



Sigamos multiplicando

Guía de cómo usar el material

Es Fácil le ofrece sets de materiales educativos relacionados con contenidos del currículo de Lenguaje y Matemática para docentes de 1.^º, 2.^º y 3.^{er} grado, pero también pueden ser utilizados por **padres y madres** de familia con sus hijos e hijas.

Cada set presenta:

- Una guía metodológica que explica cómo utilizar el material.
- Identificación de las unidades didácticas de los programas de estudio (El Salvador, <https://n9.cl/4f9u8>) con las que se pueden relacionar las actividades.
- Recortables y otras imágenes a color.

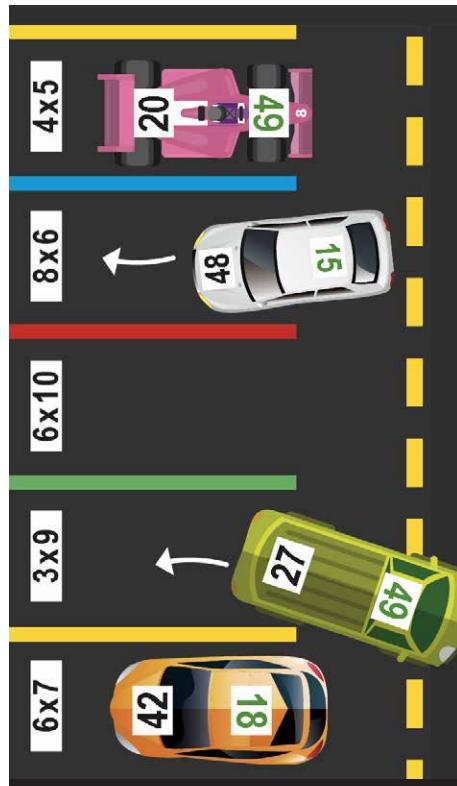
Parqueo en un 2 x 3

El aprendizaje de las tablas de multiplicar en primer ciclo es ineludible, aunque a veces puede resultar un poco tedioso. Este material está pensado para consolidar el aprendizaje de las tablas de multiplicar.

Ninguna técnica es una «varita mágica» para este contenido, pero este juego les encanta a los estudiantes. En este material le ofrecemos, además de actividades con el parqueo, otras tres con el mismo objetivo.

Parqueo en un 2 x 3 consiste en hacer coincidir un resultado colocado en un carrito con la operación correspondiente ubicada en un espacio vacío del parqueo.

Se presentan dos tableros con multiplicaciones para ser impresos en 4 páginas tamaño carta y **luego pegar 2 y 2**, para que queden **2 tableros tamaño doble carta**. Vienen 72 carritos con dos cantidades, una verde y una negra.



Tablero con números negros

9x1	8x4	7x5	7x2	6x8	9
8x2	8x10	9x7	9x10	6x2	7x9
9	8x2	8x10	9x7	9x10	6x2
6x6	5x3	5x1	6x4	7x1	9x9
6x6	5x3	5x1	6x4	7x1	9x9

Parte 1 del tablero con números negros

Recortar y pegar

x3	8x6	7x7	6x10	9x5	8x8
8x2	8x10	9x7	9x10	6x2	7x9
9	8x2	8x10	9x7	9x10	6x2
6x6	5x3	5x1	6x4	7x1	9x9
6x6	5x3	5x1	6x4	7x1	9x9

Parte 2 del tablero con números negros

Resultado tablero con números negros ya armado

9x1	8x4	7x5	7x2	6x8	9x3	8x6	7x7	6x10	9x5	8x8
8x2	8x10	9x7	9x10	6x2	7x9	8x2	8x10	9x7	9x10	6x2
9	8x2	8x10	9x7	9x10	6x2	7x9	8x2	8x10	9x7	9x10
6x6	5x3	5x1	6x4	7x1	9x9	6x6	5x3	5x1	6x4	7x1
6x6	5x3	5x1	6x4	7x1	9x9	6x6	5x3	5x1	6x4	7x1





Unidades didácticas

Este material puede ser relacionado con los siguientes contenidos del programa:

Segundo grado

Unidad 5. Comencemos a multiplicar

- Tablas de multiplicar del 2 al 5.

Unidad 7. Sigamos multiplicando

- Tablas de multiplicar del 6 al 9.
- Multiplicación por el 10 y el 1.

Tercer grado

Unidad 4. Multiplicación

- Multiplicación de productos menores que 10,000, horizontales y verticales llevando.

Para consolidar el aprendizaje de las tablas es conveniente hacer diferentes actividades y juegos en los que los estudiantes las practiquen. En este material, además del parqueo, incluimos unos versos y 2 actividades más:



Aprendamos las tablas

3x1	3	4x1	4
3x2	6	4x2	8
3x3	9	4x3	12
3x4	12	4x4	16
3x5	15	4x5	20
3x6	18	4x6	24
3x7	21	4x7	28
3x8	24	4x8	32
3x9	27	4x9	36
3x10	30	4x10	40

RoboTablas



Actividad 1. Iniciemos con versos

Segundo grado

Unidad 5. Iniciemos a multiplicar

• Tabla del 2

Dos por uno, uno,
más listo que ninguno.

Dos por dos, cuatro,
ven que te hago un trato.

Dos por tres, seis,
bailemos otra vez.

**Dos por uno, uno,
dos por dos, cuatro,
dos por tres, seis.**

Dos por cuatro, ocho,
cómete un bizcocho.

Dos por cinco, diez,
da vueltas otra vez.

Dos por seis, doce,
me lo dijo el profe.

**Dos por cuatro, ocho,
dos por cinco, diez,
dos por seis, doce.**

Dos por siete, catorce,
mis rojos corazones.

Dos por ocho, diez y seis,
me lo dijo al revés.



Dos por nueve, diez y ocho,
me lo dijo el colocho.

**Dos por siete, catorce,
dos por ocho, diez y seis,
dos por nueve, diez y ocho.**

Dos por diez, veinte,
lávate los dientes,
con agua de la fuente.

Segundo grado

Unidad 5. Iniciemos a multiplicar

• Tabla del 3

Tres por uno, tres,
mira el ciempiés.

Tres por dos, seis,
díselo a Moisés

Tres por tres, nueve,
corre porque llueve.

Tres por uno, tres,
tres por dos, seis,
tres por tres, nueve.

Tres por cuatro, doce
¡la gallina no se coce!



Tres por cinco, quince,
oye lo que dice.

Tres por seis, diez y ocho,
pregúntale a Pinocho.

**Tres por cuatro, doce,
tres por cinco, quince,
tres por seis, diez y ocho.**

Tres por siete, veinte y uno,
¿por qué tanto barullo?

Tres por ocho, veinte y cuatro,
cuatro patas tiene un gato.

Tres por nueve, veinte y siete,
te presto mi juguete.

**Tres por siete, veinte y uno,
tres por ocho, veinte y cuatro,
tres por nueve, veinte y siete.**

Tres por diez, treinta,
compro dulces
de chocolate con menta.



Segundo grado

Unidad 5. Iniciemos a multiplicar

• Tabla del 4

Cuatro por uno, cuatro,
por aquí ya no hay borrachos.

Cuatro por dos, ocho,
nunca he visto un oso.

Cuatro por tres, doce,
Firuláis no me conoce.

Cuatro por uno, cuatro,
cuatro por dos, ocho,
cuatro por tres, doce.

Cuatro por cuatro, diez y seis,
me lo acordé ayer.

Cuatro por cinco, veinte,
me espanta la serpiente.



Cuatro por seis, veinte y cuatro,
tengo cinco patos.

Cuatro por cuatro, diez y seis,
cuatro por cinco, veinte,
cuatro por seis, veinte y cuatro.

Cuatro por siete, veinte y ocho,
mamá me trajo un poncho.

Cuatro por ocho, treinta y dos,
me río como vos.

Cuatro por nueve, treinta y seis,
no seas descortés.

Cuatro por siete, veinte y ocho,
cuatro por ocho, treinta y dos,
cuatro por nueve, treinta y seis.

Cuatro por diez, cuarenta
diez, diez, diez y diez,
que yo llevo la cuenta.



Guía metodológica Parqueo en un 2 x 3

Los tableros con estacionamientos que acompañan este material incluyen 22 operaciones de varias las tablas de multiplicar.

