

### EDUCACIÓN GENERAL

3° básico



15 min

### Objetivos de aprendizaje

Contar números del 0 al 1 000 de 5 en 5, de 10 en 10, de 100 en 100, o empezando por cualquier número natural menor que 1 000, o de 3 en 3, de 4 en 4..., empezando por cualquier múltiplo del número correspondiente (OA 1 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 (OA 2 EFIS).

### Indicadores de evaluación

- Identifica los números y da respuesta a la operación matemática solicitada.
- Colabora con sus compañeros en la resolución del problema matemático, dando pistas en el desarrollo de la actividad.
- Respeta y asume las normas del juego matemático.
- Colabora en la representación gráfica del luche en el piso, junto a sus compañeros.

Palabras claves

TRABAJO EN EQUIPO Y MEMORIA



### Recursos y tiempo

Inicio de las actividades



5 min

Tiza y Espacio Libre



10 min



### Actividades o experiencias de aprendizaje

**“Luche matemático”.** Primero, hay que trazar un luche que considere una columna doble de cinco espacios. Cada espacio tiene un valor numérico y se suma al saltar de espacio en espacio. Un estudiante pasa saltando en un pie, sumando en voz alta cada cuadro; al final del recorrido, da a conocer el número logrado y los compañeros comprueban dicha suma. Luego le toca a otro estudiante y así sucesivamente.

**Derivada:** El docente solicita un número par o impar a conseguir. Tienen que saltar cambiando de pie; en el trayecto, agregar una resta.

### Representación gráfica

