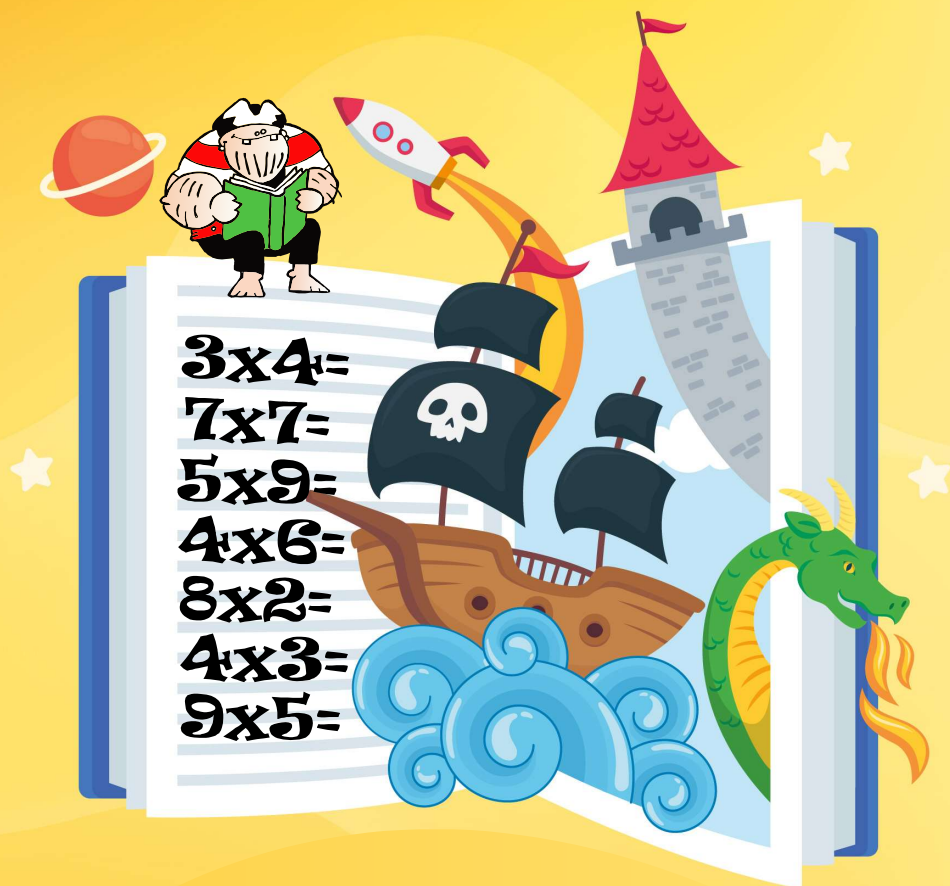


Plantillas para repasar las tablas de multiplicar



©AVENTURAS DE APRENDIZAJE

Plantillas para repasar las tablas de multiplicar

Autoría

©Pedro Santos Juanes Muñoz

Diseño - maquetación:

Pedro Santos Juanes Muñoz

Dibujos:

Pere Amorós Morató

Portada: Designed by Freepik

Mapa: Designed by dgim-studio / Freepik

Olas: Designed by brgfx / Freepik

Pergamino: Designed by brgfx / Freepik

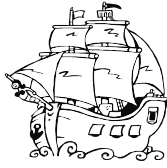
Sello: Designed by redgreystock / Freepik

WEB:

www.aventurasdeaprendizaje.es

E-mail:

info@aventurasdeaprendizaje.es



ÍNDICE

Cómo utilizar este material.....	pg 4
La historia: “Una sardina muy cara”.....	pg 6
Instrucciones paso 1 (Escarlar) y 2 (Seleccionar).....	pg 7
Instrucciones paso 3 (Recuperar) y 4 (Trasladar).....	pg 8
Instrucciones paso 5 (Enterrar).....	pg 9
Ficha paso 1. Escalar el faro.....	pg 10
Ficha paso 2. Seleccionar el barco.....	pg 11
Ficha paso 3. Recuperar la carga.....	pg 12
Ficha paso 4. Trasladar el botín.....	pg 13
Ficha paso 5. Enterrar el tesoro.....	pg 14
Explicación cartas.....	pg 15
Plantilla tablero	pg 19
Plantilla cartas.....	pg 20
Certificado Pirata.....	pg 25

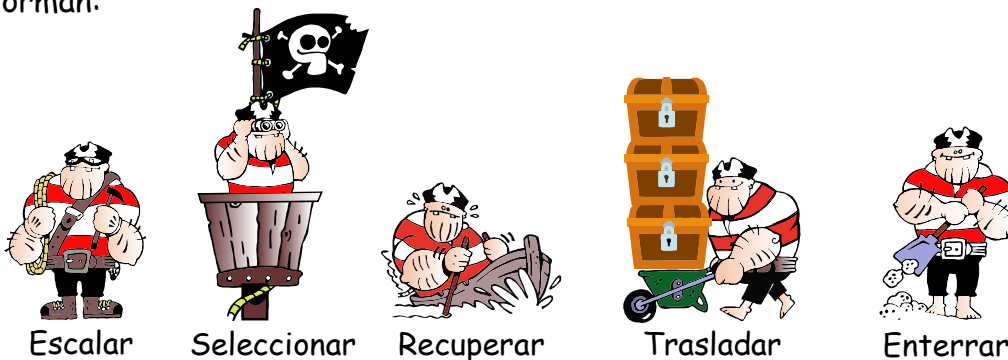
Plantillas

Esta es una versión reducida y simplificada del "Método pirata para aprender las tablas de multiplicar" que puedes encontrar en:

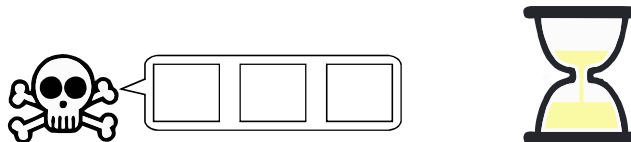
www.aventurasdeaprendizaje.es/tablasdemultiplicar

Estas plantillas permiten repasar las tablas de multiplicar dado que posibilitan que el profesor anote sobre las plantillas las multiplicaciones que parecen más difíciles de recordar.

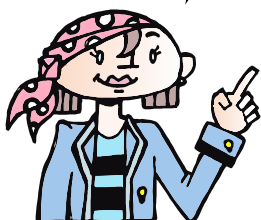
Esta versión simplificada consiste en que el alumno viva la aventura que se presenta en el Método pirata para aprender las tablas de multiplicar y resuelva las 5 fases que la conforman:



En cada ficha encontrarás en su parte superior unos dibujos para anotar en ellos información que puede resultar muy importante para el avance del alumno.

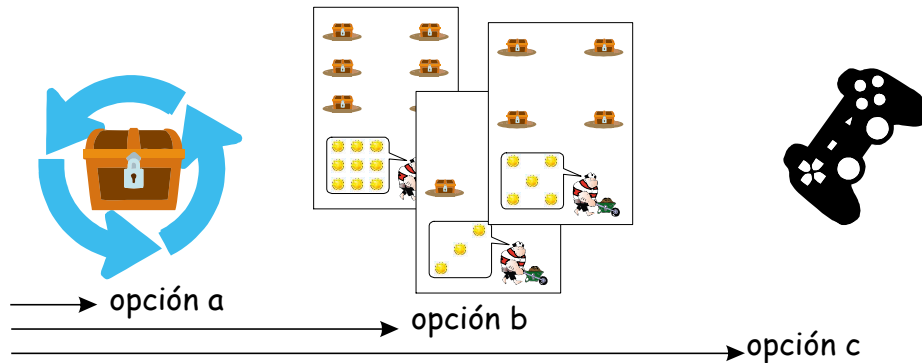


Así puedes encontrar un reloj de arena. En la parte superior de este dibujo anotaremos los minutos, en la parte inferior, los segundos que ha necesitado para completar la actividad. Puede resultar interesante preguntar al alumno cuánto tiempo cree que va a tardar en realizar la actividad y luego compararlo con el tiempo real de ejecución. Con esa reflexión, el alumno aprende a gestionar mejor el uso del tiempo. También, hay una calavera pirata con tres casillas, en ellas anotaremos las multiplicaciones de las tablas en las que se ha errado o dudado. Estas multiplicaciones las deberemos repetir antes de pasar al siguiente paso.



