

## El baile de patrones

Grado sugerido: Primero

Norwin Cervera Manjarrez

*Publicado en el Banco Virtual de Recursos de Colombia Programa en el año 2025.*

Este material se comparte bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0). Puede copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, siempre que dé el crédito adecuado al autor, no lo use con fines comerciales, y no remezcle, transforme o cree a partir del material.

Para más información, consulte la licencia completa en [Deed - Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International - Creative Commons](#)

Para contactar al autor/a de este recurso, escriba a: [cerverux@gmail.com](mailto:cerverux@gmail.com)

## PLANTILLA SECUENCIA DIDÁCTICA: El Baile de Patrones

Este documento presenta una planeación de una sesión de clases para trabajar con estudiantes de básica primaria. Los estudiantes desarrollan habilidades de pensamiento computacional a través de actividades lúdicas basada en figuras, colores y movimientos corporales.

<b>Aprendizaje(s) esperado(s)</b>	Indique el o los aprendizajes que busca desarrollar en las/los estudiantes durante la sesión de clase
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce patrones visuales compuestos por formas y colores</li> <li>• Establece correspondencias entre elementos visuales y acciones específicas</li> <li>• Sigue instrucciones secuenciales para ejecutar una serie de movimientos</li> </ul>
<b>Materiales requeridos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas de instrucciones</li> <li>• Actividades de secuencias (Anexo 2)</li> <li>• Música (opcional)</li> </ul>
<b>Conocimientos previos requeridos</b>	Los estudiantes deben tener familiaridad con las nociones espaciales (izquierda, derecha, arriba y abajo), al igual que el reconocimiento de los colores (azul, amarillo, rojo, verde). Estos conceptos serán fundamentales para interpretar y realizar los movimientos vinculados a los patrones presentados.
<b>Actividad(es) a desarrollar</b>	<b>Tiempo estimado</b>
Indique las acciones que realizarán el/la docente y sus estudiantes y las indicaciones si el trabajo se debe realizar de forma individual, en parejas o grupal.	Minutos o porcentaje
<p><b>1. Introducción:</b> El docente explicará brevemente que es el pensamiento computacional, especialmente el reconocimiento de patrones también hará una breve explicación de los aprendizajes esperados en la sesión.</p> <p><b>2. Exploración de saberes previos:</b> El docente recuperará y activará en los estudiantes conceptos como la lateralidad (izquierda, derecha, arriba, abajo, etc.) y los colores, específicamente el rojo, amarillo, azul y verde. También permitirá identificar posibles dificultades relacionadas con estos elementos en los estudiantes.</p> <p><b>3. El baile de patrones:</b> El docente presentará a los estudiantes diferentes figuras con colores y a cada una le va a asociar un movimiento (ANEXO 1). Primeramente, mostrará solo una tarjeta con la figura y les pedirá que hagan el movimiento asociado a esa figura. Luego, colocará una secuencia de dos figuras y les pedirá que realicen los dos movimientos en secuencia.</p> <p>Se recomienda que el docente tenga previamente varias secuencias dibujadas, pegadas o diseñadas en diapositivas listas para proyectar, para que de esta manera fluya mejor el desarrollo de la sesión de clases. Cada vez el docente irá incrementando el número de instrucciones, de tal manera que los estudiantes puedan ir coordinando su “coreografía”. Otra recomendación es que los estudiantes realicen el movimiento guiado por un patrón de sonido o gesto, por ejemplo, el docente puede ir contando o haciendo un gesto que indique cuando</p>	5 mins 5 mins 35 mins

pasar a la siguiente instrucción (marcar los tiempos), esto con el fin de coordinar mejor los movimientos. A continuación, se presentan las figuras para la actividad y ejemplo sugeridos.

	Levantar ambos brazos	
	Levantar solo el brazo derecho	
	Levantar solo el brazo izquierdo	
	Aplaudir	
	Extender ambos brazos	
	Cruzarse de brazos	

### Actividades sugeridas

El docente puede iniciar mostrando una sola de la figura y explicar el movimiento asociado a ella. También puede proyectar o pegar el cuadro anterior frente a los estudiantes para que ellos tengan mayor claridad de los movimientos asociados a cada figura.

