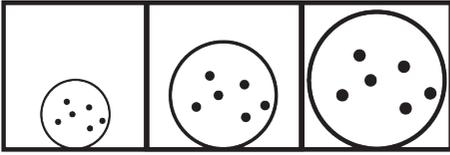


Cien Tarjetas



Porqué

Para añadir un nuevo giro al uso de las tarjetas de práctica para la multiplicación que persigue afianzar el sentido numérico de los niños más allá de las nociones básicas.

Cómo

- Nivel
- Mezcla bien las tarjetas y distribúyelas, caras hacia abajo, entre todos los jugadores.
 - Los jugadores se turnan y enseñan una tarjeta al resto de los jugadores.
 - Los demás jugadores utilizan el número mostrado para escribir tantos problemas de multiplicación de dos números como les sea posible.
 - Para que un problema de multiplicación sea aceptable, el producto de los dos números envueltos debe coincidir con el número mostrado. Por ejemplo, los problemas correspondientes al número 24 serían: 1×24 , 2×12 , 3×8 y 4×6 . Notar que 24×1 cuenta como 1×24 , 12×2 cuenta como 2×12 , y así sucesivamente.

Materiales

100 tarjetas 3x5
(numeradas del 1 al 100)
Papel
Lápices

Lista de contestaciones
(Ver próxima página.)

Un juego para
2 ó más personas



$$7 \times 9 =$$

63

Factores

Producto

- Para anotar puntos en el juego procederemos del siguiente modo:
- Se anota 1 punto por cada problema correcto con ambos factores menores que 11 o con 1 como uno de los factores.
- Se anotan dos puntos por cada problema en que hay un factor mayor que 10. (por ejemplo 2×15 ó 3×21)
- Se anotan 3 puntos por reconocer un número primo. (Un número es primo si el único problema de multiplicación posible consiste de 1 multiplicado por el propio número. Así pues 1×17 y 1×37 son los únicos problemas de multiplicación para 17 y 37 respectivamente, de suerte que estos números son primos.)

» Se debe tener disponible un listado de todos los posibles problemas de multiplicación para los números del 1 al 100. La preparación de tal listado podría ser un buen ejercicio para los niños mayores. Las contestaciones correspondientes a un número dado se podrían escribir al dorso de la tarjeta en que aparece el número. «

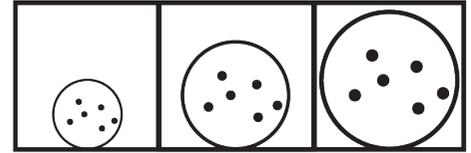
La Calculadora Ágil

Porqué

Para desarrollar estrategias, utilizar patrones como claves, practicar la suma y la resta y aprender destrezas útiles en la operación de una calculadora electrónica.

Cómo

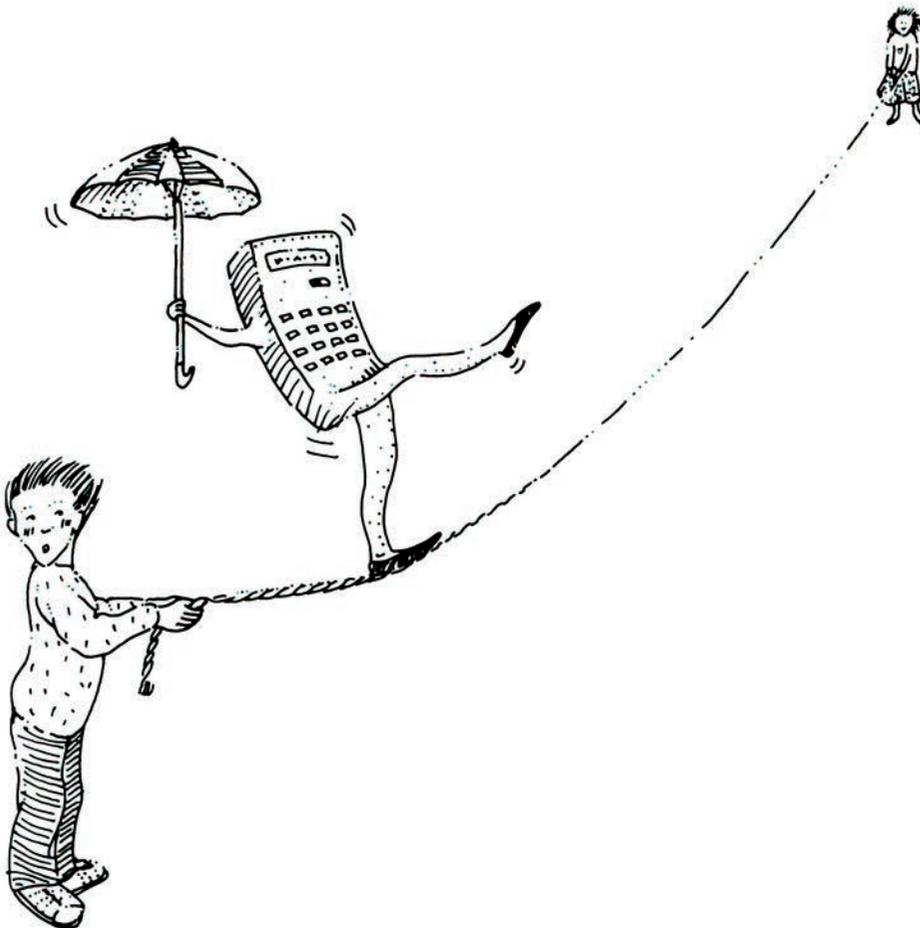
- Ver la próxima página para las instrucciones de los juegos.
- Juega 7 Arriba con tu niño por lo menos 5 veces.
- Luego de cada juego la persona perdedora decide si jugar primera o segunda en el siguiente juego.
- Procura descubrir algún momento en el juego en que es evidente quien habrá de resultar ganador.
- Discute los patrones observados y las ideas desarrolladas sobre las posibles estrategias para ganar el juego. Procura que todos prueben sus estrategias participando en tantos juegos como sean necesarios. Es muy importante que se juegue con calma y sin presión de tiempo.
- Practica varias veces otros juegos en la hoja de instrucciones.
- Intenta dar con patrones y estrategias que te permitan ganar el juego.



Nivel

Materiales

1 calculadora para cada
2 personas
Instrucciones para la
Calculadora Ágil
(Próxima Página)



Factores y Productos

1 = 1x1	24=1x24	41=1x41	58=1x58	73 = 1x73	88=1x88
2=1x2	= 2x12	42=1x42	= 2x29	74 = 1x74	= 2x44
3 = 1x3	= 3x8	= 2x21	59=1x59	= 2x37	=4x22
4=1x4	=4x6	= 3x14	60 = 1x60	75 = 1x75	=8x11
= 2x2	25 = 1x25	= 6x7	= 2x30	= 3x25	89=1x89
5 = 1x5	= 5x5	43 = 1x43	= 3x20	= 5x15	90=1x90
6=1 x6	26=1x26	44=1x44	=4x15	76=1x76	= 2x45
= 2x3	= 2x13	= 2x22	= 5x12	= 2x38	= 3x30
7 = 1x7	27=1x27	=4x11	= 6x10	=4x19	= 5x18
8=1x8	= 3x9	45=1x45	61=1x61	77=1x77	= 9x10
= 2x4	28=1x28	= 3x15	62=1x62	= 7x11	=6x15
9=1x9	= 2x14	= 5x9	= 2x31	78=1x78	91=1x91
= 3x3	=4x7	46=1x46	63 = 1x63	= 2x39	= 7x13
10 = 1x10	29=1x29	= 2x23	= 3x21	= 3x26	92=1x92
= 5x2	30=1x30	47=1x47	= 7x9	= 6x13	= 2x46
11 = 1x11	= 2x15	48=1x48	64 = 1x64	79=1x79	= 4x23
12 = 1x12	=3x10	= 2x24	= 2x32	80=1x80	93 = 1x93
= 2x6	= 5x6	= 3x16	=4x16	= 2x40	= 3x31
= 3x4	31=1x31	=4x12	= 8x8	=4x20	94 = 1x94
13 = 1x13	32=1x32	= 6x8	65 = 1x65	= 5x16	= 2x47
14=1x14	= 2x16	49=1x49	= 5x13	= 8x10	95=1x95
= 2x7	=4x8	= 7x7	66=1x66	81=1x81	= 5x19
15 = 1x15	33=1x33	50=1x50	= 2x33	= 9x9	96=1x96
= 3x5	=3x11	= 2x25	= 3x22	= 3x27	= 2x48
16=1x16	34 = 1x34	= 5x10	= 6x11	82=1x82	= 3x32
= 2x8	= 2x17	51=1x51	67=1x67	= 2x41	= 4x24
= 4x4	35=1x35	= 3x17	68 = 1x68	83 = 1x83	= 6x 16
17 = 1x17	= 5x7	52=1x52	= 2x34	84=1x84	= 8x12
18=1x18	36=1x36	= 2x26	=4x17	= 2x42	97=1x97
= 2x9	= 2x18	=4x13	69 = 1x69	= 3x28	98=1x98
= 3x6	=3x12	53=1x53	= 3x23	=4x21	= 2x49
19=1x19	=4x9	54=1x54	70=1x70	= 7x12	= 7x14
20=1x20	=6x6	= 2x27	= 2x35	= 6x 14	99=1x99
= 2x10	37=1x37	= 3x18	= 5x14	85=1x85	= 3x33
= 4x5	38=1x38	=6x9	= 7x10	= 5x17	= 9x11
21=1x21	= 2x19	55=1x55	71=1x71	86=1x86	100=1x100
= 3x7	39=1x39	= 5x11	72=1x72	= 2x43	= 2x50
22 = 1x22	=3x13	56=1x56	= 2x36	87=1x87	=4x25
= 2x11	40=1x40	= 2x28	= 3x24	= 3x29	= 5x20
23 = 1x23	= 2x20	= 4x 14	=4x18		= 10x10
	=4x10	= 7x8	= 6x12		
	= 5x8	57=1x7	= 8x9		
		=3x19			

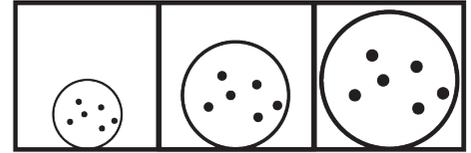
La Calculadora Ágil

Porqué

Para desarrollar estrategias, utilizar patrones como claves, practicar la suma y la resta y aprender destrezas útiles en la operación de una calculadora electrónica.