Plantillas

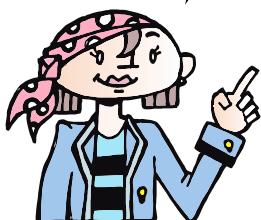
Una vez se realizan las 5 fases, se puede utilizar el juego de cartas para consolidar y afianzar el aprendizaje, al igual que jugar al videojuego de las tablas de multiplicar.



Las cartas tienen sin completar el diálogo del pirata. Este es el sitio donde se deben dibujar las monedas que tiene cada cofre o escribir la cifra correspondiente. Para completar esta parte de las cartas se puede utilizar la información que se ha obtenido de la realización de las fichas; es decir, considerar aquellas multiplicaciones que han sido más resistentes al aprendizaje o que han generado más duda.

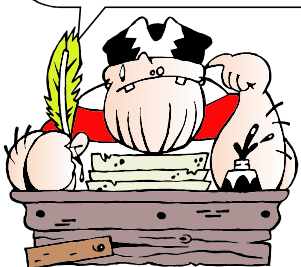
Una vez terminada la aventura, bien sea con la opción a (solo fichas), la opción b (fichas + cartas) o la opción c (fichas, cartas y videojuego) se conseguirá el certificado que permitirá al pirata Cocinero volver al Cuervo Rojo.

A continuación se presenta la historia que da sentido a esta aventura y la explicación de cada una de las fichas/fases.



La historia: Una sardina muy cara

En el "Cuervo Rojo" todos andaban muy liados, una espantosa tormenta estaba poniendo al límite las fuerzas de todos sus tripulantes. En aquella oscura e interminable noche, gigantes y enfadadas olas se aliaban con un viento totalmente descontrolado y una lluvia incansable. Cientos de rayos parecían festejar y disfrutar de aquella disputa que la naturaleza había decidido tener contra la embarcación... sin embargo si hay alguien que pudiera llegar a pensar que ese es el mejor momento para pescar sardinas, ese es pirata Cocinero. Según dice, es en estas tempestades cuando mejores sardinas se pescan. No fue nada extraño que una ola lanzara un bidón sobre el pirata acabando este, la sardina, y el atrevido pirata en el mar. En aquellos momentos allí solo se escuchaban al mismo tiempo golpes de mar, temblores de mástiles y silbidos de velas. Bidones, cajas y todo aquello que no estaba bien fijado al suelo volaba por los aires chocando entre ellos o estrellándose contra la propia estructura del barco. Irremediablemente el pirata quedó abandonado a su suerte. Una corriente tan salvaje como la tempestad arrastró al pirata a una isla. Nadie se dio cuenta de la desaparición del pirata hasta el día siguiente, cuando el mar empezó a calmarse y el sol se asomó. El Cuervo Rojo, entonces, viró hacia la Bienvenida, es el punto de



encuentro acordado entre piratas que se han perdido ¿Podrá llegar pirata Cocinero a la isla? No lo sabemos pues esto, ahora, depende de ti.

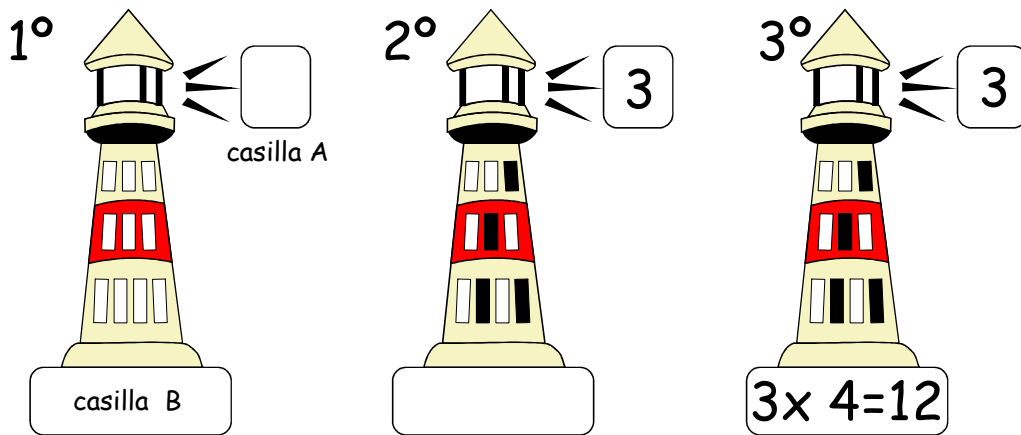
Instrucciones del paso 1.

Escalar el faro.

Primero. El profesor anotará con su rotulador en la casilla "A" el número de la tabla que quiere que se repase y pintará el número de ventanas que prefiere que se multiplique.

Segundo. Se realizarán las fotocopias y se entregarán al alumnado.

Tercero. Los alumnos anotarán en la casilla "B" la multiplicación a realizar con su resultado. Teniendo en cuenta que el alumno debe multiplicar el número que aparece en la casilla "A" (luz del faro) por el número de ventanas que están cerradas (pintadas),



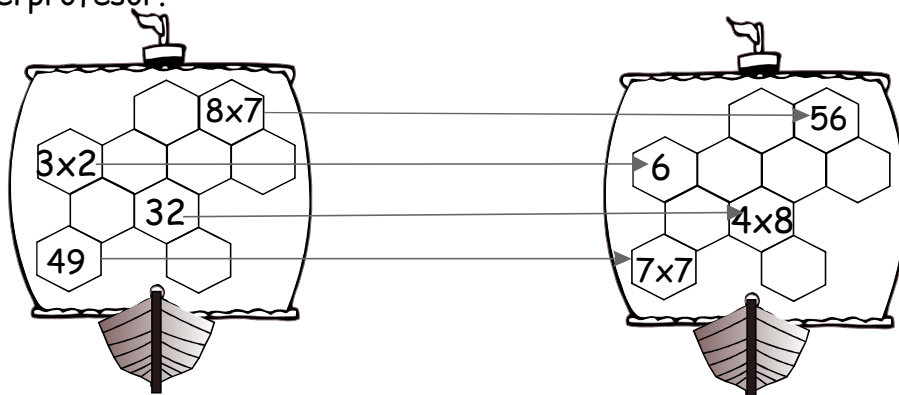
Instrucciones del paso 2.

Seleccionar el barco.

Primero. El profesor anotará en las casillas de la vela de uno de los barcos las multiplicaciones que quiere que se repasen. Puede hacerlo bien anotando la multiplicación a realizar, por ejemplo "2 x 3", como simplemente anotando el resultado de una multiplicación que quiere que se recuerde, por ejemplo: "32".

Segundo. Se realizarán las fotocopias y se entregarán al alumnado.

Tercero. Los alumnos anotarán en la vela del barco no escrita, siguiendo la posición de los hexágonos del barco escrito por el profesor, bien el resultado de la multiplicación que aparece escrita en el barco del profesor, bien la multiplicación del resultado que aparece en el barco del profesor.

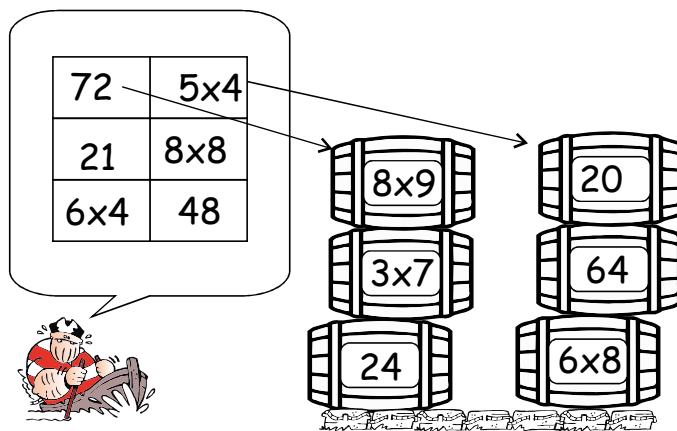


Instrucciones del paso 3. Recuperar la carga.

Primero. El profesor anotará con su rotulador en las casillas del diálogo las multiplicaciones que quiere que se repasen por ejemplo "5x4" o el resultado de una multiplicación que le interese, por ejemplo "72".

Segundo. Se realizarán las fotocopias y se entregarán al alumnado.

Tercero. Los alumnos anotarán en las casillas de los distintos barriles y siguiendo el mismo orden que aparece en el diálogo la multiplicación del resultado o el resultado de la multiplicación. Es decir que si en la casilla superior derecha del diálogo aparece un "5x4" en el bidón superior derecho se deberá anotar un "20", si en la casilla superior izquierda del diálogo hay un "72" entonces en el barril superior izquierdo deberá anotar "8x9".



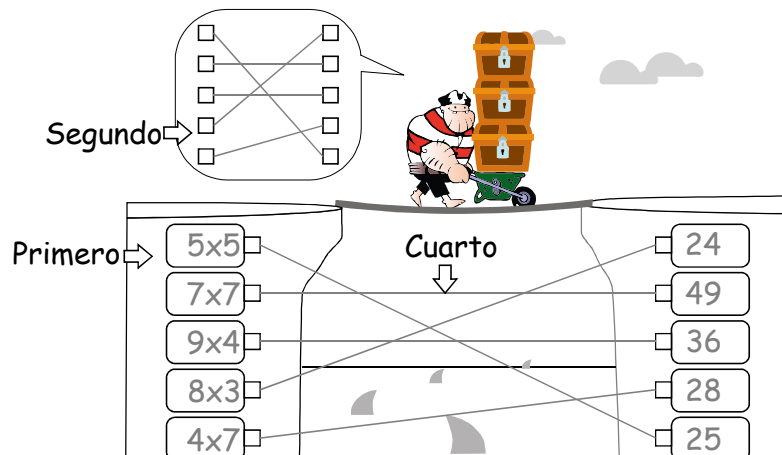
Instrucciones del paso 4. Trasladar el botín.

Primero. El profesor anotará con su rotulador en las casillas que están en uno de los acantilados las multiplicaciones que le resultan interesantes repasar.

Segundo. Dibujará la posible red uniendo los cuadrados que aparecen en el diálogo.

Tercero. Se realizarán las fotocopias y se entregarán al alumnado.

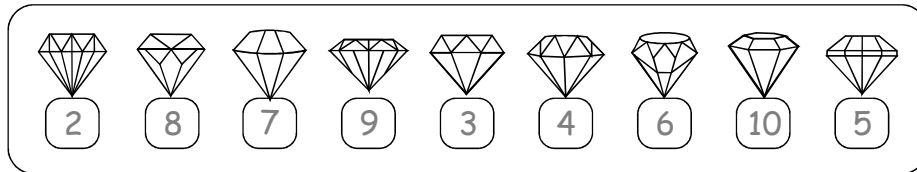
Cuarto. El alumno une cada multiplicación con la casilla que le corresponde guiándose de la red creada y anota en ella el resultado de la multiplicación.



Instrucciones del paso 5.

Enterrar el tesoro.

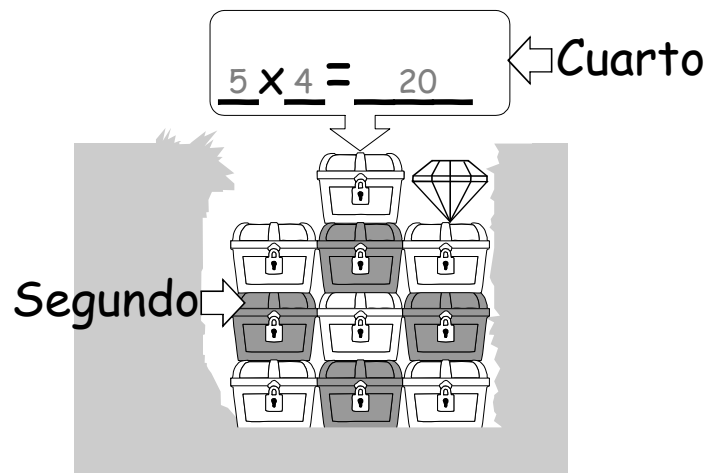
Primero. El profesor anota el valor de cada joya (monedas de oro).



Segundo. El profesor pintará los tesoros que considere apropiado. En el ejemplo se han pintado 4.

Tercero. Se realizarán las fotocopias y se entregarán al alumnado.

Cuarto. El alumno resolverá la multiplicación "valor de la joya" x "tesoros pintados" y lo anotará en el cuadro.



Y después...

Si se ha conseguido el objetivo propuesto el alumno conseguirá el certificado pirata, pero si el profesor cree que resultaría interesante para reforzar o consolidar un poco más el aprendizaje de las tablas, se puede trabajar con las cartas y con el videojuego.

Paso1. Escalar el faro.



--	--	--

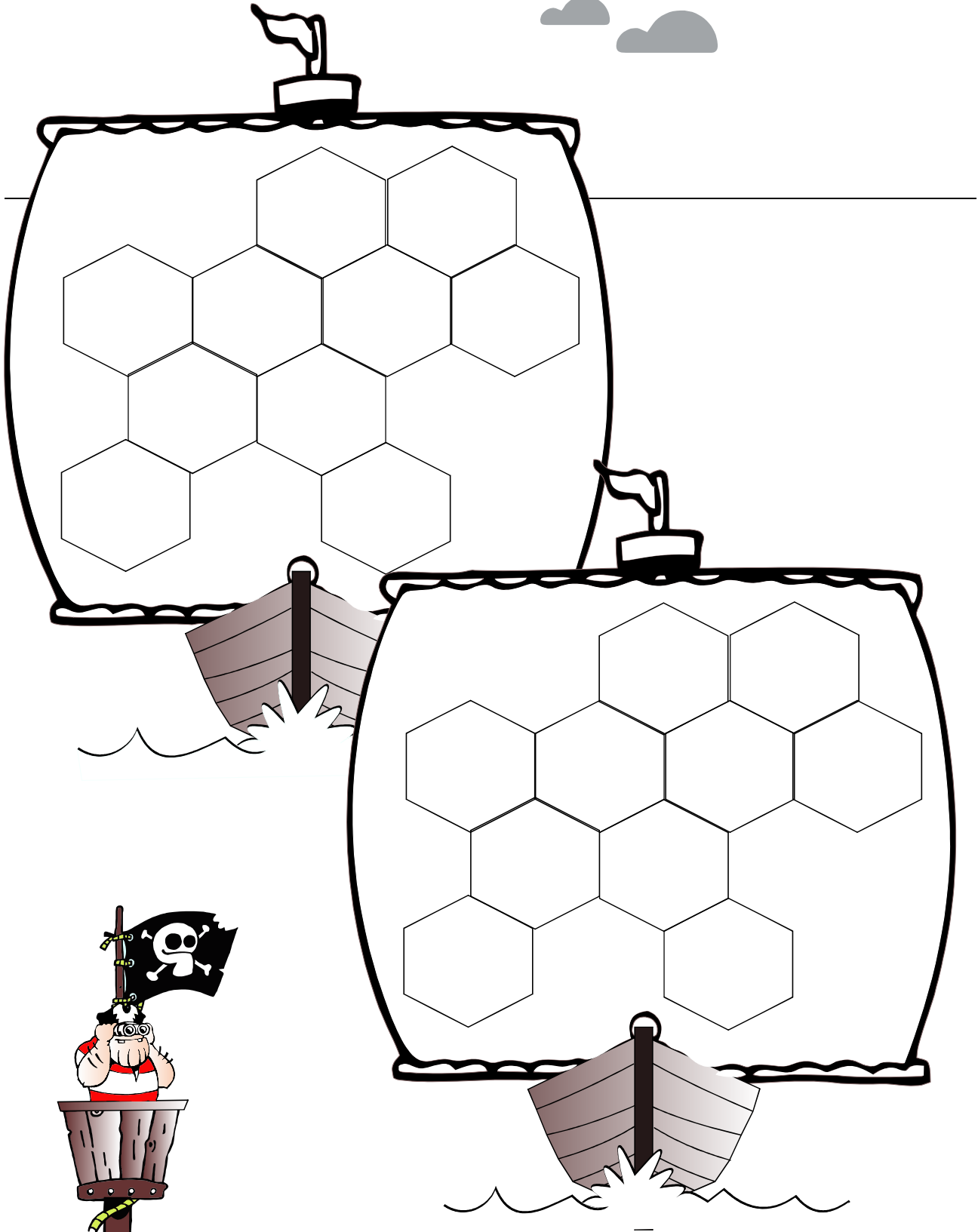


A 4x3 grid of lighthouse icons. Each lighthouse is yellow with a red band and a yellow lantern room. Each lighthouse has a white rectangular box next to it, connected by a double-headed arrow, indicating a matching activity. The background features a faint map with a compass rose and various nautical symbols like an anchor and a ship's wheel.

Paso 2. Seleccionar el barco.