Luego, se sugiere un juego previo en el que el docente muestre una figura y “elimine” a los estudiantes que hagan un movimiento incorrecto (no asociado a la figura correspondiente).

Posteriormente, el docente puede ir mostrando secuencias que deben ejecutar todos los estudiantes en conjunto. En esta parte resulta útil explicar el concepto de programador (quien programa las instrucciones) y Compilador (el que traduce las instrucciones) a continuación se sugieren una serie de secuencias:

- 
- 
- 
- 

Luego de esta actividad se pedirá a los estudiantes que formen parejas, uno de ellos será programador y el otro el compilador. Se le pedirá al programador que diseñe una secuencia de seis movimientos y al compilador que la “ejecute”. Si algún estudiante queda sin pareja, hará grupo con el docente. Cada pareja mostrará su secuencia y ejecución a sus compañeros.

4. **Cierre:** Para terminar los estudiantes realizarán la actividad de secuencias propuestas y las entregarán al docente (anexo 2). El docente recordará a los estudiantes los aprendizajes de la sesión de clases y hará retroalimentación de las actividades realizadas.

15 mins

## Adaptaciones

Teniendo en cuenta que el desarrollo de la actividad dependerá mucho de movimientos corporales, se realizan adaptaciones para estudiantes con dificultades motoras, entre las que se recomiendan:

- *Sustituir los movimientos por respuestas de voz*
- *Reemplazar por movimientos que puedan realizar los estudiantes*
- *En grupos grandes se sugiere que la actividad en parejas se haga en grupos de cuatro estudiantes.*

## Actividades evaluativas

La evaluación será continua durante todo el desarrollo de la sesión de clases. En primer lugar, el docente se apoyará en la observación directa para identificar si los estudiantes asociando correctamente las instrucciones dadas, asimismo realizará la retroalimentación requerida. Posteriormente, entregará la guía de actividades para que los estudiantes desarrollen de acuerdo con los elementos vistos con anterioridad.

Finalmente, se sugiere que los estudiantes compartan las actividades desarrolladas y expresen como les pareció la sesión de clases y que aprendieron.

