

### EDUCACIÓN GENERAL

3° básico



25 min

### Objetivos de aprendizaje

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

Practicar actividades físicas y/o juegos colectivos con responsabilidad y honestidad, cumpliendo las reglas, los roles asignados y los principios de un juego limpio (OA10 EFIS).

### Indicadores de evaluación

- Reconoce los números por unidades de mil, centenas y decenas.
- Lanza con precisión balones de ping-pong al lugar predeterminado por el valor de la unidad.
- Observa con detención la técnica más efectiva de lanzamiento.
- Respeta los turnos de trabajo planificados por el grupo.
- Demuestra honestidad respecto del trabajo solicitado frente al grupo de compañeros.

Palabras claves

ESTRATEGÍAS DE CÁLCULO,  
MOTRICIDAD FINA,  
LANZAMIENTO CON PRECISIÓN,  
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS  
GRUPALES, HONESTIDAD



### Recursos y tiempo

Inicio de las actividades



5 min

Espacio Físico, conos lentejas de 3 colores, pelotas de ping-pong o similar que dé bote.



20 min

### Actividades o experiencias de aprendizaje

**“Ping-pong colectivo”.** El profesor solicita a sus alumnos hacer un triángulo con conos lenteja, los cuales tienen identificado su valor por decena, centena y unidad de 1 000; por ejemplo: azules son de 1 000, amarillos de 100 y naranjas de 10. Cada grupo se ubica relativamente cerca para observar el comportamiento de la pelota de ping-pong, que debe dar un bote para ingresar al cono. El docente les entrega un número el cual ingresa al cono después de dar un bote. Las pelotas deben ir a buscarlas a un extremo del salón.

**Derivada.** Realizar una competencia entre grupos; gana el que obtiene la mayor cantidad de aciertos.

### Representación gráfica

