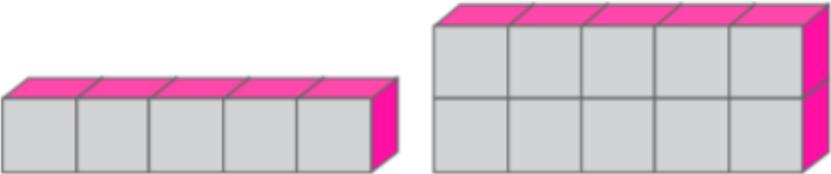


### Actividades Sugeridas

OBJETIVO DE APRENDIZAJE OA_12	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDADES										
<p><b>Generar, describir y registrar patrones numéricos, usando una variedad de estrategias en tablas del 100, de manera manual y/o con software educativo.</b></p> <p><b>RESOLVER PROBLEMAS</b> Transferir los procedimientos utilizados en situaciones ya resueltas a problemas similares. (OA c)</p> <p><b>MODELAR</b> Identificar regularidades en expresiones numéricas y geométricas. (OA k)</p>	<p><b>10.</b></p> <p>Los alumnos, en grupos de 4, construyen una torre de acuerdo a las indicaciones de la tabla que se muestra a continuación. Determinan la regularidad presentada en la tabla y descubren la incógnita de cuántos cubos se necesitarán para una torre de 8 pisos. (Tecnología)R</p> <table border="1" data-bbox="594 911 1443 1016"> <tr> <td>pisos</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>cubos</td> <td>5</td> <td>10</td> <td>15</td> <td>¿?</td> </tr> </table> <div style="text-align: center;">  </div> <p><i>! Observaciones al docente: Si el colegio cuenta con el equipamiento (PC, pizarra interactiva, notebook y/o tablet) para trabajar con ellos en la sala de clases, es recomendable considerarlos en la planificación de la materia a tratar. Se recomienda que la búsqueda de software educativo sea hecha por el docente y no por el alumno para evitar el mal uso de recursos y de tiempo de aprendizaje. Se podría, por ejemplo, usar software gratuito o el sitio <a href="http://www.curriculumenlínea.cl">www. curriculumenlínea.cl</a></i></p>	pisos	1	2	3	8	cubos	5	10	15	¿?
pisos	1	2	3	8							
cubos	5	10	15	¿?							