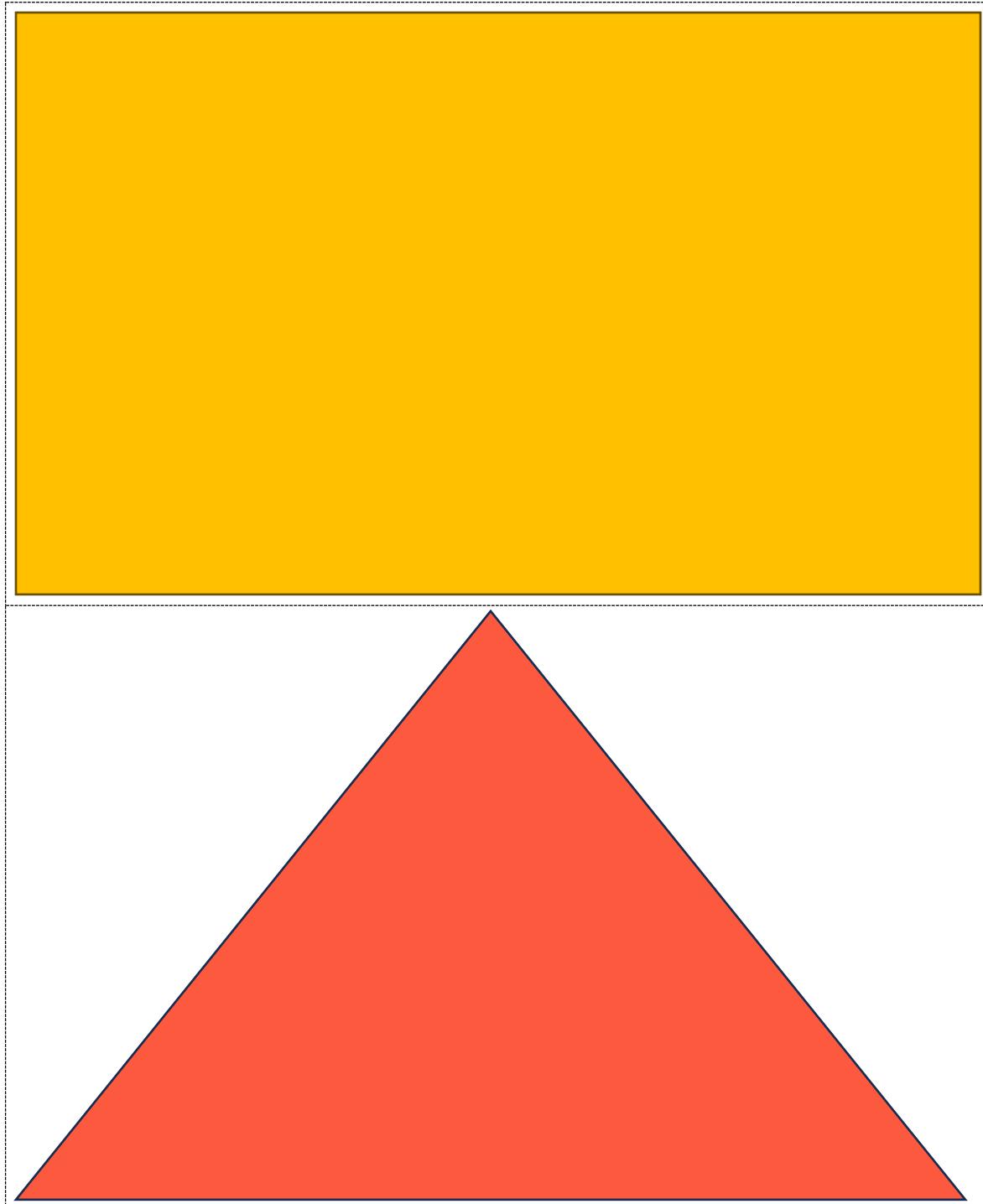
Code.org. (2024). Course C (2024), Lesson 7: Creating Art with Code. <https://studio.code.org/s/coursec-2024/lessons/7>

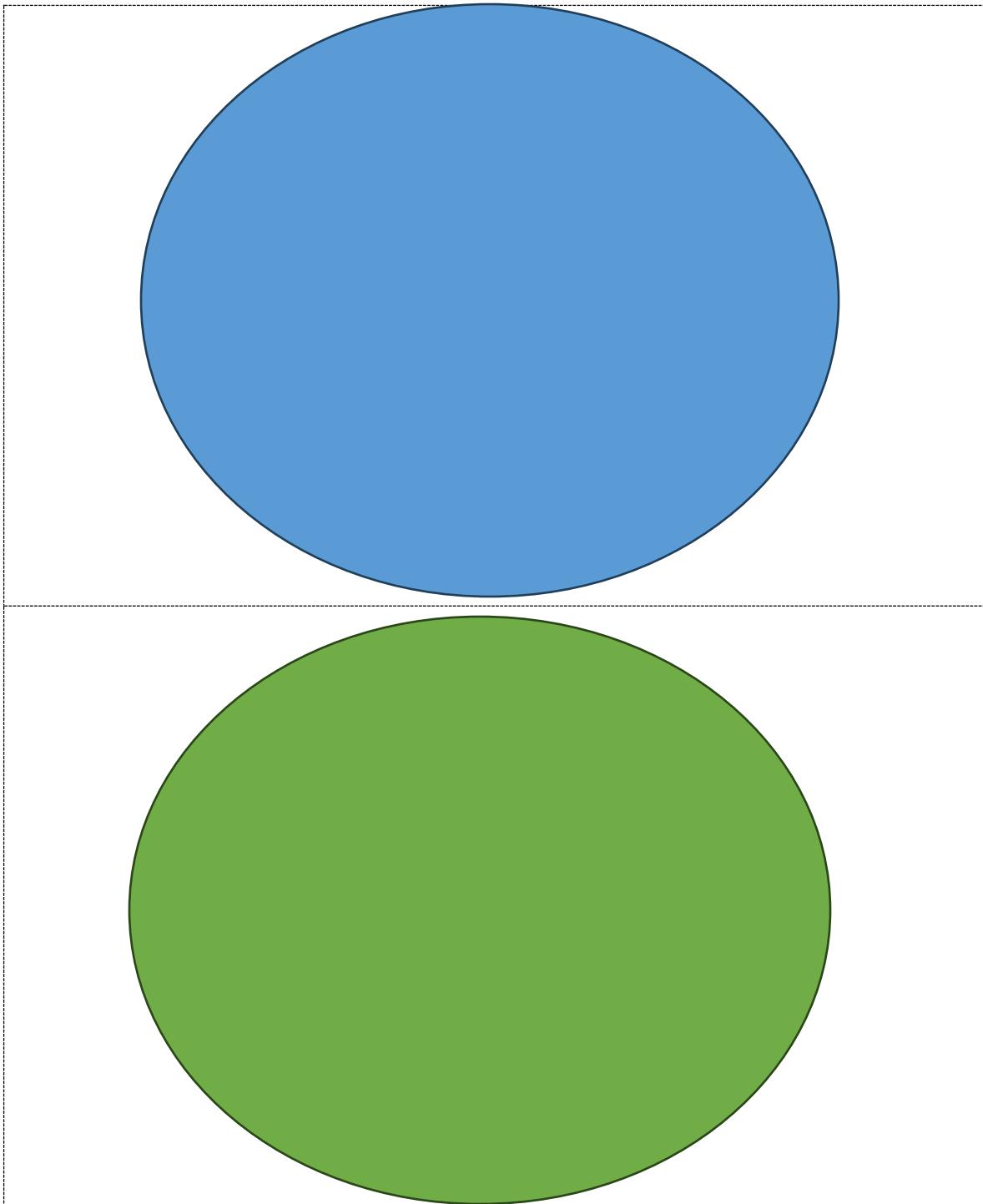
## Referencias

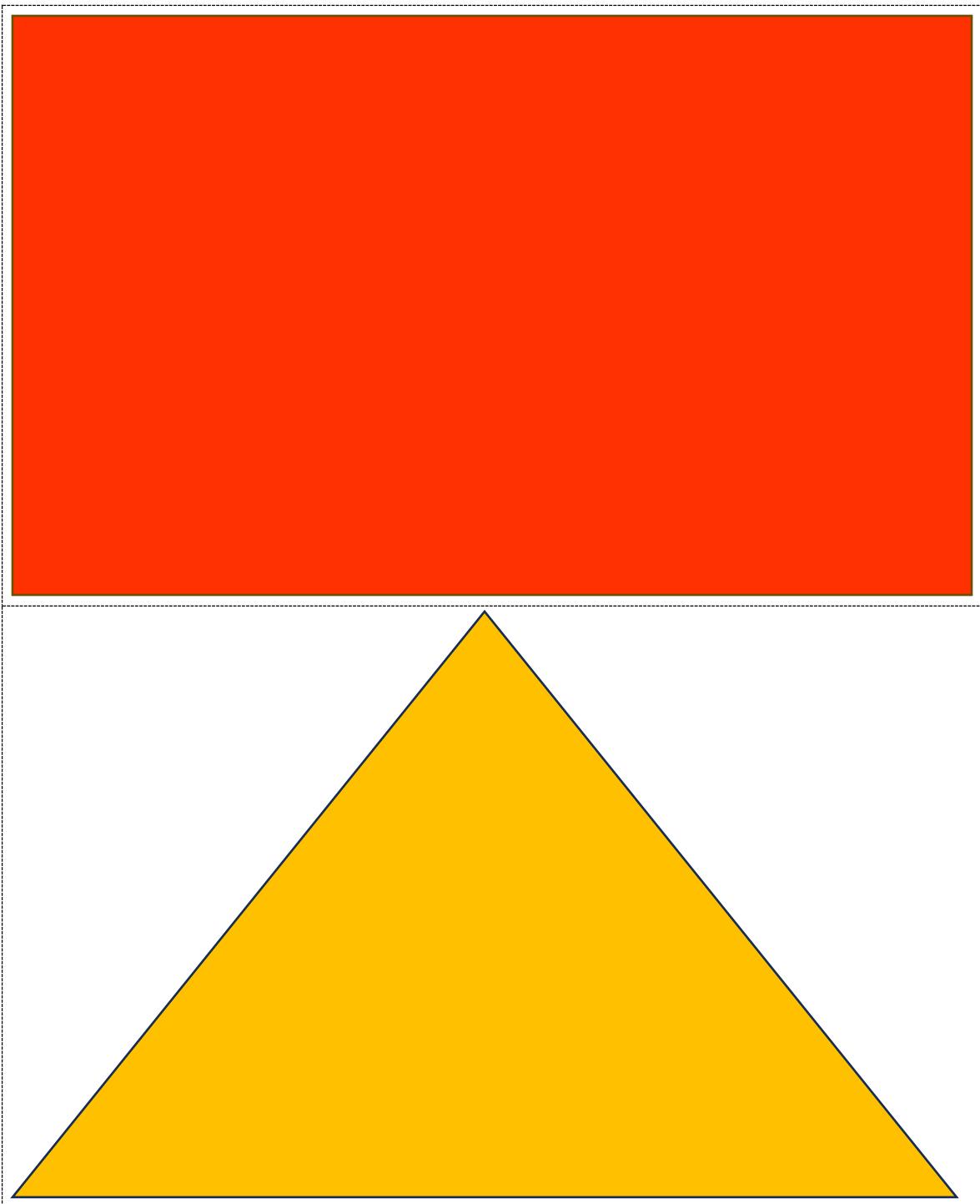
Programamos. (2020). Recopilación de actividades desenchufadas para trabajar el pensamiento computacional. Recuperado de <https://programamos.es/recopilacion-de-actividades-desenchufadas-para-trabajar-el-pensamiento-computacional/>

