



COLEGIO PABLO GARRIDO VARGAS
Formando líderes sin distinción

GUÍA DE APRENDIZAJE "MATEMATICA"

NOMBRE:		FECHA: Semana 32 16 al 20 de Noviembre 2020.	CURSO: 4TO BASICO
OA13: Identificar y describir patrones numéricos en tablas que involucren una operación, de manera manual y/o usando software educativo.	Unidad 1	Habilidades a desarrollar:	Reconocer Representar Resolver
	Número y Operaciones		
Objetivo de clase: <ul style="list-style-type: none">Resolver patrones numéricos a través de la división y multiplicación.			
Indicadores de Evaluación: <ul style="list-style-type: none">Determinan elementos faltantes en listas o tablas.Descubren un error en una secuencia o una tabla y lo corrigen.Identifican y describen un patrón en tablas y cuadros			
Instrucciones de la Actividad: <ul style="list-style-type: none">Escribe el objetivo de la clase y la fecha en tu cuaderno.Lee comprensivamente las instrucciones y luego desarrolla la actividad.Responde en tu cuaderno el ticket de salidaUtiliza el o los videos de apoyo que te sugiero.Archiva tu guía en tu carpeta.Tienes 1 semana para realizar tu trabajo.Esta guía la trabajaremos en la clase online.Recuerda tener a mano tu texto de la asignatura, tu cuaderno y tu estuche.Practica en tu texto de la asignatura.			
Sitio web recomendado: https://www.youtube.com/watch?v=OX0ONine8kM			
Docente: María Teresa Ahumada Galáz	Correo: maria.ahumada@colegio-pablogarrido	Horario de Consultas: 13hrs. a 19hrs.	

En esta clase vamos a resolver patrones numéricos a través de la multiplicación y división.

Lee atentamente la siguiente situación que aparece en la **página 96** del *Texto del Estudiante*.

María Paz y su hermano están jugando un videojuego. La siguiente tabla muestra la secuencia numérica del puntaje obtenido entre ambos en las 4 primeras etapas.

Puntaje del videojuego en cada etapa	
Etapa	Puntaje
1	30
2	90
3	270
4	810

¿Qué patrón podría definir el puntaje en las primeras 4 etapas del videojuego?

En la situación anterior el puntaje va en aumento, pero con la suma no es posible encontrar el patrón numérico, por tal motivo la multiplicación es de ayuda ya que al multiplicar el puntaje de la etapa 1 por 3 obtengo el puntaje de la segunda etapa, de igual forma en la etapa 3.

Escribe y resuelve en tu cuaderno, cada una de las siguientes actividades.

Copia la definición de patrón numérico de multiplicación y división que aparece en la página 97 del *Texto del Estudiante*.

Al organizar los datos de algunas secuencias numéricas en una tabla, puedes observar que estos siguen un patrón de multiplicación o de división.

Patrón numérico de multiplicación

En un concurso de baile se inscribieron participantes según sus edades, como se muestra en la tabla. ¿Cuál es un patrón numérico que guía la cantidad de participantes del baile?

Cantidad de participantes por categoría en un concurso de baile	
Categoría	Cantidad de participantes
Tercera edad	6
Adultos	12
Juvenil	24
Infantil	48

$6 \cdot 2 = 12$

$12 \cdot 2 = 24$

$24 \cdot 2 = 48$

La cantidad de participantes aumenta. Un patrón es **multiplicar por 2**.

Patrón numérico de división

En un campeonato de fútbol participan 32 equipos. La siguiente tabla muestra la cantidad que van quedando en cada fase. ¿Cuál es un patrón numérico de la cantidad de equipos clasificados en cada fase?

Equipos clasificados en cada fase del campeonato	
Fase	Cantidad de equipos clasificados
1	32
2	16
3	8
4	4

$32 : 2 = 16$

$16 : 2 = 8$

$8 : 2 = 4$

La cantidad de equipos disminuye. Un patrón es **dividir por 2**.

Cuando la diferencia entre 2 números consecutivos de una secuencia numérica no es siempre la misma, puedes identificar un patrón de multiplicación o división.

Como te pudiste dar cuenta las secuencias numéricas que involucran un patrón numérico de multiplicación son ascendentes mientras que las secuencias numéricas con patrón numérico de división son descendentes.

1. Copia las siguientes secuencias numéricas y señala si el patrón numérico corresponde a multiplicación o a división.

- 20 - 40 - 80 - 160 -----
- 36 - 12 - 4 -----
- 48 - 24 - 12 - 6 -----

Escribe y resuelve en tu cuaderno, cada una de las siguientes actividades.

