DOSSIER MULTIPLICACIONES

@profehector_



MISIÓN 1 · EMPIEZA LA AVENTURA

¡Hoy juegas con Mario!

MUNDO 1

LA TABLA DEL 1

¡Nueva misión! Ayuda a Mario a superar las 15 pruebas de la tabla del 1 y conviértete en un maestro del cálculo.



¿Qué es multiplicar por 1? Multiplicar es sumar grupos iguales.



$1 \times 2 = 1+1 = 2$



$1 \times 3 = 1+1+1 = 3$

Cuenta de 1 en 1 y completa las que faltan

1 › 2 › ___ › 4 › ___ › 6 ›
___ › 8 › ___ › 10 › ___ › 12

...y ahora cuenta hacia atrás de 1 en 1

12 › ___ › 10 › ___ › 8 › 7 ›
___ › 5 › 4 › ___ › 2 › ___

MISIÓN 2 · FILAS Y COLUMNAS

El poder de los arrays

Un **array** son filas y columnas. **1 × 4 = 1 filas de 4**. Escribe la multiplicación de cada dibujo.



__ × __ = __

1 filas de 3



__ × __ = __

1 filas de 5



__ × __ = __

1 filas de 6



__ × __ = __

1 filas de 4

1 × 8

= __

Dibuja tú el array

1 × 7

= __

Dibuja tú el array

Multiplicar es sumar veces. Completa:

1 × 4 = 1+1+1+1 = __

1 × 6 = 1+1+1+1+1+1 = __

1 × 3 = 1+1+1 = __

1 × 5 = 1+1+1+1+1 = __

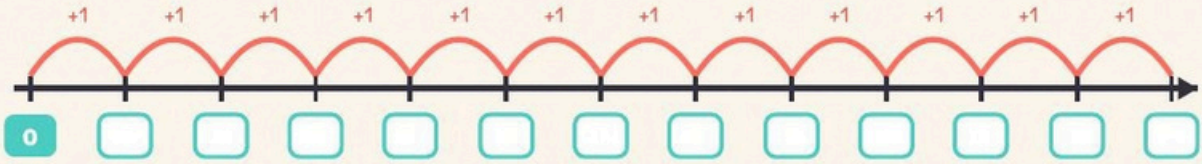
1 × 7 = 1+1+1+1+1+1+1 = __



MISIÓN 3 · SALTA Y CUENTA

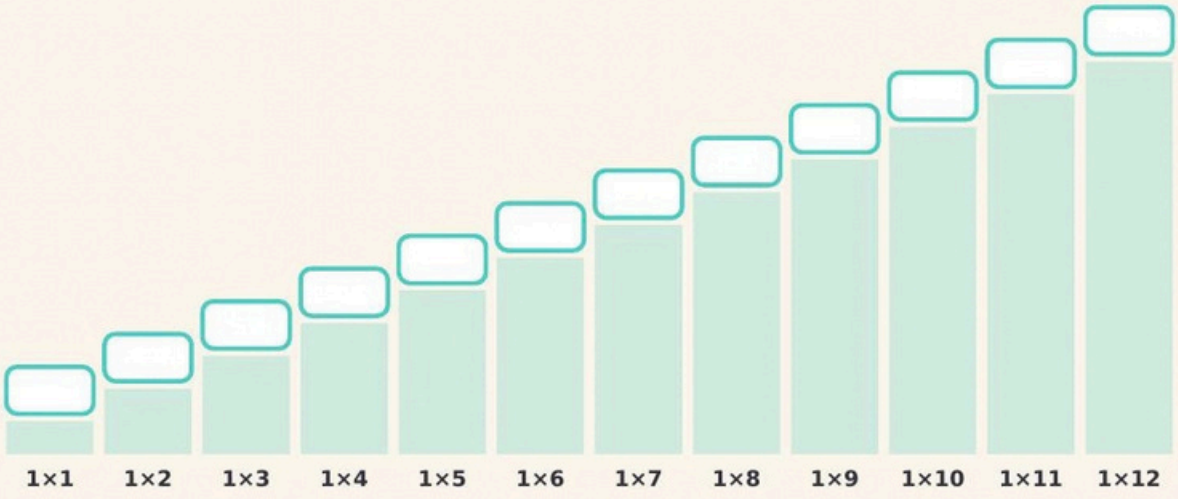
La recta saltarina

Salta de 1 en 1 sobre la recta y escribe en cada casilla dónde caes. ¡Cada salto vale **+1**!





La escalera del 1: escribe el resultado en cada escalón.



MISIÓN 4 · CAZA MÚLTIPLOS

La tabla de los múltiplos

Colorea en el tablero **todos los múltiplos de 1**. ¿Ves el patrón que forman?



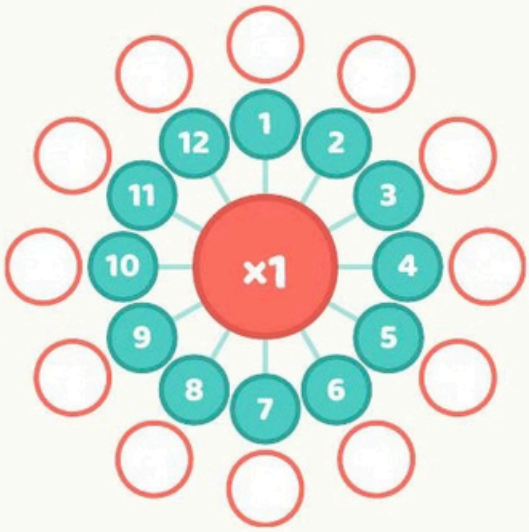
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80



MISIÓN 5 · LA RUEDA MÁGICA

Rueda y tabla del 1

Gira la rueda: multiplica el número de dentro por **×1** y escribe el resultado en el círculo blanco.



Ahora completa la tabla. Luego tápala y dísela en voz alta a un compañero.

1 × 1	=	_____
1 × 2	=	_____
1 × 3	=	_____
1 × 4	=	_____
1 × 5	=	_____
1 × 6	=	_____
1 × 7	=	_____
1 × 8	=	_____
1 × 9	=	_____
1 × 10	=	_____
1 × 11	=	_____
1 × 12	=	_____

MISIÓN 6 · TESORO ESCONDIDO

Colorea por resultado

Resuelve cada multiplicación y colorea según el resultado. Descubrirás qué se esconde en el fondo del mar.

1 · 2	3 · 4	5 · 6	7 · 8	9 · 10 · 11 · 12 = blanco

1×9	1×10	1×11	1×12	1×9	1×10	1×11	1×12	1×9	1×10	1×11	1×12	1×9
1×10	1×11	1×12	1×9	1×3	1×4	1×3	1×4	1×3	1×10	1×11	1×12	1×9
1×10	1×11	1×12	1×4	1×3	1×4	1×3	1×4	1×3	1×4	1×9	1×5	1×10
1×1	1×11	1×3	1×4	1×3	1×4	1×3	1×4	1×3	1×4	1×3	1×12	1×9
1×2	1×1	1×4	1×3	1×4	1×3	1×4	1×3	1×4	1×7	1×3	1×4	1×6
1×2	1×10	1×3	1×4	1×3	1×4	1×3	1×4	1×3	1×4	1×3	1×11	1×12
1×9	1×10	1×11	1×4	1×3	1×4	1×3	1×4	1×3	1×4	1×12	1×9	1×10
1×11	1×12	1×9	1×10	1×3	1×4	1×3	1×4	1×3	1×11	1×12	1×9	1×10
1×11	1×12	1×9	1×10	1×11	1×12	1×9	1×10	1×11	1×12	1×9	1×10	1×11

Cuando acabes, **compara tu dibujo** con el de un compañero. ¿Os ha salido igual?



MISIÓN 7 · EL LABERINTO

Laberinto de múltiplos

Ayuda a Mario a llegar al tesoro. Colorea el camino siguiendo los múltiplos de 1 **en orden**: **1 → 2 → 3 …** hasta **12**. ¡Solo puedes moverte a casillas de al lado!



SALE	19	7	8	9	14
2	16	6	19	10	15
3	4	5	27	11	★
16	27	21	26	17	16
24	14	28	20	13	14
27	22	15	22	22	15



Pista: si te equivocas de número, es un callejón sin salida. Cuenta de 1 en 1 si lo necesitas.

MISIÓN 8 · CONECTA

Une y comprueba

Une con una flecha cada operación con su resultado. ¡Cuidado, están desordenados!

1 × 3	5
1 × 8	11
1 × 5	4
1 × 11	3
1 × 7	7
1 × 4	8

Verdadero o falso: rodea la respuesta correcta.

1 × 6 = 8	V	F	1 × 4 = 3	V	F
1 × 9 = 11	V	F	1 × 7 = 7	V	F
1 × 3 = 2	V	F	1 × 10 = 12	V	F
1 × 8 = 8	V	F	1 × 12 = 12	V	F

MISIÓN 9 · MENSAJE SECRETO

Descifra el código

Descifra el mensaje secreto. Resuelve cada operación, busca la letra en el descodificador y escríbela debajo.

1	2	3	4	5	6	7	8
E	R	S	G	N	I	A	L

1×1	1×2	1×1	1×3	1×4	1×1	1×5	1×6

1×7	1×8







El mensaje tiene 2 palabras. ¿Ya sabes qué te está diciendo?

MISIÓN 10 · BUSCA Y RODEA

La sopa de múltiplos

Rodea en la sopa **todos los resultados** de la tabla del 1. Hay 12 escondidos.

18	28	24	14	27	22	20	27	28	26	26	29
26	27	15	24	12	14	8	26	29	28	16	4
29	25	18	19	9	6	14	22	29	1	14	21
21	2	27	20	26	21	23	15	18	20	24	15
22	24	15	18	17	15	20	13	29	19	16	18
19	29	23	14	21	21	15	13	24	14	30	28
16	26	23	27	15	21	24	14	24	28	10	5
29	7	25	3	26	23	28	21	17	11	23	22



¿Los has encontrado todos? Escríbelos en orden de menor a mayor:

MISIÓN 1 · EMPIEZA LA AVENTURA

¡Hoy juegas con Pikachu!



MUNDO 2

LA TABLA DEL 2

¡Nueva misión! Ayuda a Pikachu a superar las 15 pruebas de la tabla del 2 y conviértete en un maestro del cálculo.

¿Qué es multiplicar por 2? Multiplicar es sumar grupos iguales.



$2 \times 2 = 2+2 = 4$



$2 \times 3 = 2+2+2 = 6$

Cuenta de 2 en 2 y completa las que faltan

2 › 4 › ☐ › 8 › ☐ › 12 ›
☐ › 16 › ☐ › 20 › ☐ › 24

...y ahora cuenta hacia atrás de 2 en 2

24 › ☐ › 20 › ☐ › 16 › 14 › ☐ ›
10 › 8 › ☐ › 4 › ☐

MISIÓN 2 · FILAS Y COLUMNAS

El poder de los arrays

Un **array** son filas y columnas. **2 × 4 = 2 filas de 4**. Escribe la multiplicación de cada dibujo.



— × — = —

2 filas de 3



— × — = —

2 filas de 5



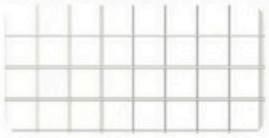
— × — = —

2 filas de 6



— × — = —

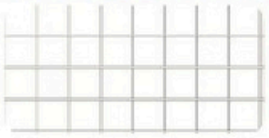
2 filas de 4



2 × 8 ____

=

Dibuja tú el array



2 × 7 ____

=

Dibuja tú el array

Multiplicar es sumar veces. Completa:

2 × 4 = 2+2+2+2 = ____

2 × 6 = 2+2+2+2+2+2 = ____

2 × 3 = 2+2+2 = ____

2 × 5 = 2+2+2+2+2 = ____

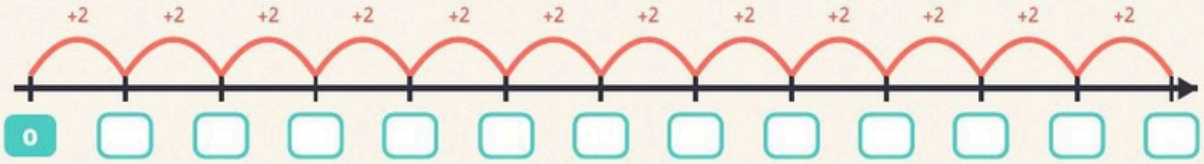
2 × 7 = 2+2+2+2+2+2+2 = ____



MISIÓN 3 · SALTA Y CUENTA

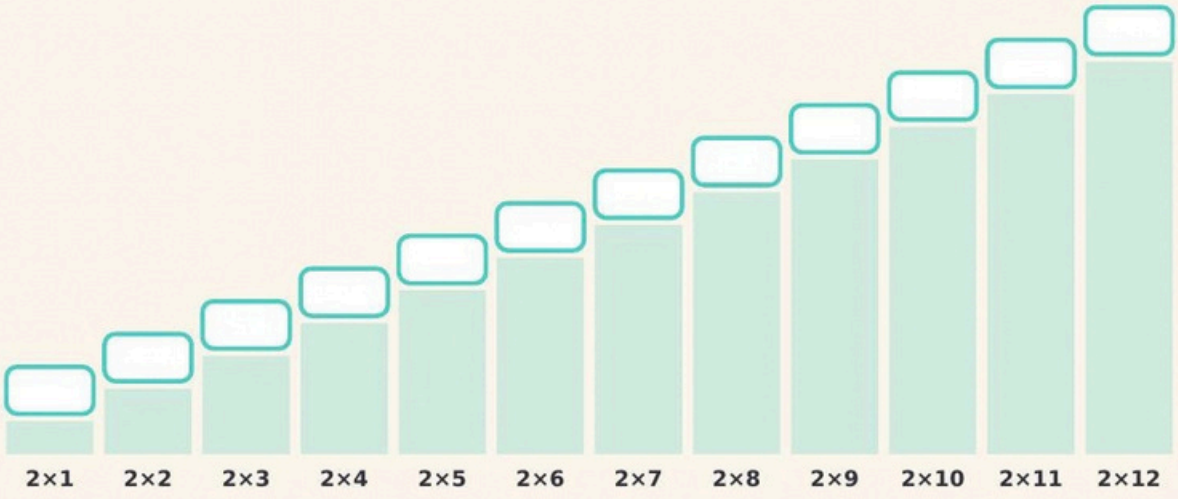
La recta saltarina

Salta de 2 en 2 sobre la recta y escribe en cada casilla dónde caes. ¡Cada salto vale **+2**!





La escalera del 2: escribe el resultado en cada escalón.



MISIÓN 4 · CAZA MÚLTIPLOS

La tabla de los múltiplos

Colorea en el tablero **todos los múltiplos de 2**. ¿Ves el patrón que forman?

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80

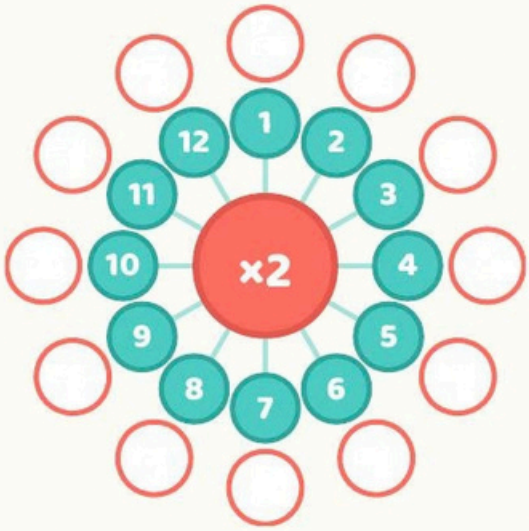


MISIÓN 5 · LA RUEDA MÁGICA

Rueda y tabla del 2

Gira la rueda: multiplica el número de dentro por **×2** y escribe el resultado en el círculo blanco.







Ahora completa la tabla. Luego tápala y dísela en voz alta a un compañero.

2 × 1	=	
2 × 2	=	
2 × 3	=	
2 × 4	=	
2 × 5	=	
2 × 6	=	
2 × 7	=	
2 × 8	=	
2 × 9	=	
2 × 10	=	
2 × 11	=	
2 × 12	=	

MISIÓN 6 · TESORO ESCONDIDO

Colorea por resultado

Resuelve cada multiplicación y colorea según el resultado. Descubrirás qué se esconde en el fondo del mar.

2 · 4	6 · 8	10 · 12	14 · 16	18 · 20 · 22 · 24 = blanco

2×9	2×10	2×11	2×12	2×9	2×10	2×11	2×12	2×9	2×10	2×11	2×12	2×9
2×10	2×11	2×12	2×9	2×3	2×4	2×3	2×4	2×3	2×10	2×11	2×12	2×9
2×10	2×11	2×12	2×4	2×3	2×4	2×3	2×4	2×3	2×4	2×9	2×5	2×10
2×1	2×11	2×3	2×4	2×3	2×4	2×3	2×4	2×3	2×4	2×3	2×12	2×9
2×2	2×1	2×4	2×3	2×4	2×3	2×4	2×3	2×4	2×7	2×3	2×4	2×6
2×2	2×10	2×3	2×4	2×3	2×4	2×3	2×4	2×3	2×4	2×3	2×11	2×12
2×9	2×10	2×11	2×4	2×3	2×4	2×3	2×4	2×3	2×4	2×12	2×9	2×10
2×11	2×12	2×9	2×10	2×3	2×4	2×3	2×4	2×3	2×11	2×12	2×9	2×10
2×11	2×12	2×9	2×10	2×11	2×12	2×9	2×10	2×11	2×12	2×9	2×10	2×11

Cuando acabes, **compara tu dibujo** con el de un compañero. ¿Os ha salido igual?



MISIÓN 7 · EL LABERINTO

Laberinto de múltiplos

Ayuda a Pikachu a llegar al tesoro. Colorea el camino siguiendo los múltiplos de 2 **en orden**: **2 → 4 → 6 …** hasta **24**. ¡Solo puedes moverte a casillas de al lado!

SALE	17	14	16	18	26
4	25	12	23	20	23
6	8	10	9	22	★
30	1	13	27	9	28
17	26	11	21	28	13
5	5	27	26	29	7



Pista: si te equivocas de número, es un callejón sin salida. Cuenta de 2 en 2 si lo necesitas.

MISIÓN 8 · CONECTA

Une y comprueba

Une con una flecha cada operación con su resultado. ¡Cuidado, están desordenados!

2 × 3	10
2 × 8	22
2 × 5	16
2 × 11	14
2 × 7	8
2 × 4	6

Verdadero o falso: rodea la respuesta correcta.

2 × 6 = 12	V	F	2 × 4 = 10	V	F
2 × 9 = 18	V	F	2 × 7 = 18	V	F
2 × 3 = 6	V	F	2 × 10 = 22	V	F
2 × 8 = 16	V	F	2 × 12 = 24	V	F

MISIÓN 9 · MENSAJE SECRETO

Descifra el código

Descifra el mensaje secreto. Resuelve cada operación, busca la letra en el descodificador y escríbela debajo.

2	4	6	8	10	12	14	16
E	R	S	G	N	I	A	L

2×1	2×2	2×1	2×3	2×4	2×1	2×5	2×6

2×7	2×8



El mensaje tiene 2 palabras. ¿Ya sabes qué te está diciendo?

MISIÓN 10 · BUSCA Y RODEA

La sopa de múltiplos

Rodea en la sopa **todos los resultados** de la tabla del 2. Hay 12 escondidos.

26	23	30	25	1	15	15	28	21	1	17	20
28	15	3	25	9	27	11	24	3	12	21	8
14	29	30	10	7	11	11	29	3	26	5	27
28	28	9	9	30	7	3	19	26	5	21	5
11	4	7	26	5	17	9	17	25	26	3	21
5	9	11	21	21	13	7	26	13	3	27	11
9	25	6	19	27	11	28	29	29	28	15	23
11	16	15	18	15	26	22	2	25	3	3	11



¿Los has encontrado todos? Escríbelos en orden de menor a mayor:

MISIÓN 1 · EMPIEZA LA AVENTURA

¡Hoy juegas con Garfield!



MUNDO 3

LA TABLA DEL 3

¡Nueva misión! Ayuda a Garfield a superar las 15 pruebas de la tabla del 3 y conviértete en un maestro del cálculo.

¿Qué es multiplicar por 3? Multiplicar es sumar grupos iguales.



$3 \times 2 = 3+3 = 6$



$3 \times 3 = 3+3+3 = 9$

Cuenta de 3 en 3 y completa las que faltan

3 › 6 › ☐ › 12 › ☐ › 18 ›
☐ › 24 › ☐ › 30 › ☐ › 36

...y ahora cuenta hacia atrás de 3 en 3

36 › ☐ › 30 › ☐ › 24 › 21 › ☐ ›
15 › 12 › ☐ › 6 › ☐

MISIÓN 2 · FILAS Y COLUMNAS

El poder de los arrays

Un **array** son filas y columnas. **3 × 4 = 3 filas de 4**. Escribe la multiplicación de cada dibujo.



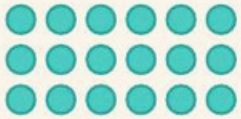
__ × __ = __

3 filas de 3



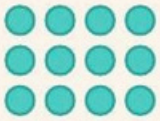
__ × __ = __

3 filas de 5



__ × __ = __

3 filas de 6



__ × __ = __

3 filas de 4

3 × 8 __

=

Dibuja tú el array

3 × 7 __

=

Dibuja tú el array

Multiplicar es sumar veces. Completa:

3 × 4 = 3+3+3+3 = __

3 × 6 = 3+3+3+3+3+3 = __

3 × 3 = 3+3+3 = __

3 × 5 = 3+3+3+3+3 = __

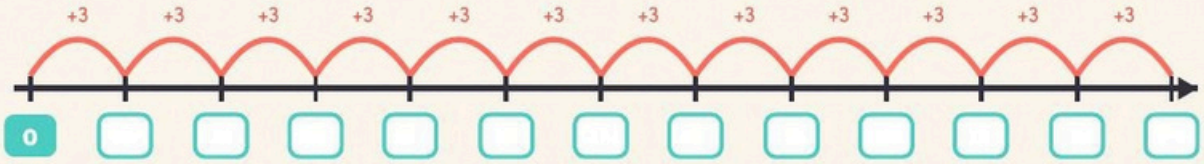
3 × 7 = 3+3+3+3+3+3+3 = __



MISIÓN 3 · SALTA Y CUENTA

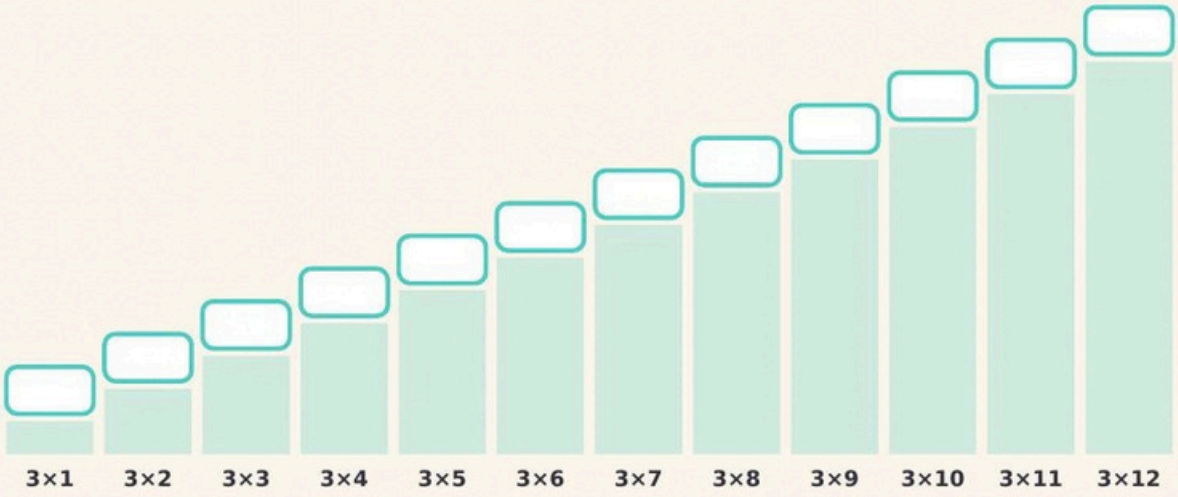
La recta saltarina

Salta de 3 en 3 sobre la recta y escribe en cada casilla dónde caes. ¡Cada salto vale **+3**!





La escalera del 3: escribe el resultado en cada escalón.

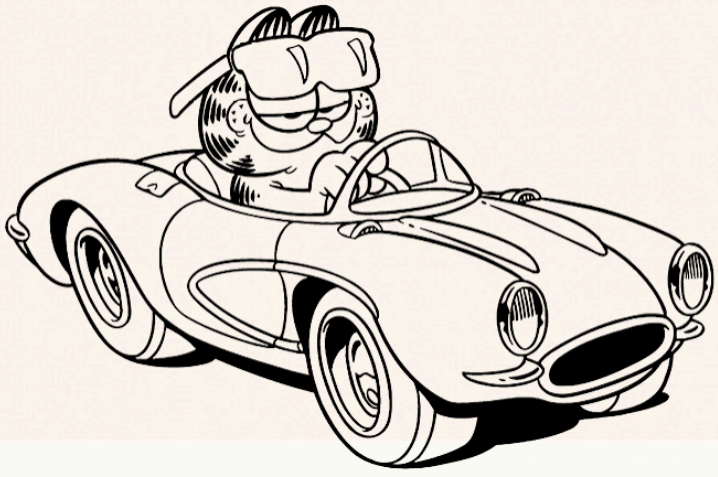


MISIÓN 4 · CAZA MÚLTIPLOS

La tabla de los múltiplos

Colorea en el tablero **todos los múltiplos de 3**. ¿Ves el patrón que forman?

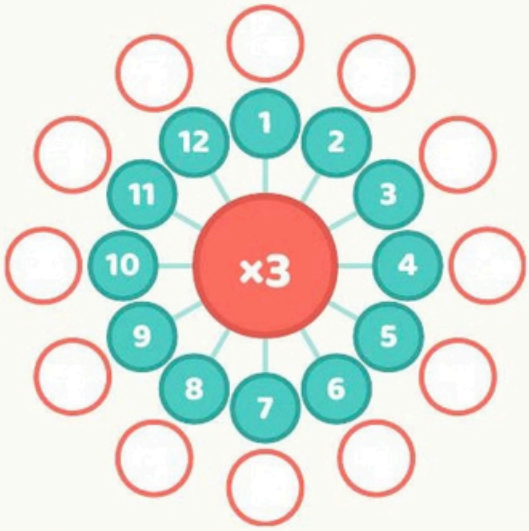
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80



MISIÓN 5 · LA RUEDA MÁGICA

Rueda y tabla del 3

Gira la rueda: multiplica el número de dentro por **×3** y escribe el resultado en el círculo blanco.





Ahora completa la tabla. Luego tápala y dísela en voz alta a un compañero.

3 × 1	=	
3 × 2	=	
3 × 3	=	
3 × 4	=	
3 × 5	=	
3 × 6	=	
3 × 7	=	
3 × 8	=	
3 × 9	=	
3 × 10	=	
3 × 11	=	
3 × 12	=	

MISIÓN 6 · TESORO ESCONDIDO

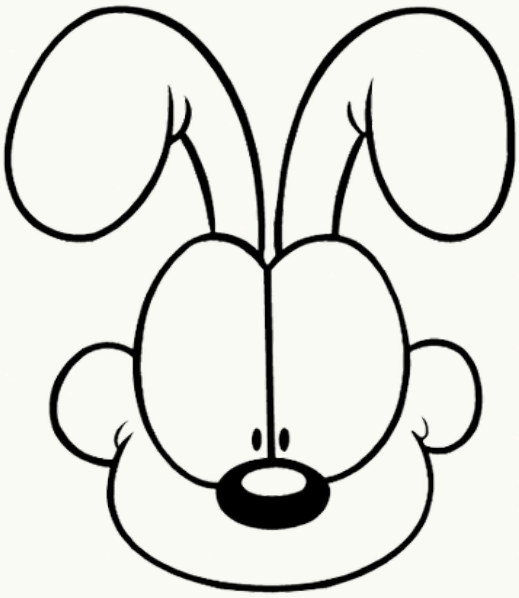
Colorea por resultado

Resuelve cada multiplicación y colorea según el resultado. Descubrirás qué se esconde en el fondo del mar.