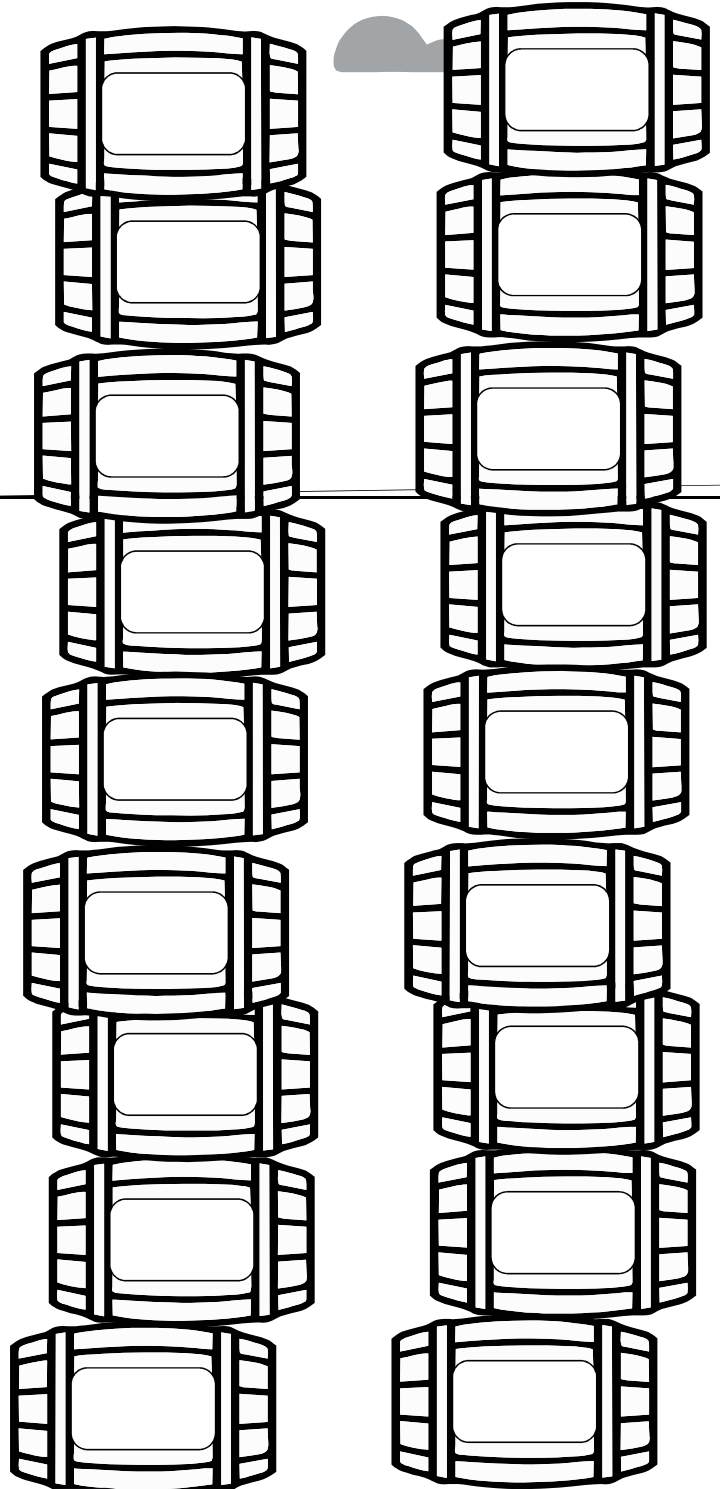
--	--	--



Paso 3. Recuperar la carga



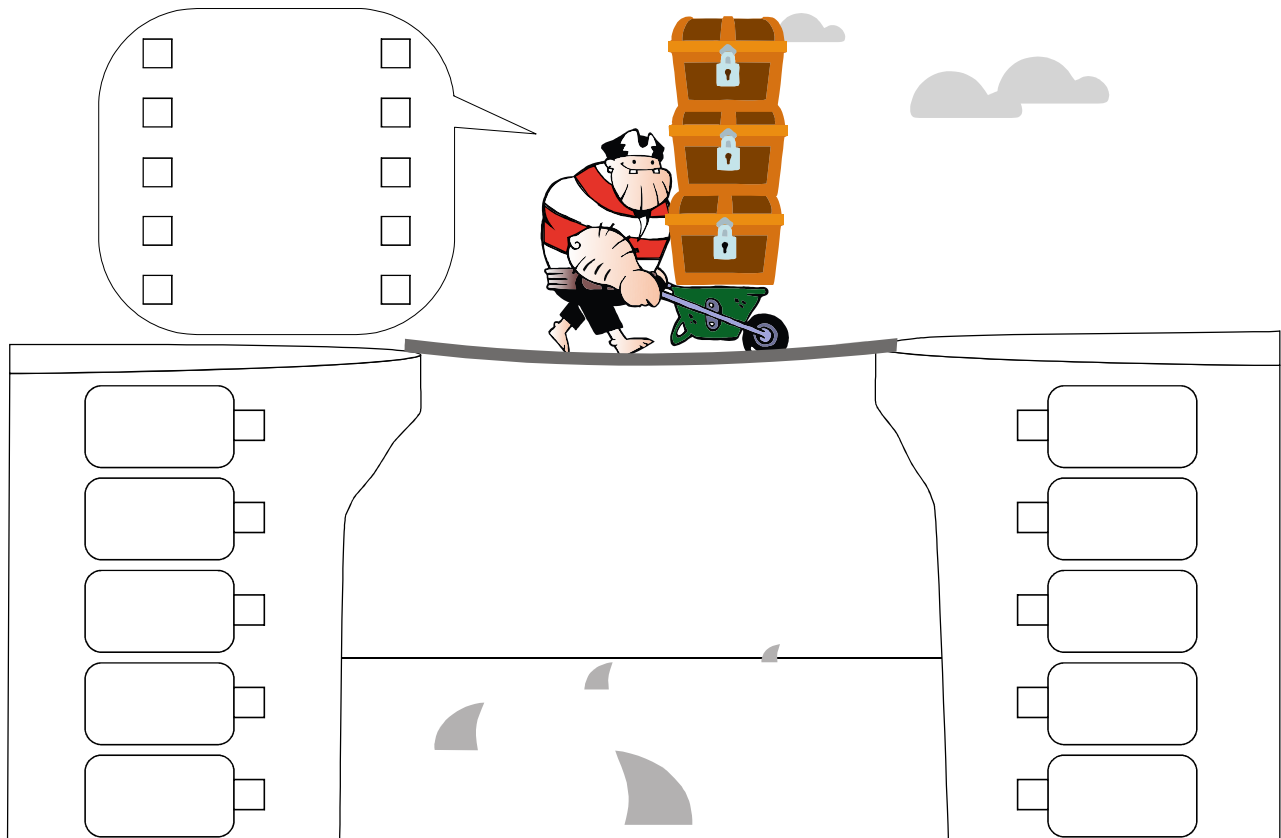
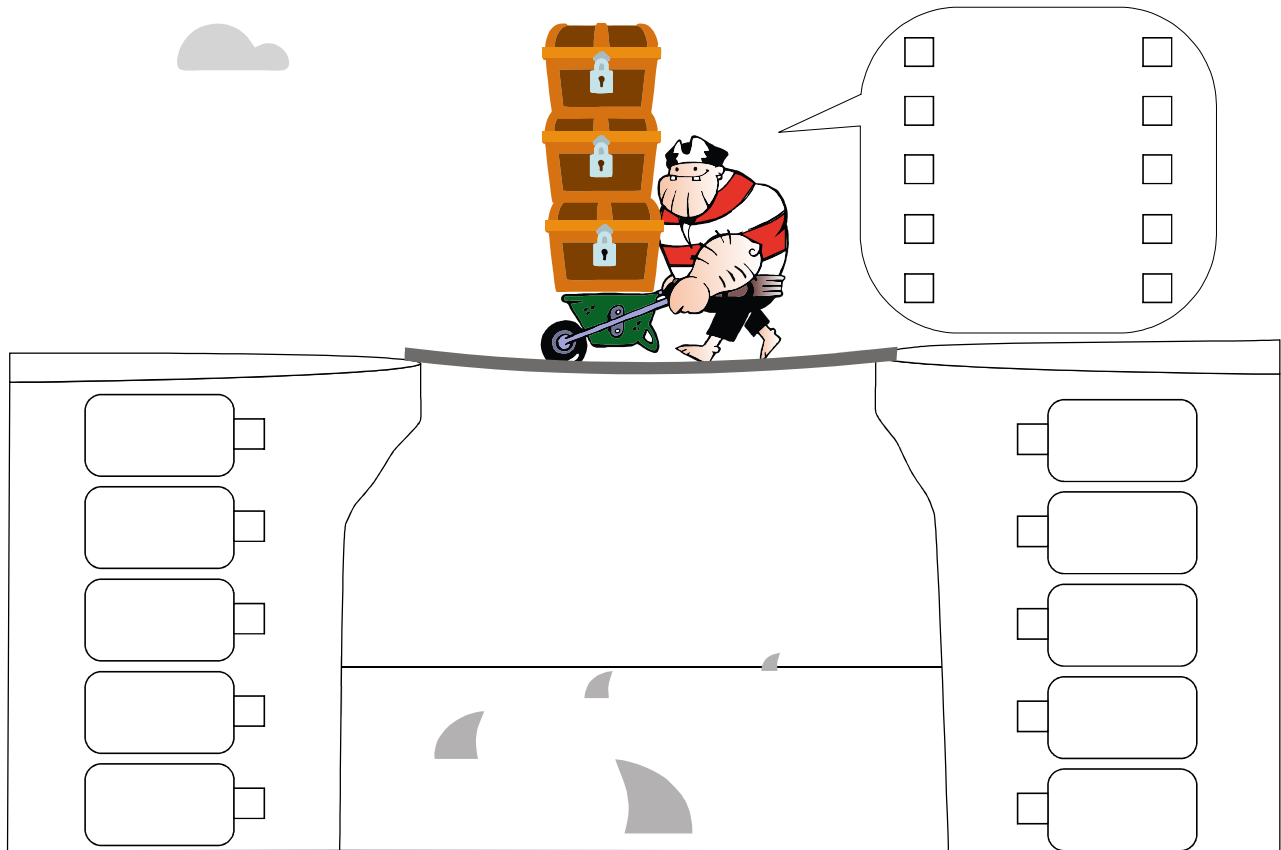
--	--	--