Cómo

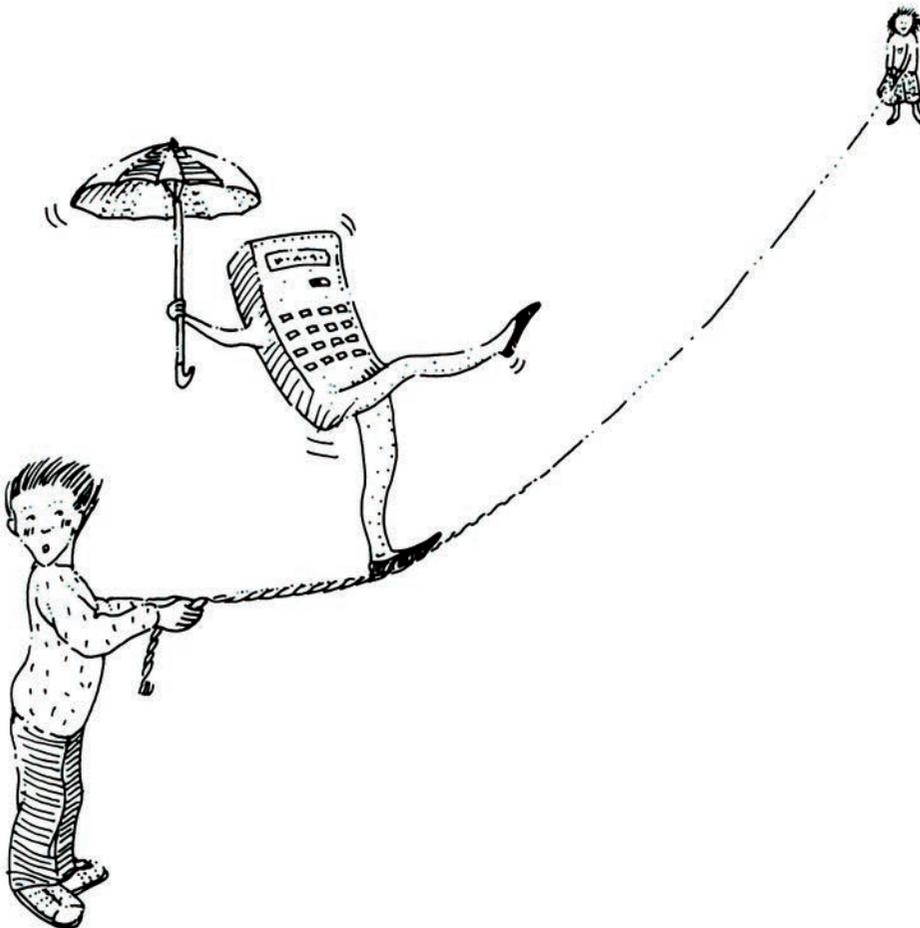
- Ver la próxima página para las instrucciones de los juegos.
- Juega 7 Arriba con tu niño por lo menos 5 veces.
- Luego de cada juego la persona perdedora decide si jugar primera o segunda en el siguiente juego.
- Procura descubrir algún momento en el juego en que es evidente quien habrá de resultar ganador.
- Discute los patrones observados y las ideas desarrolladas sobre las posibles estrategias para ganar el juego. Procura que todos prueben sus estrategias participando en tantos juegos como sean necesarios. Es muy importante que se juegue con calma y sin presión de tiempo.
- Practica varias veces otros juegos en la hoja de instrucciones.
- Intenta dar con patrones y estrategias que te permitan ganar el juego.



Nivel

Materiales

1 calculadora para cada
2 personas
Instrucciones para la
Calculadora Ágil
(Próxima Página)



La Calculadora Ágil

Instrucciones

(1 calculadora para cada 2 personas)

7 Arriba

Aclarar la calculadora de manera que 0 aparezca en la ventanilla. Los jugadores se turnan para sumar 1 ó 2 al número que aparece en la ventanilla. La persona que alcance primero una suma de 7 será la ganadora. Si un jugador se excede de 7 el mismo pierde.

Comienzo: 0
Restar 1 ó 2
Blanco: 7

11 Abajo

Aclarar la calculadora y colocar el número "11" en la ventanilla. Restar 1 ó 2 al número en la ventanilla en cada uno de los turnos. El ganador será quien consiga llegar al 0.

Comienzo: 11
Restar 1 ó 2
Blanco: 0

Cuesta Arriba al 21

Aclara la calculadora de modo que 0 aparezca en la ventanilla. En cada turno sumar 1, 2, 3 ó 4. El ganador será quien consiga llegar al 21.

Comienzo: 0
Sumar 1 - 4
Blanco: 21

Cuesta Abajo del 101

Coloca el 101 en la ventanilla. En cada turno restar 1 2, 3, 4, 5, 6, 7 8 ó 9 al número de la ventanilla. El ganador será quien consiga llegar al cero.

Comienzo: 101
Restar 1 - 9
Bianco: 0

Un Siglo

Comenzar en cero y llegar al 100 sumando 1 -9 en cada turno. ¡Sé observador!

Comienzo: 0
Sumar 1 - 9
Blanco: 100

2001

Colocar el 2001 en la ventanilla. Tomar turnos para restar 1-99 del número en la ventanilla. Quien llegue a cero será el ganador.

Comienzo: 2001
Restar 1 - 99
Blanco: 0