3 · 6	9 · 12	15 · 18	21 · 24	27 · 30 · 33 · 36 = blanco

3×9	3×10	3×11	3×12	3×9	3×10	3×11	3×12	3×9	3×10	3×11	3×12	3×9
3×10	3×11	3×12	3×9	3×3	3×4	3×3	3×4	3×3	3×10	3×11	3×12	3×9
3×10	3×11	3×12	3×4	3×3	3×4	3×3	3×4	3×3	3×4	3×9	3×5	3×10
3×1	3×11	3×3	3×4	3×3	3×4	3×3	3×4	3×3	3×4	3×3	3×12	3×9
3×2	3×1	3×4	3×3	3×4	3×3	3×4	3×3	3×4	3×7	3×3	3×4	3×6
3×2	3×10	3×3	3×4	3×3	3×4	3×3	3×4	3×3	3×4	3×3	3×11	3×12
3×9	3×10	3×11	3×4	3×3	3×4	3×3	3×4	3×3	3×4	3×12	3×9	3×10
3×11	3×12	3×9	3×10	3×3	3×4	3×3	3×4	3×3	3×11	3×12	3×9	3×10
3×11	3×12	3×9	3×10	3×11	3×12	3×9	3×10	3×11	3×12	3×9	3×10	3×11

Cuando acabes, **compara tu dibujo** con el de un compañero. ¿Os ha salido igual?



MISIÓN 7 · EL LABERINTO

Laberinto de múltiplos

Ayuda a Garfield a llegar al tesoro. Colorea el camino siguiendo los múltiplos de 3 **en orden**: **3 → 6 → 9 …** hasta **36**. ¡Solo puedes moverte a casillas de al lado!

SALE	25	21	24	27	38
6	14	18	11	30	13
9	12	15	11	33	★
10	19	1	29	8	2
34	11	32	29	20	32
17	40	11	20	5	35



Pista: si te equivocas de número, es un callejón sin salida. Cuenta de 3 en 3 si lo necesitas.

MISIÓN 8 · CONECTA

Une y comprueba

Une con una flecha cada operación con su resultado. ¡Cuidado, están desordenados!

3 × 3	9
3 × 8	15
3 × 5	33
3 × 11	12
3 × 7	21
3 × 4	24

Verdadero o falso: rodea la respuesta correcta.

3 × 6 = 18	V	F	3 × 4 = 12	V	F
3 × 9 = 27	V	F	3 × 7 = 21	V	F
3 × 3 = 9	V	F	3 × 10 = 36	V	F
3 × 8 = 24	V	F	3 × 12 = 36	V	F

MISIÓN 9 · MENSAJE SECRETO

Descifra el código

Descifra el mensaje secreto. Resuelve cada operación, busca la letra en el descodificador y escríbela debajo.

3	6	9	12	15	18	21	24
E	R	S	G	N	I	A	L

3×1	3×2	3×1	3×3	3×4	3×1	3×5	3×6

3×7	3×8



El mensaje tiene 2 palabras. ¿Ya sabes qué te está diciendo?

MISIÓN 10 · BUSCA Y RODEA

La sopa de múltiplos

Rodea en la sopa **todos los resultados** de la tabla del 3. Hay 12 escondidos.

38	7	1	1	7	32	2	33	22	32	4	2
16	11	22	11	9	37	5	18	31	19	11	37
5	35	29	32	26	40	25	17	27	39	8	22
21	31	7	5	25	26	6	15	13	29	25	1
17	38	16	38	2	7	8	24	2	32	40	40
1	11	35	19	35	29	26	36	4	25	3	34
30	40	35	11	22	39	31	19	32	7	23	35
39	37	23	25	1	29	40	7	35	11	7	12



¿Los has encontrado todos? Escríbelos en orden de menor a mayor:

MISIÓN 1 · EMPIEZA LA AVENTURA

¡Hoy juegas con Elsa!

MUNDO 4

LA TABLA DEL 4

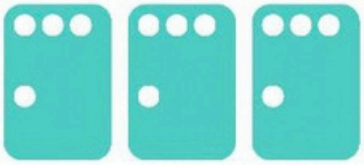
¡Nueva misión! Ayuda a Elsa a superar las 15 pruebas de la tabla del 4 y conviértete en un maestro del cálculo.



¿Qué es multiplicar por 4? Multiplicar es sumar grupos iguales.



$4 \times 2 = 4+4 = 8$



$4 \times 3 = 4+4+4 = 12$

Cuenta de 4 en 4 y completa las que faltan

4 › 8 › ☐ › 16 › ☐ › 24 ›
☐ › 32 › ☐ › 40 › ☐ › 48

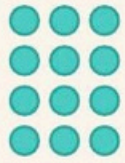
...y ahora cuenta hacia atrás de 4 en 4

48 › ☐ › 40 › ☐ › 32 › 28 › ☐ ›
20 › 16 › ☐ › 8 › ☐

MISIÓN 2 · FILAS Y COLUMNAS

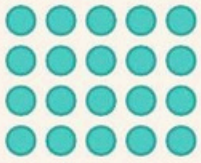
El poder de los arrays

Un **array** son filas y columnas. **4 × 4 = 4 filas de 4**. Escribe la multiplicación de cada dibujo.



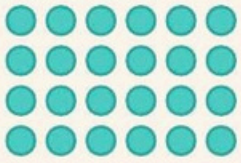
__ × __ = __

4 filas de 3



__ × __ = __

4 filas de 5



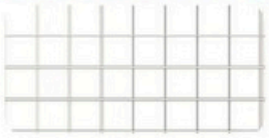
__ × __ = __

4 filas de 6



__ × __ = __

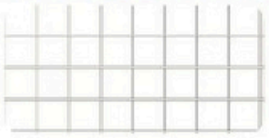
4 filas de 4



4 × 8 __

=

Dibuja tú el array



4 × 7 __

=

Dibuja tú el array

Multiplicar es sumar veces. Completa:

4 × 4 = 4+4+4+4 = __

4 × 6 = 4+4+4+4+4+4 = __

4 × 3 = 4+4+4 = __

4 × 5 = 4+4+4+4+4 = __

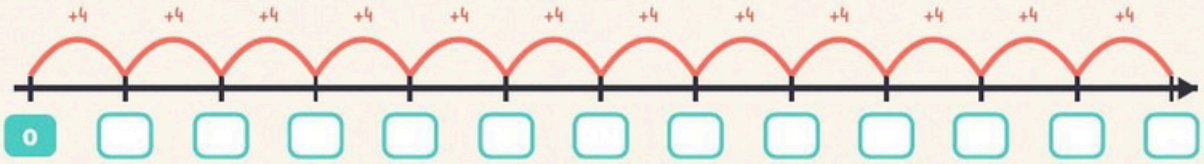
4 × 7 = 4+4+4+4+4+4+4 = __



MISIÓN 3 · SALTA Y CUENTA

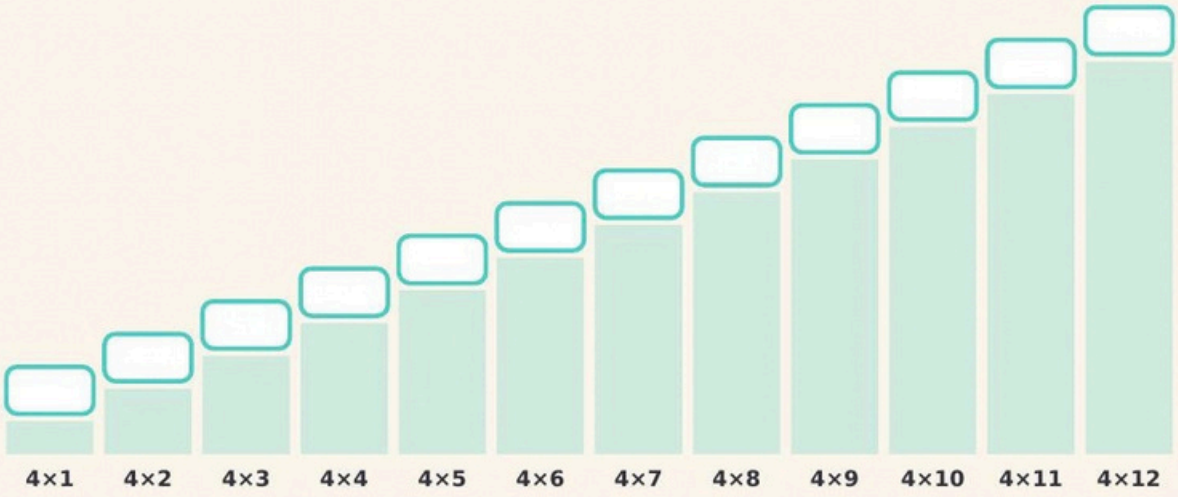
La recta saltarina

Salta de 4 en 4 sobre la recta y escribe en cada casilla dónde caes. ¡Cada salto vale **+4**!





La escalera del 4: escribe el resultado en cada escalón.



MISIÓN 4 · CAZA MÚLTIPLOS

La tabla de los múltiplos

Colorea en el tablero **todos los múltiplos de 4**. ¿Ves el patrón que forman?

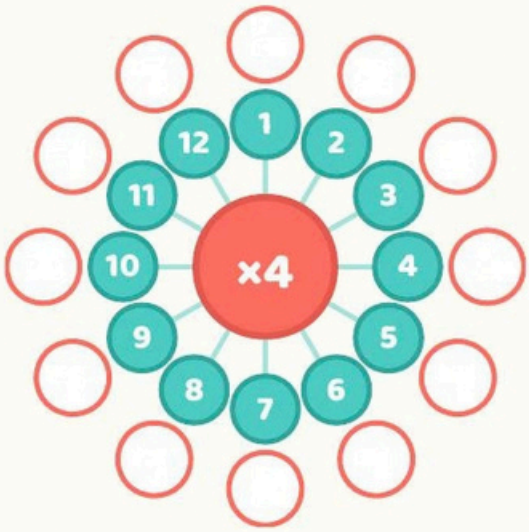
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80



MISIÓN 5 · LA RUEDA MÁGICA

Rueda y tabla del 4

Gira la rueda: multiplica el número de dentro por **×4** y escribe el resultado en el círculo blanco.





Ahora completa la tabla. Luego tápala y dísela en voz alta a un compañero.

4 × 1	=	
4 × 2	=	
4 × 3	=	
4 × 4	=	
4 × 5	=	
4 × 6	=	
4 × 7	=	
4 × 8	=	
4 × 9	=	
4 × 10	=	
4 × 11	=	
4 × 12	=	

MISIÓN 6 · TESORO ESCONDIDO

Colorea por resultado

Resuelve cada multiplicación y colorea según el resultado. Descubrirás qué se esconde en el fondo del mar.

4 · 8	12 · 16	20 · 24	28 · 32	36 · 40 · 44 · 48 = blanco

4×9	4×10	4×11	4×12	4×9	4×10	4×11	4×12	4×9	4×10	4×11	4×12	4×9
4×10	4×11	4×12	4×9	4×3	4×4	4×3	4×4	4×3	4×10	4×11	4×12	4×9
4×10	4×11	4×12	4×4	4×3	4×4	4×3	4×4	4×3	4×4	4×9	4×5	4×10
4×1	4×11	4×3	4×4	4×3	4×4	4×3	4×4	4×3	4×4	4×3	4×12	4×9
4×2	4×1	4×4	4×3	4×4	4×3	4×4	4×3	4×4	4×7	4×3	4×4	4×6
4×2	4×10	4×3	4×4	4×3	4×4	4×3	4×4	4×3	4×4	4×3	4×11	4×12
4×9	4×10	4×11	4×4	4×3	4×4	4×3	4×4	4×3	4×4	4×12	4×9	4×10
4×11	4×12	4×9	4×10	4×3	4×4	4×3	4×4	4×3	4×11	4×12	4×9	4×10
4×11	4×12	4×9	4×10	4×11	4×12	4×9	4×10	4×11	4×12	4×9	4×10	4×11

Cuando acabes, **compara tu dibujo** con el de un compañero. ¿Os ha salido igual?



MISIÓN 7 · EL LABERINTO

Laberinto de múltiplos

Ayuda a Elsa a llegar al tesoro. Colorea el camino siguiendo los múltiplos de 4 **en orden**: **4 → 8 → 12 …** hasta **48**. ¡Solo puedes moverte a casillas de al lado!





SALE	1	28	32	36	31
8	49	24	26	40	10
12	16	20	3	44	★
9	35	15	46	49	9
10	3	43	9	15	35
47	29	34	27	14	38







Pista: si te equivocas de número, es un callejón sin salida. Cuenta de 4 en 4 si lo necesitas.

MISIÓN 8 · CONECTA

Une y comprueba

Une con una flecha cada operación con su resultado. ¡Cuidado, están desordenados!

4 × 3	44
4 × 8	16
4 × 5	28
4 × 11	12
4 × 7	20
4 × 4	32

Verdadero o falso: rodea la respuesta correcta.

4 × 6 = 24	V	F	4 × 4 = 18	V	F
4 × 9 = 38	V	F	4 × 7 = 32	V	F
4 × 3 = 12	V	F	4 × 10 = 48	V	F
4 × 8 = 32	V	F	4 × 12 = 48	V	F

MISIÓN 9 · MENSAJE SECRETO

Descifra el código

Descifra el mensaje secreto. Resuelve cada operación, busca la letra en el descodificador y escríbela debajo.

4	8	12	16	20	24	28	32
E	R	S	G	N	I	A	L

4×1	4×2	4×1	4×3	4×4	4×1	4×5	4×6

4×7	4×8



El mensaje tiene 2 palabras. ¿Ya sabes qué te está diciendo?

MISIÓN 10 · BUSCA Y RODEA

La sopa de múltiplos

Rodea en la sopa **todos los resultados** de la tabla del 4. Hay 12 escondidos.

5	51	21	48	44	12	41	53	2	4	9	19
34	22	46	49	6	26	46	32	31	10	31	30
5	30	45	35	15	20	22	33	29	50	46	18
10	7	39	23	5	39	22	30	26	25	23	50
50	14	38	8	46	46	46	21	5	49	19	52
34	49	43	37	41	38	28	11	40	47	35	13
5	26	36	16	7	22	37	1	46	24	26	37
43	2	34	42	47	3	13	50	6	5	26	29



¿Los has encontrado todos? Escríbelos en orden de menor a mayor:

MISIÓN 1 · EMPIEZA LA AVENTURA

¡Hoy juegas con Mike Wazowski!

