

### EDUCACIÓN GENERAL

3° básico



15 min

### Objetivos de aprendizaje

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 (OA4 MAT).  
 Identificar y describir las unidades, las decenas y las centenas en números del 0 al 1 000, representando las cantidades de acuerdo con su valor posicional, con material concreto, pictórico y simbólico (OA5 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

- Respetar las normas del juego sin interrumpir el trabajo de sus compañeros.
- Muestra interés por resolver los problemas y avanzar hacia la resolución de ellos.
- Colabora con el grupo de trabajo para resolver el problema planteado.

Palabras claves

DECENAS, CENTENAS,  
NÚMEROS PARES E  
IMPARES.



### Recursos y tiempo

Inicio de las actividades

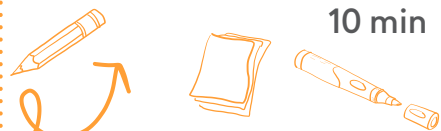


5 min

Mesa, hojas para cada uno, lápices, plumones



10 min



### Actividades o experiencias de aprendizaje

**“A cien por hora”.** Formar dos grupos de cinco compañeros ordenados en hileras distantes cuatro metros entre sí. Ubicar al medio una mesa con una hoja para cada grupo; solicitar a cada equipo escribir de 0 a 100 por decenas sin equivocarse mediante una posta; es decir, cada estudiante debe ir corriendo y escribir sucesivamente hasta llegar a la meta (100).  
**Derivada:** Invertir el procedimiento, escribir hasta 200 o 300. Escribir centenas pares e impares. Escribir hasta 1 000 por centenas.

### Representación gráfica

