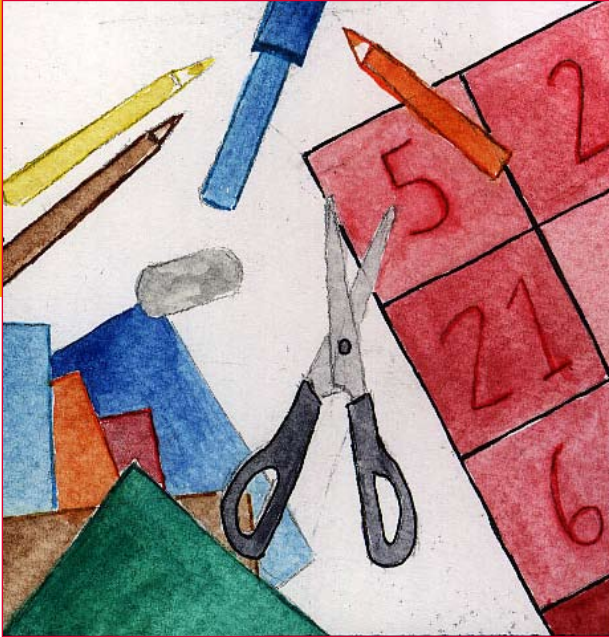


## Actividad de Matemáticas NB2

## Jugando con la Multiplicación

**OBJETIVOS:**

- Reforzar la multiplicación.
- Trabajar en equipo.
- Escuchar las ideas de los demás.
- Memorizar las tablas.

**JUEGO1: bingo**

**Materiales por grupo:** 8 hojas de block blancas o de color, plumones, tijeras, lápiz a mina, goma de borrar, papel lustre, fichas de colores o porotos.

**Pasos:**

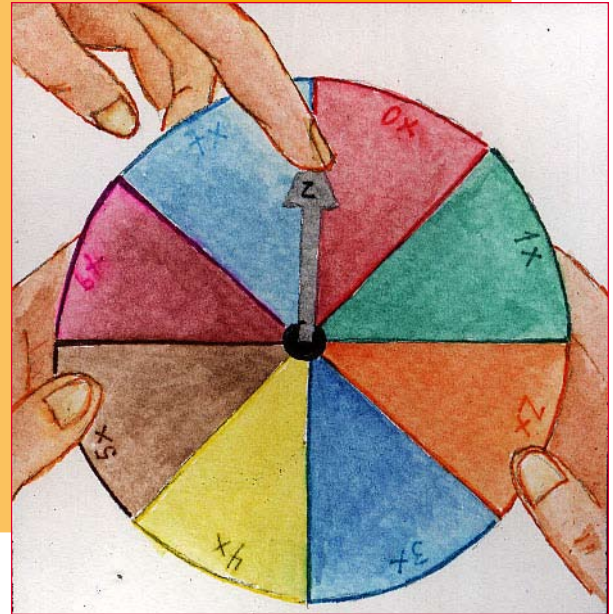
- Se formarán grupos de 4 o 5 niños.
- Cada grupo elaborará con las cartulinas 8 tableros de bingo. Se dividirán las cartulinas en seis partes. Cada tablero deberá tener los siguientes números en su interior:

5	21	36	3	7	40	5	24	28	4	8	21			
14	12	50	10	21	15	35	18	0	16	36	18			

Recortarán por la mitad los papeles lustre y anotarán en el lado blanco los factores de las tablas del 0 al 5, inclusive. Por ejemplo:

0 x 3    1 x 9    2 x 8    3 x 4    4 x 7    5 x 10   

Luego, comenzarán el juego. Se sorteará al niño que se encargará de cantar las multiplicaciones. Al cantar una multiplicación, el niño que tiene el producto de ella, lo grita (por ejemplo: 5 por 4 es... ¡veinte!). Si está correcto, se cubrirá la cifra en el tablero con una ficha de color o un poroto. Si dos jugadores tienen el mismo producto en su tablero, ganará el que lo gritó primero. El niño que completa primero su tablero o cartón será el ganador.

**JUEGO2: La Ruleta Giradora**

**Materiales por grupo:** 1 plato de cartón blanco, plumones, lápices de cera, dos broches de dos patas, tijeras, hojas para anotar cálculos, hojas blancas para hacer flechas.

**Pasos:**

- Se formarán grupos de 4 o 5 niños.
- Cada grupo dividirá el plato de cartón en 8 partes iguales. Pintarán cada parte de un color diferente. En cada parte escribirán los siguientes números:  $0x$  -  $1x$  -  $2x$  -  $3x$  -  $4x$  -  $5x$  -  $6x$  -  $7x$ .
- Con las hojas blancas confeccionarán 8 punteros o flechas. En cada flecha o puntero anotarán un número, que puede ser cualquiera del 1 al 10 sin repetir ninguno.
- Ubicarán una de las flechas sobre la ruleta y se le afirmará con el broche en el centro del plato. Cada jugador o jugadora tendrá 10 segundos para responder la operación. Si el jugador (a) responde correctamente, ganará un punto, que se anotará en una hoja. Cuando todos los niños del grupo han participado con la misma flecha, ésta se cambia por otra.
- Cuando ya se usaron todas las flechas, terminará el juego y ganará el niño del grupo que obtuvo más puntos.