Paso 4. Trasladar el botín.



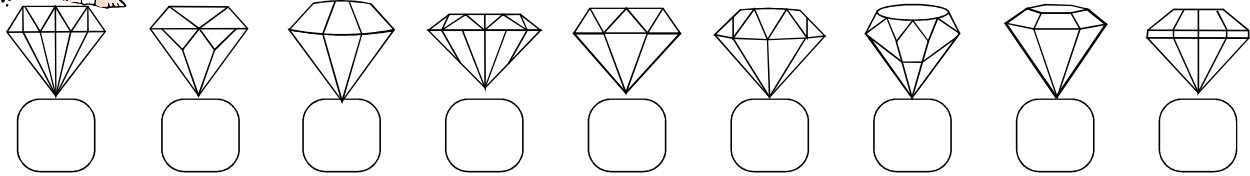
--	--	--



Paso 5. Enterrar el tesoro.



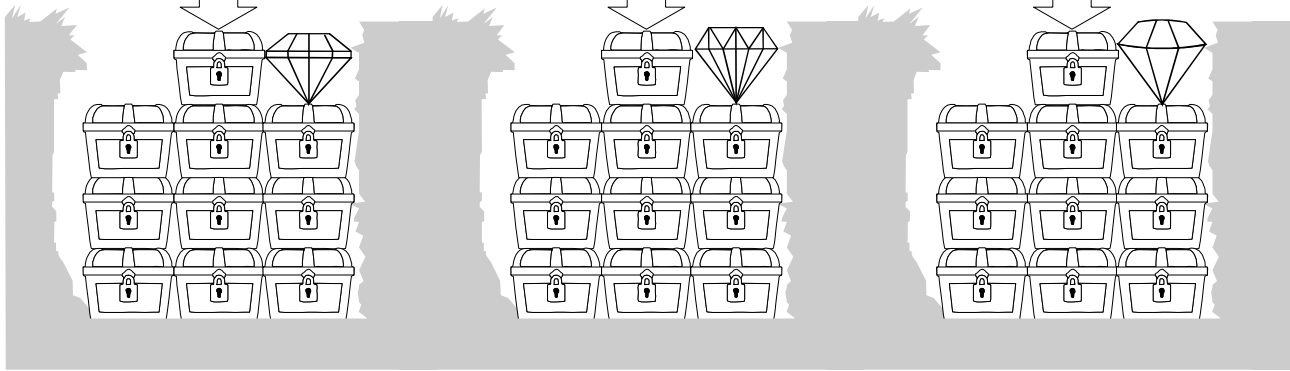
--	--	--



	x		=	
--	---	--	---	--

	x		=	
--	---	--	---	--

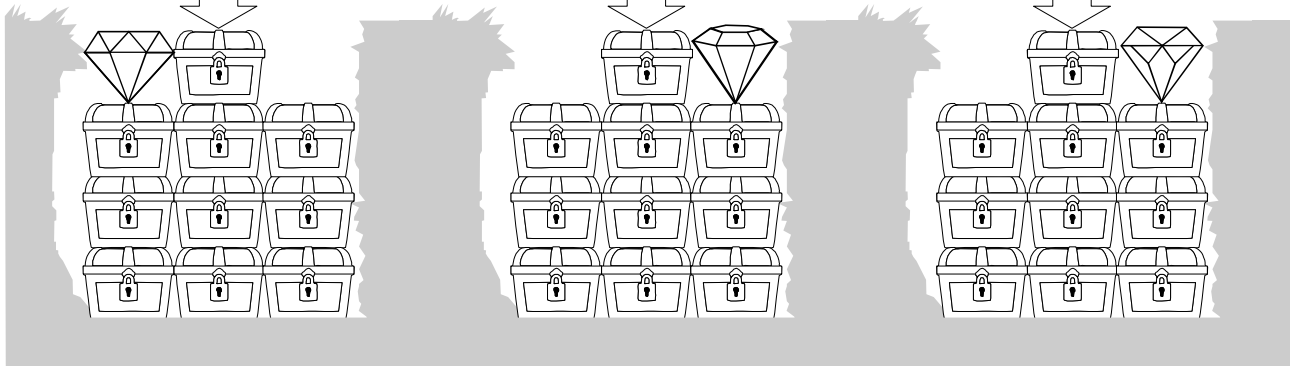
	x		=	
--	---	--	---	--



	x		=	
--	---	--	---	--

	x		=	
--	---	--	---	--

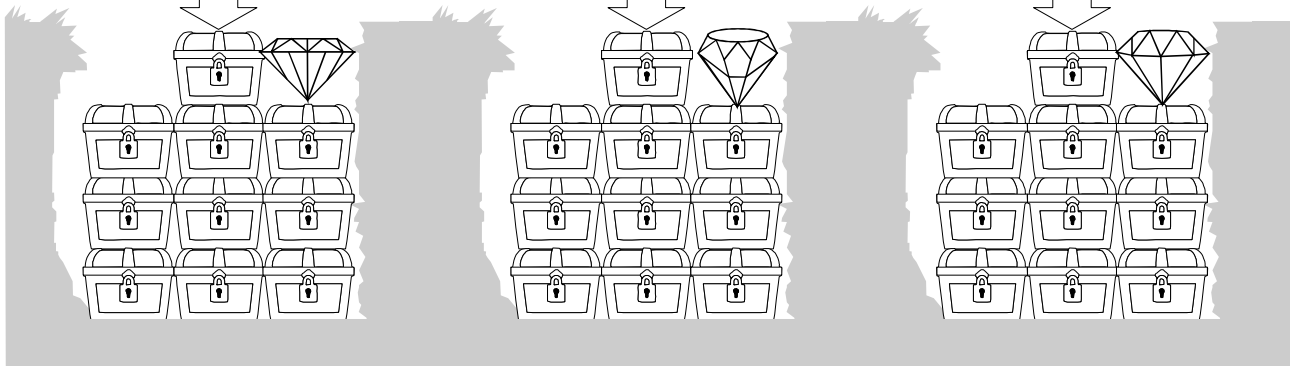
	x		=	
--	---	--	---	--



	x		=	
--	---	--	---	--

	x		=	
--	---	--	---	--

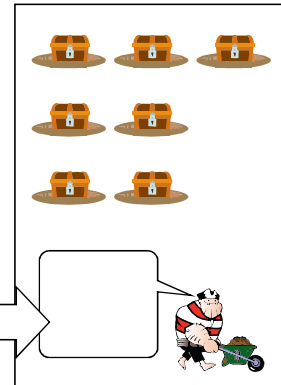
	x		=	
--	---	--	---	--



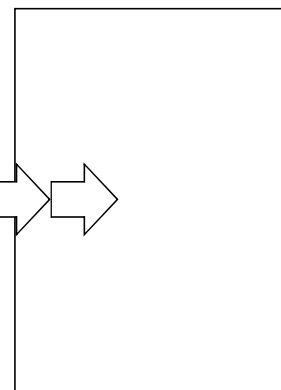
Juego de cartas

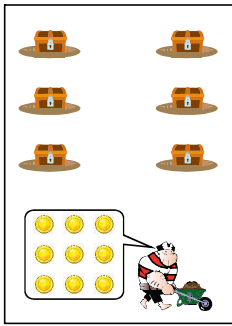
Una vez enterrado los botines si se ha optado por la opción b (fichas + cartas) hay que pagar los impuestos y demostrar que se sufre de olvido de mar, que se es un pirata serio, de verdad. Porque qué clase de pirata es el que no se acuerda ni de sus propios botines ni dónde los enterró. Es hora de acudir al castillo de Cinco Ojos. Solo así podrás demostrar que no se sufre de olvido de mar, que se sigue siendo un pirata de verdad y por lo tanto que se es digno de seguir llamándose pirata.