MUNDO 5

LA TABLA DEL 5

¡Nueva misión! Ayuda a Mike Wazowski a superar las 15 pruebas de la tabla del 5 y conviértete en un maestro del cálculo.



¿Qué es multiplicar por 5? Multiplicar es sumar grupos iguales.



$5 \times 2 = 5+5 = 10$



$5 \times 3 = 5+5+5 = 15$

Cuenta de 5 en 5 y completa las que faltan

5 › 10 › ☐ › 20 › ☐ › 30 › ☐ › 40 › ☐ › 50 › ☐ › 60

...y ahora cuenta hacia atrás de 5 en 5

60 › ☐ › 50 › ☐ › 40 › 35 › ☐ › 25 › 20 › ☐ › 10 › ☐

MISIÓN 2 · FILAS Y COLUMNAS

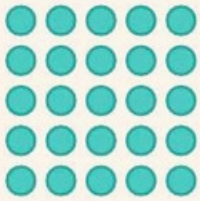
El poder de los arrays

Un **array** son filas y columnas. **5 × 4 = 5 filas de 4**. Escribe la multiplicación de cada dibujo.



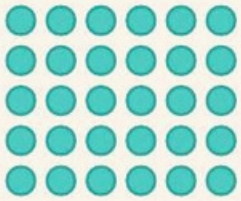
___ × ___ = ___

5 filas de 3



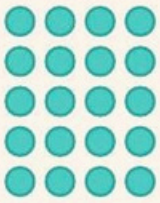
___ × ___ = ___

5 filas de 5



___ × ___ = ___

5 filas de 6



___ × ___ = ___

5 filas de 4

5 × 8 ___

=

Dibuja tú el array

5 × 7 ___

=

Dibuja tú el array

Multiplicar es sumar veces. Completa:

5 × 4 = 5+5+5+5 = ___

5 × 6 = 5+5+5+5+5+5 = ___

5 × 3 = 5+5+5 = ___

5 × 5 = 5+5+5+5+5 = ___

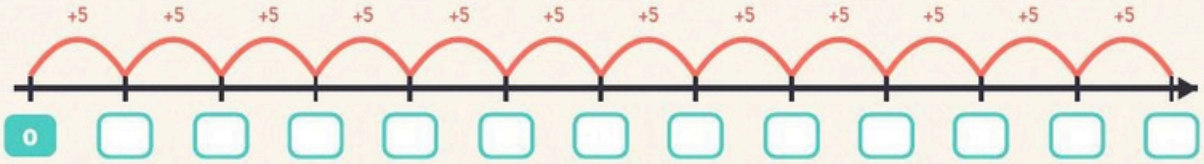
5 × 7 = 5+5+5+5+5+5+5 = ___



MISIÓN 3 · SALTA Y CUENTA

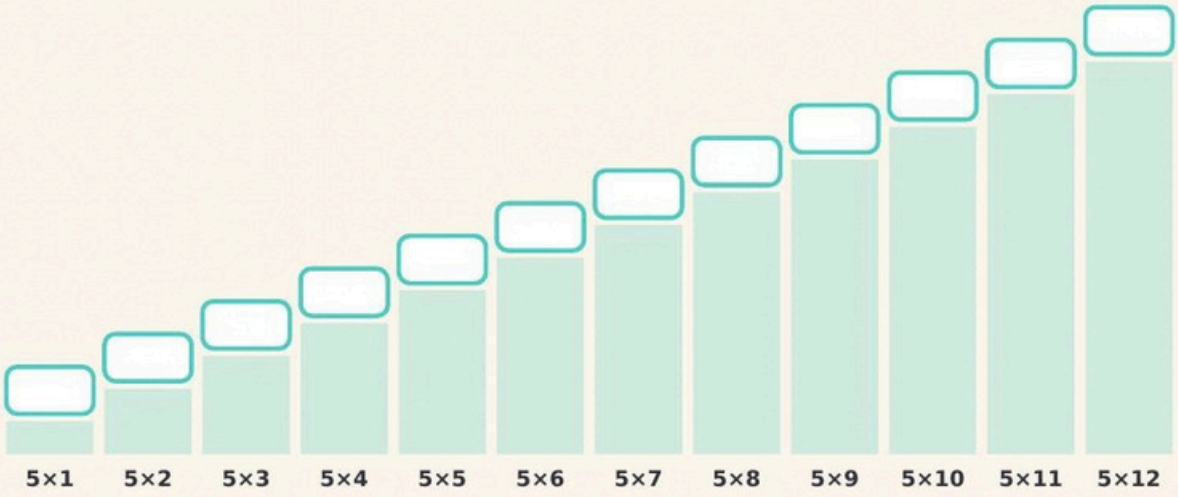
La recta saltarina

Salta de 5 en 5 sobre la recta y escribe en cada casilla dónde caes. ¡Cada salto vale **+5**!





La escalera del 5: escribe el resultado en cada escalón.



MISIÓN 4 · CAZA MÚLTIPLOS

La tabla de los múltiplos

Colorea en el tablero **todos los múltiplos de 5**. ¿Ves el patrón que forman?

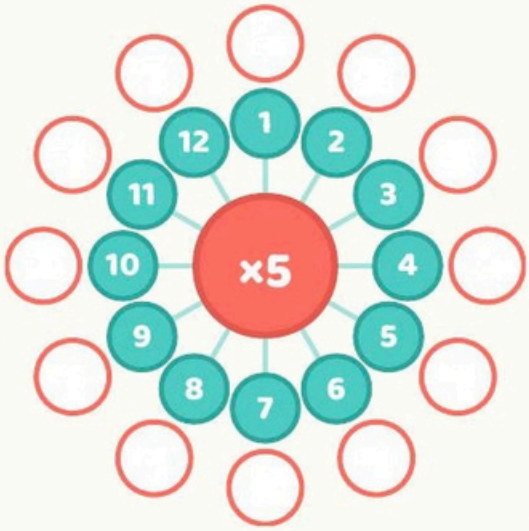
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80

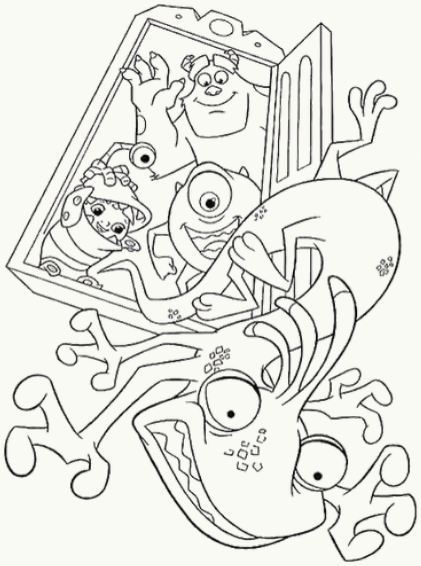


MISIÓN 5 · LA RUEDA MÁGICA

Rueda y tabla del 5

Gira la rueda: multiplica el número de dentro por **×5** y escribe el resultado en el círculo blanco.





Ahora completa la tabla. Luego tápala y dísela en voz alta a un compañero.

5 × 1 = _____

5 × 2 = _____

5 × 3 = _____

5 × 4 = _____

5 × 5 = _____

5 × 6 = _____

5 × 7 = _____

5 × 8 = _____

5 × 9 = _____

5 × 10 = _____

5 × 11 = _____

5 × 12 = _____

MISIÓN 6 · TESORO ESCONDIDO

Colorea por resultado

Resuelve cada multiplicación y colorea según el resultado. Descubrirás qué se esconde en el fondo del mar.

5 · 10	15 · 20	25 · 30	35 · 40	45 · 50 · 55 · 60 = blanco

5×9	5×10	5×11	5×12	5×9	5×10	5×11	5×12	5×9	5×10	5×11	5×12	5×9
5×10	5×11	5×12	5×9	5×3	5×4	5×3	5×4	5×3	5×10	5×11	5×12	5×9
5×10	5×11	5×12	5×4	5×3	5×4	5×3	5×4	5×3	5×4	5×9	5×5	5×10
5×1	5×11	5×3	5×4	5×3	5×4	5×3	5×4	5×3	5×4	5×3	5×12	5×9
5×2	5×1	5×4	5×3	5×4	5×3	5×4	5×3	5×4	5×7	5×3	5×4	5×6
5×2	5×10	5×3	5×4	5×3	5×4	5×3	5×4	5×3	5×4	5×3	5×11	5×12
5×9	5×10	5×11	5×4	5×3	5×4	5×3	5×4	5×3	5×4	5×12	5×9	5×10
5×11	5×12	5×9	5×10	5×3	5×4	5×3	5×4	5×3	5×11	5×12	5×9	5×10
5×11	5×12	5×9	5×10	5×11	5×12	5×9	5×10	5×11	5×12	5×9	5×10	5×11

Cuando acabes, **compara tu dibujo** con el de un compañero. ¿Os ha salido igual?



MISIÓN 7 · EL LABERINTO

Laberinto de múltiplos

Ayuda a Mike Wazowski a llegar al tesoro. Colorea el camino siguiendo los múltiplos de 5 **en orden**: **5 → 10 → 15 …** hasta **60**. ¡Solo puedes moverte a casillas de al lado!

SALE	54	35	40	45	14
10	9	30	47	50	48
15	20	25	6	55	★
22	42	43	61	52	29
11	63	19	56	32	2
49	48	4	19	61	14



Pista: si te equivocas de número, es un callejón sin salida. Cuenta de 5 en 5 si lo necesitas.

MISIÓN 8 · CONECTA

Une y comprueba

Une con una flecha cada operación con su resultado. ¡Cuidado, están desordenados!

5 × 3	40
5 × 8	15
5 × 5	55
5 × 11	20
5 × 7	25
5 × 4	35

Verdadero o falso: rodea la respuesta correcta.

5 × 6 = 25	V	F	5 × 4 = 20	V	F
5 × 9 = 45	V	F	5 × 7 = 35	V	F
5 × 3 = 25	V	F	5 × 10 = 54	V	F
5 × 8 = 40	V	F	5 × 12 = 60	V	F

MISIÓN 9 · MENSAJE SECRETO

Descifra el código

Descifra el mensaje secreto. Resuelve cada operación, busca la letra en el descodificador y escríbela debajo.

5	10	15	20	25	30	35	40
E	R	S	G	N	I	A	L

5×1	5×2	5×1	5×3	5×4	5×1	5×5	5×6

5×7	5×8





El mensaje tiene 2 palabras. ¿Ya sabes qué te está diciendo?

MISIÓN 10 · BUSCA Y RODEA

La sopa de múltiplos

Rodea en la sopa **todos los resultados** de la tabla del 5. Hay 12 escondidos.

49	3	25	22	48	5	49	51	14	63	33	18
19	18	49	23	56	47	29	31	36	51	28	54
58	2	59	58	30	3	7	44	57	6	3	39
1	50	39	47	48	40	34	3	61	21	18	10
8	56	36	21	1	34	54	55	32	19	6	41
27	45	32	6	23	35	4	14	21	58	23	11
58	22	49	15	22	20	54	65	53	60	31	52
18	14	8	19	4	4	57	16	3	34	46	41



¿Los has encontrado todos? Escríbelos en orden de menor a mayor:

MISIÓN 1 · EMPIEZA LA AVENTURA

¡Hoy juegas con Ladybug!

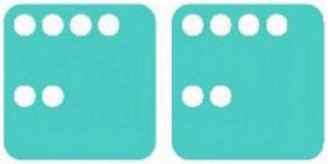


MUNDO 6

LA TABLA DEL 6

¡Nueva misión! Ayuda a Ladybug a superar las 15 pruebas de la tabla del 6 y conviértete en un maestro del cálculo.

¿Qué es multiplicar por 6? Multiplicar es sumar grupos iguales.



$6 \times 2 = 6+6 = 12$



$6 \times 3 = 6+6+6 = 18$

Cuenta de 6 en 6 y completa las que faltan

6 › 12 › ☐ › 24 › ☐ › 36 › ☐ › 48 › ☐ › 60 › ☐ › 72

...y ahora cuenta hacia atrás de 6 en 6

72 › ☐ › 60 › ☐ › 48 › 42 › ☐ › 30 › 24 › ☐ › 12 › ☐

MISIÓN 2 · FILAS Y COLUMNAS

El poder de los arrays

Un **array** son filas y columnas. **6 × 4 = 6 filas de 4**. Escribe la multiplicación de cada dibujo.



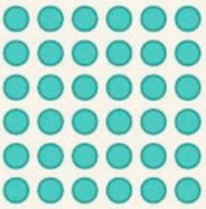
__ × __ = __

6 filas de 3



__ × __ = __

6 filas de 5



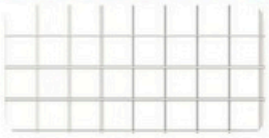
__ × __ = __

6 filas de 6



__ × __ = __

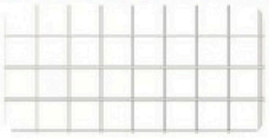
6 filas de 4



6 × 8 __

=

Dibuja tú el array



6 × 7 __

=

Dibuja tú el array

Multiplicar es sumar veces. Completa:

6 × 4 = 6+6+6+6 = __

6 × 6 = 6+6+6+6+6+6 = __

6 × 3 = 6+6+6 = __

6 × 5 = 6+6+6+6+6 = __

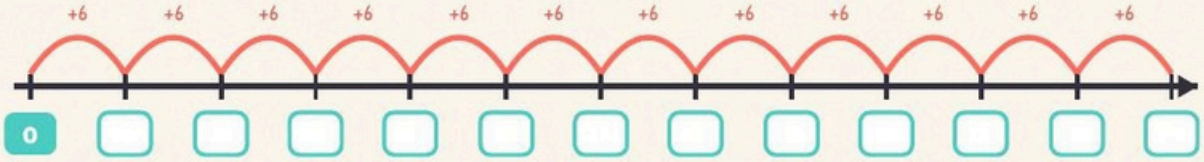
6 × 7 = 6+6+6+6+6+6+6 = __

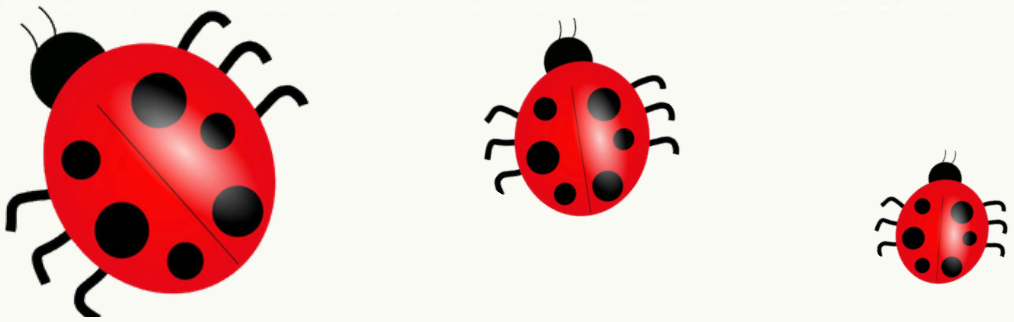


MISIÓN 3 · SALTA Y CUENTA

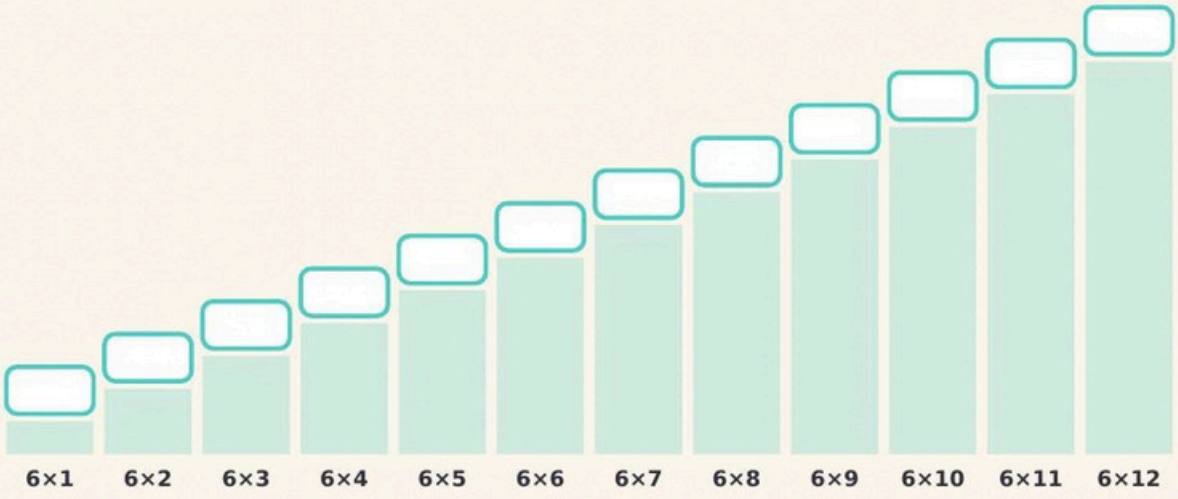
La recta saltarina

Salta de 6 en 6 sobre la recta y escribe en cada casilla dónde caes. ¡Cada salto vale **+6**!





La escalera del 6: escribe el resultado en cada escalón.



MISIÓN 4 · CAZA MÚLTIPLOS

La tabla de los múltiplos

Colorea en el tablero **todos los múltiplos de 6**. ¿Ves el patrón que forman?



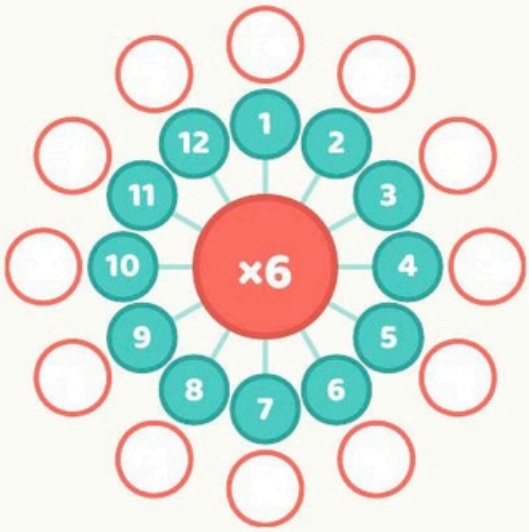
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80



MISIÓN 5 · LA RUEDA MÁGICA

Rueda y tabla del 6

Gira la rueda: multiplica el número de dentro por **×6** y escribe el resultado en el círculo blanco.





Ahora completa la tabla. Luego tápala y dísela en voz alta a un compañero.

6 × 1	=	_____
6 × 2	=	_____
6 × 3	=	_____
6 × 4	=	_____
6 × 5	=	_____
6 × 6	=	_____
6 × 7	=	_____
6 × 8	=	_____
6 × 9	=	_____
6 × 10	=	_____
6 × 11	=	_____
6 × 12	=	_____

MISIÓN 6 · TESORO ESCONDIDO

Colorea por resultado

Resuelve cada multiplicación y colorea según el resultado. Descubrirás qué se esconde en el fondo del mar.

6 · 12	18 · 24	30 · 36	42 · 48	54 · 60 · 66 · 72 = blanco

6×9	6×10	6×11	6×12	6×9	6×10	6×11	6×12	6×9	6×10	6×11	6×12	6×9
6×10	6×11	6×12	6×9	6×3	6×4	6×3	6×4	6×3	6×10	6×11	6×12	6×9
6×10	6×11	6×12	6×4	6×3	6×4	6×3	6×4	6×3	6×4	6×9	6×5	6×10
6×1	6×11	6×3	6×4	6×3	6×4	6×3	6×4	6×3	6×4	6×3	6×12	6×9
6×2	6×1	6×4	6×3	6×4	6×3	6×4	6×3	6×4	6×7	6×3	6×4	6×6
6×2	6×10	6×3	6×4	6×3	6×4	6×3	6×4	6×3	6×4	6×3	6×11	6×12
6×9	6×10	6×11	6×4	6×3	6×4	6×3	6×4	6×3	6×4	6×12	6×9	6×10
6×11	6×12	6×9	6×10	6×3	6×4	6×3	6×4	6×3	6×11	6×12	6×9	6×10
6×11	6×12	6×9	6×10	6×11	6×12	6×9	6×10	6×11	6×12	6×9	6×10	6×11

Cuando acabes, **compara tu dibujo** con el de un compañero. ¿Os ha salido igual?



Profe Héctor

MISIÓN 7 · EL LABERINTO

Laberinto de múltiplos

Ayuda a Ladybug a llegar al tesoro. Colorea el camino siguiendo los múltiplos de 6 **en orden**: **6 → 12 → 18 …** hasta **72**. ¡Solo puedes moverte a casillas de al lado!

SALE	35	42	48	54	63
12	33	36	11	60	39
18	24	30	44	66	★
3	10	62	2	15	37
16	40	5	9	35	20
28	55	10	53	19	8



Pista: si te equivocas de número, es un callejón sin salida. Cuenta de 6 en 6 si lo necesitas.

MISIÓN 8 · CONECTA

Une y comprueba

Une con una flecha cada operación con su resultado. ¡Cuidado, están desordenados!

6 × 3	30
6 × 8	24
6 × 5	48
6 × 11	66
6 × 7	18
6 × 4	42

Verdadero o falso: rodea la respuesta correcta.

6 × 6 = 36	V	F	6 × 4 = 24	V	F
6 × 9 = 54	V	F	6 × 7 = 36	V	F
6 × 3 = 18	V	F	6 × 10 = 72	V	F
6 × 8 = 48	V	F	6 × 12 = 72	V	F

MISIÓN 9 · MENSAJE SECRETO

Descifra el código

Descifra el mensaje secreto. Resuelve cada operación, busca la letra en el descodificador y escríbela debajo.

6	12	18	24	30	36	42	48
E	R	S	G	N	I	A	L



6×1	6×2	6×1	6×3	6×4	6×1	6×5	6×6

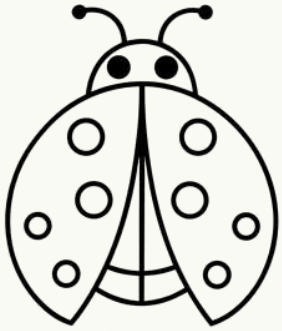
6×7	6×8

El mensaje tiene 2 palabras. ¿Ya sabes qué te está diciendo?

MISIÓN 10 · BUSCA Y RODEA

La sopa de múltiplos

Rodea en la sopa **todos los resultados** de la tabla del 6. Hay 12 escondidos.



43	57	71	47	22	71	16	70	62	14	44	8
23	25	36	25	1	68	55	57	69	49	68	17
4	76	19	76	73	45	19	54	16	72	2	62
49	37	11	26	55	55	50	53	16	33	23	5
53	50	21	31	46	46	34	60	76	74	32	12
66	62	49	59	30	65	61	49	39	1	4	68
13	57	48	28	74	42	33	77	27	45	61	39
15	16	9	74	18	75	45	4	38	17	6	24



¿Los has encontrado todos? Escríbelos en orden de menor a mayor:

MISIÓN 1 · EMPIEZA LA AVENTURA

¡Hoy juegas con Bluey!

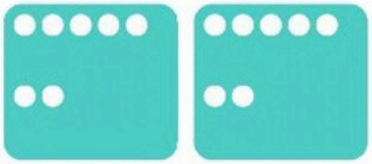
MUNDO 7

LA TABLA DEL 7

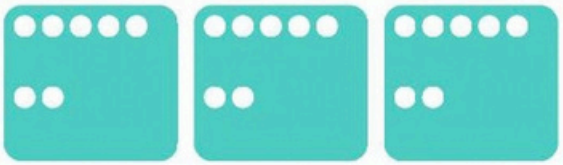
¡Nueva misión! Ayuda a Bluey a superar las 15 pruebas de la tabla del 7 y conviértete en un maestro del cálculo.



¿Qué es multiplicar por 7? Multiplicar es sumar grupos iguales.



$7 \times 2 = 7+7 = 14$



$7 \times 3 = 7+7+7 = 21$

Cuenta de 7 en 7 y completa las que faltan

7 › 14 › ☐ › 28 › ☐ › 42 › ☐ › 56 › ☐ › 70 › ☐ › 84

...y ahora cuenta hacia atrás de 7 en 7

84 › ☐ › 70 › ☐ › 56 › 49 › ☐ › 35 › 28 › ☐ › 14 › ☐

MISIÓN 2 · FILAS Y COLUMNAS

El poder de los arrays

Un **array** son filas y columnas. **7 × 4 = 7 filas de 4**. Escribe la multiplicación de cada dibujo.



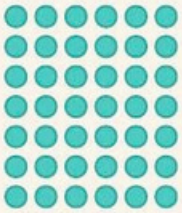
__ × __ = __

7 filas de 3



__ × __ = __

7 filas de 5



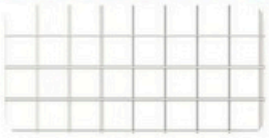
__ × __ = __

7 filas de 6



__ × __ = __

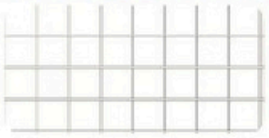
7 filas de 4



7 × 8 __

=

Dibuja tú el array



7 × 7 __

=

Dibuja tú el array

Multiplicar es sumar veces. Completa:

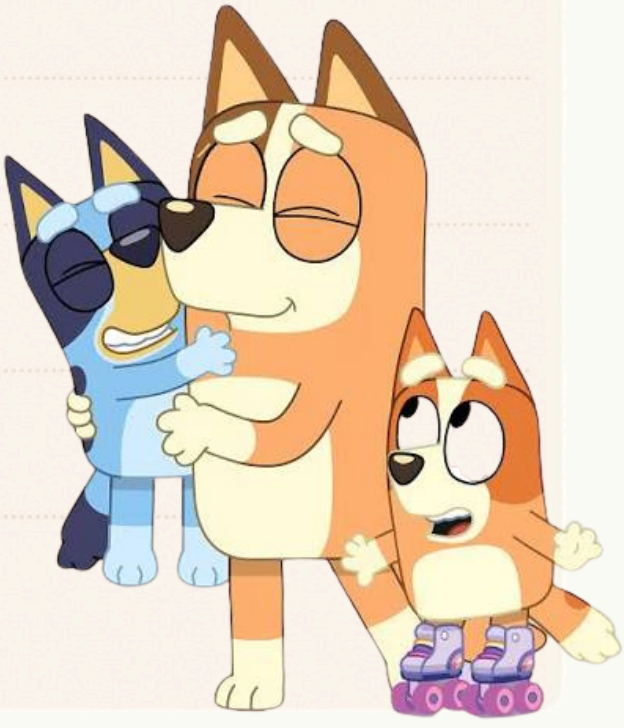
7 × 4 = 7+7+7+7 = __

7 × 6 = 7+7+7+7+7+7 = __

7 × 3 = 7+7+7 = __

7 × 5 = 7+7+7+7+7 = __

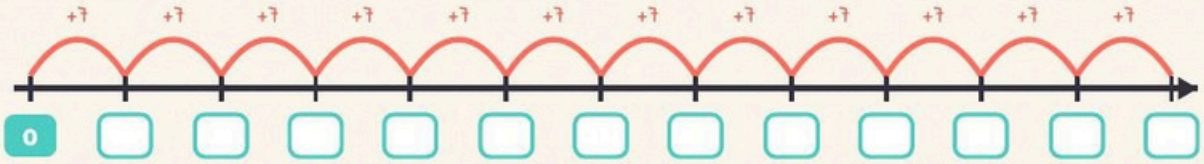
7 × 7 = 7+7+7+7+7+7+7 = __



MISIÓN 3 · SALTA Y CUENTA

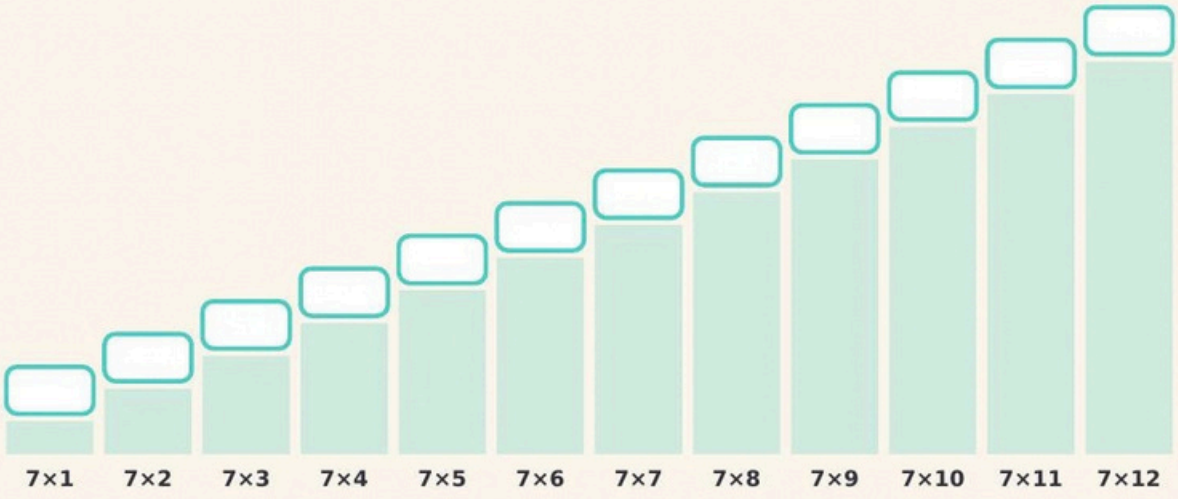
La recta saltarina

Salta de 7 en 7 sobre la recta y escribe en cada casilla dónde caes. ¡Cada salto vale **+7**!



