

Manual del Maestro

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, cortón, 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 kaple, 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 trabajarlo 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 ejercitar todas las tablas.

ACTIVIDAD SUGERIDA: Se recomienda enmicar 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 trabajarlo 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 del 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 Tablilocas, se proporciona una serie de direcciones en Internet, para que los niños refuercen 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

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

- 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 fantasia)
- 3) Elegir: TABLAS DE MULTIPLICAR ® 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 10 - Tablasdemultiplicar.com

<http://cerezo.pntic.mec.es/maria8/bimates/operaciones/tablas/tabla1.html>

- 1) Abrir el buscador de GOOGLE
- 2) Buscar (Cerezo.Pntic Tablas)
- 3) Elegir: Bimates.Tablas - Ministerio de Educación, Cultura y Deporte

<http://fichasparaninos.blogspot.mx/search/label/las%20tablas%20de%20multiplicar>

<http://math.cilenia.com/es>

- 1) Clic en multiplicaciones (Lado derecho, hacia abajo)
- 2) Aparecerá un apartado "las tablas de Multiplicar"
- 3) Sugeridos para grados superiores

TABLA DEL 7

<http://www.disanedu.com/cpr/matematicas/aplicacion/programa/tem/multiplicarqueeue.html>

- 1) Abrir el buscador de GOOGLE
- 2) Buscar (Disanedu.com matematicas multiplicarqueeue)
- 3) Elegir: multiplicarqueeue - Disanedu

TABLA DEL 6

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

- 1) Clic en la parte superior izquierda "Multiplication Games"
- 2) Clic hacia abajo al juego Pirates II
- 3) Dar clic a play
- 4) Elegir niño o niña
- 5) Elegir la tabla del 6 en los tanques
- 6) Clic a Done y Start
- 7) Queda: <http://www.multiplication.com/games/play/pirates-ii>
- 8) Nota usar barra espaciadora y flechas

TABLA DEL 5

<http://www.learnyourtables.co.uk/en/index2.htm>

- 1) Abrir el buscador de GOOGLE
- 2) Buscar (learn your tables)
- 3) Elegir: Learn Your Tables International - a powerful free resource to support

TABLA DEL 4

<http://www.teachingtables.co.uk/tm/tmgame/tgame2.html>

- 1) Abrir el buscador de GOOGLE
- 2) Buscar (teachingtables tgame2.html)
- 3) Elegir: tgame2 - Teaching Tables

TABLA DEL 3

<http://www.sectormatematica.cl/flash/tablalunar.swf>

- 1) Abrir el buscador de GOOGLE
- 2) Buscar (sector matematica tabla lunar.swf)
- 3) Elegir: (Flash) Moon Maths - Primary Interactive

TABLA DEL 2

http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/eltanquematematico/lospuzzles/ylastablas/tablas_index_p.html

- 1) Abrir el buscador de GOOGLE
- 2) Buscar (Los puzzles y las tablas de multiplicar)
- 3) Elegir: Los puzzles y las tablas de multiplicar. ::Mario Ramos Rodríguez

Direcciones de internet para practicar las Tablas de Multiplicar

Tablas de multiplicar.com

<https://www.tablasdemultiplicar.com/con-gatos.html>

- 1) Colocar la palabra en Google "juegos de tablas de multiplicar"
- 2) Dar clic en Juego Tablas de multiplicar con gatos

El abuelo educa

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

- 1) Clic en "practicar jugando", lado superior derecho.
- 2) Clic en Tablas de Multiplicar, lado izquierdo.
- 3) Queda

http://www.elabueloeduca.com/aprender_jugando/juegos/matematicas/practica_jugando_tablas_de_multiplicar.php

Nota: También se puede dar clic en la opción "Multiplicaciones".

Multiplication.com

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

- 1) Clic en Games
- 2) Clic en la parte superior izquierda "Multiplication Games"
- 2) Aparecerá un menú con 84 juegos para practicar las tablas 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9.
- 3) Hacemos clic en el juego.
- 4) Clic en Start o triángulos de avance.
- 5) Seleccionamos la tabla.
- 6) Y a disfrutar los juegos.
- 7) <http://www.multiplication.com/games/all-games>

Fun4thebrain

<http://www.fun4thebrain.com/>

- 1) Clic en la pestaña Multiplication parte superior de la página.
- 2) Buscamos los juegos
- 3) En la parte superior izquierda aparece "Page NEW 1,2,3" para seleccionar los diferentes juegos existentes en este link.

Hay más juegos en el que docente podrá hacer uso y tener una variedad de recursos para sus alumnos.

