

Un lobo muy travieso

Un lobo muy travieso

Datos identificativos

Nombre: Un lobo muy travieso

Etapas: Educación Infantil

Ciclo: Segundo ciclo

Curso: 3 años

Áreas:

- Crecimiento en Armonía
- Descubrimiento y Exploración del Entorno
- Comunicación y Representación de la Realidad



Marta Ciprés para INTEF (a partir de plantilla de Canva). *Logo de la situación de aprendizaje.* ([CC BY-ND](#))

Descripción y finalidad de los aprendizajes

La situación de aprendizaje “Un lobo muy travieso” tiene como finalidad iniciar al alumnado, a través del **pensamiento computacional**, en la consecución de algunos aprendizajes

competenciales relacionados con el **espíritu crítico y emprendedor**, el desarrollo de la curiosidad, la iniciativa y la indagación a través del **juego** y de los **cuentos**, dos elementos clave en la etapa de educación infantil. La sociedad en la que vivimos exige personas críticas, con capacidad de diálogo y de anticipación, personas capaces de trabajar en equipo y cooperar colectivamente; por ello, esta situación de aprendizaje promueve a través del pensamiento computacional **el desarrollo del pensamiento crítico para aprender a lo largo de la vida y aceptar la incertidumbre cooperando y colaborando para poder ser personas más autónomas, reflexivas y críticas.**

Temporalización y relación con la programación

Esta situación de aprendizaje se propone para el **tercer trimestre** y tiene una duración de **8 sesiones**.

Se programa la situación de aprendizaje para este trimestre con el objetivo de poder **respetar los ritmos del alumnado** y favorecer que este ya esté adaptado a la vida escolar. A su vez, la temporalización en este trimestre favorece el mayor grado de adquisición de algunos de los aprendizajes del primer y segundo trimestres relacionados con la situación de aprendizaje.

Previamente a la aplicación de la situación de aprendizaje, se recomienda haber llevado a algunas dinámicas en pequeños grupos que les ayuden a comprender la necesidad de trabajar en grupo. Así, es importante que el alumnado haya adquirido algunas **estrategias** relacionadas con la **escucha activa** y el **respeto de los turnos de palabra**, aspectos fundamentales para el buen funcionamiento del trabajo en equipo. Los docentes, por tanto, deben promover estrategias que fomenten el desarrollo de estas habilidades para que la situación de aprendizaje pueda llevarse a cabo con mayor éxito.

En cuanto a los **saberes**, el alumnado debe de haberse iniciado en algunos aspectos relacionados con la **aceptación de la incertidumbre**, además de haber llevado a cabo algunas **aproximaciones a las dimensiones que componen el pensamiento computacional** a través de **juegos motores, juegos de mesa y de asamblea**.

Todo esto les permitirá movilizarse eficazmente en esta situación de aprendizaje y poder alcanzar mayores niveles de dominio relacionados con las competencias específicas asociadas y desarrollar otras relacionadas con el pensamiento crítico, las funciones ejecutivas y la capacidad de anticipación y aceptación de la incertidumbre.

Dentro de la programación, la situación de aprendizaje queda enmarcada en el proyecto que se está llevando a cabo sobre cuentos, partiendo como hemos dicho anteriormente de un elemento significativo y motivador para ellos.

Secuencia competencial

Sesiones de la secuencia

Esta situación de aprendizaje tiene como finalidad el trabajo del pensamiento computacional a través de sus **cuatro dimensiones** (descomposición, reconocimiento de patrones, abstracción, pensamiento algorítmico), a lo largo de **8 sesiones** mediante la siguiente secuencia:

- [Sesión 1. Los cerditos piden ayuda](#)
- [Sesión 2. El lobo quiere bailar](#)
- [Sesión 3. ¿Cómo salgo de este laberinto?](#)
- [Sesión 4. Construimos la casita](#)
- [Sesión 5. ¿Qué ha pasado aquí?](#)
- [Sesión 6. El lobo tiene hambre](#)
- [Sesión 7. Una canción para el lobo](#)
- [Sesión 8. ¿Qué llave abre la casita?](#)

Los cerditos piden ayuda

Sesión 1: Los cerditos piden ayuda

La situación de aprendizaje está compuesta por una serie de retos gamificados, que se disponen a lo largo de las diferentes sesiones. Para poder iniciar la situación de aprendizaje es necesario llevar a cabo una actividad previa en la que se presentará el juego y se propondrá al alumnado participar en la situación de aprendizaje.

Actividad previa de motivación

El alumnado se dispondrá en gran grupo en la asamblea. Previamente, el docente habrá colocado los **elementos motivadores de la situación de aprendizaje**. En medio de la asamblea se situará una casita con un candado (Anexo 2).

Elementos motivadores:



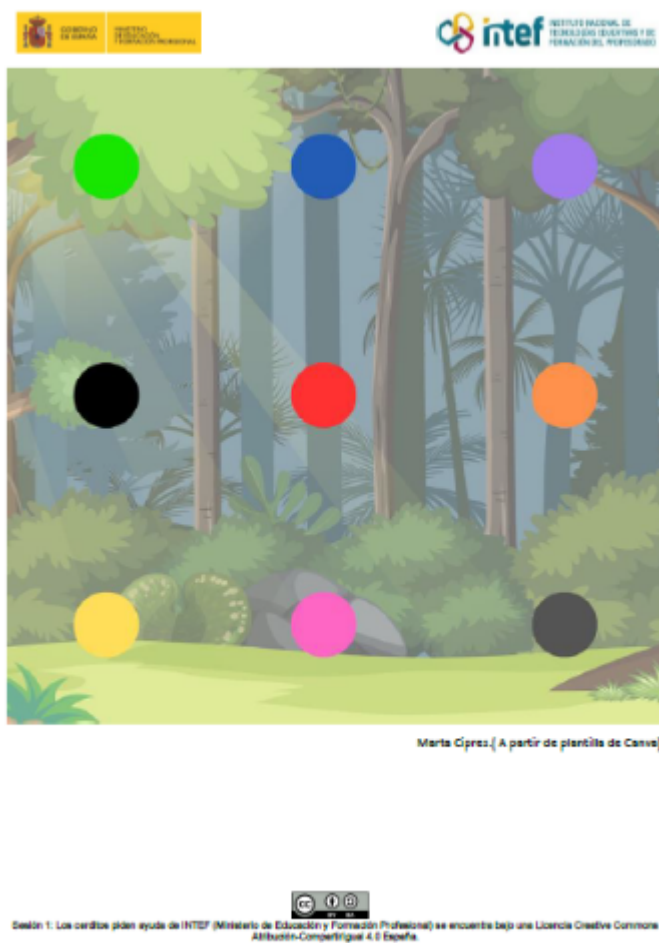
Imagen de [David en Pixabay](#)



Sesión 1: Los Cerditos piden ayuda. Carta de INTEF (Ministerio de Educación y Formación Profesional) se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 España.

Descarga en [archivo editable](#) y en [PDF](#)

Junto a ella habrá un panel de gamificación (Anexo 1), el cual se recomienda imprimir al menos en tamaño de DINA-3.



Descarga en [archivo editable](#) y en [PDF](#)

Al lado de estos dos elementos se colocará **una caja con diferentes llaves**. El número de llaves puede variar dependiendo del grupo y el criterio del docente. Cada llave estará etiquetada con un número, para lo cual el docente puede utilizar el anexo 3.



Marta Ciprés (a partir de plantilla Carva)



Sección 1: Un lobo muy travieso. Eliquetas de flechas de INTEF (Ministerio de Educación y Formación Profesional) se encuentran bajo una Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 España.

Descarga en [archivo editable](#) y en [PDF](#)

Para terminar, en un dispositivo móvil, en el ordenador o impreso en un código QR el docente dispondrá el **vídeo de motivación** del anexo 5. (vídeo)

Vídeo de motivación

https://www.youtube.com/embed/Bf-nALIP_bA

Marta Ciprés para el INTEF. *Vídeo de motivación* (CC BY-SA)

Primera parte de la actividad. Rutina de pensamiento: "Veo, pienso, me pregunto"

El alumnado deberá generar hipótesis acerca de lo que puede significar la disposición de esos elementos en la asamblea. Se dejará un tiempo para que los alumnos y alumnas se expresen y se favorezcan el diálogo y la reflexión crítica.

Para poder desarrollar estas estrategias, se empleará la rutina de pensamiento **"Veo, pienso y me pregunto"** utilizando la plantilla (Anexo 4) a continuación.



Descarga en [archivo editable](#) y en [PDF](#)

Así, en esta actividad se pretende **motivar al alumnado** y **favorecer la reflexión** acerca de lo que **VEN** y de lo que **PIENSAN** que **OCURRE**.

Procedimiento

El docente debe de adaptar la rutina de pensamiento al nivel y las características del alumnado. Dada la edad para la cual está diseñada esta situación de aprendizaje, se propone que esta actividad se lleve a cabo de la siguiente manera:

1.ª parte : el alumnado rellenará la **ficha de manera individual dibujando**.

2.ª parte : se llevará a cabo una **puesta en común en gran grupo** utilizando las cuestiones como guía de ese diálogo.

- **¿Qué es lo que ven?** Deben de dibujar lo que ven (elementos que han aparecido en clase).
- **¿Qué piensan que son?** Cada uno dibuja lo que cree que hay en la casita o en el código.
- **¿Qué se preguntan?** Recogemos a través del dibujo todas sus impresiones.

3.ª parte: tras la puesta en común el docente invitará al alumnado a ver el vídeo de motivación y descubrir si las hipótesis aportadas son ciertas.

Segunda parte de la actividad. Vídeo de motivación

Esta actividad tiene como objetivo presentar la aventura gamificada y animar al alumnado a participar en la situación de aprendizaje fomentando así la motivación.

Procedimiento

En gran grupo en la asamblea el alumnado verá el vídeo de motivación, cuyo contenido será el siguiente:

Los cerditos les explicarán que después del cuento se hicieron amigos del lobo, pero que este es un poco travieso y quiere jugar con ellos. El lobo ha escondido la llave que abre la casita de los tres cerditos y la ha mezclado con otras llaves de la caja que tienen en clase. La misión consiste en adivinar qué llave abre el candado. Para ello, deberán descubrir el número escondido en el panel de gamificación.

Para adivinar el número que se esconde en ese panel de gamificación, se le explicará al alumnado que deberán resolver unos retos; por cada reto, el lobo les dará un color que ellos deberán marcar en el panel de gamificación. Una vez resueltos todos los retos, quedará dibujado el número secreto en el panel de gamificación y solo tendrán que identificarlo y coger la llave correspondiente.

Tercera parte de la actividad. Reflexión

En gran grupo el docente favorecerá el diálogo para que el alumnado ordene las ideas y sea capaz de verbalizar cuál es el objetivo de la situación de aprendizaje. Se promueve así el desarrollo de tareas de abstracción y síntesis de información y la reflexión crítica del alumnado.

Dimensión del pensamiento computacional

Abstracción

Materiales

- Panel de gamificación del anexo 1.
- Casita con candado: este material puede ser elaborado por el docente con materiales fungibles como cajas o cartón o se puede imprimir el anexo 2.
- Llaves con etiquetas. Se adjunta un posible modelo de etiqueta en el anexo 3.
- Vídeo de motivación (anexo 5).

El lobo quiere bailar

Sesión 2: El lobo quiere bailar

En esta tarea el lobo demuestra sus aficiones "la música y el baile". Por eso, envía al alumnado una canción elaborada con [Rhtym de Google](#) (el anexo incluido es un ejemplo con el que se puede llevar a cabo la actividad pero que el docente puede variar utilizando el recurso recogido).

Vídeo de ritmos. Un lobo muy travieso.

<https://www.youtube.com/embed/cSljwA8QTCI>

Marta Ciprés para INTEF. *Vídeo de ritmos. Un lobo muy travieso.* (CC BY-SA)

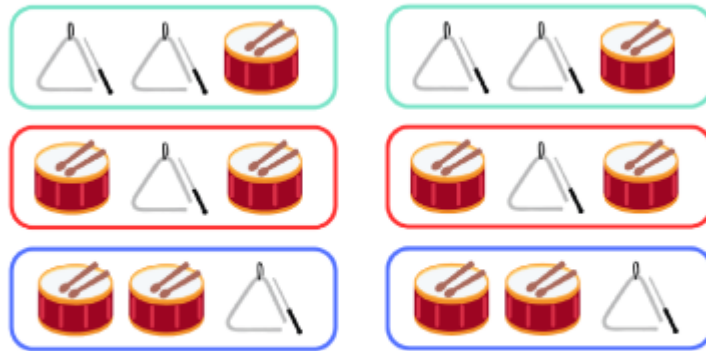
El alumnado debe **adivinar qué instrumento** suena y **cuántas veces** lo hace. Es decir, se propone que este, a través del recurso, se inicie en el **reconocimiento de patrones** descubriendo el **patrón** que se repite y trabajando además **el código binario**. El tambor sería 0 y el triángulo 1.

La actividad pues se llevará a cabo de la siguiente manera.

Primera parte de la actividad

En gran grupo en la asamblea cada alumno dispondrá de una serie de materiales, detallados en el listado de material, que le ayudarán en la identificación de patrones del vídeo visto anteriormente (anexo 5).

Por un lado, se ofrecerá a cada alumno un conjunto de **tarjetas que representan patrones** (anexo 6) con los mismos instrumentos que aparecen en el vídeo.



Marta Ciprés (a partir de plantilla de Canva)

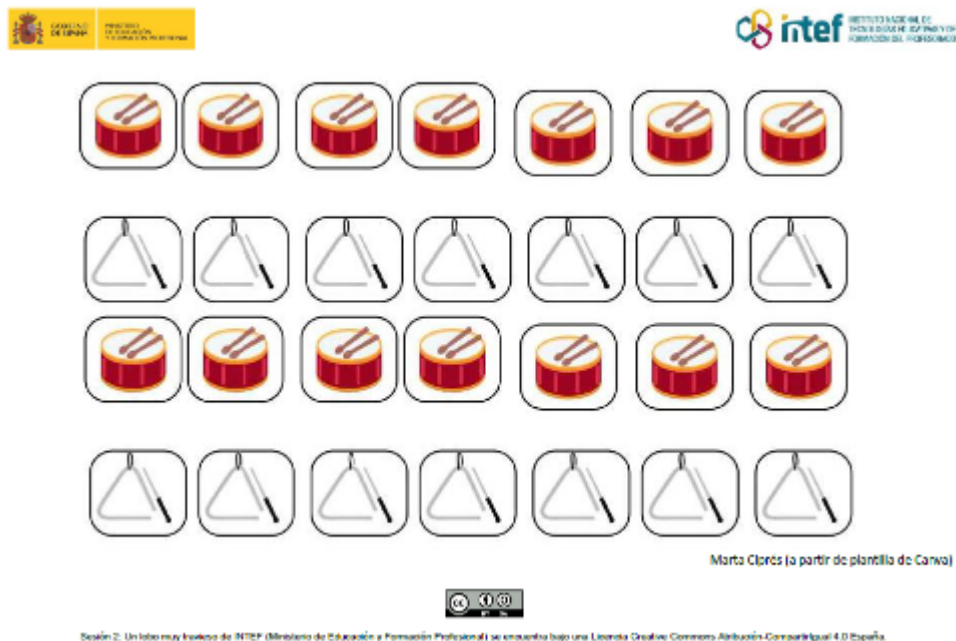


Sección 2: Un lobo muy travieso de ITEF (Ministerio de Educación y Formación Profesional) se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 España.

Descarga en [archivo editable](#) y en [PDF](#)

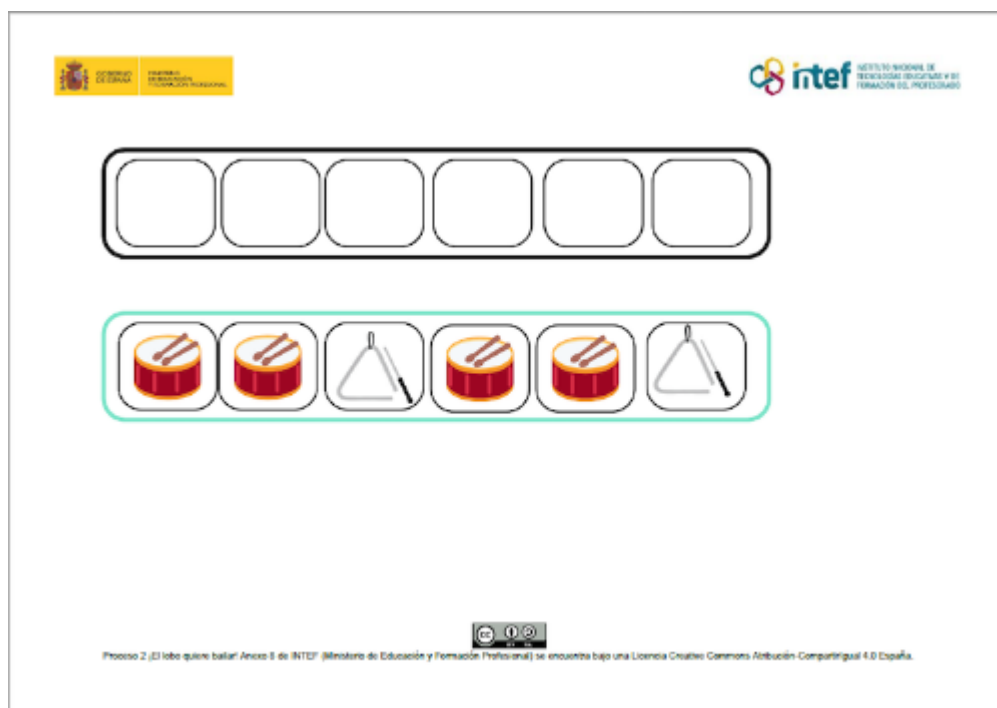
Cada patrón estará subrayado con un color diferente. Este color será la recompensa del reto. Los alumnos deben reconocer, de entre todos los patrones, el que está sonando en el vídeo de tal manera que descubran cuál es el primer color que deben marcar en el panel de gamificación (anexo 1).

Para favorecer la accesibilidad y poder adaptar la actividad a todos los niveles, los patrones irán acompañados de unas tarjetas de instrumentos (anexo 7), las cuales les permitirán de manera manipulativa poder experimentar y construir sus propios patrones, una tarea que les servirá para la identificación del patrón dado en el vídeo.



Descarga en [archivo editable](#) y en [PDF](#)

Para poder manipular y crear los patrones, se adjunta una plantilla de creación de patrones (anexo 8).



Descarga en [archivo editable](#) y en [PDF](#)

Este material (anexo 7 y anexo 8) les ayudará a reconocer los patrones y a poder manipular la información, pudiendo jugar al ensayo-error y siendo más experiencial.

El alumnado con todo este material irá creando su propio patrón hasta que adivine cuál es el correcto.

Segunda parte de la actividad

Una vez que el alumnado haya concluido la primera parte de la actividad, creando sus propios patrones a partir del vídeo (anexo 5), **el docente ayudará al grupo a reconocer cuál es el patrón** (anexo 6), y entre todo el grupo **se descubrirá cuál es el color escondido**, que el alumnado deberá marcar en el panel de gamificación (anexo 1).

Dimensión del pensamiento computacional

Reconocimiento de patrones

En esta sesión se propone el trabajo de la expresión corporal y el reconocimiento del propio cuerpo a través de los ritmos. La música es un elemento muy motivador y más en la etapa de educación infantil por lo que el uso de este recurso permite de manera grupal trabajar con el alumnado el reconocimiento de patrones.

Materiales

- Vídeo elaborado con Rhtym de Google (anexo 10).
- Tarjetas de patrones (anexo 6).
- Tarjetas de instrumentos (anexo 7).
- Plantilla de creación de patrones (anexo 8).
- Panel de gamificación (anexo 1).

Nota

Mostramos un ejemplo pero podemos trabajar diferentes ejemplos con la aplicación y cambiar los ritmos (anexo 10), así como las diferentes tarjetas (anexos 6, 7, 8 y 9).

¿Cómo salgo de este laberinto?

Sesión 3: ¿Cómo salgo de este laberinto?

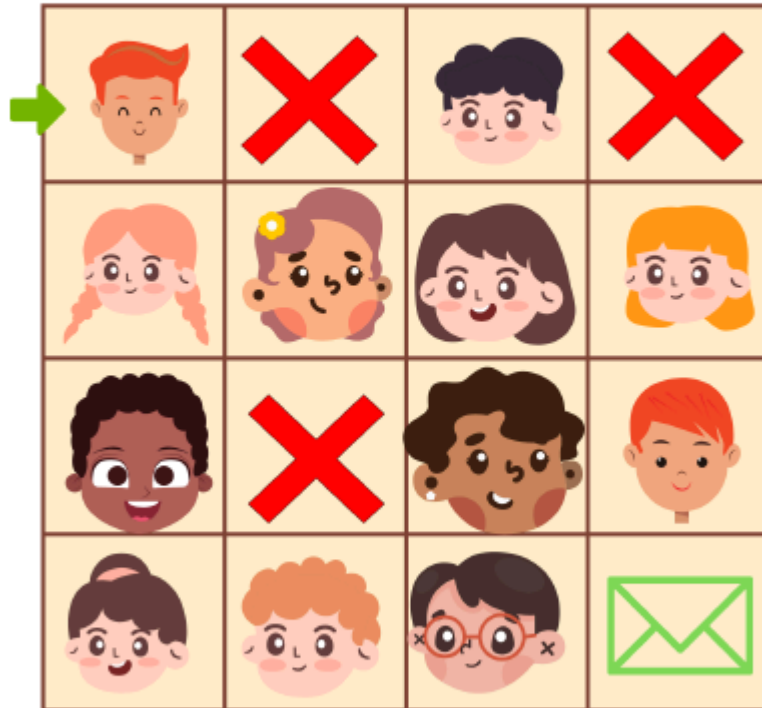
La sesión 3 estará dividida en dos partes diferenciadas. Así, el objetivo será trabajar el pensamiento algorítmico y el diseño de algoritmos a través de una actividad motriz.

A través de un tablero (anexo 11), el alumnado se iniciará en la programación desenchufada para poder conseguir el siguiente color del panel de gamificación (anexo 1).

Primera parte de la actividad

El alumnado se divide en 4 equipos en el aula de psicomotricidad o en un espacio amplio y con posibilidad de movimiento. Cada equipo jugará en un tablero (anexo 11) diferente. Los tableros estarán personalizados con sus imágenes y contendrán un sobre con una de las pistas que les llevará a resolver el reto de la sesión 3. A modo de ejemplo, se presenta el siguiente tablero (anexo 11).

EJEMPLO DE TABLERO



Marta Ciprés (a partir de plantillas de Canva)



Sesión 3: Un lobo muy travieso de INTEF (Ministerio de Educación y Formación Profesional) se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 España.

Descarga en [archivo editable](#) y en [PDF](#)

El tablero de juego estará compuesto por las fotos del alumnado (algo significativo para ellos en este nivel) ya que todavía son muy pequeños para trabajar con flechas. De esta manera, los comandos de programación serán los nombres de los propios alumnos y alumnas.

En cada tablero habrá 16 cuadrantes en total y dentro de estos habrá 3 cuadrantes por los que no podrán pasar, trabajando así la posibilidad de diferentes itinerarios. Además, no podrán usar más de 7 instrucciones.

NOTA: estas variables se pueden modificar dependiendo del grupo clase y el nivel que se quiera aplicar.

Para poder hacer más visual la programación, podrán dibujar los comandos previamente en el suelo, donde el docente dibujará con tiza una línea de programación con 7 cuadrados (tantos

como instrucciones) y unas tarjetas con las caras de sus compañeros. Con este recurso, el alumnado que lo necesite podrá programar previamente de manera manipulativa el comando.

Con todo este material el alumnado programará al compañero hasta el sobre correspondiente en su tablero. Una vez llegados al sobre, en cada sobre habrá una letra diferente, la cual será clave en la siguiente parte de la actividad.

Segunda parte de la actividad

El alumnado se agrupará en gran grupo. Cada equipo tendrá un portavoz que compartirá la letra que han conseguido al programar el robot (su compañero) hasta el sobre y se presentará un panel de asociación imagen palabra (anexo 12) donde deberán de ubicar su letra.



Descarga en [archivo editable](#) y en [PDF](#)

Con esta actividad trabajamos, además de las dimensiones del pensamiento computacional, la conciencia fonológica a modo de jeroglífico de tal manera que, al colocar cada letra debajo de su dibujo, podremos encontrar el color escondido (AZUL).

Tercera parte de la actividad

En gran grupo buscamos el color azul y lo unimos con el color anterior en el panel de gamificación (anexo 1).



Marta Ciprés para INTEF (a partir de plantilla de Canva). *Panel de gamificación* (CC BY-ND)

Dimensión del pensamiento computacional

Pensamiento algorítmico y el diseño de algoritmos

Materiales

- Tablero de juego hecho con cinta adhesiva en el suelo con 16 cuadrantes y con las fotos del alumnado o utilizando el modelo del anexo 11.;
- Panel asociación palabra-imagen (anexo 12).
- Línea de programación dibujada en el suelo.
- Sobres con letra escondida (las letras pueden cogerse del anexo 12).

Construimos la casita

Sesión 4: Construimos la casita

La sesión 4 propone de manera manipulativa trabajar la dimensión del pensamiento computacional relacionada con la descomposición. Para ello, se utilizarán materiales manipulativos y cercanos al alumnado. En esta sesión el reto consiste en construir por equipos una casita simulando la casita de los tres cerditos y utilizando materiales conocidos por el alumnado.

La construcción de elementos a partir de una imagen o consigna dada supone un ejercicio de descomposición y de abstracción que ayuda al alumnado en el desarrollo del pensamiento computacional.

El alumnado se dispondrá en la asamblea en la que el docente explicará el reto que el lobo ha mandado a la clase. Así, los alumnos deben construir la casita de los cerditos utilizando materiales manipulativos y siguiendo bien la secuencia de acciones. Para ello, se distribuye al alumnado en pequeños grupos y se les ofrece el material pertinente.

La primera instrucción que deben ejecutar es la colocación de la base, utilizando para ello una plantilla de A4 en el suelo (anexo 13: [archivo editable](#) y [PDF](#)).



Pixabay / PublicDomainPictures en Pixabay. *Hierba* (Pixabay License)

A continuación, sirviéndose de **construcciones** que el docente disponga en el aula, el alumnado deberá construir las paredes de la casa.



Pixabay / Semevent. *Bloques para construir* (Pixabay License)

Después, el alumnado colocará el tejado, utilizando para ello **palos depresores**.



Pixabay / Debbie Miller. *Palos de polo* (Pixabay License)

Por último, cada equipo debe comprobar que ha dejado suficiente hueco en la **puerta** que han construido para que los cerditos (figuras que el alumnado tendrá en el aula) puedan entrar.

Primera parte de la actividad

Cada equipo debe **generar una hipótesis** acerca de los pasos que deben seguir **para poder construir la casita** con los materiales dados. Esta hipótesis puede ser recogida por el equipo mediante diferentes técnicas como el dibujo o la escritura espontánea, o también puede ser recogida por el docente para su posterior reflexión.

Otra opción sería valerse del material del anexo 14 para que se anticipen y piensen el orden de cada una de las instrucciones.

Segunda parte de la actividad

El docente ofrece a cada equipo un **dossier** con las **instrucciones del juego** (anexo 14)



Descarga en [archivo editable](#) y en [PDF](#)

Las instrucciones serán las siguientes:

- 1.- Poner plantilla.
- 2.- Construir con bloques.
- 3.- Poner depresores.
- 4.- Meter al cerdito.

Tercera parte de la actividad

Cuando todos los equipos han finalizado la tarea, el docente invita al alumnado a hacer una **puesta en común**, se recuerda la secuenciación de los pasos y se compara con las primeras **hipótesis** dadas, viendo cuáles eran ciertas y en cuáles había error. Como **recompensa** por el trabajo conseguido se obsequia al grupo con un **código QR** (anexo 15: [archivo editable/ PDF](#)) al final de la actividad, en el cual se encuentra escondido el siguiente color a descubrir para buscar en el panel de gamificación (anexo 1)



Marta Ciprés para INTEF. *Código QR recompensa* ([CC BY-SA](#))



Marta Ciprés para INTEF (a partir de plantilla de Canva). *Panel de gamificación* (CC BY-ND)

Dimensión del pensamiento computacional

Descomposición

Materiales

- Construcciones.
- Palitos depresores.
- Base de la casita (anexo 13).
- Instrucciones de uso (anexo 14).
- Cerdito de juguete.
- Código QR recompensa (anexo 15).

- Panel de gamificación (anexo 1).

¿Qué ha pasado aquí?

Sesión 5: ¿Qué ha pasado aquí?

La sesión 5 tiene como objetivo desarrollar estrategias de abstracción a través de la generación de hipótesis sobre un suceso. El lobo enviará una imagen al aula y el alumnado deberá generar sus propias conclusiones para poder resolver el reto y conseguir el siguiente color. Con esta tarea se trabajará sobre todo el desarrollo de la abstracción.

Primera parte de la actividad

En gran grupo, el alumnado observa la imagen que el lobo ha dejado para ellos en la asamblea. (Anexo 16)



Marta Ciprés para INTEF (a partir de plantilla de Canva). *Imagen cocina. ¿Qué ha pasado aquí?* (CC BY-ND)

Descarga en [archivo editable](#) y en [PDF](#)

La imagen va acompañada de información oral que el docente aporta al alumnado, añadiendo que esta corresponde al interior de la casa de los cerditos y que deben descubrir qué es lo que ha ocurrido.

Segunda parte de la actividad

Para poder resolver el enigma, el alumnado se dividirá en pequeños grupos y contará con la ayuda de unas tiras de instrucción (anexo 17).



EJEMPLO MODELO DIFÍCIL

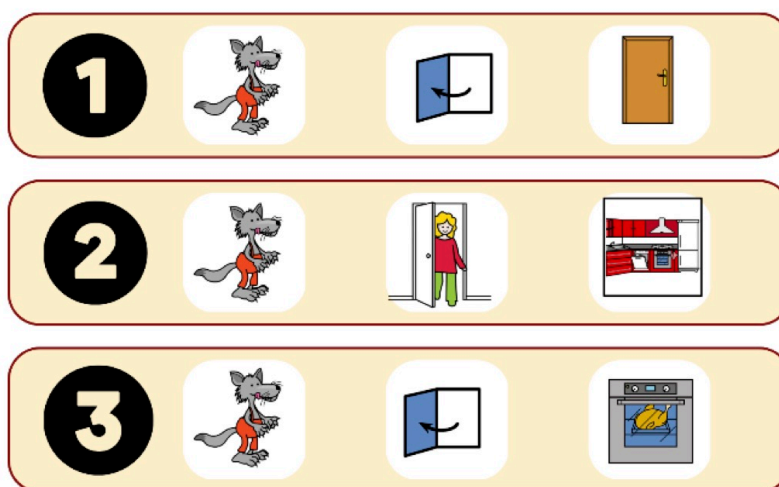


Imagen elaborada a partir de plantilla de Canva

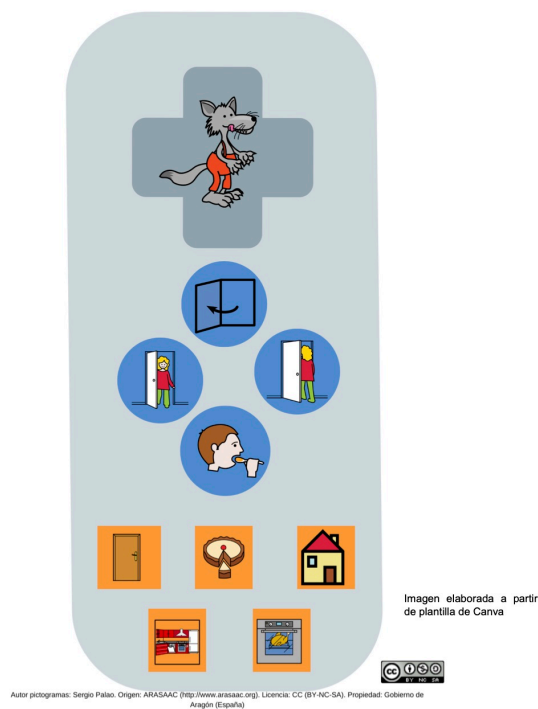
Autor programas: Sergio Palao. Origen: ARASAAC (<http://www.arasaac.org/>). Licencia: CC (BY-NC-SA). Propiedad: Gobierno de Aragón (España)



Sesión 5: Un lobo muy travieso. Tiras de instrucción de INTEF (Ministerio de Educación y Formación Profesional) se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 España.

Descarga en [archivo editable](#) y en [PDF](#)

Para poder programar esas tiras de instrucción, el alumnado deberá utilizar el mando mágico (anexo 19).



Sesión 5: Un lobo muy travieso: mando de INTEF (Ministerio de Educación y Formación Profesional) se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 España.

Descarga en [archivo editable](#) y en [PDF](#)

Utilizando las **tiras de programación** (anexo 17) y el **mando de programación** (anexo 19), cada equipo deberá ordenar la secuencia, dando sentido a lo ocurrido dentro de la casa de los cerditos, siendo el orden el siguiente.

- 1.º LOBO ABRE PUERTA
- 2.º LOBO ENTRA COCINA
- 3.º LOBO ABRE HORNO
- 4.º LOBO COME PASTEL
- 5.º LOBO SALE CASITA

Tercera parte de la actividad

Tras esto, los alumnos deberán de colocar las tiras en una plantilla (anexo 18), en la cual estará escondido el siguiente color que deberán marcar en el panel de gamificación (anexo 1).

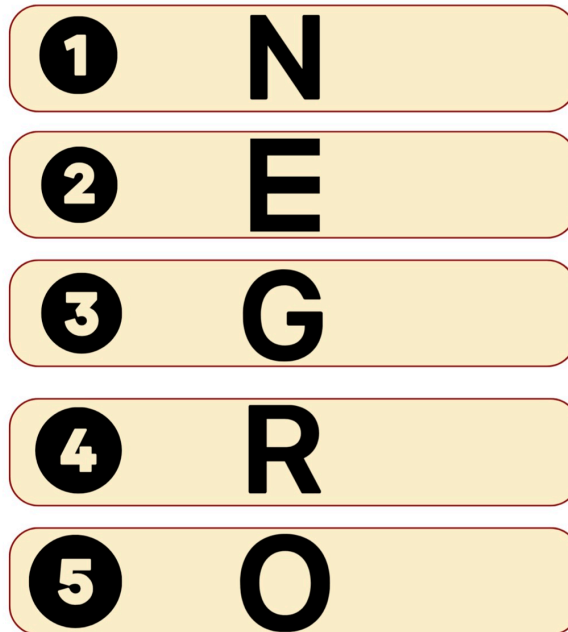


Imagen elaborada a partir
de plantilla de Canva



Sesión 5: Un lobo muy travieso. Plantilla de corrección de INTEF (Ministerio de Educación y Formación Profesional) se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 España.

Descarga en [archivo editable](#) y en [PDF](#)

Dimensión computacional

Abstracción

Materiales

- Imagen del suceso (anexo 16).
- Tira de instrucciones (anexo 17).
- Mando de programación (anexo 19).

- Plantilla (anexo 18).

El lobo tiene hambre

Sesión 6: El lobo tiene hambre

La sesión 6 tiene como objetivo la elaboración de una brocheta de frutas para demostrar al lobo que el alumnado sabe cocinar. En este reto se desarrollarán habilidades relacionadas con la abstracción y el pensamiento algorítmico además de favorecer hábitos de vida saludable.

La sesión se divide en dos partes: la primera en la que el alumnado deberá abstraer la información de las imágenes dadas y decidir cuáles serán los pasos. Y la segunda en la que ejecutarán la secuencia de tareas que ellos mismos hayan programado.

Primera parte de la actividad

En gran grupo el alumnado observa la imagen que el lobo les ha dejado:



Pixabay / Gianni Crestani. *Brocheta de furta* (CC BY-SA)

Junto a ella, el docente lee las instrucciones en las cuales se informa al alumnado de que el lobo les ha encargado descubrir los pasos de la elaboración de la brocheta y ejecutarlos.

Para apoyar las instrucciones presentamos material de apoyo. Por un lado pictogramas con los ingredientes (anexo 20).



Autor programador: Sergio Palao. Origen: APARAC (http://www.aparac.org). Licencia: CC BY-NC-SA. Propiedad: Gobierno de Aragón (2024/25).



Sesión 5. Un lobo muy travieso. Intef de INTEF (Ministerio de Educación y Formación Profesional) se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución Compartir Igual 4.0 España.

Descarga en [archivo editable](#) y en [PDF](#)

Para poder ordenar las instrucciones de la tarea, el alumnado tendrá a su disposición la plantilla de programación de la receta (anexo 21).

BROCHETA DE FRUTA



Auto generados: Sergio Pineda, Oropesa, ARNALAN (BIO) (Pineda, arnalana.org, Licencia: CC BY-NC-SA). Propiedad: Gobierno de Aragón (España).



Sección 6: Un lobo muy travieso. Plantilla de programación de INTEF (Ministerio de Educación y Formación Profesional) se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 España.

Descarga en [archivo editable](#) y en [PDF](#)

1.º CORTO FRUTA

2.º PINCHO FRUTA

3.º CHOCOLATE

4.º ME LO COMO

Segunda parte de la actividad

En pequeño grupo, se llevará a cabo la elaboración de la receta siguiendo las tareas programadas con colaboración de los padres. Al finalizar la actividad, el docente les dará el siguiente color que deben buscar en la plantilla de programación (anexo 1).

Dimensión del pensamiento computacional

Abstracción y pensamiento algorítmico

Materiales

- Recursos humanos: familiares o docentes de apoyo (se recomienda uno por equipo de alumnos o alumnas).
- Imagen de brocheta.
- Imágenes para secuencias de la tarea (anexo 20).
- Plantilla de programación (anexo 21).
- Fruta.
- Sirope de chocolate.

Una canción para el lobo

Sesión 7: Una canción para el lobo

En esta sesión, el alumnado debe crear una canción con su cuerpo utilizando como elementos para programarla unos vasos de colores con los personajes que estarán asociados a diferentes gestos.

NOTA: La actividad se puede variar, incluyendo diferentes códigos con distintas variables y añadiendo o disminuyendo elementos, pero a modo de ejemplo:

Vaso naranja con cerdito: palmada.

Vaso verde con lobo: golpe en el suelo.

Primera parte de la actividad

En gran grupo el alumnado se familiariza con los instrumentos y el código que va a seguir. El docente reparte a cada niño o niña un vaso naranja con un cerdito y uno verde con un lobo y les explica, apoyándose en pictogramas (anexo 22) que el vaso naranja será una palmada y el vaso verde un golpe en el suelo.



Imagen elaborada a partir
de plantillas de Canva e
ilustraciones de Anisaeac.



Autores: fotografías: Sergio Páez, Origen: ANISAEAC (https://www.anisaeac.org). Licencia: CC BY-NC-SA. Propiedad: Gobierno de Aragón (España).



Según 7: Un lobo muy travieso. Código de ejecución de INTEF (Ministerio de Educación y Formación Profesional) se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 España.

Descarga en [archivo editable](#) y en [PDF](#)

Se propone al alumnado que juegue y experimente junto con el docente. Cuando este levanta el cerdito naranja, todo el alumnado debe dar una palmada y, cuando levante el lobo verde, el alumnado debe golpear el suelo.

Segunda parte de la actividad

El docente presenta **el pentagrama** (folio en DIN A4) en blanco e indica al alumnado que va a componer una canción con los personajes, utilizando solo **4 instrucciones** (4 vasos). Va haciendo **combinaciones** y anima a los niños y niñas a reproducir.

Ejemplo:

naranja-naranja-verde-verde

(palmada, palmada, golpe al suelo, golpe al suelo)

naranja-verde-verde-naranja

(palmada, golpe al suelo, golpe al suelo, palmada)

verde-verde-naranja-naranja

(golpe al suelo, golpe al suelo, palmada, palmada)

Tercera parte de la actividad

El docente presenta la **plantilla con colores (de elaboración propia)** y el alumnado debe copiar el patrón. Una vez que está correcto, todos reproducen el ritmo.

NOTA: la plantilla de colores se puede elaborar con diferentes materiales y soportes (en la pizarra con tiza, con gomets, con pintura, en la PDI, de manera oral,...).

Cuarta parte de la actividad

El docente les dará siguiente color para buscar en el panel de gamificación (anexo 1).



Marta Ciprés para INTEF (a partir de plantilla de Canva). *Panel de gamificación* (CC BY-ND)

Dimensión del pensamiento computacional

Reconocimiento de patrones

Materiales

- Vasos de colores (naranjas con cerdito) y (verdes con lobo).
- Pentagrama dibujado en folio o pizarra.
- Plantilla de elaboración propia (con tizas, PDI, pinturas,...).
- Código de programación con vasos (anexo 22).

¿Qué llave abre la casita?

Sesión 8: ¿Qué llave abre la casita?

Esta sesión corresponde a la sesión final de la situación de aprendizaje, en la cual el alumnado deberá descubrir cuál es la llave que abre el candado de la casita.

Primera parte de la actividad

En gran grupo, el alumnado junto con el docente lleva a cabo una reflexión grupal en la cual recuerda cada uno de los retos que se han realizado y las recompensas que han ido consiguiendo (colores) y han recogido en el panel de gamificación (anexo 1).

Segunda parte de la actividad

En esta parte, el alumnado utiliza el panel de gamificación (anexo 1) para volver a situar los colores conseguidos y, entre todos, descubrir el número escondido. Es un proceso en gran grupo para concluir la aventura gamificada.



Marta Ciprés para INTEF (a partir de plantilla de Canva). *Panel de gamificación* (CC BY-SA)

Así, con el panel de gamificación el alumnado va trazando el número uniendo los colores que han conseguido con una línea.

NOTA: para hacer más visual la actividad se pueden poner policubos encima para manipulativamente seguir la línea.

Al unir todos los colores, aparece el número secreto correspondiente a la llave que abre la casa de los cerditos. **Es el número 2.**

Tercera parte de la actividad: ¿Qué llave abre la puerta?

En gran grupo el alumnado debe de seleccionar la llave 2 de entre todas las llaves y abrir el candado de la casita.

Dimensión del pensamiento computacional

Reconocimiento de patrones

Materiales

- Llaves con etiquetas.
- Panel de gamificación.
- Escalera de metacognición.
- Diana de evaluación.

Evaluación de los aprendizajes

Productos evaluables

- Observación sistemática.
- Documentación pedagógica de cada una de las sesiones por parte de la maestra.
- Producciones del alumnado:
 - Plantilla "Veo, pienso, me pregunto" (anexo 4).
 - Patrón elaborado por cada uno.
 - Resolución del tablero (anexo 11).
 - Resolución de la palabra por conciencia fonológica (anexo 12).
 - Casitas de cerditos.
 - Brocheta de frutas.
 - Ejecución de ritmos.
 - Plantilla de tiras. "¿Qué ha pasado aquí?" (anexo 18).
 - Plantilla de programación (anexo 21).
 - Llave elegida correcta.

Técnicas de evaluación

- Observación directa y sistemática.
- Interacción y preguntas al alumnado.
- Análisis de las producciones del alumnado.
- Registro de notas.
- Rúbrica de evaluación.

Instrumento de heteroevaluación

Para la evaluación de la situación de aprendizaje se utilizará la siguiente rúbrica:

RÚBRICA "UN LOBO MUY TRAVIESO"

Nombre del alumno o alumnos: _____

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES/ASPECTOS	4	3	2	1
Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.	CONTENIDO CURRICULAR RELACIONADO CON LOS TRES CERDITOS 20%	Comprende y reconoce todos los elementos relacionados con los tres cerditos y el lobo trabajados en la Situación de aprendizaje.	Comprende y reconoce casi todos los elementos relacionados con los tres cerditos y el lobo trabajados en la Situación de aprendizaje. Falta alguna característica importante en la definición.	Tiene dificultades para comprender y reconocer los elementos relacionados con los tres cerditos y el lobo trabajados en la Situación de aprendizaje. Faltan varias características en la definición de los elementos.	No reconoce los elementos relacionados con los tres cerditos y el lobo trabajados en la Situación de aprendizaje. La definición de los elementos es errónea o no incluye suficientes características en ella.
Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.					
Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.					
Plantear hipótesis acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, verificándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos.	ADQUISICIÓN DE DESTREZAS DE PENSAMIENTO COMPUTACIONAL 30%	Es capaz de llevar a cabo actividades relacionadas con las cuatro dimensiones del pensamiento computacional de una forma estructurada y sin ayuda, siendo consciente de los pasos y haciendo una reflexión sobre su trabajo.	Es capaz de llevar a cabo actividades relacionadas con las cuatro dimensiones del pensamiento computacional con ayuda de una forma estructurada y, siendo consciente de los pasos.	Es capaz de llevar a cabo algunas actividades relacionadas con algunas de las dimensiones del pensamiento computacional con ayuda. En ocasiones le cuesta estructurar los pasos.	No es capaz de llevar a cabo actividades relacionadas con las dimensiones del pensamiento computacional.
Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional.					



Rúbrica de evaluación. Un lobo muy travieso de INTEF (Ministerio de Educación y Formación Profesional) se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 España.

Descarga en [archivo editable](#) y en [PDF](#)

Autoevaluación

Instrumento de autoevaluación y coevaluación

La coevaluación supone una de las piedras angulares en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que, además de dar una **visión constructiva del diseño de la situación de aprendizaje** para poder **mejorar los diferentes procesos**, nos permite **favorecer aspectos relacionados con la autonomía y trabajar la inteligencia emocional**.

La coevaluación de la situación de aprendizaje "**Un lobo muy travieso**" será llevada a cabo en todo momento a través de la evaluación de los diferentes procesos tomando como instrumentos dos recursos, **una diana de evaluación y una escalera de metacognición**.

Ambas herramientas nos permitirán evaluar :

- ¿Qué aprende el alumno o alumna?
- ¿Cómo aprende el alumno o alumna?
- ¿Para qué aprende el alumno o alumna?

Además, nos ofrecen una visión global de su estado emocional y permiten trabajar habilidades de metacognición, siendo herramientas que propiciarán la reflexión y autorregulación del alumnado.

Diana de evaluación

El alumnado podrá rellenarla de **manera grupal, en pequeño grupo o individualmente** y en diferentes **soportes, digital o físico**. Se trata de colorear de manera gradual la diana dependiendo del grado de acuerdo con la cuestión planteada.

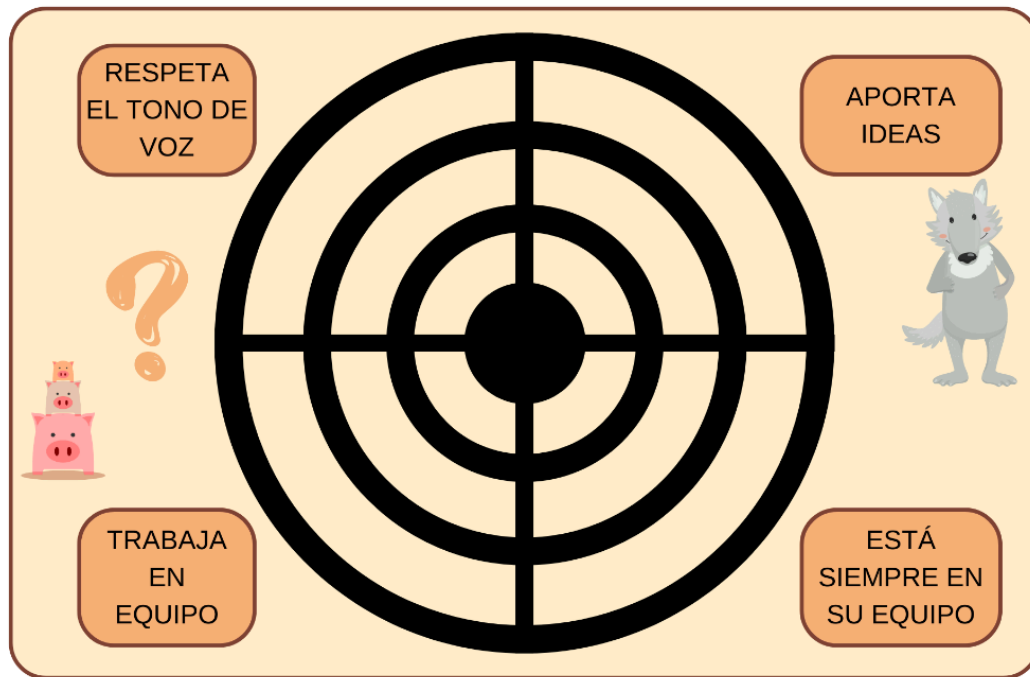


Imagen elaborada a partir de plantilla de Canva.

Diana de evaluación. Un lobo muy travieso de INTEF (Ministerio de Educación y Formación Profesional) se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 España.

Descarga en [archivo editable](#) y en [PDF](#)

Escalera de metacognición

Gracias a este recurso el docente puede recoger los contenidos que el alumnado ha asimilado en cada proceso. La escalera de metacognición parte de diferentes cuestiones que ayudan a este a **reflexionar acerca de su práctica** y a **autorregular sus ideas**. Se puede llevar a cabo **de manera grupal, en pequeño grupo o individualmente**. Se puede realizar **en soporte digital o físico**.

¿DÓNDE LO PUEDO UTILIZAR?

¿PARA QUÉ HA SERVIDO?

¿HA SIDO FÁCIL?

¿CÓMO LO HE APRENDIDO?

¿QUÉ HE APRENDIDO?

Imagen elaborada a partir de
plantilla de Canva



Escalera de metacognición, Un lobo muy travieso de INTEF (Ministerio de Educación y Formación Profesional) se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 España.

Descarga en [archivo editable](#) y en [PDF](#)

Guía didáctica

A continuación, en esta sección, el profesorado encontrará información sobre cuestiones curriculares y metodológicas, concretadas en los siguientes elementos:

- [Concreción curricular](#)
- [Metodología](#)
- [Evaluación de la situación de aprendizaje](#)

Concreción curricular

Competencias específicas

Del área: Crecimiento en Armonía.

- Competencia específica 1

Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.

Del área: Descubrimiento y Exploración del Entorno.

- Competencia específica 1

Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.

- Competencia específica 2

Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.

Del área: Comunicación y Representación de la Realidad.

- Competencia específica 1

Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.

- Competencia específica 2

Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.

Criterios de evaluación

Del área: Crecimiento en Armonía.

- 1.1. Progresar en el conocimiento de su cuerpo ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.
- 1.4. Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, ajustándose a sus posibilidades personales.

Del área: Descubrimiento y Exploración del Entorno.

- 1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés.
- 1.3. Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando con el propio cuerpo y con objetos.
- 2.1. Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas mediante la planificación de secuencias de actividades, la manifestación de interés e iniciativa y la cooperación con sus iguales.
- 2.3. Plantear hipótesis acerca del comportamiento de ciertos elementos o materiales, verificándolas a través de la manipulación y la actuación sobre ellos.
- 2.5. Programar secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional.

Del área: Comunicación y Representación de la Realidad.

- 1.1. Participar de manera activa, espontánea y respetuosa con las diferencias individuales en situaciones comunicativas de progresiva complejidad, en función de su desarrollo individual.

1.4. Interactuar con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales.

2.1. Interpretar de forma eficaz los mensajes e intenciones comunicativas de los demás.

Saberes básicos

Del área: Crecimiento en Armonía.

A. El cuerpo y el control progresivo del mismo.

- Imagen global y segmentaria del cuerpo: características individuales y percepción de los cambios físicos.
- Dominio activo del tono y la postura en función de las características de los objetos, acciones y situaciones.
- Progresiva autonomía en la realización de tareas.

B. Desarrollo y equilibrio afectivos.

- Estrategias de ayuda y cooperación en contextos de juego y rutinas.
- Aceptación constructiva de los errores y las correcciones: manifestaciones de superación y logro.
- Valoración del trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, constancia, organización, atención e iniciativa.

Del área: Descubrimiento y Exploración del Entorno.

A. Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios.

- Cualidades o atributos de objetos y materiales. Relaciones de orden, correspondencia, clasificación y comparación.
- Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento.

B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.

- Modelo de control de variables. Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis,

realización de preguntas, manejo y búsqueda en distintas fuentes de información.

- Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.
- Procesos y resultados. Hallazgos, verificación y conclusiones.

Del área: Comunicación y Representación de la Realidad

A. Intención e interacción comunicativas.

- Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.

C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.

- Verbalización de la secuencia de acciones en una acción planificada.

D. Aproximación al lenguaje escrito.

- Otros códigos de representación gráfica: imágenes, símbolos, números...

Vinculación con las competencias clave

- **Competencia en comunicación lingüística (CCL)**

Se favorece la adquisición progresiva de conocimientos, destrezas y actitudes relacionadas con los intercambios lingüísticos de manera respetuosa a partir de diálogos espontáneos y dirigidos. Se favorecerá la aparición de expresiones a partir de vivencias o situaciones que el alumnado viva y que estén impregnadas de sus sentimientos y emociones. La expresión oral supone la base para construir el aprendizaje, siendo un medio de comunicación y una herramienta para el aprendizaje, que hace posible el fomento de la relación social, el acercamiento a la cultura y el conocimiento del entorno.

- **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)**

Se plantea el desarrollo de la competencia utilizando como vehículo el juego y haciéndolo un motor para la motivación. Se propone el enfoque coeducativo que

potencie la curiosidad y el querer aprender del alumnado a través de aprendizajes que respeten sus ritmos y les permitan descubrir el funcionamiento de las cosas. Se promueve, así, el desarrollo de la creatividad a través de las destrezas lógico matemáticas y la iniciación en el pensamiento científico utilizando la manipulación y la experimentación sencillas. Se invita, asimismo, a clasificar, observar, probar, manipular, sentir,... elementos del entorno natural y social que promuevan la formulación de preguntas e hipótesis y movilicen los aprendizajes en el alumnado, haciendo que estos lleven a cabo una reflexión crítica y sean capaces de expresar sus opiniones.

Además se promueven el desarrollo de hábitos de vida saludable, el conocimiento del medio ambiente y el respeto a la naturaleza.

- **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)**

Se promueve el desarrollo de la identificación de sentimientos y emociones como vehículo para el conocimiento de sí mismo y la autorregulación del alumnado, así como el desarrollo de actitudes de comprensión y empatía.

Además, esta etapa abre el círculo social más allá de la familia por lo que se promueve el desarrollo de una serie de habilidades sociales y normas que permitan relacionarse de manera positiva y crecer en sociedad, siendo parte activa de esta, y participando de ella a través de la experimentación con otras personas, la cooperación y el trabajo en equipo.

Resulta especialmente relevante que los niños y las niñas se inicien en el reconocimiento, la expresión y el control progresivo de sus propias emociones y sentimientos, y avancen en la identificación de las emociones y sentimientos de los demás, así como en el desarrollo de actitudes de comprensión y empatía. Por otro lado, la escolarización en esta etapa supone también el descubrimiento de un entorno diferente al familiar, en el que se experimenta la satisfacción de aprender en sociedad, mientras se comparte la experiencia propia con otras personas y se coopera con ellas de forma constructiva. Para ello, los niños y las niñas comienzan a poner en marcha, de manera cada vez más eficaz, recursos personales y estrategias que los ayudan a desenvolverse en el entorno social con progresiva autonomía y a resolver los conflictos a través del diálogo en un contexto integrador y de apoyo.

- **Competencia emprendedora (CE)**

La Educación Infantil promueve el desarrollo de técnicas en las que el alumno potencia su motivación y creatividad. En una etapa en la que el juego es el hilo conductor del aprendizaje. Se fomentan, así, gracias a él diferentes prácticas que ayudan al alumnado a desarrollar la innovación y la creación de proyectos, favoreciendo de esta forma la autonomía y permitiendo al alumnado materializar algunas de sus ideas.

Se asientan, pues, las bases del pensamiento emprendedor, a través de metodologías que permiten al alumnado elegir, establecer sus propias ideas y crear, siempre teniendo en cuenta la importancia del trabajo en equipo y los roles que se desempeñan en este tipo de agrupamientos.

Contribución a los objetivos de la etapa

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, así como sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- g) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

El texto legal de referencia para todos los elementos curriculares enumerados en esta página es el [Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.](#)

Metodología

La metodología seguida en esta situación de aprendizaje está basada en la **significatividad de los aprendizajes**. Partimos, así, de algo cercano al alumnado, los cuentos, para llevar a cabo el desarrollo de las destrezas vinculadas con las dimensiones del pensamiento computacional.

Utilizamos, asimismo, el **aprendizaje colaborativo**, ya que muchos de los agrupamientos son en equipo, fomentando así el aprendizaje entre iguales y la asignación de roles. Esto permite a todos los alumnos y alumnas poder participar activamente y sentirse parte del grupo.

A través del **juego**, llevaremos a cabo, asimismo, una **aventura gamificada**, en la que el producto final será recuperar la llave que abre la casa de los cerditos. El lobo travieso irá, así, mandando diferentes tareas que los cerditos deberán resolver para recuperar las pistas que conformarán la clave que les llevará a la llave secreta. Por tanto, la gamificación será la base de esta situación de aprendizaje teniendo siempre en cuenta los ritmos individuales y el nivel madurativo de los niños y niñas.

En cada proceso/tarea se trabajarán aspectos relacionados con los tres cerditos y el bosque a través de las **dimensiones computacionales**.

Se propone, pues, una **metodología activa** en la que el alumnado sea autónomo y deba tomar decisiones, favoreciendo así el aprendizaje basado en el pensamiento a través de retos que tienen que resolver y en los que será necesario la aplicación y desarrollo de destrezas del pensamiento computacional.

Técnicas y dinámicas de grupo: en cada uno de los procesos se van a proponer diferentes agrupamientos que irán acompañados de diversas técnicas dependiendo de destreza y de la dimensión del pensamiento computacional. Así, habrá tareas en gran grupo, en equipo y de manera individual, con el fin de atender así a la individualidad y contribuir a una personalización de los aprendizajes.

Evaluación de la situación de aprendizaje

Indicadores de evaluación

Evaluación del diseño

- Adecuación de la secuencia de actividades para el desarrollo de la competencia específica.
- Idoneidad de las estrategias metodológicas y de los recursos empleados.
- Pertinencia de la organización de los espacios, la temporalización de las actividades y el agrupamiento del alumnado.
- Coherencia con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje.

Evaluación de la implementación

- Grado de cumplimiento de la temporalización.
- Ambiente de cooperación, diálogo y aprendizaje generado en el aula.
- Aplicación de los criterios e instrumentos de evaluación.
- Eficacia de las medidas de individualización de la enseñanza.

Propuesta de mejora

- En el diseño de la situación de aprendizaje.
- En el desarrollo de la situación de aprendizaje.

Archivo fuente

Descargar el fichero fuente

Información general sobre este recurso educativo

Título	Un lobo muy travieso
Descripción	Esta situación de aprendizaje está dirigida al desarrollo de las dimensiones del pensamiento computacional en el primer curso de 2.º ciclo de Educación Infantil.
Autoría	Marta Ciprés García
Licencia	Creative Commons BY-SA 4.0

Este contenido fue creado con [eXeLearning](#), el editor libre y de fuente abierta diseñado para crear recursos educativos.

Descargar el fichero .elp

Créditos



Un lobo muy travieso

2º Ciclo de Educación Infantil (3 años)

Situaciones de aprendizaje Código Escuela 4.0

Autoría: Marta Ciprés García

Coordinación: INTEF (Ministerio de Educación
y Formación Profesional)

Dirección: INTEF (Ministerio de Educación y
Formación Profesional)

Recurso creado con la herramienta de
autor [eXeLearning_v_2.8](#)

Con licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0
España

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del
Profesorado, 2023



Obra publicada con [Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir igual 4.0](#)