

### EDUCACIÓN GENERAL

3° básico



25 min

### Objetivos de aprendizaje

Leer números hasta 1 000 y representarlos en forma concreta, pictórica y simbólica. (OA2 MAT)

Describir y aplicar estrategias de cálculo mental para las adiciones y las sustracciones hasta 100: o por descomposición, o completar hasta la decena más cercana, o usar dobles, o sumar en vez de restar, o aplicar la asociatividad. (OA4 MAT)

Ejecutar acciones motrices que presenten una solución a un problema, reconociendo diversos criterios (tiempo, espacio y números de personas); por ejemplo: juegos de uno contra uno, juegos en grupos reducidos y juegos con superioridad numérica. (OA2 EFIS)

### Indicadores de evaluación

- Identifican los números de 1 al 1000.
- Suman y restan números mediante el juego de lanzar y atrapar un balón.
- Identifican su lateralidad derecha e izquierda y resuelven el problema que se les demanda.
- Organizan el trabajo y colaboran entre sí durante el desarrollo de la actividad.

Palabras claves

RESOLVER PROBLEMAS,  
CÁLCULO MENTAL,  
LANZAMIENTO,  
ORGANIZACIÓN



### Recursos y tiempo

Inicio de las actividades



5 min

Espacio Físico  
balones, tiza para marcar el piso.



20 min

### Actividades o experiencias de aprendizaje

**“Círculo matemático”.** El profesor solicita a sus alumnos que se agrupen de a 5 y que cada grupo forme un círculo en el piso. El jugador número 5 se ubica en el centro, lanza un balón a un compañero avanzando hacia la derecha y dice un número. El que recibe la pelota tiene que sumar; si el lanzador avanza a la izquierda, el receptor debe restar. Al alumno que primero dice la respuesta correcta, se le pide ocupar el centro y cambian de lugar.

**Derivada.** Se puede variar las formas; por ejemplo, lanzar con un bote y recibir. También se puede efectuar cálculos más complejos con decenas.

### Representación gráfica

