



COLEGIO ISABEL RIQUELME

U.T.P.

GUÍA DIGITAL N°6

ASIGNATURA: Taller de Computación

CURSO: 1° Básico

DOCENTE: Maribel Medina Rebolledo

SEMANA: 18 al 20 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)



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>	Patrones
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

2: GUÍA

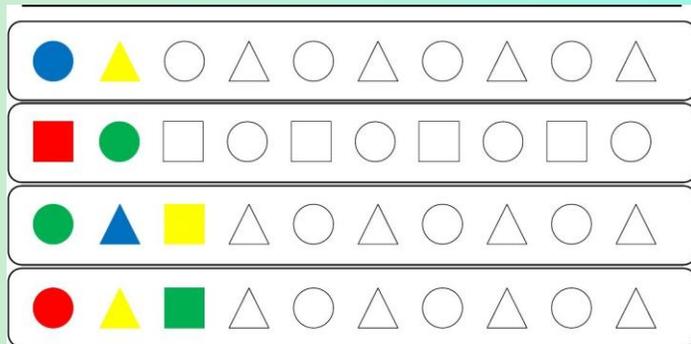
Patrones

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, $3 + 1$



**AHORA TU
DEMUESTRAS TUS
HABILIDADES**



3: TAREA

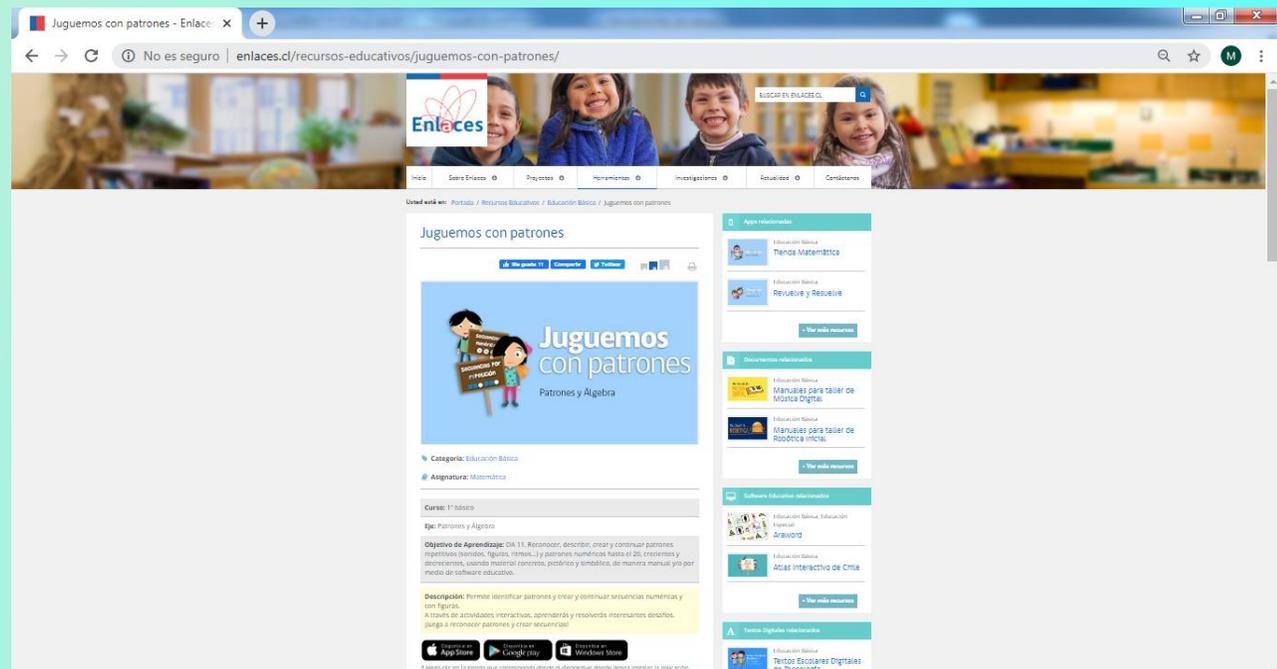
ACTIVIDAD:

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



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

Juguemos con patrones
Patrones y Álgebra

Categoría: Educación Básica

Asignatura: Matemática

Curso: 1° 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