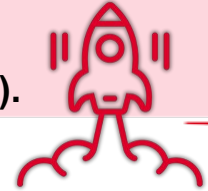


Título: A la caza del oso

Nivel educativo: 2º curso del 2º ciclo de Educación Infantil (4 años).

Áreas Curriculares: Interdisciplinar.

Temporalización: 2 sesiones (en cualquier trimestre).



Descripción breve de la actividad

En estas dos sesiones utilizaremos como hilo conductor el cuento *Vamos a cazar un oso* de Michael Ronsen.

En la primera sesión, presentaremos el cuento y trabajaremos elementos esenciales del pensamiento computacional como es la secuenciación de elementos.

En la segunda sesión, exploraremos las condicionales SI y SI NO a través de un circuito de psicomotricidad, usando al oso como nuestro elemento detonador.



Objetivos

- Reconocer y ordenar secuencias referentes a una historia.
- Comprender de manera vivencial el significado de los condicionales.
- Mejorar la coordinación, el tono, el equilibrio y los desplazamientos.
- Conocer diferentes partes de un bosque.
- Ajustar el propio movimiento al espacio, desplazándose por circuitos.
- Desarrollar el gusto por los textos literarios infantiles.

Competencias clave a desarrollar: competencia en comunicación lingüística, competencia matemática y competencia en ciencia y tecnología, competencia personal, social y aprender a aprender.





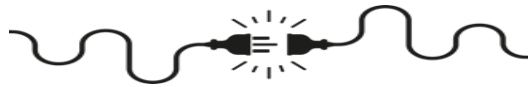
¿Cómo lo hacemos?

SESIÓN 1:

1. En asamblea, o en el espacio que elijas, presenta el cuento a tus alumnos/as. Si no lo tienes disponible, puedes usar un vídeo de Youtube. En el apartado “Más información” podrás encontrar una sugerencia.
2. Cuenta el cuento aprovechando la sonoridad del mismo y haciendo hincapié en que recuerden la secuencia de paisajes. Aprovecha el momento final para que el alumnado te ayuden a recordar los paisajes por los que pasa la familia.
3. Vuelve a contar el cuento involucrando a los alumnos para que te ayuden a teatralizar los movimientos del cuento. Puedes dividir al gran grupo en pequeños grupos indicándoles qué paisaje les toca usando la tarjeta de paisaje, así cuando aparezca su página en el cuento identifiquen más fácilmente que deben levantarse y hacer el gesto.
4. Al terminar el cuento, recoge las tarjetas a los alumnos y descolócalas. Pide ahora ayuda para que las coloquen contigo. Utilizad el cuento si es necesario.

SESIÓN 2:

1. Prepara el circuito de psicomotricidad en el espacio designado. En el apartado “Recursos” podrás encontrar una sugerencia de organización.
2. Recuerda con los alumnos el cuento *Vamos a cazar un oso*. Explica que hoy vamos a convertirnos en la familia que va a cazar un oso y que vamos a recorrer los diferentes paisajes que ellos recorren.
3. Llévalos al circuito y explica el recorrido, recórrelo tú mismo/a y da varias oportunidades a los alumnos para que se familiaricen con el recorrido.
4. Tras unas cuantas rondas, es el momento de introducir y explicar la condición. Explica que ha surgido un problema, el oso (el profesor) ha salido de su cueva y puede encontrarnos en cualquier punto de nuestro viaje. SI el oso (profesor) aparece delante de nosotros en nuestro viaje, debemos salir del circuito y volver a nuestra casa (volver a la fila de inicio del circuito) sin tener que cruzar de nuevo por todos los paisajes. SI NO aparece delante de nosotros, seguimos recorriendo el circuito de manera habitual.
5. Haz un par de pruebas con pocos alumnos para que se familiaricen con las condiciones y resuelvas posibles dudas. Mientras los alumnos recorren el circuito, aparece en el hueco entre dos de los paisajes/pruebas y “asústales” como si fueras un oso. Los alumnos deben salir del circuito y volver corriendo al inicio.
6. Una vez termines la actividad, reflexiona con los alumnos cómo han reaccionado cuando aparecía el oso y cuando no.



Sugerencias

Sesión 1:

Para simplificar la actividad de organizar las tarjetas en gran grupo, puedes reducir el número de paisajes manteniendo la cueva como último paisaje.

Sesión 2:

Si tienes algún elemento de disfraz similar a un oso (una careta, una diadema con orejas...) será una gran adición a la tematización del circuito.

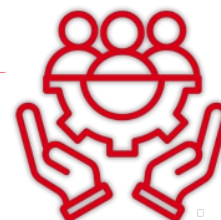
Puedes cambiar la condición de que aparezca el oso por la opción de que pare la música. **SI** escuchamos música, recorremos el circuito; **SI NO**, volvemos a casa.

Una opción muy motivadora sería elegir a algún alumno para que sea el oso, y aparezca en algún punto a lo largo del circuito.



Recursos

- **Personales:** profesor/a, alumnos/as.
- **Materiales:** picas, ladrillos, túnel, aros, cuerdas... para realizar el circuito. Opcional: un disfraz de oso, o similar.



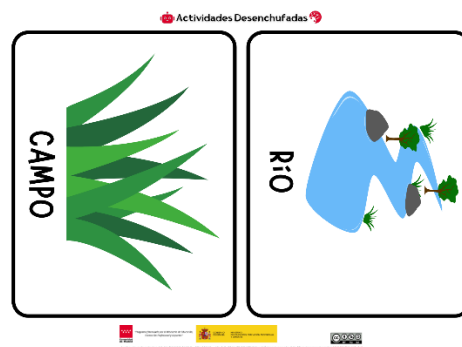
Espacios: aula de psicomotricidad o patio.

Tipo de actividad: gran grupo, individual.



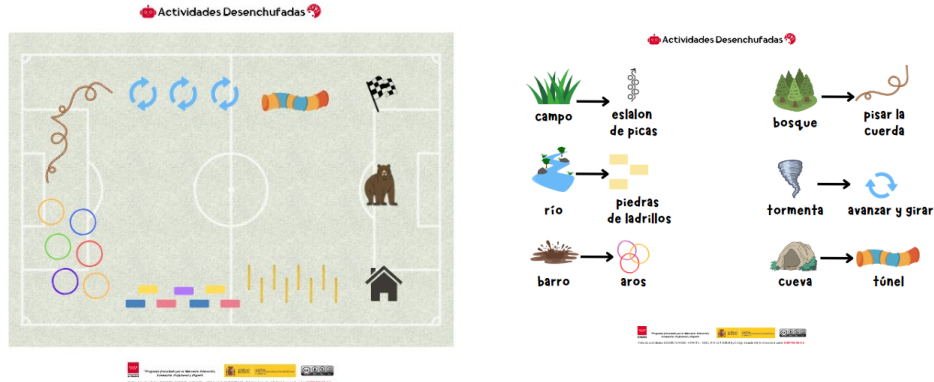
Este es el material para la sesión 1. Usa el enlace para descargarlo.

TARJETAS DE PAISAJES



Este es un ejemplo de circuito y de correspondencia entre las estaciones y los paisajes. Usa el enlace para descargarlo.


CIRCUITO Y CORRESPONDENCIA



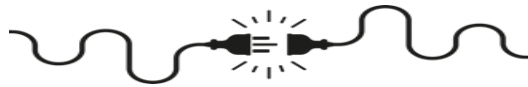


¿Qué hemos aprendido?

Este es un ejemplo de rúbrica de evaluación:

Criterios de Evaluación			
Muestra interés por la literatura.			
Participa activamente durante la secuenciación de paisajes en gran grupo.			
El alumno capaz de realizar las diferentes pruebas del circuito.			
Participa en el circuito respetando el turno y cumpliendo las normas.			
Relaciona la aparición del oso con la condición de salir del circuito.			





Pensamiento Computacional

Lógica (predicción y análisis): utilizar el razonamiento para hacer predicciones, resolver problemas y tomar decisiones basadas en la información disponible.

Algoritmos (pasos y reglas): seguir una serie de pasos o instrucciones bien definidas para resolver un problema o completar una tarea.



Más información

Para encontrar otro ejemplo de condicionales aplicado a un juego, visita [esta página](#).

Aquí tienes [vídeo del cuento interpretado por una cuentacuentos](#).

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:



Tarjetas de paisajes



Circuito y correspondencia