

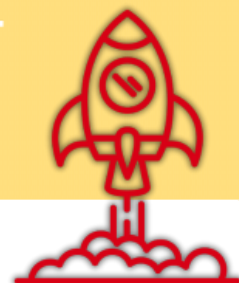


Título: BACTERI-SET

Nivel educativo: 3er ciclo de primaria.

Áreas Curriculares: Matemáticas.

Temporalización: Cualquier trimestre.



Descripción breve de la actividad

Esta actividad desenchufada fomenta habilidades de pensamiento lógico y matemático. Cada carta presenta bacterias con cuatro atributos: número, tipo, color y relleno. El objetivo es encontrar combinaciones de tres cartas (sets) en las que, para cada atributo, las características sean completamente diferentes. Los jugadores compiten para encontrar sets entre 12 cartas visibles en la mesa, recogiendo las cartas correctas para ganar.



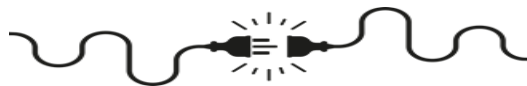
Objetivos



- Aprender a observar y reconocer patrones en diferentes atributos (número, tipo, color y relleno) de las cartas.
- Desarrollar habilidades de pensamiento computacional.
- Aprender a verificar y debatir en grupo si un set es correcto, desarrollando habilidades de comunicación y trabajo en equipo.
- Desarrollar las funciones ejecutivas: habilidades como la inhibición (control de impulsos para no escoger sets incorrectos) y la flexibilidad cognitiva (cambiar la estrategia cuando no se encuentran sets evidentes).

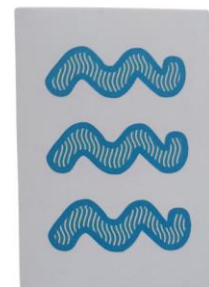
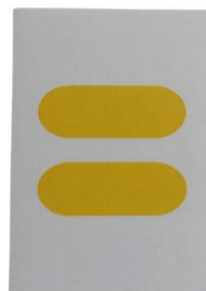
Competencias clave a desarrollar: Competencia en comunicación lingüística, matemática, en ciencia y tecnología, digital, social y de aprender a aprender.





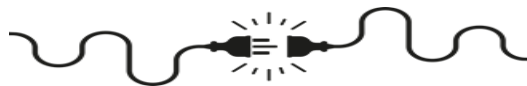
¿Cómo lo hacemos?

1. El objetivo del juego es conseguir el máximo número de sets. Un set es un grupo de 3 cartas en las cuales cada una de sus atributos es diferente a las otras.



2. Podemos empezar jugando todo el grupo-clase a la vez y después, cuando se haya aprendido a jugar, dividir la clase en grupos de 4-5 jugadores.
3. Imprime en DIN-A4 el anexo con las cartas para formar una baraja completa. Recórtalas y plastifícalas. Reparte tantas barajas como grupos hayas formado (1 baraja por equipo).
4. Para comenzar a jugar, se colocan boca arriba 12 cartas sobre la mesa en forma de 4 columnas x 3 hileras o viceversa.
5. Explica que los jugadores, todos a la vez, tratan de buscar bacterisets. El primero que encuentre uno dice «SET» y coge las tres cartas.
6. El resto de jugadores verifican si el set está bien formado o no.
7. Si están de acuerdo, el jugador se queda las 3 cartas y se colocan 3 más sobre la mesa (llenando los huecos dejados por las 3 que se ha llevado el jugador).
8. Si un jugador se equivoca al proclamar un set, pierde 3 cartas ganadas con anterioridad y las devuelve al mazo (esta norma se puede omitir si nos estamos familiarizando con el juego). Es importante incluir esta norma cuando se aprenda a jugar porque se va a incluir el trabajo y desarrollo del control inhibitorio para no escoger sets incorrectos de manera impulsiva.
9. Gana el jugador que consiga más sets.





Sugerencias

- Se puede adaptar el material a partir del primer ciclo de Educación Primaria, pidiendo que se clasifique de acuerdo a los siguientes atributos:
 - Número de bacterias: 1, 2 o 3
 - Tipo de bacterias: cocos, bacilos, espirilos
 - Color: amarillo, azul, violeta
 - Relleno: sin relleno, relleno liso, relleno rugoso

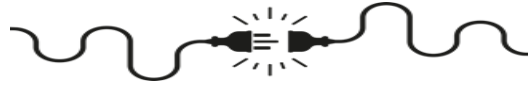
Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** 1 baraja Bacter-set por grupo.



