



Cálculo y tablas

3.º y 4.º de Primaria

Cálculo y tablas · 3.º y 4.º

Veinticuatro sesiones de quince minutos para que las tablas y la división dejen de ser el problema de todos los cursos.

MUESTRA GRATUITA · 8 páginas del cuaderno

- 24 sesiones de quince minutos, en cuatro bloques
- Las tablas de verdad, cálculo mental, operaciones escritas y problemas
- Prueba inicial cronometrada, que mide velocidad además de acierto
- Solucionario comentado con el error típico y qué hacer con él
- Hoja de progreso y tabla de tiempos para ver la mejora
- En A4, a una cara, pensado para imprimir en blanco y negro



Saberse las tablas no es cantarlas

Leelo una vez antes de empezar. Son dos minutos.

Casi todos los alumnos de 3.º y 4.º «se saben» las tablas: pueden recitarlas de principio a fin. Otra cosa es contestar a 7×6 en dos segundos sin empezar por 7×1 . Y esa diferencia es la que decide si la división y los problemas salen o no.

Se pregunta en desorden y con cronómetro

Cantarla seguida usa la memoria del ritmo, no la del resultado. En desorden y con tiempo se ve lo que hay de verdad, y por eso este cuaderno mide segundos.

Quince minutos al día valen más que una hora el sábado

El cálculo es de las pocas cosas que mejoran por repetición corta y frecuente. Una sesión diaria durante cinco semanas cambia el resultado; tres horas seguidas, no.

Apoyarse en lo que ya se sabe no es hacer trampa

7×6 se puede sacar de 7×5 más 7. Así calcula de cabeza cualquier adulto, y es el paso previo a tenerlo automatizado.

Los problemas se cuentan antes de calcularlos

El bloque cuatro no va de cuentas: va de entender qué se pregunta. Si sabe contar el problema con sus palabras, elige bien la operación casi siempre.

Si al hacer una división se para a reconstruir la tabla, el problema no es la división: son las tablas. En ese caso, no sigas con el bloque tres; vuelve al uno y dedícale dos semanas. Sale mucho más rentable.



Las veinticuatro sesiones

Tu recorrido, sesión a sesión. Marca cada casilla al terminar.

Cuatro bloques de seis sesiones, de menos a más. Los dos primeros son la base y conviene hacerlos enteros; los dos últimos se pueden repartir según lo que marque la prueba inicial.

LAS TABLAS

- ☐ **1.** Del 2, del 5 y del 10 las tablas
- ☐ **2.** Del 4 y del 8: doblar dos veces las tablas
- ☐ **3.** Del 3 y del 6 las tablas
- ☐ **4.** La del 9 y su truco las tablas
- ☐ **5.** La del 7, la más difícil las tablas
- ☐ **6.** Todas mezcladas, contrarreloj las tablas

CÁLCULO MENTAL

- ☐ **7.** Pasar por la decena al sumar cálculo mental
- ☐ **8.** Restar contando hacia arriba cálculo mental
- ☐ **9.** Doble, mitad y sus combinaciones cálculo mental
- ☐ **10.** Multiplicar por 10, 100 y 1.000 cálculo mental
- ☐ **11.** Descomponer para multiplicar cálculo mental
- ☐ **12.** Estimar antes de calcular cálculo mental

POR ESCRITO

- ☐ **13.** Sumar y restar con llevadas por escrito
- ☐ **14.** Restar cuando hay ceros por escrito
- ☐ **15.** Multiplicar por una cifra por escrito
- ☐ **16.** Multiplicar por dos cifras por escrito
- ☐ **17.** Dividir entre una cifra por escrito
- ☐ **18.** Comprobar sin repetir la cuenta por escrito

PROBLEMAS

- ☐ **19.** Contar el problema antes de resolverlo problemas
- ☐ **20.** Elegir la operación problemas
- ☐ **21.** Problemas de dos pasos problemas
- ☐ **22.** Datos que sobran problemas
- ☐ **23.** Problemas con dinero problemas
- ☐ **24.** Comprobar si la respuesta tiene sentido problemas

Cada sesión lleva su casilla. En este cuaderno, además, conviene apuntar el tiempo: es lo que enseña si hay mejora de verdad.