Sin embargo, si el docente quiere repasar una en específico, se incluyen rótulos con las operaciones de cada tabla al tamaño preciso para imprimirlas, recortarlos y pegarlos encima, tanto de los tableros como de los carritos.

Si los estudiantes aún no se saben las tablas, permita que tengan a la mano una copia de las mismas, para consultarla en las primeras ocasiones, después ya no será necesario (encuentre una en el material para imprimir).

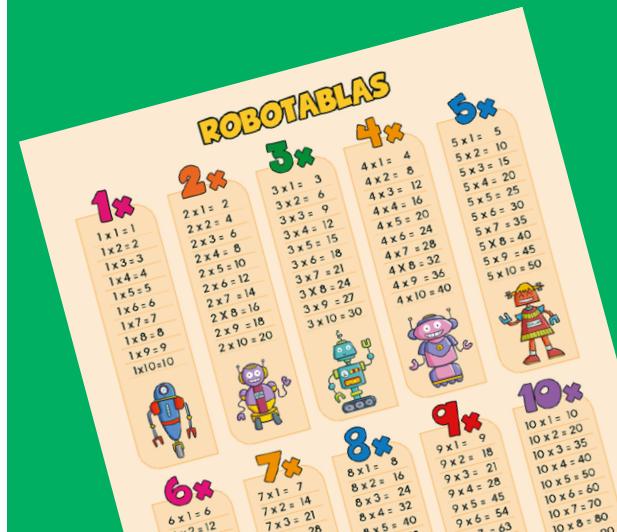
Revise el procedimiento a continuación.

1x0	1x1	1x2	1x3	1x4	1x5	1x6
1x7	1x8	1x9	1x10	2x0	2x1	2x2
2x4	2x5	2x6	2x7	2x8	2x9	2x10
3x0	3x1	3x2	3x3	3x4	3x5	3x6
3x7	3x8	3x9	3x10	4x0	4x1	4x2
4x3	4x4	4x5	4x6	4x7	4x8	4x9
4x10	5x0	5x1	5x2	5x3	5x4	5x5
5x6	5x7	5x8	5x9	5x10	6x0	6x1
6x2	6x3	6x4	6x5	6x6	6x7	6x8
6x9	6x10	7x0	7x1	7x2	7x3	7x4
7x5	7x6	7x7	7x8	7x9	7x10	8x0
8x1	8x2	8x3	8x4	8x5	8x6	8x7
8x8	8x9	8x10	9x0	9x1	9x2	9x3
9x4	9x5	9x6	9x7	9x8	9x9	9x10
10x0	10x1	10x2	10x3	10x4	10x5	10x6
10x7	10x8	10x9	10x10			

0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	0	3	6	9	12
15	18	21	24	27	30	0	4	8	12	16	20	25	28	32	36
40	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	0	6	12	18
24	30	36	42	48	54	60	0	7	14	21	28	35	42	49	56
63	70	0	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80	0	9	16
27	36	45	54	63	72	81	90	0	10	20	30	40	50	60	70
80	90	100													

Rótulos con operaciones para recortar

Rótulos con resultados para recortar

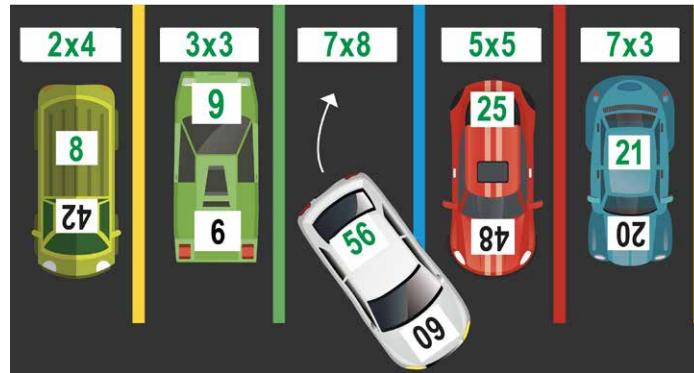


- 1 Organice a los estudiantes en equipos, puede ser entre 3 y 6 estudiantes.
- 2 Reparta a cada grupo 5 o 6 carritos y explique, con el tablero en mano, que el juego se trata de estacionar cada carrito en su lugar. Haga varios ejemplos.



