

Dosificación del 25 de enero al 5 de febrero de 2027 · 3°

2 semanas · Material gratuito de Didaula · didaula.com/dosificacion/3-grado/dosificacion-3-grado-tablas-de-multiplicar-y-division/

Grado: 3° **Fase:** 4

Distribución de los contenidos de los cuatro campos formativos en las dos semanas del proyecto del juego de mesa de las tablas.

Campo formativo	Semana 1: 25 al 29 de enero	Semana 2: 1 al 5 de febrero
Saberes y pensamiento científico	Diagnóstico con la tabla pitagórica. Patrones, conmutatividad y dobles ($\times 2$, $\times 4$, $\times 8$). Estrategias de cálculo mental: $\times 5$ como mitad de $\times 10$, $\times 9$ desde el 10, $\times 3$, $\times 6$ y $\times 7$ por descomposición. División como reparto y agrupamiento con material; comprobación con multiplicación. Problemas de compra y reparto con los precios de la cooperativa (Fichas 1 y 3).	Uso de las tablas del 2 al 9 y de los repartos en las tarjetas del juego. Revisión de resultados con la tabla pitagórica. Cálculo mental diario con los juegos del rincón. Dos cifras por una descomponiendo (Nivel C). Examen de cierre.
Lenguajes	Lectura del instructivo de «Guerra de multiplicaciones». Partes del instructivo (cartel). Lectura de problemas cortos. Fluidez diaria de los 5 alumnos con los instructivos del proyecto.	Instructivo y reglamento: diferencias (Ficha 2). Escritura del instructivo y del reglamento del juego: borrador, prueba interna, prueba cruzada, corrección y versión final. Lectura en voz alta del instructivo en la feria.
Ética, naturaleza y sociedades	La cooperativa escolar como organización de la comunidad: quién decide qué se vende, a dónde va la ganancia y por qué es cooperativa.	Función de las reglas en el juego y en la escuela. Criterios de una regla justa: se entiende, se aplica igual a todos y tiene consecuencia. Reglamento del juego construido en equipo.
De lo humano y lo comunitario	Juego en parejas: turnos, respeto y frase para ganar o perder.	Roles y acuerdos de equipo. Retroalimentación respetuosa en la prueba cruzada. Feria de juegos con otro grupo. Autoevaluación de su aporte y de sus emociones.

Cómo usarla

- Cada columna es una semana; léela de arriba hacia abajo para ver qué toca en los cuatro campos.
- La semana 1 construye las herramientas: tablas, estrategias, repartos y partes del instructivo.
- La semana 2 las convierte en el producto: el juego con su instructivo y su reglamento.
- Saberes es el campo con más carga en la semana 1 y Lenguajes en la semana 2. Ética y De lo humano y lo comunitario van dentro de las mismas sesiones, no en horarios aparte.
- La práctica de fluidez de los 5 alumnos (9:45 a 10:00) atraviesa las dos semanas con los textos de Lenguajes.
- Si el 29 de enero hay Consejo Técnico o el 1 de febrero no hay clases, recorre la última fila de actividades de la semana 2 al lunes 8 y martes 9 de febrero, sin quitar la prueba cruzada.

