

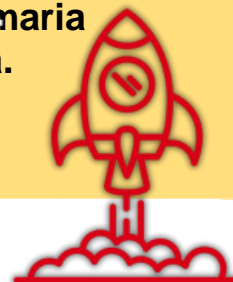
Título: LA OVEJA, EL LOBO Y LA LECHUGA

Nivel educativo: Segundo ciclo de Educación Primaria

Áreas Curriculares: Lengua castellana y literatura.

Temporalización: 3 sesiones de 45 minutos.

(en cualquier trimestre).



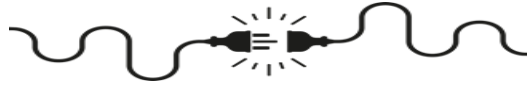
Descripción breve de la actividad

En esta actividad se busca que a través de la lectura y la comprensión de un texto los alumnos resuelvan un problema. La actividad está planificada para realizarla en tres sesiones en las que se irá guiando a los alumnos para resolver el acertijo mediante la secuenciación de pasos a través de la manipulación.



Objetivos

- Fortalecer la comprensión lectora mediante la identificación y selección de información relevante en un texto narrativo, comprendiendo y aplicando condiciones lingüísticas que influyen en la resolución de un problema
- Promover la expresión oral y la escucha activa en contextos de grupo al colaborar con compañeros en la discusión y aplicación de las condiciones del texto para resolver el problema, fomentando la comunicación efectiva y la justificación verbal de sus decisiones.



- Estimular la organización y secuenciación escrita de ideas al registrar los pasos necesarios para resolver el acertijo en una plantilla, favoreciendo la estructuración de ideas y la coherencia y cohesión en la escritura.
- Fomentar el pensamiento crítico y la autoevaluación mediante la reflexión oral en grupo, revisando las soluciones propuestas, identificando posibles errores y utilizando el lenguaje para expresar sus argumentos y sugerencias de mejora.

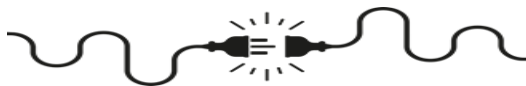
Competencias clave a desarrollar: Competencia en comunicación lingüística, Competencia digital, Competencia personal, social y de aprender a aprender.



¿Cómo lo hacemos?

SESIÓN 1:

1. Planteamos el texto a los alumnos y les pedimos que realicen una lectura comprensiva anotando aquellos datos que consideran relevantes. Utilizaremos para ello la plantilla de datos y comprobaremos posteriormente en gran grupo que se han recogido todas aquellas condiciones necesarias. (Animales que no pueden quedarse solos, número de personas que puede trasladar la barca, número de viajes necesarios...)
2. Una vez realizado el listado repartiremos las tarjetas condicionales para relacionar cada una de ellas con una de las condiciones que hayamos redactado. Estas tarjetas deben quedar en un lugar visible para que todos los alumnos tengan claro en todo momento qué condiciones se pueden dar o no dar.



SESIÓN 2:

3. En esta segunda sesión distribuiremos a los alumnos por grupos y les entregaremos las tarjetas de personajes para que, manipulativamente y de acuerdo a las condiciones que se establecieron en la sesión anterior, puedan comenzar a resolver el acertijo.
4. Se les proporcionará también la plantilla vacía de secuencia en la que podrán ir dibujando o escribiendo los diferentes pasos a seguir. Una variante en este caso si queremos graduar la dificultad es entregarles las tarjetas con los diferentes pasos ya establecidos para que únicamente tengan que ordenarlos.
5. Se les dejará el tiempo suficiente para que mediante ensayo/error creen la secuencia de pasos necesaria para la resolución del problema.

SESIÓN 3:

6. Una vez que todos los grupos hayan creado su secuencia de pasos se pondrá en común para depurar posibles errores.

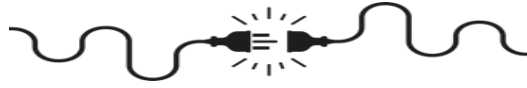


Sugerencias

En función del nivel de los alumnos podemos ajustar la actividad dándoles más o menos apoyos para la resolución del problema. Igualmente, la secuencia de pasos se puede realizar escribiendo en la plantilla u ordenando las imágenes que ya vienen dadas.

Una vez terminada la actividad y comprobado que la secuencia de pasos es correcta podemos animar a los alumnos a escribir un texto y redactar la solución utilizando conectores para enlazar unos pasos con otros.