Aquí se dibujan las monedas de oro que contiene cada cofre. O simplemente se escribe la cantidad. Por ejemplo si se quiere repasar 8×7 tendremos que bien dibujar ocho monedas o escribir un ocho en el diálogo.



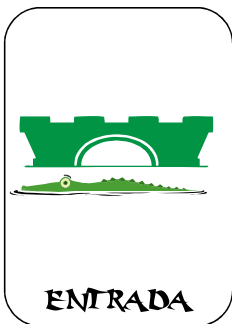
Podemos pedirle al alumno que en la parte posterior de la carta, en su centro, escriba el resultado con lápiz de punta fina. De tal forma que si duda del resultado, tiene la posibilidad de girar la carta y encontrarse con la solución. Puedes ver en la web del método un vídeo donde se ejemplifica una versión de este juego.





Ponemos las cartas que queremos aprender descartadas (en su parte anterior) en un mazo delante de nosotros, pero fuera de la plantilla del castillo. Cogemos una carta del mazo, en ella aparece el dibujo de un pirata llevando una carretilla y en el bocadillo que sale del pirata aparecen dibujadas unas monedas de oro. Estas son las monedas que hay en cada tesoro que queremos enterrar. Así en el ejemplo, el pirata dice que cada tesoro guarda 6

monedas de oro y como hay 6 tesoros, entonces tendremos 36 monedas de oro. El alumno, si lo sabe o lo calcula, escribirá el resultado de la multiplicación que representa el dibujo en la parte posterior de la carta. Si duda, puede utilizar la carta mágica del oráculo correspondiente a esa tabla para confirmar el resultado. Una vez resuelto este paso, la pondremos descartada dentro de la plantilla y en la posición de entrada. Así lo repetimos para todas las cartas. Una vez vistas todas ya estamos preparados para empezar.

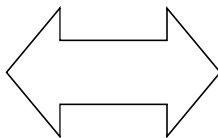


Coge la primera carta del mazo de la entrada, el alumno interpreta el dibujo y calcula la multiplicación y dice el resultado. Para saber si está en lo cierto, gira la carta y comprueba si el número que ha dicho coincide con el anotado. Si sucede esto, la carta pasará directamente a la posición de salida. Si no lo acierta, la carta deberá ir a la cárcel. Y allí deberá quedarse hasta que termine de operar con todas las cartas presentes en la posición

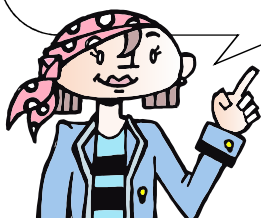
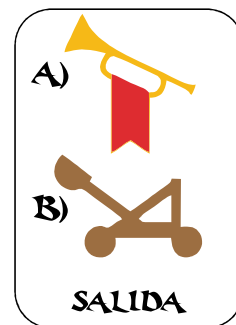
de entrada. Es decir, una vez encarcelada la carta con la que nos hemos equivocado volvemos a realizar el mismo procedimiento con la siguiente carta del mazo de entrada.

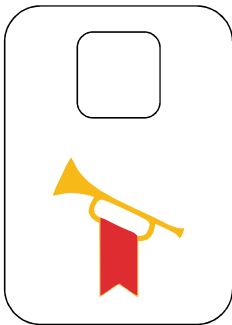


Error



Acierto

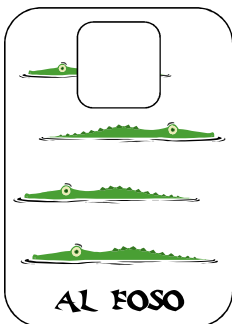




Cuando ya hemos terminado con le mazo de la entrada, pueden pasar dos cosas:

a) Todas las cartas se han acertado y han pasado directamente a la casilla de salida. Entonces el alumno vuelve a responder cada una de las cartas. Y ahora sí, cada carta acertada podrá volar y salir del castillo. Si se equivoca esa carta pasará directamente a la casilla de la cárcel. Pero si no lo hace, pues las ha acertado

todas, entonces recibirá una honrosa salida y no tendrá que pagar ningún tributo consiguiendo así el certificado acreditativo de pirata sano y confirmándose que está libre de olvido de mar. Se le dará pues la carta de la trompeta. En el caso de que haya practicado una tabla concreta podrá anotar en la carta la tabla que domina. Si se equivoca en alguna tendrá que seguir lo que se anota en la opción "b".



b) Hay cartas que no se han resuelto correctamente, así que han ido a parar a la cárcel. Si las cartas que hay en la cárcel exceden el 40-50% o el número que determine la exigencia del profesor el pirata irá a parar al foso de los cocodrilos. Se le dará al alumno la carta de los cocodrilos. En esta carta escribirá en el espacio preparado para ello la tabla que le ha llevado a bañarse con estos hambrientas bestias. Y aunque el pirata sabrá como deshacerse



de estos animales, el susto y la lucha será terrible y tendrá consecuencias en el avance del juego. Esta carta indica que el pirata no está preparado para el juego por lo que deberá volver a la fase de aprendizaje y repaso establecidos en el cuaderno del "Método pirata para aprender a multiplicar". En el caso de que no supere el porcentaje de error establecido por el profesor, el alumno para poder salir de la cárcel hay que hacer dos cosas: Pagar un impuesto y demostrar que se ha resuelto el problema de memoria que le ha impedido recordar los botines.

Primero: Responder correctamente a la multiplicación de la carta que está en la cárcel, así de sencillo. El problema es que la persona que se encarga de resolver los casos de la cárcel es un viejo pirata sordo y ciego de 5 ojos. Así es, hay que entregarle la respuesta

6x6 36	6x6 36
	6x6 36
6x6 36	6x6 36

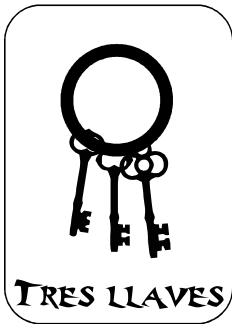
→



<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

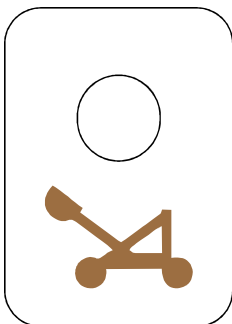
por escrito, y escribir el resultado de 5 formas distintas porque todos los ojos según el día, la hora y el momento le funcionan mejor o peor. Así que habrá que escribir el resultado de la multiplicación errada de diferente tamaño, color y si así lo indica el profesor: grosor. Es la única forma de demostrar a Cinco Ojos que sigues teniendo una memoria propia de un pirata. Que la equivocación ha sido resultado más bien de un despiste que de

otra cosa. Además, este pirata es muy tímido y muy temeroso de los extraños así que deberás entregar la respuesta por debajo de la puerta, pues esta puerta no se deja abrir. Los cinco números se escribirán en el formulario de los cinco ojos. Este documento debe guardarse en el mazo de las "debilidades" porque nos recordará que cometimos un error con esta multiplicación.

