

Hoja del adulto · Nivel 3 · Pensar con números · Gran repaso de fin de nivel

Es la evaluación de la semana 36: dos retos de cada isla del nivel. También sirve como prueba de entrada al nivel siguiente.

Videos del repaso: **N3-E1** · **N3-E2**

Niño o niña

Fecha

Cómo usarla

1. Mira el video junto al niño. **No le des la respuesta.** Si se queda callado, espera a que Pipo la diga.
2. En cada reto, marca una sola casilla:
 - ✓ si respondió solo, antes de que se vaciara el círculo.
 - ½ si respondió tarde o con ayuda.
 - X si no respondió o se equivocó.
3. Si hace falta, pausa el video para anotar.
4. Al final, mira la tabla "**¿Qué repasar?**".

Qué observar en este nivel:

- **Juntar y quitar:** fíjate si sigue contando desde el número más grande en vez de empezar desde uno.
- **Partes de un número:** "¿cuánto falta para diez?" es la base de la suma y la resta de primer grado.
- **Lógica:** en adivina quién, que use las dos pistas, no solo la primera.

✓ Solo ½ Con ayuda X No aún

Parte 1 · Islas 15 a 18 (N3-E1)

Juntar (isla 15)

1 Un grupo de tres manzanas y otro de una · "¿Cuántas hay en total?"

Respuesta:

cuatro



2 $4 + 1 = ?$ Respuesta:

cinco



Quitar (isla 16)

3 Cinco manzanas; Pipo quita dos · "¿Cuántas quedan?" Respuesta:

tres



4 $4 - 3 = ?$ Respuesta:

uno



 Pausa activa

Partes de un número (isla 17)

5 En total hay cinco pollitos; se ven tres · "¿Cuántos hay debajo de la

manta?" Respuesta:

dos



6 Un marco con siete · "¿Cuántas faltan para diez?" Respuesta:

tres



Hasta 20 (isla 18)

7 Dos marcos: uno lleno y cinco más · "Diez y... ¿cuántos son?" Respuesta:

quince



8 17 y 13 · "¿Cuál es el número mayor?" Respuesta:

17



Parte 2 · Islas 19 a 21 (N3-E2)

Contar lejos (isla 19)

- 1 Seis barras de diez · "Cuenta de diez en diez" Respuesta: sesenta ☒ ☐ 1/2 ☐ X
- 2 37, 38, 39, ? · "¿Qué sigue?" Respuesta: 40 ☒ ☐ 1/2 ☐ X

Medir y tiempo (isla 20)

- 3 "Si hoy es jueves, ¿qué día es mañana?" (sábado, viernes, miércoles) Respuesta: viernes ☒ ☐ 1/2 ☐ X
- 4 Dos lápices medidos con cubos · "¿Cuál está bien medido?" Respuesta: el primero (el otro tiene cubos distintos) ☒ ☐ 1/2 ☐ X

 Pausa activa

Lógica y caminos (isla 21)

- 5 Gira a la derecha, adelante, adelante · "¿A dónde llega el pollito?" Respuesta: al círculo ☒ ☐ 1/2 ☐ X
- 6 Estrella amarilla, estrella roja, corazón amarillo, círculo rojo · "Es rojo y no es una estrella" Respuesta: el círculo rojo ☒ ☐ 1/2 ☐ X

¡Pipo se equivocó! (todo el nivel)

- 7 miércoles, jueves, jueves, sábado · "¿Cuál está mal?" Respuesta: el tercero: va el viernes ☒ ☐ 1/2 ☐ X
- 8 Regla: círculo → aplaudir, cuadrado → saltar. Sale un círculo · "Pipo saltó. ¿Lo hizo bien?" Respuesta: no: tenía que aplaudir ☒ ☐ 1/2 ☐ X

¿Qué repasar?

Regla: una isla está **dominada** si sus dos retos tienen al menos un ✓ y ningún X. Los dos "¡Pipo se equivocó!" no cuentan como isla: si fallan, repasen la parada 5 de la isla de ese tema.

- **15. Juntar**
1-2 La mezcla de la isla (M15-S5-M) y su gran juego (M15-S5-E)
- **16. Quitar**
3-4 La mezcla de la isla (M16-S5-M) y su gran juego (M16-S5-E)
- **17. Partes de un número**
5-6 La mezcla de la isla (M17-S5-M) y su gran juego (M17-S5-E)
- **18. Hasta 20**
7-8 La mezcla de la isla (M18-S5-M) y su gran juego (M18-S5-E)
- **19. Contar lejos**
9-10 La mezcla de la isla (M19-S5-M) y su gran juego (M19-S5-E)
- **20. Medir y tiempo**
11-12 La mezcla de la isla (M20-S5-M) y su gran juego (M20-S5-E)
- **21. Lógica y caminos**
13-14 La mezcla de la isla (M21-S5-M) y su gran juego (M21-S5-E)

Cómo seguir según el resultado:

- **Seis o siete islas dominadas:** ¡listo para el primer grado!
- **Cuatro o cinco:** una semana de repaso con las islas sin dominar y después volver a mirar la parte que tuvo errores.
- **Tres o menos:** conviene repetir esas islas completas antes de pasar de nivel. No es un fracaso: cada niño tiene su ritmo.

Notas