

Test de TABLAS DE MULTIPLICAR EXPRÉS

Aplicación Didáctica Interactiva para la Agilidad de CÁLCULO MENTAL

 EXIT



Elige reto de multiplicaciones

Selecciona una modalidad para comenzar

1. ✖ Multiplicaciones Directas

Configurar

2. 🔍 El Número Misterioso

Configurar

3. ⚡ Potencias Base 10

10^2 a 10^{12}

4. 🔥 Supercombo (100 ops)

5 min fijos

1. Introducción y Enfoque Pedagógico

Esta herramienta digital ha sido diseñada como un recurso de alta velocidad y automatización del cálculo aritmético para estudiantes de Educación Primaria y Secundaria. Su objetivo principal es fortalecer el razonamiento numérico, la memorización comprensiva de factores y la agilidad de respuesta bajo límites de tiempo configurables.

Funciona de forma autónoma desde cualquier dispositivo (ordenador, tableta o teléfono móvil) sin necesidad de conexión a internet ni instalación de software externo.

2. Las 4 Modalidades de Reto

El alumno o profesor puede elegir entre cuatro mecánicas independientes, cada una adaptada a un nivel diferente de destreza matemática:

1. ✖ Multiplicaciones Directas

El alumno debe calcular el producto directo entre dos factores (ej: $4 \times 6 = ?$). Al pulsar sobre esta opción, la aplicación abre automáticamente la ventana de configuración para personalizar las tablas de estudio y el tiempo.

2. 🔍 El Número Misterioso

Invierta la dinámica tradicional proponiendo una ecuación con una incógnita oculta en uno de los dos factores (ej: $_ \times 4 = 8$ o $4 \times _ = 8$). Potencia el pensamiento algebraico temprano y la división mental inversa.

3. ⚡ Potencias de Base 10

Evalúa el dominio del sistema decimal y notación científica desde 10^2 (100) hasta 10^{12} (1.000.000.000.000 - 1 billón). Presenta opciones formateadas con separadores de miles para reforzar la lectura de grandes números.

4. 🔥 Supercombo (100 ops)

Desafío de máxima exigencia. Genera **100 preguntas aleatorias de nivel mixto** que mezclan multiplicaciones directas, números misteriosos y potencias con un tiempo fijo no modificable de **5 minutos**.

3. Ajuste del Profesor y Tutor (Configuración)

 Opciones personalizables por prueba:

- **Selección de Tablas:** Desde la tabla del 2 hasta las tablas avanzadas del 12, 20, 25 y 50.
- **Control de Duración:** Ajuste preciso del cronómetro en minutos y segundos (de 10 segundos hasta 59 minutos).
- **Volumen de Preguntas:** Asignación automática proporcional (30 preguntas para tablas 2 a 6; 40 preguntas para tabla del 7; 50 preguntas para tablas de la 8 a la 50).

4. Informe de Resultados y Corrección de Errores

Al finalizar el tiempo o completar la totalidad de las preguntas, la aplicación despliega un informe pedagógico detallado con tres componentes clave:

 **Porcentaje global de aciertos** 85% de aciertos

 **Desglose numérico** 17 aciertos de 20 contestadas (30 total)

 Listado de operaciones falladas o no contestadas:

4×7 24 ✓ 28

5. Navegación Segura (Botón EXIT Global)

Para garantizar que el usuario nunca quede atrapado en un bucle o cierre involuntariamente la aplicación, existe un botón permanente en la **esquina superior derecha** con la etiqueta  **EXIT** (fondo rojo y tipografía blanca).

Al pulsar este botón desde cualquier pantalla (durante el test, en la ventana de configuración o en el informe final), el sistema interrumpe la actividad actual de forma segura y regresa inmediatamente a la pantalla principal de selección de retos.

"Si te estamos ayudando, hemos cumplido nuestra misión"

Powered by Tony Socias & viviraltiempo.com Magazine TM 2026



NOTA LEGAL Y TRANSPARENCIA DE IA

Las ilustraciones e imágenes gráficas de este manual han sido creadas por IA por el autor para ilustrar la narración, cumpliendo rigurosamente con la regulación sobre el uso de la Inteligencia Artificial en España y el marco del Reglamento Europeo de Inteligencia Artificial (Ley de IA).

Soporte de Generación y Maquetación: IA Gemini 3 Flash (operando en Paid tier), licenciada para *Tony Socias TV*.

Inspección Técnica, Auditoría de Código y Dirección del Proyecto: Tony Socias.