

## Ticket de salida formato impreso N°28

Curso: 4°

Nombre estudiante :

Objetivo:

**OA 12:** Generar, describir y registrar patrones numéricos, usando una variedad de estrategias en tablas del 100, de manera manual y/o con software educativo.

**Indicador de evaluación:**

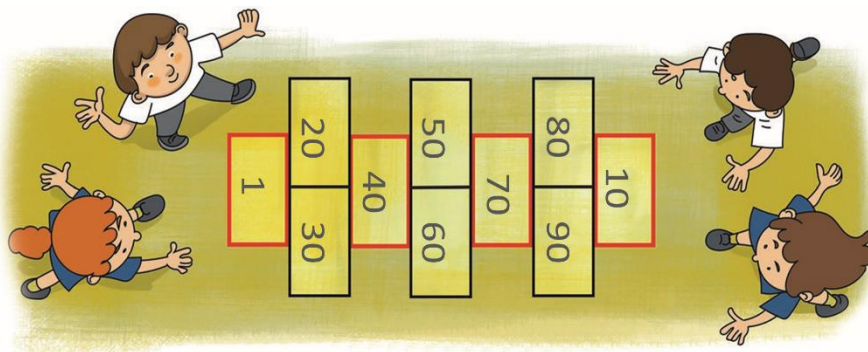
- Identificar patrones repetitivos.
- Reproducir patrones numéricos utilizando material concreto.
- Identifican los elementos que falta.
- Identifican y describen patrones numéricos de 1 en 1 y de 2 en 2.

**Link de Acceso Ticket Adecuado**

### Preguntas de Selección Múltiples

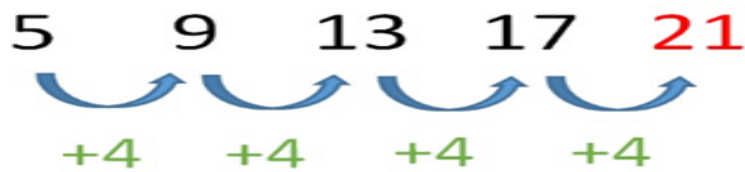
- 1.- Recuerda o revisa tus apuntes del contenido que trabajamos en la clase (patrones numéricos).
- 2.- Lee y comprende lo que muestra cada imagen y lo que dice cada pregunta.
- 3.- En tu cuaderno, resuelve las preguntas según como se indique en cada una.
- 4.- Una vez que tengas lista tu respuesta y estés seguro(a), selecciona la alternativa correcta.
- 5.- Finalmente revisa tus respuestas y envía el formulario.

- **PREGUNTAS 1:** ¿Qué conteo siguen los números del juego? Marca la alternativa correcta.



- A.- De 10 en 10.
- B.- De 30 en 30.
- c.- De 40 en 40.

**Pregunta 2:** El patrón es: Sumar 4 ¿Cuál será el número que continua en este patrón numérico \_\_\_\_\_?

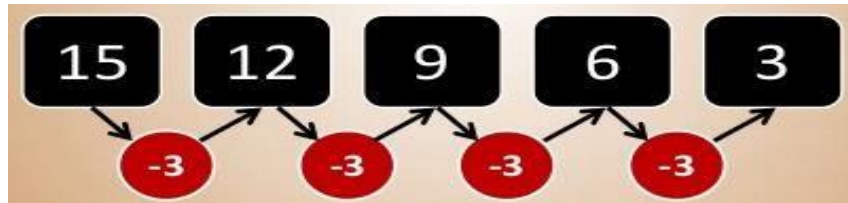


A.- 25

B.- 26

C.- 19

**Pregunta 3:** El patrón es: restar 3 ¿Cuál será el número que continua en este patrón numérico \_\_\_\_\_?



A.- 16

B.- 18

C.- 13