

# Hoja del adulto · Nivel 3 · Isla de las Pistas · Gran juego

Es la séptima y última isla del Nivel 3: derecha e izquierda, caminos con "adelante" y "gira", reglas "si... entonces" y adivina quién.

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:

- **Derecha e izquierda:** se miran desde el niño, como él ve la pantalla. A esta edad todavía es normal dudar; vale si levanta la mano para comprobar.
- **Adelante y gira:** el error típico es mover al pollito al girar. Girar no es caminar: solo cambia hacia dónde mira.
- **Si... entonces:** fíjate si entiende que, cuando no se cumple ninguna regla, no se hace nada.
- **Adivina quién:** lo importante es usar las dos pistas, no solo la primera.

## Retos

✓ Solo   ½ Con ayuda   X No aún

### Derecha e izquierda

1

Un árbol y una pelota · "¿La pelota está a la derecha o a la izquierda del árbol?" Respuesta:  
a la derecha

☒ ☐ ☐

2

Manzana, pelota, pera · "¿Qué hay a la izquierda de la pelota?" Respuesta:  
la manzana



1/2



### Adelante y gira

3

Adelante, gira a la derecha, adelante · "¿A dónde llega el pollito?"  
Respuesta:  
al corazón



1/2



4

Gira a la derecha, adelante, adelante, gira a la izquierda, adelante,  
adelante Respuesta:  
al triángulo



1/2



### Si... entonces

5

"Si sale un círculo, aplaude. Si sale un cuadrado, salta." Sale un cuadrado  
Respuesta:  
salta



1/2



Pausa activa

6

La misma regla. Sale un triángulo Respuesta:  
se queda quieto (ninguna regla se cumple)



1/2



### Adivina quién

7

Círculo rojo, cuadrado rojo, círculo azul · "Es rojo y no es un círculo"  
Respuesta:  
el cuadrado rojo



1/2



8

4, 6 y 9 · "Es mayor que cinco y menor que siete" Respuesta:  
el seis



1/2



### ¡Pipo se equivocó!

9

La pelota a la izquierda · "Pipo dice: está a la derecha. ¿Es verdad?"  
Respuesta:  
no: está a la izquierda



1/2



10

Adelante, adelante, gira a la derecha, adelante · "Pipo dice: llega a la  
estrella" Respuesta:  
no: llega al triángulo



1/2



¿Qué repasar?

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

- Derecha e izquierda 1-2 Parada 1: "Aprender" y "Jugar" ( M21-S1-A , M21-S1-J1 )
- Adelante y gira 3-4 Parada 2: "Aprender" y "Jugar" ( M21-S2-A , M21-S2-J1 )
- Si... entonces 5-6 Parada 3: "Aprender" y "Jugar más" ( M21-S3-A , M21-S3-J2 )
- Adivina quién 7-8 Parada 4: "Aprender" y "Jugar" ( M21-S4-A , M21-S4-J1 )
- ¡Pipo se equivocó! 9-10 Parada 5: "Aprender" y "Jugar" ( M21-S5-A , M21-S5-J1 )

### Cómo seguir según el resultado:

- **Todo dominado:** ¡terminaron el Nivel 3! Antes de seguir, conviene hacer la evaluación de fin de nivel.
- **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. Derecha e izquierda suele asentarse hacia los 6 o 7 años: no hace falta que esté perfecta para avanzar.

### Errores frecuentes a esta edad:

- **Confundir derecha e izquierda** (retos 1, 2 y 9): pongan una pulsera en la mano derecha durante una semana y pregunten "¿de qué lado está la pulsera?".
- **Mover al pollito al girar** (retos 3, 4 y 10): jueguen al robot: el niño gira en su lugar sin dar pasos y después avanza.
- **Hacer algo aunque no se cumpla la regla** (reto 6): jueguen a "si digo rojo, salta"; con otros colores, ¡quieto!
- **Usar solo la primera pista** (retos 7 y 8): después de cada pista, tapen con la mano lo que ya no puede ser.

### Notas