



Clase de Matemática N° 9
Tercero básico A.

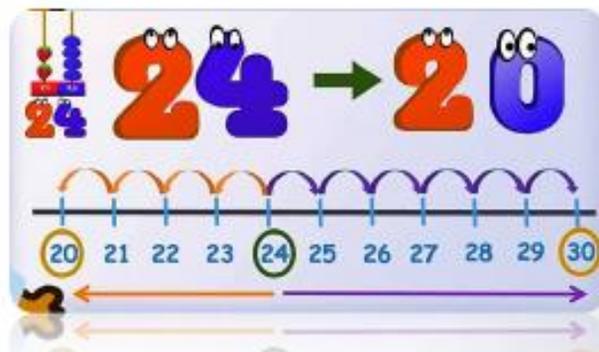
Recordemos un poco lo aprendido en la clase anterior...



REDONDEAR



APROXIMAR



1- Redondea los números a la **centena** más cercana.

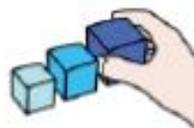
a) $804 \approx \underline{800}$ b) $572 \approx \underline{600}$ c) $1.215 \approx \underline{1.200}$

2- Redondea los números a la **unidad de mil** más cercana.

a) $1.445 \approx \underline{1.000}$ b) $3.572 \approx \underline{4.000}$ c) $7.235 \approx \underline{7.000}$



Asignatura: Matemática.
Curso: 3° A.
Docente: Nicole Bravo.



"PATRONES"



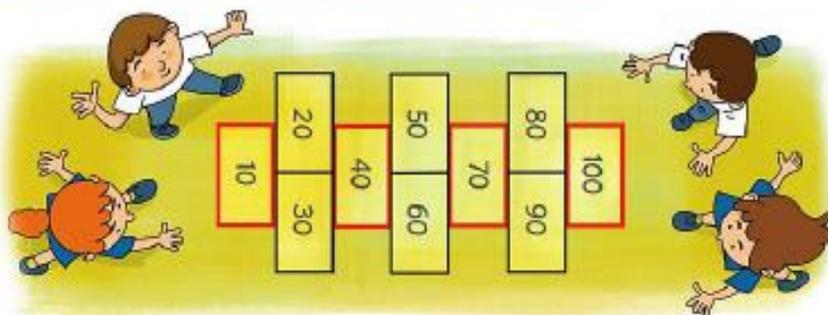
Panguipulli, 25 de agosto de 2020.-

Activemos nuestros conocimientos...

- Observa y responde:



En los recreos los estudiantes de 3º básico "A" juegan al luche, como se observa en la imagen.



¿Cuál es el patrón que siguen los números en el juego?

De 1 en 10

De 30 en 30

De 40 en 40

Fecha: 25 - 08 - 2020

Objetivo:

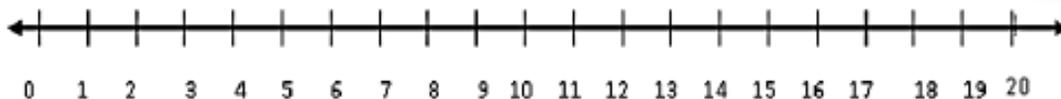
Identificar patrones de formación en secuencias geométricas y numéricas sencillas.



¿QUÉ ES UN PATRÓN?

- ❖ Un patrón es una sucesión de elementos, que se construye siguiendo una regla, que puede ser de repetición o de recurrencia.
- ❖ Puedes observar 3 atributos diferentes: color, forma y tamaño.
- ❖ Los patrones pueden ser ascendentes (sumar) o descendentes.

Ejemplo:



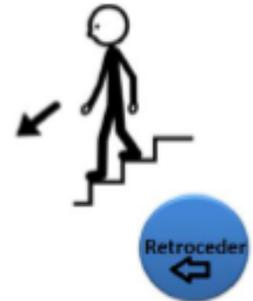
2	4	6	8	10	12	14	16	18
---	---	---	---	----	----	----	----	----

¿Cuál es el patrón?