Prueba inicial

Con cronómetro y sin ayuda. Apunta cuánto tardas: aquí el tiempo también cuenta.

Veinte cuentas y dos problemas. Hazlas con cronómetro y apunta el tiempo al acabar. Aquí no basta con acertar: si tardas mucho, es que las estás calculando en lugar de recordarlas, y eso es justo lo que trabaja el cuaderno.

BIEN MAL

Tablas, en desorden

1. $7 \times 6 =$

☐☐

2. $8 \times 4 =$

☐☐

3. $9 \times 7 =$

☐☐

4. $6 \times 8 =$

☐☐

Cálculo mental

5. $48 + 7 =$

☐☐

6. $60 - 13 =$

☐☐

7. La mitad de 46 =

☐☐

8. $25 \times 10 =$

☐☐

Por escrito

9. $236 \times 4 =$

☐☐

10. $175 : 5 =$

☐☐

Problemas

11. Hay 6 cajas con 24 rotuladores. ¿Cuántos rotuladores hay?

☐☐

12. Reparto 90 cromos entre 7 amigos. ¿Cuántos toca a cada uno y cuántos sobran?

☐☐



Sesión 1 · Las tablas

Del 2, del 5 y del 10

QUÉ VAS A PRACTICAR

15 min

Automatizar las tres tablas fáciles y usarlas como apoyo para las demás.

Empezar por las que ya salen

Estas tres suelen estar. Sirven de base: la del 4 sale doblando la del 2, y la del 9 sale restando de la del 10. Antes de atacar las difíciles, conviene tener estas a velocidad.

1 Contesta con cronómetro y apunta los segundos:

$$2 \times 7$$

$$5 \times 6$$

$$10 \times 8$$

$$2 \times 9$$

$$5 \times 8$$

$$10 \times 4$$

$$2 \times 4$$

$$5 \times 9$$

2 Escribe el tiempo que has tardado: _____ segundos.

3 ¿Qué tienen en común todos los resultados de la tabla del 5?



Sesión 13 · Por escrito

Sumar y restar con llevadas

QUÉ VAS A PRACTICAR

15 min

Colocar bien y llevar sin perder cifras, incluidas sumas de tres sumandos.

1 Calcula colocando en columna:

$$3.478 + 2.965$$

$$1.204 + 897 + 56$$

$$6.312 - 4.878$$

Alinear por la derecha

Las unidades debajo de las unidades. Casi todos los fallos de esta sesión no son de cálculo: son de colocación.

2 Comprueba la resta sumando el resultado con lo que has quitado.



Sesión 23 · Problemas

Problemas con dinero

QUÉ VAS A PRACTICAR

20 min

Operar con euros y céntimos en situaciones de compra y cambio.

- 1 Compras 4 cuadernos de 1,85 € y un bolígrafo de 0,90 €. ¿Cuánto es en total?**

- 2 Pagas con 10 €. ¿Cuánto te devuelven? Compruébalo contando hacia arriba.**

- 3 Con 20 €, ¿cuántos cuadernos de 1,85 € puedes comprar como máximo y cuánto te sobra?**



Solucionario comentado

Para el adulto. Mira el proceso antes que el resultado.

Una entrada por sesión con los resultados, el error que más se repite en este ciclo y qué hacer con él. La última línea es la que aporta, y es para el adulto.

Sesión 1 · Del 2, del 5 y del 10

14, 30, 80, 18, 40, 40, 8, 45. Ejercicio 3: todos acaban en 0 o en 5.

Error típico: Tardar más de un segundo por cuenta en estas tres tablas.

Si falla: Si estas tres no salen automáticas, no tiene sentido pasar a las siguientes: son la base de los atajos de todo el bloque.

Sesión 2 · Del 4 y del 8

Cadena: 12, 24, 48. Ejercicio 2: 28, 24, 36, 48, 32, 64.

Error típico: Doblar mal a partir de un número de dos cifras: doblar 24 y decir 44.

Si falla: Que doble por partes: el doble de 20 más el doble de 4. Es la misma idea de la sesión 9 y conviene conectarlas.

Sesión 3 · Del 3 y del 6

$3 \times 8 = 24$ y $6 \times 8 = 48$. Ejercicio 2: 21, 24, 27, 42, 18, 54. Ejercicio 3: 21 suma 3; 27 suma 9.

Error típico: Confundir la tabla del 3 con la del 6 al ir rápido.

Si falla: El truco de las cifras solo vale para la del 3 y para la del 9. Úsalo como red, no como método.

Sesión 4 · La del 9 y su truco

9, 18, 27, 36, 45, 54, 63, 72, 81, 90. Ejercicio 2: 36, 63, 54, 72, 27.

Error típico: Usar el patrón cada vez en lugar de recordar el resultado.

Si falla: El patrón es un andamio para las primeras semanas. Si en la sesión 6 sigue reconstruyéndolo, hay que repetir esta sesión unos días.



Hoja de progreso

Marca aquí lo que vas terminando.

Marca la columna al terminar cada sesión. En las de tablas, apunta también los segundos: la mejora en cálculo se ve antes en el reloj que en los aciertos.

	SOLO	CON AYUDA	SE ATASCÓ
1. Del 2, del 5 y del 10	☐	☐	☐
2. Del 4 y del 8: doblar dos veces	☐	☐	☐
3. Del 3 y del 6	☐	☐	☐
4. La del 9 y su truco	☐	☐	☐
5. La del 7, la más difícil	☐	☐	☐
6. Todas mezcladas, contrarreloj	☐	☐	☐
7. Pasar por la decena al sumar	☐	☐	☐
8. Restar contando hacia arriba	☐	☐	☐
9. Doble, mitad y sus combinaciones	☐	☐	☐
10. Multiplicar por 10, 100 y 1.000	☐	☐	☐
11. Descomponer para multiplicar	☐	☐	☐
12. Estimar antes de calcular	☐	☐	☐
13. Sumar y restar con llevadas	☐	☐	☐
14. Restar cuando hay ceros	☐	☐	☐
15. Multiplicar por una cifra	☐	☐	☐
16. Multiplicar por dos cifras	☐	☐	☐
17. Dividir entre una cifra	☐	☐	☐
18. Comprobar sin repetir la cuenta	☐	☐	☐
19. Contar el problema antes de resolverlo	☐	☐	☐
20. Elegir la operación	☐	☐	☐
21. Problemas de dos pasos	☐	☐	☐
22. Datos que sobran	☐	☐	☐
23. Problemas con dinero	☐	☐	☐
24. Comprobar si la respuesta tiene sentido	☐	☐	☐

Si acierta todo pero tarda mucho, el trabajo no está hecho: significa que lo calcula cada vez en lugar de recordarlo. Eso es exactamente lo que hay que cambiar.



Esto es una muestra

Las páginas que acabas de ver son páginas reales del cuaderno completo, sacadas tal cual y sin retocar: la guía, el itinerario, la prueba inicial, un par de sesiones, una página del solucionario y la hoja de progreso. El cuaderno entero mantiene esa estructura de principio a fin.

- **Por qué la muestra no está maquettata aparte**

Porque así no puede haber dos versiones distintas de lo mismo. Lo que ves aquí es literalmente lo que se imprime, con su numeración original.

- **Antes de comprar, mira lo gratuito**

En refuerzoeducativo.es hay más de mil doscientas fichas en PDF, lecturas, juegos y cuadernos completos gratuitos. Están hechos con el mismo criterio que este.

- **No hay devoluciones, y por eso está esta muestra**

Al ser una descarga inmediata no se puede devolver. Preferimos que decidas con el material delante. Si el PDF tuviera una errata, escríbenos y te mandamos la versión corregida sin coste.

Condiciones de uso

Compra individual: uso personal o de una sola aula.

Se puede imprimir tantas veces como haga falta para ese uso.

No se puede revender, subir a otra web ni repartir fuera del aula.

Para centros hay licencia de centro; escríbenos desde refuerzoeducativo.es.