

## **Patrones en la ronda del Sinú**

Grado sugerido: Preescolar

**Elkin Munoz Torres**

*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: [elkinmunoz3000@gmail.com](mailto:elkinmunoz3000@gmail.com)

## PLANTILLA SECUENCIA DIDÁCTICA

Este documento presenta una planeación de una sesión de clases que incorpore algún tipo de actividad para el desarrollo del pensamiento computacional. Se estima que el desarrollo de la actividad propuesta en este documento no supere los 120 minutos.

Tenga en cuenta que la plataforma solo recibirá recursos en formato **.pdf** cuyo tamaño no exceda los **10MB de peso y las 20 páginas de extensión**.

<b>Aprendizaje(s) esperado(s)</b>	<i>Indique el o los aprendizajes que busca desarrollar en las/los estudiantes durante la sesión de clase</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifica patrones simples y complejos basados en diferentes atributos (forma, color o tipo de animal).</li> <li>• Crea patrones siguiendo una regla definida y es capaz de extenderlos.</li> <li>• Clasifica objetos según diferentes atributos, identificando similitudes y diferencias.</li> </ul>	
<b>Materiales requeridos</b>	<i>Liste todos los materiales que se requieren para completar las actividades propuestas para la sesión de clase</i> <i>Fichas de diversas formas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo).</i> <i>Las fichas a implementar tienen una variedad de colores.</i> <i>Cada ficha debe contener la imagen o representación de uno de los siguientes elementos: Animales: mico, iguana, ardilla, oso perezoso.</i> <i>Espacio de trabajo para los estudiantes (mesas, suelo).</i> <i>Opcional: Papel y lápices para dibujar patrones creados.</i>	
<b>Conocimientos previos requeridos</b>	<i>Indique los conocimientos y habilidades que deberían tener de forma previa sus estudiantes con el fin de desarrollar exitosamente las actividades que propone</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocimiento básico de las formas geométricas mencionadas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo).</li> <li>• Identificación de los colores primarios y secundarios.</li> <li>• Comprensión de la idea de una secuencia o serie de elementos.</li> </ul>	
Empty space for additional notes or details		



<p><b>Actividad(es) a desarrollar</b></p> <p><i>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.</i></p>	<p><b>Tiempo estimado</b></p> <p><i>Minutos o porcentaje</i></p>
<p><i>Ambientación del tema de parte del docente</i></p> <p><i>Hola aventureros, nuestra gran aventura es descubrir un mundo mágico, rodeado de vida y colores, de cosas asombrosas que nos invitan a cada día explorar más este lugar maravilloso llamado “La Ronda del Sinú” en la grandiosa ciudad de Montería.</i></p> <p><i>En este lugar encontraremos diversos personajes, que nos acompañaran en esta travesía de juegos y creatividad, tenemos al mono juguetón y ruidoso, a la iguana dormilona y tranquila, la ardilla intrépida y curiosa, el oso perezoso y tímido, al igual que sus paisajes alegres y el gran río inmenso.</i></p> <p><i>Nuestra misión, es explorar los secretos más ocultos, usaremos unas fichas geométricas de colores, que serán nuestras herramientas de ayuda para alcanzar nuestra misión, por medio de secuencias divertidas y nuestro espíritu aventurero iremos organizando las fichas de manera secuencial, según sea sus formas, sus colores y sus animales.</i></p> <p><i>Así que ánimo y que empiece nuestra aventura</i></p> <p><i>Plan de acción:</i></p> <p><i>Sesión 1.</i></p> <p><i>El tutor reúne a los niños para indicar y presentar de manera creativa los elementos que apoyaran esta gran aventura, que consta de unas fichas representativas de la Ronda del Sinú, con formas, colores y animales como el mico, la iguana, la ardilla y el oso perezoso. Les explicará que hoy serán aventureros de un mundo misterioso, lleno de sorpresas, a través de secuencias usando las fichas. Les contará que van a planear y crear rutas con diferentes pistas, utilizando todo el ingenio y la innovación para llegar a la meta.</i></p> <p><i>Sesión 2.</i></p> <p><i>Luego, el tutor dividirá a los alumnos en grupos pequeños y explicará las respectivas misiones y con el diseño de una ruta de secuencias se utilizarán las fichas, y los motivará a decidir qué tipo de secuencia quieren crear, ya sea por forma, color, animal o combinaciones. Cada grupo escogerá al menos 4 o 5 fichas para comenzar su ruta, siguiendo una regla clara para su respectiva secuencia. Como opción del reto, Los participantes pueden, dibujar un esquema de su ruta en un papel.</i></p> <p><i>Sesión 3.</i></p> <p><i>El tutor indicará a los grupos, que se pondrá en práctica sus rutas, extendiendo las secuencias planteadas. Se motivará a cada miembro a participar colocando las fichas, asegurándose de seguir las</i></p>	<p>5 minutos</p> <p>10 minutos</p> <p>15 minutos</p> <p>20 minutos</p>



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación directa: El tutor observa la participación de los estudiantes en las diferentes actividades, analiza su capacidad para crear, identificar y explicar patrones, y su colaboración en el trabajo en grupo.</li> <li>• Creación de patrones: Se evalúa la capacidad que tienen los estudiantes para crear patrones propios y seguir una regla razonable. Se puede solicitar a los estudiantes que dibujen sus patrones en papel y expliquen la regla utilizada.</li> <li>• Identificación de patrones: Se evalúa la capacidad de los estudiantes para identificar la regla de un patrón dado y predecir los elementos que siguen. Se puede utilizar esta actividad como actividad evaluativa.</li> <li>• Clasificación de fichas: Se evalúa la capacidad de los estudiantes para clasificar las fichas según diferentes criterios, demostrando su comprensión de los atributos de las fichas y su habilidad para identificar similitudes y diferencias.</li> <li>• Reflexión: Se evalúa la capacidad de los estudiantes para reflexionar sobre el concepto de patrón y su aplicación en diferentes contextos, demostrando su comprensión del pensamiento computacional.</li> </ul>	
<b>Referencias</b>	<p><b>Información sobre la Ronda del Sinú:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://www.laquiademonteria.co/la-ronda-del-sinu-un-recorrido-magico/">https://www.laquiademonteria.co/la-ronda-del-sinu-un-recorrido-magico/</a></li> <li>• <a href="https://www.laquiademonteria.co/la-ronda-del-sinu-un-recorrido-magico/#google_vignette">https://www.laquiademonteria.co/la-ronda-del-sinu-un-recorrido-magico/#google_vignette</a></li> </ul>

## ANEXO

*Incluya los anexos requeridos aquí. Si son videos, presentaciones u otros materiales, ingrese un enlace y/o un código QR que permita accederlos libremente.*