- 3 Explique que hay números negros y números verdes que corresponden cada uno a un tablero diferente, e indique con cuál trabajarán.

- 4 El número verde está girado para que, al estacionar el vehículo en reversa quede en la misma posición que la operación a la que corresponde, así:



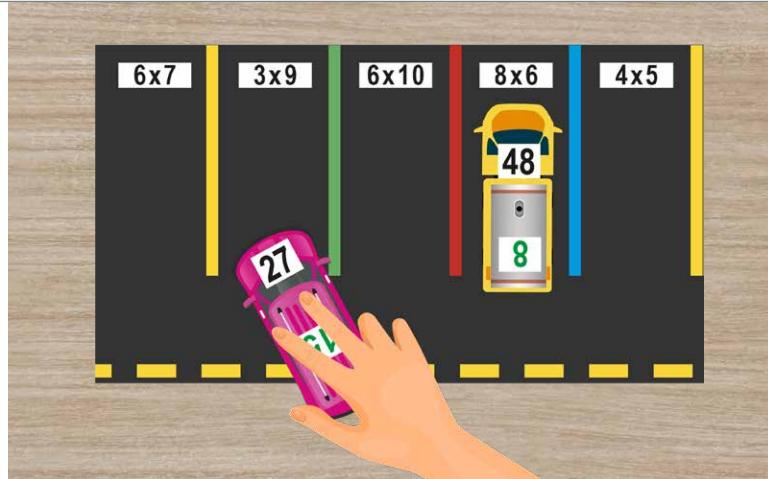
Como se ve en la imagen de arriba, los números **6** y **9** pueden dar lugar a confusión, por lo que es conveniente ser indulgentes y enseñar a diferenciarlos.

A continuación, los pasos para cada juego.



A Si solo tiene un tablero

- a** Entregue a cada equipo 5 o 6 carritos e indique si van a trabajar con los números negros o con los verdes.
- b** Ubique el tablero en su escritorio.
- c** Indique a los estudiantes que, en parejas, van a pasar a estacionar, cada uno, un carrito. Como usted se los ha entregado a ellos, ya conocen los



resultados, así que solo deben buscar la operación correspondiente.

- e** El objetivo de que acudan en parejas es que hablen entre ellos, se comenten sus dudas y decidan dónde colocarlos.

Si no saben, permítales consultar las tablas. Si se la saben, sugiéreles que confirmen su respuesta.



B Un tablero para cada equipo

a Forme equipos y entregue a cada uno un tablero y 10 carritos (dé a unos equipos el tablero de números verdes y a otros el de números negros).

b La tarea es que trabajen juntos para estacionar cada vehículo en su lugar. Verá cómo rápidamente ubican los carritos con los resultados de las tablas que se saben de memoria.

c Sugíerales que, antes de ubicar cada uno, verifiquen en su tabla de multiplicar la operación y el resultado.

La idea de estas actividades es que, de tanto repetir las operaciones y sus resultados, se las aprendan.



d Que continúen ubicando carritos hasta que hayan terminado. Al finalizar, que hagan una revisión global a todo.

e Puede indicarles que copien unas 5 operaciones en su cuaderno.

f Si quieren continuar jugando, solo indique que intercambien los conjuntos de carritos entre grupos y repitan el procedimiento.



C Guía: Aprendemos cada tabla

a Decida, según sus objetivos pedagógicos, si trabajarán con una tabla determinada: 2, 8, etc., o con varias a la vez.

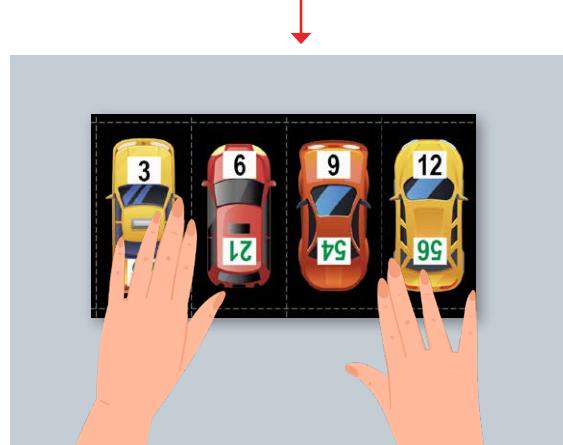
b Si trabajará con una tabla, prepare sets de 15 carritos por grupo y los estacionamientos correspondientes a las tablas que haya decidido repasar. Para ello, recorte los rotulitos del material imprimible y péguelos encima de los que ya están con cinta autoadhesiva.



c Una vez preparado el material, forme equipos y entregue el conjunto de carritos a cada uno. Indíquenes que los pongan boca abajo.

