Hoja del adulto · Nivel 3 · Isla de la Merienda · Gran juego

Es la segunda isla del Nivel 3: quitar (la resta hasta 5, también hasta cero).

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.
   - ✗ 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 esta isla:

- **Contar lo que queda, no lo que se fue:** lo que se quita queda marcado con una línea punteada. Si cuenta también esas, todavía no separa "lo que queda".
- **El cero:** "no queda ninguno" es una respuesta. Si se queda callado cuando no queda nada, pregúntale "¿cuántos quedan?" con objetos de verdad.
- **El signo:** desde la parada 3 hay sumas y restas mezcladas. Lo ideal es que mire el signo antes de contar.

Retos

✓ Solo ½ Con ayuda ✗ No aún

¿Cuántos quedan?

1	4 manzanas, Pipo quita 1 · ¿Cuántos quedan? **Respuesta:** tres	✓ ½ ✗
2	5 pollitos, Pipo quita 3 · ¿Cuántos quedan? **Respuesta:** dos	✓ ½ ✗

Marco de 5 y dedos

3	Marco con 5 fichas, Pipo quita 2 · ¿Cuántas quedan? **Respuesta:** tres	✓ ½ ✗
4	"Muestra cuatro dedos. Baja tres." · ¿Cuántos quedan arriba? **Respuesta:** uno	✓ ½ ✗

La resta escrita

5	4 galletas, Pipo quita 2, con "4 – 2 = ?" **Respuesta:** dos	✓ ½ ✗

🤸 **Pausa activa**

6	"5 – 1 = ?" sin dibujos **Respuesta:** cuatro	✓ ½ ✗

Historias de quitar

7	Hay cuatro pollitos. Se van dos · ¿Cuántos quedan? **Respuesta:** dos	✓ ½ ✗
8	Hay tres pelotas. Tres ruedan lejos · ¿Cuántas quedan? **Respuesta:** cero, ninguna	✓ ½ ✗

¡Pipo se equivocó!

9	"Cinco menos dos es igual a cuatro" · ¿Es verdad? **Respuesta:** no, es tres	✓ ½ ✗
10	"Cuatro menos uno es igual a tres" · ¿Es verdad? **Respuesta:** sí	✓ ½ ✗

¿Qué repasar?

Regla: un bloque está **dominado** si el niño hizo al menos un reto con ✓ y ninguno con ✗.

- ¿Cuántos quedan? 1–2 — Parada 1: "Aprender" y "Jugar más" (`M16-S1-A`, `M16-S1-J2`)
- Marco de 5 y dedos 3–4 — Parada 2: "Aprender" y "Jugar" (`M16-S2-A`, `M16-S2-J1`)

•	La resta escrita 5–6	Parada 3: "Aprender" y "Jugar más" (`M16-S3-A` , `M16-S3-J2`)
•	Historias de quitar 7–8	Parada 4: "Aprender" y "Jugar" (`M16-S4-A` , `M16-S4-J1`)
•	¡Pipo se equivocó! 9–10	Parada 5: "Aprender" y "Jugar" (`M16-S5-A` , `M16-S5-J1`)

Cómo seguir según el resultado:

- **Todo dominado:** pasen a la isla siguiente (partes de un número).
- **Un bloque sin dominar:** repasa esos videos durante 2 o 3 días.
- **Dos bloques o más sin dominar:** conviene una semana más en esta isla, y repasar también la Isla de la Canasta (juntar).

Errores frecuentes a esta edad:

- **Decir cuántos se fueron** (retos 1 a 3): dice "uno" en vez de "tres". Con objetos de verdad, que aparte lo que se quita y señale "¿y aquí, cuántos hay?".
- **Sumar en vez de restar** (retos 5 y 6): no miró el signo. Jueguen a "más o menos" con juguetes: un adulto dice el signo y el niño junta o quita.
- **Quedarse callado con el cero** (reto 8): es normal marcar **½** al principio. Repitan con galletas: "me como las tres... ¿cuántas quedan?".

Notas