

Hoja del adulto · Nivel 3 · Isla de las Escondidas · Gran juego

Es la tercera isla del Nivel 3: partes de un número (las parejas del 5 y del 10) y sumar y restar hasta 10.

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 esta isla:

- **Saber las parejas o contarlas:** al principio cuenta con los dedos para saber cuántas faltan. Lo que se busca es que las parejas del 5 (y después las del 10) le salgan sin contar. Anota cuáles sabe de memoria.
- **Empezar por el más grande:** en "2 + 7" lo ideal es que diga "siete... ocho, nueve". Si empieza por el 2, igual está bien, pero es más lento.
- **El marco de 10:** si ve 6 como "cinco y uno" sin contar, ya usa el marco.

Retos

✓ Solo ½ Con ayuda X No aún

Escondidas

1

En total hay 5 pollitos; se ven 2 · ¿Cuántos hay debajo de la manta?

Respuesta:
tres

☐ ✓ ☐ ½ ☐ X

2

En total hay 10 manzanas; se ven 6 · ¿Cuántas hay debajo? Respuesta:
cuatro



¿Cuántas faltan?

3

Marco de 5 con 2 fichas · ¿Cuántas faltan para cinco? Respuesta:
tres



4

Marco de 10 con 6 fichas · ¿Cuántas faltan para diez? Respuesta:
cuatro



Dedos y la parte que falta

5

Ocho dedos arriba · ¿Cuántos faltan para diez? Respuesta:
dos



Pausa activa

6

" $7 + ? = 10$ " Respuesta:
tres



Sumar y restar hasta 10

7

" $2 + 7 = ?$ " Respuesta:
nueve



8

" $8 - 3 = ?$ " Respuesta:
cinco



¡Pipo se equivocó!

9

"Siete más dos es igual a diez" · ¿Es verdad? Respuesta:
no, es siete más tres



10

"Seis más tres es igual a nueve" · ¿Es verdad? Respuesta:
sí



¿Qué repasar?

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

- Escondidas
1-2

Parada 1: "Aprender" y "Jugar" (M17-S1-A , M17-S1-J1), y "Jugar más"
de la parada 2 (M17-S2-J2)

- **¿Cuántas faltan?** 3-4 "Jugar más" de la parada 1 y "Aprender" de la parada 2 (M17-S1-J2 , M17-S2-A)
- **Dedos y la parte que falta** 5-6 "Jugar" de la parada 2 y "Aprender" de la parada 3 (M17-S2-J1 , M17-S3-A)
- **Sumar y restar hasta 10** 7-8 Parada 4: "Aprender" y "Jugar más" (M17-S4-A , M17-S4-J2)
- **¡Pipo se equivocó!** 9-10 Parada 5: "Aprender" y "Jugar" (M17-S5-A , M17-S5-J1)

Cómo seguir según el resultado:

- **Todo dominado:** pasen a la isla siguiente (números hasta 20).
- **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. Los números hasta 20 se apoyan en el 10.

Errores frecuentes a esta edad:

- **Decir cuántos se ven en vez de cuántos faltan** (retos 1 a 4): dice "dos" en vez de "tres". Jueguen con cinco cucharas y un paño: "¿cuántas hay en total?, ¿cuántas ves?, ¿y escondidas?".
- **Decir el total** (reto 6): responde "diez". Lean juntos "siete más... algo... es igual a diez".
- **Contar desde uno en sumas grandes** (reto 7): no es un error, pero tarda y se equivoca más. Practiquen "pon el siete en la cabeza y sigue con los dedos".

Notas