

FICHA Nº1

Recordar resultados...

1. Hay cálculos que son más fáciles de recordar que otros. Registrá en el cuadro cuáles de estos cálculos ya sabés de memoria y cuáles todavía no.

6×3	7×8	6×5	8×6	9×9	6×9	8×4
5×4	9×7	7×3	9×2	9×4	5×8	8×5
2×5	3×3	4×4	6×6	8×8	5×5	7×7

<i>Los que ya sé de memoria</i>	<i>Los que todavía no recuerdo</i>

2. En cada columna, completá primero los cálculos dentro de los cuadros. Tratá de recordarlos, si no los recordás, entonces podés mirar en la tabla pitagórica. Luego, con la ayuda del primer cálculo, escribí los resultados de los otros cálculos.

$5 \times 5 =$	$4 \times 4 =$	$6 \times 6 =$	$3 \times 3 =$
$5 \times 6 = \dots\dots\dots$	$4 \times 5 = \dots\dots\dots$	$6 \times 7 = \dots\dots\dots$	$3 \times 4 = \dots\dots\dots$
$5 \times 7 = \dots\dots\dots$	$4 \times 6 = \dots\dots\dots$	$6 \times 8 = \dots\dots\dots$	$3 \times 5 = \dots\dots\dots$
$5 \times 8 = \dots\dots\dots$	$4 \times 7 = \dots\dots\dots$	$6 \times 9 = \dots\dots\dots$	$3 \times 6 = \dots\dots\dots$



Cuando sabemos de memoria algunos resultados, podemos averiguar otros que no recordemos. Por ejemplo, si sabemos que $6 \times 4 = 24$, entonces se puede averiguar cuánto es 6×5 . 6×5 es igual a $24 + 6$, porque al resultado de 6×4 le agrego un 6 más (porque se trata de la tabla del 6) y $24 + 6 = 30$. Entonces $6 \times 5 = 30$.

Escribí acá otro ejemplo:

FICHA Nº2

Guerra de multiplicaciones con cartas



■ MATERIALES:

1 mazo de cartas españolas con cartas del 1 al 10 de cada palo.

■ CÓMO SE JUEGA:

El objetivo del juego es obtener la mayor cantidad de puntos.

- Se juega de a dos jugadores.

- Se mezclan las cartas y se reparten entre los jugadores, y cada uno forma una pila con las que le tocaron.

- Los jugadores dan vuelta al mismo tiempo la carta de arriba de su pila y el jugador que tiene el turno dice el resultado de la multiplicación de los números de las dos cartas en juego. Si para eso consultó la tabla pitagórica, su respuesta vale un punto. Si no consultó la tabla, su respuesta vale dos. Si la respuesta fue incorrecta, no anota punto. Las cartas usadas se descartan. El juego termina cuando se acaba el mazo de cada uno.

- Gana el que obtiene el mayor puntaje.

■ Para hacer después de jugar

Completá abajo los resultados de cada una de esas jugadas. Fijate si podés hacerlo sin consultar la tabla. Después verificá los resultados.

a_



.....

b_



.....

c_



.....

d_



.....

e_



.....

f_



.....

FICHA Nº3

Doble guerra de multiplicaciones con cartas



Cantidad de jugadores: Dos o más.

■ **MATERIALES:**

1 mazo de cartas españolas con cartas del 1 al 10 de cada palo.

■ **CÓMO SE JUEGA:**

El objetivo es juntar la mayor cantidad de cartas.

- Se reparten todas las cartas, dándole a cada jugador la misma cantidad.
- Cada uno coloca su pila de cartas boca abajo sobre la mesa.
- Al mismo tiempo, los participantes deben dar vuelta de su pila dos cartas y calcular el resultado al multiplicarlas. El que obtiene el resultado mayor se lleva todas las cartas.
- Gana el que logra juntar más cartas al finalizar el juego.

■ Para hacer después de jugar

1. Inés y Clara están jugando. Marquen con una cruz quién ganó en cada partida.

Inés

4	4
---	---

Clara

4	5
---	---

¿Cómo te diste cuenta de quién ganó en cada caso?

