

## El juego de mesa de las tablas: multiplicar, repartir y escribir el instructivo

2 semanas · Material gratuito de Didaula · [didaula.com/planeaciones/3-grado/3-grado-tablas-de-multiplicar-y-division/](https://didaula.com/planeaciones/3-grado/3-grado-tablas-de-multiplicar-y-division/)

**Grado:** 3° **Fase:** 4

**Contenido:** Saberes y pensamiento científico: multiplicación y división, su relación como operaciones inversas (tablas del 2 al 9, cálculo mental, reparto y agrupamiento). Lenguajes: comprensión y producción de textos instructivos para realizar actividades escolares y participar en juegos. Ética, naturaleza y sociedades: la función de las normas y los acuerdos en la convivencia; la cooperativa escolar como organización de la comunidad. De lo humano y lo comunitario: juegos que implican colaboración, toma de acuerdos y manejo de emociones al ganar y al perder.

**PDA:** Saberes: construye y usa un repertorio de productos de las tablas del 2 al 9 con estrategias de cálculo mental (dobles, a partir del 10, mitad, descomposición). Resuelve problemas de su contexto que implican multiplicar números de una y dos cifras por una cifra, y problemas de reparto y agrupamiento con división exacta, que comprueba con una multiplicación. Lenguajes: lee y sigue instructivos de juegos, identifica sus partes (título, materiales, jugadores, pasos numerados, quién gana) y escribe, revisa y corrige el instructivo de un juego propio. Ética: reconoce la función de las reglas y participa en la construcción de un reglamento justo con consecuencias claras. Humano: colabora en equipo con roles y acuerdos, y expresa y regula sus emociones al ganar o perder.

Proyecto de dos semanas (25 de enero al 5 de febrero de 2027) para un grupo de 30 alumnos de 3°. Practican las tablas del 2 al 9 con estrategias de cálculo mental y resuelven repartos con material y problemas con los precios de la cooperativa escolar. Distinguen el instructivo del reglamento y construyen reglas justas. Cada uno de los 6 equipos crea un juego de mesa de las tablas con su instructivo y su reglamento, y lo presenta en una feria. Incluye apoyo diario de fluidez para los cinco alumnos que leen menos de 60 palabras por minuto.

### Qué vas a lograr en estas dos semanas

Al terminar el viernes 5 de febrero, tus 30 alumnos de 3° habrán logrado lo siguiente:

- Usan las tablas del 2 al 9 con estrategias de cálculo mental: dobles ( $\times 2$ ,  $\times 4$ ,  $\times 8$ ),  $\times 5$  como mitad de  $\times 10$ ,  $\times 9$  como  $\times 10$  menos una vez,  $\times 3$  como  $\times 2$  más  $\times 1$ ,  $\times 6$  como doble de  $\times 3$ ,  $\times 7$  como  $\times 5$  más  $\times 2$ , y la propiedad conmutativa.
- Resuelven repartos exactos con material, con dibujo y con división, y los comprueban con una multiplicación.
- Resuelven problemas de compra y de reparto con los precios de la cooperativa escolar.
- Leen y escriben instructivos y reglamentos de juego, y saben distinguir uno del otro.
- Construyen reglas justas, trabajan con roles y manejan el ganar y el perder.

**Producto final.** Cada uno de los 6 equipos de 5 alumnos entrega un juego de mesa con:

- un tablero;
- al menos 30 tarjetas: 20 de multiplicar, con todas las tablas del 2 al 9, y 10 de reparto;
- un instructivo escrito por los alumnos;
- un reglamento escrito por los alumnos.

Los juegos se presentan en la Feria de juegos de las tablas el viernes 5 de febrero.

**Metodología.** El eje es un proyecto comunitario (Lenguajes): inventar un juego para que lo juegue otro grupo. Se complementa con:

- indagación en Saberes: descubrir los patrones de la tabla pitagórica;
- un problema para resolver en Ética: ¿cómo hacemos reglas justas?;
- trabajo colaborativo en De lo humano y lo comunitario.

### Campos formativos y contenidos.

- Saberes y pensamiento científico: multiplicación y división como operaciones inversas.
- Lenguajes: textos instructivos para participar en juegos.

- Ética, naturaleza y sociedades: función de las normas y los acuerdos; la cooperativa escolar como organización de la comunidad.
- De lo humano y lo comunitario: juego colaborativo, acuerdos y emociones.

#### Revisa tu calendario antes de empezar.

- El lunes 1 de febrero es día de descanso obligatorio (Día de la Constitución).
- El viernes 29 de enero puede haber Consejo Técnico Escolar.
- Si pierdes uno de esos días, recorre las sesiones 9 y 10 al lunes 8 y martes 9 de febrero.
- Si no puedes extender el proyecto, junta la sesión 6 con la 7: la Ficha 2 va en el bloque de 11:30 y el diseño del juego en el bloque largo.
- Si pierdes los dos días, haz lo mismo con las sesiones 4 y 5: el reparto con material en el bloque largo y la Ficha 3 en el de 11:30.