Continúa...

Adaptando el material para una tabla determinada, por ejemplo, la del 3: recorte y pegue:



- d** Cada estudiante tomará un turno para levantar un carrito, ver el resultado y decir a qué operación corresponde.
- e** El docente puede indicar si responderán al resultado negro, al verde o a ambos, dependiendo del nivel de sus alumnos.
- f** El estudiante tendrá unos 15 segundos para responder y, si lo dice bien, puede continuar con otro carrito, hasta llegar a tres como máximo.
- g** Un estudiante asumirá el rol de «verificador», por lo que tendrá a la mano una copia impresa de las tablas de multiplicar.

1 6 + \times 4 \div 0



- h** Otro estudiante tendrá el rol de «apuntador», por lo que pondrá un palito a cada compañero cuando que acierte.
- g** Continúan jugando hasta terminar los carritos. Luego, las intercambian con otro equipo para trabajar otras operaciones.



D Carrera de equipos

- a** Organice los equipos y solicite que se numeren: grupo 1, grupo 2, grupo 3, etc., o con algún nombre original. Luego, pida que se numeren al interior de los grupos, según la cantidad de integrantes.
- b** Explique que, por números, pasarán a la pizarra, por ejemplo, todos los números tres de cada grupo.
- c** Según el número de grupos, el docente habrá preparado las cajitas con carritos adentro que tendrán los resulta-



dos de tablas que ha decidido trabajar. Es decir, si son 5 grupos, habrán 5 cajitas.

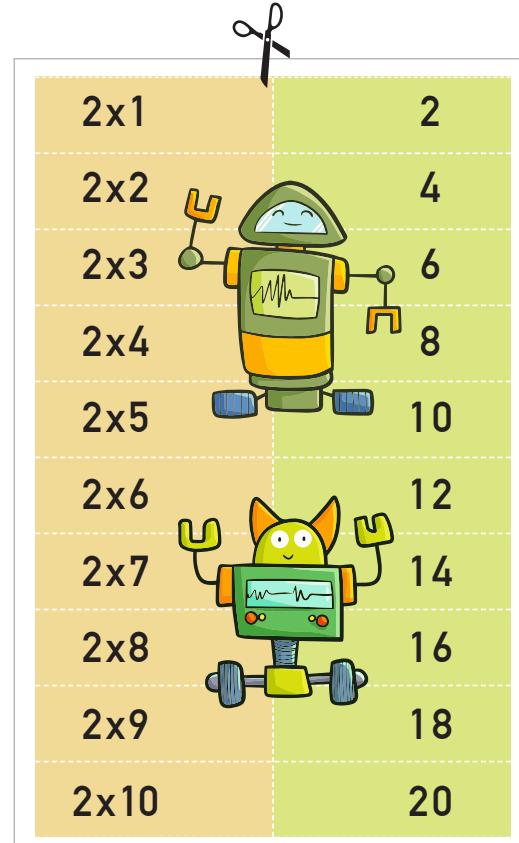


- d** Indique que pasen los números 1 de cada grupo y tomen un carrito de su cajita. Luego, copiarán en la pizarra, primero la operación correspondiente y luego el resultado que venía en el carrito.
- e** En la pizarra, el docente llevará la cuenta de los puntos que gane cada grupo.
- f** Si un estudiante de un equipo falló en su respuesta, el que pase en la siguiente ronda puede intentar resolver la de su compañero y la suya, y así recuperaría el punto perdido.



