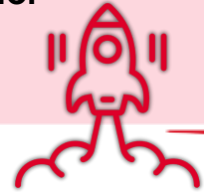


TÍTULO: EL EXTRAÑO

Nivel educativo: Educación Infantil (3, 4 y 5 años).

Áreas Curriculares: Comunicación y representación de la realidad.

Temporalización: 1 sesión de 45 minutos (en cualquier trimestre).



Descripción breve de la actividad

Los niños/as trabajarán la identificación de patrones y la detección de elementos discordantes a través del juego del extraño. Se les presentará un conjunto de elementos visuales y deberán encontrar cuál de ellos no sigue el patrón, existiendo varias respuestas correctas y debiendo argumentar su decisión. Esta dinámica está vinculada con la identificación de patrones en el pensamiento computacional, una habilidad fundamental para el desarrollo de estrategias de resolución de problemas.



Objetivos



- Desarrollar la capacidad de identificación de patrones y similitudes.
- Fomentar el pensamiento lógico y analítico en los niños y niñas.
- Promover la atención y la observación activa.
- Iniciar la comprensión de la clasificación de elementos según características comunes.
- Introducir conceptos básicos del pensamiento computacional en un entorno lúdico.

Competencias clave a desarrollar: comunicación lingüística; matemática y competencia en ciencia y tecnología; digital; personal, social y de aprender a aprender y competencia creativa.





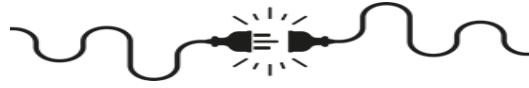
¿Cómo lo hacemos?

- 1. Preparación de la actividad:** Se necesitarán las imágenes del documento adjunto en recursos, que pueden presentarse en pantalla digital o impresas.
2. Se explica al alumnado que deberán observar atentamente un grupo de elementos y descubrir cuál no sigue el patrón, es decir, cual tiene unas características únicas que el resto de elementos no comparten. A este elemento lo llamaremos “el extraño”. Es recomendable poner ejemplos para que se fijen en distintas características como el color, la forma, textura...
- 3. Dinámica cooperativa (pareja de gemelos):** por parejas, hablan sobre el primer conjunto de cuatro elementos y acuerdan cuál consideran que es el extraño. También dialogan sobre el por qué de su decisión.
- 4. Puesta en común:** Cada pareja expone su decisión y explica sus razones ante el grupo. Se fomenta la argumentación y el pensamiento crítico.
- 5. Discusión y reflexión:** Se conversa sobre por qué ese elemento es diferente y qué características se han tenido en cuenta.

Sugerencias

Se puede adaptar la dificultad de la actividad ajustando la cantidad de elementos y la complejidad de las diferencias entre ellos. También se puede hacer en gran grupo o en pequeños grupos según la dinámica del aula.





- **Personales:** Profesorado y alumnado.
- **Materiales:** Fichas con imágenes.



Espacios: Aula.

Tipo de actividad: Por parejas y/o gran grupo.



Imágenes para imprimir

El archivo incluye:

- 12 conjuntos de cuatro imágenes para imprimir o mostrar en pantalla.





¿Qué hemos aprendido?

A continuación se muestra la rúbrica de la actividad:

Criterios de Evaluación			
Identifica correctamente el elemento discordante dentro de un conjunto.			
Explica la razón por la cual un elemento es diferente a los demás.			
Participa activamente en la actividad y en la reflexión posterior.			
Relaciona la actividad con otros contextos del día a día.			



Pensamiento Computacional





Lógica (predicción y análisis): utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

Patrones (detectar y usar similitudes): identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.

Abstracción (eliminar detalles innecesarios): simplificar un problema eliminando detalles que no son importantes, para enfocarse en lo que es relevante y esencial.



Más información

Código QR vinculado al recurso de la actividad:

