

Título: SIGUE LA SERIE

Nivel educativo: 3er curso del 2º Ciclo de Educación Infantil (5 años).

Áreas Curriculares: Aproximación al lenguaje escrito.

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



Descripción breve de la actividad

En esta actividad, el alumnado va a trabajar el reconocimiento de patrones. Estudiará series de letras o de palabras. Deberá reconocer el patrón que sigue la serie y adivinar qué letra o palabra deberá aparecer a continuación. Cada letra o palabra tendrá siempre el mismo color de fondo, de manera que ayude a los alumnos a reconocer el patrón.

El docente explicará al grupo clase que, a través de esta actividad, aprenderán a reconocer patrones, datos que se repiten, y de esta manera, entendiendo las partes que se repiten en un problema, aprenderán a diseñar una mejor solución para el problema que se quiere resolver siendo capaces de hacer predicciones creando reglas.





Objetivos

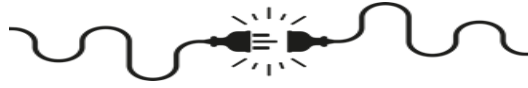
- Reconocer patrones.
- Desarrollar habilidades de lectura.
- Resolver problemas
- Trabajar en equipo.

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



¿Cómo lo hacemos?

1. Introducir el concepto de patrón a los alumnos con ayuda de la presentación ¿Qué es un patrón? Se verán ejemplos de su día a día, y también de ritmos y de coreografías para ayudar a los alumnos a entender el concepto.
2. Explicar a los alumnos la actividad que van a realizar, cómo van a reconocer patrones en las series de letras de las fichas, descubriendo la letra que sigue al final de las series. Para ello, se puede utilizar la primera serie en la Ficha 1 Qué letra sigue.
3. Organizar a los alumnos en parejas para trabajar.
4. Repartir la primera ficha con las series de letras, así como tarjetas con letras de colores para que continúen las series en los huecos de las fichas. Cuando los alumnos hayan resuelto la primera ficha, se pondrán en común las soluciones. Serán los alumnos los que expliquen las soluciones: cuál es la letra que continúa la serie y por qué.
5. Después, y según vayan terminando las parejas se entregarán la segunda y tercera fichas, con más series, que van aumentando en dificultad. Los alumnos las seguirán resolviendo en parejas.
6. Una vez finalizada la actividad, el docente reflexionará con el grupo clase sobre la actividad: qué es un patrón, cómo han podido descubrir las reglas de comportamiento y hacer predicciones. Y cómo, de esta manera, descubriendo los patrones y sus reglas, será más sencillo resolver problemas como lo han hecho con las fichas de series de letras.



Sugerencias

Las tarjetas de las letras tienen el mismo color para la misma letra, en las fichas de las series también se utilizan los mismos colores. Para aumentar la dificultad, se pueden imprimir las fichas sin colores.

La Ficha 3 no dispone de tarjeta de letras, pues es una palabra lo que deben descubrir, es una actividad más abierta.

Las actividades están graduadas en dificultad, no es necesario que todos los alumnos realicen las 3 fichas.



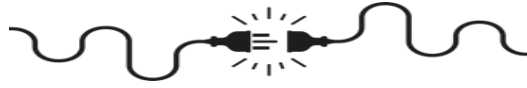
Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** fichas con las series, cartulinas con las letras de colores.



Espacios: aula.

Tipo de actividad: gran grupo y por parejas.



Presentación:

[Introducción ¿Qué es un patrón?](#)

Tarjetas para imprimir:

[Ficha con las letras](#)

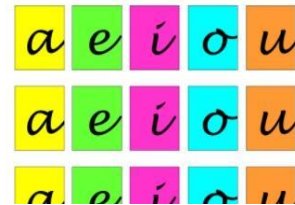
[Ficha 1 Qué letra sigue](#)

[Ficha 2 Qué letra sigue](#)

[Ficha 3 Qué palabra sigue](#)

¿Qué es un patrón?

- Un **patrón** es algo que **se repite**.
- Si descubrimos cómo se repite, sabremos qué sucederá.



Actividades Desenchufadas

Ficha 1 - ¿Qué letras siguen?

a	e	a	e	a				
a	o	e	a	o	e	a		
e	i	i	u	e	i	i		

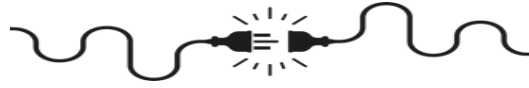


Actividades Desenchufadas

Ficha 3 - ¿Qué palabra sigue?


- > **mama** - **papa** - **mama** - **papa** -
- > **rosa** - **cala** - **pino** - **rosa** - **cala** - **pino** - **rosa** - **cala** - **pino** - **rosa** -
- > **bola** - **aro** - **aro** - **bola** - **aro** - **aro** - **bola** - **aro** - **aro** - **bola** - **aro** -
- > **gato** - **vaca** - **pez** - **vaca** - **gato** - **vaca** - **pez** - **vaca** - **gato** - **vaca** -



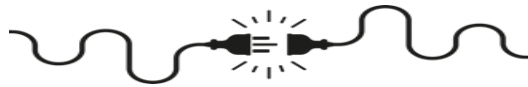


¿Qué hemos aprendido?

A continuación, se muestra la rúbrica de la actividad:

Criterios de Evaluación			
Descubre el patrón, averiguando cómo sigue la serie.			
Comunica claramente y coopera bien con otros estudiantes.			
Toma decisiones rápidas y resuelve problemas sin ayuda.			





Pensamiento Computacional



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

Algoritmos (pasos y reglas): seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.

Descomposición (dividir en partes): dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.

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

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



Presentación ¿Qué es un patrón?



Ficha con las letras



Ficha 1 Qué letra sigue



Ficha 2 Qué letra sigue



Ficha 3 Qué palabra sigue