- 3) Hacemos clic en la imagen
- 4) Clic en Play.
- 8) <http://www.fun4thebrain.com/mult.html>

Educalandia. Net

<http://www.educalandia.net>

- 1) Buscar hacia abajo "Búsqueda Temática", Dar Clic a Tablas de Multiplicar
- 2) Buscamos el recurso o el juego que deseamos desarrollar: Existen varios juegos en los que se desarrollan las tablas.
- 3) https://www.educalandia.net/alumnos/busqueda_tematica.php?palabra_clave=tablas%20de%20multiplicar

Menú para 50 juegos de tablas de multiplicar

http://www.symbaloo.com/mix/las_tablas_de_multiplicar

- 1) Buscamos en Google (Symbaloo tablas de multiplicar)
- 2) Clic a LAS TABLAS DE MULTIPLICAR- Symbaloo Gallery
- 3) Listo aparecen los juegos

Ben 10 Skater matemáticas juego

<https://www.juegos733.com.mx/desafio-de-matematicas-online.html>

- 1) GOOGLE (Ben 10 Skater matemáticas juego)
- 2) Clic a: JUEGO DESAFÍO DE MATEMÁTICAS ONLINE - Ben 10 en Juegos 733
- 3) Buscar los juegos referentes a multiplicaciones

Aprende Jugando (15 juegos)

<http://aprendojugando.webnode.com/>

- 1) Lado derecho en pestaña Menu
- 2) Enlaces de interés
- 3) Matemáticas Primarias.
- 4) Tablas de Multiplicar
- 5) <http://aprendojugando.webnode.com/enlaces-de-interes/tablas-de-multiplicar/>

Tablas de multiplicar.com

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

- 1) GOOGLE (Tablasdemultiplicar.com)
 - 2) Clic a Tablas de multiplicar del 1 al 12 - Tablasdemultiplicar.com
- <https://www.tablasdemultiplicar.com/>

Viva Juegos

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

- 1) Clic de lado derecho a Juegos de Memoria
- 2) Clic abajo en el numero 3
- 3) Clic en el juego Topo multiplicaciones
- 4) <http://www.vivajuegos.com/juegos-de-memoria/topo-multiplicaciones.html>

Cyberkidz

<http://www.cyberkidz.es/>

- 1) Clic a juegos educativos (color azul subrayado en la parte de en medio de la pantalla)
- 2) Clic a 7 años
- 3) En la parte de en medio con letras azules hay dos opciones "Tablas de multiplicar 1,2,5 y 10" y "Tablas de multiplicar 3,4,6,7,8,9".

Salón Hogar

<http://salonhogar.com>

- 1) Clic a Matematicas
- 2) Clic arriba de lado izquierdo Tabla de multiplicar
- 3) **Ejercicio solo para repasarlas**
- 4) Queda: <http://salonhogar.com/matemat/multiplicar/menu.html>

Vedoque

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

- 1) Clic a Primarias de lado izquierdo arriba
- 2) Dar clic a juegos relacionados con tablas de multiplicar
- 3) Hoja número 2 (Juegos: Granja Matemática Vedoque/Números marcianos)

Escondite Matemático:

<http://www.vedoque.com/juegos/juego.php?j=escondite>

- 1) Buscamos en Google (vedoque.com escondite)
- 2) Clic a (El escondite matemático - Matemáticas - Primaria - - Vedoque)
- 3) Seleccionar para 1° y 2°/ 3° en adelante
- 4) El monito de Hexamano

El juego de la Oca:

http://concurso.cnice.mec.es/cnice2006/material077/oca/portada_content.html

- 1) Buscamos en Google (juego oca)
- 2) Clic a (La Oca - Ministerio de Educación, Cultura y Deporte)

Las Aventuras del Señor Pi

<http://www.supersaber.com/espacioMultiplica.htm>

- 1) Buscamos en Google (señor pi tablas)
- 2) Clic a (Repasa las tablas de multiplicar con Mr. Pi. - SuperSaber.com)

Prueba tus tablas de multiplicar

<http://www.disfrutalasmaticas.com/quiz/tablas-multiplicar.html>

- 1) Buscamos en Google (disfruta las matematicas quiz)
- 2) Clic a (Prueba tus tablas de multiplicar - Disfruta Las Matemáticas)

Multiplicar sin parar

http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/zonaalumnos/tkPopUp?pgseed=1184874432282&idContent=43531&locale=es_ES&textOnly=false

- 1) Buscamos en Google (multiplica sin parar)
- 2) Clic a (Zona de Alumnos de la Junta de Castilla y León - Multiplicar sin parar)

Aprende las Tablas

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

- 1) Buscamos en Google (aprende a multiplicar jimdo)
- 2) Clic a (Aprender a Multiplicar - Página Jimdo de tlctiempolibre)

Ejercicios interactivos

http://www.educanave.com/primaria/matematicas/multiplicacion_archivos/ejercicios_tablasdemultiplicar.htm

- 1) Buscamos en Google (ejercicios interactivos educanave)
- 2) Clic a (Ejercicios interactivos de todas la Tablas de Multiplicar - Educanave.)

Teaching Tables

<http://www.teachingtables.co.uk/>

- 1) Buscamos en Google (teachingtables)
- 2) Clic a (Teaching Tables - Making learning times tables fun)

Tablas de multiplicar Jueduland

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

- 1) Buscamos en Google (tablas roble.pntic)
- 2) Clic a (Tablas de multiplicar - JueduLand – Intef)