Guía «RoboTablas»

- a** Este juego consiste en armar rompecabezas que se han diseñado pensando en los más pequeños, o en el comienzo de la memorización de las tablas.
- b** Se han diseñado rompecabezas tamaño media carta con las tablas del 1 al 10: al lado izquierdo, aparece la operación y, al derecho, el resultado. Al centro va la figura de unos robots.
- c** Se trata de recortar el rompecabezas por la mitad y, luego, recortar las tiras horizontalmente (o viceversa) para obtener el resultado que se muestra en la página siguiente.
- d** Se puede usar de dos formas: como tarea para la casa o como un rompecabezas laminando para armar en equipos.

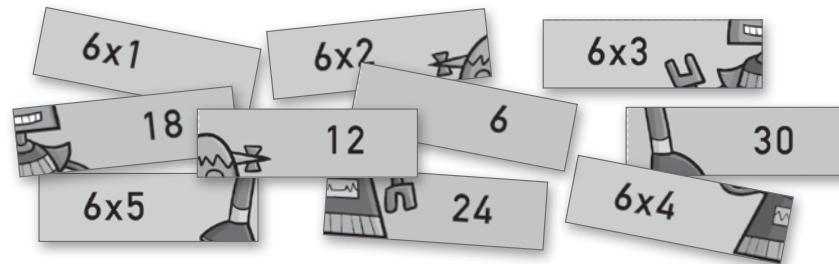


Una forma es imprimir en cartulina, cortar y luego laminar todas las piezas.

6×1		6
6×2		12
6×3		18
6×4		24
6×5		30
6×6		36
6×7		42
6×8		48
6×9		54
6×10		60

Haga una muestra en clase

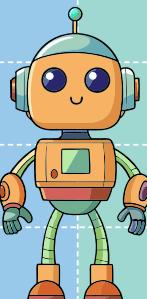
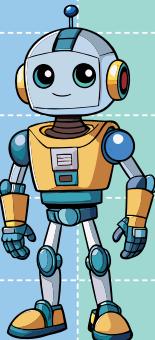
- a** Imprima un rompecabezas para cada estudiante en papel bond y el blanco y negro (o en color). Muéstrelas uno completo para que se hagan una idea y, luego, cómo quedan las piezas ya recortadas.
- b** Reparta un rompecabezas impreso a cada estudiante e indique que, con las tijeras, recorten las piezas.



- c** Explique que deben hacer coincidir cada operación de la izquierda con su resultado correcto de la derecha. Arman el que han recortado y pegan las piezas en su cuaderno.
- d** Una vez que han comprendido cómo trabajarlos, puede dejárselos como tarea para que lleven a casa.



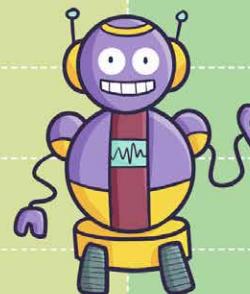
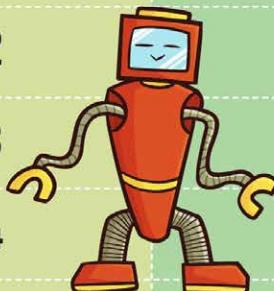
9×1	9
9×2	18
9×3	21
9×4	36
9×5	45
9×6	54
9×7	63
9×8	72
9×9	81
9×10	90



Para trabajar en equipos en la escuela

- Imprima los rompecabezas en cartulina y a color, recorte las piezas y lamínelas con cinta autoadhesiva.
- Organice a los estudiantes en tríos y entregue las piezas de un rompecabezas a cada uno, de acuerdo con su jornalización de clases: puede utilizarlo para aprender una tabla determinada o para consolidar, por ejemplo, las tablas del 1 al 5 y, luego, las del 6 al 10.
- Muestre a los estudiantes cómo se ven los rompecabezas completos y, luego, enséñele las piezas ya recortadas y laminadas. Explique que deben hacer coincidir la operación de la izquierda con el resultado de la derecha. Si lo hacen bien, descubrirán la figura de dos robots.
- Cuando un equipo termine, debe revisarse su trabajo, si está bien, felicítelos y, si no, muéstreles cómo debería verse terminado, para que sigan intentando.

3×1	3
3×2	6
3×3	9
3×4	12
3×5	15
3×6	18
3×7	21
3×8	24
3×9	27
3×10	30



4×1	4
4×2	8
4×3	12
4×4	16
4×5	20
4×6	24
4×7	28
4×8	32
4×9	36
4×10	40