### Organización de la jornada (día tipo)

| Hora        | Actividad                                                                       | Qué haces tú                                                                                                |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 8:00-8:15   | Rutina de cálculo mental: dictado de 10 multiplicaciones y «Lo pensé así»       | Dictas, eliges a 2 alumnos que expliquen su estrategia y anotas qué tabla falla más                         |
| 8:15-9:45   | Bloque del proyecto: sesión del día                                             | Inicio con todo el grupo, desarrollo rotando por niveles o por equipos, cierre con todo el grupo            |
| 9:45-10:00  | Fluidez lectora: lectura repetida con los textos del proyecto                   | Trabajas en mesa con los 5 alumnos que leen menos de 60 ppm; el resto lee en parejas el instructivo del día |
| 10:00-10:30 | Recreo                                                                          | El jueves 28, los alumnos copian 4 precios de la cooperativa                                                |
| 10:30-11:30 | Otras asignaturas según tu horario (Educación Física, Artes, Inglés)            | Sigues tu horario normal                                                                                    |
| 11:30-12:15 | Práctica: terminar fichas, juegos del rincón de tablas, pendientes del proyecto | Atiendes a quien se quedó atrás en la sesión; los monitores de Nivel C apoyan                               |
| 12:15-12:30 | Cierre del día                                                                  | Cada alumno actualiza su tarjeta «Mis tablas»; dejas una tarea breve                                        |

### Secuencia de sesiones

Cada sesión dura 90 minutos (8:15 a 9:45): 15 de inicio, 60 de desarrollo y 15 de cierre.

#### Cómo se organiza la diferenciación

- Desde la sesión 2, la diferenciación en cálculo usa tres niveles que sacas del diagnóstico de la sesión 1:
- Nivel A: hasta 30 aciertos de 64.
- Nivel B: de 31 a 55 aciertos.
- Nivel C: más de 55 aciertos.
- En el trabajo del proyecto, los equipos son heterogéneos.
- Los 5 alumnos que leen lento no forman un nivel aparte de cálculo: los ubicas según su diagnóstico y les das apoyo de lectura en todos los niveles.

### Sesión 1 · Lunes 25 de enero · ¿Cuánto sabemos de las tablas?

**Propósito:** saber qué tablas domina cada alumno y presentar el reto del juego de mesa.

#### Inicio (15 min)

- Juega «Multiplicación relámpago» con todo el grupo:
- Dices «tres veces cuatro» y los alumnos escriben el resultado en media hoja reciclada.
- Haz 8 rondas.
- Muestra un juego de mesa que tengas (serpientes y escaleras, lotería, dominó) y pregunta: «Si nunca lo has jugado, ¿cómo sabes jugarlo?». Lleva la plática a la palabra instructivo.

- Presenta el reto: «En dos semanas cada equipo va a inventar un juego de mesa de las tablas y a escribir su instructivo para que otro grupo lo pueda jugar sin que nadie le explique».

### Desarrollo (60 min)

- **Diagnóstico individual (15 min):**

- Reparte media hoja con una tabla pitagórica del 2 al 9 en blanco.
- Primero, 8 minutos con lápiz: llenan solo lo que saben de memoria, sin contar con los dedos.
- Después, 7 minutos con color: completan como quieran (contando, sumando, dibujando).
- Así distingues lo que tienen memorizado de lo que calculan.

- **Juego «Guerra de multiplicaciones» en parejas (30 min):**

- Cada pareja recibe una hoja de 32 cartas (números del 2 al 9, cuatro de cada uno) y las recorta en 5 minutos.
- Todas las parejas juegan con la baraja completa.
- Quien se atore puede usar la tira de conteo del 2 al 9 que pegaste en el pizarrón.
- Mientras juegan, pasa por las mesas y anota quién responde rápido y quién cuenta con los dedos.

- **Lectura del instructivo (15 min):**

- Escribe en papel bond el instructivo de abajo y léelo en voz alta mientras siguen con el dedo.
- Pregunta: «¿Qué partes tiene?».
- Anota en otro papel bond el cartel «Partes del instructivo»: título, materiales, jugadores, cómo se juega (pasos numerados) y quién gana.
- Déjalo pegado las dos semanas.

**Guerra de multiplicaciones Materiales:** 32 cartas con los números del 2 al 9 (cuatro de cada número).

**Jugadores:** 2. **Cómo se juega:** 1. Revuelve las cartas y repártelas entre los dos. 2. Pongan su montón boca abajo. 3. Al mismo tiempo, volteen una carta cada uno. 4. Multipliquen los dos números. 5. Quien diga primero el resultado correcto se lleva las dos cartas. **Quién gana:** gana quien tiene más cartas al final.