Recursos

- **Personales:** profesorado y alumnado.
- **Materiales:** plantillas, lápices, gomas, tijeras y pegamentos.



Espacios: aula de referencia.

Tipo de actividad: Desenchufada para trabajar en pequeño grupo.



[Enlace a los recursos:](#)

Actividades Desenchufadas

¿PUEDES RESOLVERLO?

Julían ha ido al mercado y ha comprado una lechuga, una oveja y un lobo.

Debe llevar a los tres a su casa pero para ello primero tiene que cruzar un río.

Sólo dispone de una barca en la que pueden viajar como máximo dos. Puede realizar todos los viajes que quiera en un sentido u otro, solo o acompañado por una de sus compras.

Pero si el lobo se queda solo con la oveja se la come. Y si la oveja se queda sola con la lechuga también se la comerá. Esto no sucederá si Julían está con ellos.

¿Cómo hará Julían para llegar a su casa con los tres sanos y salvos?

Actividades Desenchufadas

Actividades Desenchufadas

Actividades Desenchufadas

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15

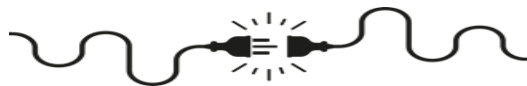
Actividades Desenchufadas

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15

Actividades Desenchufadas

*Imágenes creadas con IA de Canva

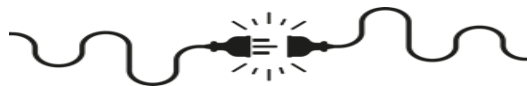




¿Qué hemos aprendido?

A continuación, se muestra la rúbrica de la actividad:

Criterios de Evaluación	4	3	2	1
	EXCELENTE	SATISFACTORIO	MEJORABLE	INSUFICIENTE
Identifica y selecciona la información relevante en un texto narrativo, mostrando comprensión de las condiciones lingüísticas que afectan la resolución del acertijo.	Identifica y registra de manera precisa toda la información relevante en el texto, comprendiendo con claridad las condiciones y restricciones.	Identifica la mayoría de la información relevante y muestra una comprensión adecuada de las condiciones y restricciones.	Identifica alguna información relevante, pero con omisiones o confusiones en las condiciones.	Presenta dificultades para identificar la información relevante y no comprende las condiciones necesarias para la resolución del problema.
Participar activamente en discusiones grupales, colaborando en la aplicación de condiciones textuales para resolver el problema, y muestra capacidad para justificar sus decisiones de forma verbal y efectiva.	Participa activamente en las discusiones grupales, expresando sus ideas con claridad y escuchando atentamente a los compañeros.	Participa en las discusiones grupales de manera adecuada, aunque en algunas ocasiones no escucha o se expresa con poca claridad.	Participa de manera limitada en el grupo, con dificultades para expresar sus ideas o escuchar a otros.	No participa en las discusiones grupales o muestra una actitud pasiva, con dificultades para expresar o recibir ideas.



Registrar los pasos necesarios para resolver el acertijo en una plantilla de manera clara y ordenada, demostrando coherencia y cohesión en la estructuración de sus ideas por escrito.	Registra de forma clara y ordenada todos los pasos necesarios para resolver el problema, mostrando coherencia y cohesión en la secuencia escrita.	Registra la mayoría de los pasos en orden lógico, aunque algunos elementos pueden faltar o carecer de cohesión.	Registra algunos pasos, pero con desorden o falta de claridad en la secuencia.	No logra ordenar los pasos de manera clara o coherente, presentando dificultades significativas en la secuenciación de ideas.
Reflexionar críticamente sobre las soluciones en grupo, identifica errores, y expresa de manera oral sus argumentos y sugerencias de mejora para optimizar la resolución del problema.	Reflexiona críticamente sobre las soluciones del grupo, identificando errores con precisión y aportando sugerencias claras de mejora.	Identifica la mayoría de los errores y propone algunas ideas de mejora durante la revisión grupal.	Participa en la revisión grupal, pero con dificultades para identificar errores o proponer mejoras.	No participa o muestra dificultades significativas para reflexionar y aportar a la revisión grupal de las soluciones.

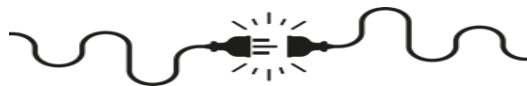


Pensamiento computacional

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.

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



Más información

En esta plataforma



puedes acceder a más recursos [“Informática sin un ordenador”](#)

Códigos QR vinculados con los recursos de la actividad:

