



Trabajando las Tablas de multiplicar

Juegos para todo el curso

¿Por qué Juegos?

El uso de juegos en la clase de matemática favorece un aprendizaje activo y significativo, donde los estudiantes construyen conocimiento mediante la acción, el diálogo y la resolución de problemas (Vygotzky, 1978). Además, potencia la motivación y la curiosidad, transformando la matemática en una experiencia dinámica y atractiva (Bruner, 1996). Los juegos fomentan la colaboración, la comunicación y la toma de decisiones estratégicas (NCTM, 2014), y promueven una relación positiva con el error, entendido como parte natural del aprendizaje (García, s.f., CDDoc). En conjunto, fortalecen la comprensión profunda, la confianza y el disfrute por aprender.



Rey de las
tablas

Te salto

4 esquinas

Rey de las tablas

Recomendaciones:

- Realizarlo a principio de la clase.
- No más de 10 minutos.
- Estar constantemente promoviendo que los estudiante calculen.

Instrucciones

Objetivo: Practicar el cálculo mental de multiplicaciones de manera dinámica y entretenida.

1. Un estudiante se pone de pie, mientras el resto permanece en sus puestos.
2. El estudiante de pie se coloca detrás de un compañero que está sentado.
3. El profesor dice en voz alta una multiplicación.
4. Solo uno de los dos estudiantes del par (el que está de pie o el que está sentado) puede decir el resultado en voz alta.
 - a. Si responde correctamente el estudiante de pie, avanza y se ubica detrás del siguiente compañero que está sentado.
 - b. Si responde correctamente el estudiante sentado, se levanta y pasa a estar de pie detrás del compañero siguiente, mientras el que estaba de pie se sienta en su lugar.
5. El resto del curso debe calcular mentalmente el resultado y levantar la mano cuando lo tengan.
6. Si ninguno de los dos estudiantes del turno responde, el profesor dice en voz alta: "¡Público!", y todo el curso responde al unísono. Luego, el docente propone una nueva multiplicación para los dos estudiantes del turno.
7. El juego continúa con nuevas multiplicaciones que el profesor va proponiendo.
8. Gana el estudiante que logre avanzar por más puestos respondiendo correctamente y se transforma en el rey o reina de las matemáticas.

Instrucciones

Objetivo: Practicar las tablas de multiplicar a través del conteo y la suma iterada, fomentando atención y rapidez mental..

1. Todos los estudiantes se ponen de pie detrás de sus sillas.
2. El profesor anuncia la tabla de multiplicar que se jugará (por ejemplo, la tabla del 3).
3. El profesor señala a un estudiante que comenzará el conteo, empezando desde el 1 en adelante.
4. Cada estudiante, siguiendo el orden, dice un número consecutivo en voz alta.
5. Cuando el número que corresponde a la tabla indicada aparezca: El estudiante no debe decir el número, sino aplaudir una vez.
6. El conteo continúa con el siguiente compañero.
7. Si un estudiante dice el número en lugar de aplaudir, debe sentarse.
8. Cada 3 o 4 compañeros que cometan un error, el profesor puede cambiar la tabla para aumentar la dificultad.

Te salto

Recomendaciones:

- Realizar la actividad al inicio de la clase para activar el pensamiento matemático.
- No dedicar más de 10 minutos por sesión.
- Desafiar al curso a que el conteo llegue al mayor número posible, fomentando concentración y continuidad.
- Para niveles más avanzados, se puede combinar dos tablas distintas al mismo tiempo.
- Se puede jugar con tiempo límite: gana el grupo que logre mantener más estudiantes de pie sin cometer errores.

4 esquinas

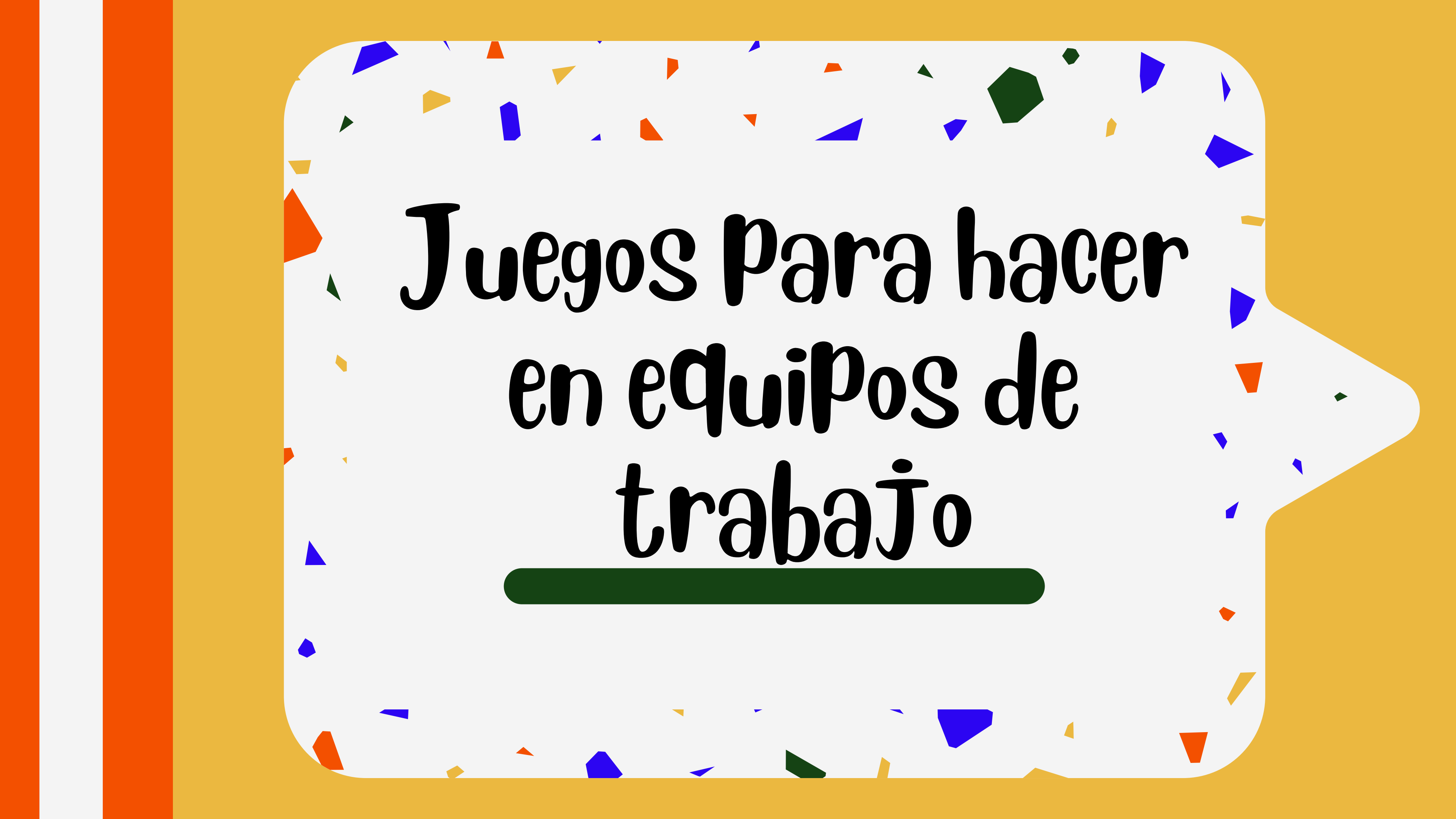
Recomendaciones:

- Realizar la actividad al inicio o final de la clase para activar el pensamiento matemático.
- No dedicar más de 10 minutos por sesión.
- Se recomienda realizar hasta 3 rondas por clase.
- Fomentar que, si es un curso mixto, los estudiantes elijan a alguien del género contrario para promover la integración y el trabajo colaborativo.

Instrucciones

Objetivo: Practicar el cálculo mental de multiplicaciones de manera dinámica, fomentando la atención, la rapidez y la participación de todo el curso.

1. Se eligen cinco estudiantes al azar para que pasen al frente y se ubiquen todos juntos en una misma esquina de la sala.
2. El profesor dice en voz alta una multiplicación.
3. Solo los cinco estudiantes de pie pueden responder; el resto del curso permanece sentado y levanta la mano si sabe el resultado.
4. El estudiante de pie que diga el resultado correcto primero avanza a la siguiente esquina.
5. El primero que recorra las cuatro esquinas es el ganador.

The background features a yellow banner at the top and a light yellow area with scattered confetti in blue, orange, and green. The text is centered on a white background with a green underline.

Juegos Para hacer en equipos de trabajo

Juegos en grupo

Trabajar en grupos fomenta:

- Potencia el trabajo motriz y la manipulación de materiales, lo que favorece la comprensión concreta de las operaciones y el desarrollo de la memoria a través del movimiento. (Bruner, 1996; NCTM, 2014)
- Fortalece la automatización del cálculo, al ejercitar las tablas de multiplicar mediante la repetición significativa y contextualizada. (NCTM, 2014)
- Fomenta el trabajo cooperativo y la interacción entre pares, permitiendo que los estudiantes se apoyen, expliquen y aprendan unos de otros dentro de un grupo reducido. (Vygotsky, 1978)
- Aumenta la motivación y el disfrute por aprender, gracias a la dimensión lúdica que transforma la práctica de las tablas en una experiencia positiva. (Bruner, 1996)



Adivina tu factor

Objetivo: Desarrollar el cálculo mental y el dominio de las tablas de multiplicar mediante el razonamiento lógico, la deducción de factores y el trabajo cooperativo, promoviendo la comunicación matemática, la concentración y la escucha activa en un contexto lúdico.

