

@volandodesdemaria la



@la\_magia\_de\_enseñar



das Sauer

# TOY STORY

# LECTOESCITURA, LÓGICA MATEMÁTICA Y FFFEE



# NORMAS de USO

CON EL OBJETIVO DE GARANTIZAR EL CORRECTO USO Y PROTECCIÓN DE LOS MATERIALES EDUCATIVOS CONTENIDOS EN EL DOSSIER TOY STORY: LECTOESCRITURA, LÓGICA MATEMÁTICA Y FEE, SE ESTABLECEN LAS SIGUIENTES NORMAS DE USO:

1. TODOS LOS MATERIALES INCLUIDOS EN ESTE DOSSIER SE ENCUENTRAN PROTEGIDOS POR LA LICENCIA CREATIVE COMMONS, LO QUE IMPLICA QUE SU MODIFICACIÓN, RÉPLICA Y DISTRIBUCIÓN ESTÁN COMPLETAMENTE PROHIBIDAS SIN LA AUTORIZACIÓN EXPRESA DE LOS CREADORES Y TITULARES DE LOS DERECHOS.
2. EL USO DE ESTOS MATERIALES ESTÁ PERMITIDO EXCLUSIVAMENTE CON FINES EDUCATIVOS Y NO COMERCIALES.
3. SE INSTA A LOS USUARIOS A RESPETAR LA INTEGRIDAD DE LOS CONTENIDOS, EVITANDO CUALQUIER FORMA DE ALTERACIÓN QUE PUDIERA DISTORSIONAR SU PROPÓSITO EDUCATIVO ORIGINAL.
4. LA REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL DE LOS MATERIALES DEBERÁ ESTAR ACOMPAÑADA DE LA DEBIDA ATRIBUCIÓN A LOS AUTORES.
5. LA MARCA TOY STORY Y SUS IMÁGENES PERTENECEN A DISNEY/PIXAR.  
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.



# LECTO- ESCRITURA

# propuestas multinivel



# QUIÉN SOY

# conciencia fonológica



# ¿QUIÉN SOY?

sigue las pistas y une cada descripción con su personaje.

Empiezo por el sonido /w/  
y soy un vaquero con  
sombbrero.



Empiezo por el sonido /b/  
y viajo al espacio.



Empiezo por el sonido /j/  
y soy una vaquera.



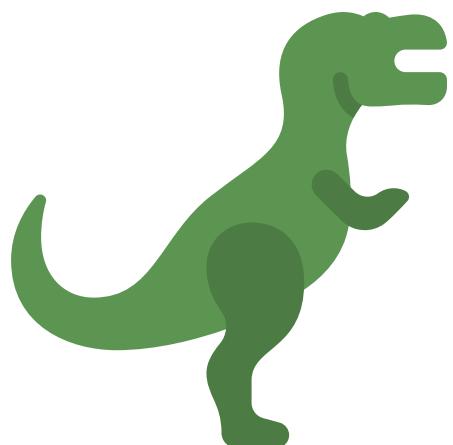
# ¿QUIÉN SOY?

sigue las pistas y une cada descripción con su personaje.

Termino con el sonido /s/  
y soy un dinosaurio.



Empiezo por /h/ y soy un  
cerdito hucha.



Empiezo con el sonido /s/  
y soy un perro muelle.

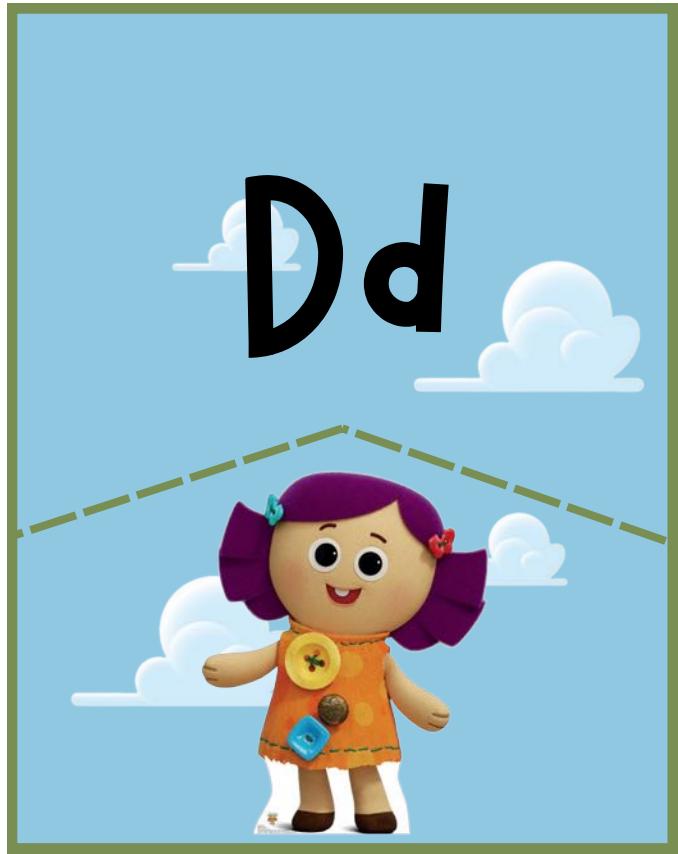
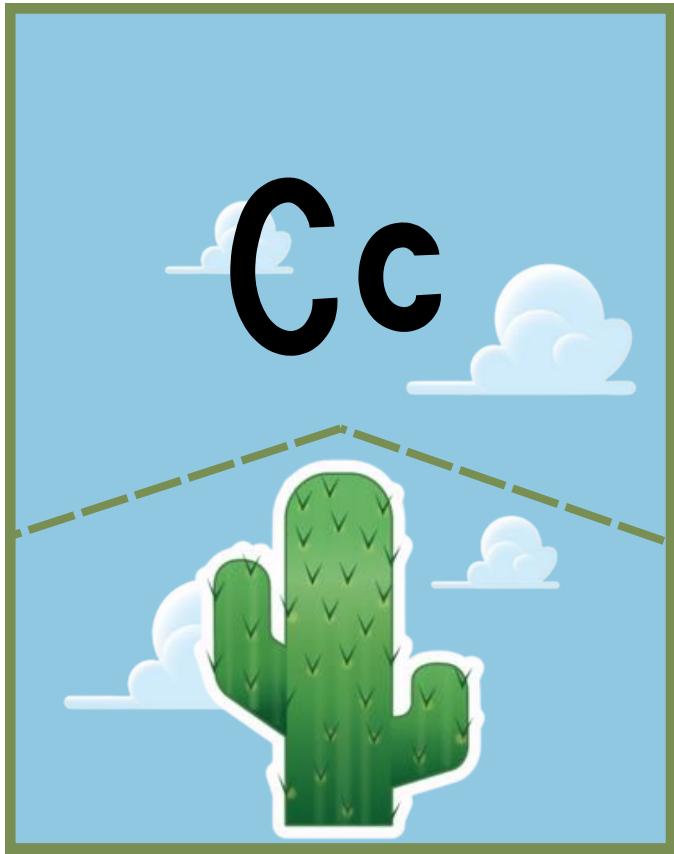
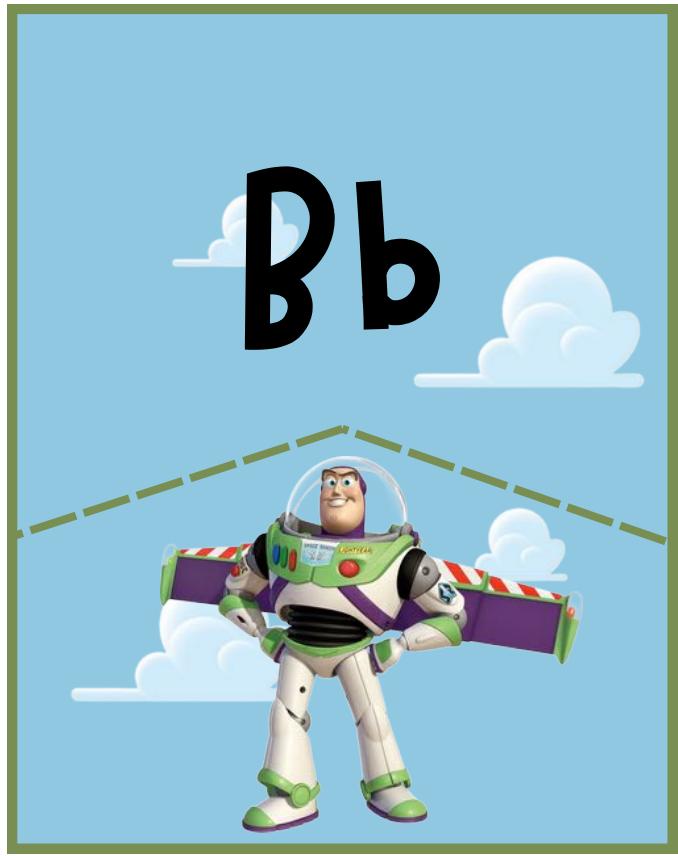
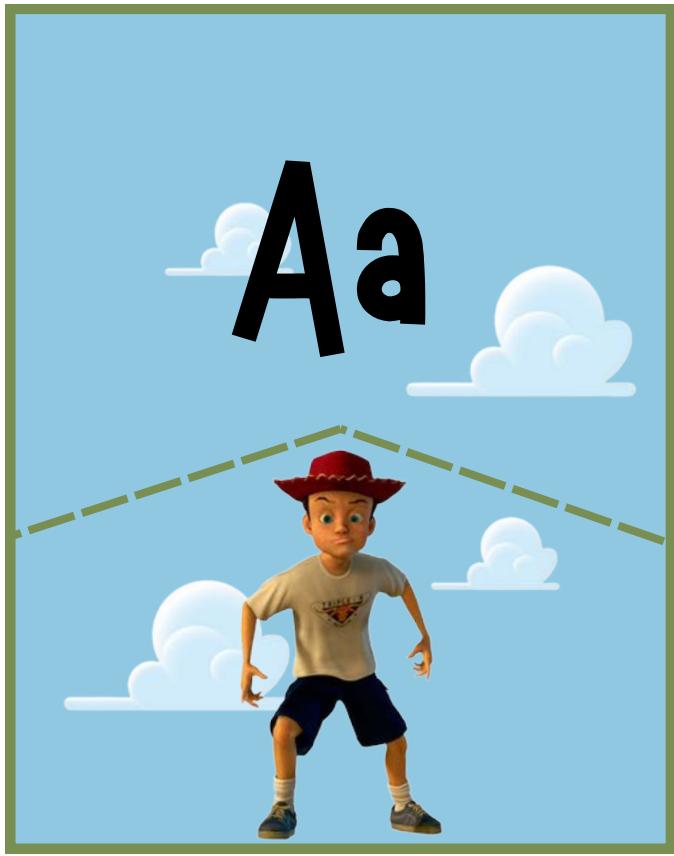


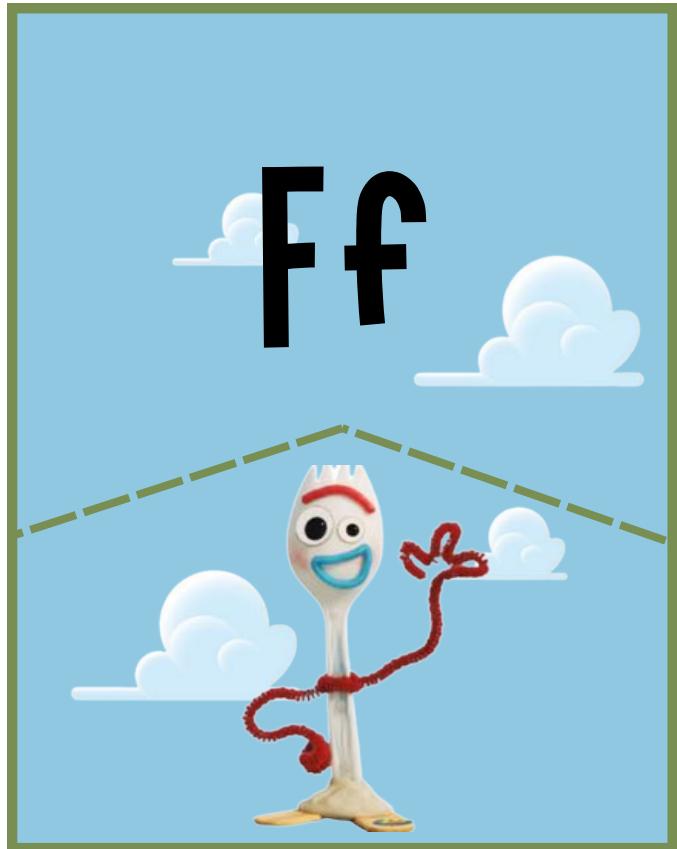
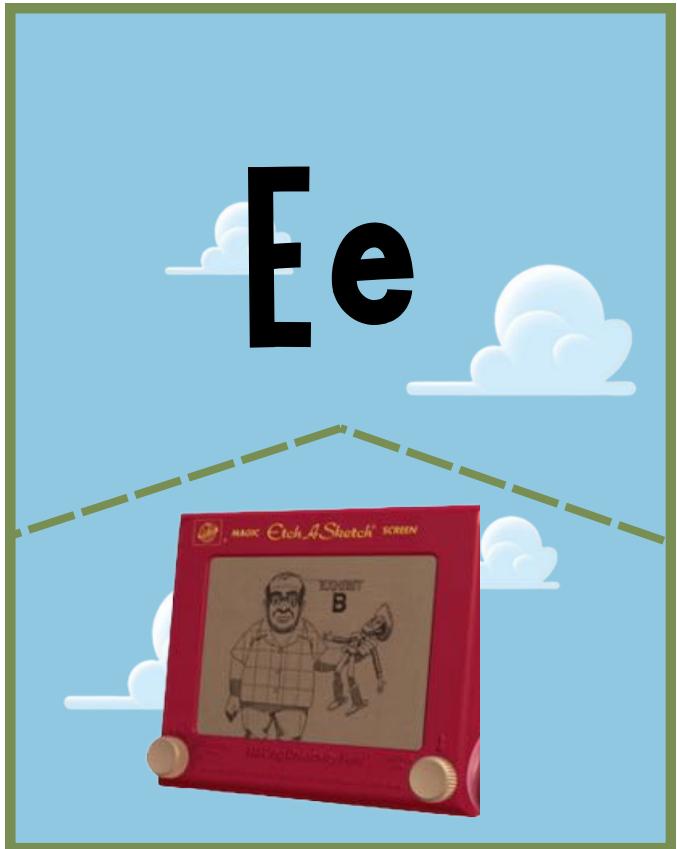
# puzzles

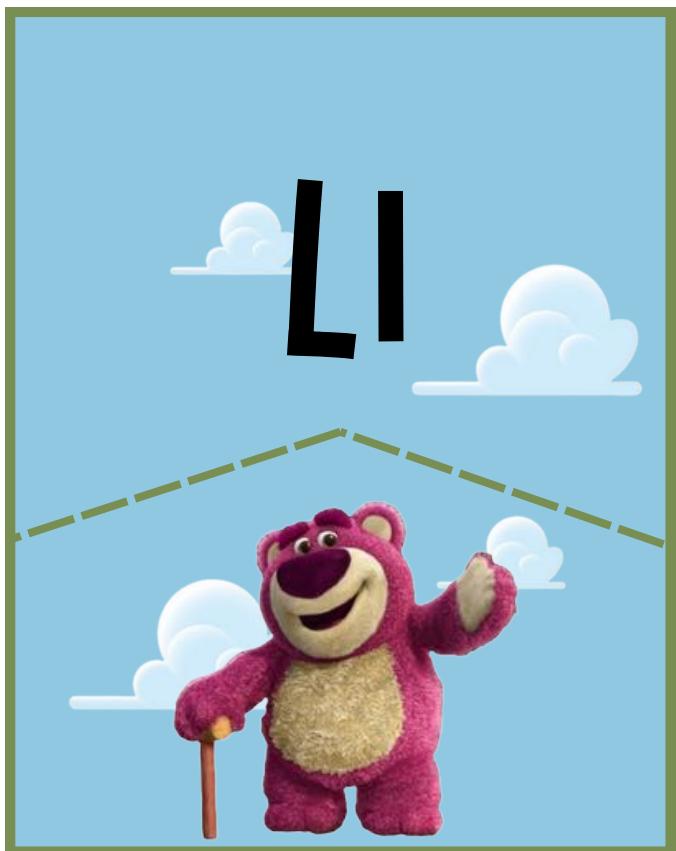
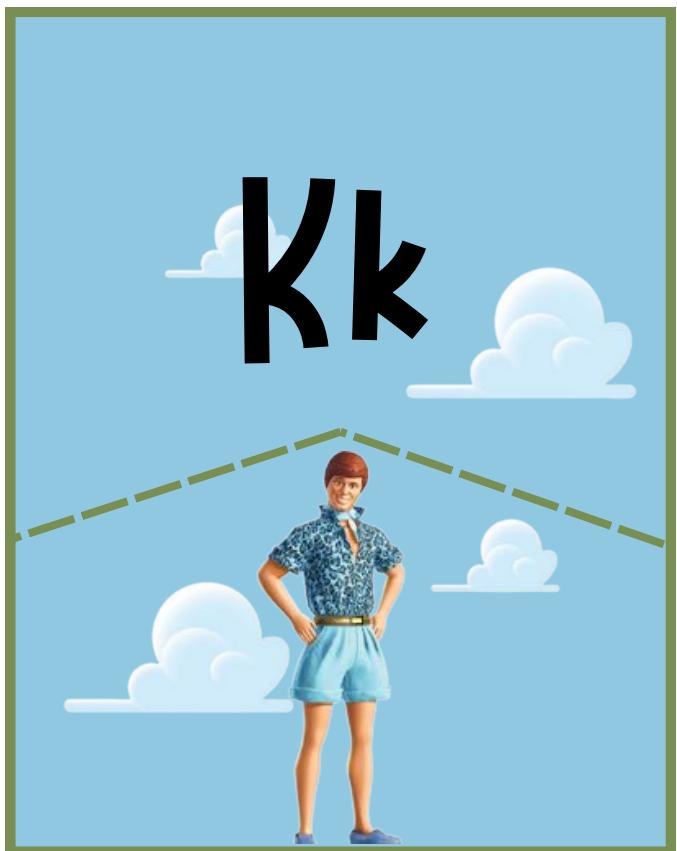
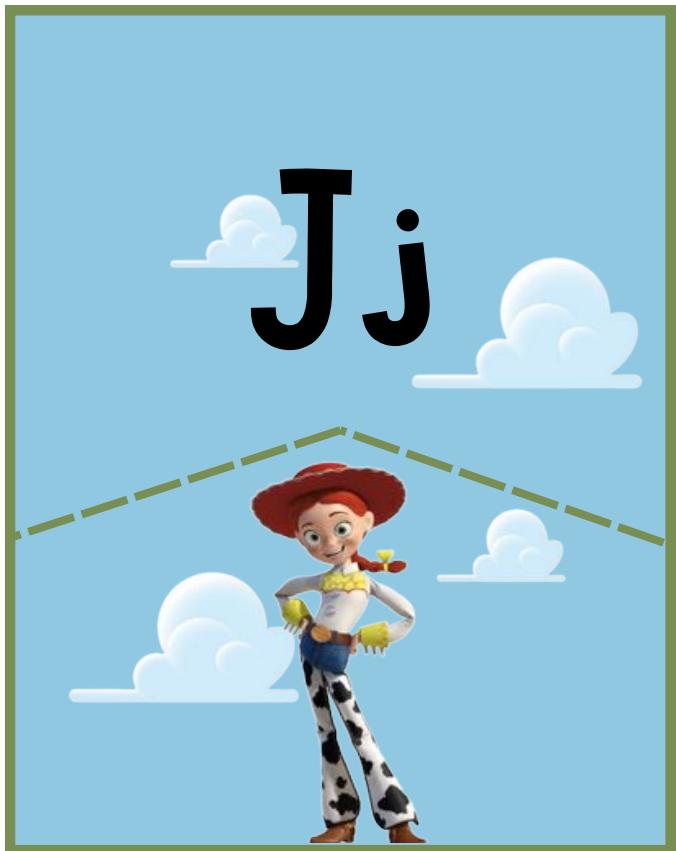
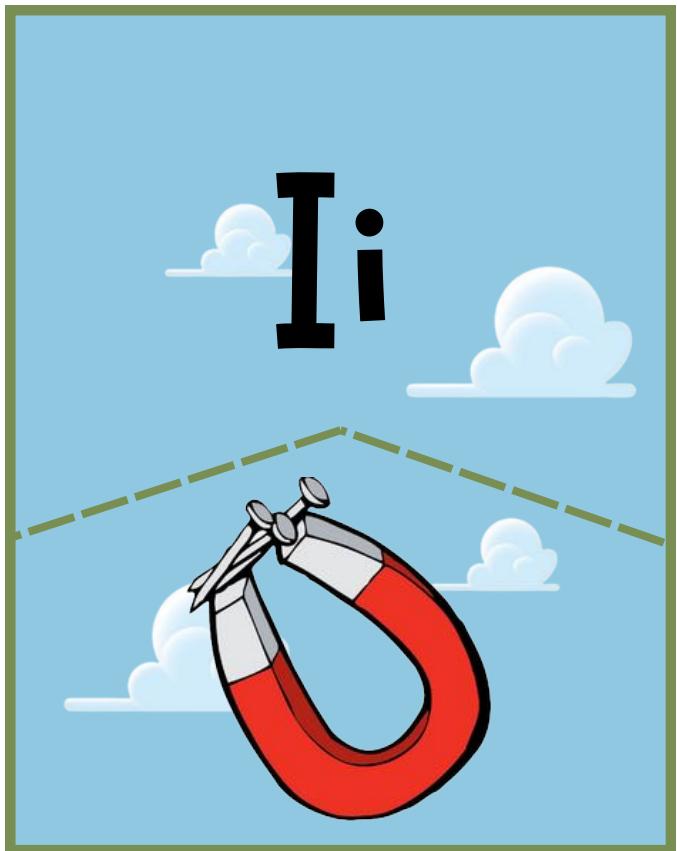
# ABC STORY

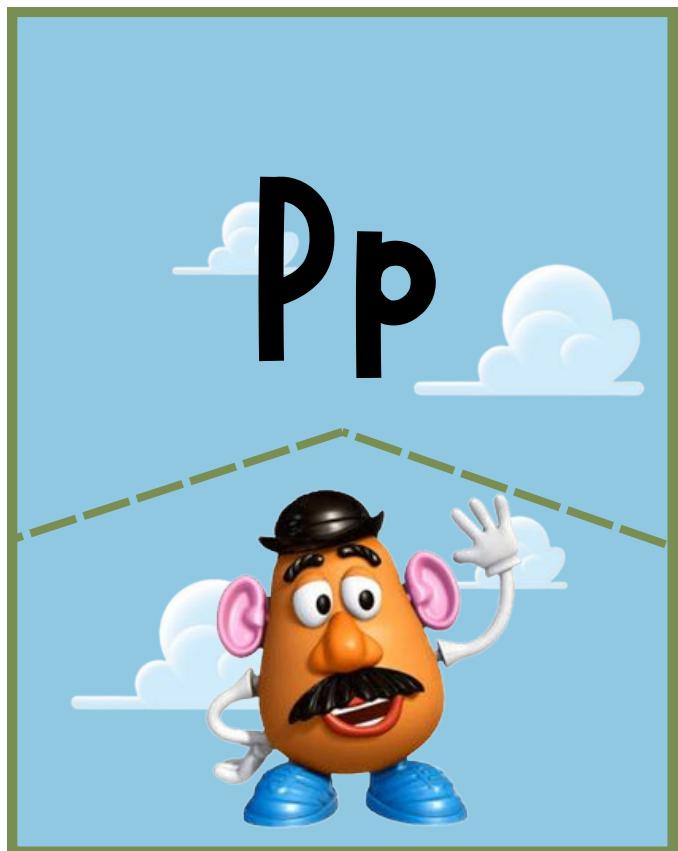
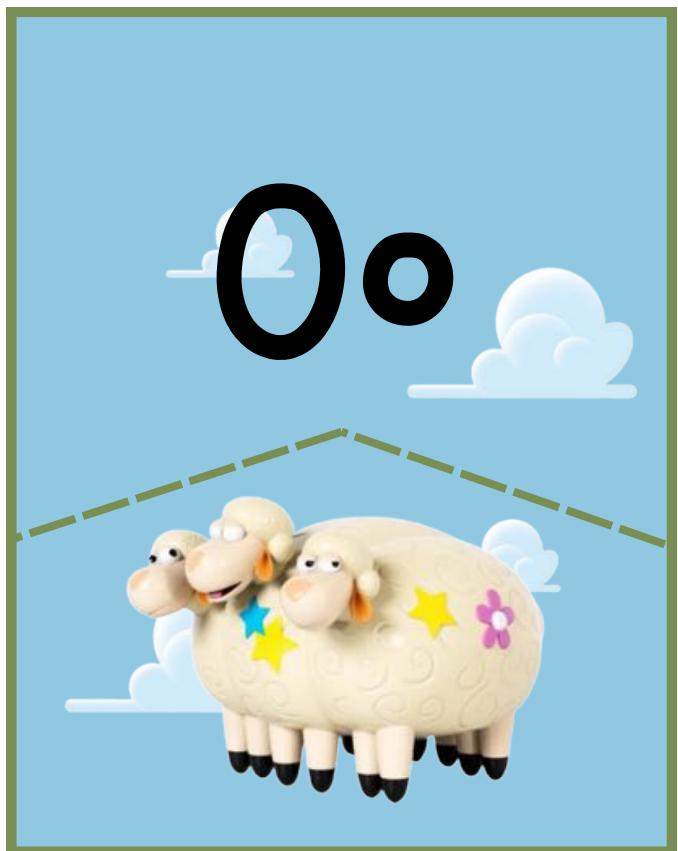
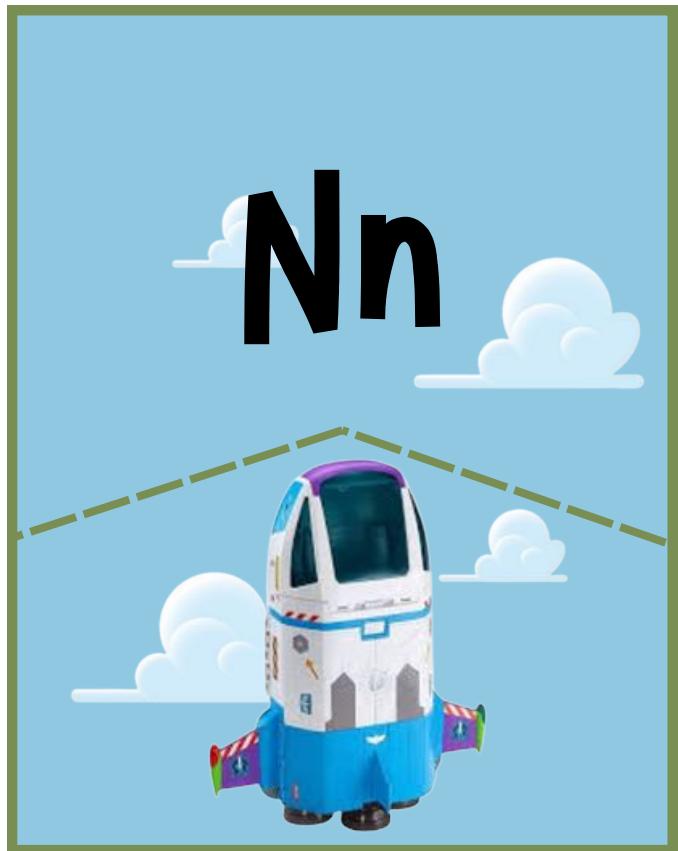
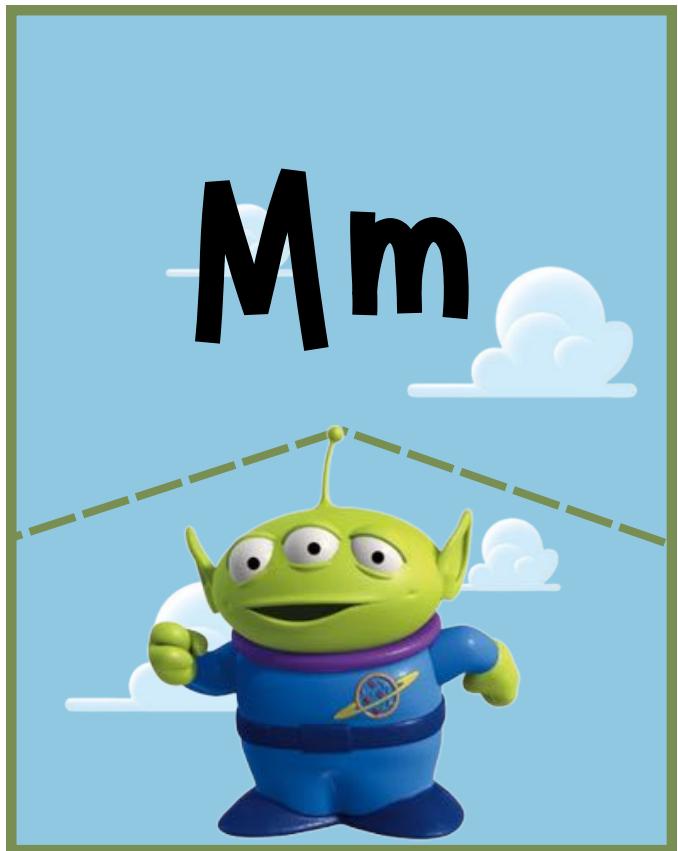


