

29. Rúbrica: Creación de patrones

29.1 Rúbrica

- **Nivel:** Transición
- **Núcleo:** Pensamiento matemático
- **Objetivo de Aprendizaje (OA) 1:** Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.

Profundizando	Consolidando	Desarrollando	Comenzando
A partir de juegos y situaciones lúdicas, el niño o la niña crea un patrón ¹ sonoro, gestual, corporal, pictórico, visual ² o con objetos concretos, de tres elementos (núcleos ABC, AAB o ABB).	A partir de juegos y situaciones lúdicas, el niño o la niña crea un patrón sonoro, gestual, corporal, pictórico, visual o con objetos concretos, de dos elementos (núcleo AB).	A partir de juegos y situaciones lúdicas, el niño o la niña extiende un patrón sonoro, gestual, corporal, pictórico, visual o con objetos concretos, de tres elementos (núcleos ABC, AAB o ABB).	A partir de juegos y situaciones lúdicas, el niño o la niña extiende un patrón sonoro, gestual, corporal, pictórico, visual o con objetos concretos, de dos elementos (núcleo AB).

- 1 Patrón: es una sucesión de signos (orales, gestuales, gráficos, de comportamiento, etc.), que se construye siguiendo una regla (algoritmo), ya sea de repetición o de recurrencia. Son "patrones de repetición" los que presentan distintos elementos en forma periódica. Existen y se pueden crear diversos patrones de repetición teniendo en cuenta su estructura de base o núcleo, por ejemplo, si el núcleo es de la forma AB, se repiten dos elementos alternadamente (árbol, auto, árbol, auto; cuadrado, círculo, cuadrado, círculo); ABC, AAB o ABB, que están constituidos por una secuencia de tres elementos (do, re, mi, do, re, mi; sol, sol, estrella, sol, sol, estrella; círculo, cuadrado, cuadrado, círculo, cuadrado, cuadrado).
- 2 Patrón visual: es una secuencia de imágenes que se han creado con base en alguna regla, que el niño o la niña debe observar en su entorno, a diferencia de un "patrón pictórico", el que dice relación con que el niño o la niña dibuje una secuencia de figuras simples repetitivamente.

29.2 Ejemplos de los niveles de progreso

Profundizando	Consolidando	Desarrollando	Comenzando
Un grupo de niños le pide ayuda a la (el) adulta(o) porque están creando una pequeña coreografía para presentar el Día de las Familias. La persona adulta les muestra un patrón corporal de ejemplo: <i>brazos arriba, giro, manos al suelo</i>. Luego les dice que pueden armar su coreografía con patrones similares, pero con otros movimientos. Un niño propone: <i>salto, brazos a los lados, brazos abajo, salto, brazos a los lados, brazos abajo</i>. [Crear un patrón ABC]. La adulta o el adulto muestra a un niño tarjetas donde aparecen frutas (se repiten las frutas en las tarjetas). Le pide al niño que invente un patrón de tres elementos, en la combinación que él quiera. El niño propone: <i>frutilla, frutilla, sandía; frutilla, frutilla, sandía</i>. [Crear un patrón AAB].	El grupo se encuentra en un taller de cocina, haciendo brochetas de frutas. Luego de que la adulta o el adulto invita a niños y niñas a elegir dos frutas y armar una brocheta siguiendo un patrón creado por ellos y ellas mismas, una niña arma su brocheta: <i>plátano, manzana, plátano, manzana</i>, mientras un niño arma su brocheta: <i>naranja, plátano, naranja, plátano</i>. [Crear un patrón AB]. Un niño se encuentra realizando un collar para su papá, para lo cual dispone de una fuente con cuentas de colores. La persona adulta le propone que arme el collar creando un patrón. El niño decide hacer el collar con la secuencia <i>rojo, verde, rojo, verde, rojo, verde</i>. [Crear un patrón AB].	Niños y niñas deciden decorar el patio para la Fiesta de la Primavera. La persona adulta les sugiere hacer banderines siguiendo un patrón de tres elementos, que puede ser de formas o colores distintos. Entre todos y todas deciden seguir un patrón de tres colores: <i>amarillo, azul, naranja</i>. La adulta o el adulto les dice que, a continuación, tendrán que seguir con ese patrón en los banderines que vienen. Un niño sigue el patrón dado y realiza una fila de banderines con la secuencia <i>amarillo, azul, naranja</i>. [Extender un patrón ABC]. En el rincón matemático, donde se encuentran diversos objetos en canastas, una niña toma una tarjeta que indica un patrón con objetos: <i>cubo, cubo, palo de helado; cubo, cubo, palo de helado</i>. La persona adulta la invita a seguir el patrón que aparece en la tarjeta y la niña hace una fila de <i>cubo, cubo, palo de helado, cubo, cubo, palo de helado</i>, y le dice a la adulta ¡Mira! <i>hice un patrón igual al de la tarjeta</i>. [Extender un patrón AAB].	En un taller de danza y movimiento, la persona adulta le muestra a los niños y las niñas un patrón de dos movimientos que consiste en <i>agacharse, pararse; agacharse, pararse</i>. Luego los invita a continuar (extender) el patrón propuesto. Una niña continúa el patrón de manera autónoma, agachándose y parándose. [Extender un patrón AB]. Un grupo de niños continúa de manera autónoma un patrón de <i>aplauso y chasquido</i> que el adulto o la adulta les había mostrado anteriormente. [Extender un patrón AB].

29.3 Consideraciones para recopilar información sobre el OA evaluado

- Se sugiere la implementación de experiencias de aprendizaje que consideren inicialmente el reconocimiento de las características de objetos, movimientos, gestos, dibujos, imágenes, como también la identificación de regularidades en las secuencias existentes en la vida cotidiana.
- Es fundamental ofrecer oportunidades para experimentar y comprender patrones sonoros (*sonido mmm, palmas en las piernas, risa; sonido mmm, palmas en las piernas, risa*); corporales (*aplauso, giro, salto; aplauso, giro, salto*); gestuales (*ojos cerrados, boca abierta, pestañear; ojos cerrados, boca abierta, pestañear*); y con objetos concretos (*pelota, animal, auto; pelota, animal, auto*).
- Se recomienda realizar algunas preguntas a niños y niñas para incentivar el reconocimiento de patrones. Por ejemplo:
 - *¿Qué elementos observas en esta secuencia?*
 - *¿Qué elementos (sonidos, objetos, movimientos, gestos) se repiten en esta secuencia?*
 - *¿Qué secuencia podrías inventar o crear tú con tu cuerpo?*
- Es importante considerar experiencias grupales, en que niños y niñas puedan complementar sus propuestas, identificar errores y plantear posibles soluciones. Por ejemplo, un grupo puede identificar el patrón de una secuencia, explicarlo a otro grupo de pares, y ver si ellos y ellas concuerdan con lo identificado por el primer grupo.
- Se sugiere revisar el Capítulo N° 28 de Conectémonos con las *Matemáticas y la Resolución de problemas en Educación Parvularia*, material audiovisual disponible en el canal de YouTube de la Subsecretaría de Educación Parvularia <https://www.youtube.com/watch?v=plrBjNqMJWM>
- Por otra parte, es recomendable revisar de manera conjunta el webinar *Género y trayectorias de aprendizaje en las matemáticas desde la primera infancia*, material audiovisual que entrega información para reflexionar sobre los estereotipos y brechas de género en relación al conocimiento matemático. Este video se encuentra disponible en el canal de YouTube de la Subsecretaría de Educación Parvularia <https://www.youtube.com/watch?v=NOrFrX66uiw>