

# Patrones de baile

Jugadores 2-6    Edades 3+    5-10 min

## OBJETIVO

Reconocer un patrón y predecir lo que vendrá después.

## MATERIALES

Cuerpos



## VOCABULARIO

Patrón  
Repetir  
Antes  
Después

## PREGUNTAS

¿Cuál fue el patrón que hice?  
¿Cómo supiste lo que venía después?

## CÓMO SE JUEGA

1. Elija un área donde los niños puedan moverse libremente.
2. Empiece con un patrón de movimiento simple, por ejemplo: pisotear, aplaudir, pisotear, aplaudir, pisotear, aplaudir.



Haga que los niños se unan para hacer los movimientos tan pronto como reconozcan el patrón.

Una vez que la mayoría de los niños se hayan unido, diga “¡Congelados!” y haga que los niños se congelen en su lugar.

Pregunte: “¿Qué movimiento viene después?” Espere a que los niños digan o demuestren el siguiente movimiento del patrón.

Continúen jugando, usando diferentes patrones de movimiento. Puede incluir: tocarse los dedos de los pies, tocarse la cabeza, levantar las manos en el aire, poner las manos en las caderas y saltar en uno o dos pies.

## CONSEJOS PARA JUGAR

- Para un desafío mayor, cometa un “error” (por ejemplo, pisotear, aplaudir, pisotear, aplaudir, pisotear, pisotear). ¡Vea si los niños se dan cuenta de su error y pídale que le corrijan!

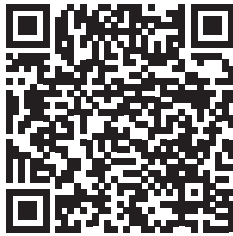
## LO QUE LOS NIÑOS APRENDEN

- ¡Este juego es una excelente manera para que los niños se levanten y se muevan, y para que experimenten patrones a través de la vista, el sonido y el tacto!
- Cuando usted les pregunta “¿Qué viene después?”, está ayudando a los niños a reconocer la unidad repetida de un patrón. Por ejemplo, si dicen que “aplaudir” viene después porque el patrón es “pisotear, aplaudir, pisotear, aplaudir, pisotear, aplaudir”, es porque ya han reconocido que la unidad repetida del patrón es “pisotear, aplaudir”.

## TEMAS DE MATEMÁTICAS

Patrones y Estructura

## VIDEO



### Ver el video del juego

Escanee el código QR con la cámara de su teléfono inteligente o lector de código QR para ver un vídeo que muestra cómo jugar “Patrones de baile”.