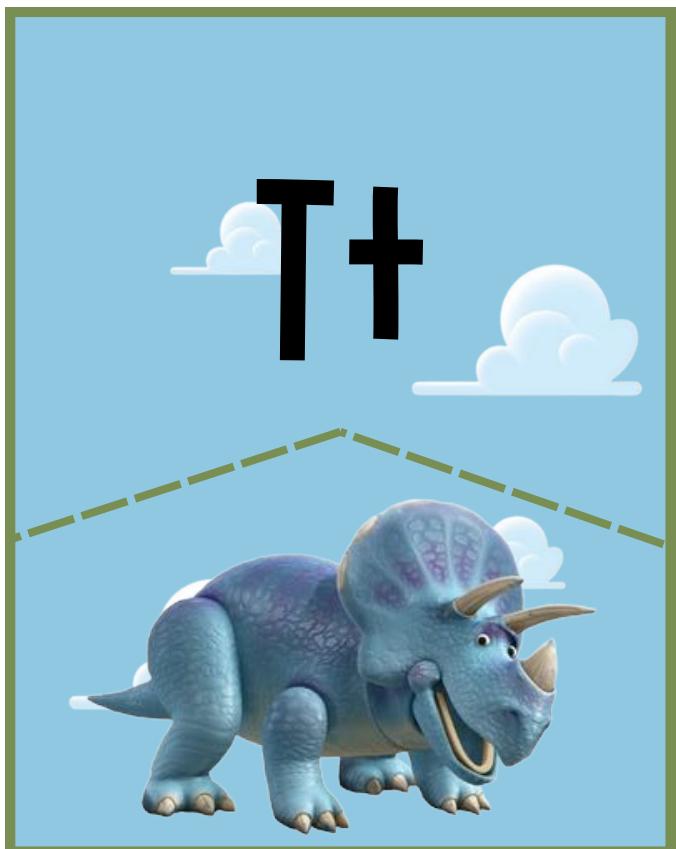
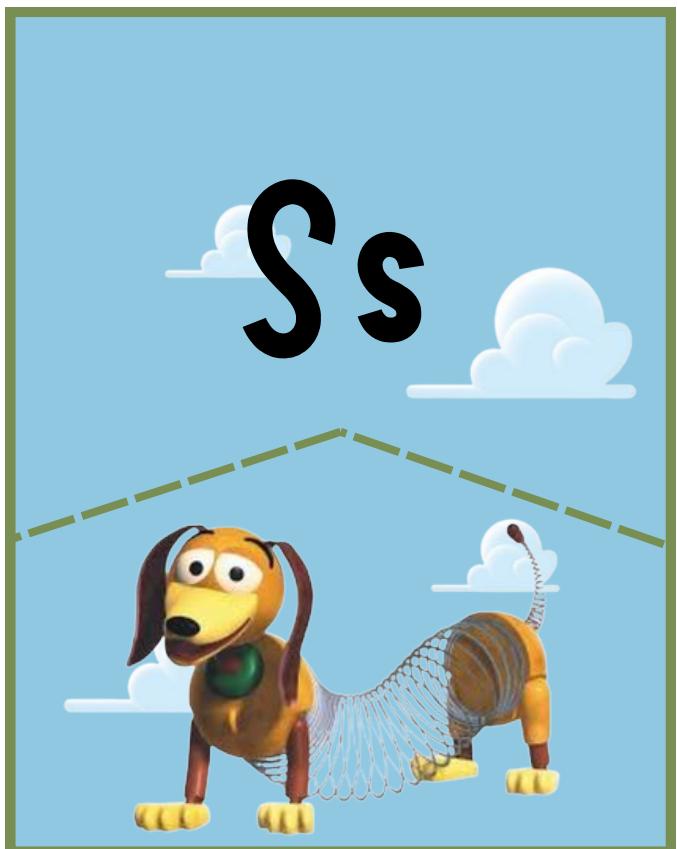
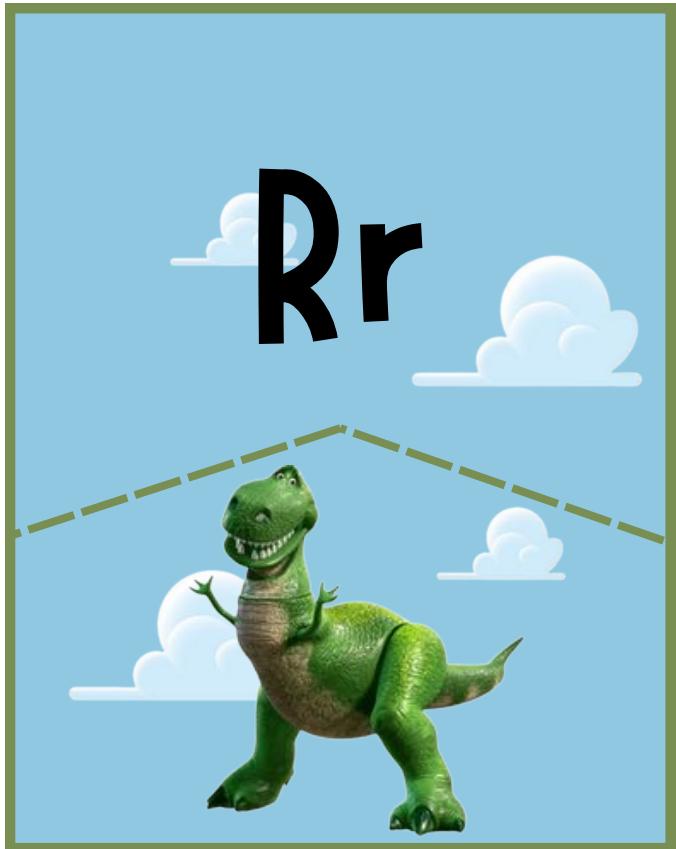
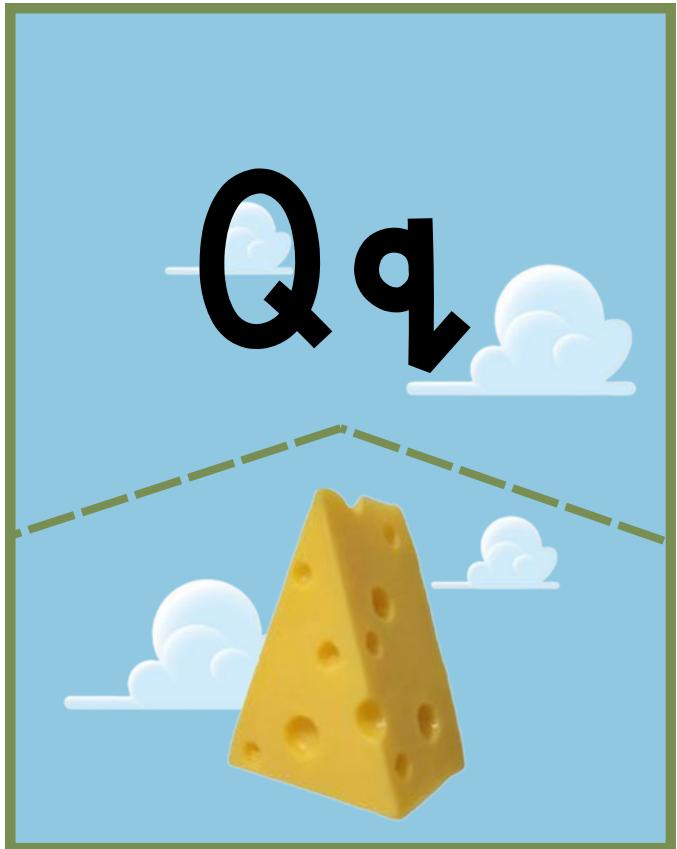
nivel 1











**Uu**



**V**



**Ww**



**Xx**



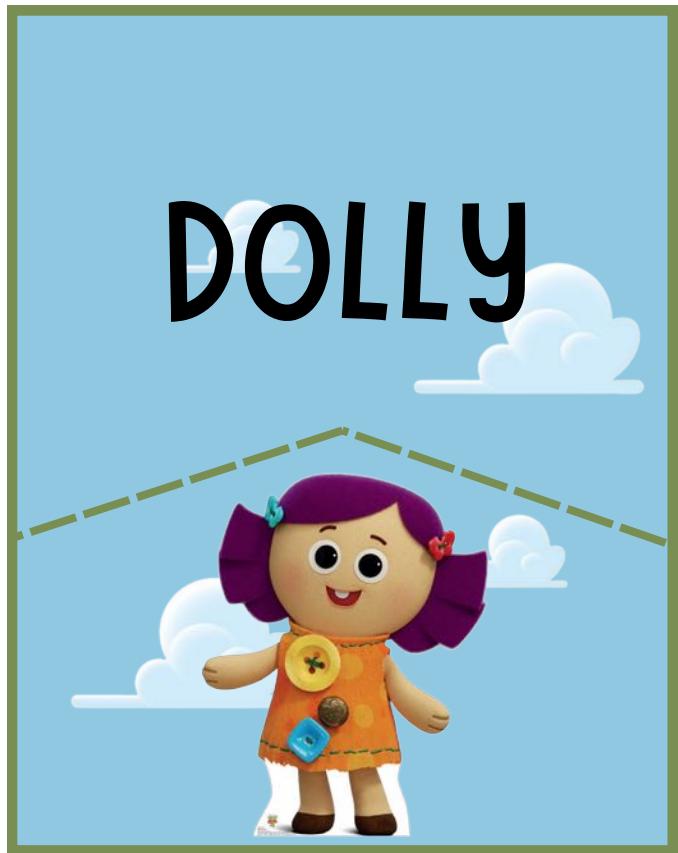
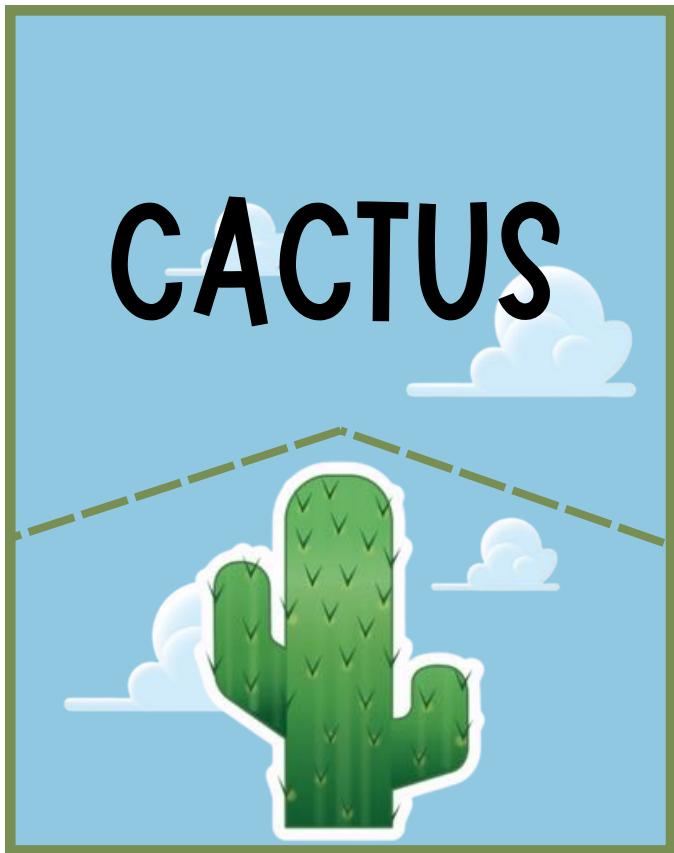
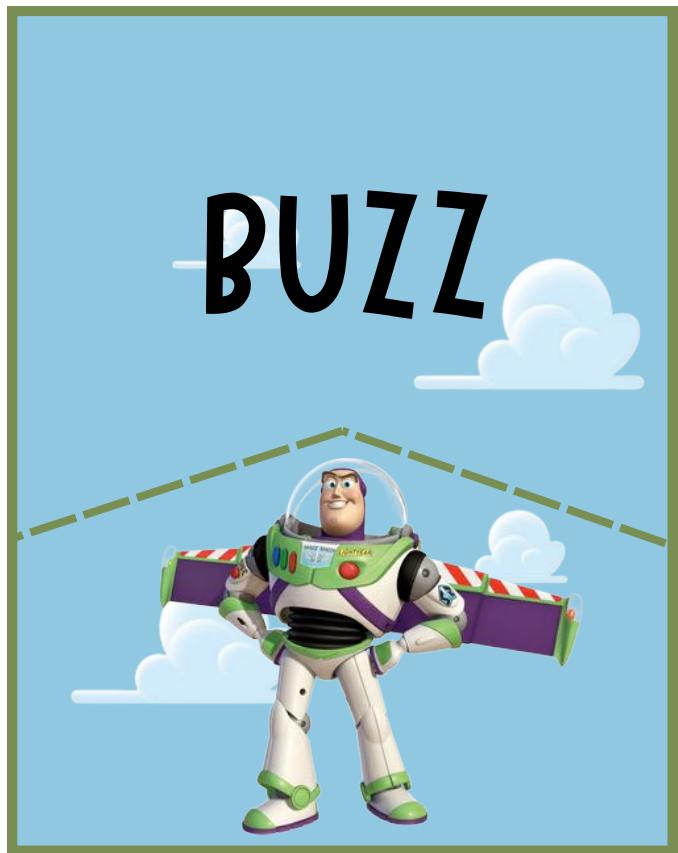
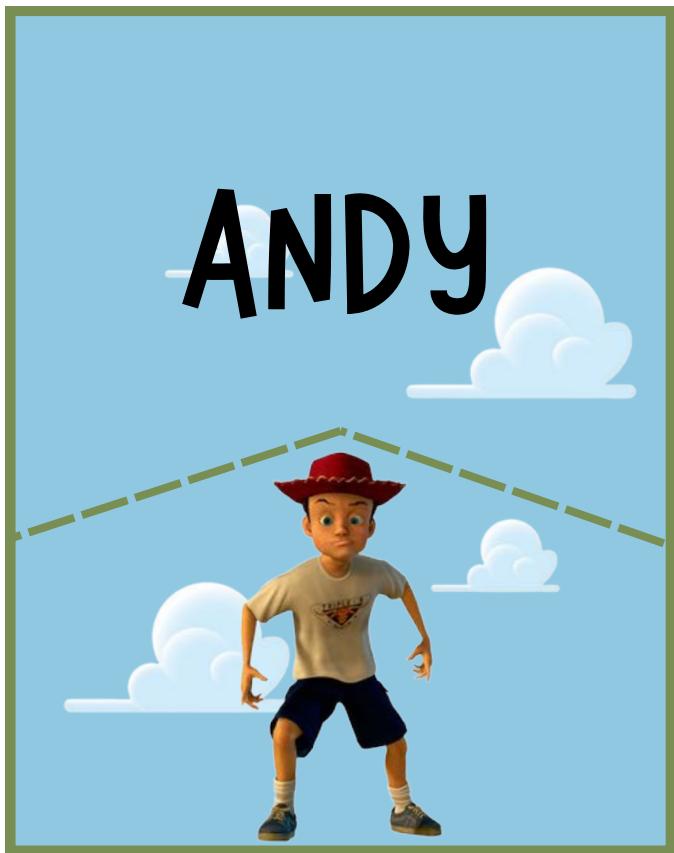
**y y**

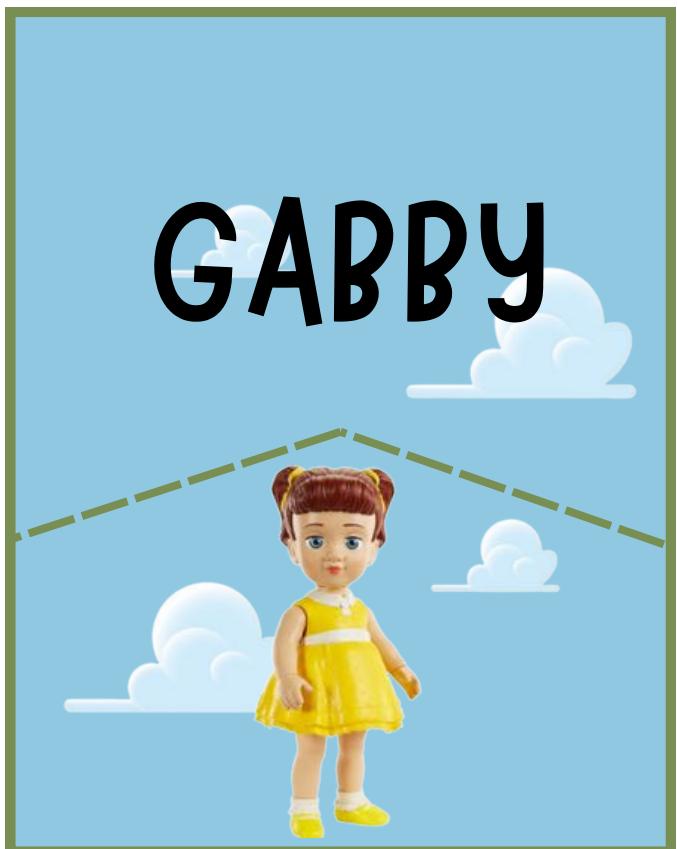
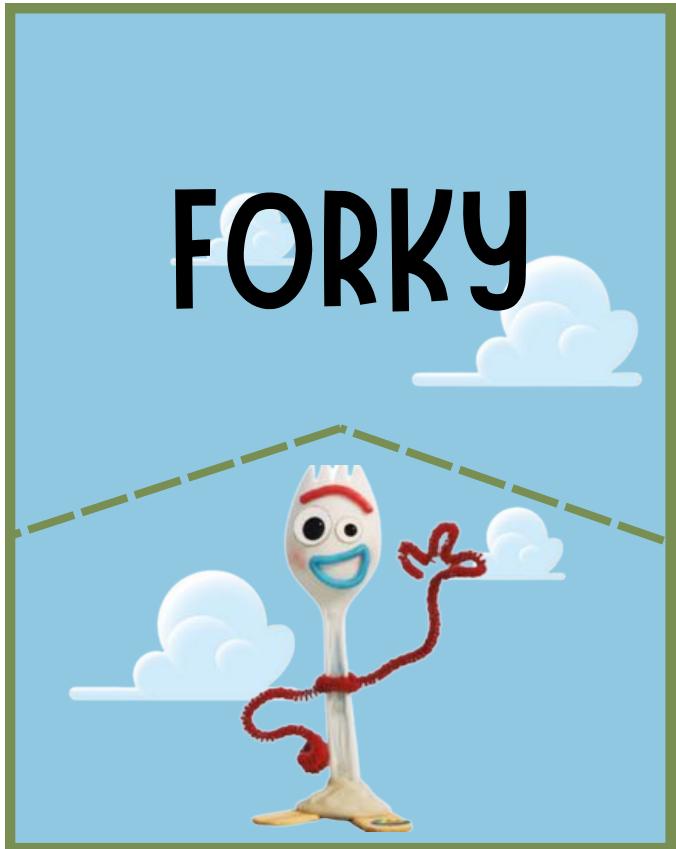
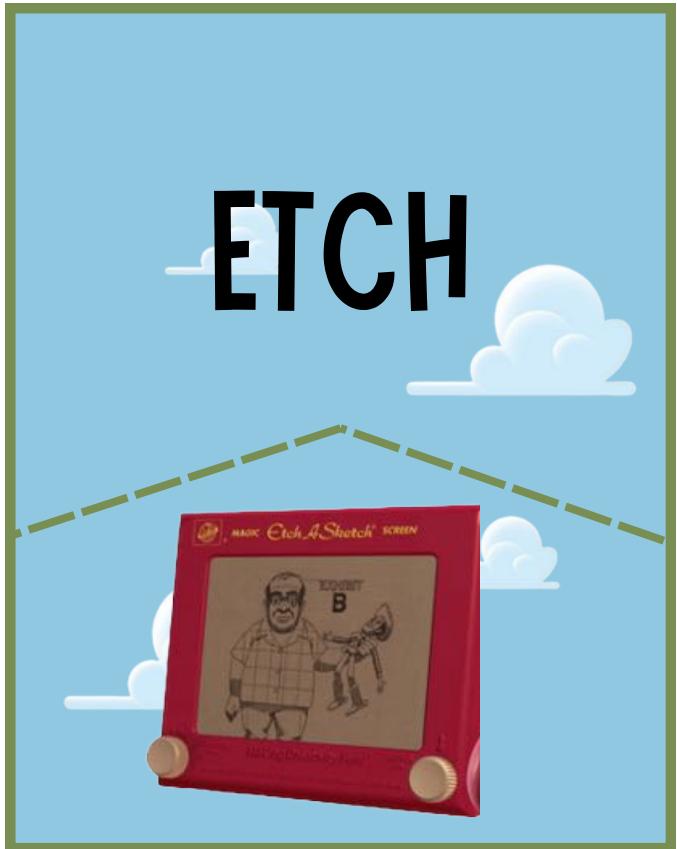


**z z**



nivel 2





**IMÁN**



**JESSIE**



**KEN**



**LOTSO**



# MARCIANO



# NAVE



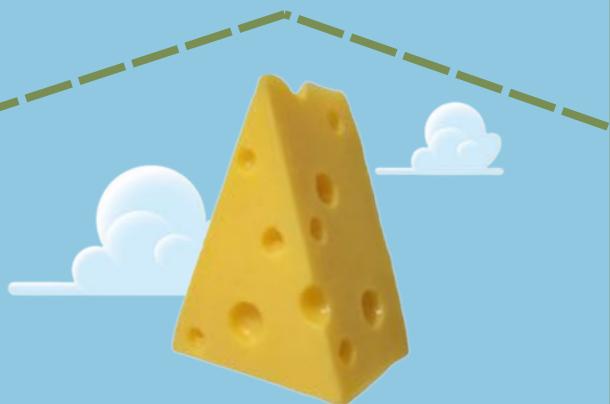
# OVEJAS



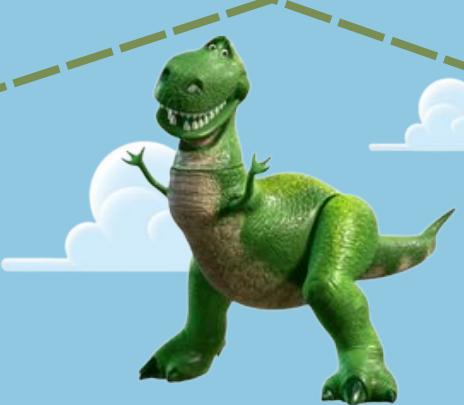
# POTATO



# QUESO



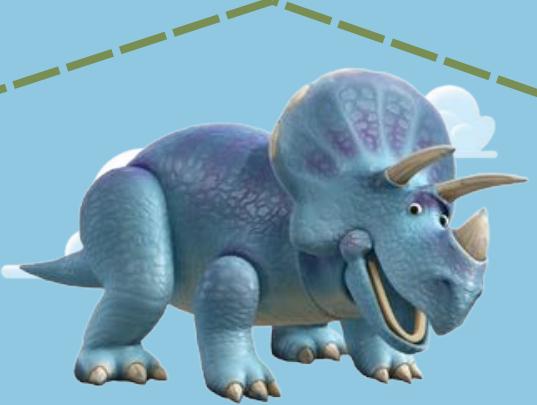
# REX



# SLINKY



# TRIXIE



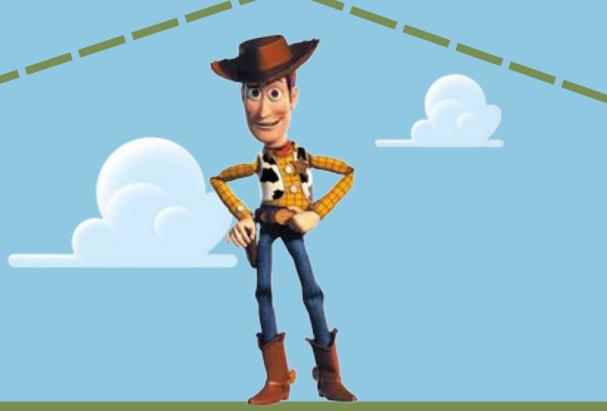
# UNICORNIO



# VILLANOS



# WOODY



# XILÓFONO



yoyó



ZURG



nivel 3

**ANDY**

andy

**BUZZ**

buzz

**CACTUS**

cactus

**DOLLY**

dolly

**ETCH**

etch

**FORKY**

forky

**GABBY**

gabby

**HAMM**

hamm

**IMÁN**

imán

**JESSIE**

jessie

**KEN**

ken

**LOTSO**

lotso

# MARCIANO

marciano

# NAVE

nave

# OVEJAS

ovejas

# POTATO

potato

# QUESO

queso

# REX

rex

# SLINKY

slinky

# TRIXIE

trixie

# UNICORNIO

unicornio

# VILLANOS

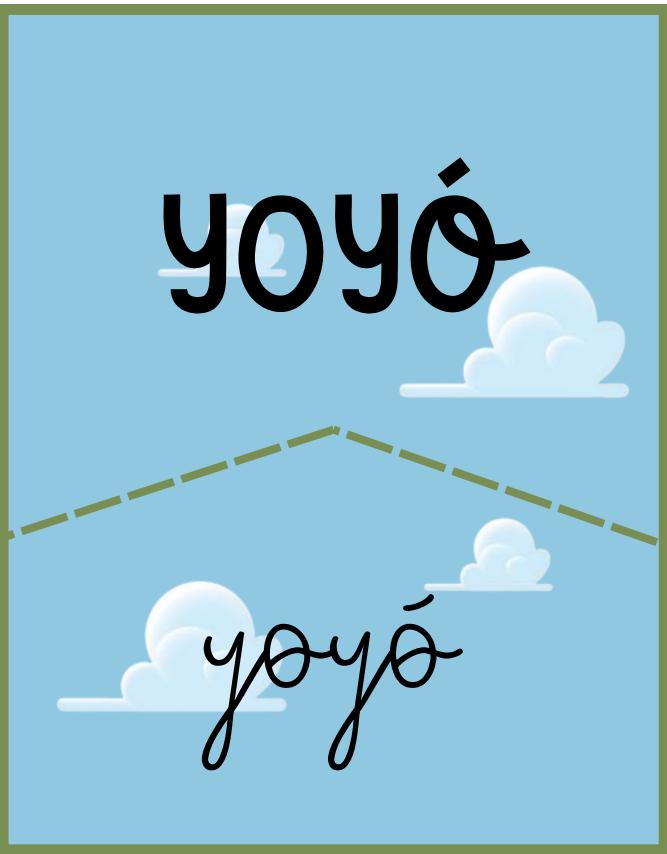
villanos

# WOODY

woody

# XILÓFONO

xilófono



yoyó

yoyó



zurg

zurg

# CUENTA SÍLABAS

# conciencia silábica

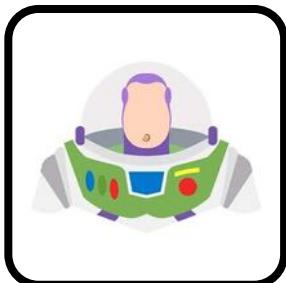
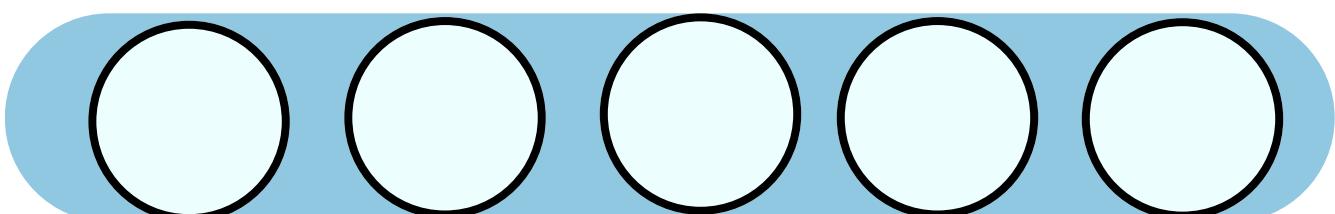


# ¿CUÁNTAS SÍLABAS TIENE?

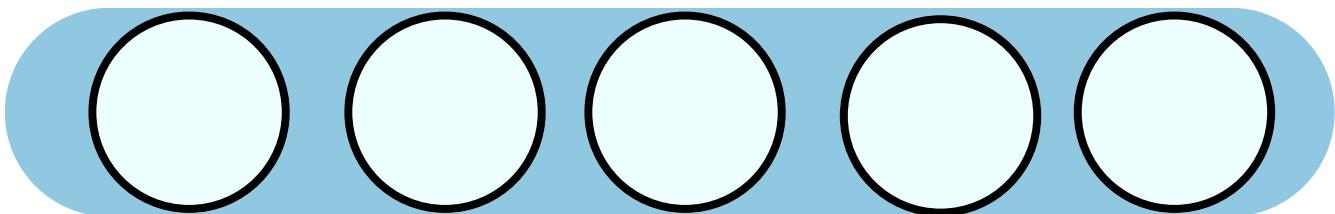
Lee cada palabra y marca las sílabas que tiene.



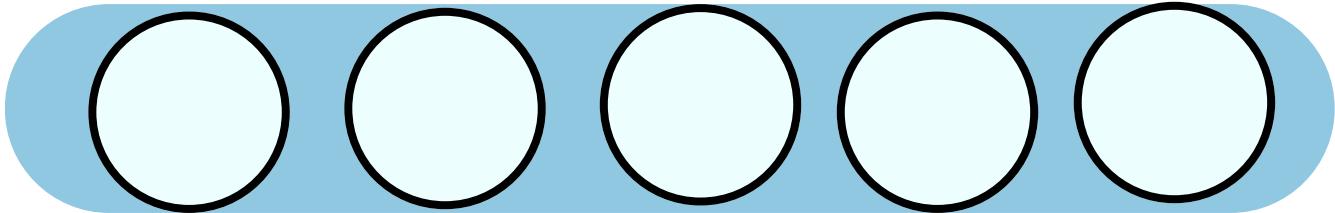
## VAQUERO



## ASTRONAUTA



## DINOSAURIO

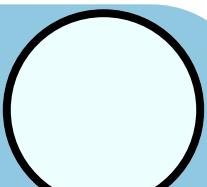
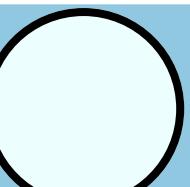
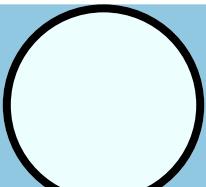
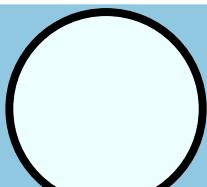
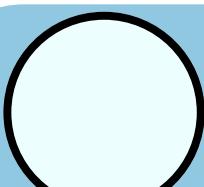


# ¿CUÁNTAS SÍLABAS TIENE?

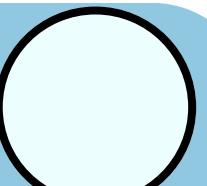
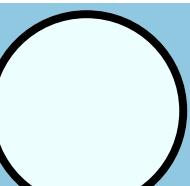
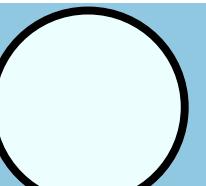
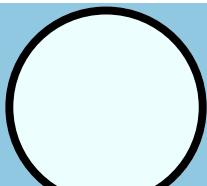
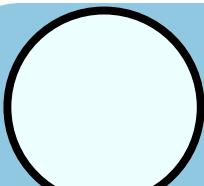
Lee cada palabra y marca las sílabas que tiene.



