

Identificación de patrones

Nuestro cerebro crea naturalmente patrones o conexiones entre los estímulos de nuestro entorno.

Permita que sus jugadores reconozcan y combinen elementos relacionados para crear mensajes o pistas que no son inmediatamente obvias, aunque puede ser más difícil con alumnos de bajo nivel. Los patrones son similitudes o características que comparten algunos de los problemas. El reconocimiento de patrones es una de las cuatro piedras angulares de la informática. Consiste en encontrar las similitudes o patrones entre pequeños problemas descompuestos que pueden ayudarnos a resolver problemas complejos de forma más eficiente.

Material necesario

- Cualquier material que quiera utilizar en su escape room.

Posibles usos

- Proporcione un conjunto de puntos dentro de los cuales se puede encontrar una forma o un código.
- Dé a los jugadores un conjunto de símbolos que puedan combinarse para crear una palabra o un número.
- Coloque elementos en un tablero de cables y pida a los jugadores que conecten los que crean un patrón.
- Los patrones relacionados con las matemáticas, los números, los gráficos y la geometría también son una buena idea. Un ejemplo de reconocimiento de patrones es la clasificación, que intenta asignar cada valor de entrada a una de las clases dadas (por ejemplo, determinar si un correo electrónico es "spam" o "no spam").

Posibles dificultades

Algunos alumnos pueden tener más dificultades con el reconocimiento de patrones. En el caso de que se queden bloqueados, podríamos optar por proporcionarles pistas que les ayuden a continuar.



Identificación de patrones

¿Es inclusivo para los alumnos con NEE?

Sí, pero trate de no incluir rompecabezas de identificación de patrones muy difíciles o rebuscados. Además, es una buena idea ubicar los patrones en espacios accesibles.