### Cierre (15 min)

- Cada alumno pega en su cuaderno la tarjeta «Mis tablas» y marca ☐ las tablas que siente que ya sabe.
- Pregunta: «¿Qué juego te gustaría inventar?». Anota las ideas en el pizarrón.

**Evidencia:** tabla pitagórica diagnóstica en dos colores y tarjeta «Mis tablas».

### Si no sale:

- Si muchos dejan la tabla casi en blanco, es normal: es un diagnóstico.
- Revísalo por la tarde y forma los niveles.
- Si más de 10 alumnos quedan en Nivel A, empieza la sesión 2 con las tablas del 2, 5 y 10 como base para todo lo demás.

## Sesión 2 · Martes 26 de enero · Los secretos de la tabla pitagórica

**Propósito:** descubrir patrones en la tabla pitagórica y usar los dobles y la conmutatividad para aprender menos y saber más.

### Inicio (15 min)

- Pega una tabla pitagórica grande, del 1 al 10, en papel bond.
- Pregunta: «¿Qué números se repiten? ¿Dónde está 24? ¿Por qué aparece varias veces?».
- Anota las respuestas sin corregir todavía.

### Desarrollo (60 min)

- **Todo el grupo (15 min):**

- En su copia de la tabla, colorean de un mismo color las filas del 2, del 4 y del 8.
- Comparen: el 4 es el doble del 2 y el 8 es el doble del 4.
- Luego marquen  $3 \times 7$  y  $7 \times 3$ : están en espejo respecto de la diagonal.
- Conclusión que escribes en el cartel «Estrategias que nos ayudan»: «Si sé  $3 \times 7$ , también sé  $7 \times 3$ . Del 2 al 9 solo hay 36 multiplicaciones diferentes».

- **Por niveles (45 min):** pasa 15 minutos con cada nivel; los demás trabajan con un monitor.
- **Nivel A:** con fichas o semillas arman arreglos rectangulares (3 filas de 4, 2 filas de 6) y escriben la multiplicación de cada uno. Practican el doble: juntan dos arreglos de  $2 \times 6$  y ven que forman  $4 \times 6$ .
- **Nivel B:** completan las filas del 4 y del 8 usando dobles. Juegan «Dobles» en parejas con un dado: tiran, multiplican el número por 4 y luego lo doblan para obtener el  $\times 8$ .
- **Nivel C:** buscan y escriben patrones: ¿qué pasa con las cifras de la tabla del 9? ¿Qué productos aparecen en tres tablas distintas? Al final explican un patrón a una pareja de Nivel B.

#### Cierre (15 min)

- Cada alumno escribe en su cuaderno una multiplicación que hoy aprendió gracias al doble o a la conmutatividad.
- Anuncia los 6 equipos de proyecto, de 5 alumnos cada uno:
- Mezcla en cada equipo alumnos de los Niveles A, B y C.
- Pon a cada uno de los 5 alumnos que leen lento en un equipo distinto (equipos 1 a 5), junto a un compañero que lea con fluidez y sea su tutor lector.

**Evidencia:** tabla pitagórica coloreada con los patrones marcados y la multiplicación escrita en el cuaderno.

#### Si no sale:

- Si el Nivel A no ve la relación del doble, quédate con el material.
- Pide dos montones iguales de  $2 \times 6$ , júntalos y que cuenten. Repite con  $2 \times 7$  y  $2 \times 8$  antes de pasar al papel.

### Sesión 3 · Miércoles 27 de enero · Estrategias de cálculo mental

**Propósito:** calcular las tablas del 3, 5, 6, 7 y 9 a partir de las que ya saben.

#### Inicio (15 min)

- Juega el «Rally de cálculo mental»: dictas 10 multiplicaciones y cada alumno escribe el resultado en media hoja.
- Pregunta con  $9 \times 6$ : «¿Cómo lo pensaste?». Escucha al menos tres maneras distintas.

#### Desarrollo (60 min)

- **Todo el grupo (15 min):** modela en el pizarrón y agrega al cartel estas estrategias:
- $\times 5$  es la mitad de  $\times 10$  ( $5 \times 8$  es la mitad de 80).
- $\times 9$  es  $\times 10$  menos una vez ( $9 \times 7 = 70 - 7$ ).
- $\times 3$  es  $\times 2$  más  $\times 1$ .
- $\times 6$  es el doble de  $\times 3$ .
- $\times 7$  es  $\times 5$  más  $\times 2$ .
- **Por niveles (45 min):** resuelven las consignas 1 a 3 de la Ficha 1, «Tablas del 2 al 9 y repartos».
- **Nivel A:** completan solo las filas del 6 y del 7 de la consigna 1 y la consigna 2 con la tira de apoyo del  $\times 5$  y el  $\times 10$ . Trabajan con ellos los primeros 20 minutos.
- **Nivel B:** resuelven completas las consignas 1 a 3.
- **Nivel C:** resuelven las consignas 1 a 3 y el reto que escribes en el pizarrón:  $12 \times 6$  y  $15 \times 4$  descomponiendo ( $10 \times 6 + 2 \times 6$ ). Al terminar son monitores del Nivel A.

#### Cierre (15 min)

- Pide a tres alumnos que expliquen en el pizarrón tres maneras distintas de calcular  $7 \times 8$ .
- Cada alumno actualiza su tarjeta «Mis tablas».

**Evidencia:** consignas 1 a 3 de la Ficha 1.

#### Si no sale:

- Si siguen contando de uno en uno, no les des todas las estrategias.
- Elige una sola ( $\times 9 = \times 10 - 1$ ) y practícala tres días seguidos en la rutina de las 8:00.

### Sesión 4 · Jueves 28 de enero · Repartir en partes iguales

**Propósito:** resolver repartos exactos con material y relacionar la división con la multiplicación.

#### Inicio (15 min)

- Plantea la situación: «La encargada de la cooperativa recibió 36 paletas y tiene 4 hieleras. Quiere poner las mismas paletas en cada una. ¿Cuántas pone en cada hielera?»

- Escucha sus maneras de resolverlo sin decir cuál es la correcta.

### Desarrollo (60 min)

#### • **Todo el grupo (15 min):**

- Con semillas y 4 vasitos, muestra dos formas de repartir: de uno en uno (una vuelta a cada vaso) y de varios en varios (de 2 en 2, de 5 en 5).
- Escribe  $36 \div 4 = 9$  y la comprobación  $9 \times 4 = 36$ .
- Distingue los dos tipos de problema:
  - Reparto: sé cuántas cajas hay y busco cuántos van en cada una.
  - Agrupamiento: sé cuántos van en cada bolsa y busco cuántas bolsas se llenan.

#### • **Por niveles (45 min):**

- **Nivel A:** en parejas, con 40 semillas y 6 vasitos, resuelven tarjetas de reparto (12 en 3, 20 en 4, 24 en 6, 30 en 5) y registran cada una con un dibujo. Te quedas con ellos 20 minutos.
- **Nivel B:** resuelven las consignas 4 y 5 de la Ficha 1 con el material a la mano. Escriben la división y la multiplicación que la comprueba.
- **Nivel C:** resuelven las consignas 4 y 5 de la Ficha 1 sin material. Luego crean 2 tarjetas de reparto que su equipo usará en el juego.

### Cierre (15 min)

- Pregunta: «¿Qué tienen que ver multiplicar y repartir?».
- Escribe en el cartel: «Repartir es buscar el número que falta en una multiplicación».
- Tarea para el recreo: copiar 4 productos de la cooperativa con su precio.

**Evidencia:** registros de reparto del Nivel A y Ficha 1 completa de los Niveles B y C.

### Si no sale:

- Si reparten de forma desigual, usa la «ronda»: cada vaso recibe una semilla por vuelta, y el número de vueltas es la respuesta.
- Que lo digan en voz alta: «Di 9 vueltas, a cada vaso le tocaron 9».

## Sesión 5 · Viernes 29 de enero · Problemas de la cooperativa

**Propósito:** decidir cuándo multiplicar y cuándo repartir en problemas de compra y venta de la cooperativa.

### Inicio (15 min)

- Arma en el pizarrón la lista de precios con lo que copiaron. Si los precios reales tienen centavos o pasan de 15 pesos, usa los de la Ficha 3.
- Platica con el grupo (Ética):
- ¿Quién decide qué se vende?
- ¿A dónde va la ganancia?
- ¿Por qué se llama cooperativa?
- Lleva a la idea de que es una organización de la comunidad escolar que decide en conjunto.

### Desarrollo (60 min)

- **Todo el grupo (10 min):** modela un problema completo en voz alta: leo, subrayo los datos, decido la operación, la hago y compruebo.
- **Por niveles (50 min):** resuelven la Ficha 3, «Problemas de la cooperativa escolar».
- **Nivel A:** problemas 1, 2, 3 y 5, con semillas a la mano. Tú les lees cada problema en voz alta antes de que lo resuelvan.
- **Nivel B:** problemas 1 a 6 y 8.
- **Nivel C:** todos los problemas, incluido el reto de la torta (7). En el 8 inventan un problema de dos pasos.
- **Apoyo de lectura:** el tutor lee una vez el problema a cada uno de los 5 alumnos que leen lento; el alumno lo relea en voz baja antes de resolver. Aquí se evalúa el cálculo, no la lectura.

### Cierre (15 min)

- Las parejas intercambian sus problemas inventados y resuelven el del compañero.

• **Revisa en grupo los problemas 4 y 5, que son los que más confunden.**

**Evidencia:** Ficha 3.

**Si no sale:**

- Si confunden cuándo multiplicar y cuándo dividir, dramatiza con objetos reales.
- Un alumno es la encargada y reparte 24 lápices en 4 vasitos.
- Otro es el cliente y compra 3 productos de 6 pesos con monedas de papel.

## **Sesión 6 · Lunes 1 de febrero · ¿Instructivo o reglamento?**

**Propósito:** distinguir el instructivo del reglamento y construir criterios para que una regla sea justa.

**Inicio (15 min)**

- Juega 5 minutos a «Guerra de multiplicaciones» contra varios alumnos con una regla injusta: «La maestra gana todos los empates».
- Pregunta: «¿Cómo se sintieron? ¿Para qué sirven las reglas?».

**Desarrollo (60 min)**

- **Todo el grupo (20 min):**
  - Lectura compartida del instructivo de la Ficha 2, «Carrera de las tablas»: tú lees y ellos siguen con el dedo.
  - Identifican sus partes con el cartel de la sesión 1.
  - Explica la diferencia:
    - El instructivo dice cómo se juega, paso por paso, con palabras de acción: pon, tira, avanza.
    - El reglamento dice qué se vale, qué no se vale y qué pasa si alguien no cumple.
- **Trabajo diferenciado (25 min):**
- **Mesa con la maestra** (los 5 alumnos que leen lento y quien lo necesite):
  - Leen el instructivo en eco: tú lees un paso y ellos lo repiten.
  - Luego lo leen en coro y después cada uno lee un paso.
  - Resuelven las consignas 2 a 5 en voz alta y marcan en su hoja.
- **Resto del grupo:** consignas 1 a 5 de la Ficha 2 en parejas.
- **Quienes terminen:** consignas 6 y 7, el borrador de las reglas y los pasos de su juego.
- **Equipos de proyecto (15 min):**
  - Cada equipo propone 3 reglas para jugar limpio.
  - En plenaria construyen los criterios de una regla justa: todos la entienden, se aplica igual a todos y dice qué pasa si no se cumple.

**Cierre (15 min)**

- Escribe en papel bond el cartel «Así es una regla justa».
- Cada equipo lee una de sus reglas y el grupo dice si cumple los tres criterios.

**Evidencia:** Ficha 2, consignas 1 a 5, y cartel de reglas justas.

**Si no sale:**

- Si siguen mezclando reglas y pasos, escribe 8 oraciones en tiras de papel.
- Cada equipo las pega en dos columnas, «Cómo se juega» y «Qué se vale y qué no», y lo justifica.

## **Sesión 7 · Martes 2 de febrero · Diseñamos el juego**

**Propósito:** elegir el tipo de juego, repartir roles y hacer el tablero y las tarjetas con las tablas del 2 al 9 y los repartos.

**Inicio (15 min)**

- Dibuja rápido en el pizarrón 4 modelos de juego:
- carrera en tablero de 30 casillas;
- memorama de operación y resultado;
- lotería de productos;
- dominó de multiplicaciones.
- Cada equipo elige uno. Como máximo, dos equipos pueden elegir el mismo modelo.

**Desarrollo (60 min)**

- **Roles dentro del equipo:**

- coordinador (tiempo y turnos);
- diseñador del tablero;
- encargado de las tarjetas de multiplicar;
- encargado de las tarjetas de reparto;
- revisor de resultados, que comprueba con la tabla pitagórica.
- Los alumnos que leen lento pueden tener cualquier rol; no los dejes siempre como dibujantes.

- **Requisitos del juego:**

- Al menos 20 tarjetas de multiplicar, con todas las tablas del 2 al 9.
- Al menos 10 tarjetas de reparto.
- Cada tarjeta lleva la respuesta al reverso para que los jugadores se autocorrijan.

- **Diferenciación dentro del equipo:**

- Nivel A escribe las tarjetas de las tablas del 2 al 5.
- Nivel B escribe las de las tablas del 6 al 9.
- Nivel C escribe las de reparto y las de problemas de la cooperativa.

- **De lo humano y lo comunitario:** en los primeros 5 minutos cada equipo escribe 2 acuerdos de trabajo y los pega en su mesa.

- **Tu rotación:** pasas 10 minutos con cada equipo, revisas resultados y ayudas a destrabar decisiones.

**Cierre (15 min)**

- Cada coordinador dice en un minuto qué lleva su equipo y qué le falta.
- Cada revisor dice cuántos errores encontró y corrigió.