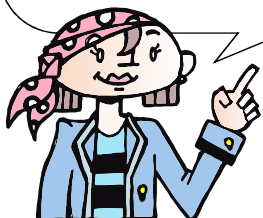


Segundo: Una vez se ha entregado el formulario de los "Cinco Ojos" se puede sacar la carta de la cárcel para ponerla en la casilla de "las tres llaves" ahí delante del pirata carcelero deberán barajarse las cartas y volver a preguntarse estas multiplicaciones. Si se acierta esa carta pasará junto a todas las demás a la casilla de salida. Si se vuelve a errar, entonces pasará

otra vez a la cárcel y esta vez para salir deberá entregar dos escritos de "Cinco Ojos" con el número errado siguiendo la norma de que deben ser diferentes entre ellas. Y desde luego, volver a pasar por el pirata carcelero. Una vez se han liberado todas las cartas, entonces se barajan las cartas que hay en la salida y se volverá a preguntar todas las cartas.

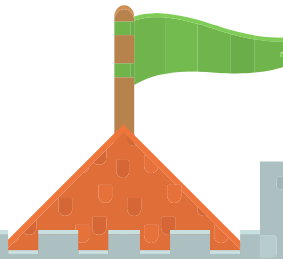


Si se aciertan todas entonces el alumno podrá sacar las cartas con las trompetas del triunfo deseando un buen viaje. El alumno recibirá una carta de trompeta donde anotará la tabla que ha conseguido superar. Si en este paso se vuelve a errar, entonces volverá esa carta a la cárcel y se volverá a reiniciar el proceso, pero esta vez tendrá que escribir tres formularios de cinco ojos. Si sucede este caso el alumno podrá salir del castillo pero ya no sonarán las trompetas sino el sonido de una catapulta. Recibirá la carta de la catapulta donde se señalará la tabla con la que ha tenido problemas.

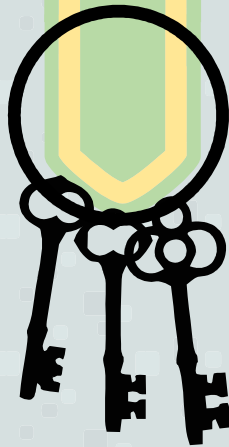




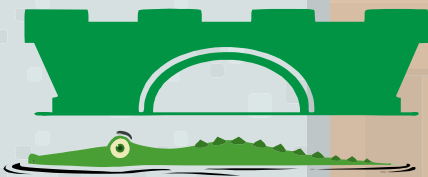
CÁRCEL



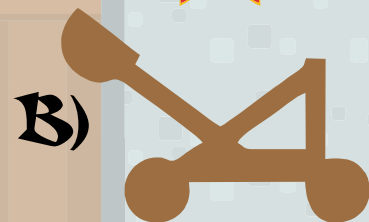
CINCO OJOS



TRES LLAVES



ENTRADA



SALIDA

A cartoon character is mowing a lawn. There are four treasure chests arranged in a 2x2 grid. A speech bubble is next to the character.

A cartoon character is mowing a lawn. There are six treasure chests arranged in a 3x2 grid. A speech bubble is next to the character.

A cartoon character is mowing a lawn. There are three treasure chests arranged in a diagonal line. A speech bubble is next to the character.

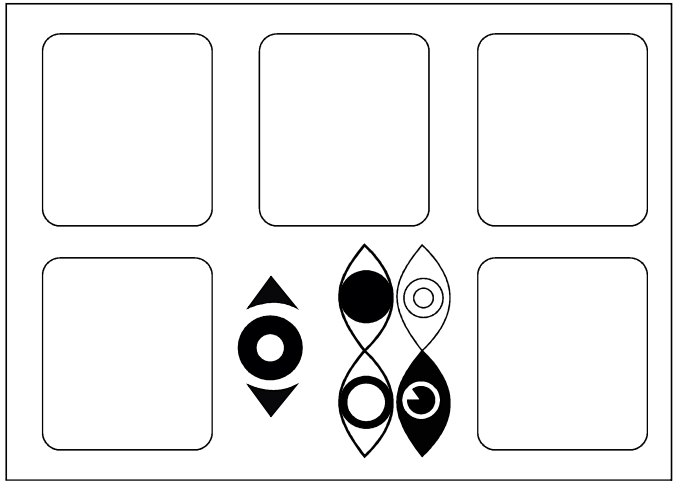
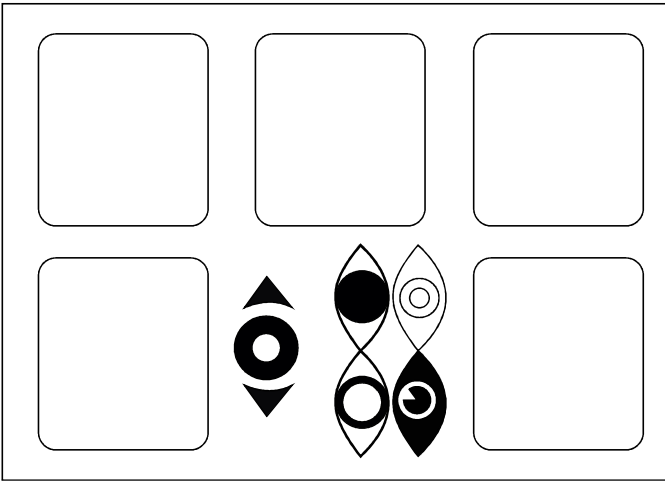
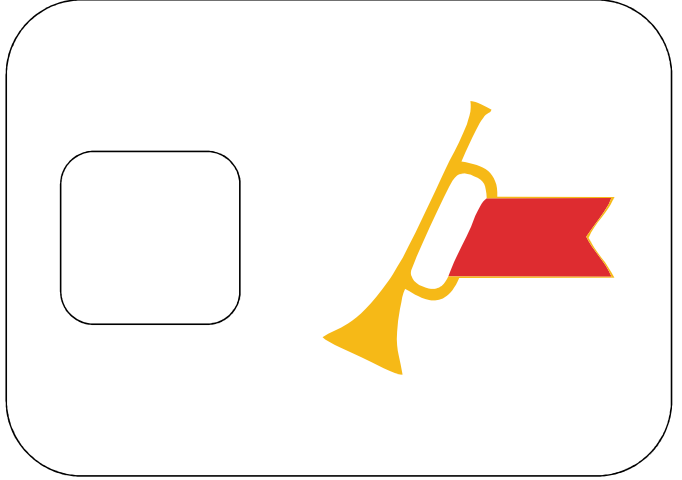
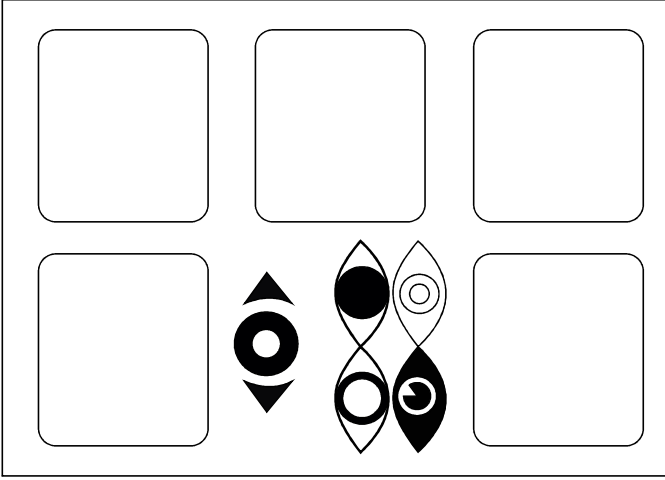
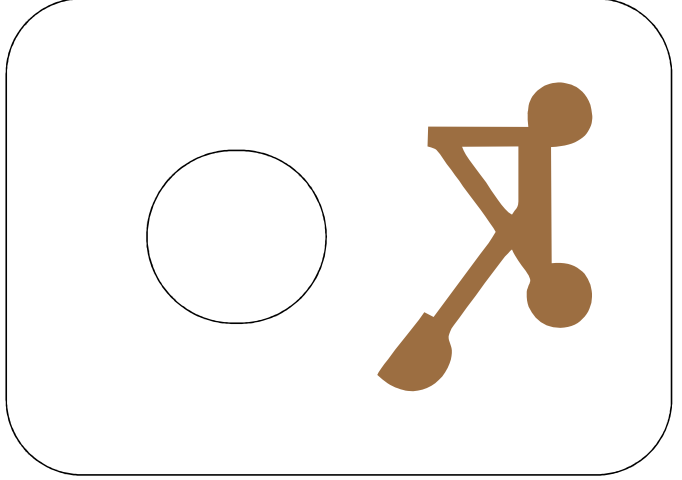
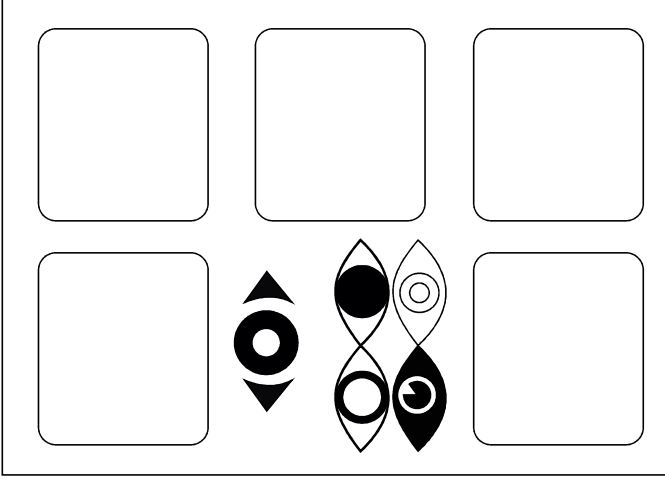
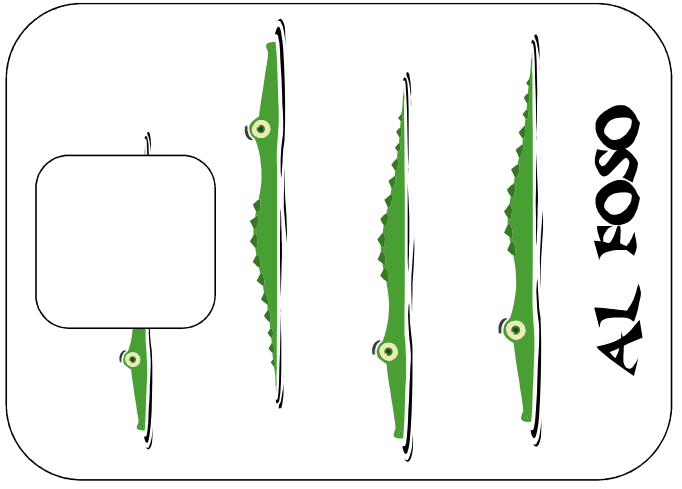
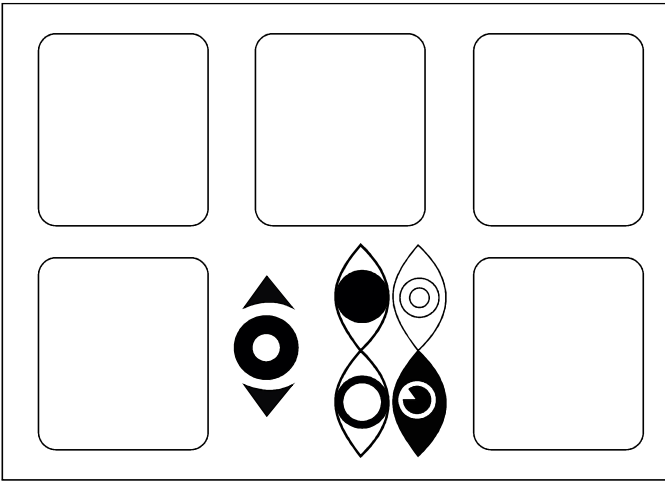
A cartoon character is mowing a lawn. There are six treasure chests arranged in a 3x2 grid. A speech bubble is next to the character.

