



Colegio Isabel Riquelme
U.T.P.

GUÍA DIGITAL N°5

Tarea

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

OBJETIVO DE LA CLASE: Reconocer, describir, crear y continuar patrones repetitivos (sonidos, figuras, ritmos...) y patrones numéricos hasta el 20.

ACTIVIDAD:

Ahora te toca a ti demostrar tus habilidades...

PAUSA ACTIVA

Te invito a realizar la siguiente pausa activa que te ayudara a relajar tu cuerpo, fortalecer tu mente para un mejor desempeño y bienestar a la hora de realizar las actividades

https://www.youtube.com/watch?v=cgEnBkmcpcuQ&list=PLDFbvhlUz39ggiAozugHwJUz_BqztUKw

W





Para poder desarrollar esta actividad necesitaras celular, tablet o computador

1. Debes ingresar al link <http://www.enlaces.cl/recursos-educativos/juguemos-con-patrones/> donde te aparecerá esta página
2. Luego de ingresar a la página dependiendo del medio tecnológico que utilizaras (celular, tablet o computador) debes elegir la opción para trabajar

Juguemos con patrones

Me gusta 11 Compartir Twitter



Categoría: Educación Básica

Asignatura: Matemática

Curso: 1º básico

Eje: Patrones y Álgebra

Objetivo de Aprendizaje: OA 11. Reconocer, describir, crear y continuar patrones repetitivos (sonidos, figuras, ritmos...) y patrones numéricos hasta el 20, crecientes y decrecientes, usando material concreto, pictórico y simbólico, de manera manual y/o por medio de software educativo.

Descripción: A través de tres actividades interactivas en una feria, aprenderás a resolver problemas matemáticos. ¡Te invito a resolver los problemas!



Utilizar desde computador

Utilizar desde celular o tablet

3. Sigue las instrucciones que te van dando y solicitando así podrás poner en práctica lo que has aprendido por medio de la tecnología.