



Colegio Isabel Riquelme
U.T.P.

GUÍA DIGITAL N°5

ASIGNATURA: Taller de Computación

CURSO: 1° AÑO

DOCENTE: Maribel Medina Rebolledo

SEMANA: 11 al 15 de Mayo

DÍAS ATENCIÓN CONSULTAS: Lunes, Miércoles y Viernes de 10:00 a 11:00 horas -

Martes y Jueves de 17:00 a 18:00 horas

CONTACTO: grupo de WhatsApp del curso y correo electrónico:

maribel.profe1basico2020@gmail.com (en caso de tener dudas)

Patrones

Observemos:

(1) ★ + ■ ★ + ■ ★ + ■ ★ + ■ ★ + ■

(2) ⊘ ⊘ ⊘ ⊘ ⊘ ⊘ ⊘ ⊘, ...

Ambas son secuencias, constituidas por figuras, en donde se puede distinguir una repetición de dichas figuras de acuerdo a un patrón.

¿Qué es un patrón?

Es la regla de formación con la que se construye una secuencia.



Secuencia de orden lógico y subjetivo.



El orden es determinado por cada sujeto (arbitrario).



Se relaciona con los atributos de los elementos a ordenar.

¿Qué es un atributo?

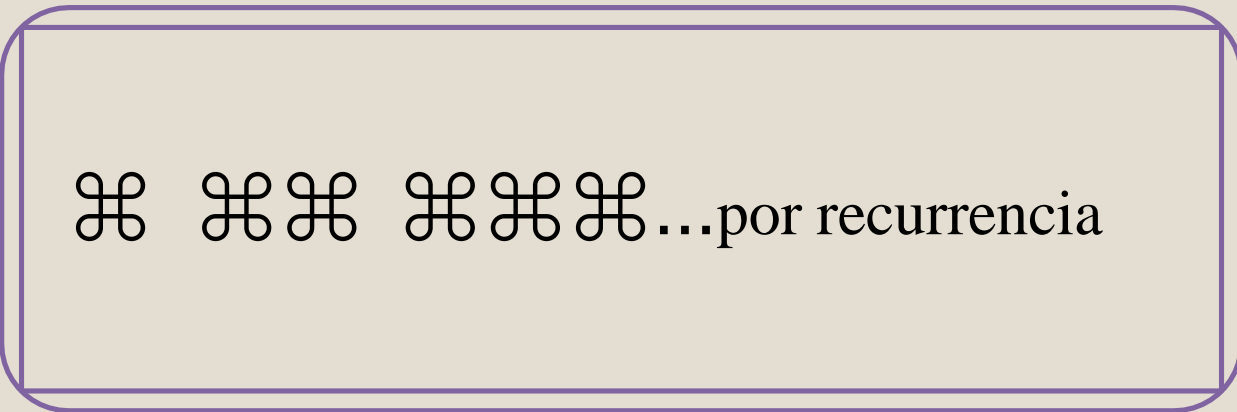
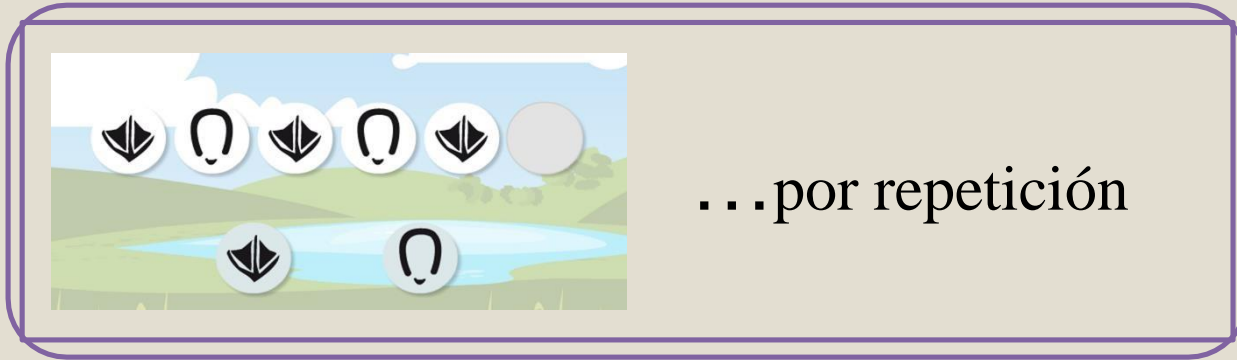


Características propias de un objeto, persona o animal.

Identificar atributos permite a los niños establecer relaciones.

Se distinguen diferencias y similitudes.

Ejemplos de patrones



Secuencias numéricas

Las secuencias numéricas están constituidas por números en donde cada término se obtiene a partir de una cierta regla.

Por ejemplo, en la secuencia:

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, ...

La regla es sumar 1 al término anterior, así:

- ✓ El primer término es 1
- ✓ El segundo término es 1 más el anterior que también es 1, entonces es 2.
- ✓ El tercer término es 3, es decir, $2 + 1$
- ✓ El cuarto término es 4, es decir, $3 + 1$

AHORA DEBES PONER EN PRÁCTICA TRABAJANDO CON LA TECNOLOGÍA