**Evidencia:** tablero en borrador, al menos la mitad de las tarjetas y acuerdos del equipo.

**Si no sale:**

- Si un equipo no se decide en 10 minutos, asígnale tú el memorama, que es el más rápido de hacer.
- Si hay un conflicto de roles, que lo resuelvan con un volado y cambien de rol al día siguiente.

**Sesión 8 · Miércoles 3 de febrero · Escribimos el instructivo y el reglamento**

**Propósito:** escribir el borrador del instructivo y del reglamento, y probarlo jugando.

**Inicio (15 min)**

- Repasa los dos carteles: partes del instructivo y regla justa.
- Modela en el pizarrón dos pasos bien escritos: número, palabra de acción al inicio y una sola acción por paso. Por ejemplo: «1. Pon tu ficha en la salida. 2. Toma una tarjeta y di el resultado».

**Desarrollo (60 min)**

- **Terminan las tarjetas (15 min).**

- **Escriben el borrador (25 min):**

- Instructivo: título, materiales, jugadores, cómo se juega con pasos numerados y quién gana.
- Reglamento: al menos 4 reglas, cada una con su consecuencia.
- Usan como base las consignas 6 y 7 de la Ficha 2.
- Quien escribe con más soltura redacta mientras los demás dictan.
- El alumno que lee lento lee en voz alta cada paso al equipo para comprobar que se entiende. Así practica la fluidez con un texto que él mismo ayudó a crear.

- **Prueba interna (20 min):**

- Juegan una ronda siguiendo solo lo escrito.
- El revisor anota lo que faltó o no se entendió.

**Cierre (15 min)** Cada equipo dice una cosa que tuvo que agregar o corregir en su instructivo después de jugar.

**Evidencia:** borrador del instructivo y del reglamento, con correcciones.

**Si no sale:**

- Si escriben «y luego, y luego», pídeles que cada vez que digan «luego» empiecen un paso nuevo con un número.

- Si un borrador quedó muy corto, pregúntales: «¿Qué hace el jugador primero? ¿Y después?».

## Sesión 9 · Jueves 4 de febrero · Prueba cruzada y versión final

**Propósito:** comprobar que otro equipo puede jugar solo con el instructivo, y corregir.

### Inicio (15 min)

- Explica la prueba: el equipo 1 juega el juego del 2, el 2 el del 3, y así hasta el 6, que juega el del 1. Los autores no pueden explicar nada; solo cuenta lo que está escrito.
- Reparte la hoja de coevaluación (media hoja) con estas 5 preguntas para marcar sí o no: 1. ¿Entendimos los pasos? 2. ¿Estaban todos los materiales? 3. ¿Los pasos estaban en orden? 4. ¿Las reglas eran justas? 5. ¿Los resultados de las tarjetas eran correctos?

### Desarrollo (60 min)

- **Prueba cruzada (25 min):** los visitantes juegan el juego ajeno; los autores observan en silencio y anotan dónde se atorán los jugadores.
- **Retroalimentación (10 min):** los visitantes dicen una cosa que funcionó y una que hay que mejorar, con respeto.
- **Versión final (25 min):**
  - Pasan en limpio el instructivo y el reglamento en hoja blanca.
  - Corrigen las tarjetas con error.
  - Nivel C revisa la ortografía con una lista corta: mayúscula al inicio, punto al final y palabra de acción al principio de cada paso.
  - Niveles A y B terminan y decoran el tablero.

### Cierre (15 min) Ensayo de la feria:

- Deciden quién recibe a los visitantes y quién lee el instructivo en voz alta.
- Los alumnos que leen lento ensayan la lectura del instructivo de su equipo, que ya conocen.

**Evidencia:** hoja de coevaluación y versión final del instructivo y del reglamento.

### Si no sale:

- Si un juego no se pudo jugar, ese equipo simplifica: quita reglas, deja como máximo 6 pasos y vuelve a probarlo con otro equipo en el bloque de 11:30.

## Sesión 10 · Viernes 5 de febrero · Feria de juegos de las tablas

**Propósito:** presentar los juegos a otro grupo, jugar con las tablas y evaluar lo aprendido.

### Inicio (15 min)

- Montan 6 estaciones, una por equipo, con el juego y el instructivo a la vista.
- Repasa los acuerdos para recibir visitantes: saludar, leer el instructivo, dejar jugar y ayudar sin dar la respuesta.

### Desarrollo (60 min)

- **Si viene otro grupo** (acuérdate antes con su maestra; puede ser el otro 3°, un 2° o un 4°):
  - Los visitantes rotan por las estaciones cada 10 minutos (6 estaciones × 10 minutos).
  - En cada estación, 2 anfitriones explican y los otros 3 juegan con los visitantes.
  - Los anfitriones cambian cada dos rotaciones.
- **Si no viene nadie:**
  - La mitad de cada equipo atiende su estación y la otra mitad visita las demás.
  - A los 30 minutos se intercambian.
- **Tu tarea:** recorres las estaciones con la rúbrica del producto.