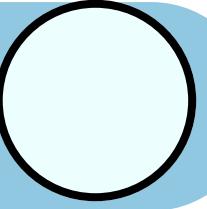
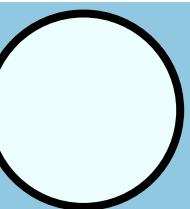
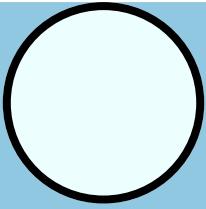
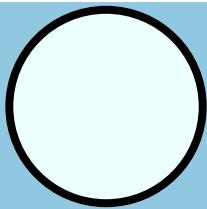
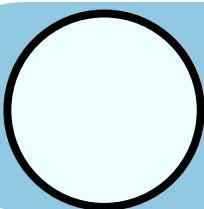
## MARCIANO



## CABALLO



## SOLDADO

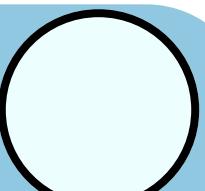
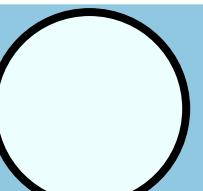
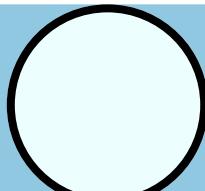
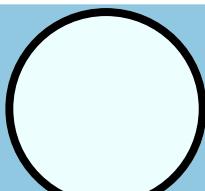
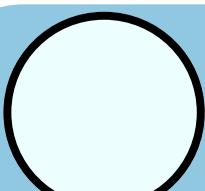


# ¿CUÁNTAS SÍLABAS TIENE?

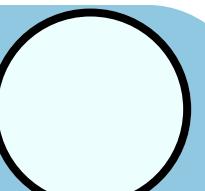
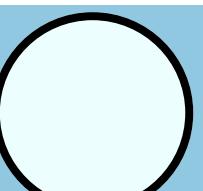
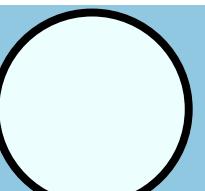
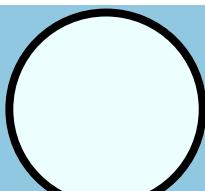
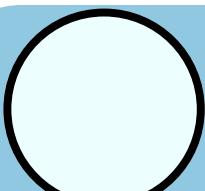
Lee cada palabra y marca las sílabas que tiene.



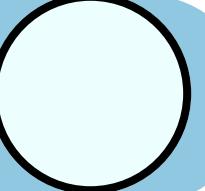
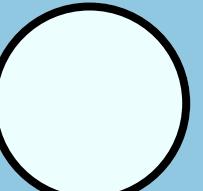
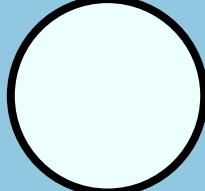
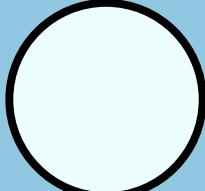
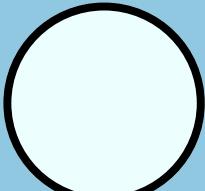
## AMIGOS



## OSO



## PINGÜINO





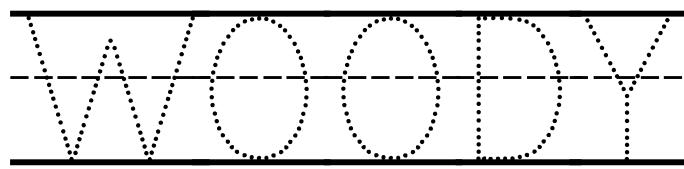
# descubre el **JUGUETE ESCONDIDO**



nivel 1



# WOODY



## DIBUJO DE LA PALABRA

INICIAL

nivel 1

# POTATO



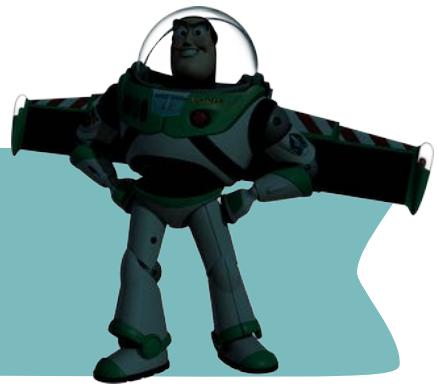
P O T A T O

## DIBUJO DE LA PALABRA

INICIAL

nivel 1

# BUZZ



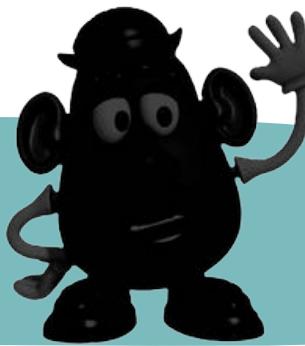
B U Z Z

## DIBUJO DE LA PALABRA

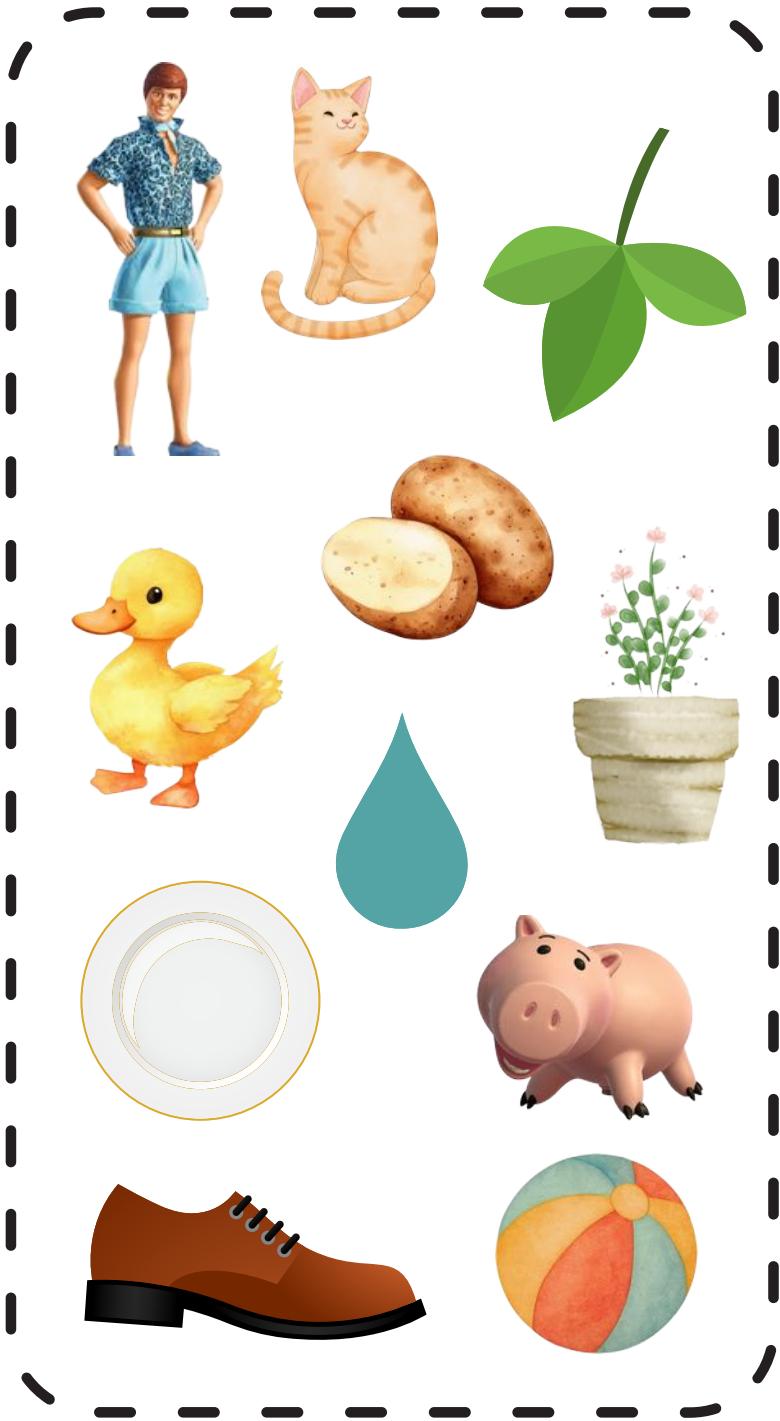
INICIAL

# nivel 2

escribe:



rodea las palabras que riman:



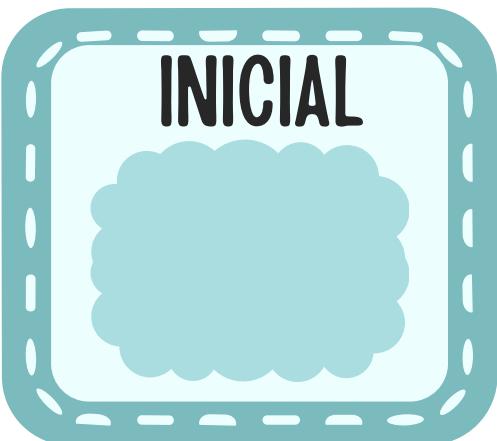
SÍLABAS

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

NÚMERO  
DE LETRAS



INICIAL



# nivel 2

escribe:



rodea las palabras que riman:



SÍLABAS

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

NÚMERO  
DE LETRAS



INICIAL



# nivel 2

escribe:



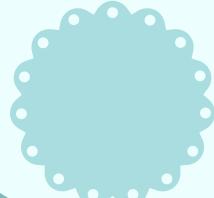
rodea las palabras que riman:



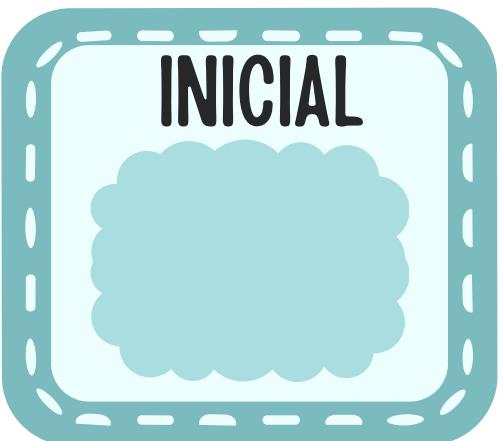
SÍLABAS

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

NÚMERO  
DE LETRAS



INICIAL



nivel 3

ordena:

LLNIOVAS

escribe:

EMPIEZA POR:

ACABA POR:

rodea:



ESCRIBE PALABRAS QUE RIMEN



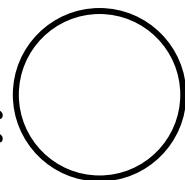

nivel 3

ordena:

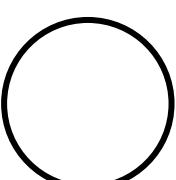
O C M I A N R A

escribe:

EMPIEZA POR:



ACABA POR:



rodea:



ESCRIBE PALABRAS QUE RIMEN




nivel 3

ordena:

0 T S L O

escribe:

EMPIEZA POR:

ACABA POR:

rodea:



ESCRIBE PALABRAS QUE RIMEN




nivel 3

ordena:

M D O E R P E A R

escribe:

EMPIEZA POR:

ACABA POR:

rodea:



ESCRIBE PALABRAS QUE RIMEN




# CONSTRUYE ORDENA

# conciencia léxica



# ORDENA LA FRASE

Lee las palabras desordenadas y ordénalas para formar una frase con sentido.

vaquero/es/Woody/un

---

---

Buzz/espacio/al/vuela

---

---

amigos/son/juguetes/los

---

---



# ORDENA LA FRASE

Lee las palabras desordenadas y ordénalas para formar una frase con sentido.

sombrero/Jessie/rojo/tiene/un

---

---

Rex/dinosaurio/es/un

---

---

Hamm/monedas/guarda/cerdito/el

---

---



# LECTO- ESCRITURA

# comprehension lectora



nivel 1

## WOODY Y BUZZ SON AMIGOS

WOODY ES UN VAQUERO.

BUZZ ES UN ASTRONAUTA.

WOODY Y BUZZ SON AMIGOS.

JUEGAN CON LOS DEMÁS JUGUETES.

## Woody y Buzz son amigos

Woody es un vaquero.

Buzz es un astronauta.

Woody y Buzz son amigos.

Juegan con los demás juguetes,



nivel 1

## PREGUNTAS

1.

¿Quién es un vaquero?

2.

¿Quién es un astronauta?

3. ¿Woody y Buzz son amigos o enemigos?

4. ¿Con quién juegan Woody y Buzz?

nivel 2

## El plan de Woody y Buzz

Un día, Andy salió de su habitación y los juguetes comenzaron a moverse.

Woody quería organizar un juego tranquilo para todos, pero Buzz tenía otra idea: quería demostrar que podía volar.

Se subió a la cama y señaló la ventana abierta. Los demás juguetes lo miraban con sorpresa y un poco de miedo.

Woody intentó convencerlo de que era peligroso, pero Buzz no escuchaba.

Al final, Buzz saltó, pero cayó sobre un montón de cojines. Todos rieron y comprendieron que, aunque Buzz no podía volar de verdad, sí podía imaginar grandes aventuras.

Woody se dio cuenta de que, trabajando juntos, podían hacer que los juegos fueran más divertidos.



nivel 2

## PREGUNTAS

1. ¿Qué quería organizar Woody?

---

2. ¿Qué intentaba demostrar Buzz?

---

---

3. ¿Cómo reaccionaron los demás juguetes al ver a Buzz?

---

---

4. ¿Dónde cayó Buzz al saltar?

---

---

5. ¿Qué aprendieron Woody y Buzz al final?

---

---

nivel 3

## La verdadera amistad



Cuando Andy no está en casa, sus juguetes cobran vida. Woody siempre había sido el líder y el favorito de Andy, pero todo cambió cuando llegó Buzz Lightyear. Buzz era moderno, tenía luces, botones y hablaba como un verdadero astronauta. Los demás juguetes lo admiraban, y Woody empezó a sentir celos. Un día, durante una discusión, ambos quedaron atrapados fuera de la casa. Al principio no se soportaban, pero pronto comprendieron que, si querían volver con Andy, debían ayudarse mutuamente. En su aventura, se enfrentaron a un perro enorme, viajaron en un coche de juguete y casi se pierden en la calle. Gracias al trabajo en equipo, lograron regresar justo a tiempo antes de que la familia se mudara. Woody entendió que no era necesario ser siempre “el primero” para sentirse querido, y Buzz descubrió que no hacía falta ser un verdadero astronauta para ser valioso: lo importante era la amistad.

nivel 3

## PREGUNTAS

1. ¿Por qué Woody empezó a sentir celos de Buzz?

---

---

---

2. ¿Qué pasó para que quedaran atrapados fuera de la casa?

---

---

---

3. ¿Qué peligros enfrentaron durante su aventura?

---

---

---

4. ¿Cómo lograron regresar con Andy?

---

---

---

nivel 3

## PREGUNTAS

5. ¿Qué descubrió Woody sobre si mismo?

---

---

---

6. ¿Qué aprendió Buzz sobre su valor? .

---

---

---

7. ¿Cuál es la enseñanza principal de esta historia?

---

---

---

---

---

resolver

# DESCRIPCIONES INCOMPLETAS



# nivel 1

Woody es un .....

Es el mejor amigo de .....

Woody siempre lleva.....



botas

vaquero

Buzz Lightyear

Lots-o es un .....

Es de color .....

Aparece en la película.....



rosa

Toy Story 3

villano

# nivel 1

Slinky es un .....



Su cuerpo es .....

Tiene cuatro .....

botones

perro

flexible

Bettercup es un .....



Es un juguete de .....

Aparece en la película.....

Toy Story 3

unicornio

Bonnie

# nivel 1

Bonnie es una .....

Es la vecina de .....

Va a la .....

guardería

niña

Andy



Es un medio de.....

Esta nave es de .....

Recibe el nombre de.....



Buzz Lightyear

XL-15

transporte

# nivel 2

Rex es un .....



Es de color .....

Siempre está .....

Son de color .....

Sus uniformes son .....

Tienen tres .....



# nivel 2

Bo Peep es su .....



Billy, Goat y Gruff son sus .....

Son blancas como la .....

Vive en la .....



Está enamorado de .....

Sus ojos son .....

# nivel 2

Gabby es una .....



Gabby viste de color .....

Benson es su .....

Forky es un .....

Está hecho de .....

Es de color .....



# nivel 3

**Describe:**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....



**Describe:**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....



# nivel 3

**Describe:**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....



**Describe:**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....



# nivel 3

**Describe:**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....



**Describe:**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

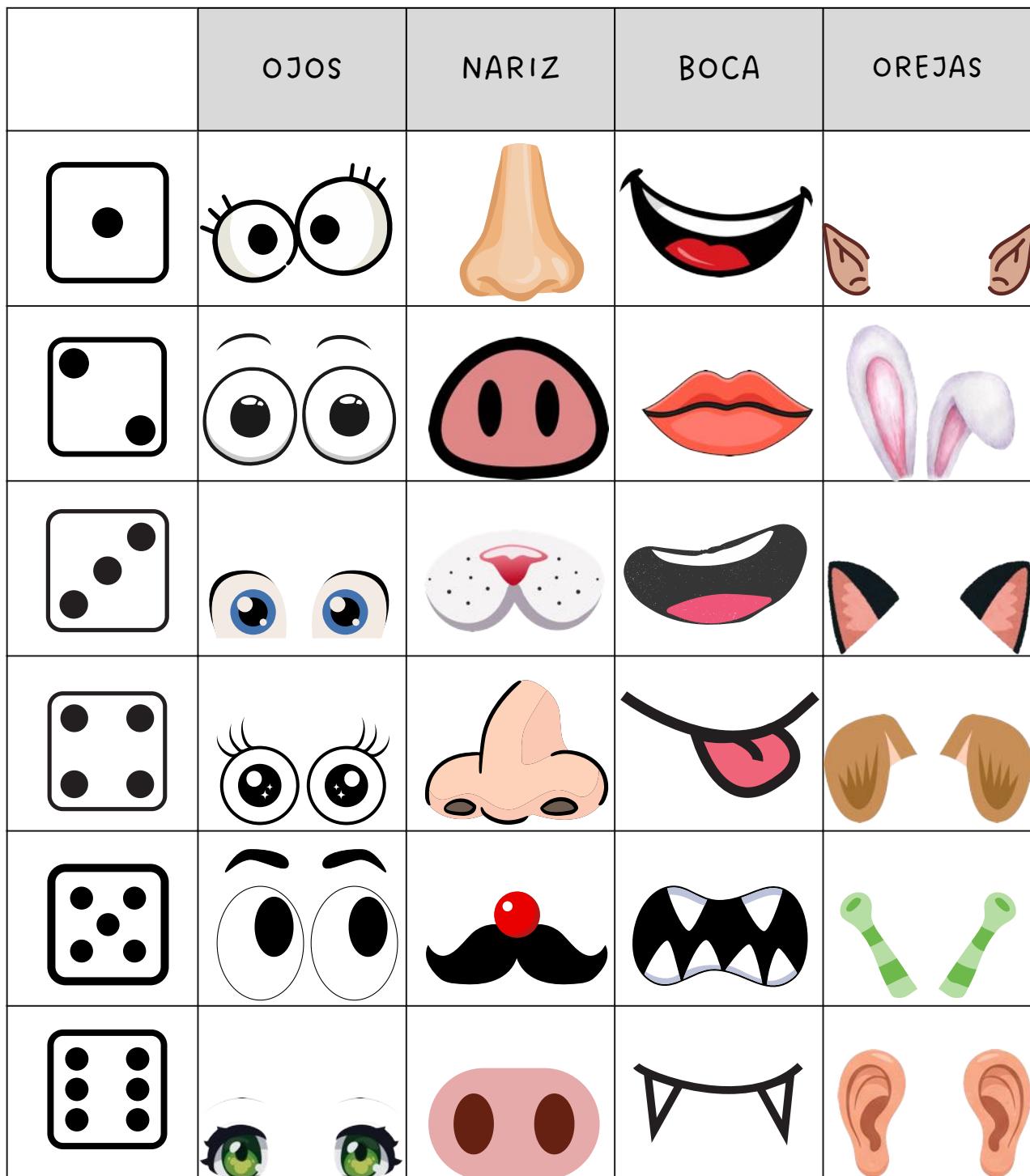


# ESCRITURA CREATIVA

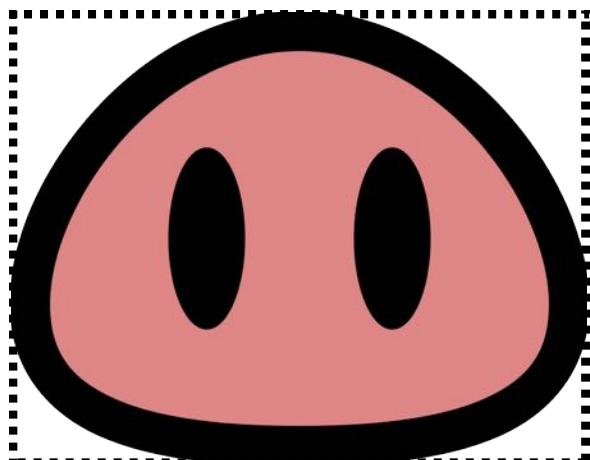
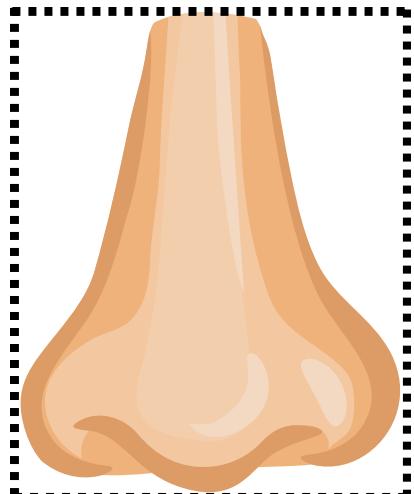
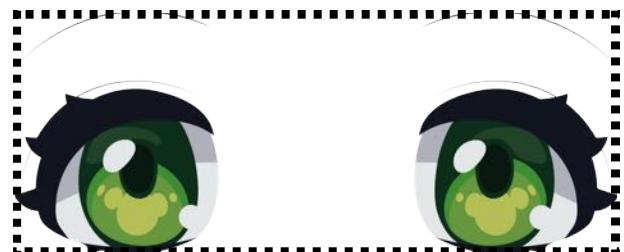
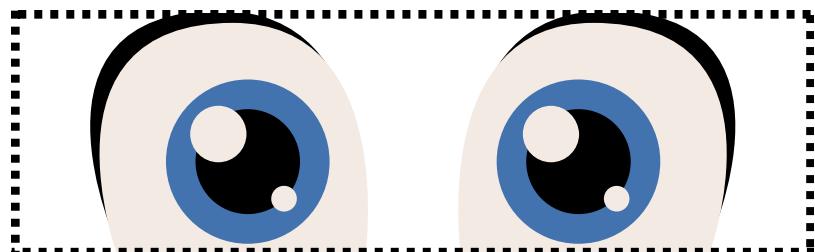
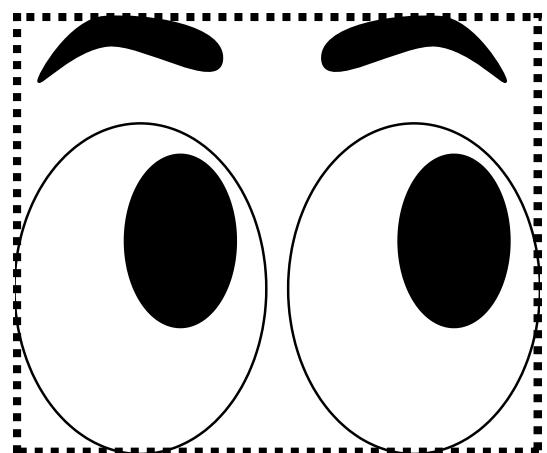
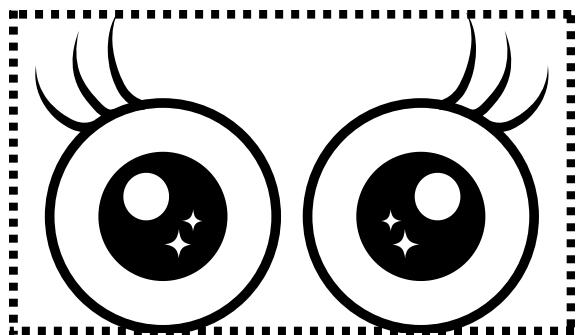
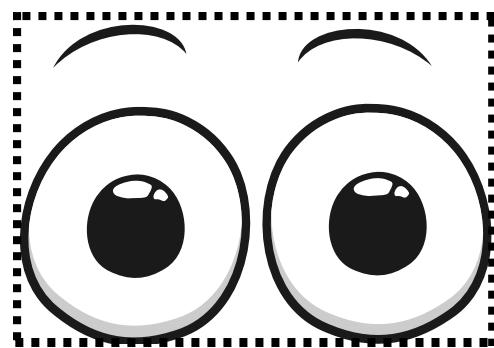
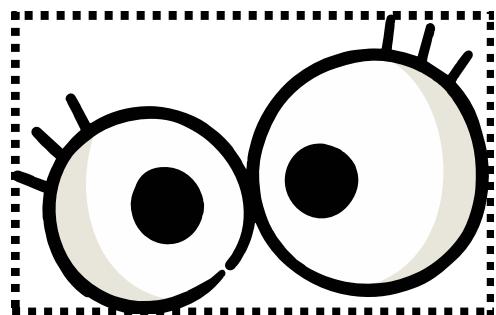


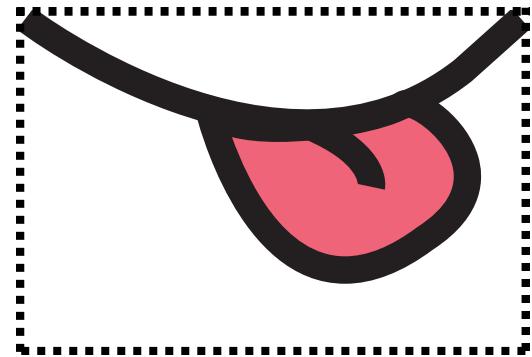
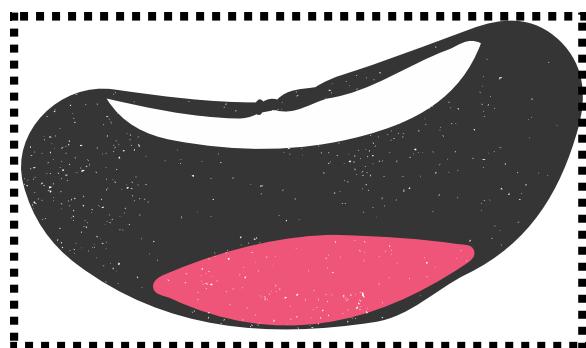
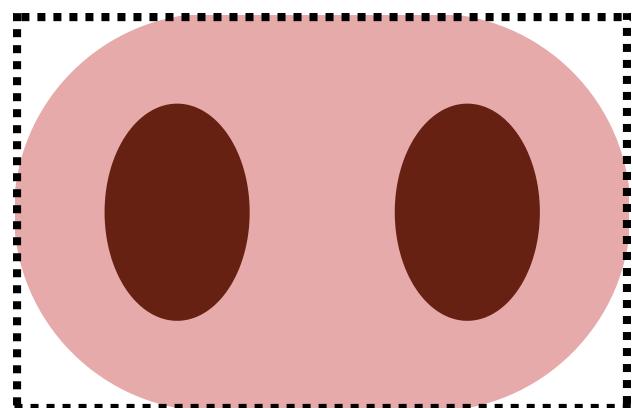
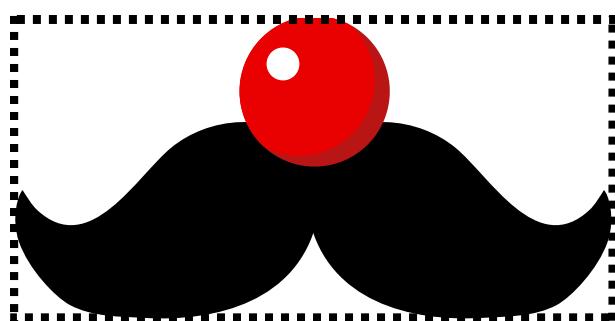
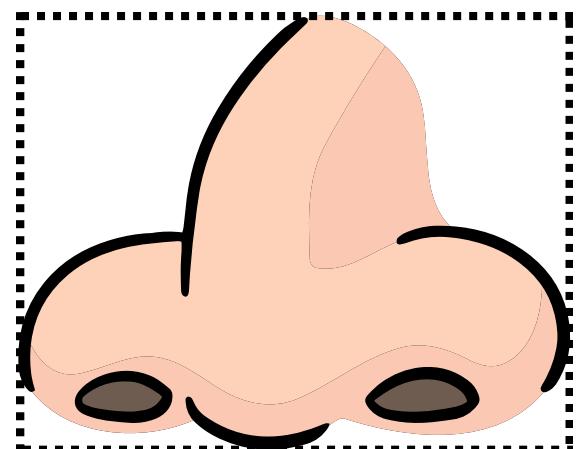
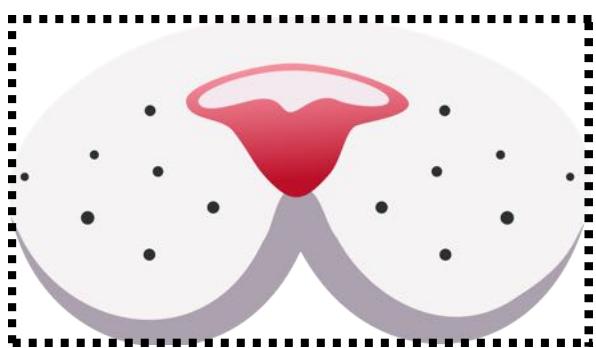
# LANZA Y ESCRIBE

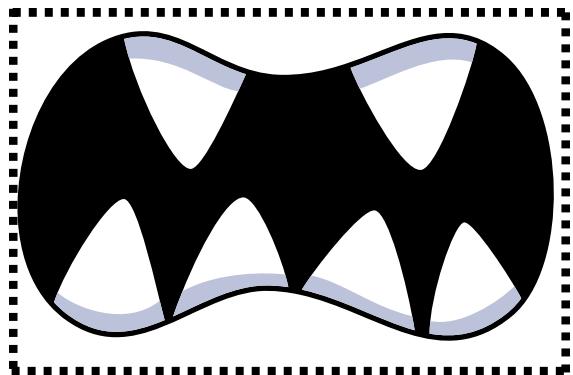
Lanza el dado 4 veces para diseñar tu propio Mr.Potato. En la siguiente página tendrás los elementos para cortar y pegar. Luego descíbelo.