Materiales: Dos mazos de cartas con números del 1 al 9 (pueden ser confeccionadas por los estudiantes).

Desarrollo:

1. El curso se divide en grupos de tres estudiantes.
2. Dos jugadores del grupo toman una carta al azar y se la colocan en la frente sin mirarla, de modo que solo los demás puedan ver su número.
3. El tercer integrante observa ambas cartas y dice en voz alta el producto de los dos números.
4. Los dos jugadores que tienen una carta en la frente deben deducir su propio número, sabiendo: el número que tiene su compañero, y el producto que anunció el tercer jugador.
5. Gana quien adivina primero su número correcto.



Con cartas

Cálculo rápido

Objetivo: Fortalecer la automatización de las tablas de multiplicar y el cálculo mental mediante una dinámica lúdica que promueve la rapidez, la concentración y la precisión en el razonamiento numérico.

Materiales: Dos mazos de cartas con números del 1 al 9 (pueden ser confeccionadas por los estudiantes).

Desarrollo:

1. Los estudiantes trabajan en parejas.
2. Cada jugador tiene un mazo de cartas con números del 2 al 9, que mantiene boca abajo.
3. A la cuenta de tres, ambos dan vuelta una carta al mismo tiempo.
4. Los jugadores deben calcular mentalmente el producto de los dos números.
5. El primero que dice correctamente el resultado gana un punto.
6. Gana la partida quien acumule más puntos al finalizar el tiempo o el número de rondas acordadas.

Recomendaciones:

- Realizarlo a principio de la clase o al final de la clase
- Máx. 5 minutos de juego.

Dominó de tablas



Objetivo: Fortalecer la automatización de las tablas de multiplicar y el razonamiento lógico mediante la creación y el uso de un dominó matemático, promoviendo el trabajo cooperativo, la creatividad y la precisión en el cálculo mental.

- Materiales: Plantilla en blanco de fichas de dominó (una por pareja), Lápices o marcadores y Tijeras.

Instrucciones:

1. Los estudiantes trabajan en parejas.
2. A cada pareja se le entrega una plantilla en blanco de dominó.
3. En cada ficha:
 - En el lado izquierdo, deben escribir una multiplicación (por ejemplo, 6×3).
 - En el lado derecho, deben escribir un producto, asegurándose de que no corresponda a la multiplicación escrita en la misma ficha, para aumentar el desafío del juego.
4. Una vez completadas las fichas, las parejas recortan su juego.
5. Luego, intercambian su dominó con otra pareja.

Con el nuevo set, los cuatro estudiantes juegan en conjunto siguiendo las reglas del dominó tradicional: deben unir las fichas de manera que el producto de una coincida con la multiplicación correspondiente de otra.

Recomendaciones:

Se recomienda realizar la actividad por primera vez durante una hora completa de clases, para que los estudiantes comprendan bien la dinámica, y luego utilizar el juego para finalizar otras clases de matemática, reforzando los aprendizajes de forma lúdica y participativa.

Memorice de tablas

Objetivo: Fortalecer la automatización de las tablas de multiplicar mediante una dinámica lúdica que estimula la memoria visual, el razonamiento numérico y la concentración, favoreciendo el aprendizaje activo y colaborativo.

Materiales: Tarjetas o cartulinas pequeñas (mínimo 20), Lápices o marcadores y Tijeras.

Instrucciones:

Cada estudiante (o pareja) prepara un set de tarjetas:

- En la mitad de ellas escribe multiplicaciones (por ejemplo, 6×3).
- En la otra mitad escribe los productos correspondientes (por ejemplo, 18).

Luego juegan en parejas o tríos memorice tradicional:

Se mezclan todas las tarjetas y se colocan boca abajo sobre la mesa.

Los jugadores se turnan para levantar dos tarjetas por vez.

Si las tarjetas forman un par correcto (por ejemplo, 7×8 y 56), el jugador las conserva y obtiene un punto.

Si no coinciden, se vuelven a colocar boca abajo en el mismo lugar.

Gana quien consigue más pares correctos al finalizar la partida.

Recomendaciones

Se recomienda realizar la actividad por primera vez durante una hora completa de clases, para que los estudiantes comprendan bien la dinámica, y luego utilizar el juego para finalizar otras clases de matemática, reforzando los aprendizajes de forma lúdica y participativa.

Bibliografía

- Bruner, J. (1996). The culture of education. Harvard University Press.
- García, J. A. (s.f.). Las ventajas de aprender con juegos de mesa, una metodología educativa que gana terreno. Pontificia Universidad Católica de Chile. Recuperado de <https://www.uc.cl/noticias/las-ventajas-de-aprender-con-juegos-de-mesa-una-metodologia-educativa-que-gana-terreno/>
- National Council of Teachers of Mathematics. (2014). Principles to actions: Ensuring mathematical success for all. NCTM.
- Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.