BLUEY

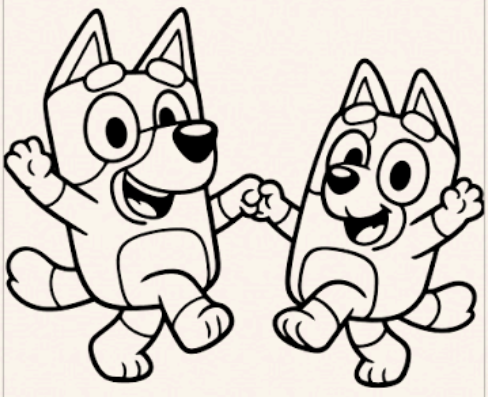
La escalera del 7: escribe el resultado en cada escalón.



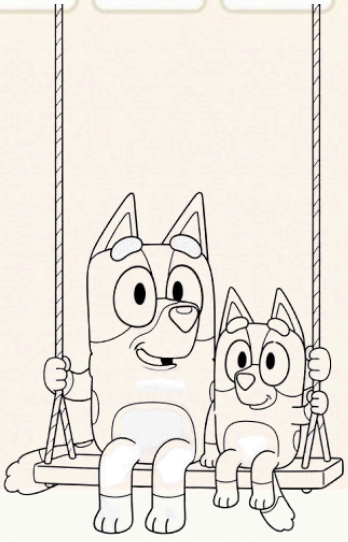
MISIÓN 4 · CAZA MÚLTIPLOS

La tabla de los múltiplos

Colorea en el tablero **todos los múltiplos de 7**. ¿Ves el patrón que forman?



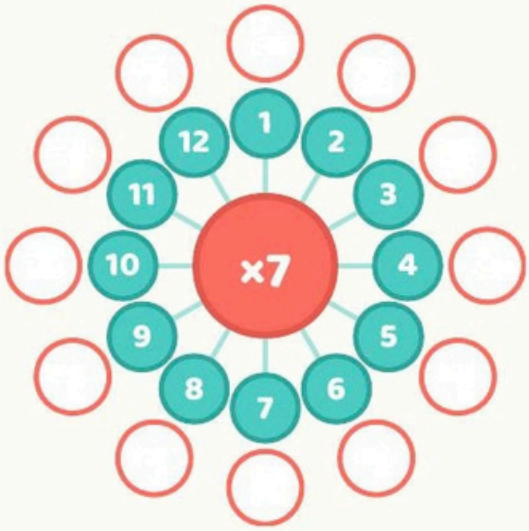
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80



MISIÓN 5 · LA RUEDA MÁGICA

Rueda y tabla del 7

Gira la rueda: multiplica el número de dentro por **×7** y escribe el resultado en el círculo blanco.





Ahora completa la tabla. Luego tápala y dísela en voz alta a un compañero.

7 × 1	=	
7 × 2	=	
7 × 3	=	
7 × 4	=	
7 × 5	=	
7 × 6	=	
7 × 7	=	
7 × 8	=	
7 × 9	=	
7 × 10	=	
7 × 11	=	
7 × 12	=	

MISIÓN 6 · TESORO ESCONDIDO

Colorea por resultado

Resuelve cada multiplicación y colorea según el resultado. Descubrirás qué se esconde en el fondo del mar.

7 · 14	21 · 28	35 · 42	49 · 56	63 · 70 · 77 · 84 = blanco

7×9	7×10	7×11	7×12	7×9	7×10	7×11	7×12	7×9	7×10	7×11	7×12	7×9
7×10	7×11	7×12	7×9	7×3	7×4	7×3	7×4	7×3	7×10	7×11	7×12	7×9
7×10	7×11	7×12	7×4	7×3	7×4	7×3	7×4	7×3	7×4	7×9	7×5	7×10
7×1	7×11	7×3	7×4	7×3	7×4	7×3	7×4	7×3	7×4	7×3	7×12	7×9
7×2	7×1	7×4	7×3	7×4	7×3	7×4	7×3	7×4	7×7	7×3	7×4	7×6
7×2	7×10	7×3	7×4	7×3	7×4	7×3	7×4	7×3	7×4	7×3	7×11	7×12
7×9	7×10	7×11	7×4	7×3	7×4	7×3	7×4	7×3	7×4	7×12	7×9	7×10
7×11	7×12	7×9	7×10	7×3	7×4	7×3	7×4	7×3	7×11	7×12	7×9	7×10
7×11	7×12	7×9	7×10	7×11	7×12	7×9	7×10	7×11	7×12	7×9	7×10	7×11

Cuando acabes, **compara tu dibujo** con el de un compañero. ¿Os ha salido igual?



Profe Héctor

MISIÓN 7 · EL LABERINTO

Laberinto de múltiplos

Ayuda a Bluey a llegar al tesoro. Colorea el camino siguiendo los múltiplos de 7 **en orden**: **7 → 14 → 21 …** hasta **84**. ¡Solo puedes moverte a casillas de al lado!

SALE	66	49	56	63	62
14	48	42	53	70	5
21	28	35	18	77	★
53	24	45	57	81	1
5	50	57	2	31	9
22	62	30	81	36	64



Pista: si te equivocas de número, es un callejón sin salida. Cuenta de 7 en 7 si lo necesitas.

MISIÓN 8 · CONECTA

Une y comprueba

Une con una flecha cada operación con su resultado. ¡Cuidado, están desordenados!

7 × 3	49
7 × 8	21
7 × 5	28
7 × 11	77
7 × 7	56
7 × 4	35

Verdadero o falso: rodea la respuesta correcta.

7 × 6 = 42	V	F	7 × 4 = 30	V	F
7 × 9 = 77	V	F	7 × 7 = 49	V	F
7 × 3 = 21	V	F	7 × 10 = 77	V	F
7 × 8 = 56	V	F	7 × 12 = 86	V	F

MISIÓN 9 · MENSAJE SECRETO

Descifra el código

Descifra el mensaje secreto. Resuelve cada operación, busca la letra en el descodificador y escríbela debajo.

7	14	21	28	35	42	49	56
E	R	S	G	N	I	A	L

7×1	7×2	7×1	7×3		7×4	7×1	7×5	7×6

7×7	7×8





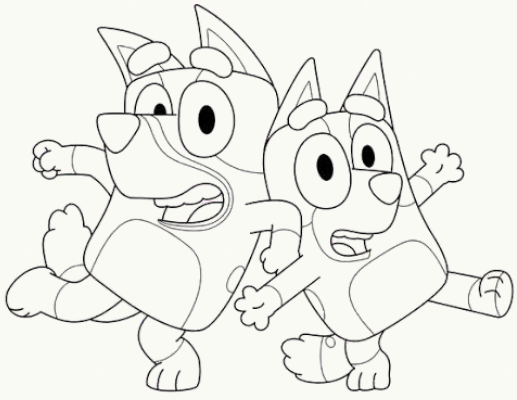
El mensaje tiene 2 palabras. ¿Ya sabes qué te está diciendo?

MISIÓN 10 · BUSCA Y RODEA

La sopa de múltiplos

Rodea en la sopa **todos los resultados** de la tabla del 7. Hay 12 escondidos.

45	4	26	15	40	23	53	62	84	89	48	80
12	34	6	89	43	59	7	77	35	11	8	59
13	81	15	31	24	52	42	49	45	29	41	60
23	9	5	75	85	71	47	19	21	41	27	89
44	3	68	82	65	80	67	81	14	3	79	88
71	47	3	70	55	16	2	1	30	52	87	57
30	27	48	32	28	71	72	27	19	61	12	69
47	71	19	75	63	9	23	73	56	87	61	26



¿Los has encontrado todos? Escríbelos en orden de menor a mayor:

MISIÓN 1 · EMPIEZA LA AVENTURA

¡Hoy juegas con Ryder!

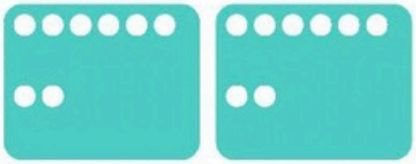


MUNDO 8

LA TABLA DEL 8

¡Nueva misión! Ayuda a Ryder a superar las 15 pruebas de la tabla del 8 y conviértete en un maestro del cálculo.

¿Qué es multiplicar por 8? Multiplicar es sumar grupos iguales.



$8 \times 2 = 8+8 = 16$



$8 \times 3 = 8+8+8 = 24$

Cuenta de 8 en 8 y completa las que faltan

8 › 16 › ☐ › 32 › ☐ › 48 › ☐ › 64 › ☐ › 80 › ☐ › 96

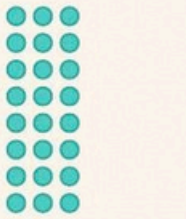
...y ahora cuenta hacia atrás de 8 en 8

96 › ☐ › 80 › ☐ › 64 › 56 › ☐ › 40 › 32 › ☐ › 16 › ☐

MISIÓN 2 · FILAS Y COLUMNAS

El poder de los arrays

Un **array** son filas y columnas. **8 × 4 = 8 filas de 4**. Escribe la multiplicación de cada dibujo.



— × — = —

8 filas de 3



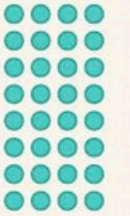
— × — = —

8 filas de 5



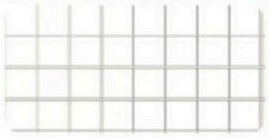
— × — = —

8 filas de 6



— × — = —

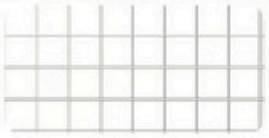
8 filas de 4



8 × 8 —

=

Dibuja tú el array



8 × 7 —

=

Dibuja tú el array

Multiplicar es sumar veces. Completa:

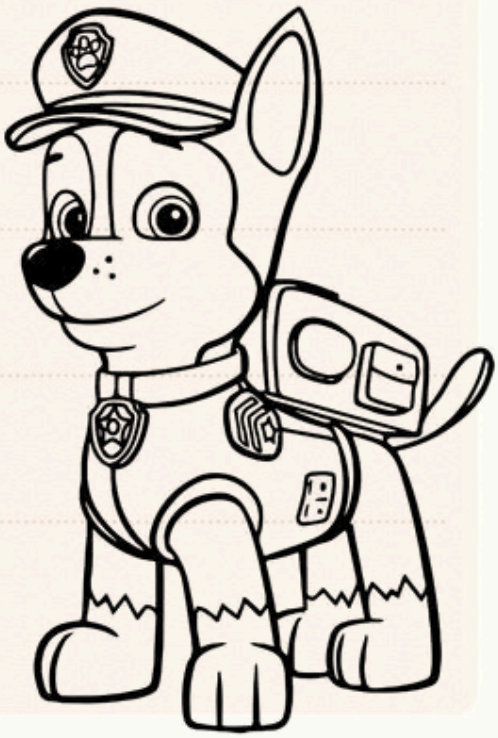
8 × 4 = 8+8+8+8 = —

8 × 6 = 8+8+8+8+8+8 = —

8 × 3 = 8+8+8 = —

8 × 5 = 8+8+8+8+8 = —

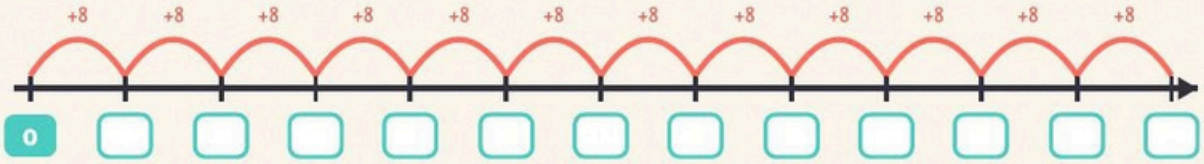
8 × 7 = 8+8+8+8+8+8+8 = —



MISIÓN 3 · SALTA Y CUENTA

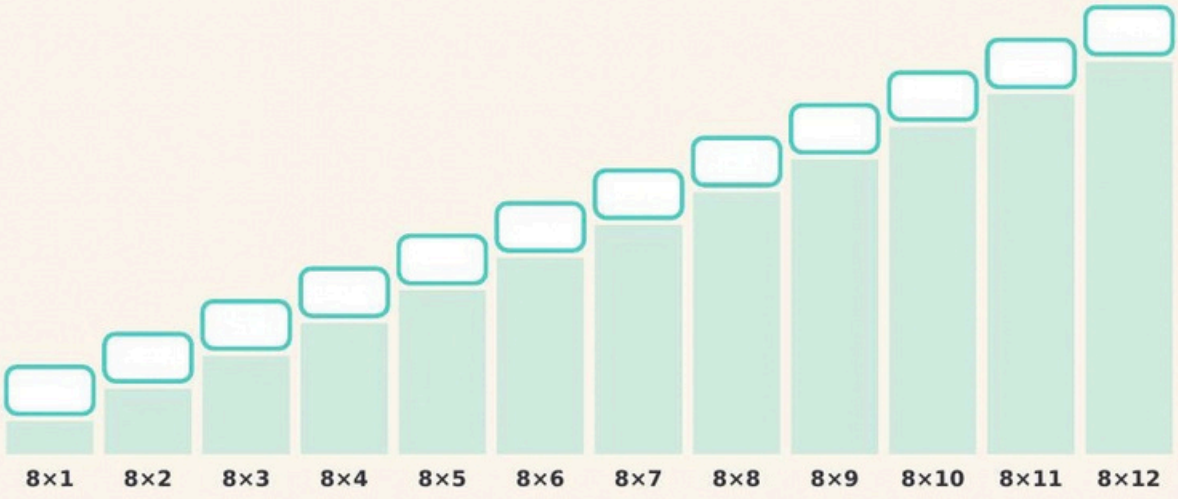
La recta saltarina

Salta de 8 en 8 sobre la recta y escribe en cada casilla dónde caes. ¡Cada salto vale **+8**!