Espacios: aula con el espacio suficiente para el trabajo en grupos.

Tipo de actividad: grupos 4-5 jugadores.



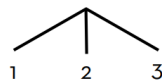
Baraja Bacteri-set imprimible

			<p>Número: todas igual</p> <p>Color: todas igual</p> <p>Forma: todas diferente</p> <p>Relleno: todas igual</p>
			<p>Número: todas diferente</p> <p>Color: todas diferente</p> <p>Forma: todas diferente</p> <p>Relleno: todas diferente</p>
			<p>Número: todas igual</p> <p>Color: todas diferente</p> <p>Forma: todas diferente</p> <p>Relleno: todas diferente</p>

Esquema con los atributos

4 PROPIEDADES

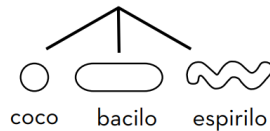
Número de bacterias



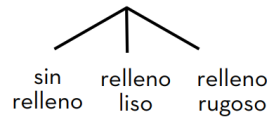
Color



Forma

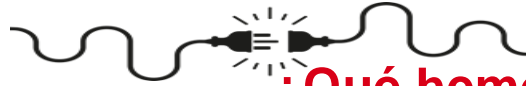


Relleno



www.3macarrons.com | solo uso personal |





¿Qué hemos aprendido?

Rúbrica de evaluación de la actividad propuesta:

Criterios de Evaluación	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
Pensamiento lógico y resolución de problemas	Analiza opciones y aplica lógica en cada jugada, tomando decisiones estratégicas y mostrando habilidad para resolver problemas.	Usa pensamiento lógico básico para identificar sets, aunque ocasionalmente depende de ayuda externa.	Muestra dificultad para aplicar el pensamiento lógico, resolviendo problemas con ayuda o de manera parcial.	No muestra evidencia de pensamiento lógico o estrategia en la identificación de sets.
Identificación de patrones	Identifica patrones y encuentra sets con rapidez y precisión, explicando su elección con claridad.	Encuentra los sets aunque con menos rapidez y precisión.	Encuentra mostrando dificultad para identificar patrones.	No logra encontrar sets ni identificar patrones en las cartas.
Trabajo en equipo	Colabora y participa activamente, fomenta la inclusión de todos los jugadores y ayuda a entender el juego si es necesario.	Participa en el equipo y respeta los turnos, cumpliendo con su rol asignado de forma positiva.	Participa de forma limitada, a veces muestra dificultad para colaborar y respetar turnos.	No colabora efectivamente, muestra desinterés o actitud pasiva que afecta la dinámica grupal.
Análisis de resultados	Analiza los resultados en profundidad, estableciendo conexiones claras con la teoría.	Analiza los resultados básicos y los relaciona con algunos conceptos teóricos.	Realiza un análisis superficial de los resultados.	No logra analizar los resultados de manera significativa.
Pensamiento computacional	Aplica claramente los elementos de análisis y abstracción.	Utiliza algunos elementos del pensamiento computacional en la actividad.	Muestra una aplicación limitada del pensamiento computacional.	No hay evidencia de uso del pensamiento computacional.



Pensamiento computacional



Lógica (predicción y análisis): utilizar el razonamiento para predecir posibles combinaciones de cartas que formen un set, resolver conflictos sobre la validez de un set y tomar decisiones basadas en la información de las cartas visibles.

Algoritmos (pasos y reglas): seguir una serie de pasos bien definidos, como analizar cada característica de las cartas (número, tipo, color y relleno) para verificar si cumplen la regla de “todo igual o todo diferente” y así formar un set válido.

Descomposición (dividir en partes): dividir el proceso de identificación de sets en partes manejables, analizando cada característica de las cartas (número, tipo, color, relleno) por separado para facilitar la detección de combinaciones correctas.

Patrones (detectar y usar similitudes): identificar similitudes y diferencias entre las cartas, lo cual ayuda a reconocer sets de manera más rápida y eficiente al detectar patrones en los atributos.

Abstracción (eliminar detalles innecesarios): ignorar detalles irrelevantes en el análisis, enfocándose solo en las características importantes de las cartas para agilizar la identificación de sets válidos.

Más información

La autora Nitdia Aznarez Aloy ha dado su permiso para utilizar su recurso.

Se pueden encontrar, junto con otros, en su página web:

<https://nitdia.com/juegos-de-logica-bacteri-set-imprimible-gratis/>

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:

