



ANEXOS IMPRIMIBLES (Taller 1)

Código ESCUELA 4.0:

Actividades desenchufadas para 3er. Ciclo de Primaria

Curso 2025-26

Acertijos (Enunciados)

MATEMÁTICOS:

1. Un caracol cae a un pozo de 12 metros de profundidad. Para escapar, cada día asciende 3 metros, pero agotado, por la noche cae 2 metros. ¿Qué día conseguirá escapar?

LÓGICOS:

2. La semana pasada me dirigí al pueblo de Quijotelandia, donde se da la curiosa circunstancia de que sólo habitan dos tipos de personas: los escuderos y los caballeros. No se diferencian en nada entre sí, salvo por el hecho de que los caballeros siempre dicen la verdad, y los escuderos siempre mienten. Al lado de la famosa Fuente de los 7 caños de Quijotelandia me encontré a una persona que me dijo: "Si yo soy un caballero, entonces dos más dos, son cinco." ¿Qué tipo de persona es?

IMAGINATIVOS:

3. Mi vecino Bruno vive en el piso número 12 de una torre de viviendas. Para acudir al trabajo, todas las mañanas se monta en el ascensor y baja a la planta baja. Luego marcha a la oficina, y al volver, entra en el portal, vuelve a entrar en el ascensor, pero solo sube hasta la sexta planta. Allí se baja y hace el resto del ascenso por las escaleras hasta su casa. Sin embargo, los días que el cielo está encapotado o que está lloviendo, baja desde la duodécima planta hasta el portal, y al volver del trabajo sube directamente hasta su planta. ¿Cuál es la razón?

BIOLÓGICO:

4. "Guita" es una pequeña oruga comedora de papel, que gusta de introducirse dentro de los libros y devorar sus páginas. Esta semana ha entrado en la Biblioteca de Aragón, y ha visto la Gran Enciclopedia de la Cocina, colocada en perfecto orden sobre una estantería, con sus 10 tomos de 500 páginas cada uno, provocándola para que se atreva a degustarla. Finalmente se introduce en la enciclopedia y se come desde la primera página del tomo 1 hasta la última página del tomo 3. Si no contamos las tapas, ¿Cuántas páginas ha comido nuestra amiga "Guita"?

ORDEN:

5. En un remoto lugar, a la orilla de un ancho y caudaloso río, se encuentran tres misioneros con tres cazadores de la tribu de los "Comotodo". Necesitan cruzar el río, pero solo disponen de una canoa de dos plazas, y además, solo la saben guiar los 3 misioneros, y uno de los tres indígenas. Existe el problema añadido que todos los habitantes de la tribu de los "Cometodo" son caníbales, y en cualquier momento, si se encuentran en mayoría de personas de su tribu frente al número de misioneros, aprovechan para comérselo. ¿Cómo conseguirías llevar a las seis personas al otro lado del río sanas y salvas utilizando la canoa? Puedes utilizar las monedas como referencia.

INVISIBLES:

6. En el País de las Maravillas, en la ciudad central, dentro de su única plaza, existe la Gran Catedral, que posee un solo campanario, en el que únicamente cabe una campana de gran tamaño. A las seis de la tarde suena el toque de esta campana y tarda 30 segundos en realizarlo. ¿Cuánto tiempo tardará la gran campana del único campanario de la Gran Catedral, que se ubica en la plaza de la ciudad central del País de las Maravillas, en dar las campanadas de las 12 de la noche?

Acertijos (Pistas)

MATEMÁTICOS:

1. Dibuja el proceso en la hoja de papel.

LÓGICOS:

2. ¿Cuántos tipos de persona hay en Quijotelandia, en ese momento?

IMAGINATIVOS:

3. Observa la maqueta del ascensor con el muñeco.

BIOLÓGICO:

4. Coloca los libros en orden alfabético y “siéntete oruguita”

ORDEN:

5. Utiliza las monedas como referencia y piensa en cuántos patrones existen de viajes en la canoa.

INVISIBLES:

6. Utiliza las fichas para visualizar las campanadas “en el tiempo”

Puzzle Zebra: <https://www.zebrapuzzles.com/p/jiVl6i8O/#easy>

DAILY ZEBRA PUZZLE
#701 @ 2025-11-05

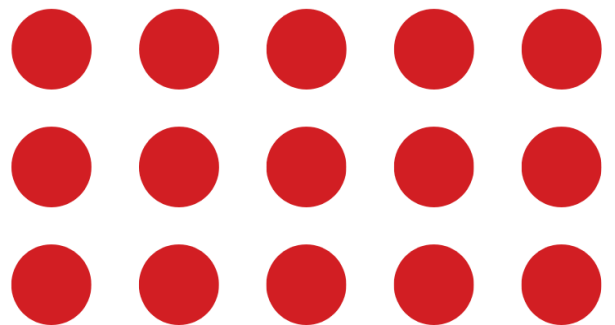
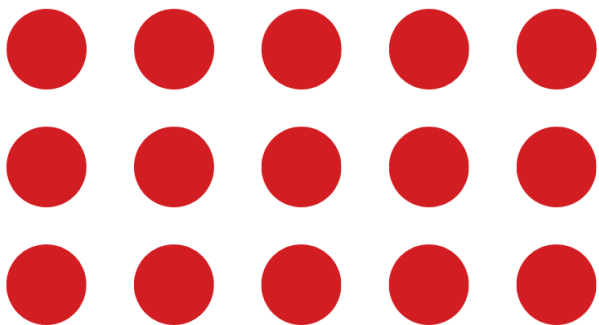
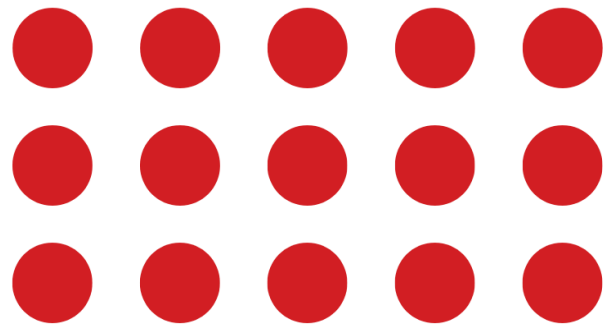
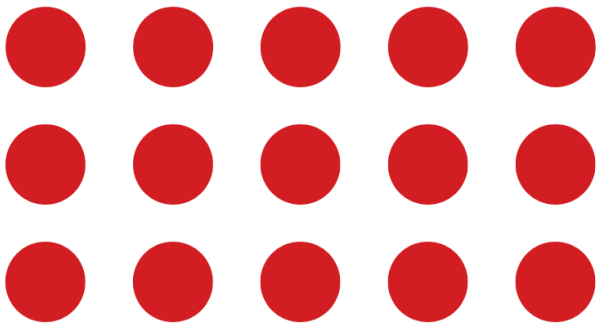
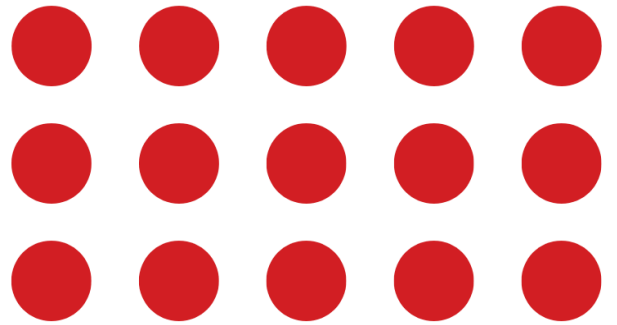
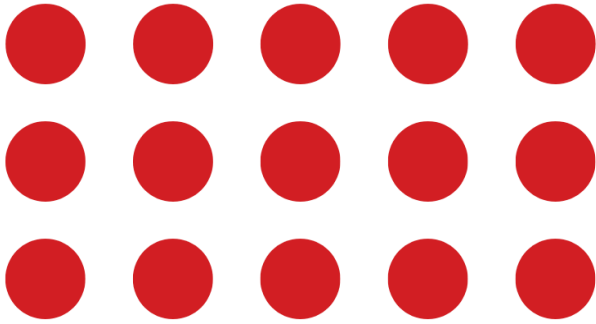


Past Puzzles

	Customer #1	Customer #2	Customer #3	Customer #4
Shirt	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Name	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Genre	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Purchase	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

- The customer who likes Adventure books is in the first position.
- Owen is in the last position.
- Andrew's favorite genre of books is Poetry.
- Wyatt is wearing a White shirt.
- The person who likes Poetry books is immediately before the person wearing a Blue shirt.
- The customer who plans to purchase 9 books is next to the one who plans to purchase 2 books.
- The lover of Science Fiction books is positioned at one of the ends.
- The person wearing a Red shirt is somewhere to the right of the person wearing a Black shirt.
- The customer in a Black shirt is next to the person who plans to purchase 3 books.
- The customer who likes Poetry books plans to purchase 9 books.
- Samuel's favorite genre of books is Adventure.

Juegos de pensar

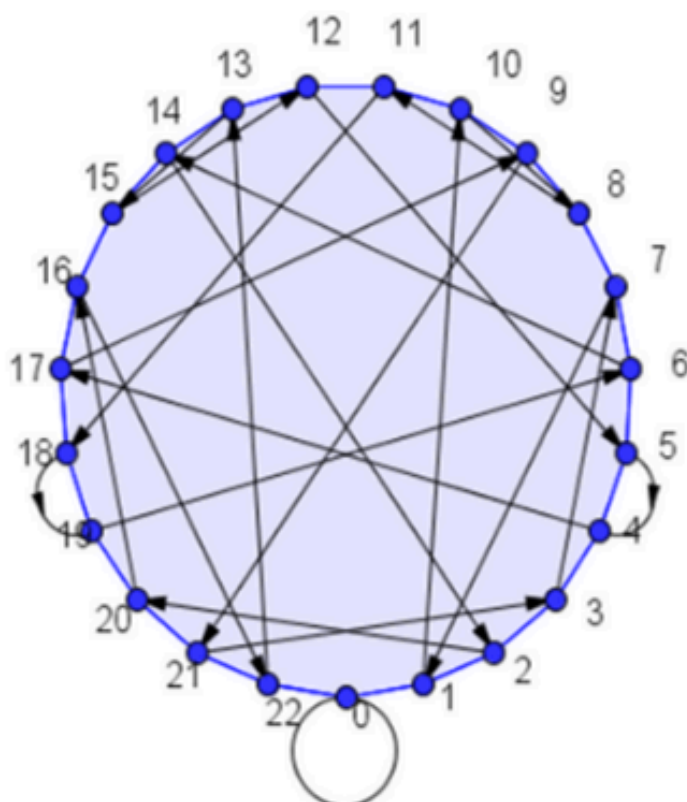


RETO 4

Calcula la letra del DNI de la persona de tu derecha

instrucciones

1. PARTE DEL 0.
2. AVANZA TANTOS VÉRTICES DEL POLÍGONO EN SENTIDO CONTRARIO A LAS AGUJAS DEL RELOJ COMO INDIQUE LA PRIMERA CIFRA.
3. RECORRE LA FLECHA QUE SALE DE ESE VÉRTICE Y NO ES DEL POLÍGONO.
4. A PARTIR DE ESE NUEVO VÉRTICE SE REPITE EL PROCESO CON LA CIFRA SIGUIENTE.
5. SE ACABA CUANDO SE AVANZA LA CIFRA DE LAS UNIDADES.
6. EL RESTO ES EL NÚMERO DEL VÉRTICE FINAL.
7. BUSCA EN LAS TABLAS LA LETRA CORRESPONDIENTE AL RESTO



<i>Resto division</i>	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
<i>Letra asociada</i>	T	R	W	A	G	M	Y	F	P	D	X	B

<i>Resto division</i>	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
<i>Letra asociada</i>	N	J	Z	S	Q	V	H	L	C	K	E

Actividad adaptada 01: Master Mind

Materiales:

- La hoja siguiente impresa y plastificada
- Fichas de parchís de colores (o rotuladores de pizarra)
- Rotuladores de pizarra (Negro y Rojo)

Objetivo del juego:

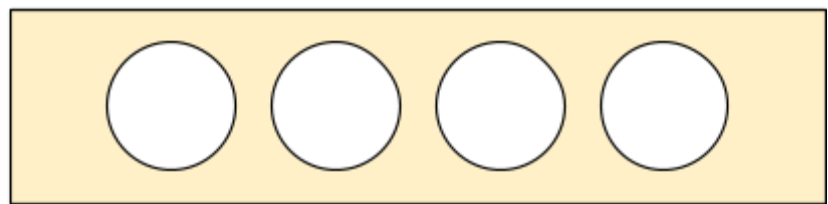
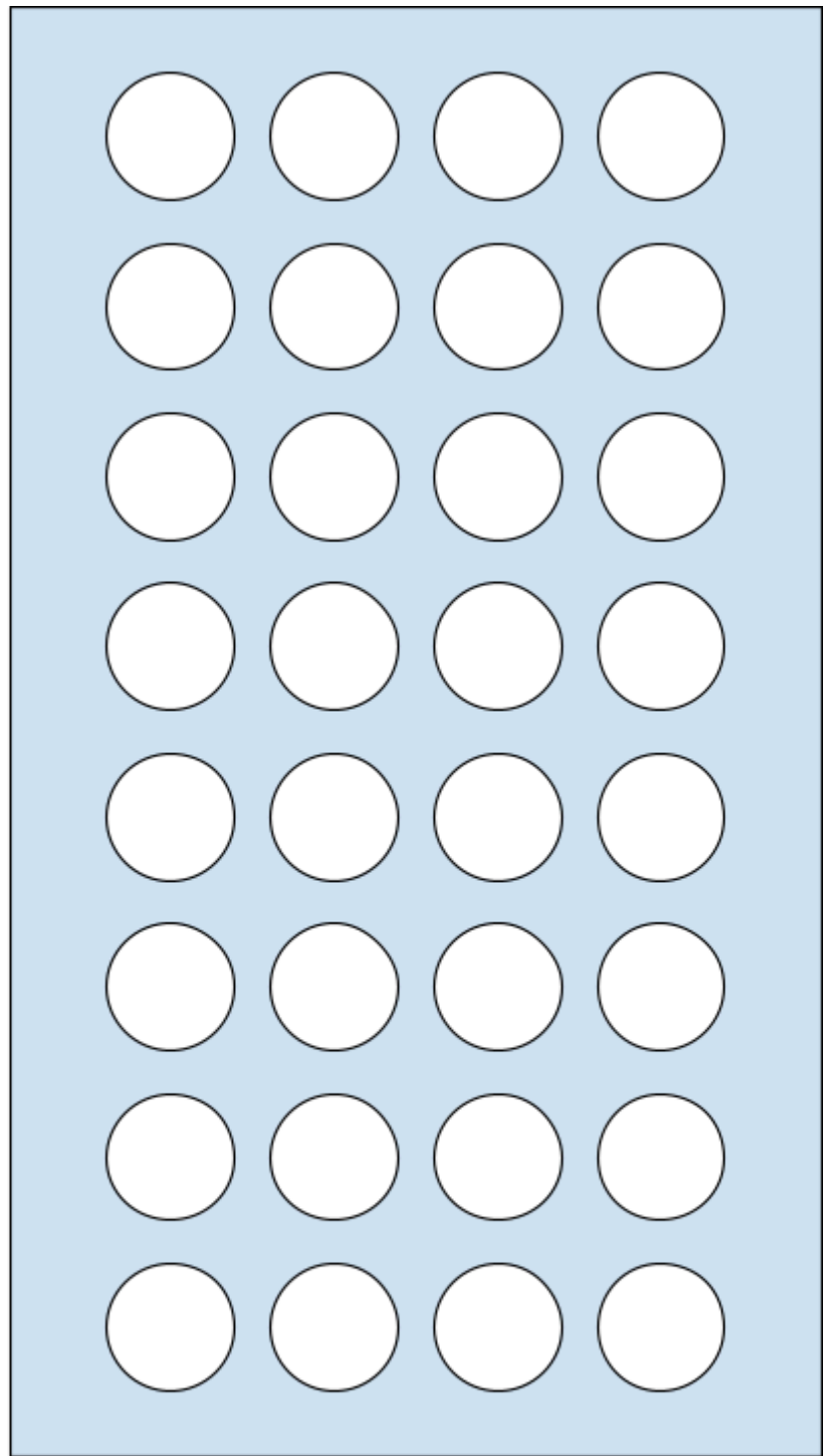
- Un jugador, al que llamaremos MÁSTER, propondrá una combinación de colores para que el resto de jugadores la adivinen.

