que falta.

16	10
18	6

Este es solo un ejemplo de lo que el maestro puede hacer con la serie, es recomendable realizar varios ejercicios similares, con la finalidad de que los alumnos asocien la serie con la tabla de multiplicar del tres.

Se sugiere leer el manual del maestro, para utilizar el material de apoyo con ejercicios relacionados a esta actividad.

El docente escribirá en el pizarrón la tabla de multiplicar del número 3 en forma consecutiva, posteriormente los alumnos guiados por su maestro, escribirán el resultado correcto, asociando y visualizando la multiplicación como una suma abreviada.

Ejemplo:

$$2 \times 0 = \underline{\quad}$$

$$2 \times 1 = \underline{\quad}$$

$$2 \times 2 = \underline{\quad}$$

$$2 \times 3 = \underline{\quad}$$

$$2 \times 4 = \underline{\quad}$$

$$2 \times 5 = \underline{\quad}$$

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

$$2 \times 7 = \underline{\quad}$$

$$2 \times 8 = \underline{\quad}$$

$$2 \times 9 = \underline{\quad}$$

$$2 \times 10 = \underline{\quad}$$

Actividad 6: 3 de Junio al 14 de Junio de 2024

El maestro explicará a sus alumnos que en esta actividad se utilizará el juego del dominó, como una estrategia de aprendizaje en las tablas de multiplicar, por lo que se le conocerá con el nombre de: Matedomiloco.

Para iniciar con la actividad se organizará a los alumnos en binas, entregándoles un dominó con el que jugarán colocando las fichas según corresponda al multiplicar la tabla del número dos.

El juego del Matedomiloco, lo ganará la pareja que logre armarlo correctamente en menos tiempo.

Se sugiere leer el manual del maestro, para utilizar el Matedomiloco como material de apoyo para esta actividad.

Al término de la actividad el alumno practicará la tabla del 2, utilizando la siguiente dirección en internet:

1) <https://www.tablasdemultiplicar.com/galeria-de-tiro.html>

GOOGLE: (galería de tiro tablas)

CLIC A: Galeria de tiro - Tablas de multiplicar

Para acceder fácilmente al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro.

2) <http://www.fun4thebrain.com/multiplication/alienmunchmult.html>

GOOGLE: (fun4thebrain.com multiplication alienmunchmult)

CLIC A: (Multiplication Games - Alien Munchtime - Fun 4 the Brain)

3) <https://www.tablasdemultiplicar.com/globos-de-spuq.html>

GOOGLE: (globos de spuq tablas)

CLIC A: (Globos de SpuQ - Tablas de multiplicar)

Para acceder fácilmente al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro.

4) GLOBOS TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 2

<https://wordwall.net/es/resource/33757471>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

5) MULTIPLICANDO ME DIVIERTO

Tabla del 2

<https://wordwall.net/es/resource/33730466>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

6) (Número) TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 2

<https://wordwall.net/es/resource/33133041>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

7) (SERIE) TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 2

<https://wordwall.net/es/resource/32919306>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.

8) (Letra) TABLAS DE MULTIPLICAR

Tabla del 2

<https://wordwall.net/es/resource/29045333>

Para acceder desde el programa Wordwall, al juego de la tabla de multiplicar es necesario leer el Manual del Maestro, de lo contrario puede copiar y pegar este link para disfrutar el juego.