Inés

3	4
---	---

Clara

2	9
---	---

2. Completá los números de las cartas que pudo haber sacado Inés para ganar.

Inés

--	--

Clara

6	4
---	---

Para completar, ¿te fijaste en la tabla pitagórica o lo resolviste de otro modo? Si fue de otro modo, ¿cómo hiciste?

FICHA Nº4

Otro juego para recordar tablas: ¿Quién sabe?



Cantidad de jugadores: Tres o más.

■ MATERIALES:

Un mazo de cartas, en cada una está escrito un resultado de la tabla pitagórica (sin el 0). Una tabla pitagórica para verificar respuestas.

■ CÓMO SE JUEGA:

- Se acomoda en el centro de la mesa el mazo de cartas.
- Cada jugador, a su turno, toma la primera carta de la pila, lee el número y debe decir un cálculo de la tabla pitagórica que dé ese producto. Se verifica con la tabla pitagórica.
- Si da la respuesta correcta, se anota un punto.
- Se juega a 10 rondas.

■ Para hacer después de jugar

Completá con dos cálculos posibles para cada carta.

24

.....X.....

40

.....X.....

78

.....X.....

36

.....X.....

20

.....X.....

FICHA Nº5

Otro juego: ¿De qué tabla salió?



Cantidad de jugadores: Dos o más.

■ **MATERIALES:** Un mazo de cartas, en cada una está escrito un resultado de la tabla pitagórica (sin el 0). Una tabla pitagórica para verificar respuestas.

■ **CÓMO SE JUEGA:**

El objetivo es lograr la mayor cantidad de puntos al cabo de 10 vueltas.

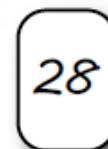
- Se acomoda en el centro de la mesa el mazo de cartas con los números para abajo.
- Cada jugador, a su turno, toma la primera carta de la pila, lee el número y debe decir en qué tabla o tablas de la tabla pitagórica está ese resultado. Se verifica si es correcto o no consultando la tabla.
- La tarjeta usada se pone al final de la pila.

■ **ASIGNACIÓN DE PUNTAJES:**

- El jugador se anota un punto por cada tabla correcta que indica.
- Gana quien al cabo de las 10 vueltas consiga la mayor cantidad de puntos.

■ Para hacer después de jugar

¿En qué tabla o tablas está ese resultado? Escríbilo debajo de cada carta.



Está en la tabla del:..... Está en la tabla del:..... Está en la tabla del:.....

*¿Hay alguna tabla que sirva para los tres números?
¿Cuál?*

- **Aclaración:** Este mazo de cartas lo vas a tener que armar vos como hicimos en clase el juego matemático. En cada carta tiene que estar un resultado de la tabla pitagórica, no incluir el cero. Acá te dejo una tabla pitagórica para que puedas ampliarla y recortar para armar tus cartas.

TABLAS DE MULTIPLICAR DE PITÁGORAS

X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	0	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	0	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	0	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	0	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

FICHA Nº6

¿De qué tabla se trata?

1. Cada una de estas tiras contiene resultados que pertenecen a una tabla. Completá de qué tabla son y explicá debajo de cada una cómo te diste cuenta.

12	18	24	30	36	42	48
----	----	----	----	----	----	----



15	20	25	30	35	40	45
----	----	----	----	----	----	----



18	27	36	45	54	63	72
----	----	----	----	----	----	----



2. En cada una de estas tiras hay *intrusos*, son los números que no corresponden a esa tabla. Marcalos con una cruz.

a-

6	9	11	15	18	20	24
---	---	----	----	----	----	----

b-

4	5	12	16	19	24	28
---	---	----	----	----	----	----

c-

15	20	25	31	35	40	45
----	----	----	----	----	----	----

d-

18	20	22	24	25	26	28
----	----	----	----	----	----	----

¿Cómo los reconociste?

- **Por último te propongo que termines de resolver las actividades del capítulo 1 del libro de Mate que son actividades de repaso de 5 grado. Si bien ya habíamos comenzado a resolver algunas páginas te pido que termines las que faltan y a la vuelta las revisaremos entre todos.**