



COLEGIO ISABEL RIQUELME

U.T.P.

GUÍA DIGITAL N°10

ASIGNATURA: Taller de Computación

CURSO: 1° Básico

DOCENTE: Maribel Medina Rebolledo

SEMANA: 15 al 19 de Junio

DÍAS ATENCIÓN CONSULTAS: 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)



QUERIDOS NIÑOS Y NIÑAS

Deseo te encuentres bien junto a tu familia, una nueva semana para poder compartir a distancia. He preparado este trabajo con mucho cariño porque se y confió en tu capacidad y la actitud que tienes por aprender cada día más.

Bendiciones cuídate mucho.

Cariñosamente tu Profesora Maribel Medina

1: OBJETIVO DE APRENDIZAJE Y CONTENIDOS CONCEPTUALES

OBJETIVO DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS
<p>(OA11) 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.</p>	<p>Patrones</p>
OBJETIVO DE LA CLASE	HABILIDADES
<p><u>OA:</u> Reconocer, describir, crear y continuar patrones repetitivos (sonidos, figuras, ritmos...) y patrones numéricos hasta el 20.</p>	<ul style="list-style-type: none">✓ Identificar✓ Completar✓ Reconocer✓ Describir

RECORDEMOS



Patrones

Observemo

s:
(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.

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, $3 + 1$



3: TAREA

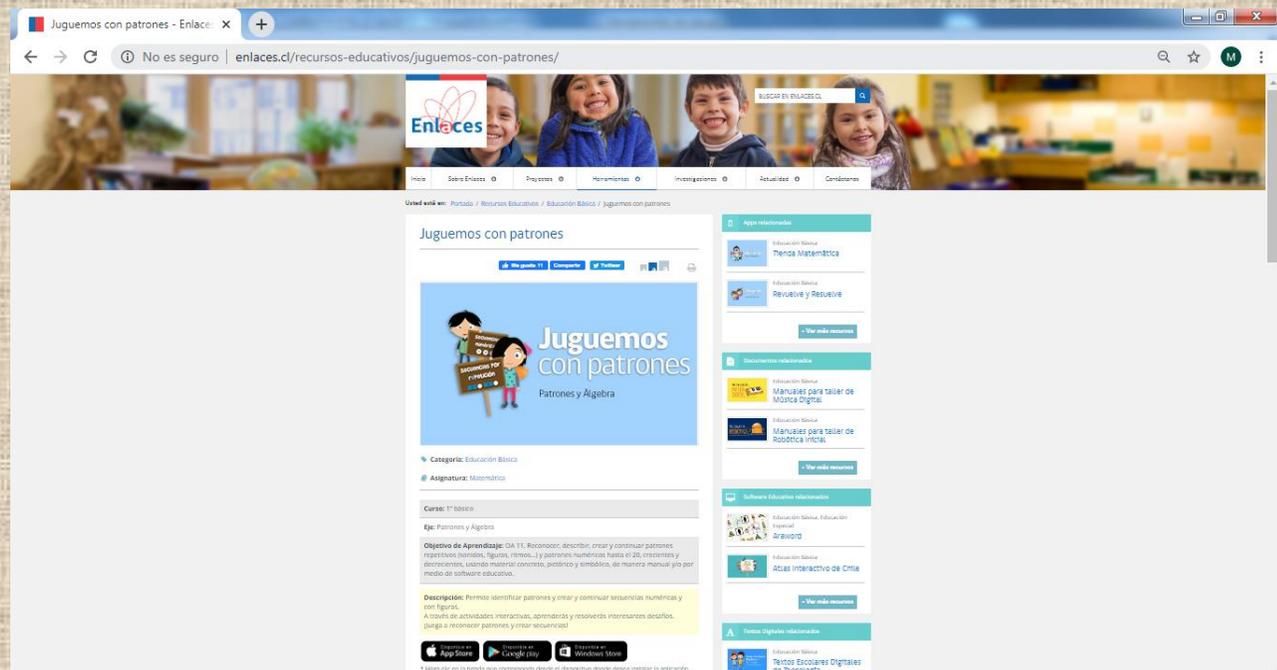
ACTIVIDAD:

Ahora a trabajar recordando lo explicado y lo que tú fuiste recordando, revisa el material las veces que sea necesarios si tienes dudas

Tu puedes eres lo suficientemente capaz.

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



The screenshot shows a web browser displaying the Enlaces website. The page title is "Juguemos con patrones" and the URL is "enlaces.cl/recursos-educativos/juguemos-con-patrones/". The page features a header with the Enlaces logo and a search bar. Below the header, there is a main content area with a large image of children and the text "Juguemos con patrones" and "Patrones y Álgebra". The page also includes a sidebar with various educational resources and a footer with social media links and a note about mobile app availability.

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

Disponible en App Store Disponible en Google play Disponible en Windows Store

Juguemos con patrones

Patrones y Álgebra

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!

Disponible en App Store Disponible en Google play Disponible en Windows Store

Utilizar desde celular o tablet

Utilizar desde computador

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

4: SOLUCIONARIO

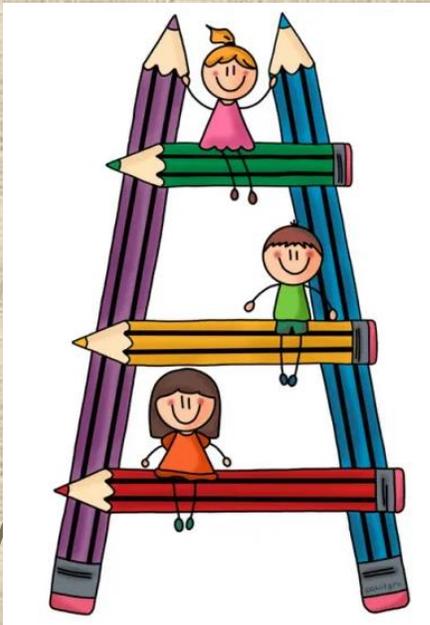
A MEDIDA QUE TU VAS TRABAJANDO EN LAS ACTIVIDADES TE APARECERA ACIERTOS Y ERRORES...



Recuerda que tu Profesora esta dispuesta para ayudarte si tienes alguna duda o problema

5: AUTOEVALUACIÓN

Estimado alumno(a): Le solicito que se autoevalúe en las actividades desarrolladas en su hogar. En primer lugar se le plantean indicadores respecto de su actitud frente al trabajo. Para responder marque con un “X” en el nivel de la escala que usted considere representa su grado de acuerdo” para realizar esta autoevaluación debes escribirlo en tu cuaderno, con buena letra y ordenado.



	SI 	A VECES 	NO 
1. Me he comprometido con el trabajo que me envió mi profesora.			
2. Mi actitud hacia las actividades ha sido buena.			
3. Me he esforzado en superar mis dificultades.			
4. He aprovechado los días de consulta con la profesora para aclarar dudas.			
5. He sido exigente conmigo mismo (a) en los trabajos realizados.			
6. Me siento satisfecho (a) con el trabajo realizado.			
7. He cumplido oportunamente con mis trabajos.			