# RECORTA LAS PIEZAS QUE NECESITES

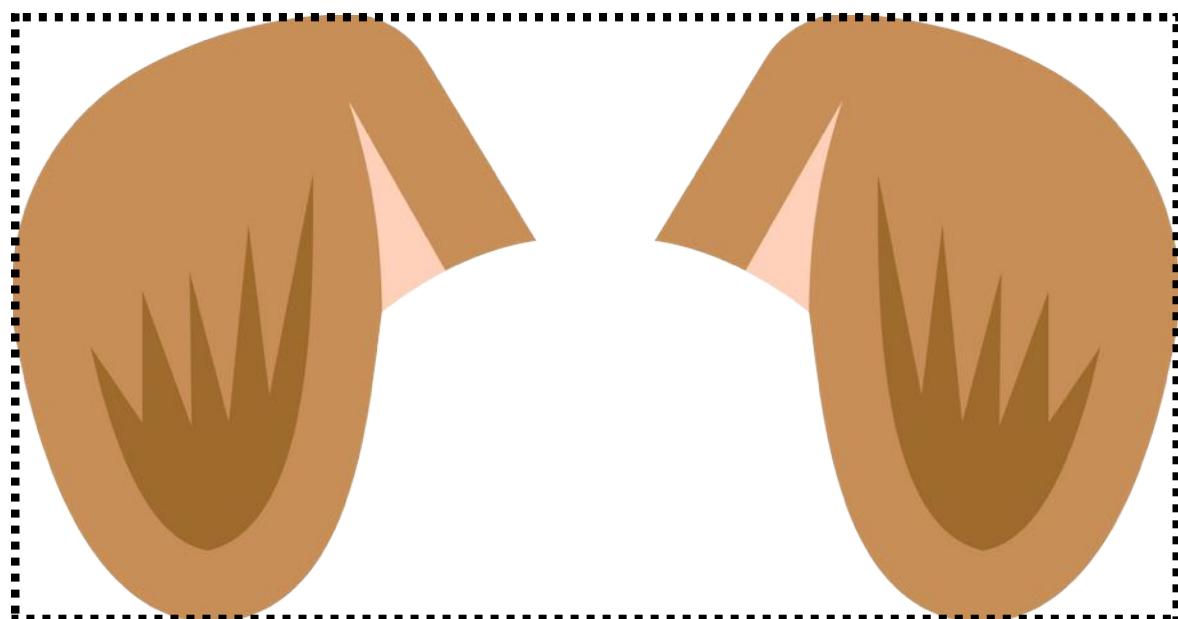






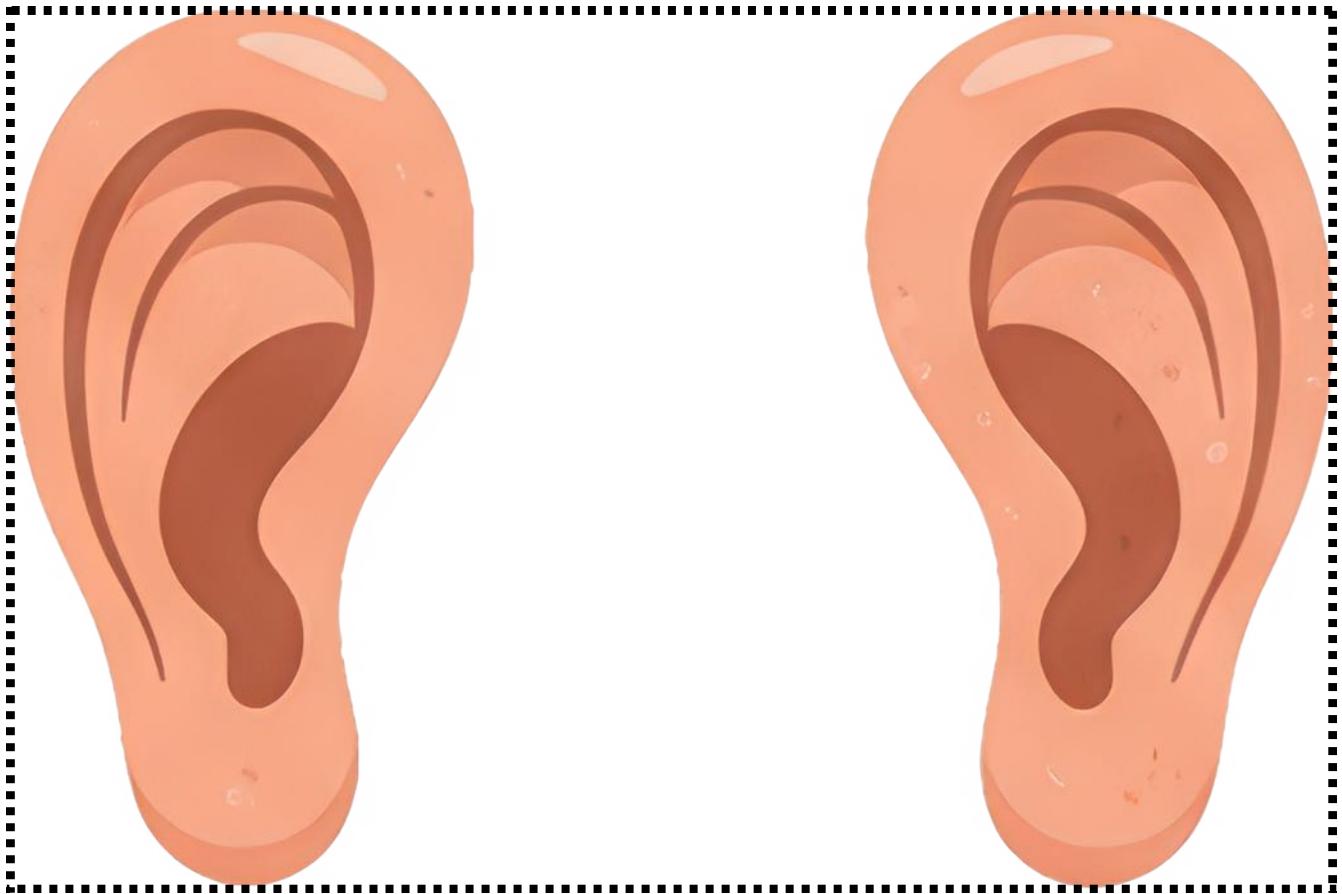
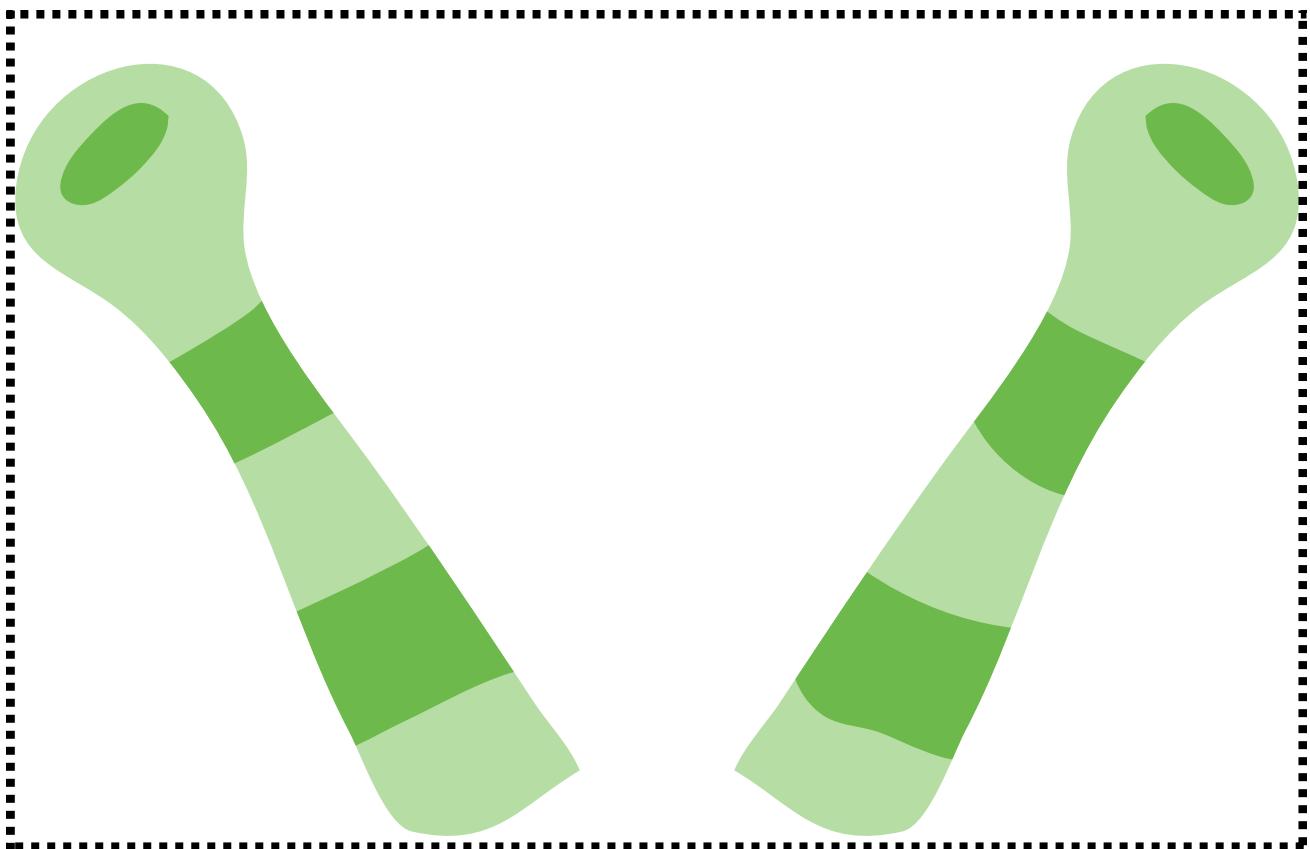
@volandodesdemiaula

@la\_magia\_de\_en\_arte



@volandodesdemiaula

@la\_magia\_de\_en\_senarte



@volandodesdemiaula

@la\_magia\_de\_en\_senarte

# CREA TU MR. POTATO

## SU NOMBRE:



# CREA TU MR. POTATO

## DESCRIBE CÓMO ES

# descifra

# CÓDICOS SECRETOS



# nivel 1

sustituye la letra original dada por la siguiente en  
el abecedario: a→b, b→c, ..., z→a



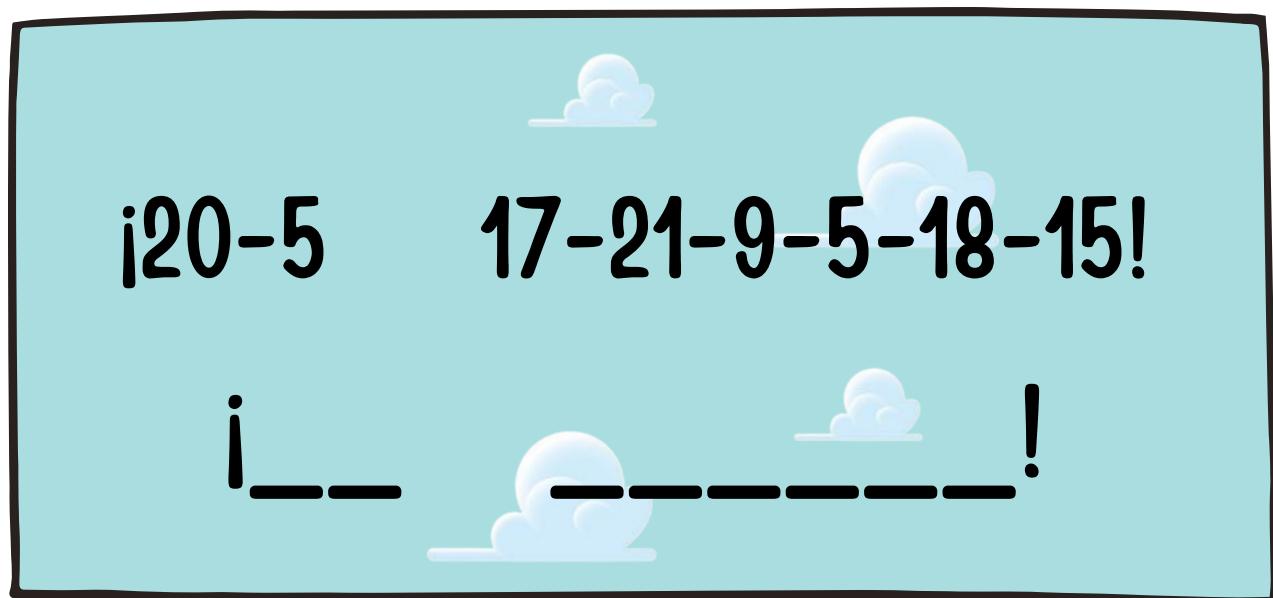
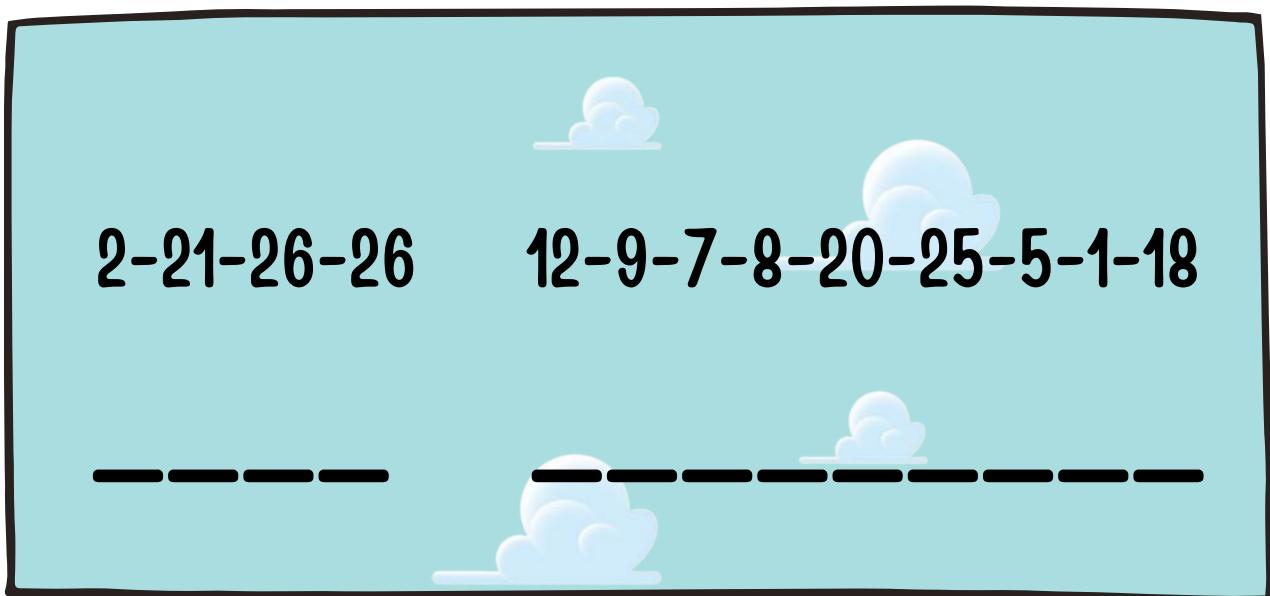




## nivel 2

cada letra se representa con su número en el abecedario:

a=1, b=2, c=3, d=4, e=5, f=6, g=7, h=8, i=9, j=10, k=11, l=12, m=13,  
n=14, o=15, p=16, q=17, r=18, s=19, t=20, u=21, v=22, w=23, x=24, y=25, z=26.



i2-21-5-14

**20-18-1-2-1-10-15!**

i

!

**19-15-13-15-19**

**8-5-18-15-5-19**

— — — — —

A horizontal row of six solid black rectangular bars of equal width, spaced evenly apart.

A horizontal dashed line ending with a white cloud icon containing a blue gradient.

i1

**22-15-12-1-18!**

i

A white cloud icon with a horizontal bar below it, followed by two black vertical bars.

**2-15**

**16-5-5-16**



**12-1**

**7-18-1-14**

**1-22-5-14-20-21-18-1**



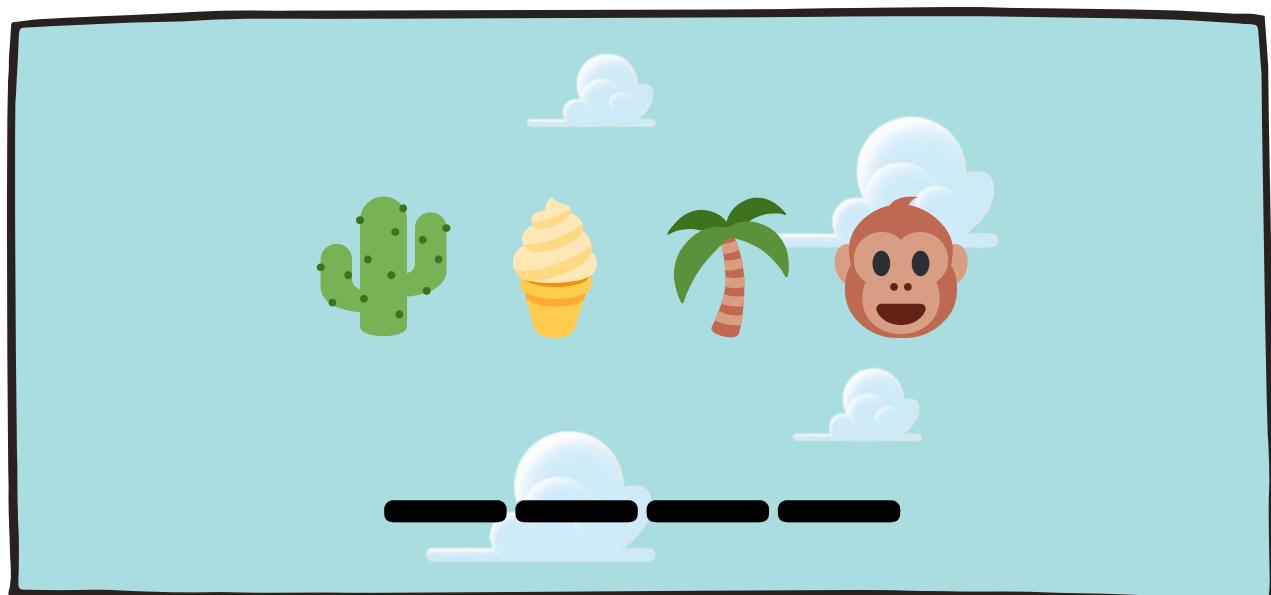
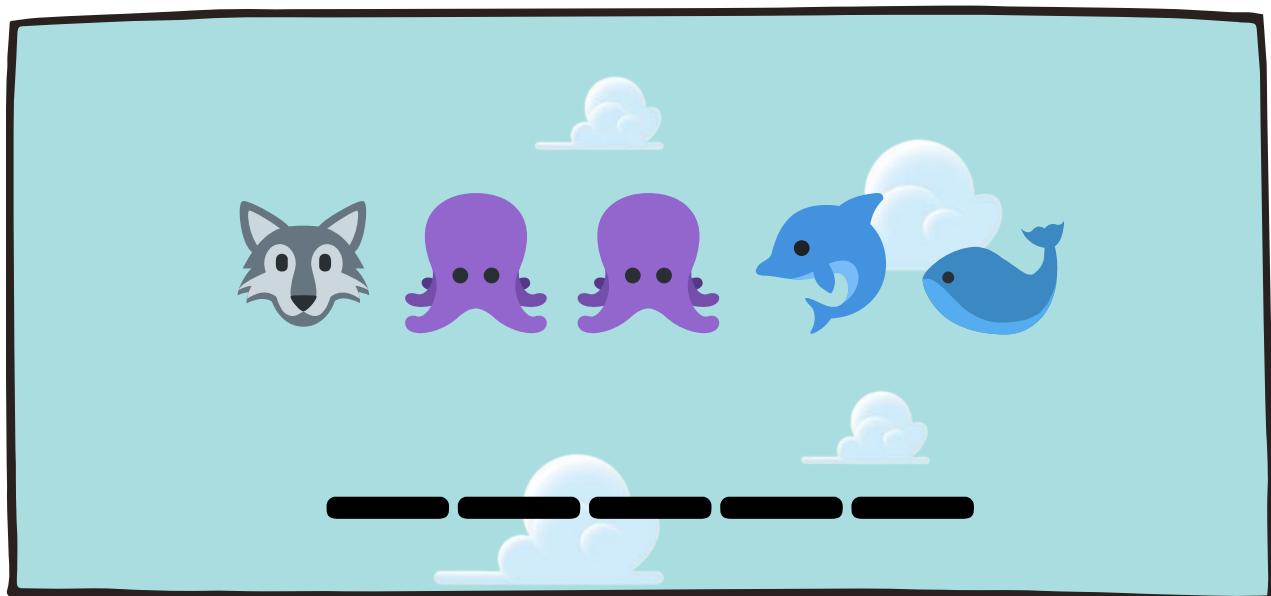
**2-15-14-14-9-5**

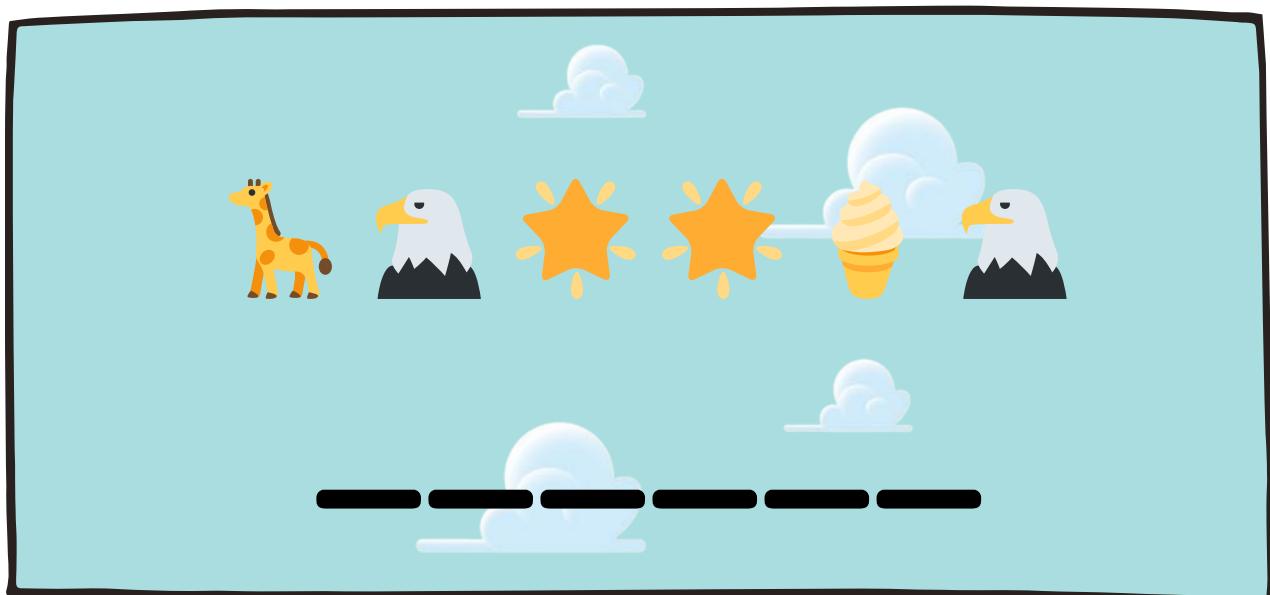
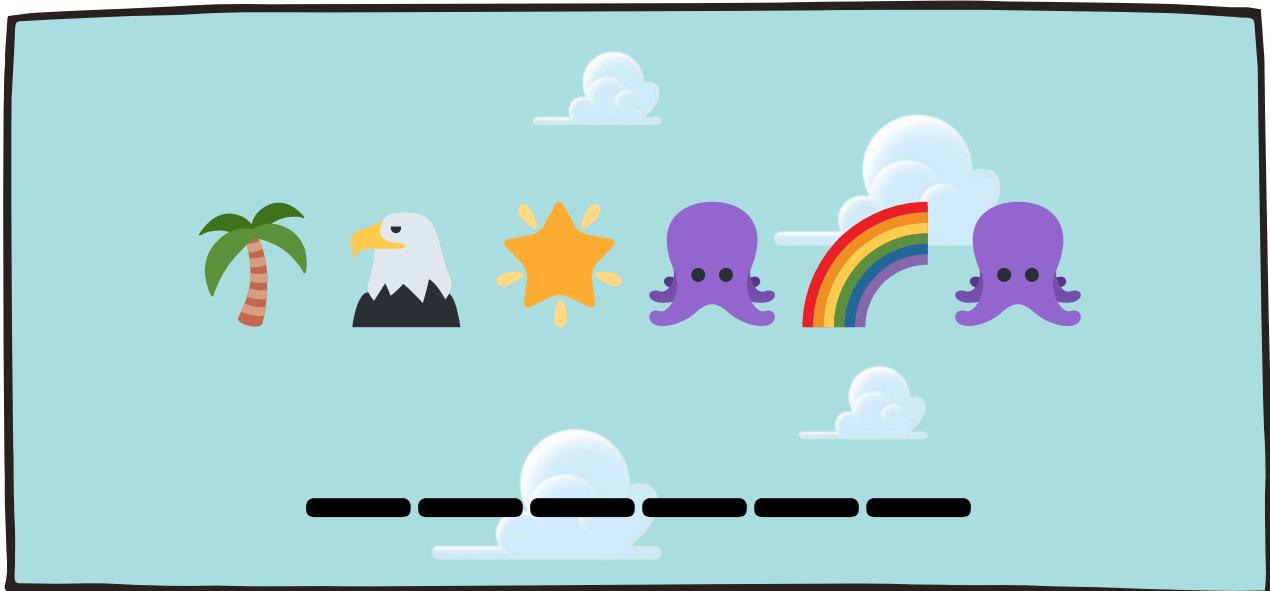
**19-15-14-18-9-5-19**



# nivel 3

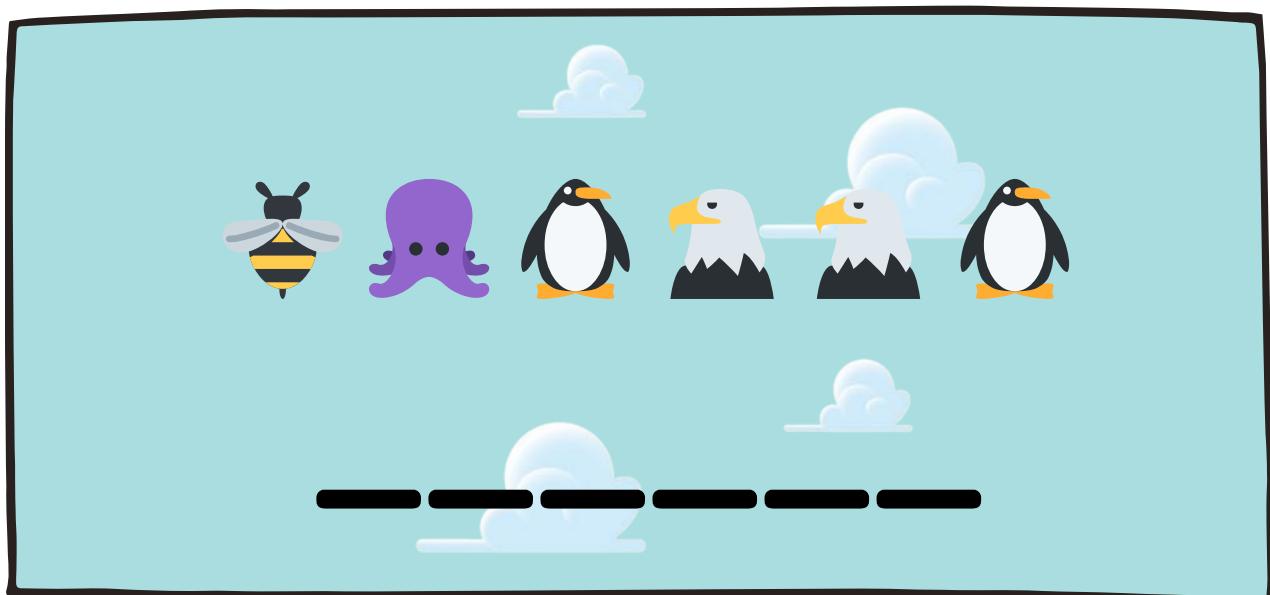
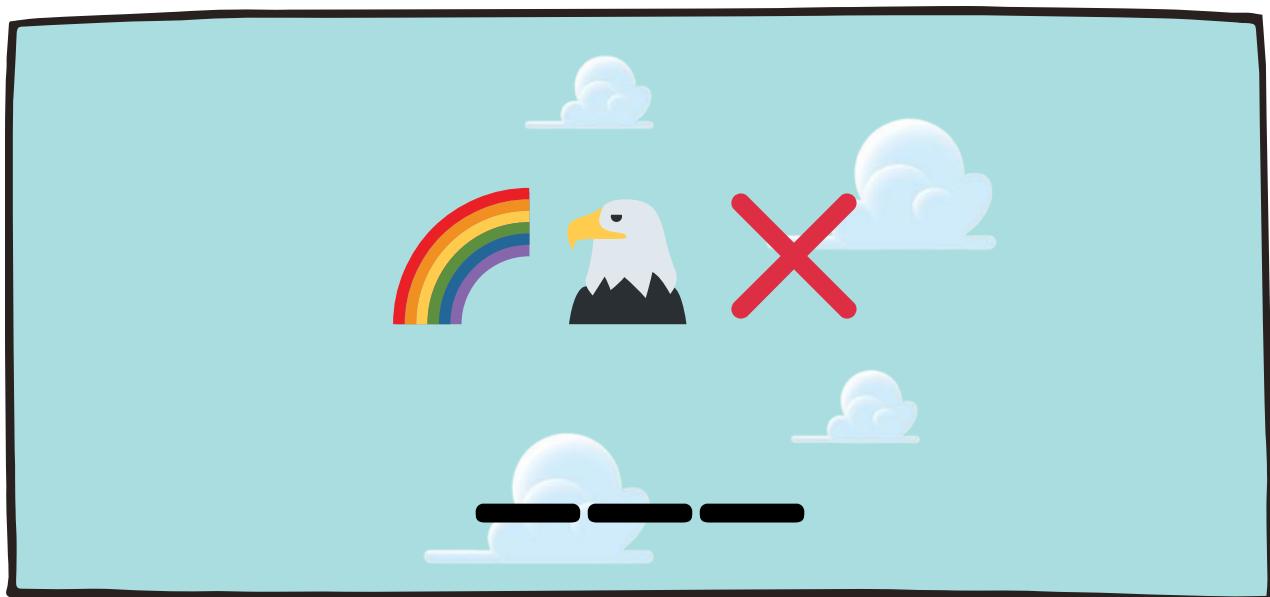
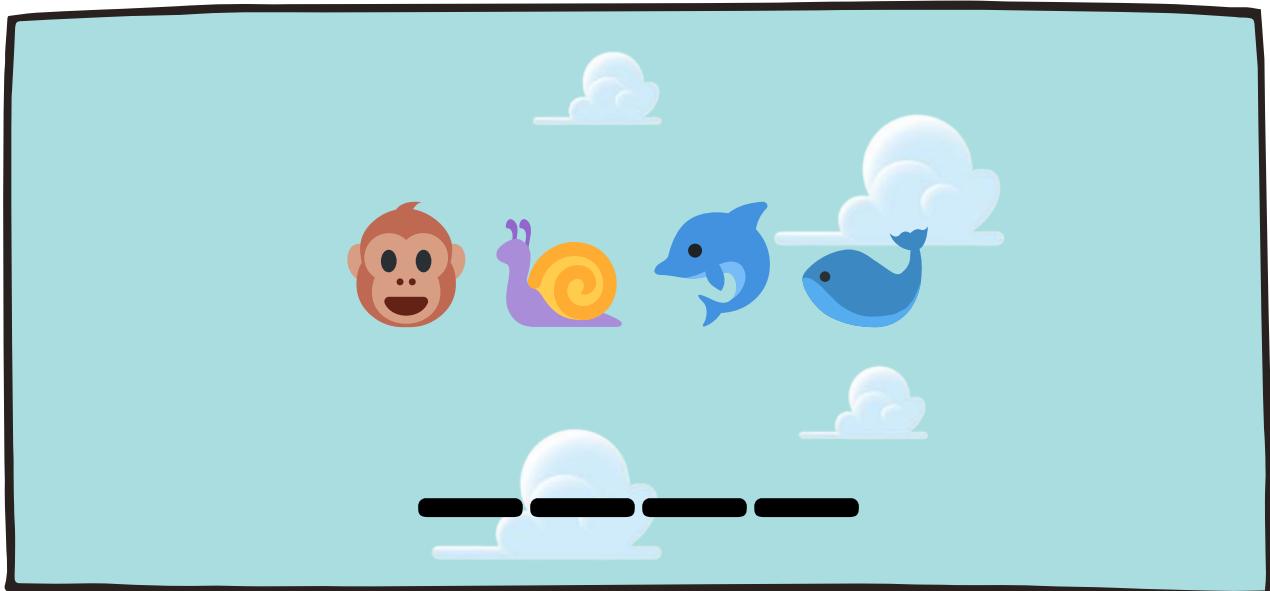
código alien 🔮clave de símbolos:  
interpreta los símbolos y escribe una pequeña historia creativa.





@volandodesdemiaula

@la\_magia\_de\_ensenarte



código alien 🖖  
clave de símbolos:

**A**



**B**



**C**



**D**



**E**



**F**



**G**



**H**



**I**



**J**



**K**



**L**



**M**



**N**



**O**



**P**



**Q**



**R**



**S**



**T**



**U**



**U**



**W**



**X**



**Y**



**Z**



# LÓGICA MATEMÁTICA

# prouestas multinivel



# concepto

# NÚMERO CANTIDAD



# nivel 1



1

2

3

4



4

6

5

7



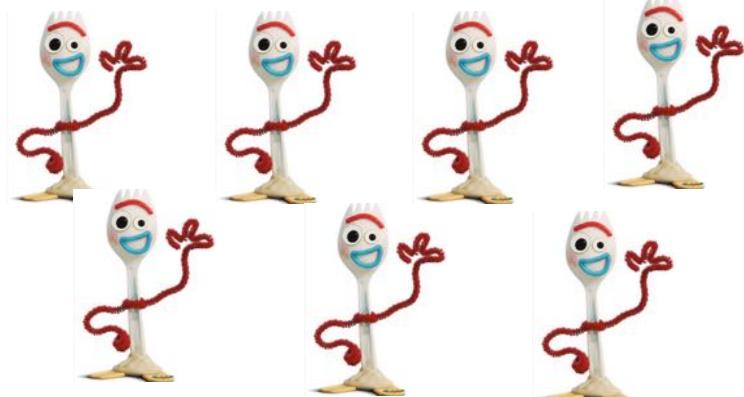
4

3

2

1

# nivel 1



8

6

5

7



4

6

5

3



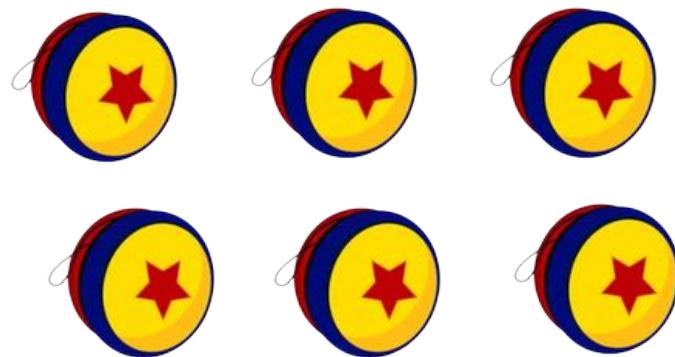
0

3

2

1

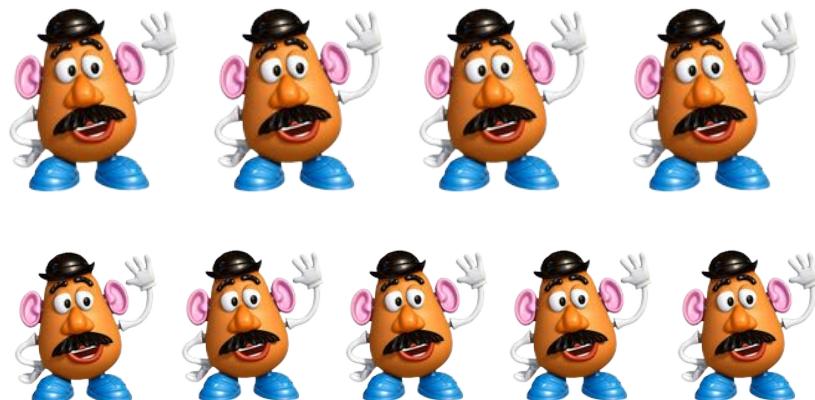
# nivel 1



8	4	6	7
---	---	---	---



7	6	8	9
---	---	---	---



10	8	7	9
----	---	---	---

# nivel 2

¿CUÁNTOS MARCIANOS HAY?



1	2	3	4
---	---	---	---

¿CUÁNTOS OJOS TIENEN 3  
MARCIANOS?



4	6	8	9
---	---	---	---

¿CUÁNTAS PATAS TIENEN  
2 SLINKY?



4	6	8	10
---	---	---	----

# nivel 2

¿CUÁNTOS SOLDADOS HAY?



5

7

6

4

¿CUÁNTOS PATAS TIENEN  
3 HAMM?



4

12

10

9

¿CUÁNTOS OJOS TIENEN  
LAS 3 OVEJAS?



4

6

8

2

# nivel 2

¿CUÁNTOS SOMBROS HAY?



4

3

6

5

¿CUÁNTOS CUERNOS TIENEN  
3 TRIXXIE?



4

12

6

8

¿CUÁNTAS OREJAS TIENEN  
LAS 4 POTATOS?



4

6

8

10

# nivel 3

¿CUÁNTOS DEDOS DE LOS  
PIES?



ESCRIBE:

GRAFÍA:

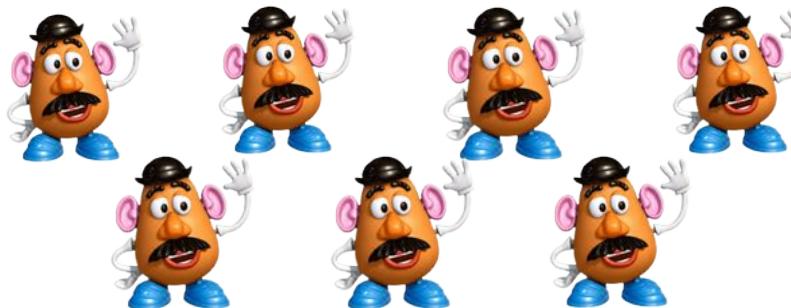
¿CUÁNTOS OJOS HAY  
EN TOTAL?



ESCRIBE:

GRAFÍA:

¿CUÁNTAS OREJAS HAY EN TOTAL?



ESCRIBE:

GRAFÍA:

# nivel 3

¿CUÁNTAS PATAS HAY?



ESCRIBE:

GRAFÍA:

¿CUÁNTOS CUERNOS SUMAN  
ENTRE TODOS?



ESCRIBE:

GRAFÍA:

¿CUÁNTAS PEZUÑAS  
HAY EN TOTAL?



ESCRIBE:

GRAFÍA:

# nivel 3

¿CUÁNTOS SUMAN LOS BIGOTES  
Y ZAPATOS?



ESCRIBE:

GRAFÍA:

¿CUÁNTO SUMAN LOS BASTONES  
Y LAS OREJAS?



ESCRIBE:

GRAFÍA:

¿CUÁNTO SUMAN  
OREJAS Y ANTENAS?



ESCRIBE:

GRAFÍA:

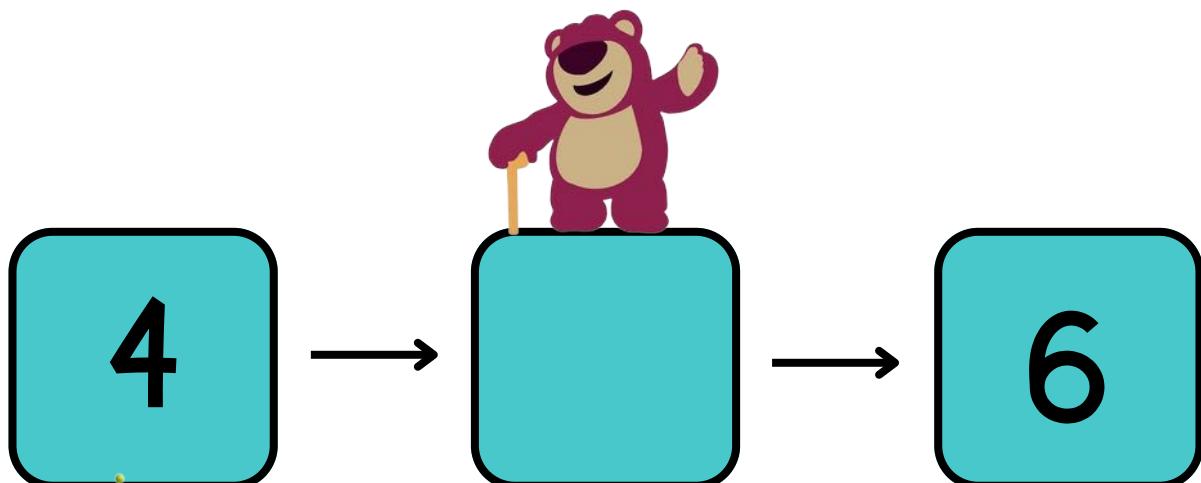
# **ANTERIOR POSTERIOR**

# multinivel



nivel 1

descubre los números que faltan



nivel 1

descubre los números que faltan

10



12



15



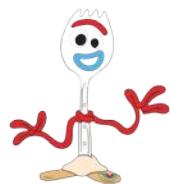
22



nivel 1

descubre los números que faltan

45



47



15

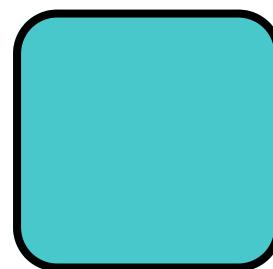
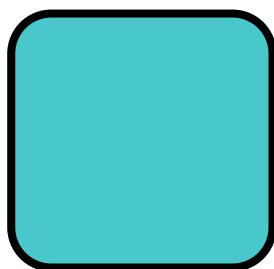
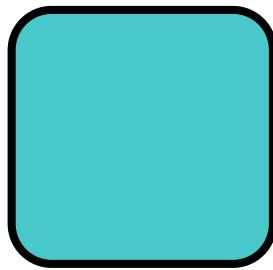
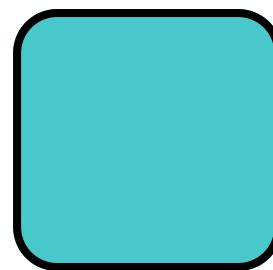
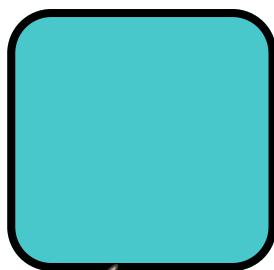


22



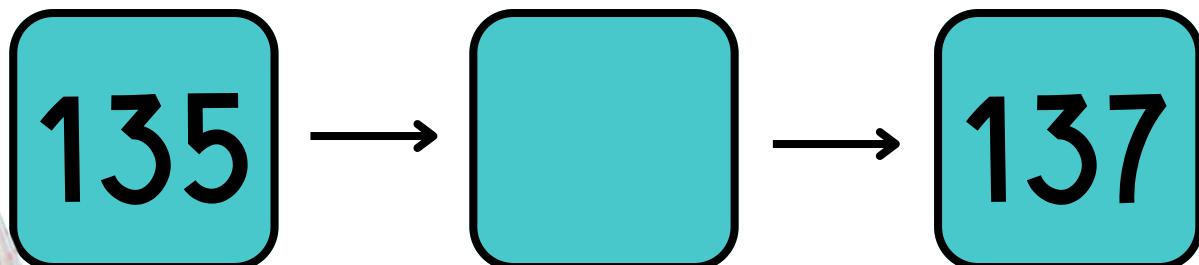
nivel 1

descubre los números que faltan



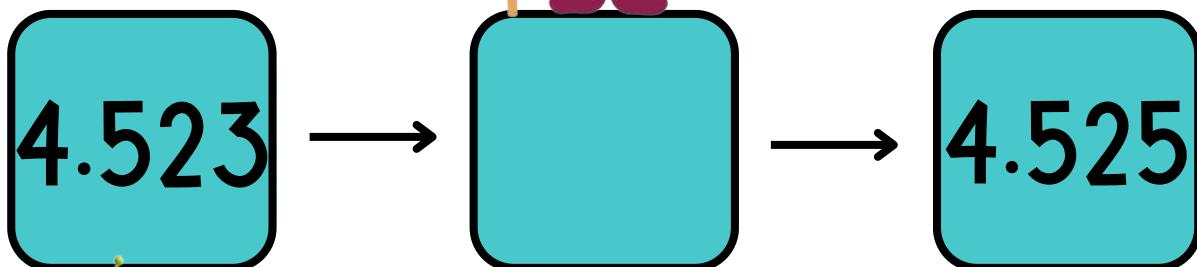
nivel 1

descubre los números que faltan



nivel 2

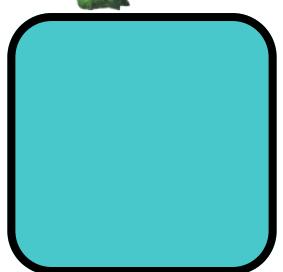
descubre los números que faltan



nivel 2

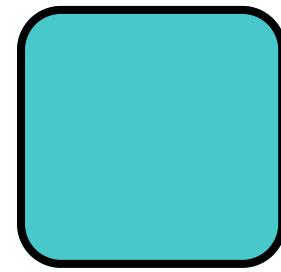
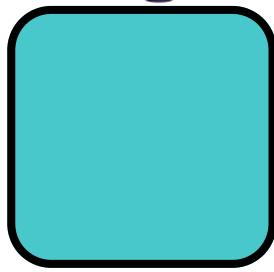
descubre los números que faltan

8.050

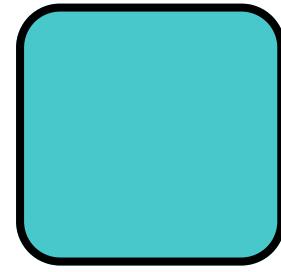
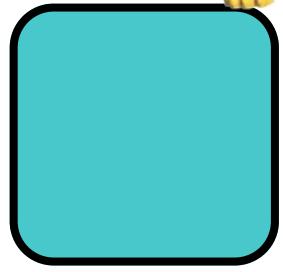


8.052

6.070



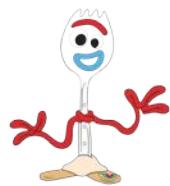
5.999



nivel 2

descubre los números que faltan

7.032



7.034



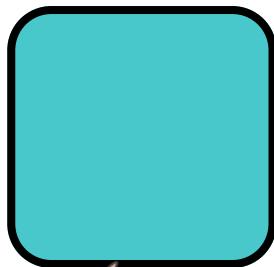
8.430

9.999

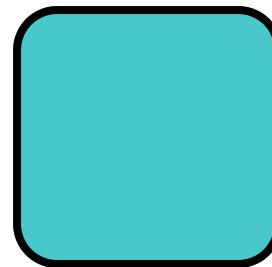


nivel 2

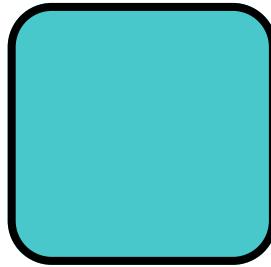
descubre los números que faltan



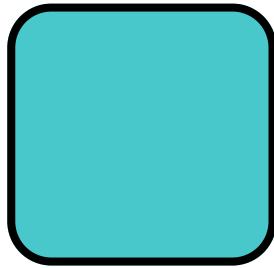
10.001



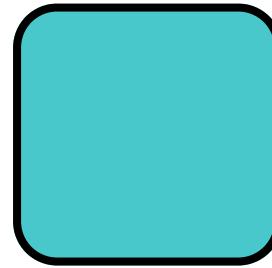
10.060



10.062

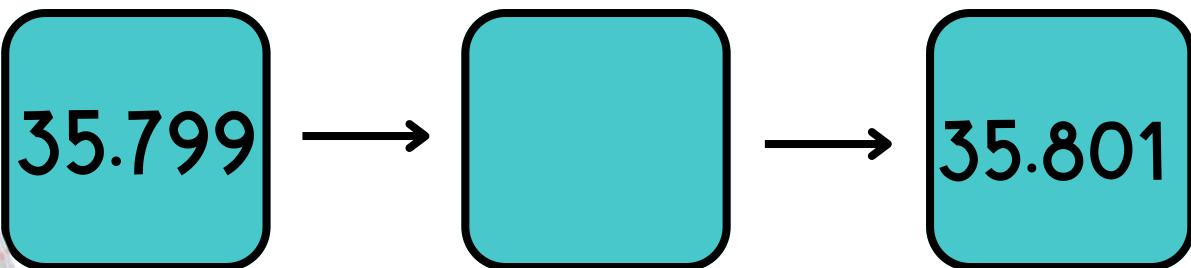


20.221



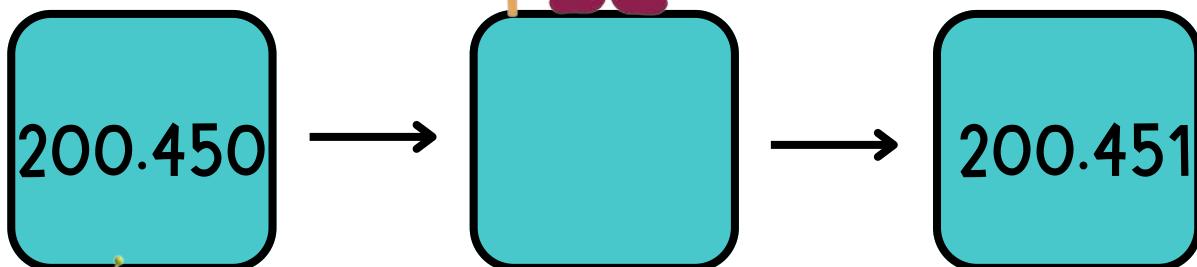
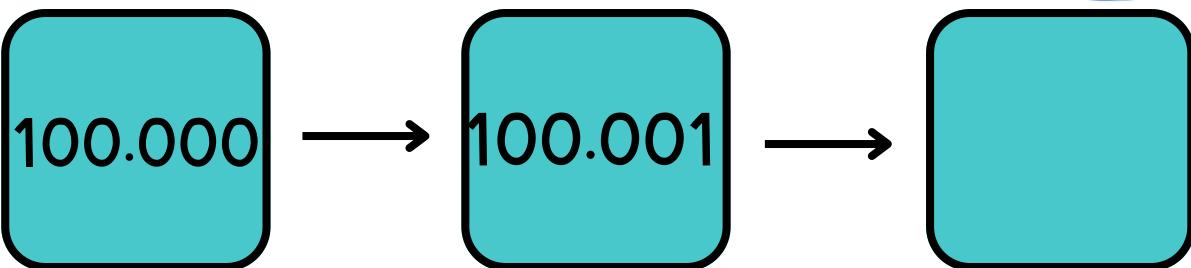
nivel 2

descubre los números que faltan



nivel 3

descubre los números que faltan



nivel 3

descubre los números que faltan

346.894



346.896



595.968



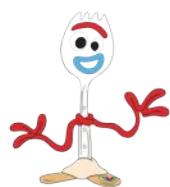
735.998



nivel 3

descubre los números que faltan

847.411



847.413



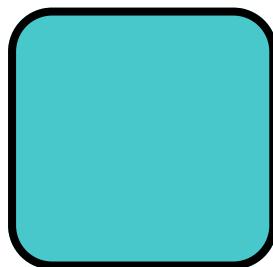
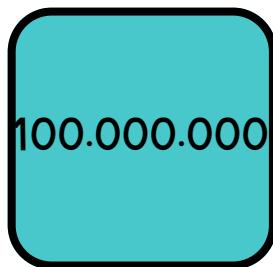
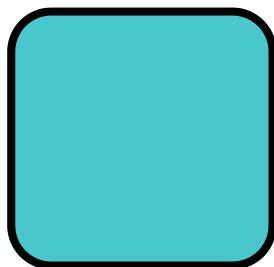
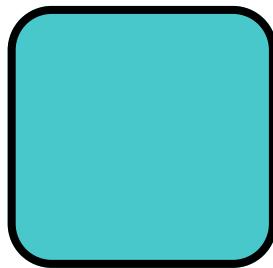
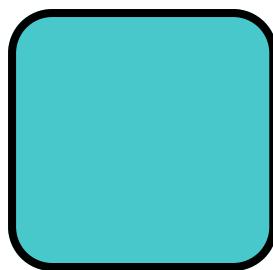
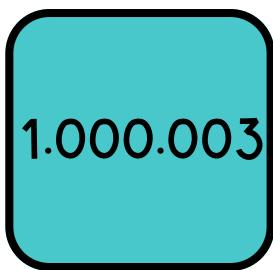
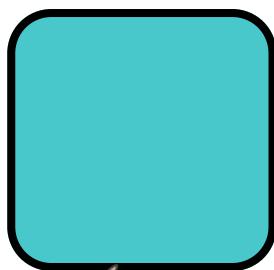
900.000



999.998

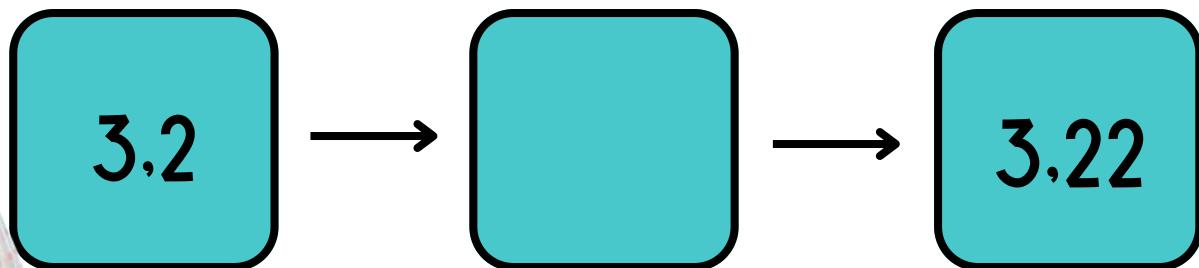
nivel 3

descubre los números que faltan



nivel 3

descubre los números que faltan  
versión decimales ...



# NÚMEROS OCULTOS

# operaciones



# nivel 1

Observa a los protagonistas y su valor correspondiente, después, utiliza su equivalencia para resolver correctamente las operaciones matemáticas.

Códigos de  
números

$$\text{Mr. Potato Head} = 2$$

$$\text{Woody} = 4$$

$$\text{Buzz Lightyear} = 6$$

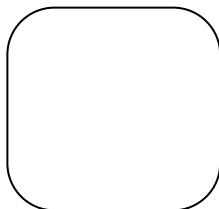
$$\text{Jessie} = 8$$



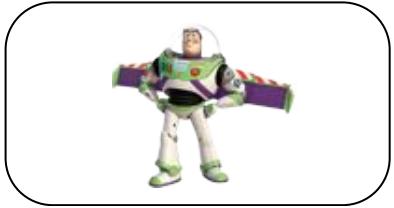
+



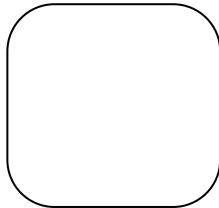
=



+



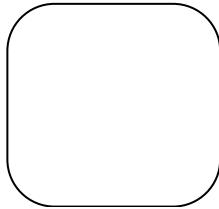
=



-



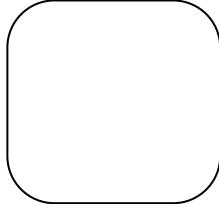
=



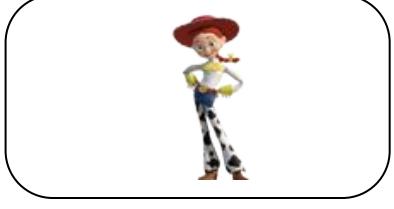
-



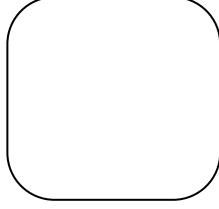
=



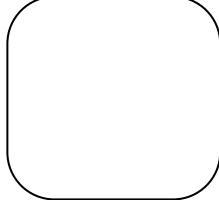
+



=



+



# nivel 2

Observa a los protagonistas y su valor correspondiente, después, utiliza su equivalencia para resolver correctamente las operaciones matemáticas.

Códigos de  
números

$$\begin{array}{c} \text{Triceratops} \\ + \\ \text{Triceratops} \end{array} = 2$$

$$\begin{array}{c} \text{T-Rex} \\ + \\ \text{T-Rex} \end{array} = 4$$

$$\begin{array}{c} \text{Dug} \\ + \\ \text{Dug} \end{array} = 6$$

$$\begin{array}{c} \text{Piggy} \\ + \\ \text{Piggy} \end{array} = 8$$

$$\begin{array}{c} \text{Triceratops} \\ + \\ \text{T-Rex} \end{array}$$

+

$$\begin{array}{c} \text{Piggy} \\ + \\ \text{Triceratops} \end{array}$$

=

$$\boxed{\hspace{2cm}}$$

$$\begin{array}{c} \text{Dug} \\ + \\ \text{Piggy} \end{array}$$

+

$$\begin{array}{c} \text{T-Rex} \\ + \\ \text{T-Rex} \end{array}$$

=

$$\boxed{\hspace{2cm}}$$

$$\begin{array}{c} \text{Triceratops} \\ - \\ \text{Triceratops} \end{array}$$

-

$$\begin{array}{c} \text{Dug} \\ - \\ \text{Dug} \end{array}$$

=

$$\boxed{\hspace{2cm}}$$

$$\begin{array}{c} \text{Piggy} \\ - \\ \text{Piggy} \end{array}$$

-

$$\begin{array}{c} \text{Triceratops} \\ - \\ \text{Triceratops} \end{array}$$

=

$$\boxed{\hspace{2cm}}$$

$$\begin{array}{c} \text{T-Rex} \\ + \\ \text{Triceratops} \\ + \\ \text{T-Rex} \end{array}$$

+

$$\begin{array}{c} \text{Piggy} \\ + \\ \text{T-Rex} \end{array}$$

=

$$\boxed{\hspace{2cm}}$$

$$\begin{array}{c} \text{T-Rex} \\ + \\ \text{Dug} \\ + \\ \text{T-Rex} \end{array}$$

+

$$\begin{array}{c} \text{Dug} \\ + \\ \text{T-Rex} \end{array}$$

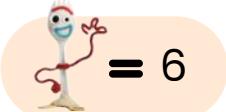
=

$$\boxed{\hspace{2cm}}$$

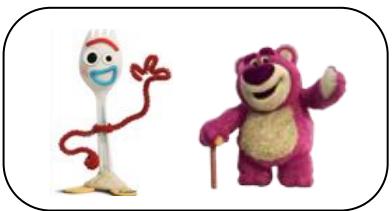
# nivel 3

Observa a los protagonistas y su valor correspondiente, después, utiliza su equivalencia para resolver correctamente las operaciones matemáticas.