## ANEXOS

### ANEXO 1: Fichas Para Recortar







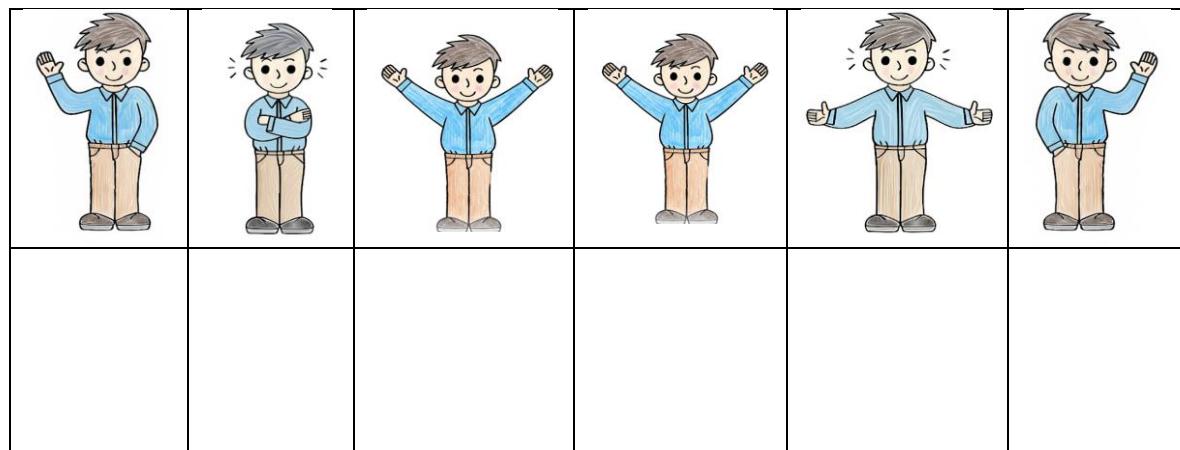
## ANEXO 2: Actividad de secuencias

### ACTIVIDAD DE SECUENCIAS

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: \_\_\_\_\_

Dibuja en las casillas inferiores las figuras correspondientes al movimiento que está realizando el niño del dibujo.

Secuencia 1:



Secuencia 2:

