

Tablas de multiplicar (Actividad 5)

2009-11-04

Con esta actividad se pretende reforzar el concepto de multiplicación, mediante la creación en Scratch de un procedimiento que permita calcular las tablas de multiplicar. Para ello, el usuario debe ingresar qué tabla de multiplicar desea y presentar un mensaje en pantalla con la multiplicación del valor dado por los números del 0 al 10.