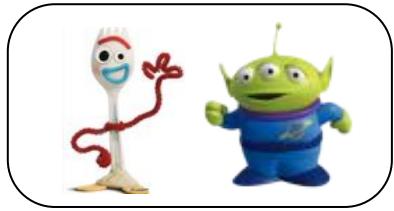
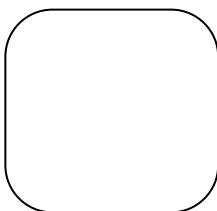
Códigos de números



+



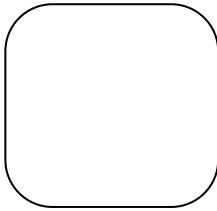
=



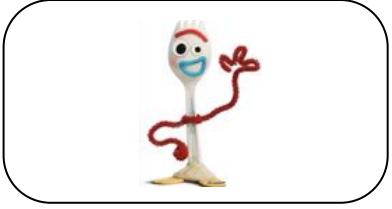
-



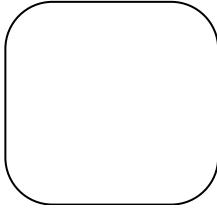
=



×



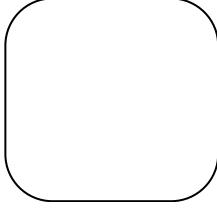
=



÷



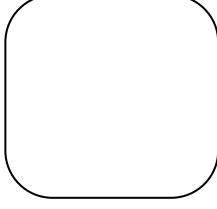
=



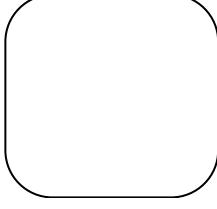
+



=



÷



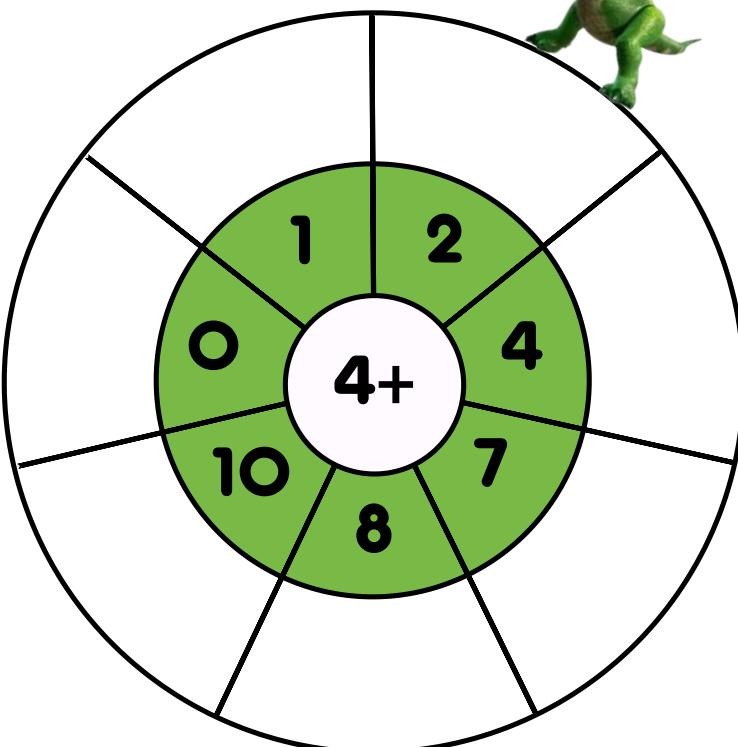
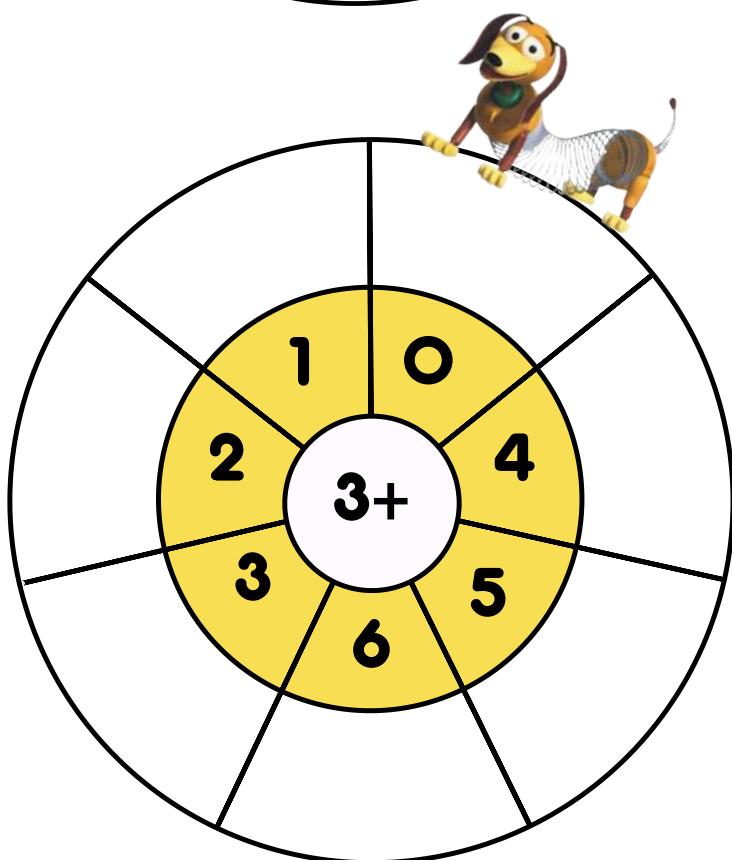
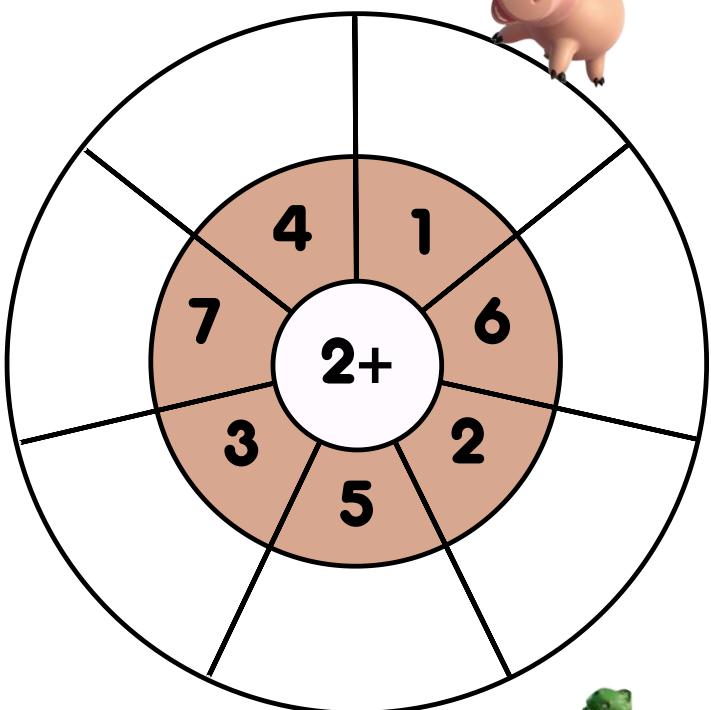
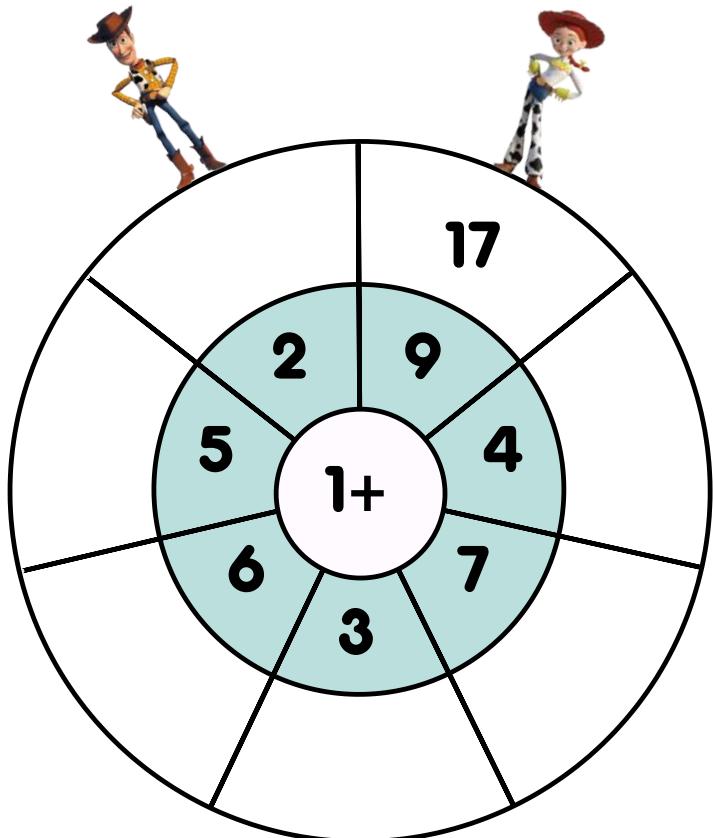
# **RUEDAS MATEMÁTICAS**

# multinivel



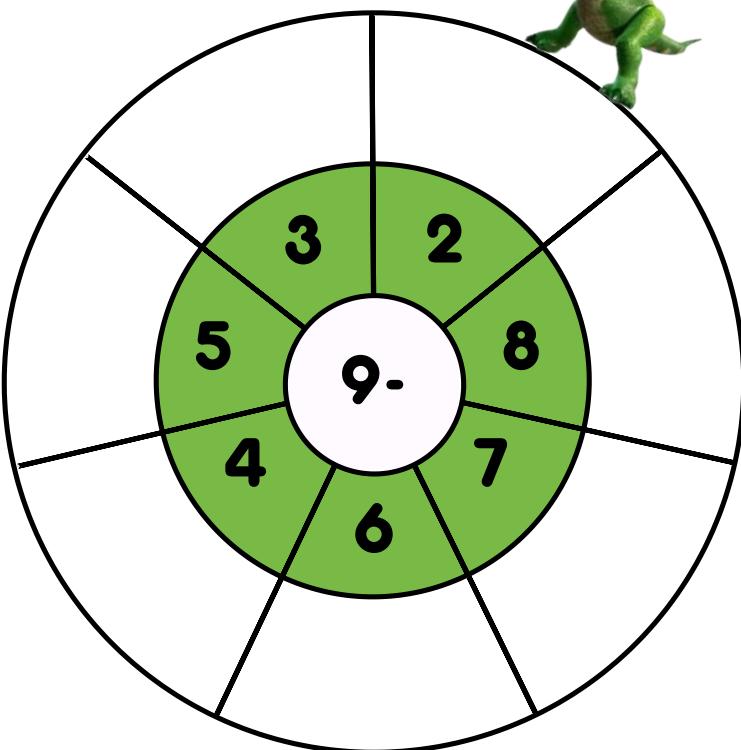
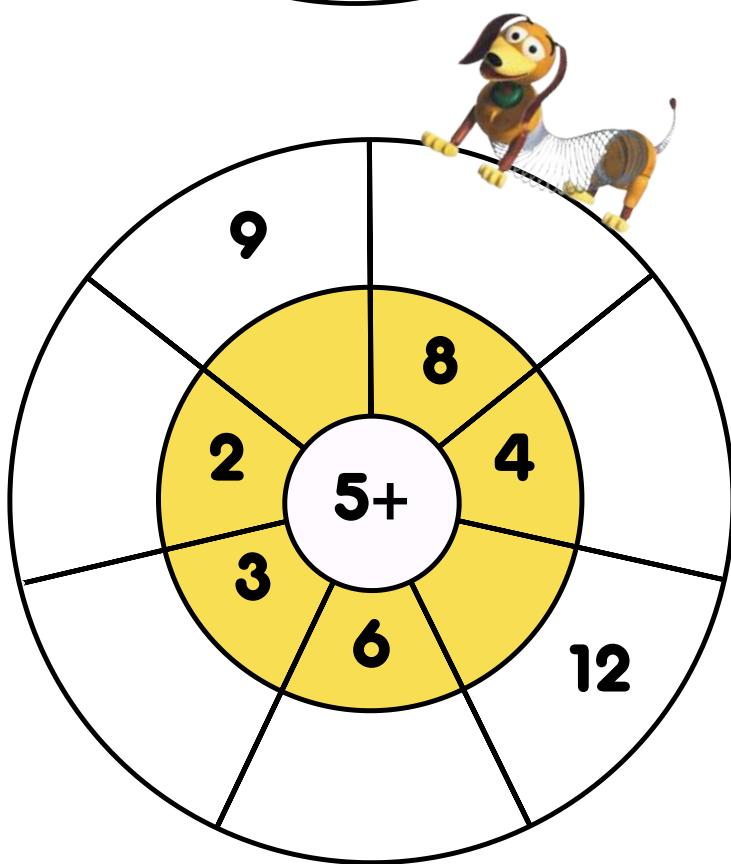
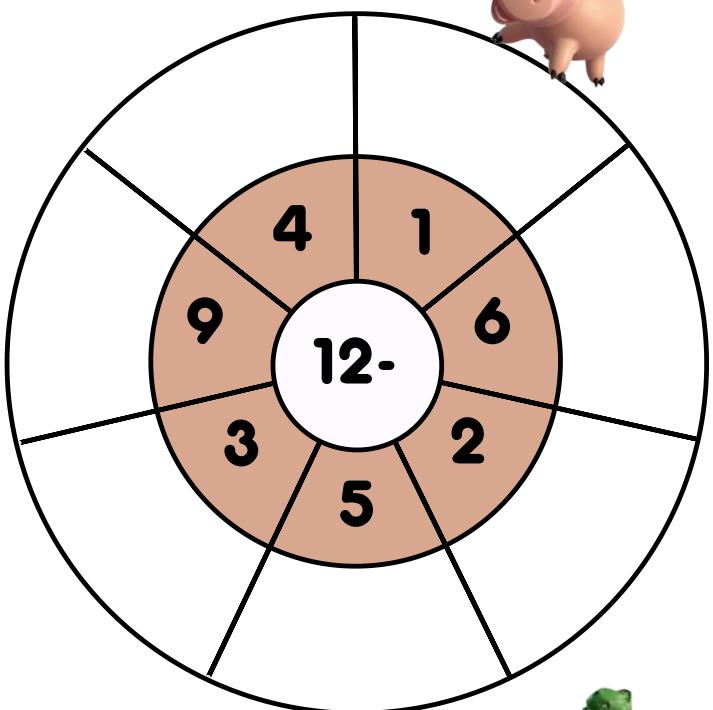
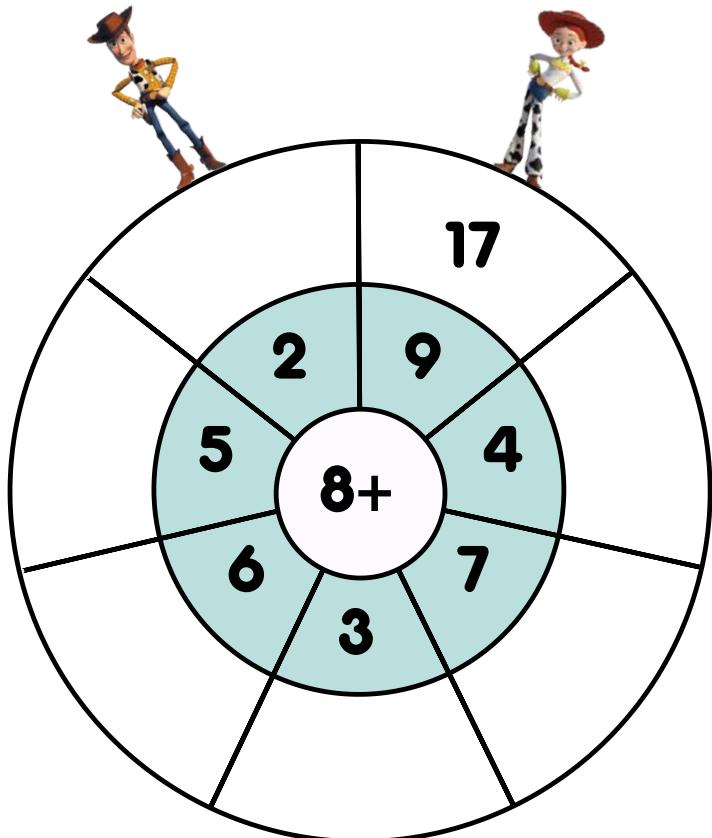
# nivel 1

resuelve cada círculo mágico usando sumas o restas. escribe con atención cada resultado en los espacios.



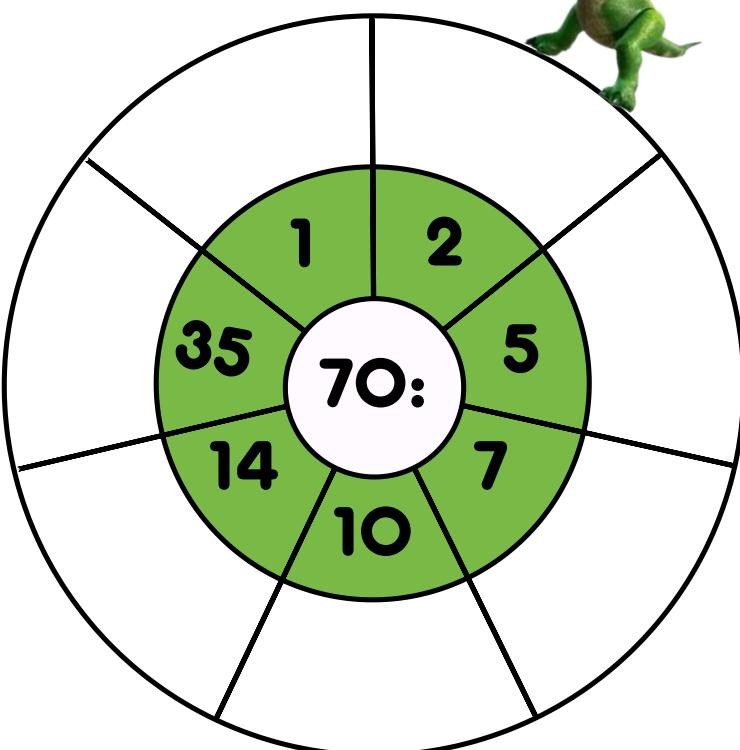
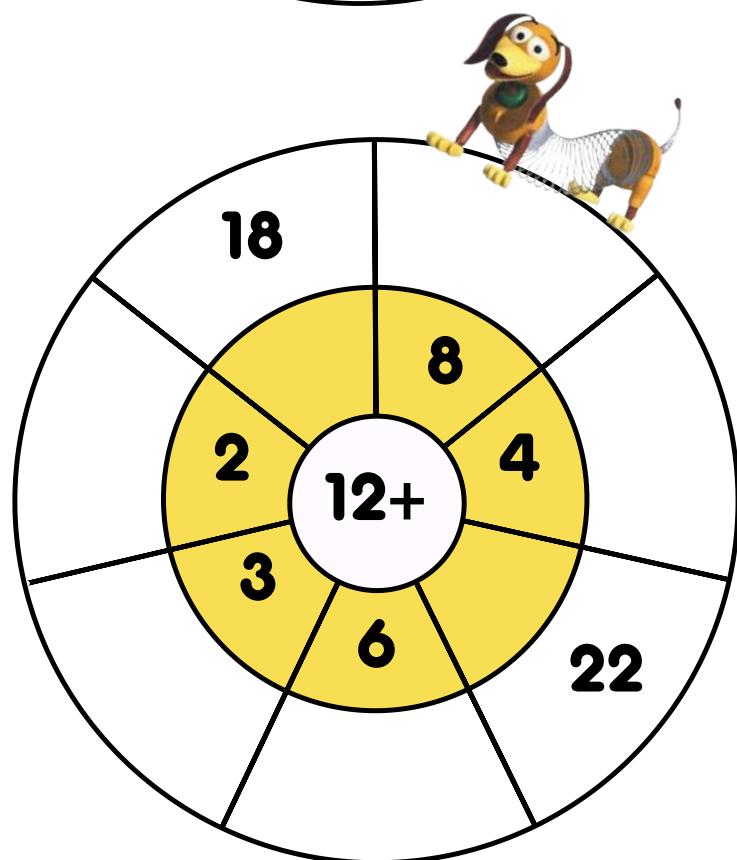
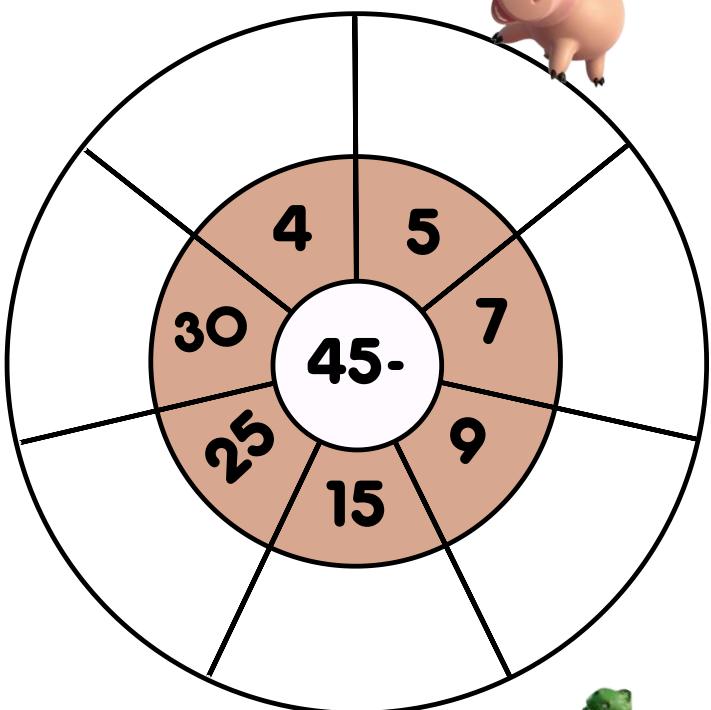
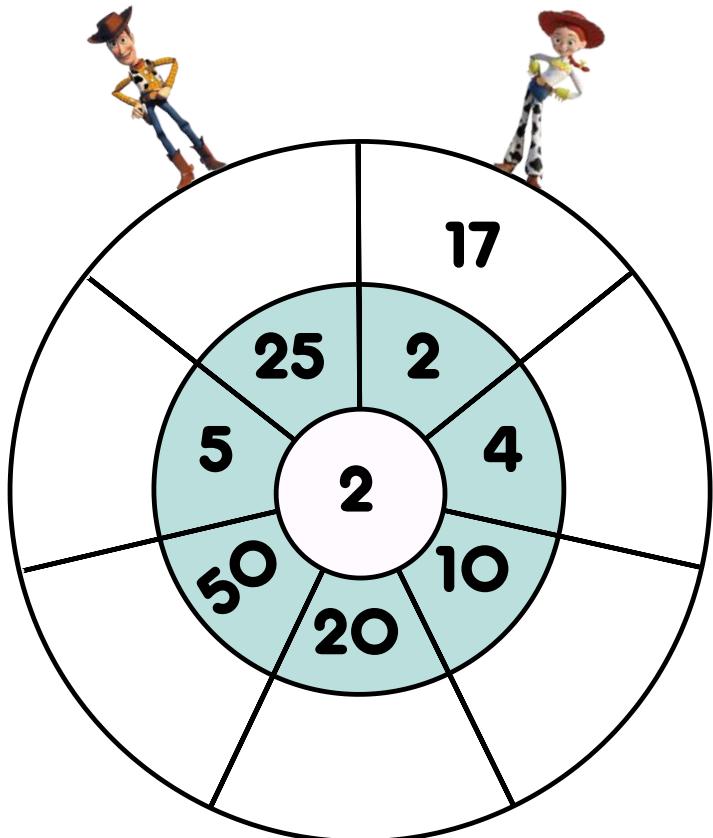
## nivel 2

resuelve cada círculo mágico usando sumas o restas. escribe con atención cada resultado en los espacios.



# nivel 3

resuelve cada círculo mágico usando sumas o restas. escribe con atención cada resultado en los espacios.



# CAMINOS NUMÉRICOS

# multinivel



# nivel 1



Ayuda a Woody a recorrer el camino escribiendo los números de la secuencia de 2 en 2 hasta llegar 20.

2

20

# nivel 1



Ayuda a Woody a recorrer el camino escribiendo los números de la secuencia de 3 en 3 hasta llegar 30.

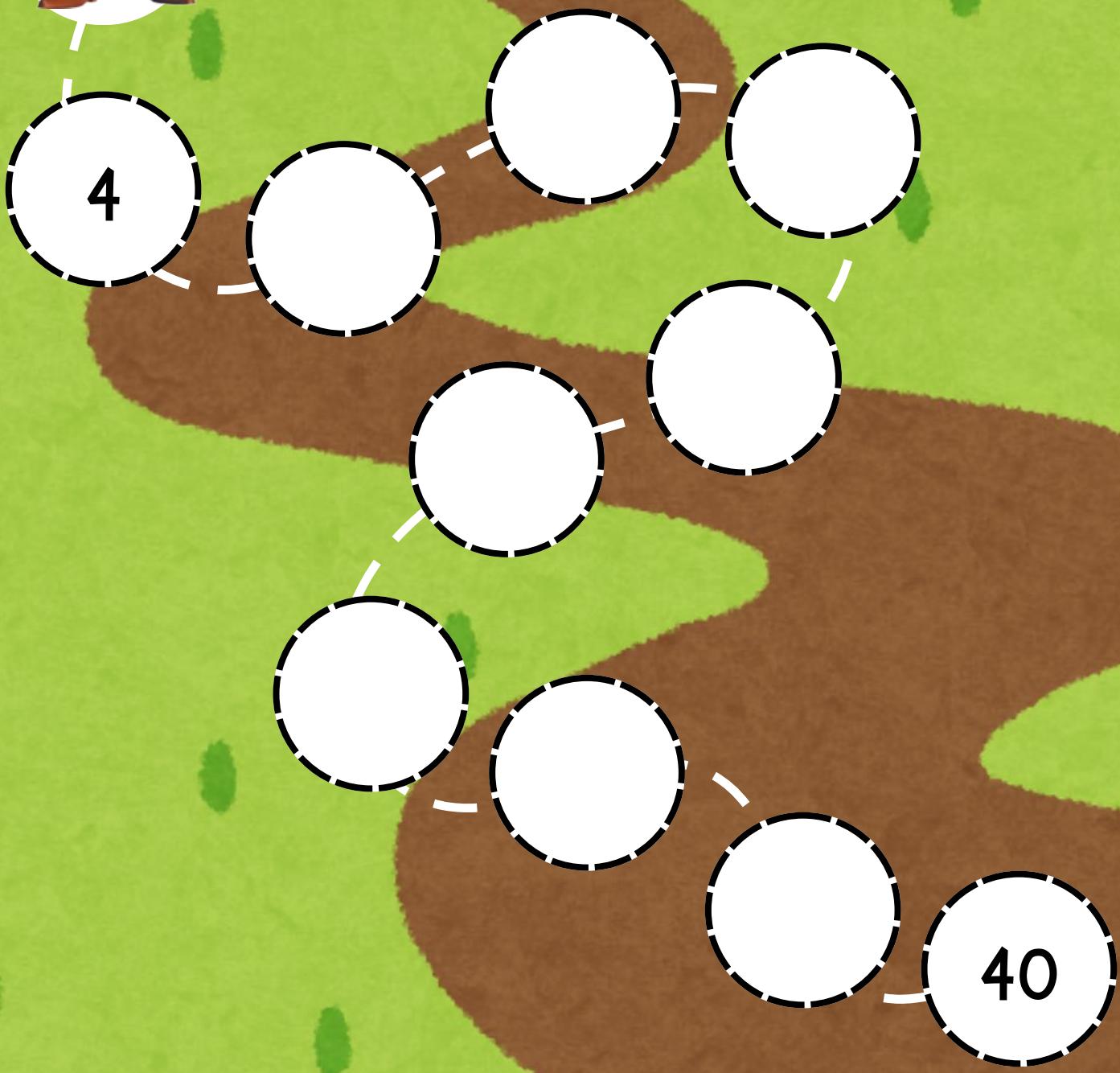
3

30

# nivel 1



Ayuda a Woody a recorrer el camino escribiendo los números de la secuencia de 4 en 4 hasta llegar 40.



## nivel 2



Ayuda a Woody a recorrer el camino escribiendo los números de la secuencia de 5 en 5 hasta llegar 50.

5

50

## nivel 2



Ayuda a Woody a recorrer el camino escribiendo los números de la secuencia de 6 en 6 hasta llegar 60.

6

60

## nivel 2



Ayuda a Woody a recorrer el camino escribiendo los números de la secuencia de 7 en 7 hasta llegar 60.

7

70

# nivel 3



Ayuda a Woody a recorrer el camino escribiendo los números de la secuencia de 8 en 8 hasta llegar 80.

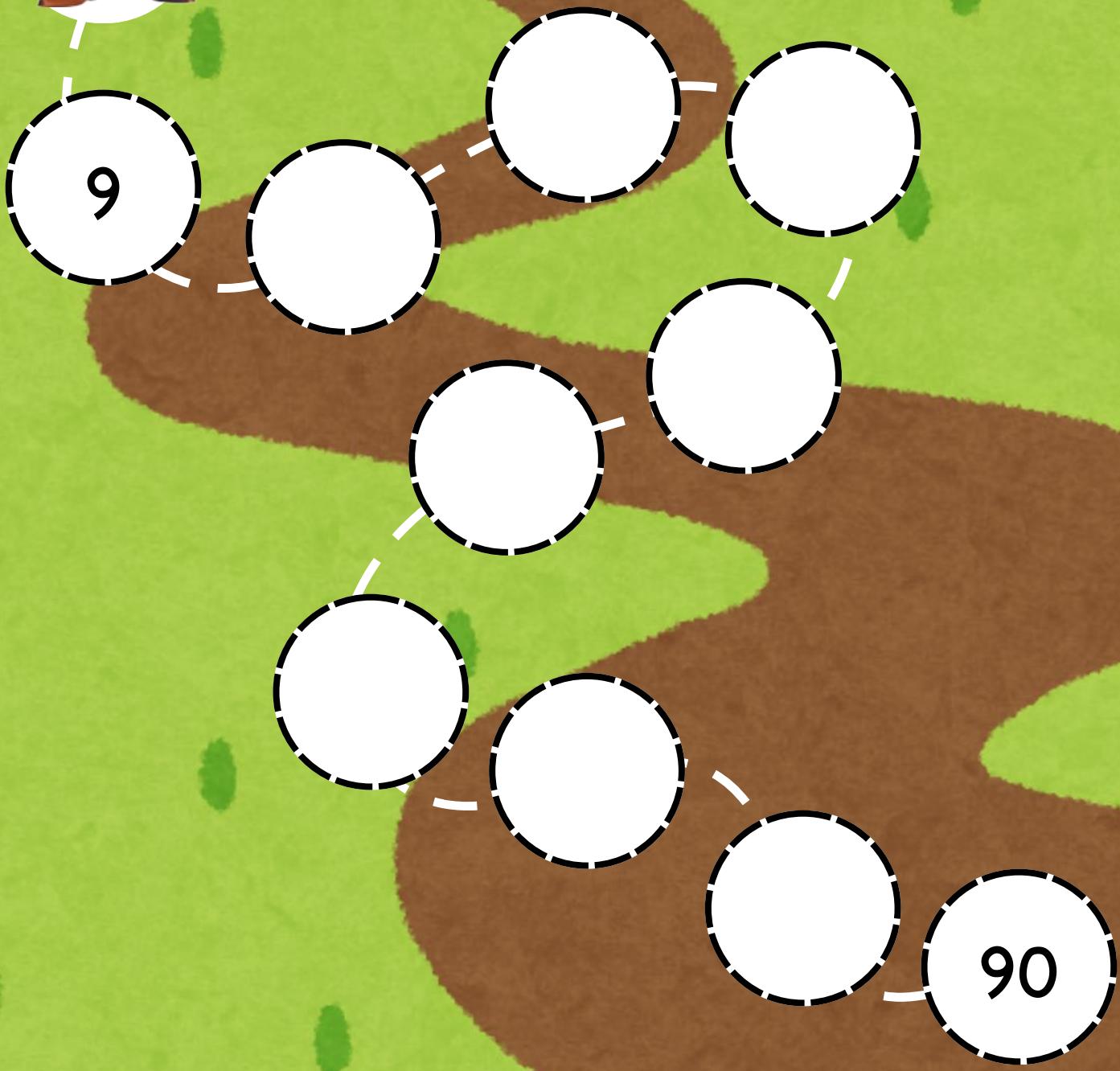
8

80

# nivel 3



Ayuda a Woody a recorrer el camino escribiendo los números de la secuencia de 9 en 9 hasta llegar 90.



# nivel 3



Ayuda a Woody a recorrer el camino escribiendo los números de la secuencia de 10 en 10 hasta llegar 100.

10

100

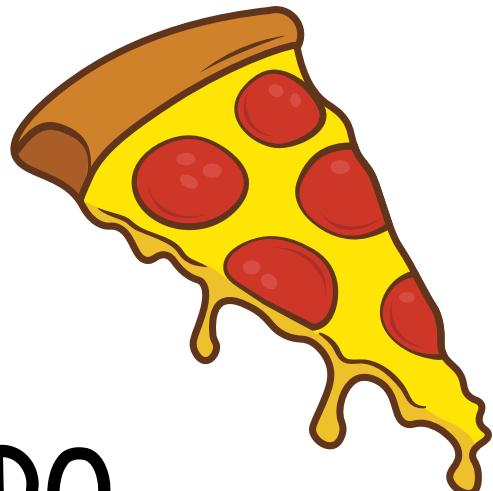
# GEOMETRÍA

multinivel



nivel 1

une cada figura con su nombre

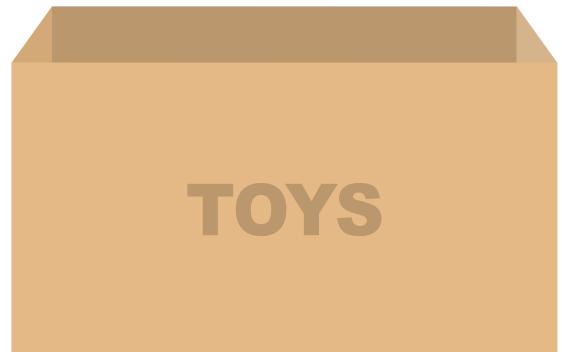
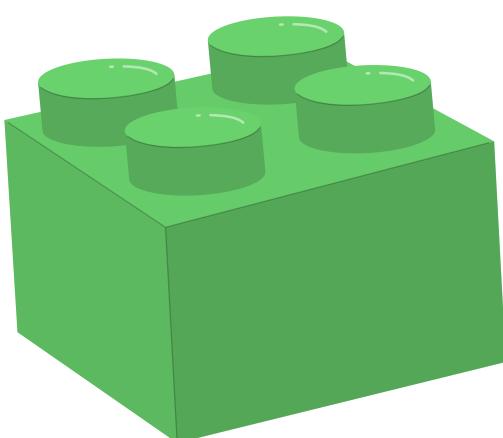


**CUADRADO**

**RECTÁNGULO**

**TRIÁNGULO**

**CÍRCULO**

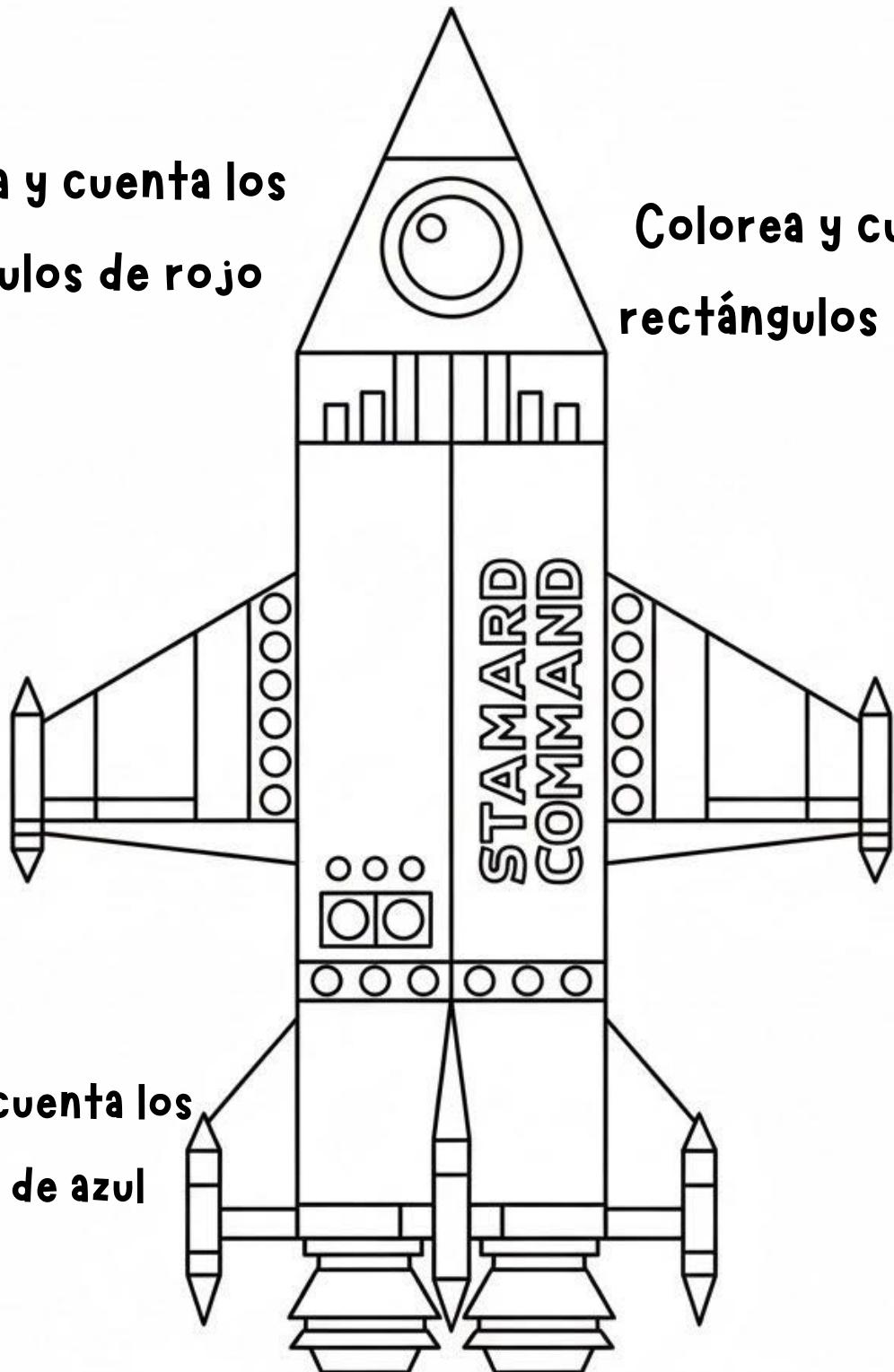


# nivel 2

observa el dibujo y sigue las instrucciones

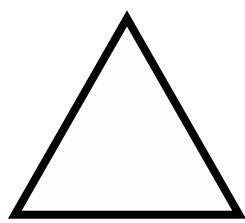
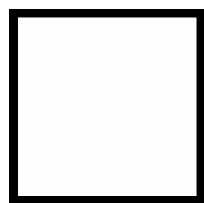
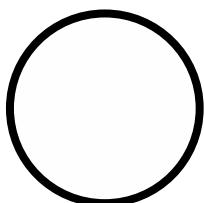
**Colorea y cuenta los  
triángulos de rojo**

**Colorea y cuenta los  
rectángulos de verde**



**Colorea y cuenta los  
círculos de azul**

¿CUÁNTOS HAY DE CADA? ESCRIBE DENTRO DE CADA FIGURA LA  
RESPUESTA



# nivel 3

observa el dibujo y sigue las instrucciones



1. Identifica las figuras simples que componen la estrella.

---

2. Calcula cuántos lados tiene en total la figura compuesta.

---

3. Dibuja una nueva figura usando al menos 3 formas diferentes



# **RESOLUCIÓN PROBLEMAS**

# multinivel



# nivel 1

selecciona la operación correcta y halla el resultado

## WOODY Y LOS SOMBREROS

Woody tiene 5 sombreros y Jessie le regala 3 más.

¿Cuántos sombreros tiene ahora?



5-3

5+3

5×3

## LOS SOLDADOS VERDES

Hay 18 soldados y se dividen en grupos de 6.

¿Cuántos grupos se forman?



18-6

18+6

18:6

# nivel 1

selecciona la operación correcta y halla el resultado

## BUZZ Y LAS PILAS

Buzz necesita 2 pilas para funcionar. Si Andy quiere encender 4 Buzz Lightyear, ¿cuántas pilas necesita?



4+2

4X2

4:2

## LOS JUGUETES PERDIDOS

Andy tenía 12 juguetes, pero perdió 4.

¿Cuántos le quedan?



12-4

12+4

12X4

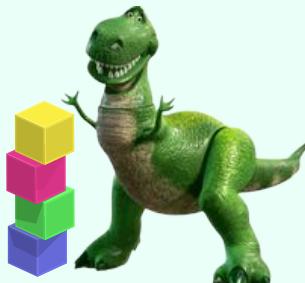
# nivel 1

selecciona la operación correcta y halla el resultado

## LOS BLOQUES DE CONSTRUCCIÓN DE REX

Rex construye una torre con 7 bloques y otra con 5 bloques.

¿Cuántos bloques usa en total?



7-5

7+5

7x5

## LOS CARAMELOS DE HAMM

Hamm tiene 20 caramelos y reparte 5 a cada amigo.

¿Cuántos amigos reciben caramelos?



20-5

20:5

20+5

# nivel 2

razona, opera y rodea el resultado

## WOODY Y LOS SOMBREROS PERDIDOS

Woody tiene algunos sombreros. Jessie le regala 3 más y ahora tiene 10. ¿Cuántos sombreros tenía al principio?



13

4

7

## LOS SOLDADOS VERDES

Hay 18 soldados, 6 están pintados y los demás están aún sin pintar.

¿Cuántos soldados hay en total?



24

12

18

# nivel 2

razona, opera y rodea el resultado

## LAS PILAS DE BUZZ

Buzz necesita 2 pilas para funcionar. Andy tiene 10 pilas y quiere encender algunos Buzz. ¿Cuántos Buzz puede encender?



8

5

12

## LOS JUGUETES DE ANDY

Andy tiene 12 juguetes en su estante y 8 en el suelo, pero algunos están repetidos. ¿Cuántos juguetes diferentes tiene?



12-4

4

No se sabe

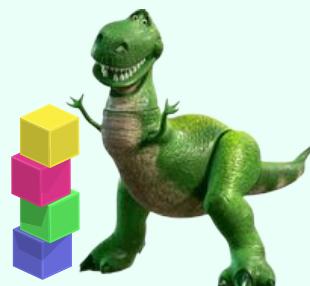
nivel 2

razona, opera y rodea el resultado

## LOS BLOQUES DE REX

Rex tiene 8 bloques azules, 5 rojos y algunos verdes.

En total tiene 20 bloques.



7

13

8

## LOS CARAMELOS DE HAMM

Hamm tiene 20 caramelos. Si reparte 4 a cada amigo, le sobran 4.

¿Cuántos amigos tiene?



6

4

5

# nivel 3

emplea los datos dados, inventa y resuelve el problema

## WOODY Y LAS HERRADURAS

Tenía 25 herraduras



Perdió 7

Jessie le devolvió 4



18

4

22

## BUZZ Y SU NAVE ESPACIAL

Cada vuelo usa 5 litros de combustible

Realizó 8 vuelos



45

40

50

nivel 3

emplea los datos dados, inventa y resuelve el problema

## LOTSO Y LOS CARAMELOS



Tenía 50 caramelos

Se come 2

Los reparte entre 6 ositos



8

9

7

## HAMM Y SUS MONEDAS



Tiene 60 monedas

Guarda  $\frac{1}{2}$  en el banco



Guarda  $\frac{1}{4}$  en una caja fuerte

Usa el resto para comprar dulces

45

15

30

nivel 3

emplea los datos dados, inventa y resuelve el problema

## LOS MARCIANOS DEL PIZZA PLANET

Hay 200 marcianitos



30% son verdes



45% son azules

El resto son rojos

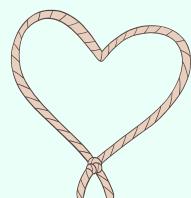
50

25

75

## JESSIE Y LAS CUERDAS DE RODEO

Tiene 3 rollos de cuerda



Cada rollo mide 24 metros

Usa 15 metros para decorar el corral

Usa 20 metros para un lazo gigante

37

35

75

# **FUNCIONES EJECUTIVAS**

# multinivel



# SOPAS de LETRAS

# multinivel



# nivel 1

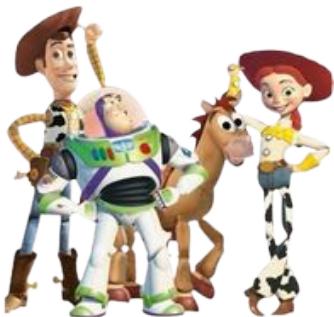
encuentra las palabras



H	Y	Q	X	P	S	X	C	V
H	G	J	E	X	O	F	A	G
R	X	A	R	M	H	A	M	M
L	L	C	J	D	O	C	U	J
Y	W	E	Z	Z	U	B	R	F
D	J	N	S	B	B	R	C	S
O	B	N	E	O	Z	U	N	T
O	X	C	X	L	Z	G	I	P
W	P	V	P	A	T	R	X	S

WOODY, BUZZ, HAMM, BOLA

REX



## nivel 2

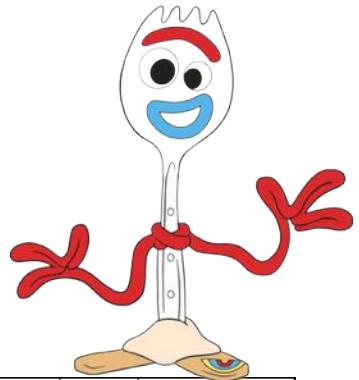
encuentra las palabras

M	Y	M	V	U	T	F	R	O	O	E	D	W
S	F	W	C	Q	F	I	K	L	S	S	S	A
K	Y	I	B	B	R	I	L	M	H	D	B	S
R	A	I	M	D	G	A	W	X	K	J	A	T
E	L	S	I	A	B	A	M	I	G	O	G	R
T	L	Q	O	A	Y	C	A	M	T	H	A	O
E	E	T	C	M	A	R	C	I	A	N	O	N
U	R	Y	J	P	B	H	D	J	C	D	J	A
G	T	E	F	A	Y	R	X	J	S	Q	T	U
U	S	G	Q	C	P	Z	E	H	M	O	C	T
J	E	Z	I	E	V	J	L	R	L	Q	A	A
K	N	Y	Q	Q	J	A	S	E	O	W	S	T
V	A	Q	U	E	R	O	P	U	R	R	A	T

**MARCIANO, ASTRONAUTA, ESTRELLA, SOMBRERO, CABALLO, JUGUETE,  
VAQUERO, PELOTA, AMIGO, CASA**

nivel 3

encuentra las palabras



I	O	D	P	J	I	M	A	G	I	N	A	C	I	Ó	N	J
D	C	W	E	O	C	O	M	P	A	Ñ	E	R	O	S	F	U
P	I	G	R	P	X	H	I	A	M	I	S	T	A	D	K	G
T	E	N	S	N	C	W	K	V	F	K	A	T	D	L	D	U
B	N	Z	O	C	H	B	K	A	R	L	Z	A	S	A	I	E
F	M	L	N	S	L	U	K	M	U	U	D	J	D	R	V	T
M	T	M	A	M	A	T	S	C	G	I	F	I	M	I	E	E
E	L	P	J	A	H	U	Í	P	V	I	L	F	A	Y	R	R
I	S	L	E	W	L	L	R	I	R	E	M	I	G	R	S	Í
Z	O	T	S	J	E	H	T	I	D	J	C	T	T	Q	I	A
O	L	X	A	P	B	A	U	I	O	N	W	M	R	V	Ó	D
U	D	J	I	N	E	S	F	H	A	L	P	S	R	R	N	D
Z	A	Q	Y	R	T	J	C	F	X	W	U	U	Y	V	H	F
K	D	M	C	H	U	E	N	A	V	E	N	T	U	R	A	S
L	O	T	M	M	K	I	R	M	U	D	A	N	Z	A	G	X
G	S	O	T	N	S	I	N	Í	W	B	U	R	Z	C	T	C
P	X	L	N	J	T	H	O	L	A	Q	X	U	H	Z	B	K

**IMAGINACIÓN, CREATIVIDAD, PERSONAJES,  
DINOSAURIO, JUGUETERÍA, ESTANTERÍA, COMPAÑEROS,  
FIDELIDAD, DIVERSIÓN, AVENTURAS, PELÍCULA,  
INFANCIA, SOLDADOS, MUDANZA, AMISTAD**