De 2 en 2



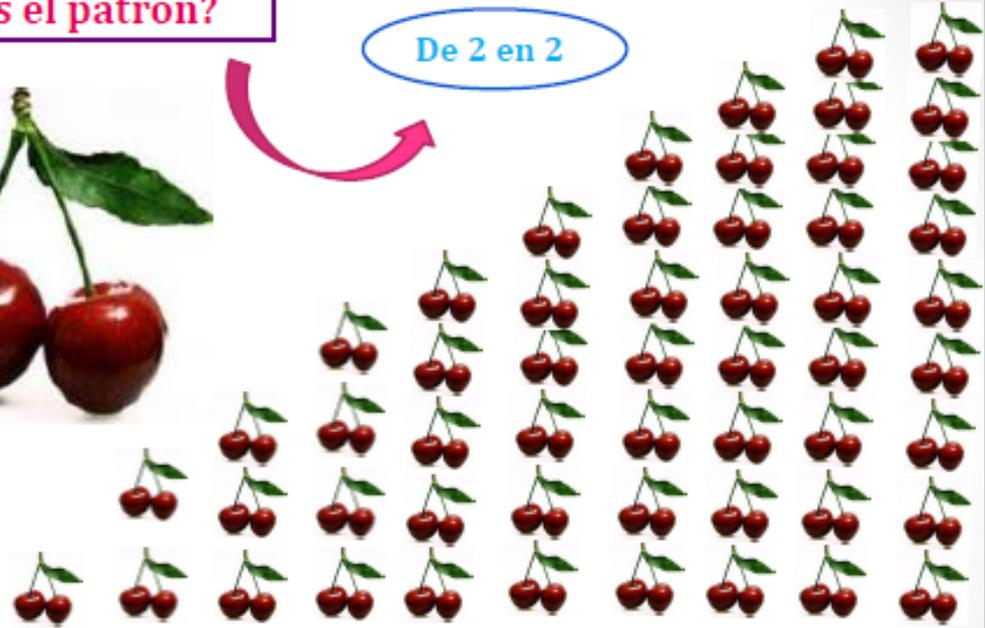
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100



Aumentar 9	1	10	19	28				
Sumar 7	32	39	46					
Restar 3	27	24						

¿Cuál es el patrón?

De 2 en 2



RACIMOS DE GUINDAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
NÚMERO DE GUINDAS	2	4	6	8	10	12				

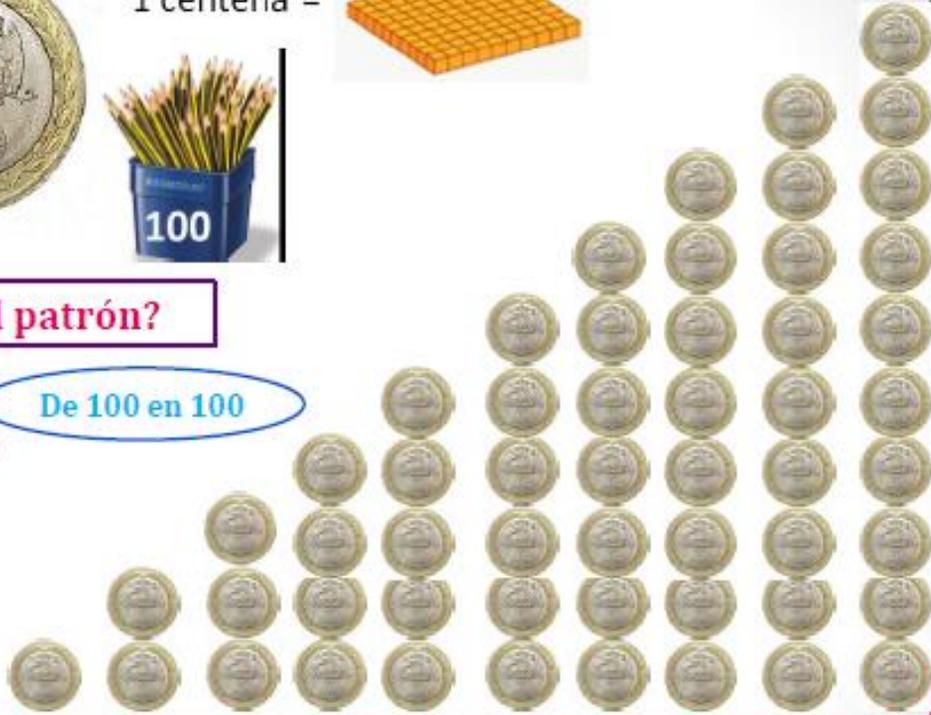


1 centena =



¿Cuál es el patrón?

De 100 en 100



MONEDAS	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
\$	100									

Ejercicios.



1- Dibuja en las secuencias las figuras que faltan.



2- Marca con una X la figura que sigue en la secuencia.