A cartoon character is mowing a lawn. There are two treasure chests arranged in a diagonal line. A speech bubble is next to the character.

A cartoon character is mowing a lawn. There are six treasure chests arranged in a 3x2 grid. A speech bubble is next to the character.

A cartoon character is mowing a lawn. There is one treasure chest. A speech bubble is next to the character.

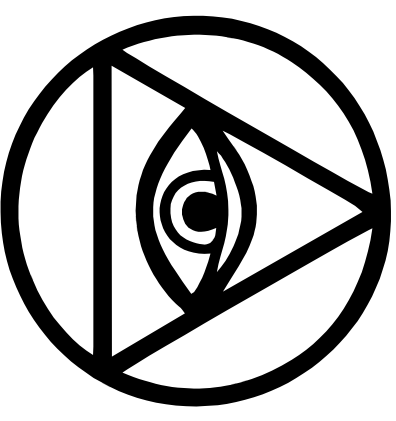
A cartoon character is mowing a lawn. There are four treasure chests arranged in a 2x2 grid. A speech bubble is next to the character.



$1 \times 1 = 1$
 $2 \times 2 = 4$
 $3 \times 3 = 9$
 $4 \times 4 = 16$
 $5 \times 5 = 25$
 $6 \times 6 = 36$
 $7 \times 7 = 49$
 $8 \times 8 = 64$
 $9 \times 9 = 81$
 $10 \times 10 = 100$

$1 \times 1 = 1$
 $1 \times 2 = 2$
 $1 \times 3 = 3$
 $1 \times 4 = 4$
 $1 \times 5 = 5$
 $1 \times 6 = 6$
 $1 \times 7 = 7$
 $1 \times 8 = 8$
 $1 \times 9 = 9$
 $1 \times 10 = 10$

$10 \times 1 = 10$
 $10 \times 2 = 20$
 $10 \times 3 = 30$
 $10 \times 4 = 40$
 $10 \times 5 = 50$
 $10 \times 6 = 60$
 $10 \times 7 = 70$
 $10 \times 8 = 80$
 $10 \times 9 = 90$
 $10 \times 10 = 100$



 Diaculo

$2 \times 1 = 2$
 $2 \times 2 = 4$
 $2 \times 3 = 6$
 $2 \times 4 = 8$
 $2 \times 5 = 10$
 $2 \times 6 = 12$
 $2 \times 7 = 14$
 $2 \times 8 = 16$
 $2 \times 9 = 18$
 $2 \times 10 = 20$

$3 \times 1 = 3$
 $3 \times 2 = 6$
 $3 \times 3 = 9$
 $3 \times 4 = 12$
 $3 \times 5 = 15$
 $3 \times 6 = 18$
 $3 \times 7 = 21$
 $3 \times 8 = 24$
 $3 \times 9 = 27$
 $3 \times 10 = 30$

$4 \times 1 = 4$
 $4 \times 2 = 8$
 $4 \times 3 = 12$
 $4 \times 4 = 16$
 $4 \times 5 = 20$
 $4 \times 6 = 24$
 $4 \times 7 = 28$
 $4 \times 8 = 32$
 $4 \times 9 = 36$
 $4 \times 10 = 40$

$5 \times 1 = 5$
 $5 \times 2 = 10$
 $5 \times 3 = 15$
 $5 \times 4 = 20$
 $5 \times 5 = 25$
 $5 \times 6 = 30$
 $5 \times 7 = 35$
 $5 \times 8 = 40$
 $5 \times 9 = 45$
 $5 \times 10 = 50$

$6 \times 1 = 6$
 $6 \times 2 = 12$
 $6 \times 3 = 18$
 $6 \times 4 = 24$
 $6 \times 5 = 30$
 $6 \times 6 = 36$
 $6 \times 7 = 42$
 $6 \times 8 = 48$
 $6 \times 9 = 54$
 $6 \times 10 = 60$

$7 \times 1 = 7$
 $7 \times 2 = 14$
 $7 \times 3 = 21$
 $7 \times 4 = 28$
 $7 \times 5 = 35$
 $7 \times 6 = 42$
 $7 \times 7 = 49$
 $7 \times 8 = 56$
 $7 \times 9 = 63$
 $7 \times 10 = 70$

$8 \times 1 = 8$
 $8 \times 2 = 16$
 $8 \times 3 = 24$
 $8 \times 4 = 32$
 $8 \times 5 = 40$
 $8 \times 6 = 48$
 $8 \times 7 = 56$
 $8 \times 8 = 64$
 $8 \times 9 = 72$
 $8 \times 10 = 80$

$9 \times 1 = 9$
 $9 \times 2 = 18$
 $9 \times 3 = 27$
 $9 \times 4 = 36$
 $9 \times 5 = 45$
 $9 \times 6 = 54$
 $9 \times 7 = 63$
 $9 \times 8 = 72$
 $9 \times 9 = 81$
 $9 \times 10 = 90$

Con el presente documento y por el poder que la Sociedad Internacional de Piratas me otorgó expido este documento en el que se hace constar que el pirata Cocinero de nombre:

Ha demostrado sobradamente su valía como pirata y no presenta señal alguna de sufrir ningún tipo de olvido de mar. Es por ello que se autoriza a este valeroso pirata a incorporarse de nuevo al Cuervo Rojo.