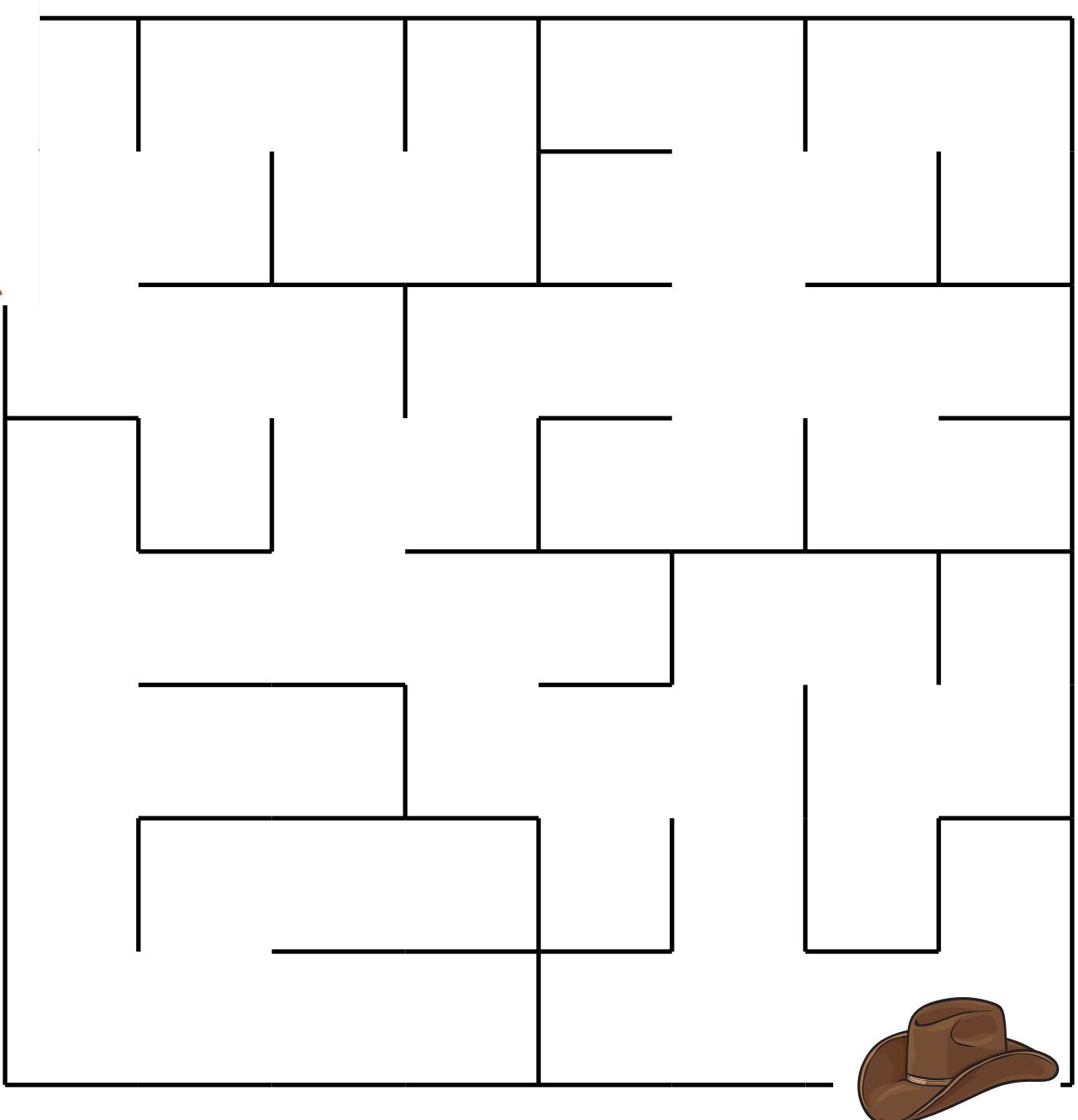
# LABERINTOS TOYSTORY

# multinivel



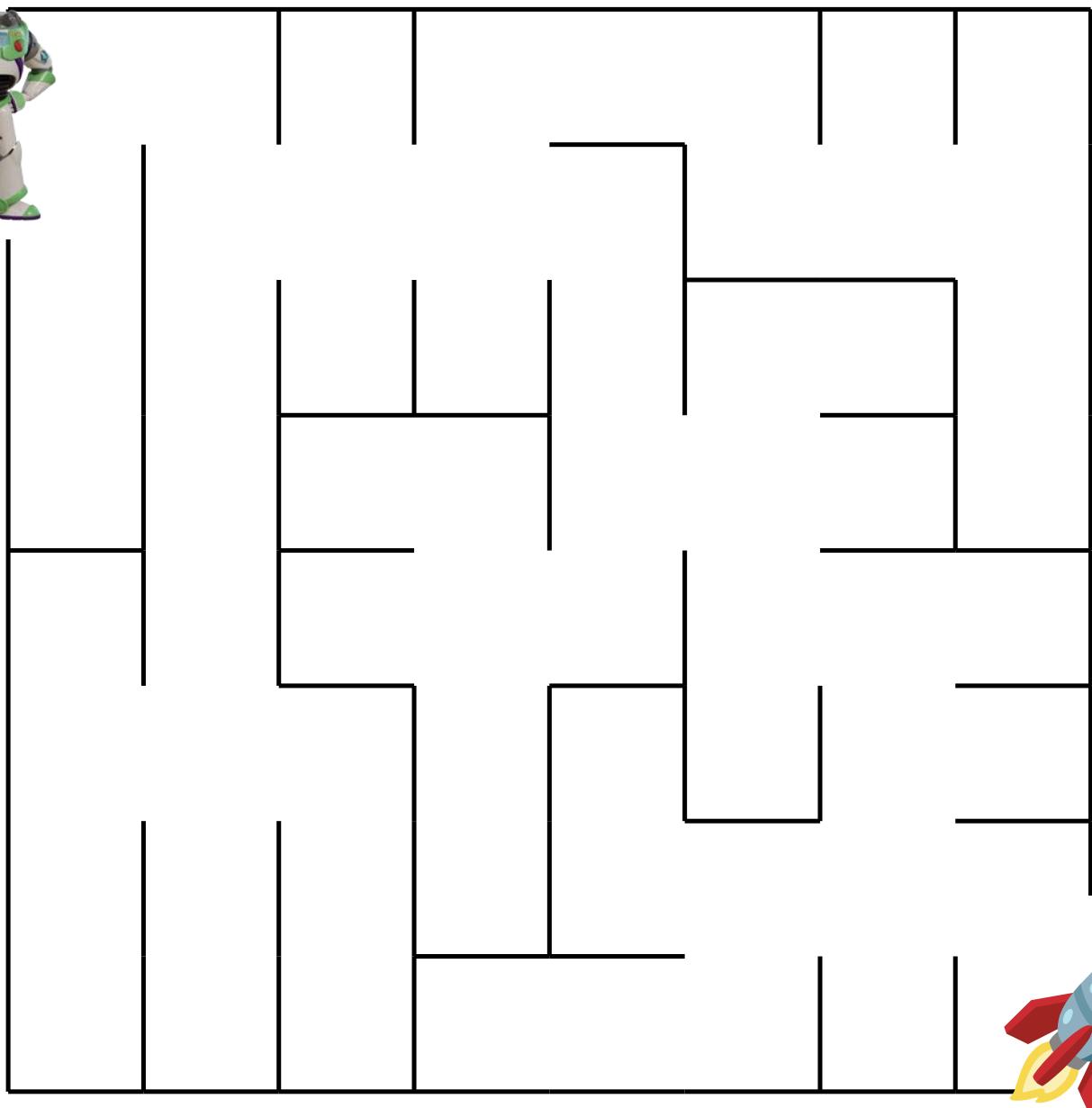
# nivel 1

ayuda a woody a encontrar su sombrero



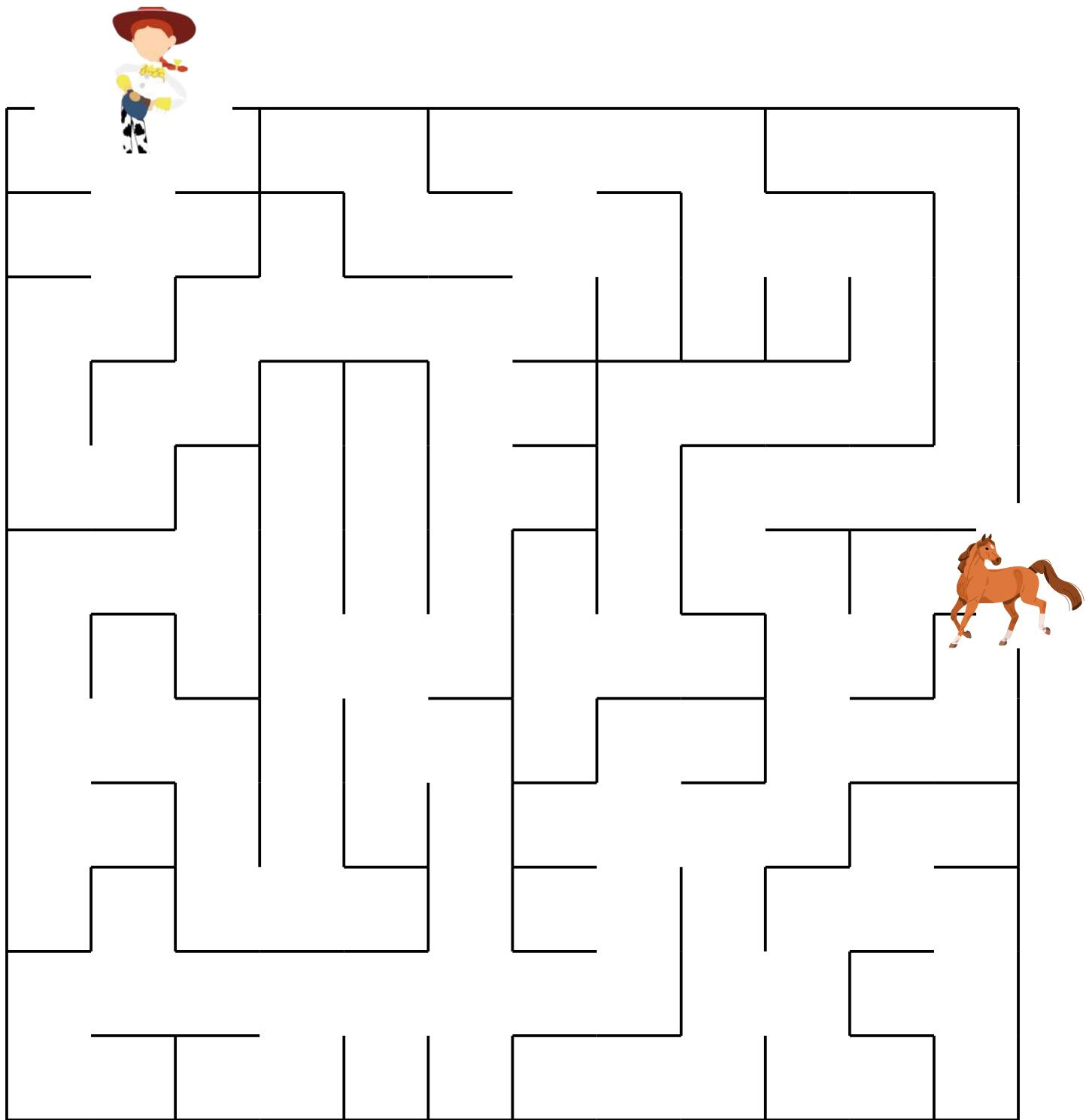
# nivel 1

ayuda a buzz a encontrar el cohete



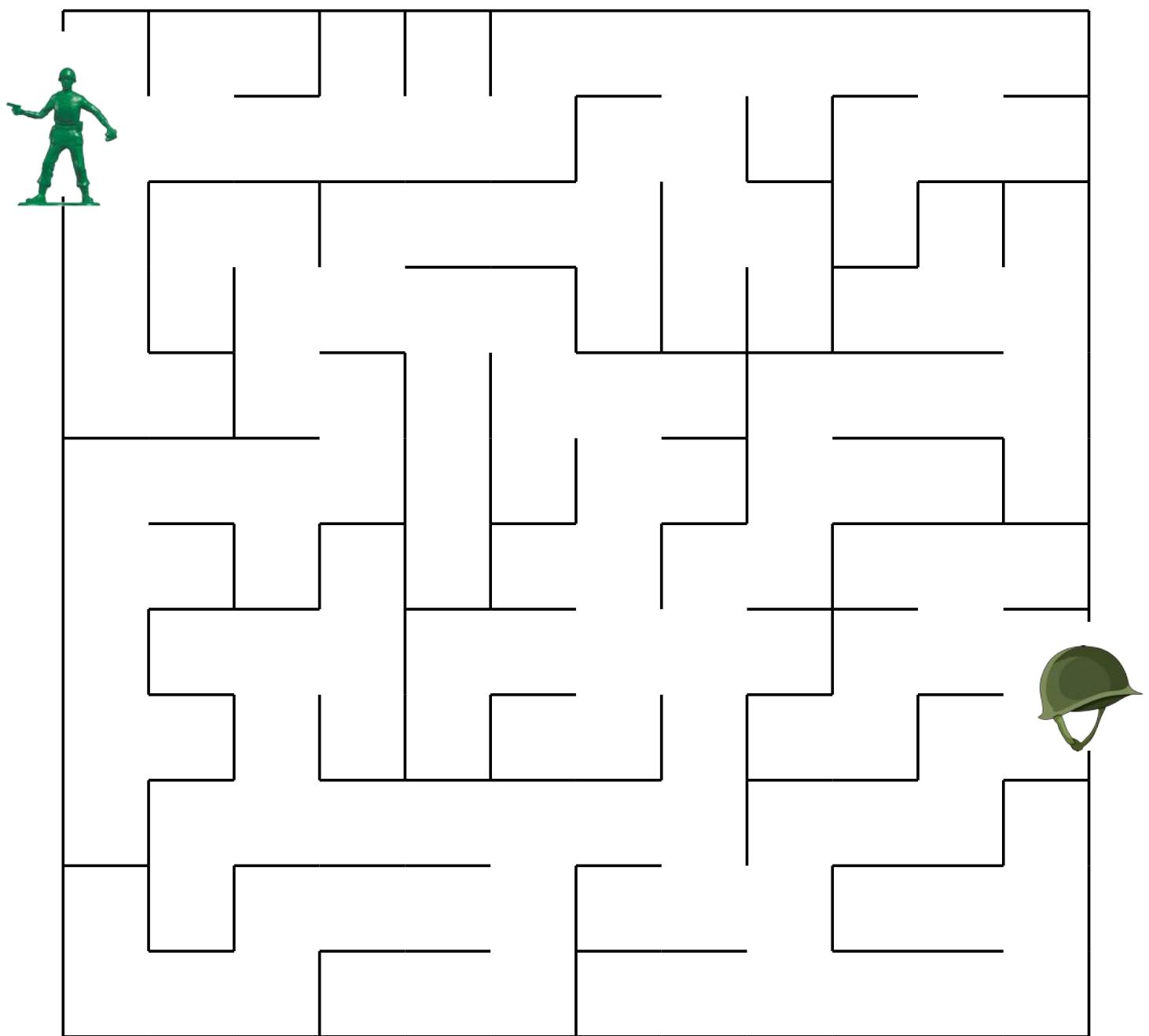
# nivel 2

ayuda a jessie a encontrar el caballo



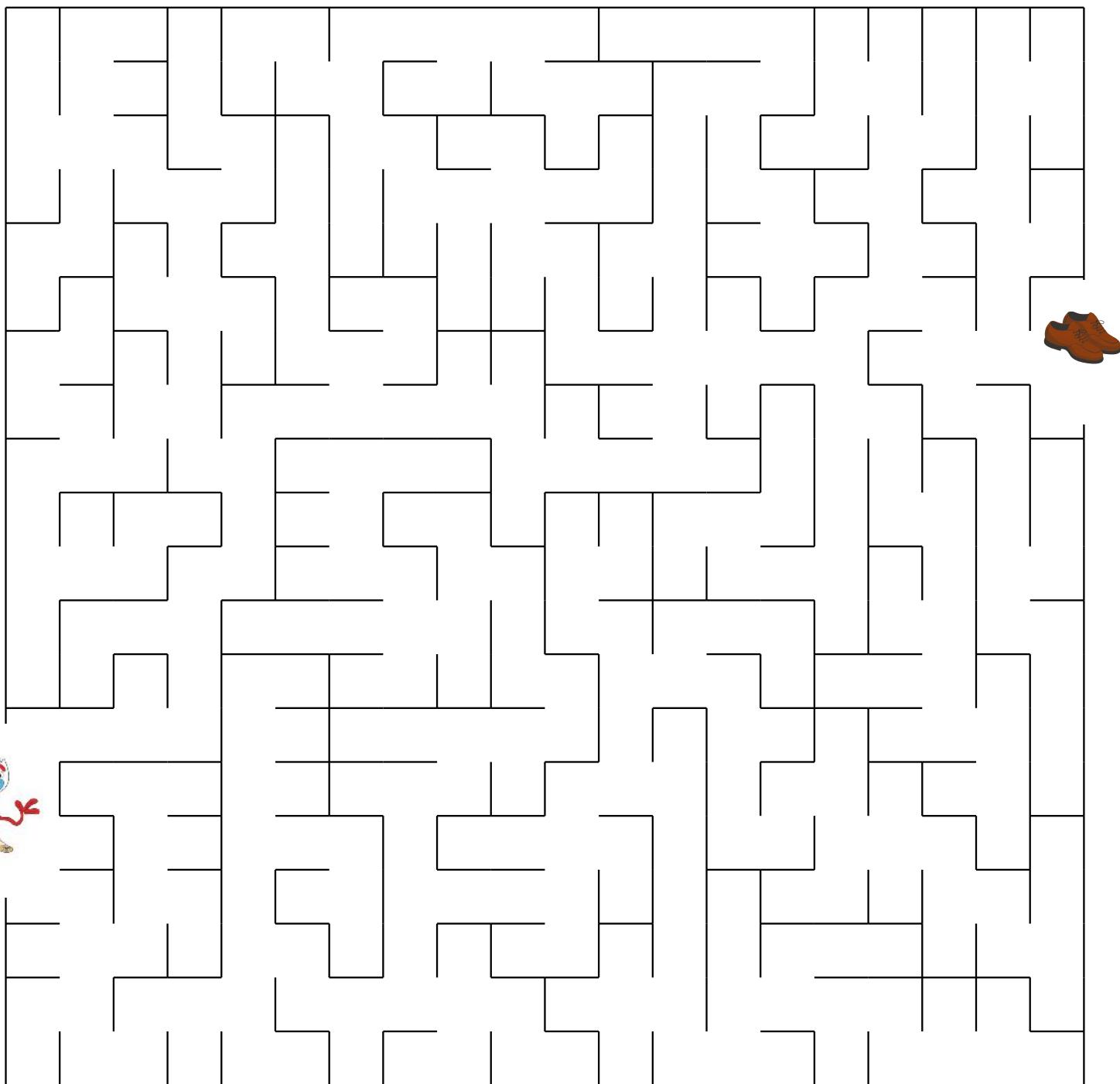
nivel 2

ayuda al soldado a encontrar su casco



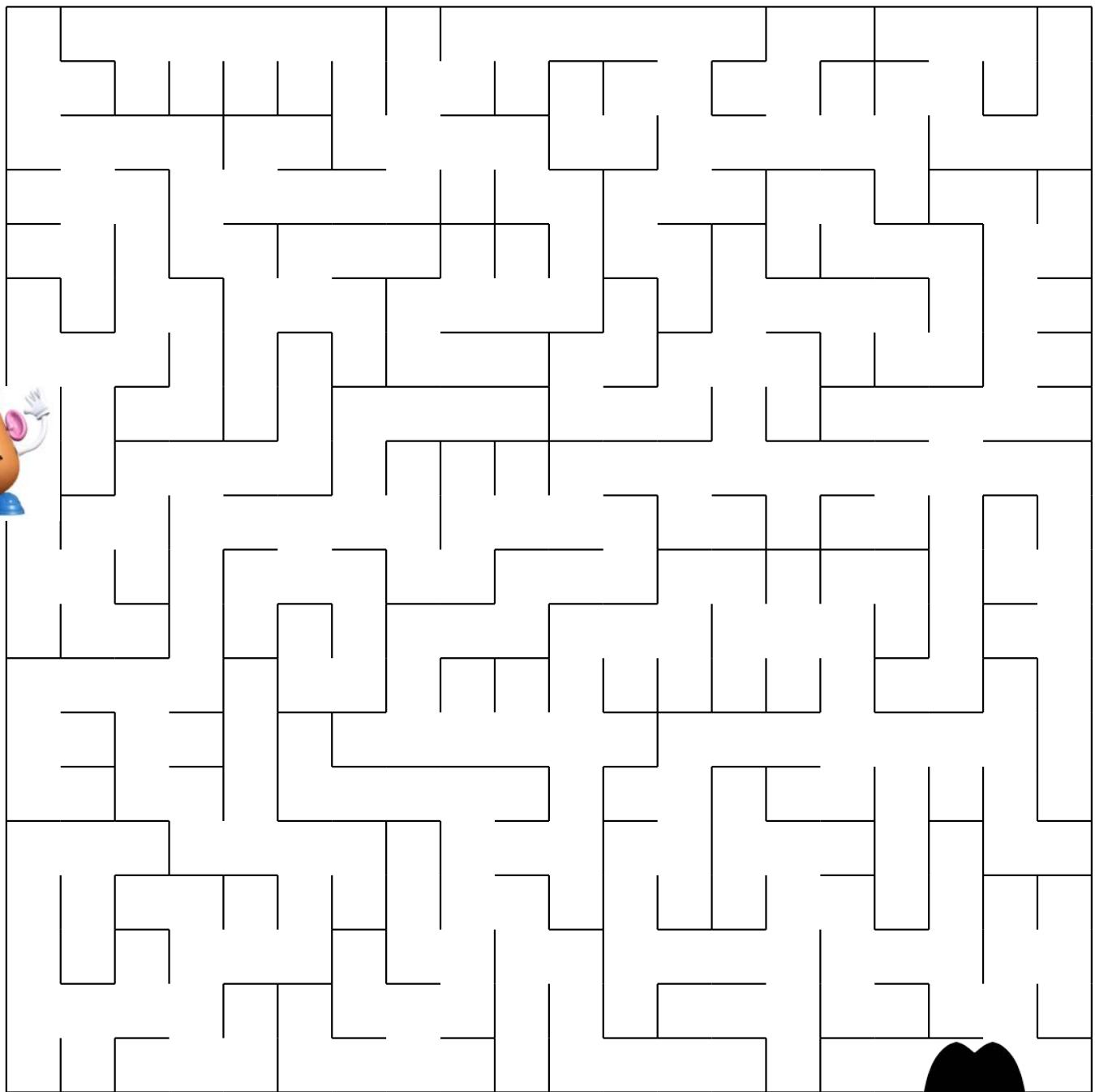
nivel 3

ayuda a forky a encontrar sus zapatos



nivel 3

ayuda a mr.potato a encontrar su sombrero



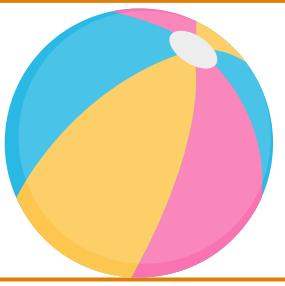
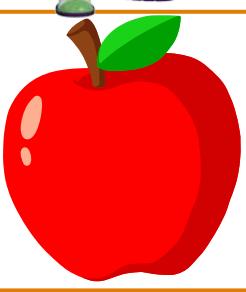
# ENCUENTRA el INTRUSO

# multinivel



# nivel 1

busca el intruso en cada columna y táchalo

ANIMALES	OBJETOS	PERSONAJES
		
		
		
		

# nivel 2

busca el intruso en cada columna y táchalo

PROFESIONES	ACCIONES	ANIMALES
VAQUERO	SALTAR	PERRO
ASTRONAUTA	CORRER	CERDO
SUPERMERCADO	HABLAR	CABALLO
SOLDADO	REÍR	MARCIANO
PAYASO	BONITO	PÁJARO
PILOTO	VOLAR	CONEJO
SHERIFF	CAMINAR	TORTUGA

# nivel 3

búscalo el intruso en cada columna y táchalo

VALORES Y EMOCIONES	LUGARES	MEDIOS DE TRANSPORTE
AMISTAD	HABITACIÓN	COCHE
LEALTAD	JUGUETERÍA	CAMIÓN
COOPERACIÓN	PATIO	BICICLETA
ALEGRÍA	CASA	AVIÓN
MIEDO	RESTAURANTE	ESTRELLA
CELOS	DIVERSIÓN	TREN
JUEGO	JARDÍN	BARCO
CONFIANZA	ESCUELA	COHETE
TRISTEZA	PARQUE	MOTO

# INSTRUCCIONES ENCADENADAS

# multinivel



nivel 1

sigue las instrucciones para acabar el dibujo

1. Colorea el sombrero de Woody de Rojo
2. Dibuja una estrella amarilla al lado de Buzz



nivel 2

sigue las instrucciones para acabar el dibujo

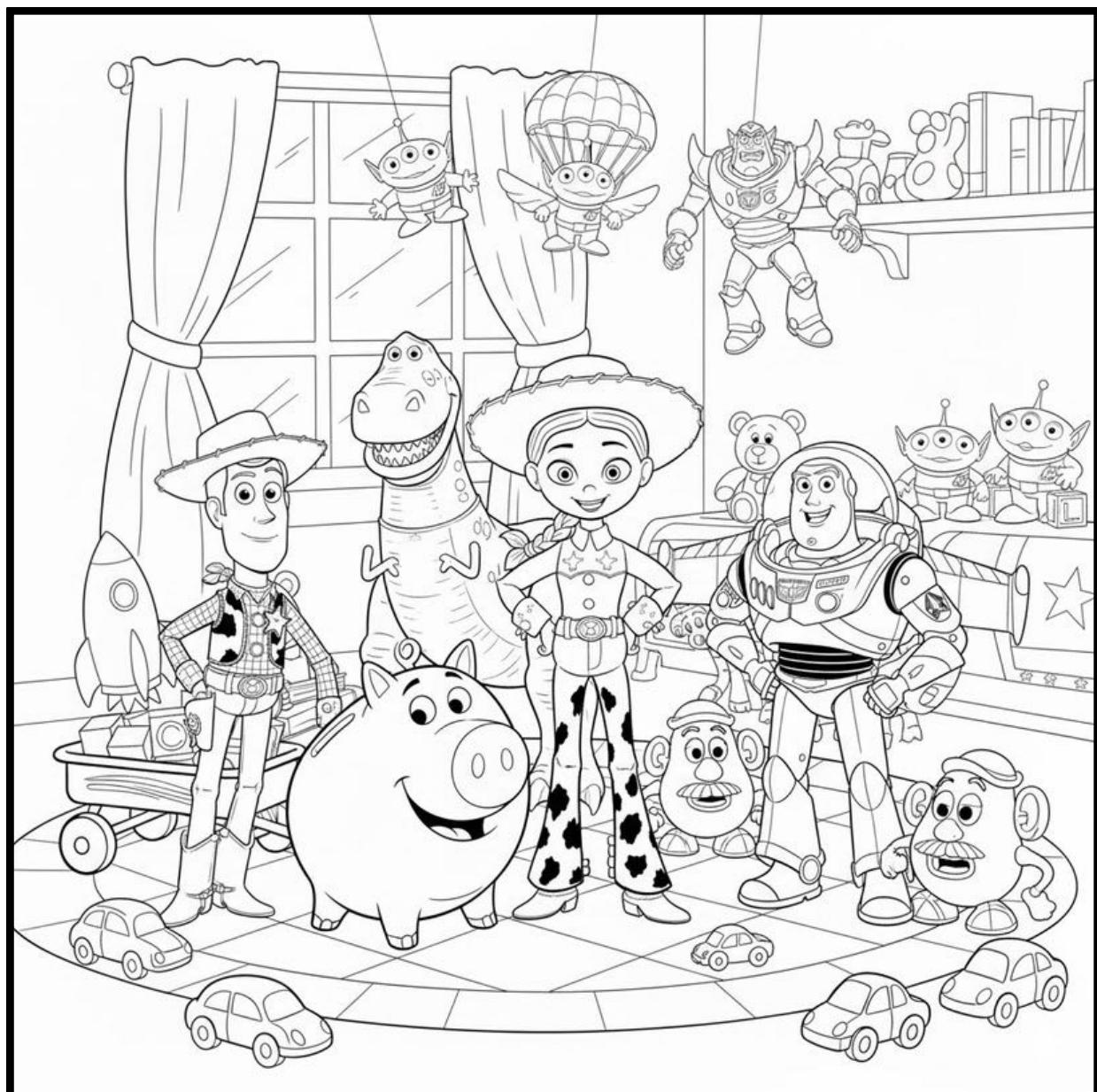
1. **Rodea a Rex con un círculo verde**
2. **Colorea la pelota con rayas rojas y amarillas**
3. **Dibuja un corazón azul encima de Jessie**
4. **Tacha con una X el cohete**



nigel 3

Sigue las instrucciones para acabar el dibujo.

1. Colorea el cinturón de Jessie de color morado
  2. Dibuja un triángulo naranja debajo de Hamm
  3. Haz un cuadrado azul en los personajes que vuelan
  4. Marca con una estrella verde al dinosaurio
  5. Escribe AMISTAD sobre Woody y Andy
  6. Si te sobra espacio, une a Andy y Buzz con una flecha.



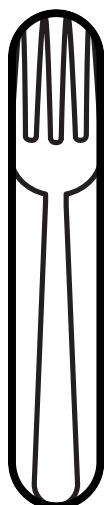
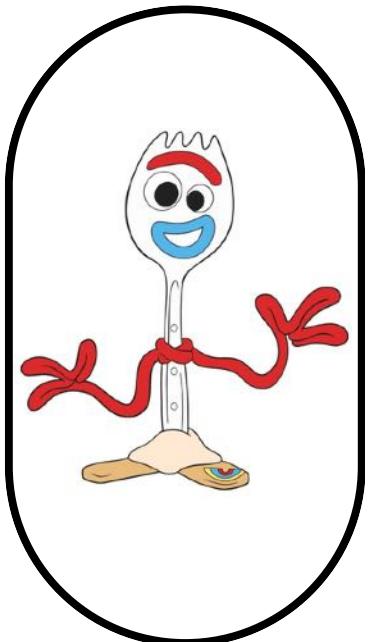
# **RELACIONES LÓGICAS**

# multinivel



nivel 1

une los iguales



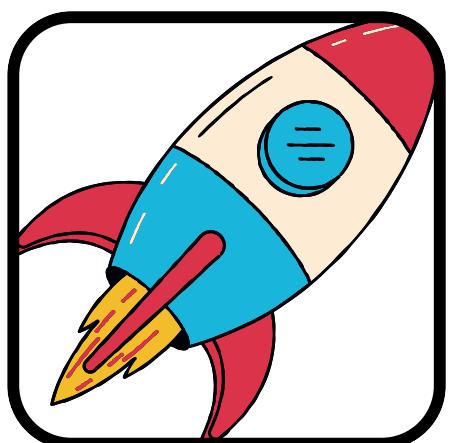
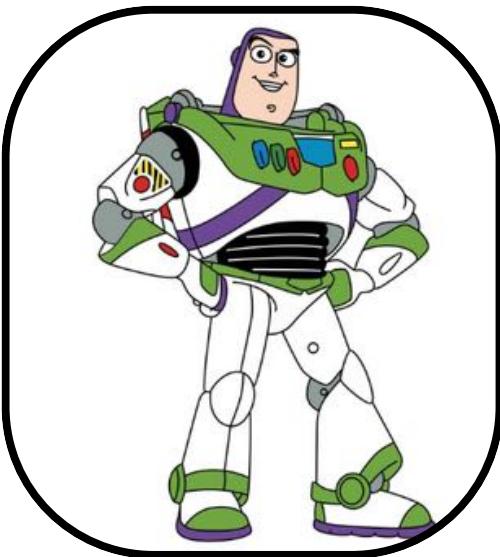
nivel 1

une los iguales



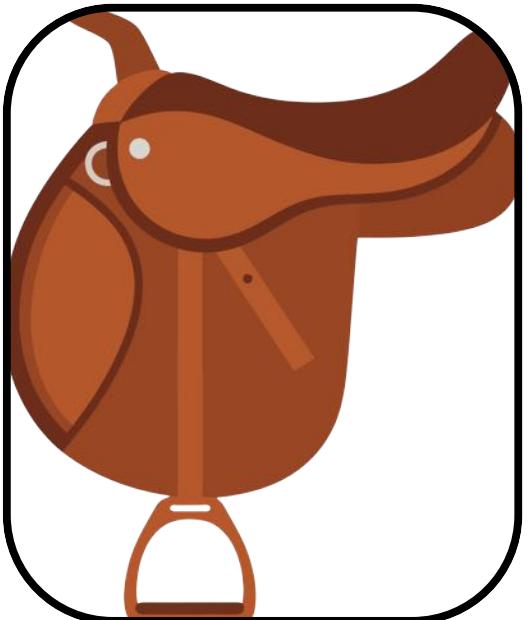
# nivel 2

une cada personaje con su elemento



## nivel 2

une cada personaje con su elemento

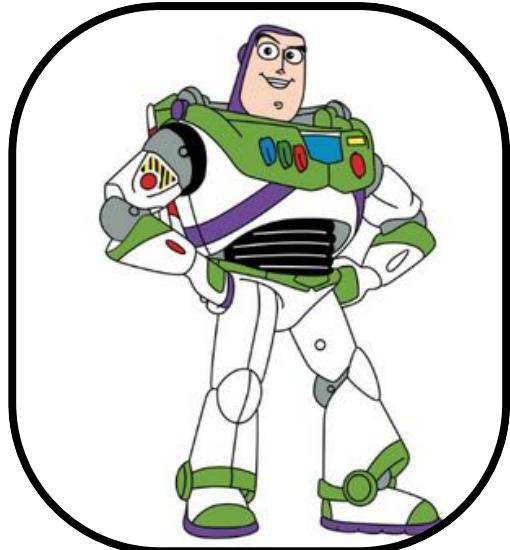


nivel 3

une cada personaje con la palabra relacionada



**INFINITO**



**CANTAR**



**LÍDER**

nivel 3

une cada personaje con la palabra relacionada



**ESTIRARSE**



**ASUSTARSE**



**AHORRAR**

# código de **SENDEROS**

multinivel



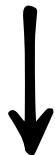
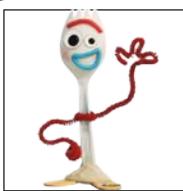
# nivel 1

sigue las indicaciones para llegar a otro elemento



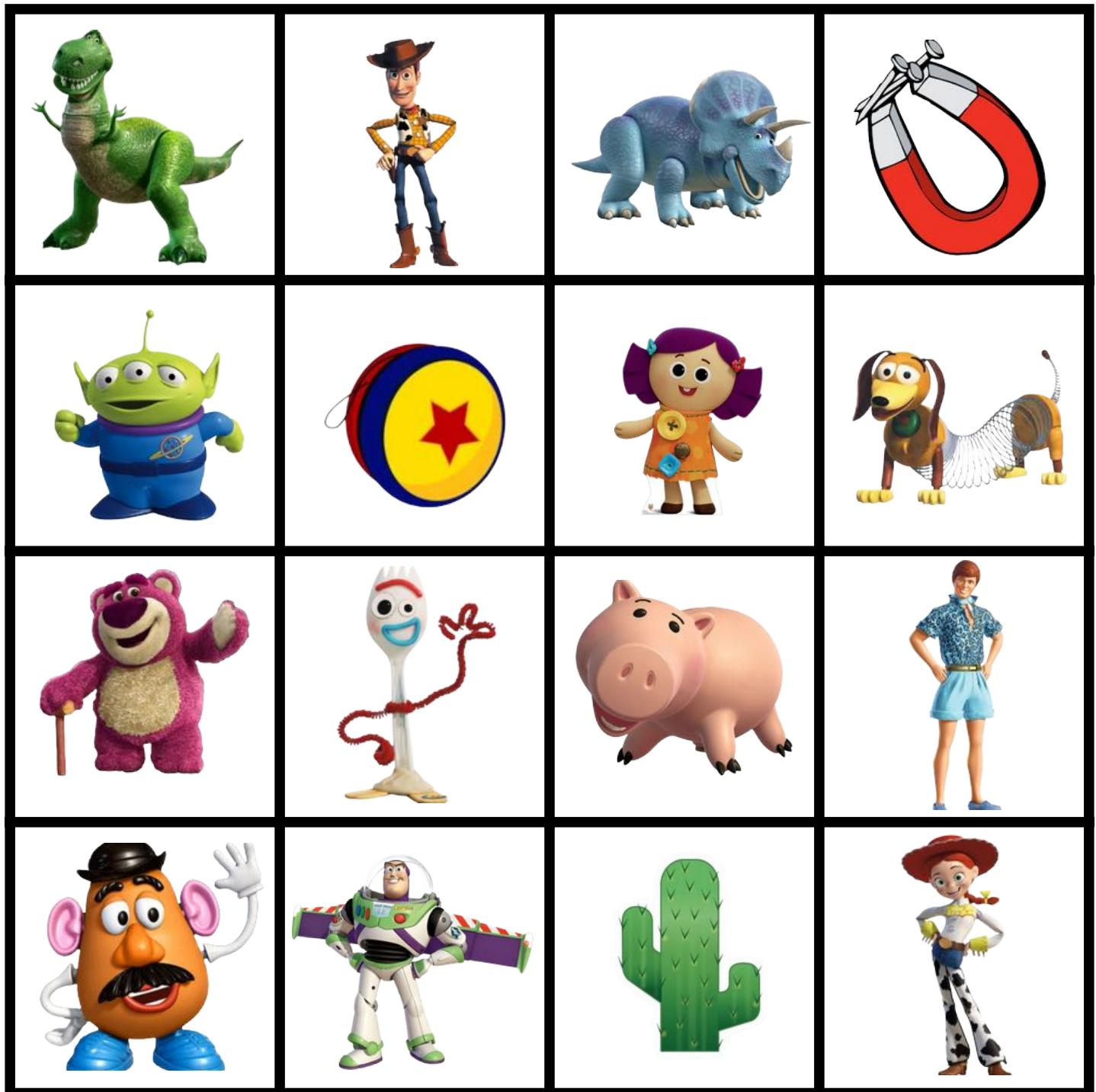
# nivel 1

sigue las indicaciones para llegar a otro elemento

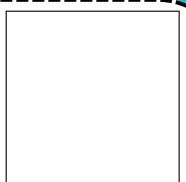
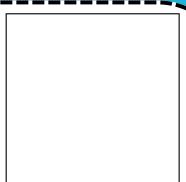
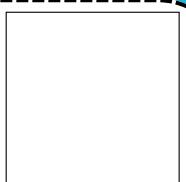
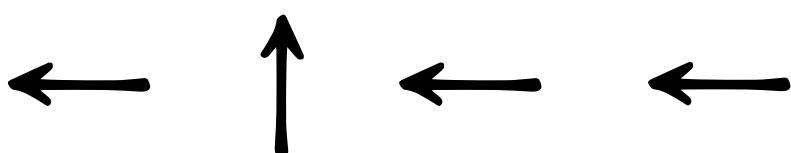
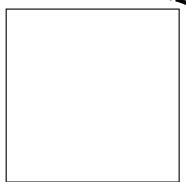
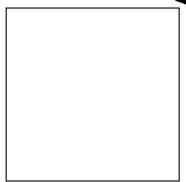
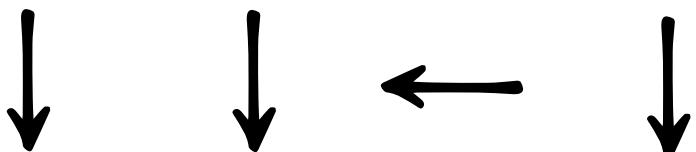
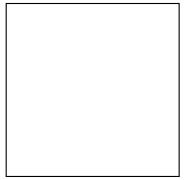
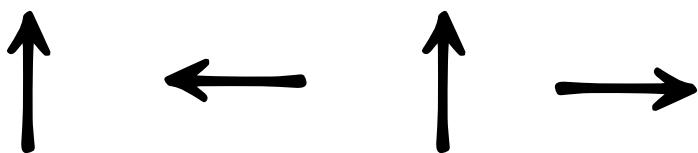
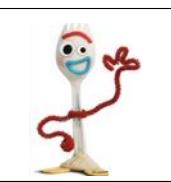
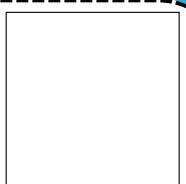
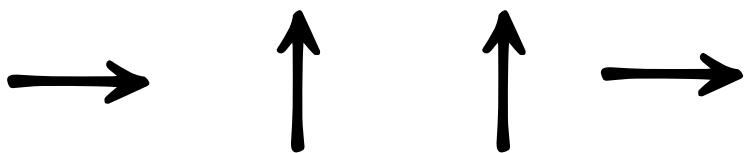
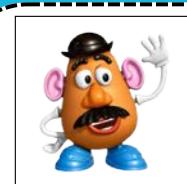


# nivel 2

sigue las indicaciones para llegar a otros elementos

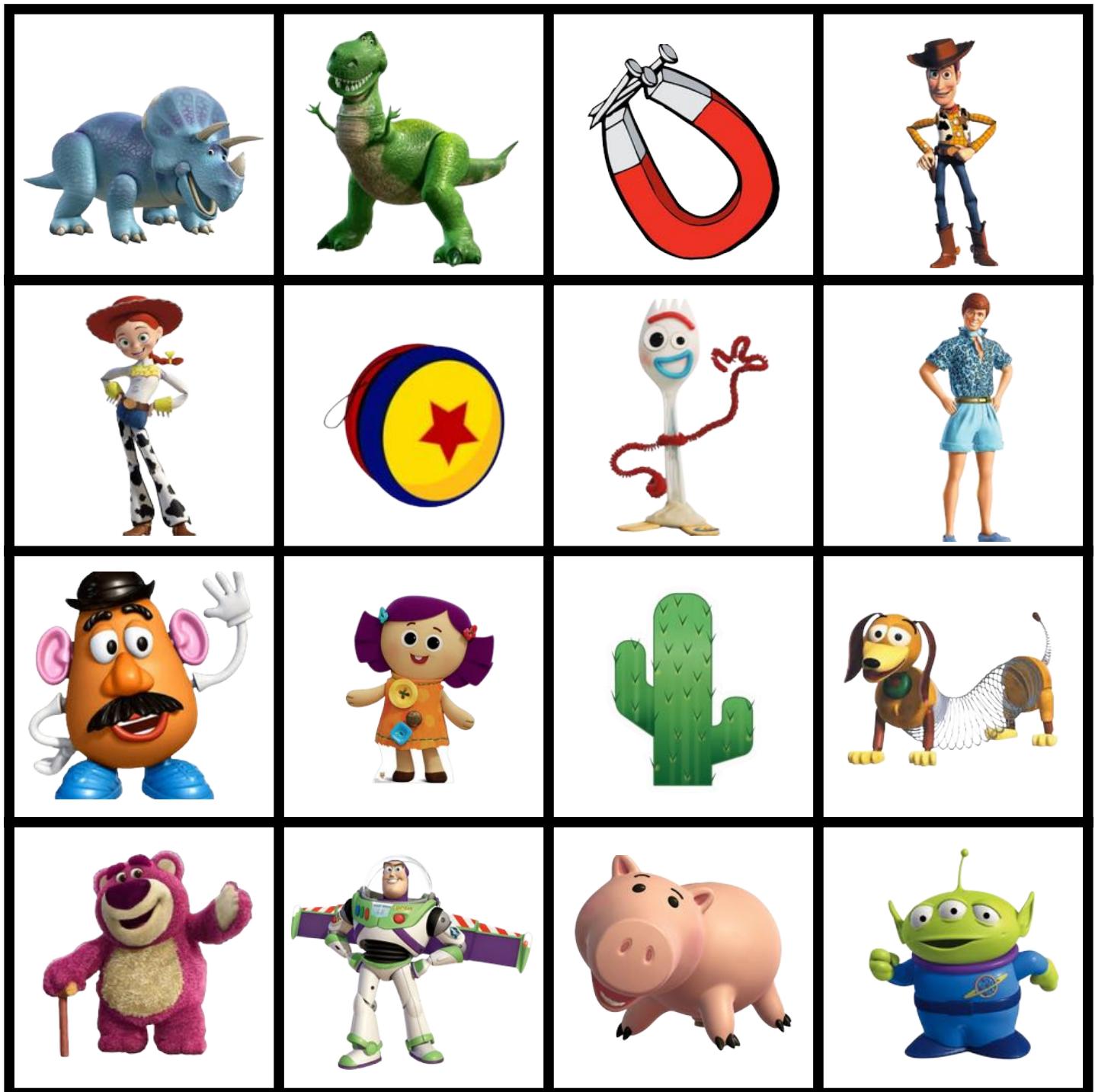


# nivel 2



# nivel 3

sigue las indicaciones para llegar a otro elemento



# nivel 3

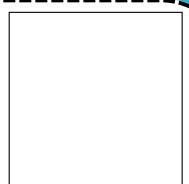


derecha

arriba

arriba

derecha

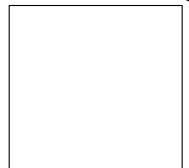


arriba

izquierda

arriba

derecha



abajo

abajo

izquierda

abajo



abajo

abajo

derecha

derecha



izquierda

arriba

izquierda

izquierda



izquierda

arriba

arriba

izquierda



derecha

arriba

arriba

izquierda



Este material ha sido  
creado con mucho cariño  
para que lo disfrutes con  
tu alumnado.

pedimos que se respeten las normas de uso, y si conoces a alguien interesado en tenerlo, le invites a visitar nuestras cuentas.

¡que comience la  
aventura!