Variantes:

1. Combinaciones combinando los 4 colores básicos de fichas de parchís (rojo, amarillo, verde y azul)
2. Combinaciones en que se pueden repetir cualquiera de esos cuatro colores.
3. Combinaciones que pueden utilizar más de 4 colores (gris, naranja, violeta,...)

Dinámica del juego:

- El MÁSTER utiliza el marco dorado para colocar 4 fichas de color sin que nadie le vea. Esa será la combinación que sus compañeros deberán “adivinar”/deducir.
- Los jugadores utilizarán una fila para proponer su combinación.
- El MÁSTER utiliza los rotuladores de colores para “corregir” la combinación propuesta y dar pistas de la siguiente forma:
 - Una marca negra por cada ficha que está en su sitio y en su color.
 - Una marca roja por cada ficha que tiene el color acertado. (Tiene sentido para las variantes 2 y 3)
- El juego sigue hasta que se acierta la combinación, o hasta que se terminan las filas.



Actividad adaptada 02: Códigos secretos

Materiales:

- Dos plantillas de cuadrícula impresas y plastificadas. Se adjuntan en la página siguiente.
- Rotuladores de pizarra
- Tarjetas objetivo. Serán post-it o similar, en donde se establecerá el tema que se va a transmitir o recibir.

Objetivo del juego:

- Dos estudiantes deberán intercambiar la información que se pregunte en una tarjeta utilizando solo una combinación de 4 letras. Esta información se deberá codificar y decodificar.

Código:

- Cada fila tendrá una combinación de números separados por comas.
- El primer número, indicará el número de casillas en blanco.
- El siguiente número, indicará el número de casillas en negro.
- El tercer número, indicará el número de casillas en blanco (alternando color), y así, sucesivamente.

Dinámica del juego:

1. El alumnado se dispone por parejas, y se les muestra una tarjeta objetivo. Por ejemplo: Nombre de un país, un color, edad de tus padres, año de nacimiento de tu ***, etc.
2. Cada estudiante, deberá pensar en una combinación de 4 letras o números que respondan a la tarjeta objetivo. Si la respuesta es más larga, deberá hacer lo posible para que su compañero lo entienda (4 primeras letras, abreviaturas, etc.)
3. Cada estudiante, codificará la respuesta e intercambiarán los mensajes.
4. Ahora deben recodificar el mensaje recibido para ver si encuentran la solución a lo que su compañero/a quería transmitirles.