La escalera del 8: escribe el resultado en cada escalón.



MISIÓN 4 · CAZA MÚLTIPLOS

La tabla de los múltiplos

Colorea en el tablero **todos los múltiplos de 8**. ¿Ves el patrón que forman?

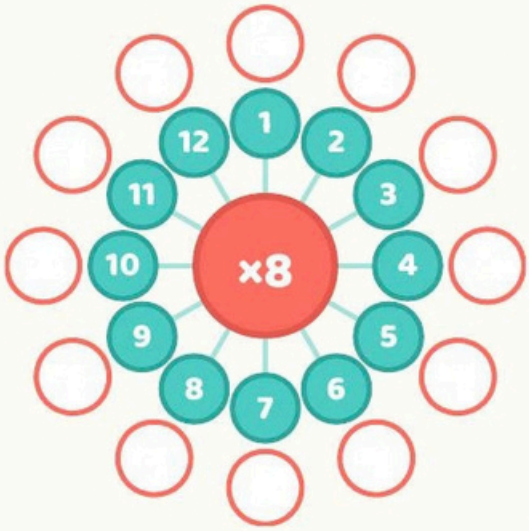
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80



MISIÓN 5 · LA RUEDA MÁGICA

Rueda y tabla del 8

Gira la rueda: multiplica el número de dentro por **×8** y escribe el resultado en el círculo blanco.





Ahora completa la tabla. Luego tápala y dísela en voz alta a un compañero.

8 × 1	=	
8 × 2	=	
8 × 3	=	
8 × 4	=	
8 × 5	=	
8 × 6	=	
8 × 7	=	
8 × 8	=	
8 × 9	=	
8 × 10	=	
8 × 11	=	
8 × 12	=	

MISIÓN 6 · TESORO ESCONDIDO

Colorea por resultado

Resuelve cada multiplicación y colorea según el resultado. Descubrirás qué se esconde en el fondo del mar.

8 · 16	24 · 32	40 · 48	56 · 64	72 · 80 · 88 · 96 = blanco

8×9	8×10	8×11	8×12	8×9	8×10	8×11	8×12	8×9	8×10	8×11	8×12	8×9
8×10	8×11	8×12	8×9	8×3	8×4	8×3	8×4	8×3	8×10	8×11	8×12	8×9
8×10	8×11	8×12	8×4	8×3	8×4	8×3	8×4	8×3	8×4	8×9	8×5	8×10
8×1	8×11	8×3	8×4	8×3	8×4	8×3	8×4	8×3	8×4	8×3	8×12	8×9
8×2	8×1	8×4	8×3	8×4	8×3	8×4	8×3	8×4	8×7	8×3	8×4	8×6
8×2	8×10	8×3	8×4	8×3	8×4	8×3	8×4	8×3	8×4	8×3	8×11	8×12
8×9	8×10	8×11	8×4	8×3	8×4	8×3	8×4	8×3	8×4	8×12	8×9	8×10
8×11	8×12	8×9	8×10	8×3	8×4	8×3	8×4	8×3	8×11	8×12	8×9	8×10
8×11	8×12	8×9	8×10	8×11	8×12	8×9	8×10	8×11	8×12	8×9	8×10	8×11

Cuando acabes, **compara tu dibujo** con el de un compañero. ¿Os ha salido igual?



MISIÓN 7 · EL LABERINTO

Laberinto de múltiplos

Ayuda a Ryder a llegar al tesoro. Colorea el camino siguiendo los múltiplos de 8 **en orden**: **8 → 16 → 24 …** hasta **96**. ¡Solo puedes moverte a casillas de al lado!

SALE	29	56	64	72	11
16	84	48	59	80	3
24	32	40	18	88	★
39	92	3	2	63	49
63	69	39	98	21	94
75	44	86	23	68	15



Pista: si te equivocas de número, es un callejón sin salida. Cuenta de 8 en 8 si lo necesitas.

MISIÓN 8 · CONECTA

Une y comprueba

Une con una flecha cada operación con su resultado. ¡Cuidado, están desordenados!

8 × 3	32
8 × 8	56
8 × 5	24
8 × 11	88
8 × 7	40
8 × 4	64

Verdadero o falso: rodea la respuesta correcta.

8 × 6 = 48	V	F	
8 × 4 = 32	V	F	
8 × 9 = 72	V	F	
8 × 7 = 60	V	F	
8 × 3 = 24	V	F	
8 × 10 = 80	V	F	
8 × 8 = 62	V	F	
8 × 12 = 94	V	F	

MISIÓN 9 · MENSAJE SECRETO

Descifra el código

Descifra el mensaje secreto. Resuelve cada operación, busca la letra en el descodificador y escríbela debajo.

8	16	24	32	40	48	56	64
E	R	S	G	N	I	A	L



8×1	8×2	8×1	8×3	8×4	8×1	8×5	8×6

8×7	8×8



El mensaje tiene 2 palabras. ¿Ya sabes qué te está diciendo?

MISIÓN 10 · BUSCA Y RODEA

La sopa de múltiplos

Rodea en la sopa **todos los resultados** de la tabla del 8. Hay 12 escondidos.

63	35	10	70	94	19	6	87	82	49	59	24
14	17	70	99	68	7	87	10	4	65	37	99
28	14	8	85	55	10	2	1	11	96	84	21
4	71	65	64	101	95	99	9	62	80	42	44
74	36	23	78	57	41	86	69	74	88	55	69
44	32	89	55	70	93	87	34	25	39	75	52
62	48	21	56	15	20	99	91	17	72	100	29
40	39	87	87	27	23	82	16	45	37	35	49



¿Los has encontrado todos? Escríbelos en orden de menor a mayor:

MISIÓN 1 · EMPIEZA LA AVENTURA

¡Hoy juegas con las chicas de Huntrix!

MUNDO 9

LA TABLA DEL 9

¡Nueva misión! Ayuda a las chicas de Huntrix a superar las 15 pruebas de la tabla del 9 y conviértete en un maestro del cálculo.



¿Qué es multiplicar por 9? Multiplicar es sumar grupos iguales.



$9 \times 2 = 9+9 = 18$



$9 \times 3 = 9+9+9 = 27$

Cuenta de 9 en 9 y completa las que faltan

9 › 18 › ☐ › 36 › ☐ › 54 › ☐ › 72 › ☐ › 90 › ☐ › 108

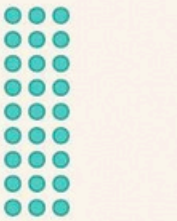
...y ahora cuenta hacia atrás de 9 en 9

108 › ☐ › 90 › ☐ › 72 › 63 › ☐ › 45 › 36 › ☐ › 18 › ☐

MISIÓN 2 · FILAS Y COLUMNAS

El poder de los arrays

Un **array** son filas y columnas. **9 × 4 = 9 filas de 4**. Escribe la multiplicación de cada dibujo.



__ × __ = __

9 filas de 3



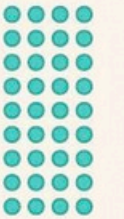
__ × __ = __

9 filas de 5



__ × __ = __

9 filas de 6



__ × __ = __

9 filas de 4

9 × 8 __ **=**

Dibuja tú el array

9 × 7 __ **=**

Dibuja tú el array

Multiplicar es sumar veces. Completa:

9 × 4 = 9+9+9+9 = __

9 × 6 = 9+9+9+9+9+9 = __

9 × 3 = 9+9+9 = __

9 × 5 = 9+9+9+9+9 = __

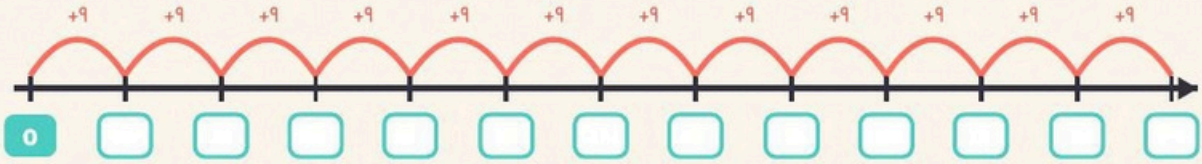
9 × 7 = 9+9+9+9+9+9+9 = __

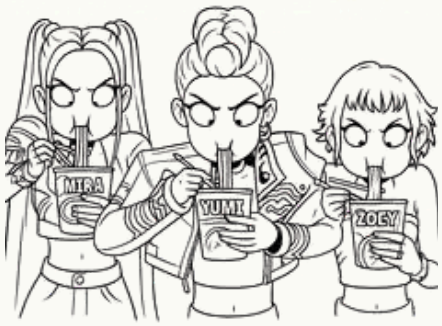


MISIÓN 3 · SALTA Y CUENTA

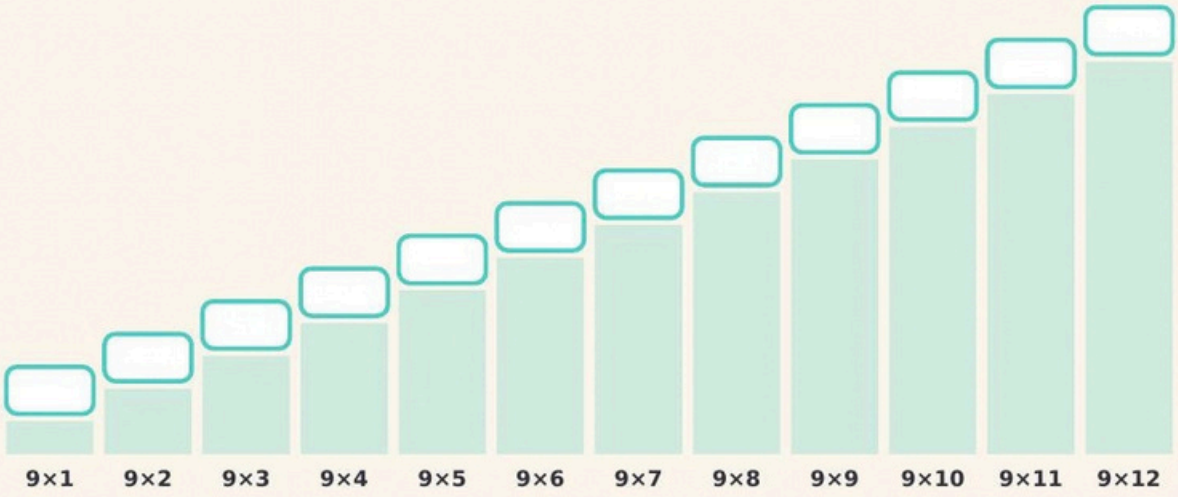
La recta saltarina

Salta de 9 en 9 sobre la recta y escribe en cada casilla dónde caes. ¡Cada salto vale **+9**!





La escalera del 9: escribe el resultado en cada escalón.



MISIÓN 4 · CAZA MÚLTIPLOS

La tabla de los múltiplos

Colorea en el tablero **todos los múltiplos de 9**. ¿Ves el patrón que forman?

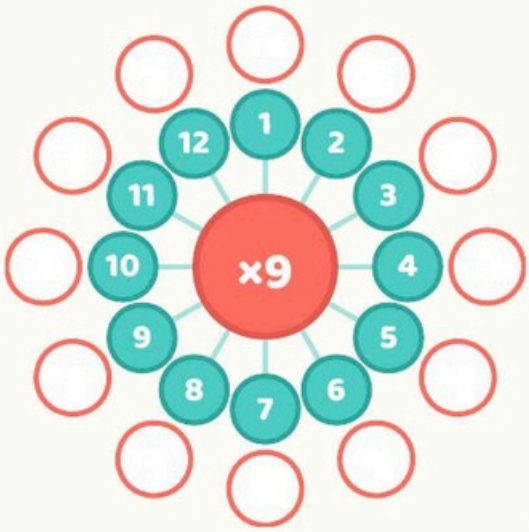
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80



MISIÓN 5 · LA RUEDA MÁGICA

Rueda y tabla del 9

Gira la rueda: multiplica el número de dentro por **×9** y escribe el resultado en el círculo blanco.





Ahora completa la tabla. Luego tápala y dísela en voz alta a un compañero.

9 × 1 = _____

9 × 2 = _____

9 × 3 = _____

9 × 4 = _____

9 × 5 = _____

9 × 6 = _____

9 × 7 = _____

9 × 8 = _____

9 × 9 = _____

9 × 10 = _____

9 × 11 = _____

9 × 12 = _____

MISIÓN 6 · TESORO ESCONDIDO

Colorea por resultado

Resuelve cada multiplicación y colorea según el resultado. Descubrirás qué se esconde en el fondo del mar.

9 · 18	27 · 36	45 · 54	63 · 72	81 · 90 · 99 · 108 = blanco

9×9	9×10	9×11	9×12	9×9	9×10	9×11	9×12	9×9	9×10	9×11	9×12	9×9
9×10	9×11	9×12	9×9	9×3	9×4	9×3	9×4	9×3	9×10	9×11	9×12	9×9
9×10	9×11	9×12	9×4	9×3	9×4	9×3	9×4	9×3	9×4	9×9	9×5	9×10
9×1	9×11	9×3	9×4	9×3	9×4	9×3	9×4	9×3	9×4	9×3	9×12	9×9
9×2	9×1	9×4	9×3	9×4	9×3	9×4	9×3	9×4	9×7	9×3	9×4	9×6
9×2	9×10	9×3	9×4	9×3	9×4	9×3	9×4	9×3	9×4	9×3	9×11	9×12
9×9	9×10	9×11	9×4	9×3	9×4	9×3	9×4	9×3	9×4	9×12	9×9	9×10
9×11	9×12	9×9	9×10	9×3	9×4	9×3	9×4	9×3	9×11	9×12	9×9	9×10
9×11	9×12	9×9	9×10	9×11	9×12	9×9	9×10	9×11	9×12	9×9	9×10	9×11

Cuando acabes, **compara tu dibujo** con el de un compañero. ¿Os ha salido igual?



MISIÓN 7 · EL LABERINTO

Laberinto de múltiplos

Ayuda a las chicas de Huntrix a llegar al tesoro. Colorea el camino siguiendo los múltiplos de 9 **en orden**: **9 → 18 → 27 …** hasta **108**. ¡Solo puedes moverte a casillas de al lado!

SALE	10	63	72	81	40
18	56	54	32	90	101
27	36	45	58	99	★
38	33	111	101	13	96
111	64	24	60	67	17
101	92	92	47	94	22





Pista: si te equivocas de número, es un callejón sin salida. Cuenta de 9 en 9 si lo necesitas.

MISIÓN 8 · CONECTA

Une y comprueba

Une con una flecha cada operación con su resultado. ¡Cuidado, están desordenados!

9 × 3	36
9 × 8	27
9 × 5	72
9 × 11	45
9 × 7	63
9 × 4	99

Verdadero o falso: rodea la respuesta correcta.

9 × 6 = 72	V	F	9 × 4 = 40	V	F
9 × 9 = 81	V	F	9 × 7 = 61	V	F
9 × 3 = 27	V	F	9 × 10 = 88	V	F
9 × 8 = 81	V	F	9 × 12 = 108	V	F

MISIÓN 9 · MENSAJE SECRETO

Descifra el código

Descifra el mensaje secreto. Resuelve cada operación, busca la letra en el descodificador y escríbela debajo.

9	18	27	36	45	54	63	72
E	R	S	G	N	I	A	L



9×1	9×2	9×1	9×3	9×4	9×1	9×5	9×6

9×7	9×8



El mensaje tiene 2 palabras. ¿Ya sabes qué te está diciendo?

MISIÓN 10 · BUSCA Y RODEA

La sopa de múltiplos

Rodea en la sopa **todos los resultados** de la tabla del 9. Hay 12 escondidos.

89	101	28	43	57	10	54	33	25	21	12	57
69	47	25	61	101	42	31	82	102	52	55	56
18	60	39	81	99	28	15	84	106	80	88	43
108	86	110	113	35	51	101	49	30	36	55	10
52	96	86	1	112	60	28	69	13	102	3	45
48	91	47	2	72	34	73	105	20	27	5	56
24	98	9	20	52	90	88	94	106	47	84	73
63	61	22	64	109	113	66	40	112	112	24	89



¿Los has encontrado todos? Escríbelos en orden de menor a mayor:

MISIÓN 1 · EMPIEZA LA AVENTURA

¡Hoy juegas con Phineas y Ferb!

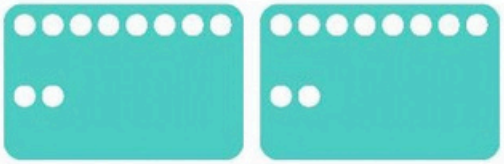
MUNDO 10

LA TABLA DEL 10

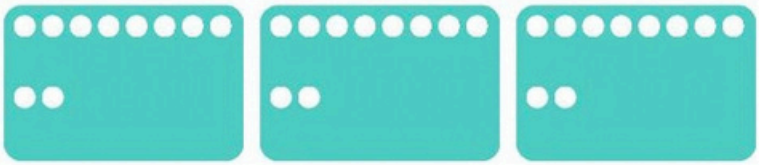
¡Nueva misión! Ayuda a Phineas y Ferb a superar las 15 pruebas de la tabla del 10 y conviértete en un maestro del cálculo.



¿Qué es multiplicar por 10? Multiplicar es sumar grupos iguales.



$10 \times 2 = 10+10 = 20$



$10 \times 3 = 10+10+10 = 30$

Cuenta de 10 en 10 y completa las que faltan

10 › 20 › ☐ › 40 › ☐ › 60 › ☐ ›

80 › ☐ › 100 › ☐ › 120

...y ahora cuenta hacia atrás de 10 en 10

120 › ☐ › 100 › ☐ › 80 › 70 › ☐ ›

50 › 40 › ☐ › 20 › ☐

MISIÓN 2 · FILAS Y COLUMNAS

El poder de los arrays

Un **array** son filas y columnas. **10 × 4 = 10 filas de 4**. Escribe la multiplicación de cada dibujo.



__ × __ = __

10 filas de 3



__ × __ = __

10 filas de 5



__ × __ = __

10 filas de 6



__ × __ = __

10 filas de 4



10 × 8 __

=

Dibuja tú el array



10 × 7 __

=

Dibuja tú el array

Multiplicar es sumar veces. Completa:

10 × 4 = 10+10+10+10 = __

10 × 6 = 10+10+10+10+10+10 = __

10 × 3 = 10+10+10 = __

10 × 5 = 10+10+10+10+10 = __

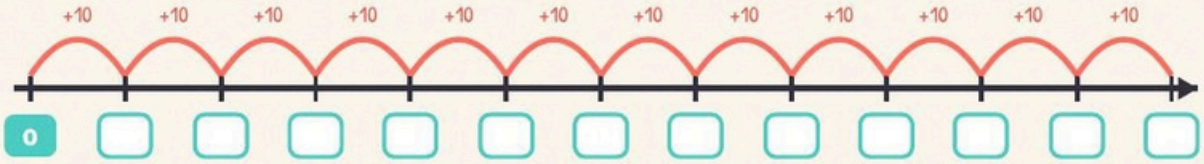
10 × 7 = 10+10+10+10+10+10+10 = __



MISIÓN 3 · SALTA Y CUENTA

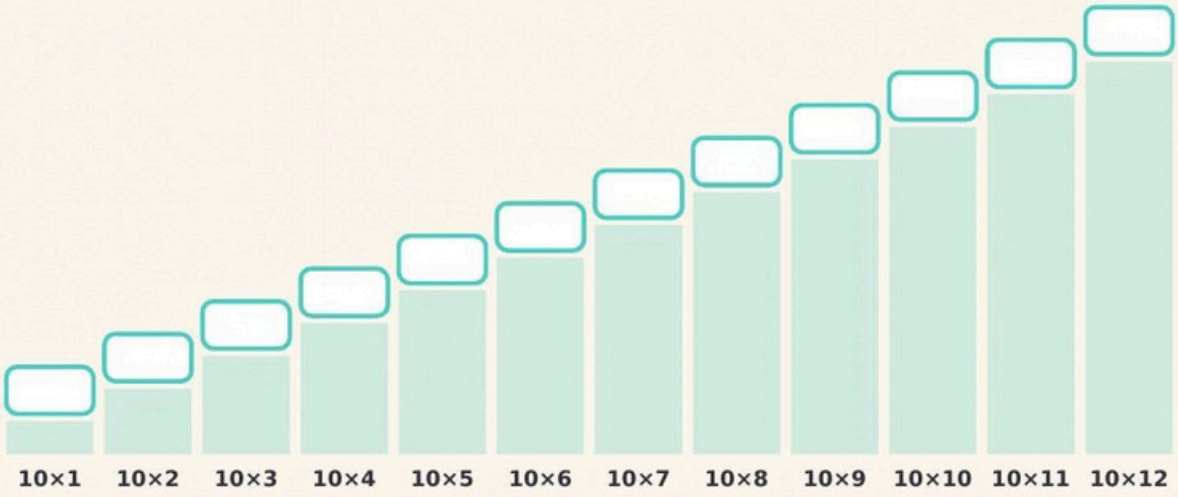
La recta saltarina

Salta de 10 en 10 sobre la recta y escribe en cada casilla dónde caes. ¡Cada salto vale **+10**!





La escalera del 10: escribe el resultado en cada escalón.



MISIÓN 4 · CAZA MÚLTIPLOS

La tabla de los múltiplos

Colorea en el tablero **todos los múltiplos de 10**. ¿Ves el patrón que forman?

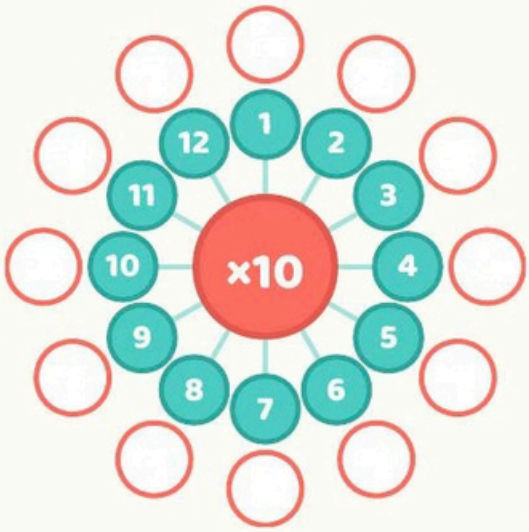
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80

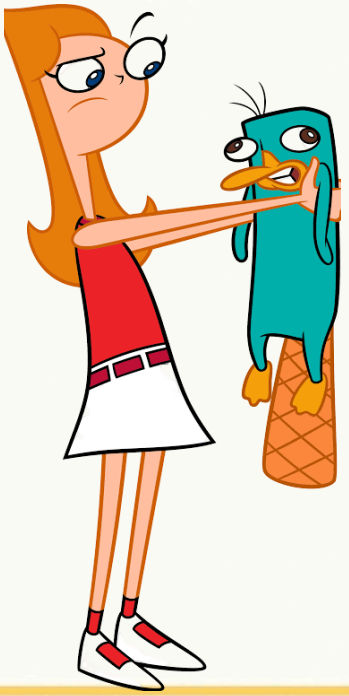


MISIÓN 5 · LA RUEDA MÁGICA

Rueda y tabla del 10

Gira la rueda: multiplica el número de dentro por **×10** y escribe el resultado en el círculo blanco.





Ahora completa la tabla. Luego tápala y dísela en voz alta a un compañero.

10 × 1 = _____

10 × 2 = _____

10 × 3 = _____

10 × 4 = _____

10 × 5 = _____

10 × 6 = _____

10 × 7 = _____

10 × 8 = _____

10 × 9 = _____

10 × 10 = _____

10 × 11 = _____

10 × 12 = _____

MISIÓN 6 · TESORO ESCONDIDO

Colorea por resultado

Resuelve cada multiplicación y colorea según el resultado. Descubrirás qué se esconde en el fondo del mar.

10 · 20	30 · 40	50 · 60	70 · 80	90 · 100 · 110 · 120 = blanco

10×9	10×10	10×11	10×12	10×9	10×10	10×11	10×12	10×9	10×10	10×11	10×12	10×9
10×10	10×11	10×12	10×9	10×3	10×4	10×3	10×4	10×3	10×10	10×11	10×12	10×9
10×10	10×11	10×12	10×4	10×3	10×4	10×3	10×4	10×3	10×4	10×9	10×5	10×10
10×1	10×11	10×3	10×4	10×3	10×4	10×3	10×4	10×3	10×4	10×3	10×12	10×9
10×2	10×1	10×4	10×3	10×4	10×3	10×4	10×3	10×4	10×7	10×3	10×4	10×6
10×2	10×10	10×3	10×4	10×3	10×4	10×3	10×4	10×3	10×4	10×3	10×11	10×12
10×9	10×10	10×11	10×4	10×3	10×4	10×3	10×4	10×3	10×4	10×12	10×9	10×10
10×11	10×12	10×9	10×10	10×3	10×4	10×3	10×4	10×3	10×11	10×12	10×9	10×10
10×11	10×12	10×9	10×10	10×11	10×12	10×9	10×10	10×11	10×12	10×9	10×10	10×11

Cuando acabes, **compara tu dibujo** con el de un compañero. ¿Os ha salido igual?



MISIÓN 7 · EL LABERINTO

Laberinto de múltiplos

Ayuda a Phineas y Ferb a llegar al tesoro. Colorea el camino siguiendo los múltiplos de 10 **en orden**: **10 → 20 → 30 …** hasta **120**. ¡Solo puedes moverte a casillas de al lado!

SALE	36	70	80	90	16
20	65	60	62	100	73
30	40	50	24	110	★
39	76	63	52	67	65
26	58	15	3	33	53
4	54	46	72	55	64



Pista: si te equivocas de número, es un callejón sin salida. Cuenta de 10 en 10 si lo necesitas.

MISIÓN 8 · CONECTA

Une y comprueba

Une con una flecha cada operación con su resultado. ¡Cuidado, están desordenados!

10 × 3	50
10 × 8	40
10 × 5	80
10 × 11	110
10 × 7	30
10 × 4	70

Verdadero o falso: rodea la respuesta correcta.

10 × 6 = 60	V	F	
10 × 4 = 40	V	F	
10 × 9 = 90	V	F	
10 × 7 = 90	V	F	
10 × 3 = 30	V	F	
10 × 10 = 102	V	F	
10 × 8 = 84	V	F	
10 × 12 = 120	V	F	

MISIÓN 9 · MENSAJE SECRETO

Descifra el código

Descifra el mensaje secreto. Resuelve cada operación, busca la letra en el descodificador y escríbela debajo.

10	20	30	40	50	60	70	80
E	R	S	G	N	I	A	L



10×1	10×2	10×1	10×3	10×4	10×1	10×5	10×6

10×7	10×8



El mensaje tiene 2 palabras. ¿Ya sabes qué te está diciendo?

MISIÓN 10 · BUSCA Y RODEA

La sopa de múltiplos

Rodea en la sopa **todos los resultados** de la tabla del 10. Hay 12 escondidos.

68	59	4	77	124	31	94	59	34	45	25	94
78	87	119	89	22	96	58	67	100	45	53	79
52	33	3	9	120	9	87	29	51	83	101	117
12	75	50	124	117	107	103	2	9	121	110	32
33	85	72	62	122	80	1	115	106	34	84	70
103	10	56	107	67	116	22	38	71	56	19	68
85	121	30	13	28	34	31	40	74	89	113	76
90	20	22	56	51	60	78	22	96	9	41	96



¿Los has encontrado todos? Escríbelos en orden de menor a mayor: