

## Título: LOS TRES CERDITOS... ¡AL RESCATE!

**Nivel educativo:** 3º Curso de 2º Ciclo de Educación Infantil (5 años).

**Áreas Curriculares:** Interdisciplinar (áreas 1, 2, 3).

**Temporalización:** una sesión de 45 minutos.  
(en cualquier trimestre).



## Descripción breve de la actividad

En esta actividad se presenta una versión alternativa del cuento de *Los Tres Cerditos*, donde los alumnos deben ayudar al lobo a construir su propia casa. Se proponen tres retos, cada uno vinculado a una casita de los cerditos. Los retos consisten en completar patrones, secuenciar imágenes y diseñar un proyecto de construcción. Al superar cada reto, los alumnos consiguen materiales para la casa del lobo, que se representan con piezas de puzzle. El cierre de la actividad se realiza en asamblea, donde se completa la casa del lobo.

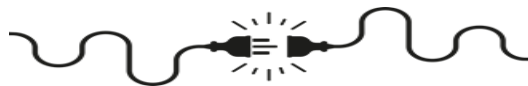


## Objetivos

- Desarrollar el pensamiento lógico y la capacidad de reconocer patrones.
- Fomentar el trabajo en equipo y la cooperación entre compañeros.
- Potenciar la capacidad de planificación y resolución de problemas.
- Estimular la creatividad a través del diseño de un proyecto de construcción.
- Desarrollar la motricidad fina a través del montaje de puzzles.

**Competencias clave a desarrollar:** lingüística, matemática, ciencia y tecnología, aprender a aprender, social y cívica.





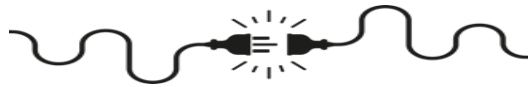
## ¿Cómo lo hacemos?

- 1. Introducción (15 minutos).** Con el alumnado en asamblea, se comienza a contar el cuento alternativo de 'Los Tres Cerditos' creado para esta actividad: 'Los tres cerditos... ¡Al rescate!'. Conforme el lobo vaya visitando cada una de las casas de los tres cerditos y se vaya avanzando en el relato de la historia, se irán presentando pruebas en forma de 'reto', una por cada casita que el lobo visite (se presenta a los alumnos la actividad dentro de un sobre mientras se cuenta la historia, pero no se entregan los materiales todavía) para que los cerditos ayuden al lobo a construir su propia casa en el bosque. Estas pruebas se podrán realizar cuando el lobo haya visitado las tres casas, momento en el que se interrumpirá la asamblea y el alumnado las realizará simultáneamente en grupo, por diferentes espacios del aula. Por ejemplo, se pueden establecer 3-4 grupos de 5-6 alumnos/as cada uno.
- 2. Pruebas (20 minutos).**

**Primera prueba:** consiste en descubrir cómo continuar varias series de patrones para que el cerdito le entregue un montón de paja para construir parte de su propia casa. Este montón de paja se representará con varias piezas de puzzle (por un lado aparecen partes de una casa y, por el otro, se plasma el material que se ha conseguido al superar la prueba).

**Segunda prueba:** consiste en secuenciar un conjunto de imágenes que representan cómo construir una casa y la resistencia que pueden tener sus materiales. Solo así conseguirá madera para construir su casa. Al igual que en la prueba anterior, se entregará al grupo piezas de puzzle correspondientes con el material que han conseguido y la parte de la casa del lobo que podrán construir.

**Tercera prueba:** consiste en diseñar un proyecto de construcción de una casa para el lobo. A través de una plantilla, el grupo de alumnos/as deberá planear cómo van a usar todos nuestros materiales (paja, madera y ladrillo) para construir tu casa con un dibujo. De nuevo, conseguirán el resto de piezas de puzzle que les faltan, correspondientes con el material que el cerdito les ha dado: ladrillos.
- 3. Cierre de la actividad (10 minutos).** Se vuelve a asamblea para terminar el cuento. Se juntan todas las piezas de puzzle conseguidas por los grupos para comprobar si han conseguido ayudar al lobo a construir su casa. Una vez comprobado, se terminará de contar el cuento y se concluirá la actividad y la sesión.



## Sugerencias

- Involucrar a los alumnos en la narración del cuento, haciéndoles preguntas para fomentar la participación activa.
- Ofrecer ayudas visuales, como imágenes grandes de los personajes, para que los alumnos identifiquen la narrativa del cuento, los patrones y secuencias con facilidad.
- Adaptar la dificultad de los retos según el nivel de comprensión del grupo.



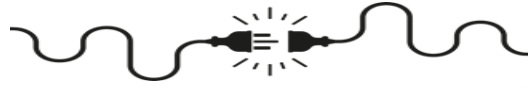
## Recursos

- **Personales:** un docente.
- **Materiales:**
  - Piezas de puzzle con imágenes de las casas y los materiales (paja, madera, ladrillos).
  - Ficha de actividad de patrones.
  - Plantillas para la planificación del proyecto de construcción.
  - Imágenes para secuenciar la construcción de una casa y su nivel de resistencia.
  - Sobres con los retos.
  - Cuento adaptado: Los Tres Cerditos... ¡Al rescate!



**Espacios:** Aula distribuida en diferentes áreas para los retos grupales.

**Tipo de actividad:** grupal (rincones) y asamblea (inicio y cierre).



Piezas de puzzle con imágenes de las casas y los materiales...

Ficha primera prueba: patrones.

Segunda prueba: Imágenes para secuenciar la construcción de una casa y su nivel de resistencia.








Ficha tercera prueba: plantillas para la planificación del proyecto de construcción.

Cuento adaptado: Los Tres Cerditos... ¡Al rescate!

Casas y personajes como apoyo visual al contar el cuento.




Nombre: \_\_\_\_\_ Marca el dibujo correcto.

Nombre: \_\_\_\_\_

Con los materiales que has conseguido de los cerditos y con el ladrillo del tercero, diseña una casa para el lobo del cuento.





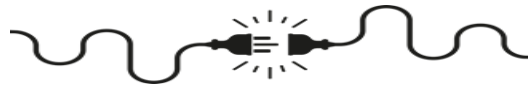


## ¿Qué hemos aprendido?

Tabla de cotejo:

Criterios de Evaluación			
Ampliar su capacidad para identificar y continuar patrones (área matemática).			
Desarrollar su habilidad para secuenciar imágenes relacionadas con la construcción de una casa (área lógica).			
Ser capaz de participar activamente en el trabajo en grupo y la asamblea.			
Desarrollar su creatividad y organización en el diseño del proyecto de la casa del lobo.			
Resolver problemas de forma cooperativa.			





## Pensamiento Computacional



Ámbitos del pensamiento computacional que se trabajan:

**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.

**Descomposición (dividir en partes):** dividir un problema grande en partes más pequeñas y manejables, que son más fáciles de entender y resolver.

**Patrones (detectar y usar similitudes):** identificar similitudes o patrones en problemas o datos, lo que facilita encontrar soluciones más rápidas y eficientes.



## Más información

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad.



Casas y personajes



Puzzle



Patrones



Secuencia



Diseño



Cuento