1. Resuelve los siguientes problemas que corresponden a una selección de la página 98 del *Texto del Estudiante*.

El dueño de una granja completó la siguiente tabla para controlar la cantidad de alimento que comen los conejos.

a. ¿Cuál podría ser un patrón que describe la cantidad de comida?

Un posible patrón numérico es _____.

b. Si el patrón descrito continúa, ¿cuántos gramos de comida comen 4 conejos? Completa la tabla.

Alimentación de los conejos	
Cantidad de conejos	Cantidad de comida (g)
1	100
2	200
3	300
4	

2. Resuelve la siguiente actividad corresponde a una selección de la **página 48** del *Cuaderno de Actividades*.

Completa la secuencia de acuerdo al patrón dado.

a. Patrón: multiplicar por 3.



b. Patrón: multiplicar por 4.



c. Patrón: dividir por 2.



d. Patrón: dividir por 5.



Ticket de salida

Responde en tu cuaderno. Marca con una X la alternativa correcta.

1 ¿Cuál alternativa contiene una secuencia numérica con patrón numérico de multiplicación?

- a) 100 - 110 - 120 - 130 - 140
- b) 20 - 40 - 80 - 160 - 320
- c) 30 - 50 - 70 - 90 - 110
- d) 400 - 200 - 100 - 50

2 ¿Cuál es el número que falta en la siguiente serie numérica?

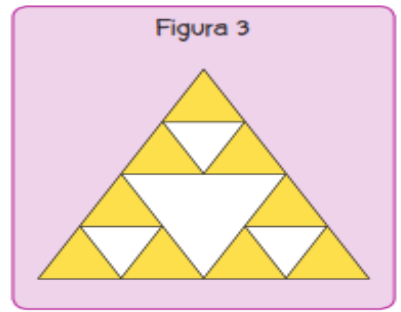
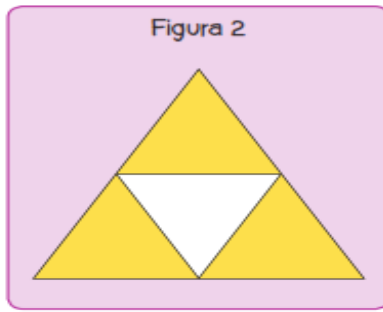
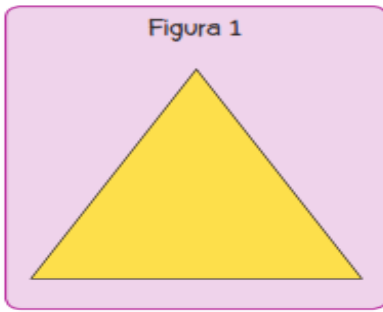
$800 - 400 - 200 - \underline{?}$

- a) 150
- b) 300
- c) 80
- d) 100

3 En la siguiente imagen se utilizó el patrón de multiplicar por 2.
¿Cuántas estrellas tendrá la figura 4?



- a) 10
- b) 12
- c) 24
- d) 15



a. Completa la tabla con la cantidad de triángulos amarillos que tiene cada figura.

Cantidad de triángulos amarillos de cada figura	
Figura	Cantidad de triángulos amarillos
1	
2	
3	

Explora en el sitio <http://codigos.auladigital.cl> y escribe el código 18TM4B098.

Completa:

Un patrón numérico es _____.

RUTINA PEDAGÓGICA: MATEMÁTICA

Semana 32

¡Qué bueno encontrarnos de nuevo en esta semana! Espero estés muy bien al igual que tu familia. En esta rutina vamos a trabajar problemas matemáticos para que uses la operatoria matemática. Lee con mucha atención para que sepas lo que debes hacer.

¡Tú puedes!

Problema 1.

Un bus viaja a Chillán y lleva 124 kilómetros recorrido, pero aún le falta el triple de kilómetros para llegar.

¿Cuántos kilómetros debe aún recorrer el bus?

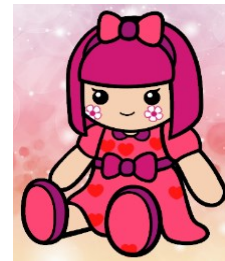


Datos	Estrategia de desarrollo
Respuesta:	

Problema 2.

Carlita quiere comprar una muñeca que le gusta mucho. Ella tiene \$ 1.580, pero la muñeca vale el triple de eso.

¿Qué precio tiene la muñeca?



Datos	Estrategia de desarrollo
Respuesta:	

