



Me desafío

Construye tu tablero

Actividades

- A** Vamos a jugar un juego, pero cada quien va a tener que armar su tablero. Si tienes una hoja cuadriculada, será muy fácil. Si no, no te preocupes; con tu regla y tu lápiz lo puedes hacer.
- B** Dibuja un tablero como el que aparece a continuación. Sigue el ejemplo de tu docente, quien lo hará en el pizarrón.

X	1	2	3	4	5
1					
2					
3					
4					
5					

- C** Asegúrate de tener la misma cantidad de espacios o cuadritos y de poner los números del 1 al 5 donde están marcados.



Explico y recuerdo

¿Cómo se juega “Buscadores de tesoros”?

Actividades

- A** Elige tres espacios para esconder tus tesoros, pero no escribas nada sobre tu tablero.
- Para recordar dónde los has escondido, escribe la pista en una hoja de acuerdo con los números que se cruzan en ese punto. Por ejemplo, si la marca está donde se cruza la columna del 3 con el renglón del 2, tu pista será 3 x 2.
 - Cuenta los cuadritos que quedan dentro de esa marca para completar tu pista: $3 \times 2 = 6$ (asegúrate de que tu pista sea correcta).

X	1	2	3	4	5
1					
2			✓		
3					
4					
5					

**Exploro
e intento****¡A jugar!****Actividades**

- B** Ahora que tienes tus tres pistas, busca algún compañero para jugar.
- C** Cada uno deberá ir diciendo las pistas donde crea que están escondidos los tesoros de su compañero.
 1. La pista debe decirse de forma completa y correcta para que se pueda marcar, por ejemplo:
 $4 \times 5 = 20$ (porque hay 20 espacios dentro de esa marca).
 2. Escribe las pistas que vayas diciendo para que no las olvides y evitas repetirlas.
 3. Cuando le atines a una pista que te lleve a un tesoro, tu pareja deberá decir “¡Lo encontraste!”.
 4. Marca el resultado de la pista en tu tablero. Recuerda que en el tablero sólo debes escribir los resultados de las pistas que te hayan llevado a un tesoro; las demás pistas se pueden poner en una hoja aparte, para no repetirlas.
 5. Asegúrate de decir la pista correctamente, pues, aunque la primera parte de la pista te acerque a un tesoro, si el resultado está equivocado, tu compañero te podrá decir que no has encontrado nada.
- D** Se turnarán para decir las pistas.
 1. Si alguien se equivoca y repite una pista que ya dijo, deberá esperar al siguiente turno para poder intentarlo nuevamente.
- E** El primero en descubrir los tres tesoros y marcarlos en su tablero gana.

- A** Juega “Buscadores de tesoros” con el compañero que elijas.
- B** Una vez que termines una partida, puedes cambiar de pistas y jugar con otro compañero.
- C** Pueden modificar un poco las reglas y jugar en equipos o parejas (cuidando la sana distancia).



Aplico y reflexiono

La tabla para resolver multiplicaciones

Ahora usarás una tabla que contiene los números del 1 al 10 en cada lado. Úsala para buscar las respuestas a los siguientes problemas.

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Actividades

- A** Resuelve los siguientes problemas de multiplicación. Apóyate en el tablero ahora que ya sabes usarlo.
- En la entrada de la escuela hay una botella de gel antibacterial. Cada persona que entra la presiona 2 veces para limpiarse las manos.
 - Anota en tu tabla cuántas veces se presionaría la botella si entraran 1, 2, 3... hasta 10 personas.
 - ¿Qué pasaría si, en lugar de 2 veces, presionaran 4 veces la botella? Usa tu tabla para saber cuántas veces se presionaría la botella si entraran 1, 2, 3... hasta 10 personas.
 - ¿Qué resultados obtendrás en la tabla si multiplicas un número por el mismo número? Para averiguarlo, completa del 1 al 10, por ejemplo: 1×1 , 2×2 , 3×3 ... 10×10 . Usa un color diferente para estos resultados.
 - Cada día que Gilberto ayuda con el aseo de la casa, su mamá le deja 5 pesos en su alcancía. Descubre cuánto dinero juntará si ayuda en la casa desde 1 hasta 10 días.
 - Al ver que Gilberto lo hacía muy bien, su papá decidió darle 5 pesos más, así que ahora le darán 10 pesos cada día. ¿Cuánto juntará ahora en su alcancía si ayuda en el aseo 1, 2, 3... 10 días?
 - A Gisela le gusta ir saltando de la escuela a su casa. Cada día le da a cada salto un valor diferente, y hoy ha decidido que cada salto vale 7. Ayúdale a descubrir el resultado que obtendrá con cada salto.