### Cierre (15 min)

- En círculo, cada alumno responde por escrito en su cuaderno: ¿qué tabla aprendí?, ¿qué hice por mi equipo? y ¿cómo me sentí cuando perdí?
- Actualizan por última vez la tarjeta «Mis tablas».
- Los juegos se quedan en el rincón de tablas del salón para usarlos en la rutina diaria.

**Evidencia:** juego completo con instructivo y reglamento, autoevaluación escrita y rúbrica del producto.

**Si no sale:** la feria se hará a las 11:30 y se darán las rotaciones a los 8 minutos.

**Examen de cierre:** se aplica de 10:30 a 11:15 (45 min).

## Actividades diferenciadas: qué hace cada grado

Tu grupo es de un solo grado (3°). Aquí la diferenciación es por nivel de dominio, según el diagnóstico de la sesión 1, más un apoyo de lectura que atraviesa los tres niveles.

| Nivel                                            | Quiénes                                                | Tablas y cálculo mental                                                                              | Reparto y problemas                                                                             | Lectura y escritura                                                                                    | Papel en el proyecto                                                         | Qué haces tú                                                                        |
|--------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Nivel A                                          | Hasta 30 aciertos en el diagnóstico                    | Tablas del 2, 4, 5 y 10 con material; dobles con arreglos de fichas; $\times 9$ desde el 10          | Reparto con semillas y vasitos; registro con dibujo; problemas 1, 2, 3 y 5 de la Ficha 3        | Lee las consignas con un compañero; tú les lees los problemas                                          | Tarjetas de las tablas del 2 al 5; revisa resultados con la tabla pitagórica | Te sientas con ellos los primeros 15 a 20 minutos de cada desarrollo                |
| Nivel B                                          | De 31 a 55 aciertos                                    | Tablas del 6 al 9 con estrategias (doble, del 10, mitad, $\times 5$ más $\times 2$ )                 | Ficha 1 completa con material a la mano; problemas 1 a 6 y 8 de la Ficha 3                      | Escribe el borrador de los pasos y de las reglas                                                       | Tarjetas de las tablas del 6 al 9; redacción del instructivo                 | Rotas 15 minutos; revisas que comprueben cada división con una multiplicación       |
| Nivel C                                          | Más de 55 aciertos                                     | Dos cifras por una descomponiendo ( $12 \times 6 = 10 \times 6 + 2 \times 6$ ); patrones de la tabla | Ficha 1 sin material; todos los problemas de la Ficha 3 e invención de un problema de dos pasos | Revisa la ortografía y el orden del instructivo                                                        | Tarjetas de reparto y de la cooperativa; monitor del Nivel A                 | Rotas 10 minutos; les das retos y les pides que expliquen su estrategia             |
| Apoyo de lectura (5 alumnos con menos de 60 ppm) | Ubicados en su nivel de cálculo y en los equipos 1 a 5 | Lo mismo que su nivel; el dictado es oral                                                            | El tutor les lee el problema una vez y ellos lo releen                                          | Lectura en eco y repetida del instructivo diario de 9:45 a 10:00; leen en voz alta los pasos al equipo | Cualquier rol; en la feria leen el instructivo que ensayaron                 | Mides su fluidez el lunes 25 y el viernes 5; los atiendes en la mesa de la sesión 6 |

## Evaluación

### Diagnóstica (sesión 1)

- Tabla pitagórica en dos colores: lápiz para lo memorizado y color para lo calculado. Define los niveles A, B y C.
- Medición de fluidez de los 5 alumnos:
- Un minuto de lectura de un texto de nivel 3° que no hayan practicado.
- Anota las palabras correctas por minuto.
- Repite la medición el viernes 5 con otro texto de dificultad parecida.

### Formativa (durante las dos semanas)

- Tarjeta «Mis tablas»: autorregistro del 2 al 9 con tres fechas (25 de enero, 29 de enero y 5 de febrero).
- Listas de cotejo de las Fichas 1, 2 y 3; vienen en cada ficha.
- Coevaluación de la prueba cruzada (sesión 9).
- Tu registro diario en la rutina de las 8:00: qué tabla falla más en el grupo. Esa tabla es la de la rutina del día siguiente.

### Sumativa (sesión 10)

- Rúbrica del producto (abajo).
- Examen de cierre de 30 puntos.
- Autoevaluación escrita.

### Rúbrica del juego de mesa (por equipo)

| Criterio                | Logrado (L)                                                                                                           | En proceso (EP)                                          | No logrado aún (NL)                                 |
|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| Tarjetas de multiplicar | Aparecen todas las tablas del 2 al 9 y todos los resultados son correctos                                             | Faltan 1 o 2 tablas o hay hasta 3 errores                | Faltan varias tablas o hay más de 3 errores         |
| Tarjetas de reparto     | 10 repartos exactos, cada uno con su respuesta                                                                        | Menos de 10 repartos o 1 o 2 errores                     | Menos de 5 repartos o divisiones que no son exactas |
| Instructivo             | Tiene título, materiales, jugadores, pasos numerados con palabra de acción y quién gana; otro equipo jugó solo con él | Falta una parte o un paso; el otro equipo necesitó ayuda | Faltan varias partes; no se pudo jugar              |
| Reglamento              | 4 reglas o más, justas y con consecuencia                                                                             | Reglas justas sin consecuencia                           | Reglas confusas o injustas                          |
| Trabajo en equipo       | Cada integrante cumple su rol y los acuerdos, y da retroalimentación con respeto                                      | Cumplen con recordatorios                                | Uno o más integrantes no cumplen su rol             |

## Materiales

### Copias (blanco y negro)

- 30 tablas pitagóricas del 2 al 9 en blanco (media hoja) para el diagnóstico.
- 30 tablas pitagóricas del 1 al 10 ya llenas para colorear.
- 30 tarjetas «Mis tablas»: una tabla con los números del 2 al 9 y tres columnas de casillas ☐ con las fechas 25 ene, 29 ene y 5 feb.
- 15 hojas de cartas para «Guerra de multiplicaciones»: cuadrícula de 4 × 8 con los números del 2 al 9, cuatro veces cada uno.
- 30 copias de cada ficha (Fichas 1, 2 y 3).
- 30 exámenes.
- 6 hojas de coevaluación.
- 5 textos de nivel 3° para medir fluidez (lunes 25 y viernes 5).

### Material concreto

- 6 bolsas con 80 semillas, corcholatas o fichas (una por equipo).
- 36 vasitos o platos desechables (6 por equipo) que harán de hieleras y charolas.
- Monedas de papel para el «Si no sale» de la sesión 5.
- Un dado por equipo; si no hay, que lo armen con el desarrollo de un cubo en cartulina.

### Para el producto (por equipo)

- Medio pliego de cartulina para el tablero.
- 3 hojas blancas para recortar tarjetas.
- Un sobre para guardarlas.
- Plumones negros, tijeras, pegamento, una regla.
- 2 hojas blancas para la versión final del instructivo y del reglamento.

### Para ti

- 5 pliegos de papel bond para los carteles: tabla pitagórica grande, partes del instructivo, estrategias que nos ayudan, así es una regla justa, e instructivo de «Guerra de multiplicaciones».
- Tira de conteo del 2 al 9 para el pizarrón.
- Lista de precios de la cooperativa: pídesela a la encargada antes del jueves 28.
- Libro «Nuestros saberes» de 3°, apartado de multiplicación y división, como consulta del grupo.

## **Adecuaciones**

### **Para los 5 alumnos que leen menos de 60 palabras por minuto**

- **Fluidez diaria (9:45 a 10:00):**
- Lectura repetida en mesa contigo con el texto del proyecto del día: instructivo de «Guerra de multiplicaciones», de «Carrera de las tablas» y, después, el de su propio equipo.
- Primero lees tú en eco, luego leen en coro y al final cada uno lee solo.
- Que cada uno anote cuántas veces leyó el texto.
- **En matemáticas no se les penaliza la lectura:**
- Les lees o les lee su tutor cada problema una vez.
- En el examen les lees cada reactivo (sin leerles las opciones como pista).
- **Consignas cortas:** si una consigna tiene dos acciones, divídela en dos y dila en voz alta.
- **En el proyecto:** tienen un tutor lector en su equipo y leen en voz alta los pasos que ayudaron a escribir. Es su mejor práctica: es un texto que conocen y que tiene sentido para ellos.
- **Registro:** anota su ppm del 25 de enero y del 5 de febrero. Una mejora de 5 a 10 palabras en dos semanas es un buen avance; compártelo con ellos.

### **Para quien no domina las tablas (Nivel A)**

- Material concreto siempre a la mano.
- Tira de conteo.
- Menos cantidad de ejercicios con la misma consigna.
- En el examen pueden usar semillas para los repartos, pero no la tabla pitagórica.

### **Para quien termina rápido (Nivel C)**

- Retos de dos cifras por una.
- Problemas de dos pasos.
- Papel de monitor: deben explicar cómo pensaron, no dar el resultado.

### **Si un alumno se frustra al perder**

- Antes de cada juego acuerden una frase para decir al perder, por ejemplo: «Buen juego, ¿otra?».
- Si se enoja, sácalo un minuto a respirar con un compañero y luego regresa a jugar.