

MEMORY "QUÉ VA CON QUÉ"

Este juego trabaja los objetos comunes que van juntos que consiste en reconocer e identificar las imágenes que tienen relación entre sí. Además, contribuye al desarrollo de la memoria visual.

Material:

24 cartas presentadas de 2 en 2 coincidiendo con su pareja.

Elaboración:

Se recorta la silueta de la carta, (la parte de atrás de cada carta está en el folio siguiente) Si se desea, se pueden plastificar las cartas para mejorar su conservación.

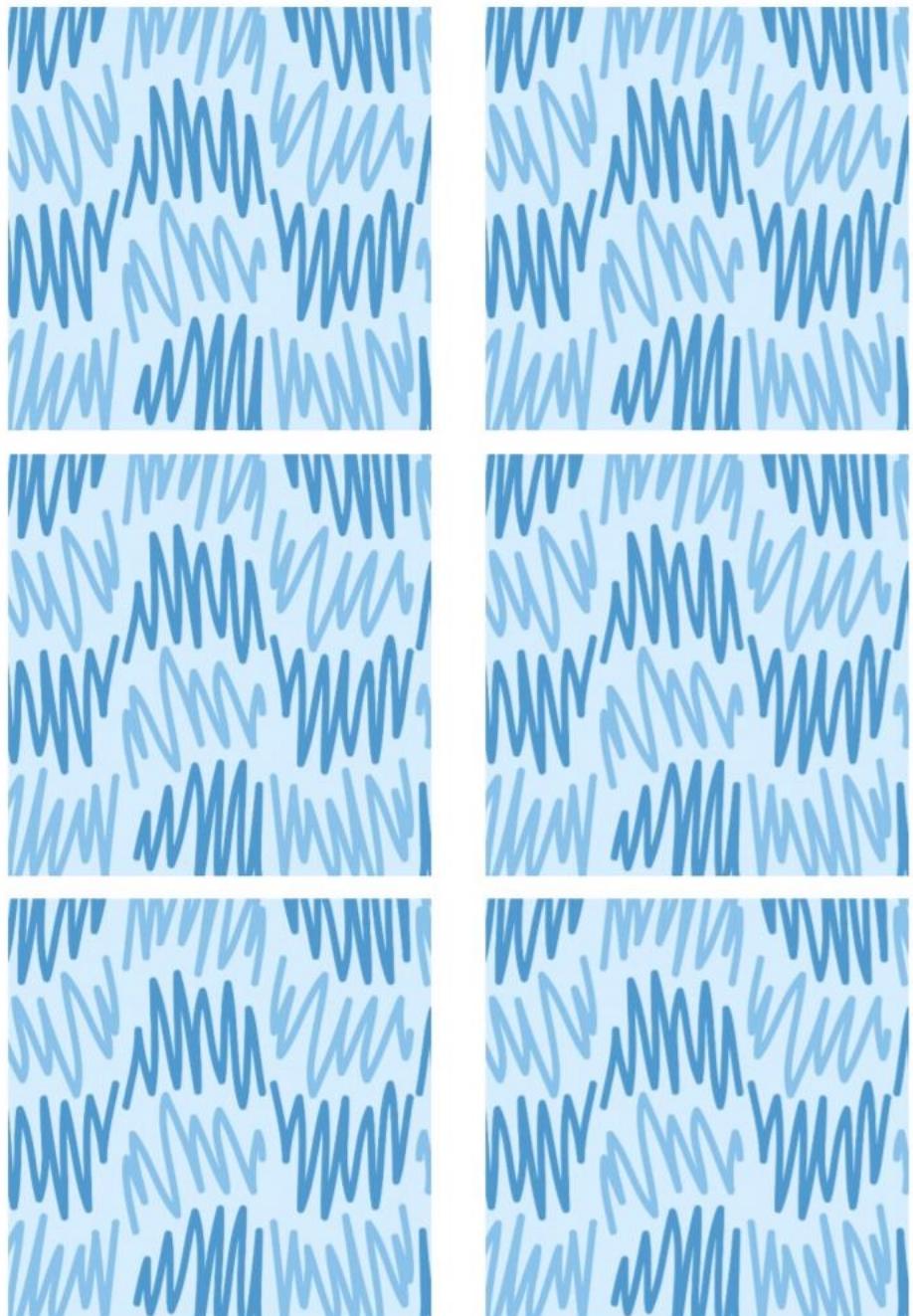
Jugadores:

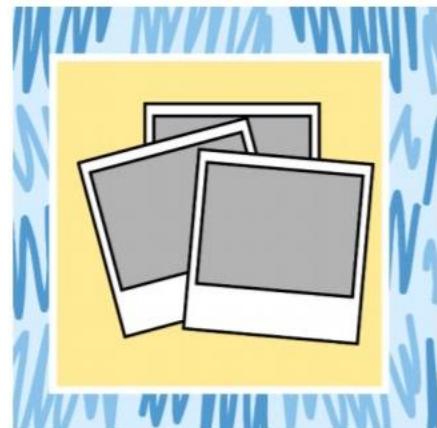
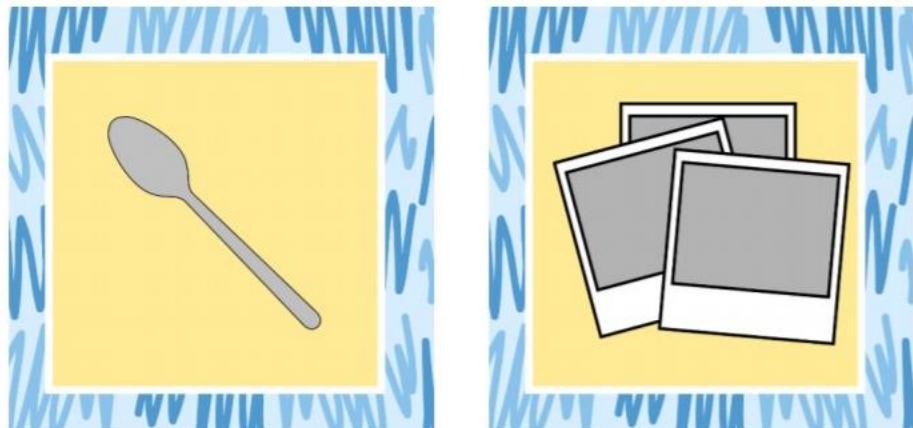
Se puede jugar solo o 2-3 jugadores.

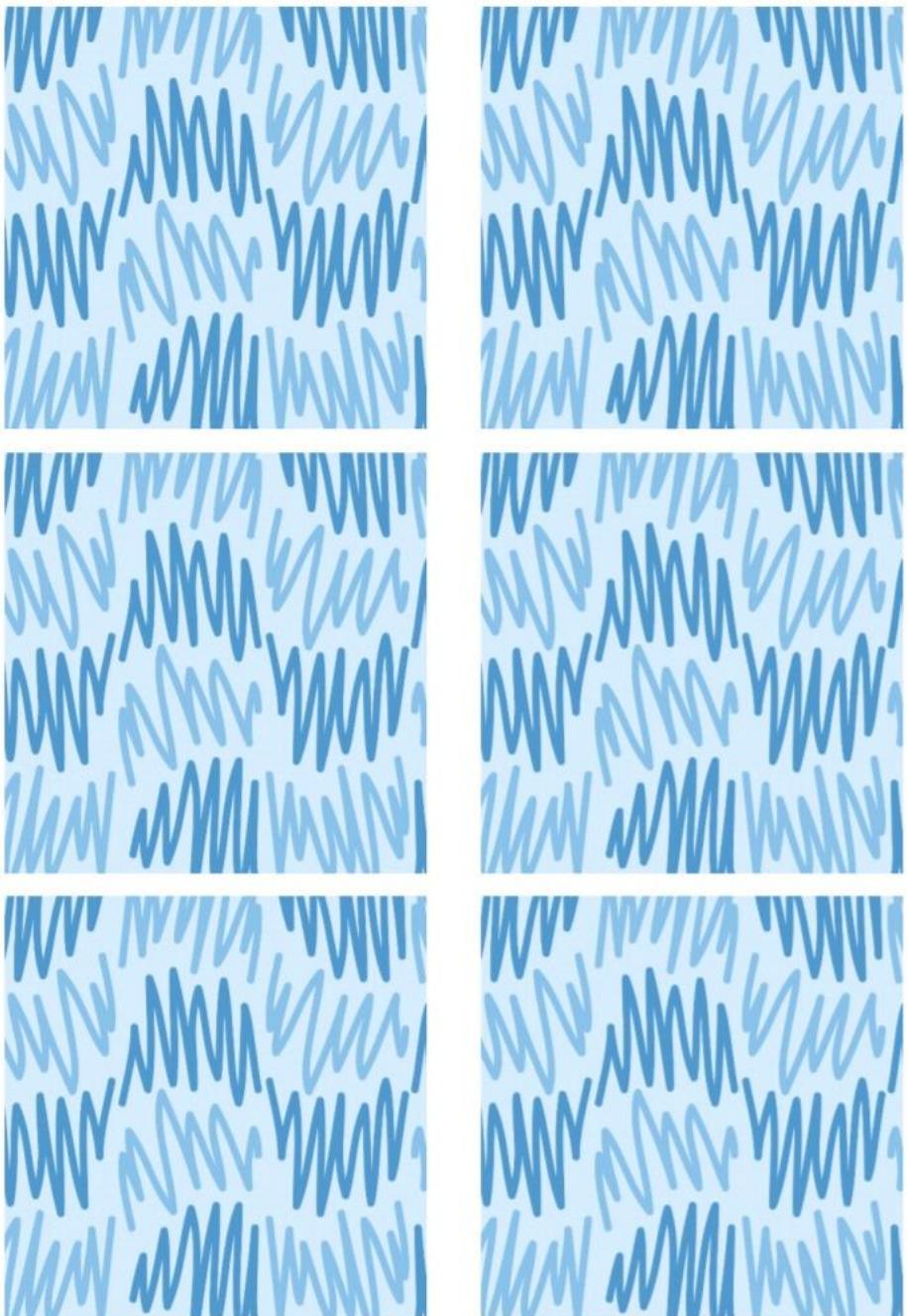
Orientaciones de uso:

1. Lo primero será comprobar que el niñ@ conoce las parejas de objetos, para ello le ensañamos uno y le pedimos que busque su pareja. Si no las conoce, han de trabajarse esas relaciones antes de jugar. Si las conoce ponemos todas las cartas boca abajo.
2. Se da la vuelta a la primera y se levanta otra para buscar su pareja.
3. Si no es la pareja correcta, se vuelven a dar la vuelta ambas.
4. En caso de encontrar a su pareja, se cogen las cartas y se las queda el niño.
5. Una vez hechas todas las parejas, termina el juego.
6. En caso de jugar varios jugadores, gana el que tenga más parejas.

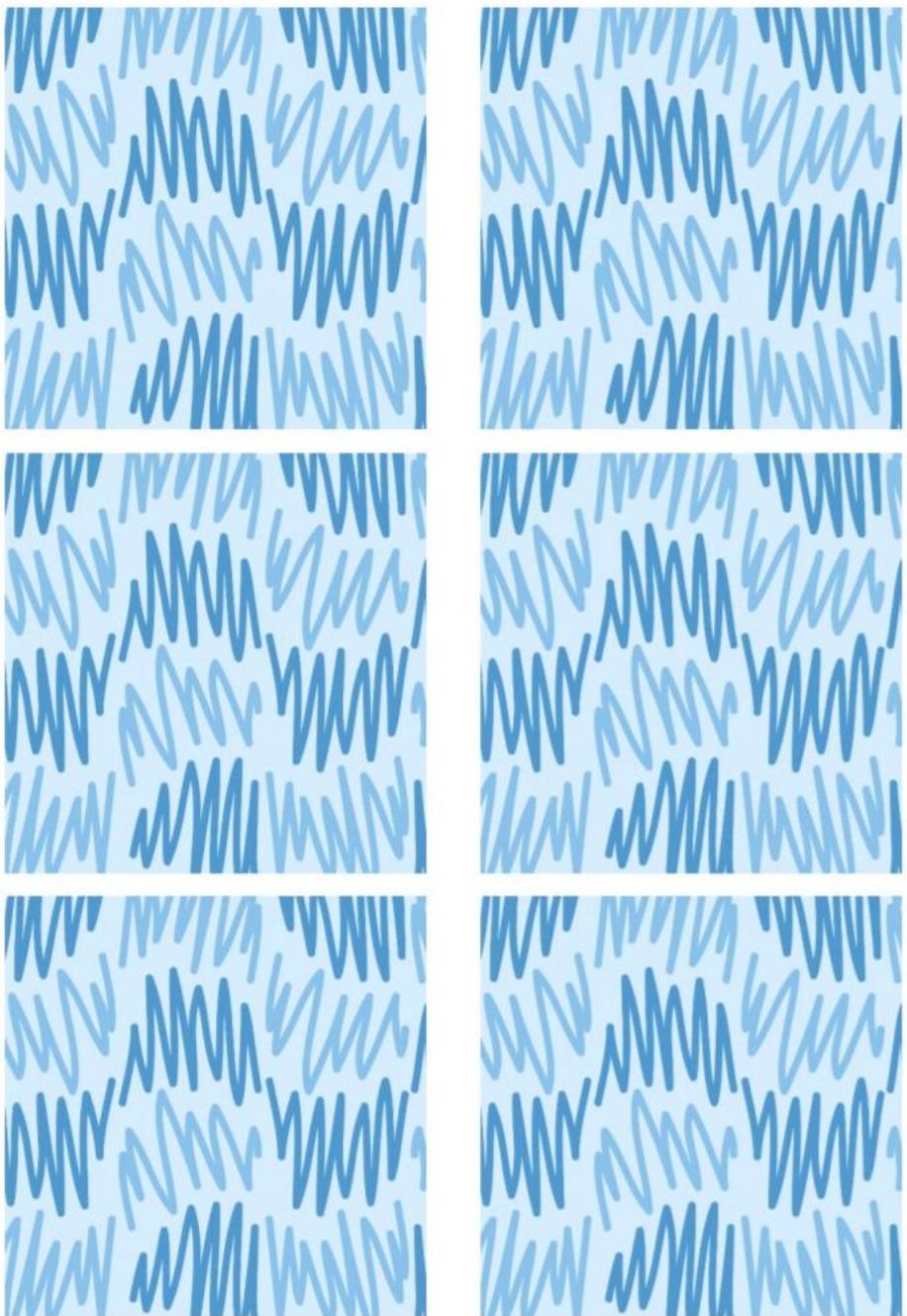












MEMORY

Este juego trabaja la igualación arbitraria que consiste en reconocer e identificar las imágenes que tienen relación entre sí pese a tener distinta representación gráfica. Además, contribuye al desarrollo de la memoria visual.

Material:

24 cartas presentadas de 2 en 2 coincidiendo con su pareja.

Elaboración:

Se recorta la silueta de la carta, se dobla por la mitad y se pega para que quede junta la parte delantera con la trasera.

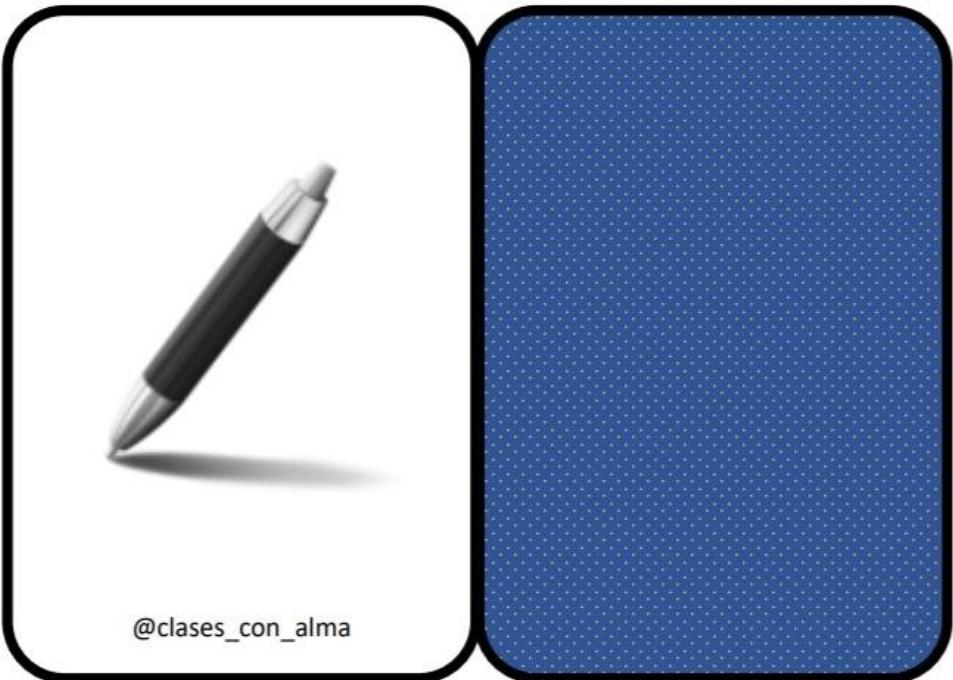
Si se desea, se pueden plastificar las cartas para mejorar su conservación.

Jugadores:

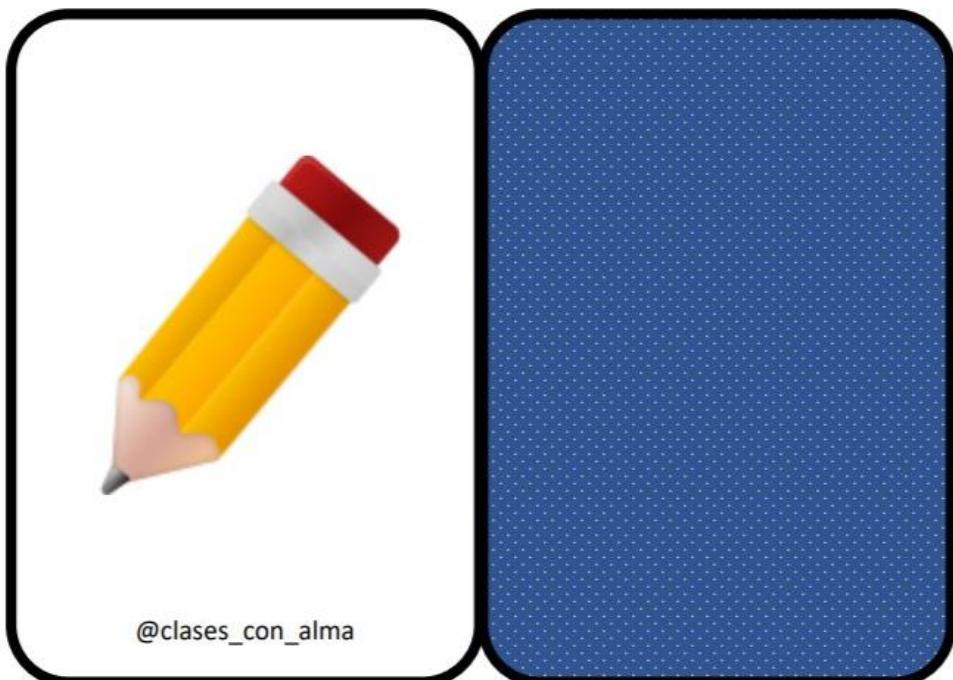
Se puede jugar solo o 2-3 jugadores.

Instrucciones:

1. Se ponen todas las cartas boca abajo.
2. Se da la vuelta a la primera y se levanta otra para buscar su pareja.
3. Si no es la pareja correcta, se vuelven a dar la vuelta ambas.
4. En caso de encontrar a su pareja, se cogen las cartas y se las queda el niño.
5. Una vez hechas todas las parejas, termina el juego.
6. En caso de jugar varios jugadores, gana el que tenga más parejas.



@clases_con_alma



@clases_con_alma



@clases_con_alma



@clases_con_alma



@clases_con_alma



@clases_con_alma



@clases_con_alma



@clases_con_alma



@clases_con_alma



@clases_con_alma



@clases_con_alma



@clases_con_alma



@clases_con_alma



@clases_con_alma



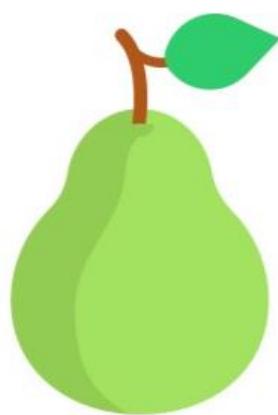
@clases_con_alma



@clases_con_alma



@clases_con_alma



@clases_con_alma



@clases_con_alma



@clases_con_alma



@clases_con_alma



@clases_con_alma



@clases_con_alma



@clases_con_alma

CATEGORIZACIÓN

Con esta actividad se trabajan las categorías y los ejemplares. Se plantean dos niveles de dificultad dependiendo de las habilidades del niño. En el primer nivel se da el número de ejemplares y en el segundo nivel no.

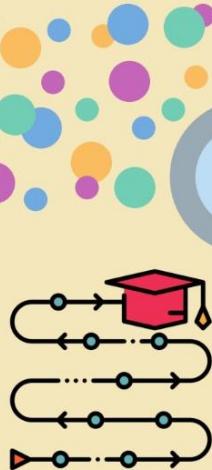
Elaboración:

Recortar las tarjetas y las imágenes. Se puede plastificar para mejorar su conservación.

Orientaciones de uso:

En las tarjetas siguientes, los niños tendrán que pegar las imágenes que correspondan a la categoría de cada una de las tarjetas. Antes de comenzar, debemos asegurarnos de que el niño discrimine las imágenes y conozca las categoría que se plantean. Para trabajar la producción del lenguaje, les podemos pedir que digan los nombres de las imágenes.

¡Nos convertimos en detectives!



@neducaa

FRUTAS



¿Qué tengo
que hacer?

Pegar en los
cuadraditos 4
frutas



@neducaa

COCINA



¿Qué tengo
que hacer?

Pegar en los
cuadraditos 4
objetos para
cocinar



@neducaa

VESTIRME



¿Qué tengo
que hacer?

Pegar en los
cuadraditos 4
objetos para
vestirme



@neducaa



LAVARME EL PELO

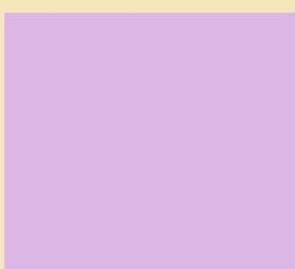


¿Qué tengo
que hacer?

Pegar en los
cuadraditos 4
objetos para
lavarme el pelo



@neducaa



FRUTAS



¿Qué tengo
que hacer?

Pegar en el
cuadrado blanco
frutas



@neducaa

COCINA



¿Qué tengo
que hacer?

Pegar en el
cuadrado blanco
objetos de la
cocina



@neducaa

VESTIRME



¿Qué tengo
que hacer?

Pegar en el
cuadrado blanco
objetos que uso
para vestirme



@neducaa

LAVARME EL PELO



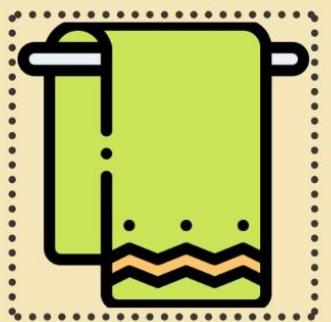
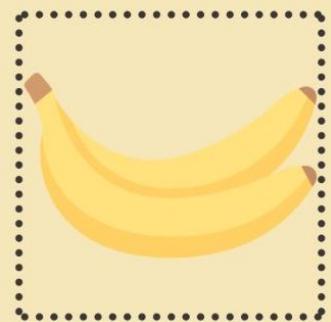
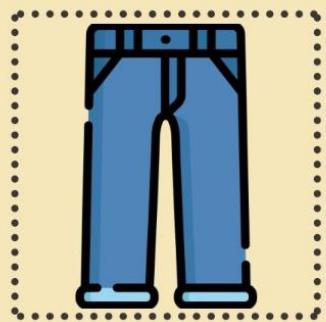
¿Qué tengo
que hacer?

Pegar en el
cuadrado blanco
objetos que uso
para lavarme el
pelo



@neducaa

Imágenes para recortar por la línea de puntos



@neducaa

Imágenes para recortar por la línea de puntos



@neducaa

Imágenes para recortar por la línea de puntos



@neducaa

Créditos

Si te ha gustado este recurso no te olvides de seguirme en Instagram y darle ❤ a mis publicaciones.

Me llamo Andrea pero en Instagram me encontrarás como:

@neducaa

¡Un fuerte abrazo y espero que disfruteis de este recurso!
(Iconos extraídos de Canva y Flaticon)

Icons made by [a href="https://www.flaticon.com/authors/vectors-market" title="Vectors Market">Vectors Market](https://www.flaticon.com/authors/vectors-market "Vectors Market")
from [a href="https://www.flaticon.com/" title="Flaticon">www.flaticon.com](https://www.flaticon.com/ "Flaticon")



@neducaa

DOMINÓ DE LOS COLORES

Objetivo

Este juego trabaja la igualación por colores que consiste en reconocer e identificar las imágenes que pese a tener distinta representación gráfica, coinciden en el color. Además, contribuye al desarrollo de la percepción visual.

Material:

28 fichas que están divididas en 4 colores: rojo, verde, azul y amarillo.

Elaboración:

Se recorta la silueta de las fichas.

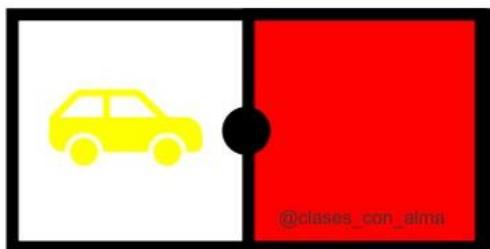
Si se desea, se pueden plastificar las cartas para mejorar su conservación.

Jugadores:

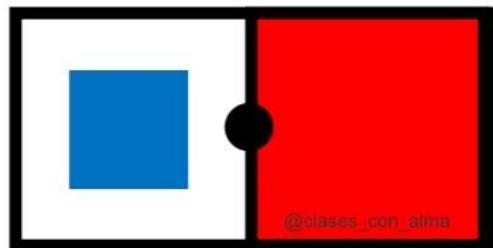
Se puede jugar solo o 2-5 jugadores.

Instrucciones:

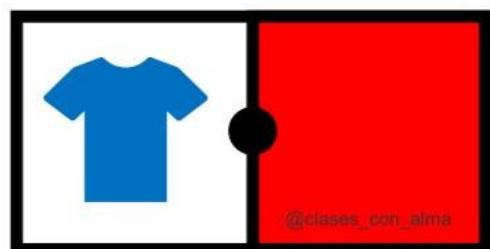
1. Se divide el número de fichas entre los jugadores y, si sobra alguna, se deja para robar en el caso de no tener para poner, (como máximo se cogen 5 fichas).
2. Empieza el juego el que tenga la ficha roja y cuadrado azul.
3. Se va poniendo el color con un objeto de ese mismo color o viceversa, no se pueden unir colores entre sí ni objetos entre sí.
4. Si no se tiene para poner, se tendrá que coger una ficha del montón o, si no hay, pasa su turno.
5. Gana el jugador que antes se quite las fichas.



@clases_con_alma



@clases_con_alma



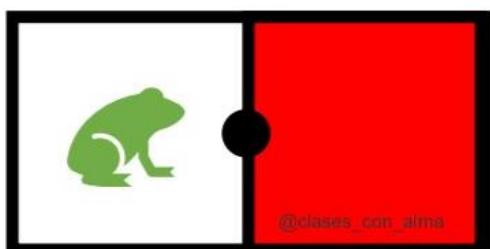
@clases_con_alma



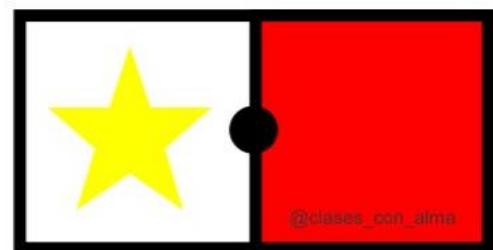
@clases_con_alma



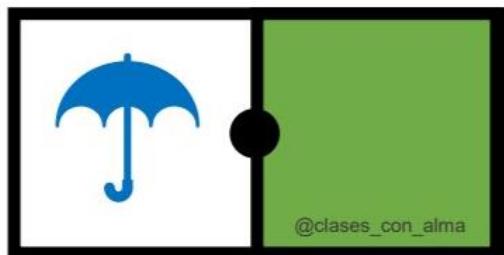
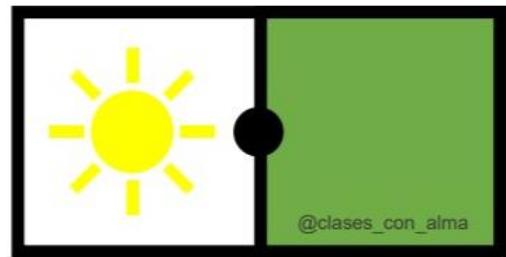
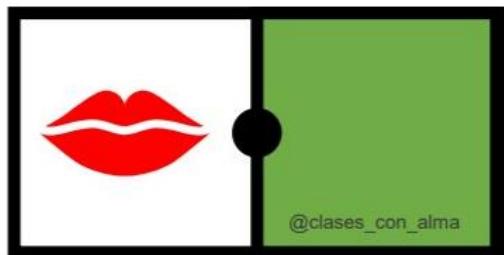
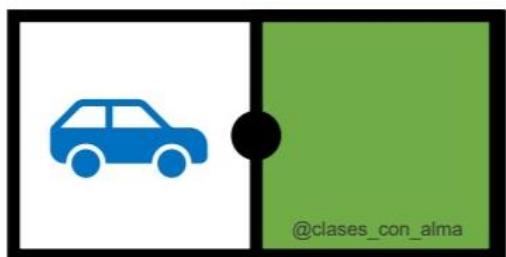
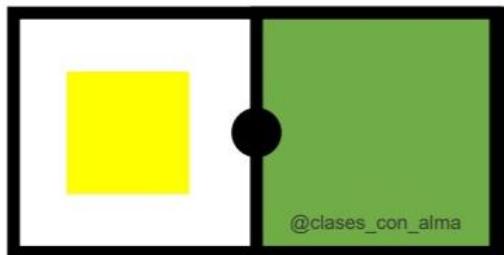
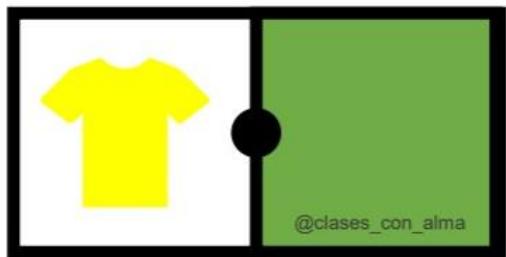
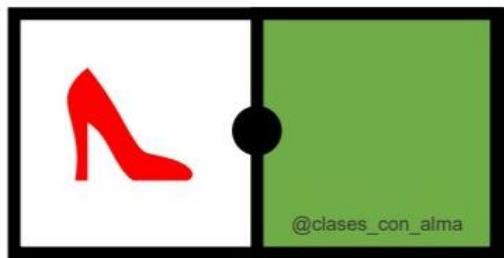
@clases_con_alma

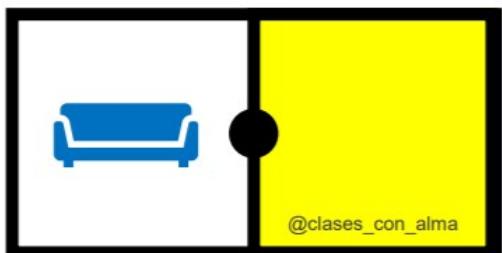
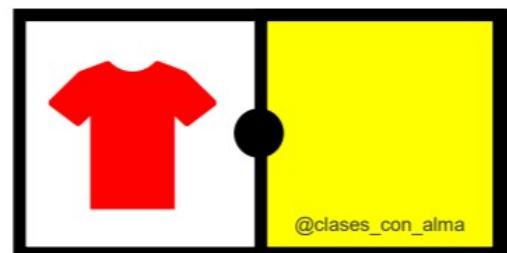
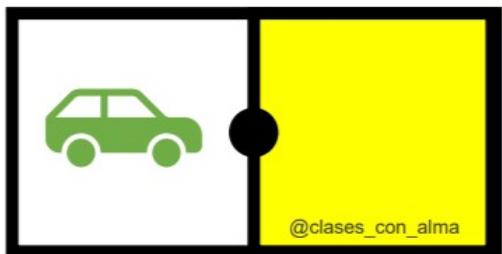
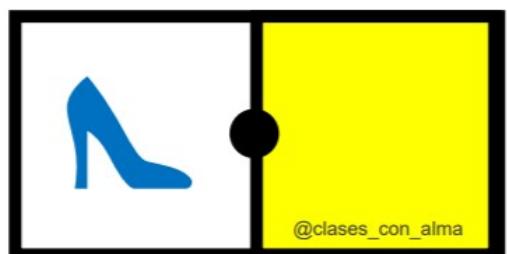
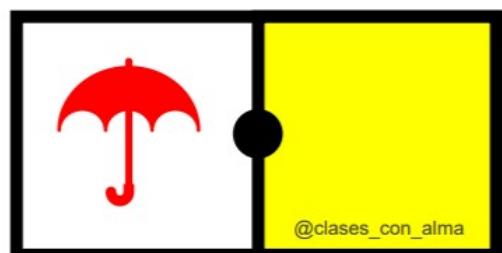
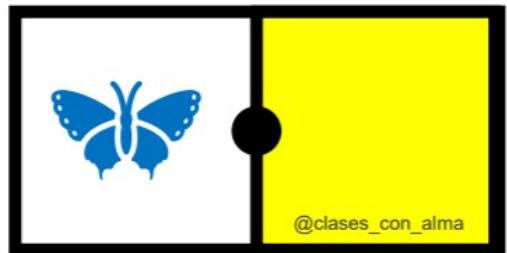
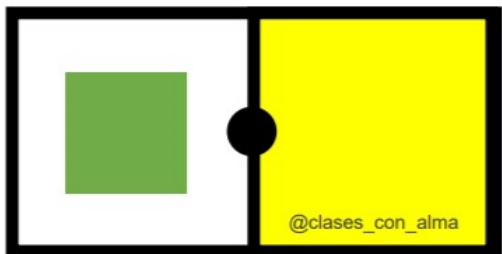


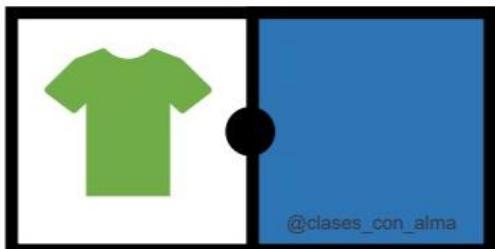
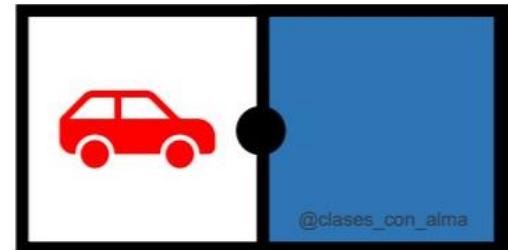
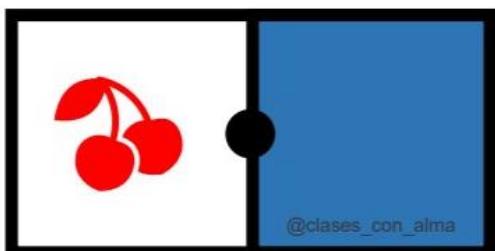
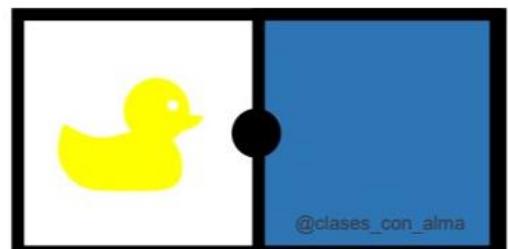
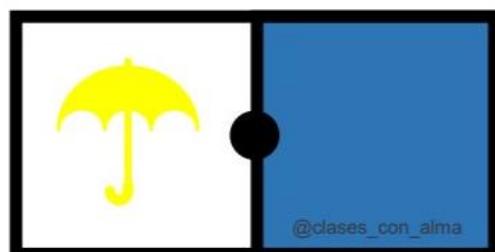
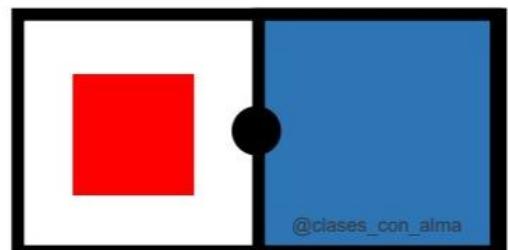
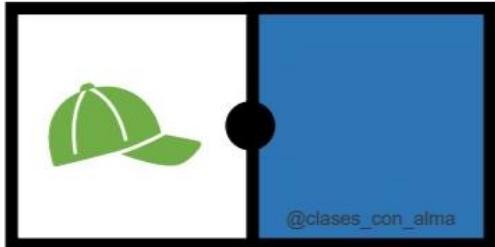
@clases_con_alma



@clases_con_alma



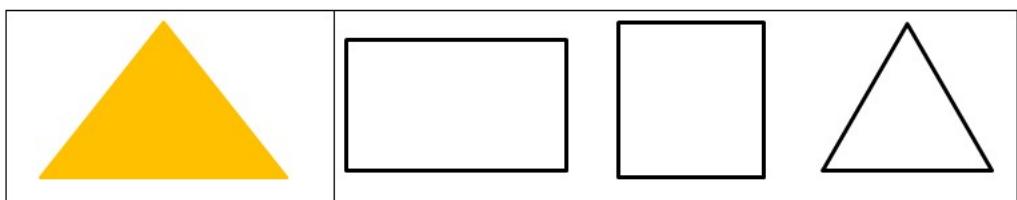
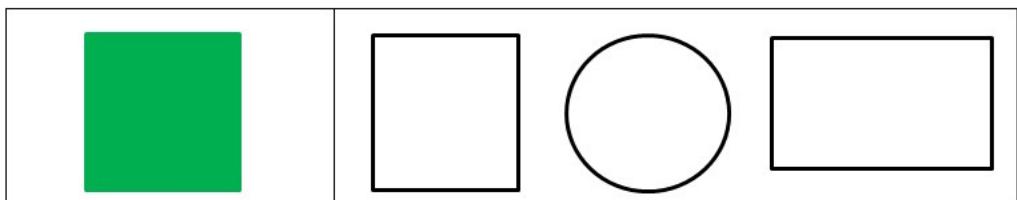
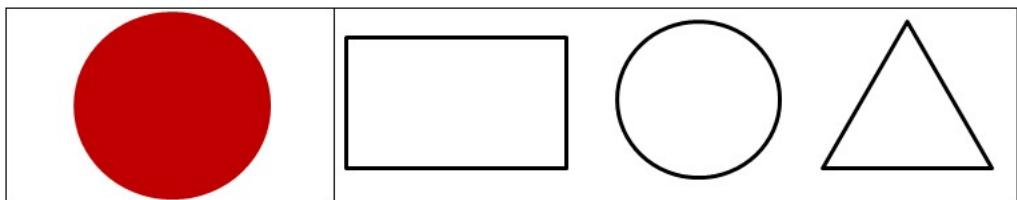
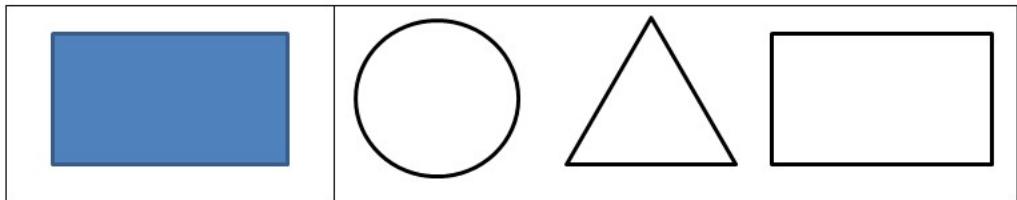


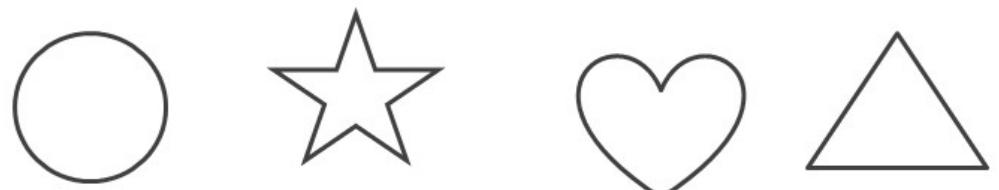


FORMA Y COLOR

En la siguiente actividad, trabajaremos las formas y los colores. El objetivo es que el niñ@ coloree siguiendo el modelo. Además, podemos trabajar la discriminación y el nombre de las figuras geométricas que aparecer, así como la motricidad fina.

En caso de que se desconozca alguna figura, podemos trabajarla por separado antes de realizar la actividad.





Mercedes Esperilla

IGUALACIÓN DE ANIMALES

Orientaciones de uso:

Para la realización de esta actividad, deberá recortar, previamente, las tarjetas de los animales.

Después, colocará la primera ficha delante del niño o la niña y, al lado, las diferentes tarjetas organizadas para que él o ella pueda observar, buscar y escoger que animal es igual a los que tiene en la ficha para poder colocarlo en su lugar, así sucesivamente, hasta colocar la última tarjeta.

Durante la realización de ésta, se le puede ir diciendo el nombre de el animal que ha seleccionado, utilizando un tono de voz suave y dándole el tiempo necesario para observar cada una de las tarjetas para, posteriormente, colocarla.



@ELPAISDELAAMAESTRILLA



@ELPAISDELAAMAESTRILLA





@ELPAISDELAAMAESTRILLA



@ELPAISDELAAMAESTRILLA



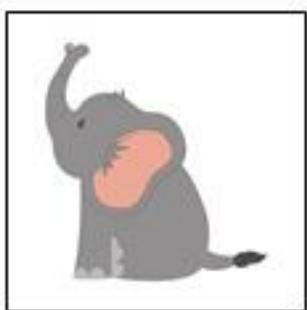
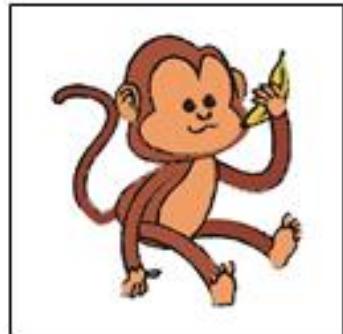
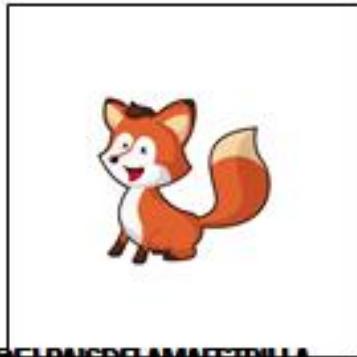
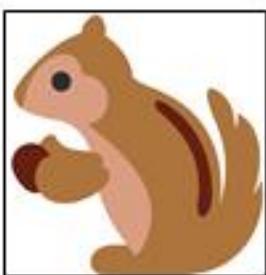


@ELPAISDELAMAESTRILLA



@ELPAISDELAMAESTRILLA





@ELPAISDELAAMAESTRILLA

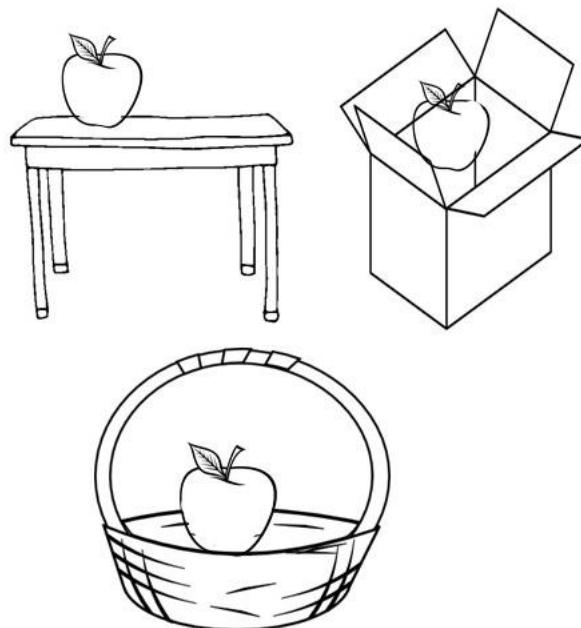


POSICIONES ESPACIALES

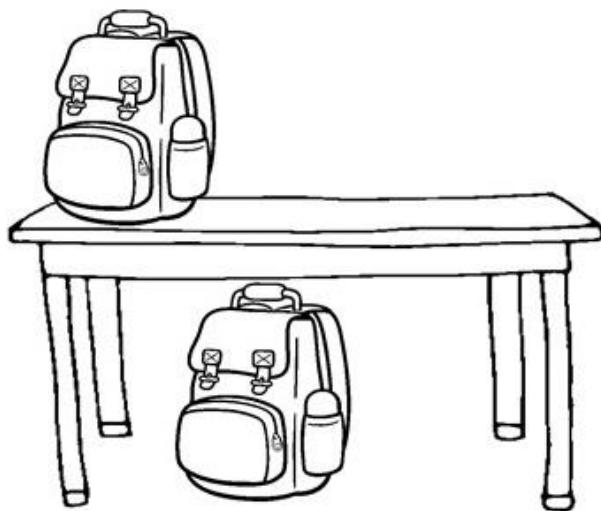
Con esta actividad trabajamos la discriminación de posiciones espaciales y los colores.

A continuación, se añaden unas tarjetas para trabajar la discriminación de manera diferente. También, en caso de poseer la habilidad, le podemos preguntar al niñ@ dónde se encuentra el objeto para que sea él quien diga la posición.

Colorea de **ROJO** las manzanas que están dentro.



Colorea de **AZUL** la mochila que está encima.



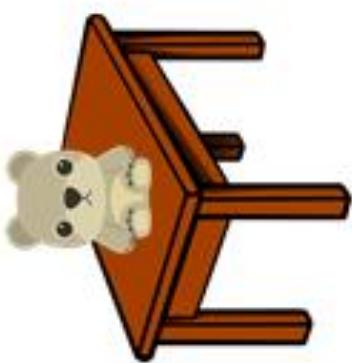
PROYECTA



PROYECTA

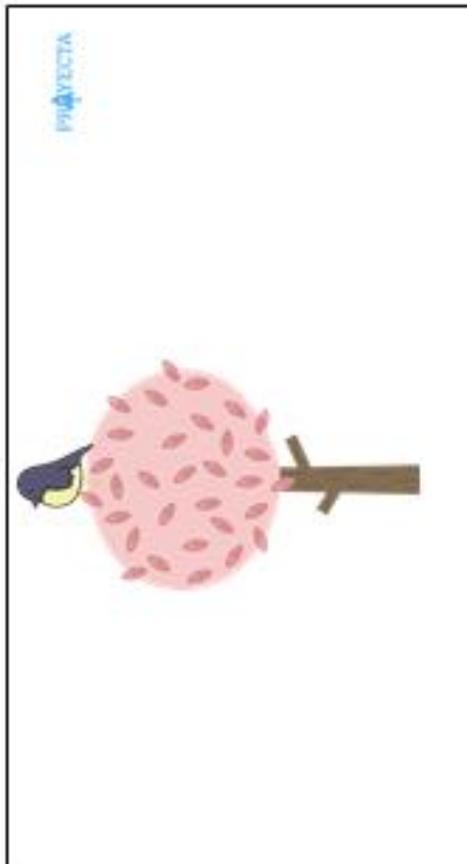
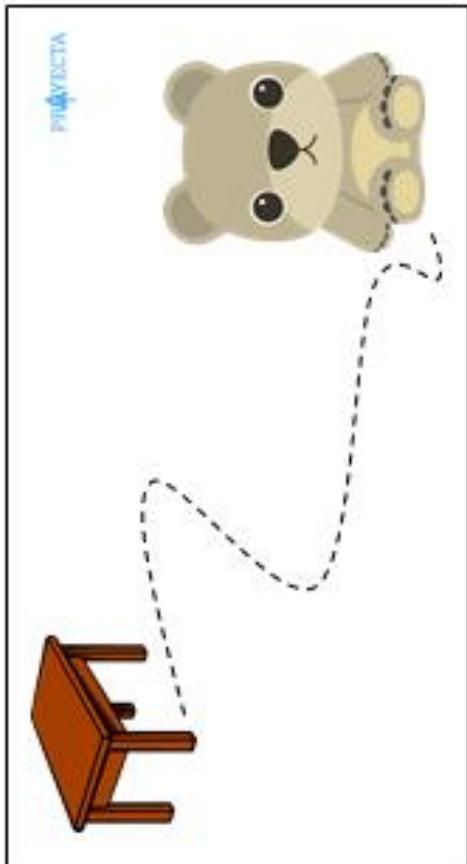
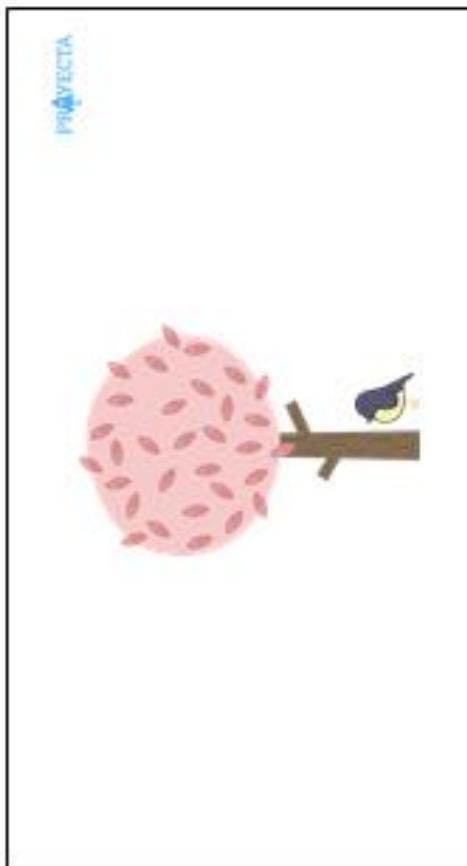
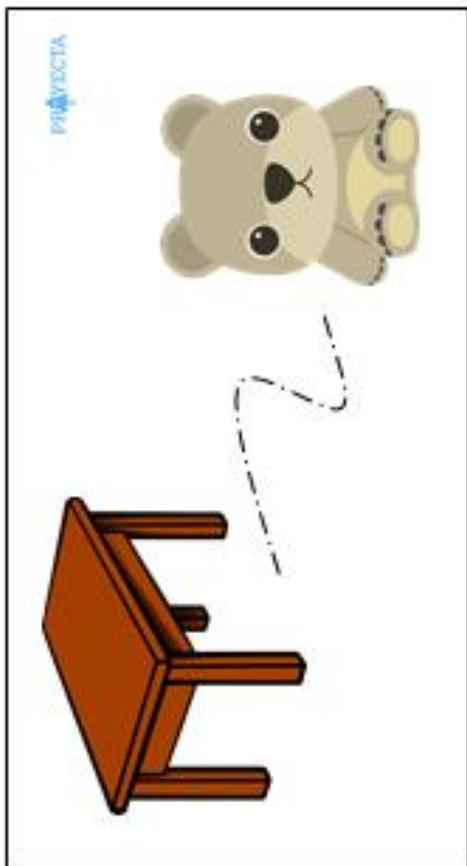


PROYECTA



PROYECTA





PROJECTA



PROJECTA



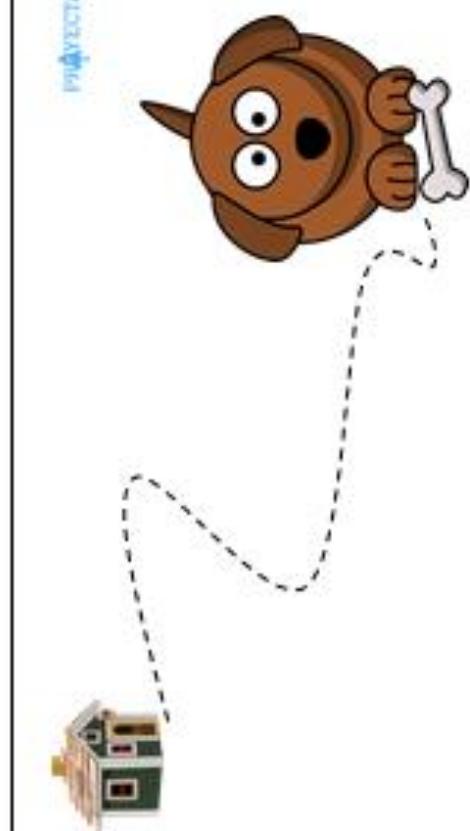
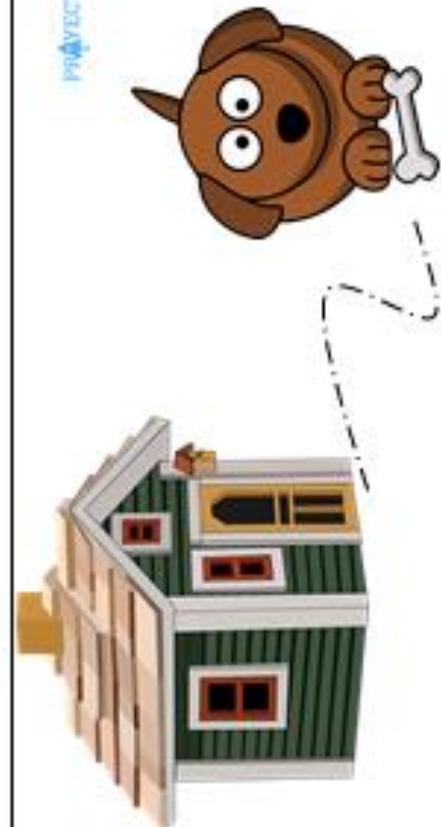
PROJECTA



PROJECTA

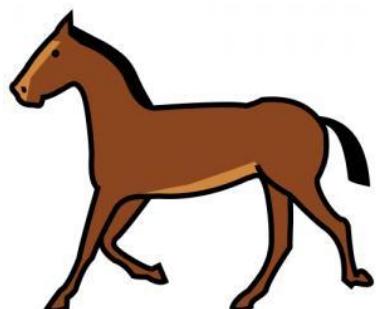
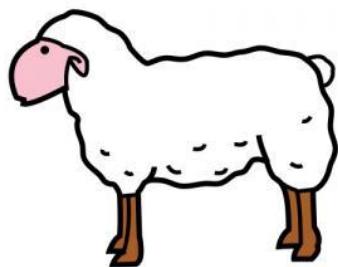
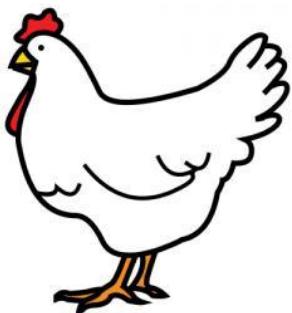
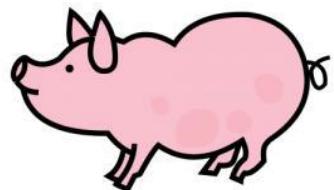
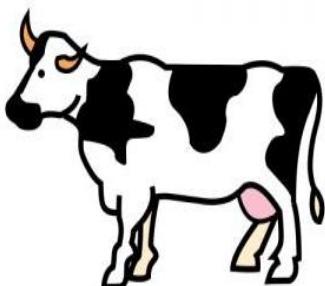


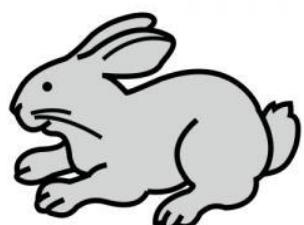
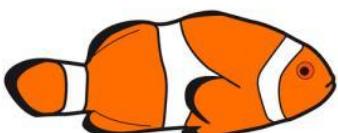
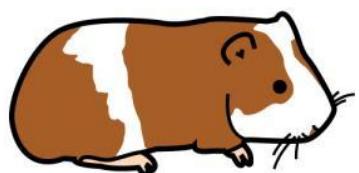
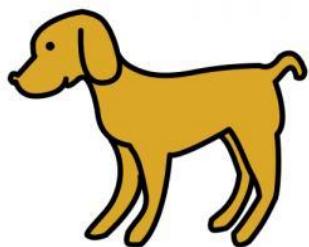


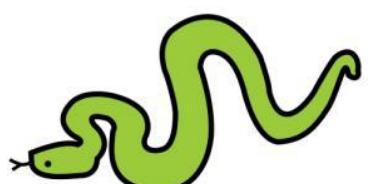
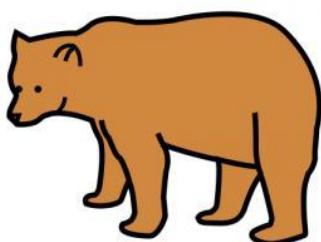
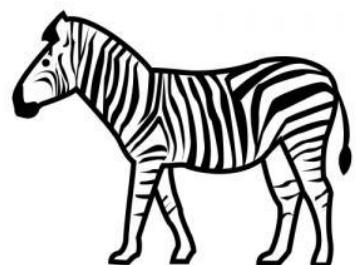
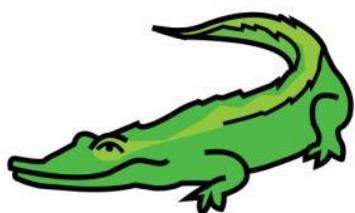
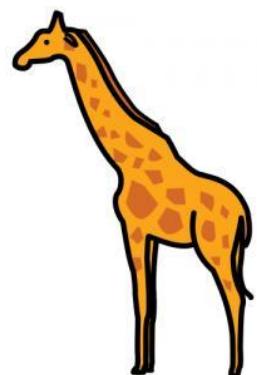
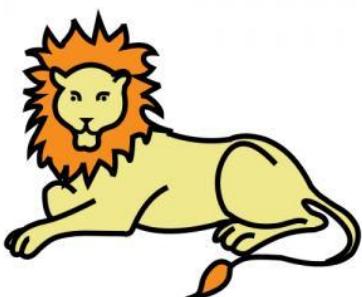


¿Conoces todos los ANIMALES?

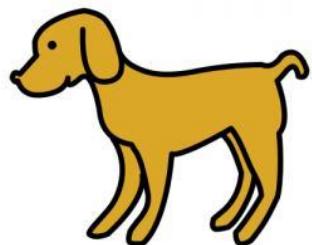
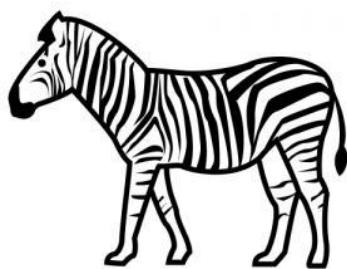
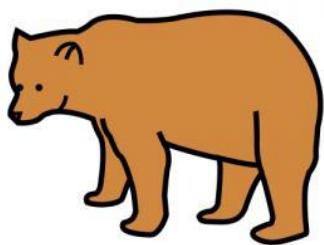
Para esta actividad le pediremos al niñ@ que señale o nombre (dependiendo de sus habilidades) los animales de las imágenes. En caso de que tenga la capacidad de escribir sus nombres, podemos ayudarle a hacerlo. Le podemos pedir que imite sus sonidos o que diga dónde viven en caso de que lo sepa sino, podremos darle el modelo de respuesta.



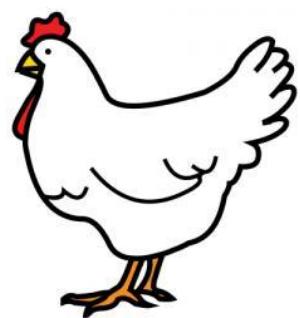
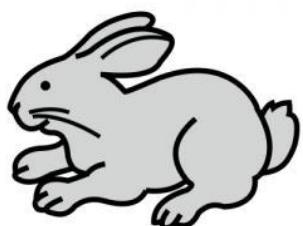




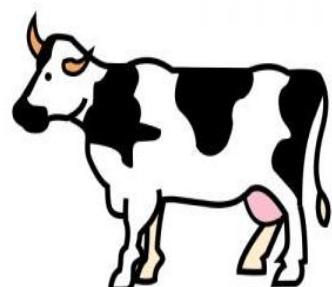
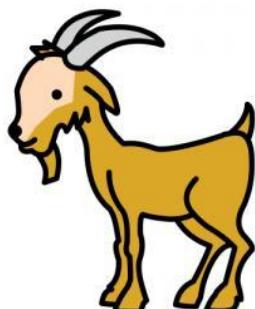
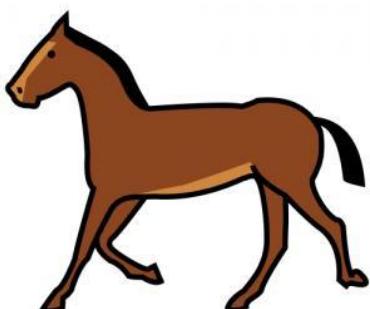
Rodea el oso



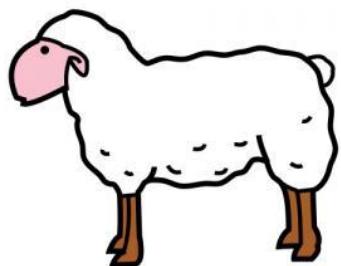
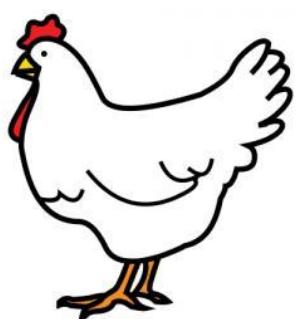
Rodea el loro



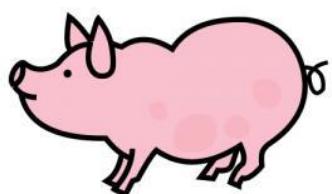
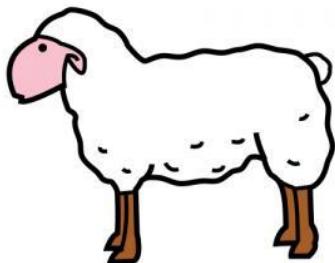
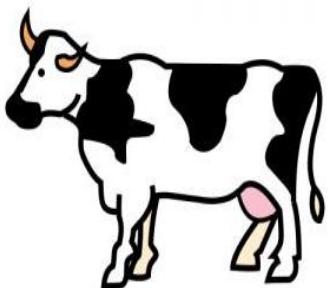
Rodea la vaca



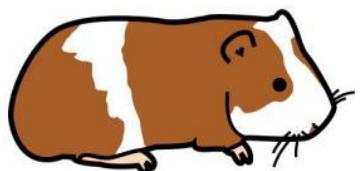
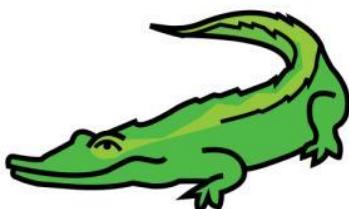
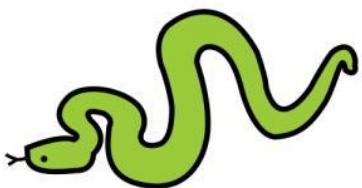
Rodea la gallina



Rodea el cerdo

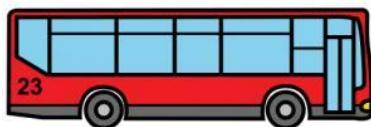
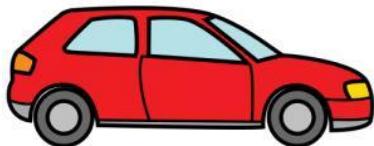


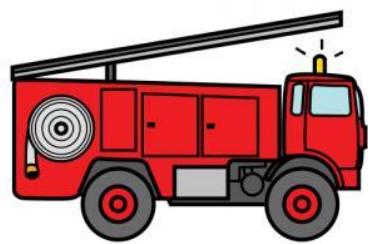
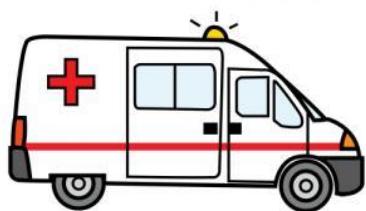
Rodea la serpiente



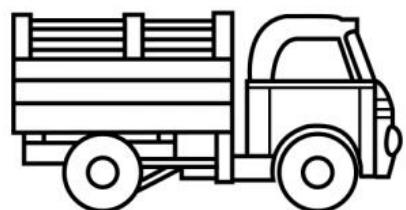
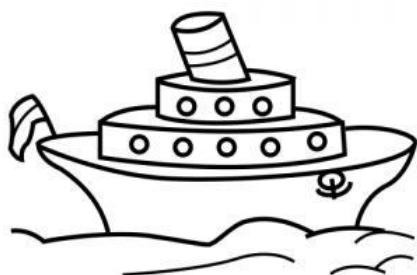
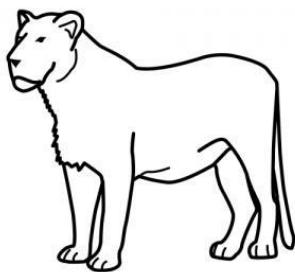
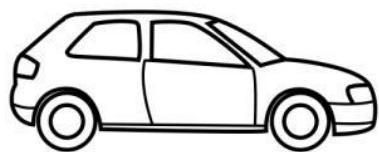
¿Conoces todos los TRANSPORTES?

Para esta actividad le pediremos al niñ@ que señale o nombre (dependiendo de sus habilidades) los transportes de las imágenes. En caso de que tenga la capacidad de escribir sus nombres, podemos ayudarle a hacerlo. Le podemos pedir que diga por dónde van (carretera, aire o agua), si no lo sabe, le podemos dar un modelo de respuesta.



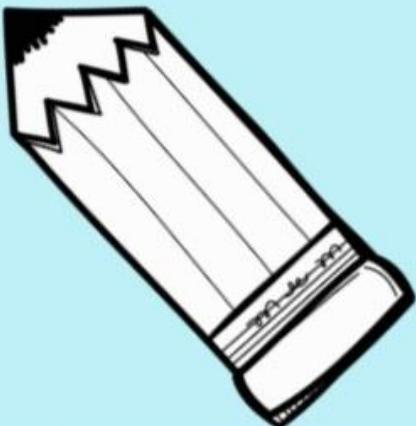
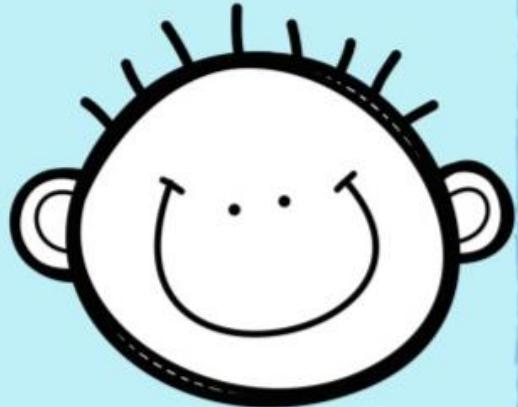
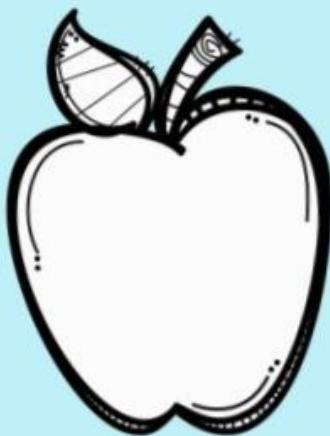


¡Vamos a pintar todos los TRANSPORTES!



RELACIONAR OBJETOS CON SU COLOR

Pinta los dibujos del color que corresponden.



Gráficos de "Creative clips clipart" por Krista Wallden
<https://www.teacherspayteachers.com/Store/Krista-Wallden-Creative-Clips>

SONIDOS DE LOS ANIMALES

La siguiente actividad esta enfocada a trabajar respuestas intraverbales a través del sonido de los animales.

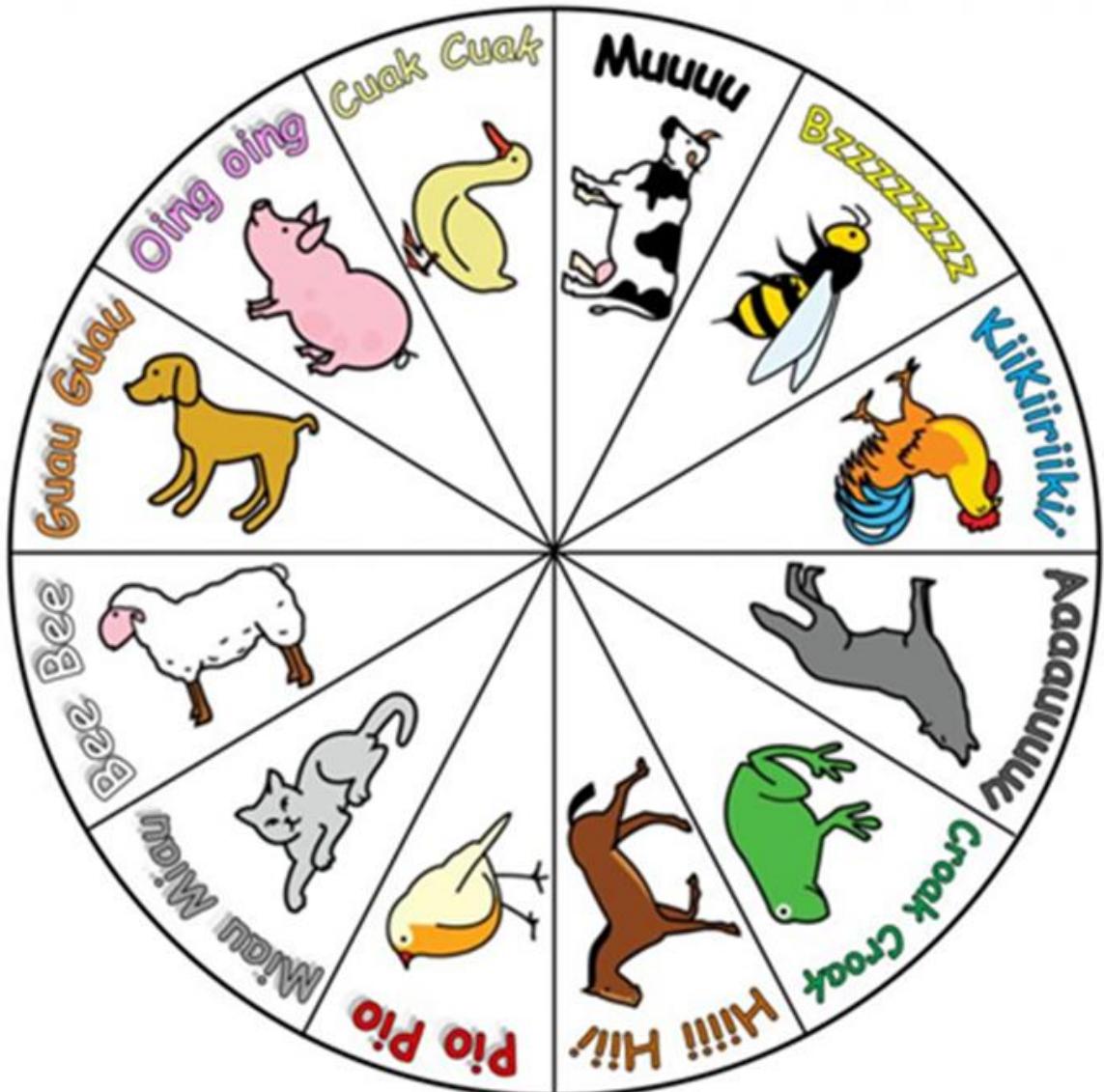
Elaboración

Recortamos la ruleta y la flecha. Se puede plastificar para mejorar su conservación. Posteriormente, ponemos la flecha en la ruleta con ayuda de una chincheta o un pasador para que pueda girar.

Orientaciones de uso

Giramos la ruleta y tenemos varias opciones, prenguntarle como se llama el animal que hace ese sonido o preguntarle que sonido hace ese animal. En el caso de que no tenga esa habilidad de respuesta, le podemos pedir que gire la flecha hasta el animal haciendo nosotros su sonido. En este caso se trabajaría la discriminación. Del mismo modo, podemos pedirle que gire la ruleta hasta el animal que nosotros le pidamos, trabajando la discriminación de animales como la motricidad fina.





Autor pictogramas: Sergio Palao Procedencia: ARASAAC (<http://arasaac.org>) Licencia: CC(BY-NC SA)
Licencia: Maria Saenz de Zaitigui

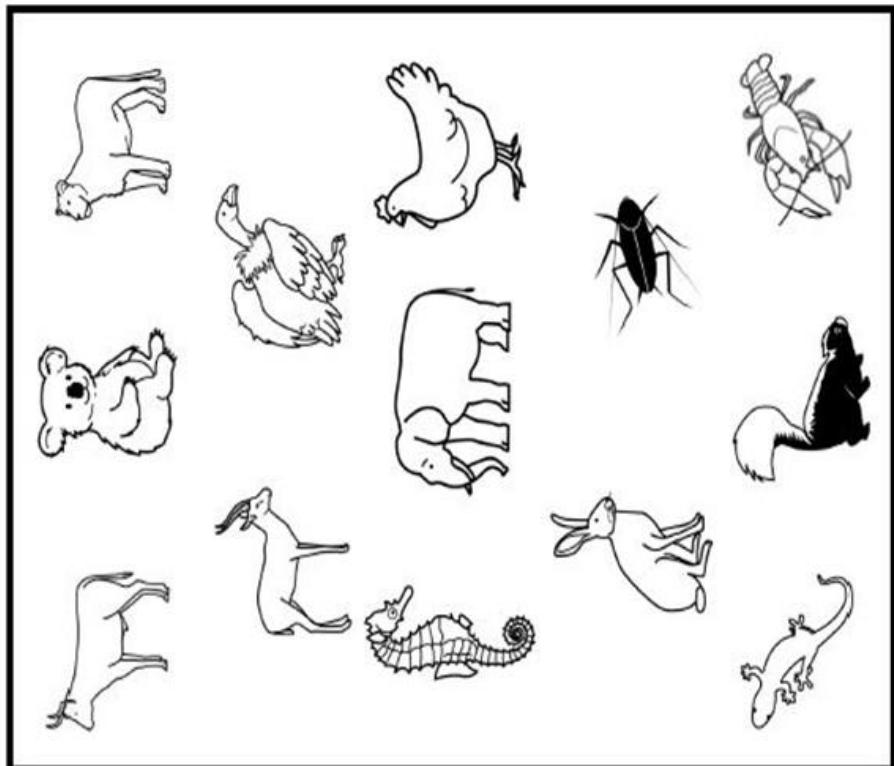
CONOCEMOS NUEVOS ANIMALES

A continuación se presenta una actividad que tiene como objetivo, ampliar el vocabulario de la categoría de los animales.

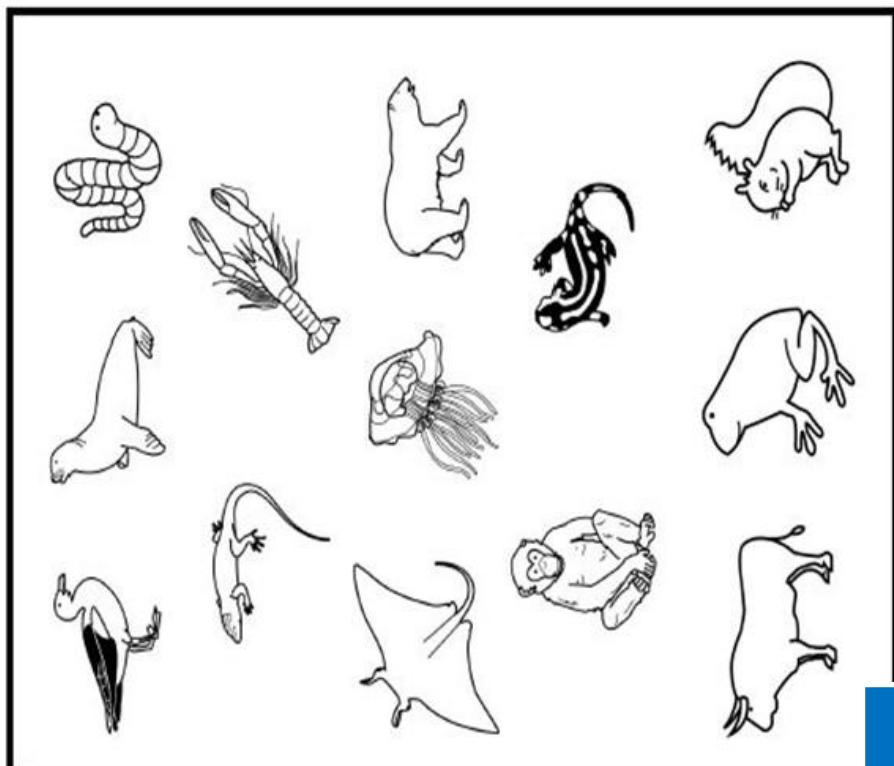
Orientaciones de uso

Lo primero será saber si los niñ@s los discriminan, para ello, será necesario que les pidamos que los rastreen o los rodeen cuando digamos el nombre del animal en voz alta. Lo siguiente será, en caso de tener la habilidad, que intenten nombrarlo, dando ayuda cuando sea necesario.

Si estas dos habilidades están adquiridas, os planteamos un juego. Buscamos el sonido de estos animales por Youtube y se los ponemos. Les preguntamos a qué animal creen ellos que corresponde el sonido, dándoles ayuda cuando sea necesario.



Autor: Irene Hernando. Scipio Pérez. Proyecto educativo: [https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/deed.es](#)
Autoras de la Unidad Didáctica: Cachorros



Autor: Irene Hernando. Scipio Pérez. Proyecto educativo: [https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/deed.es](#)
Autoras de la Unidad Didáctica: Cachorros

CADA UNO DE SU COLOR

Esta actividad está enfocada a trabajar la atención. Se le pedirá al niñ@ que rodee cada animal del color que pone en la guía. A la vez, podemos ir pidiéndole que discrimine los animales o que los nombre al igual que los colores de los círculos.

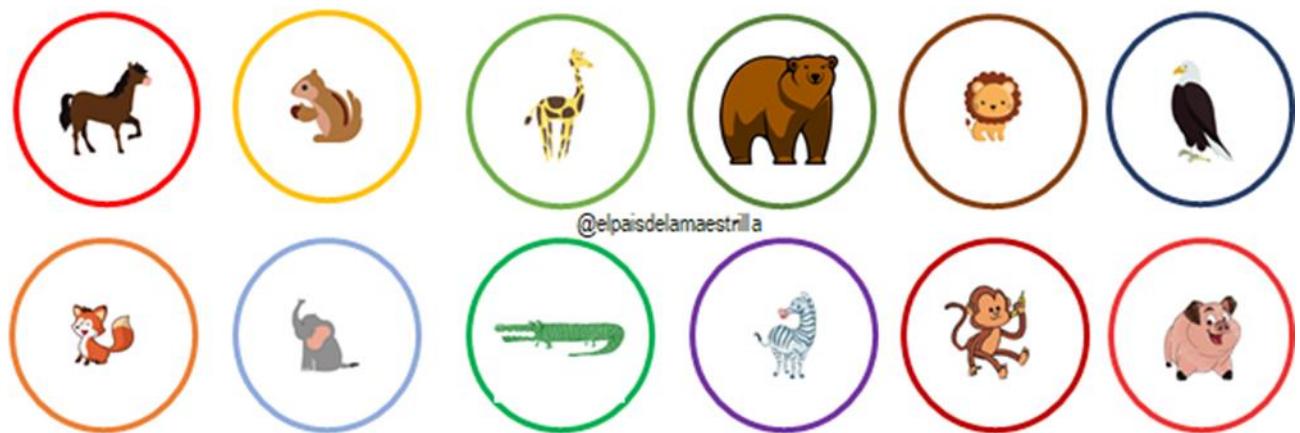
Si se desea, puede aprovecharse para trabajar la memoria. Le dejamos un par de minutos para que memorice los colores de la guía y luego los tapamos. Esta última actividad es dificultad elevada.



@elpaisdelamaestrilla





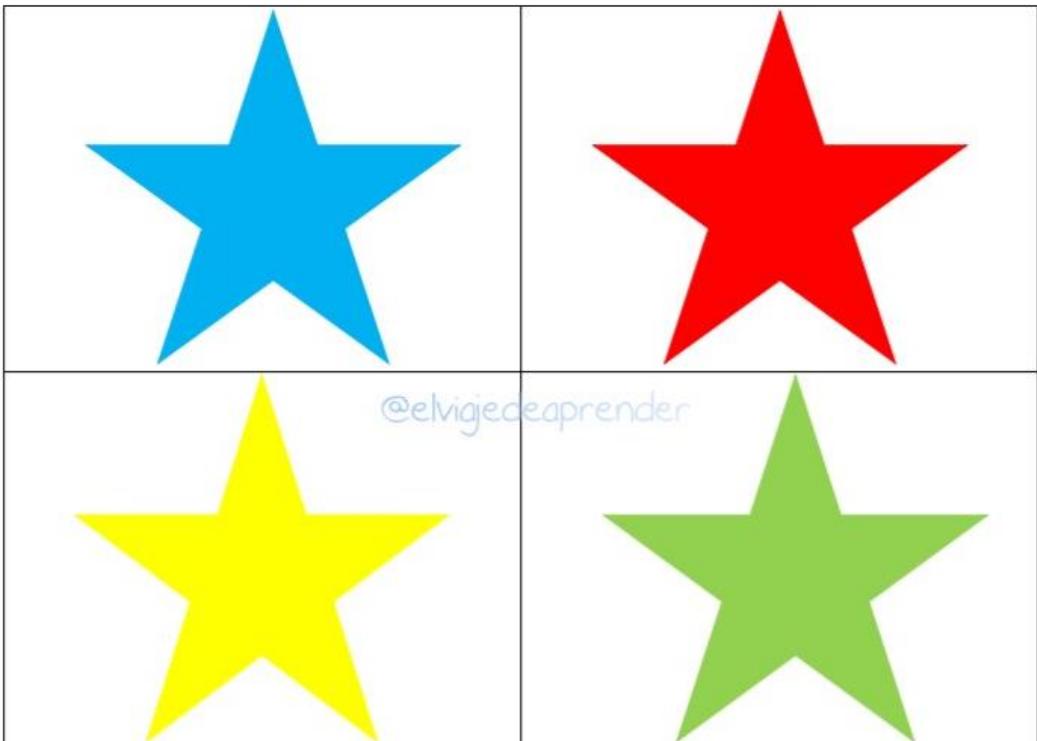


IGUALACIÓN POR FORMA Y COLOR

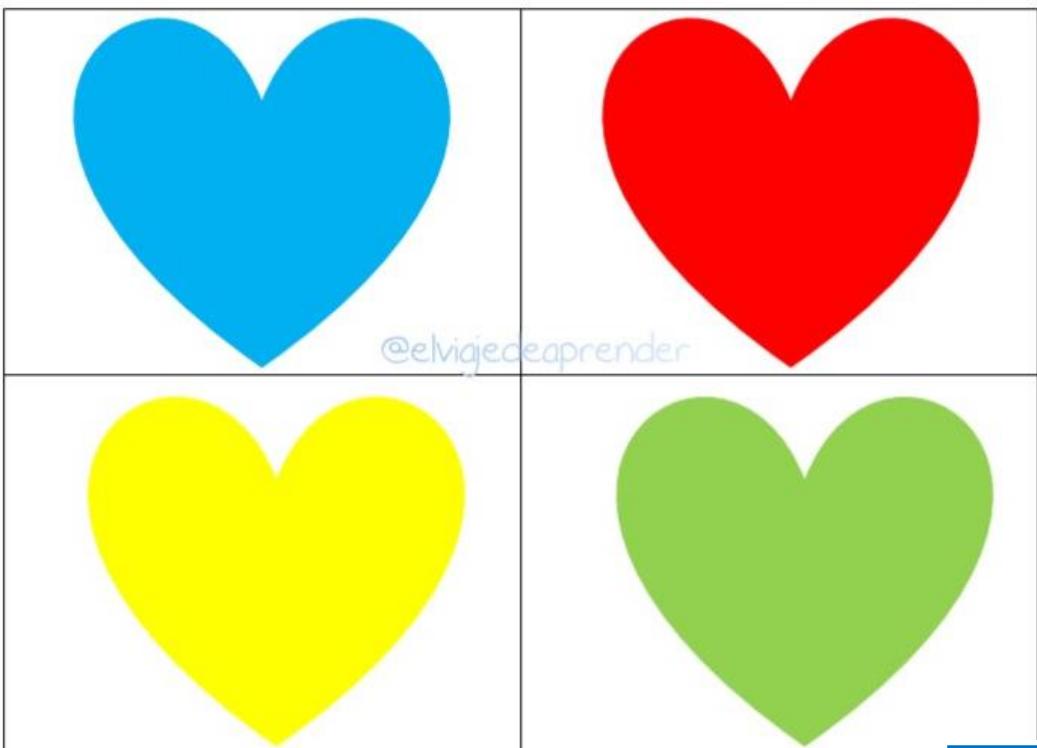
Este recurso tiene varias modalidades de aplicación. Puede utilizarse para trabajar la igualación por forma, la igualación por color y la igualación forma-color. Para esta última se necesita imprimir cada hoja dos veces, para tener los estímulos repetidos.

Dependiendo de las habilidades del niñ@ le pediremos una tarea más sencilla o más compleja de las que os proponemos.

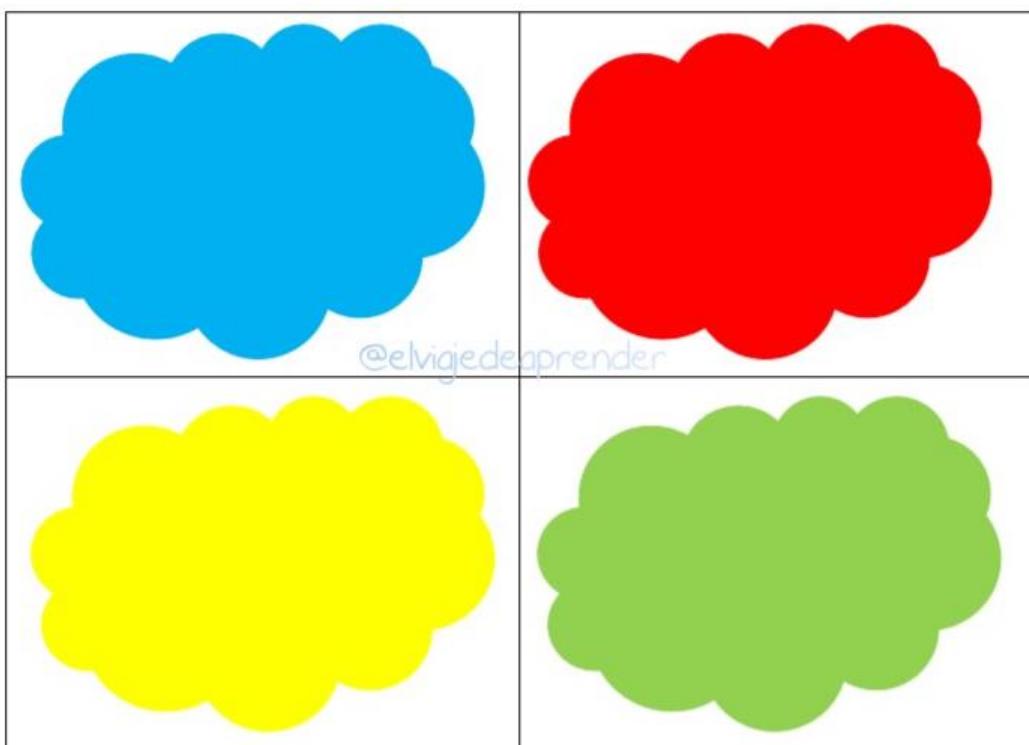
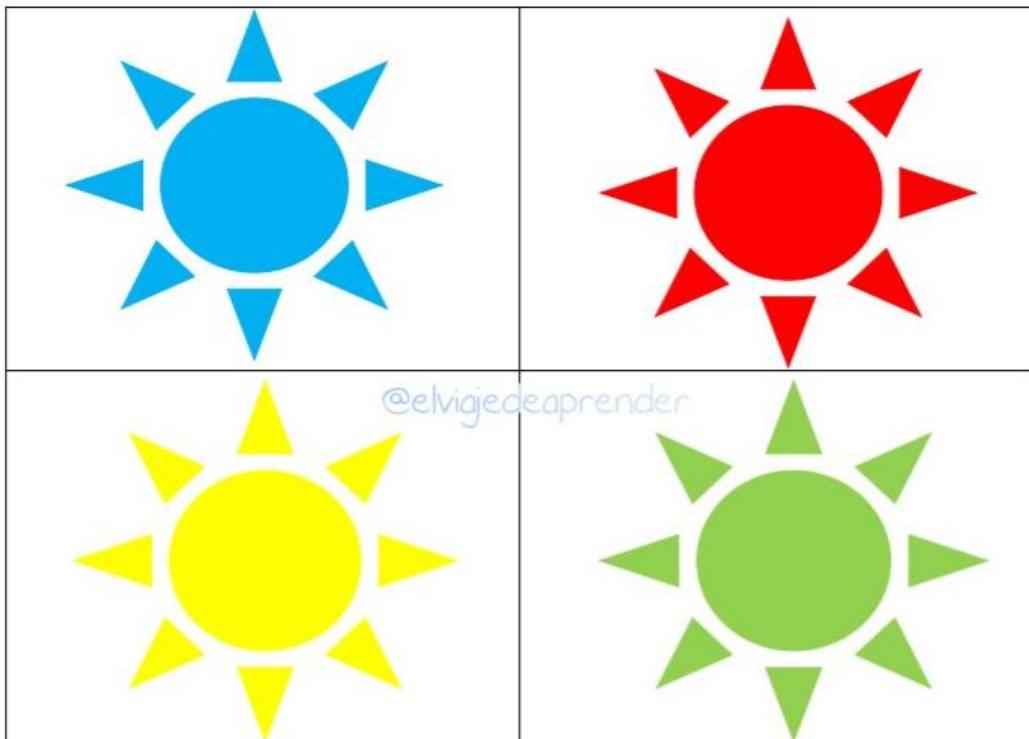
Este material es muy versátil y puede utilizarse también para trabajar la discriminación de objetos dadas dos características (forma y color) e incluso trabajar la producción de lenguaje pidiéndole al niño que diga forma y color de cada tarjeta en voz alta.

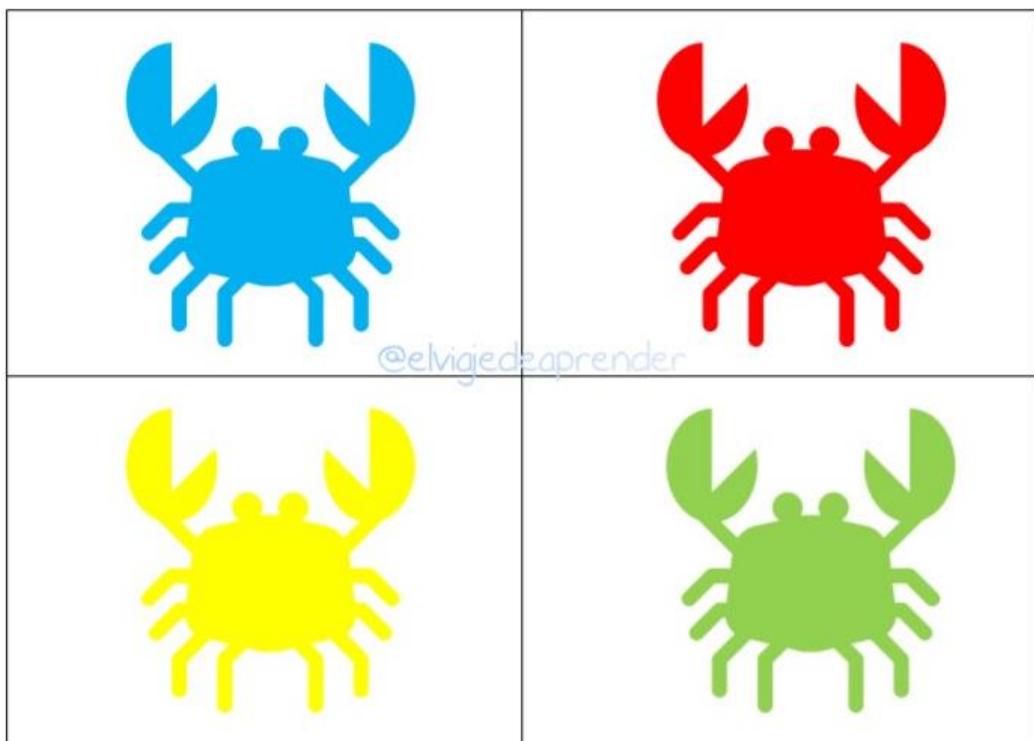
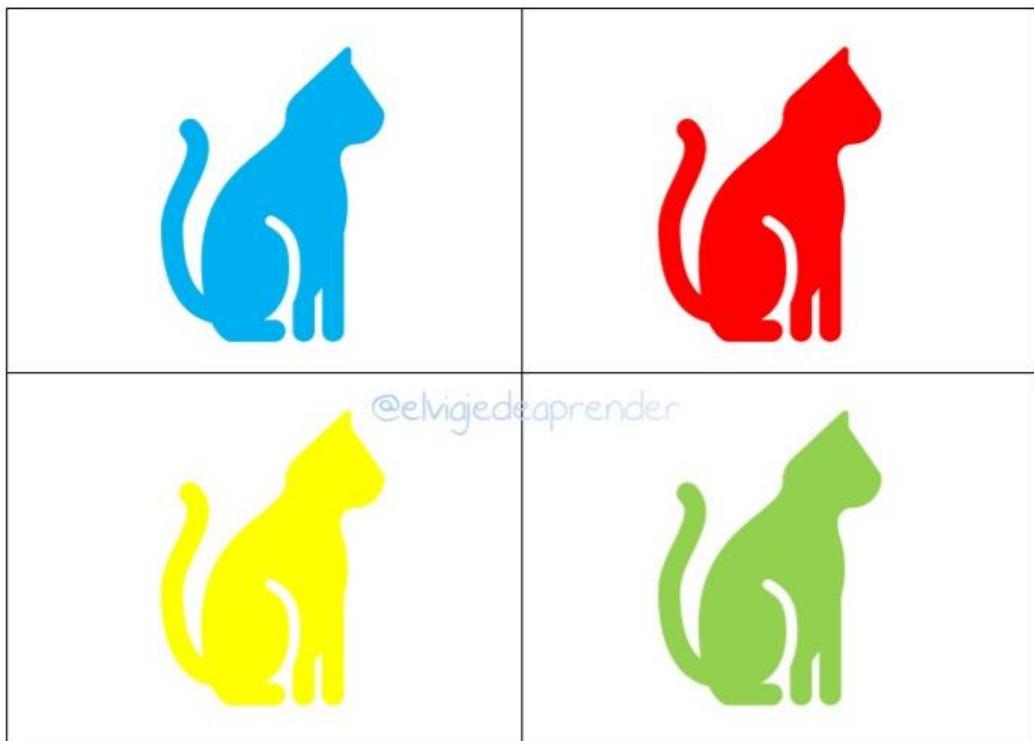


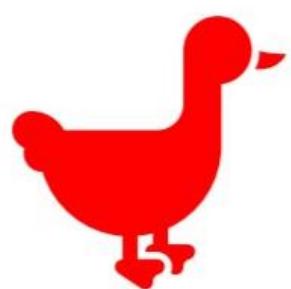
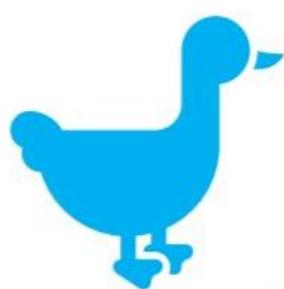
@elviajedeaprender



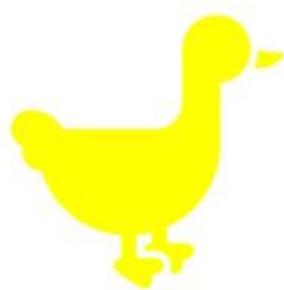
@elviajedeaprender





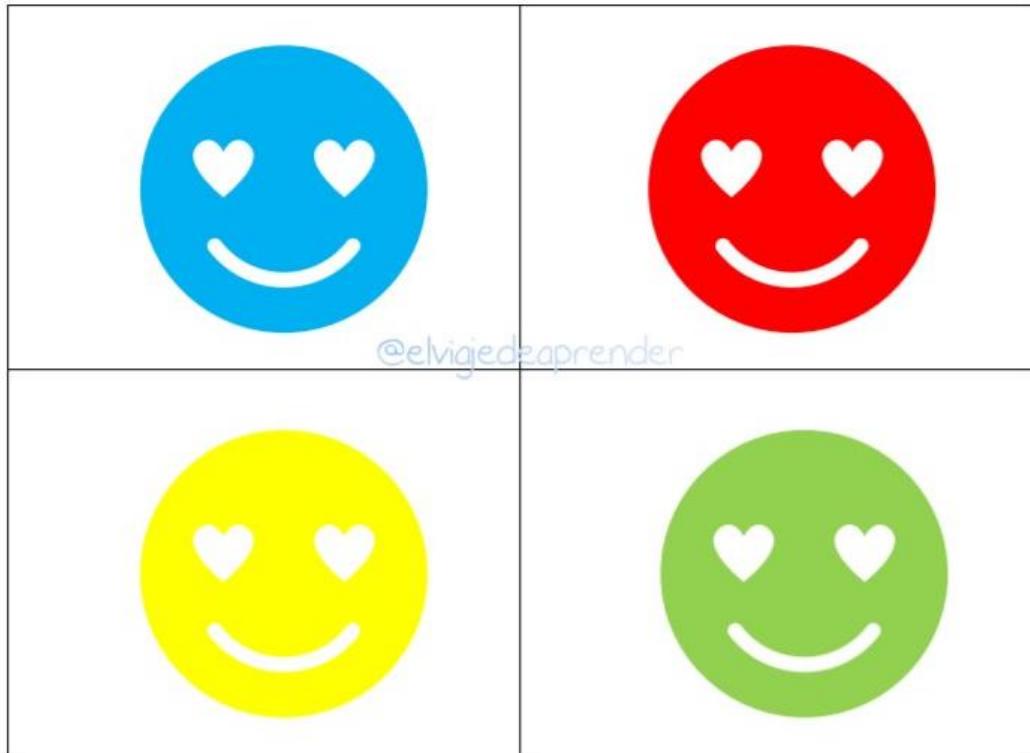


@elviajedeaprender



@elviajedeaprender





@elviajedeaprender



Irene López Rubio @elviajedeaprender

IGUALACIÓN POR CATEGORÍA

La siguiente actividad tiene como objetivo la clasificación de las diferentes imágenes en sus grupos categoriales.

Antes de realizar la actividad, hay que asegurarse de que los niñ@s discriminen todos los objetos que se proponen, y en caso de poseer la habilidad, que los nombren.

Katherine Dávila

@bitacorad1maestragt

Igualación por categoría

animales



instrumentos musicales

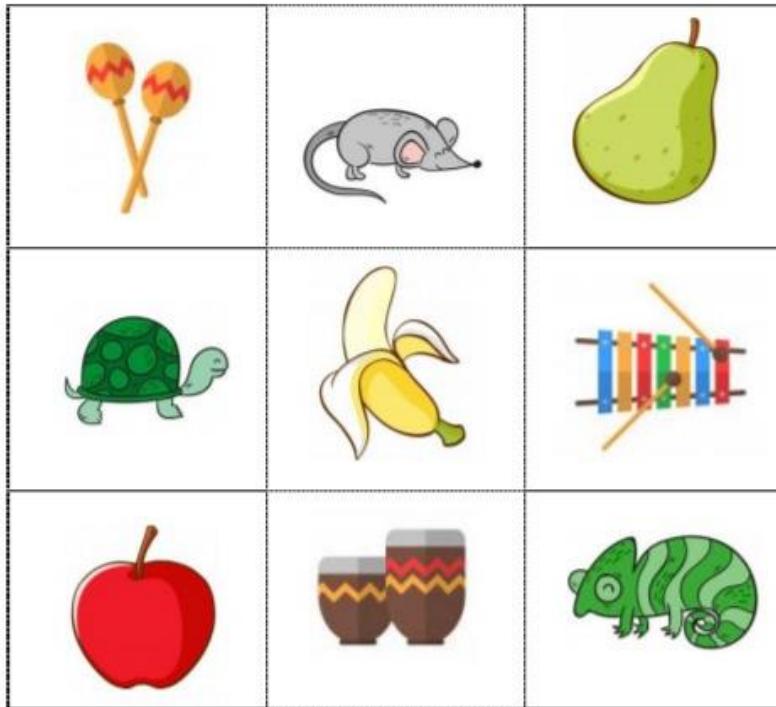


frutas



Igualación por categoría

Recorta las imágenes y pégalas en la categoría que les corresponde.



-Imágenes utilizadas de www.freepick.es-

IGUALACIÓN NÚMERO-CANTIDAD Y SUMA

Elaboración

Se recortan los números y las manzanas de colores. Puede plastificarse para mejorar su conservación.

Orientaciones de uso:

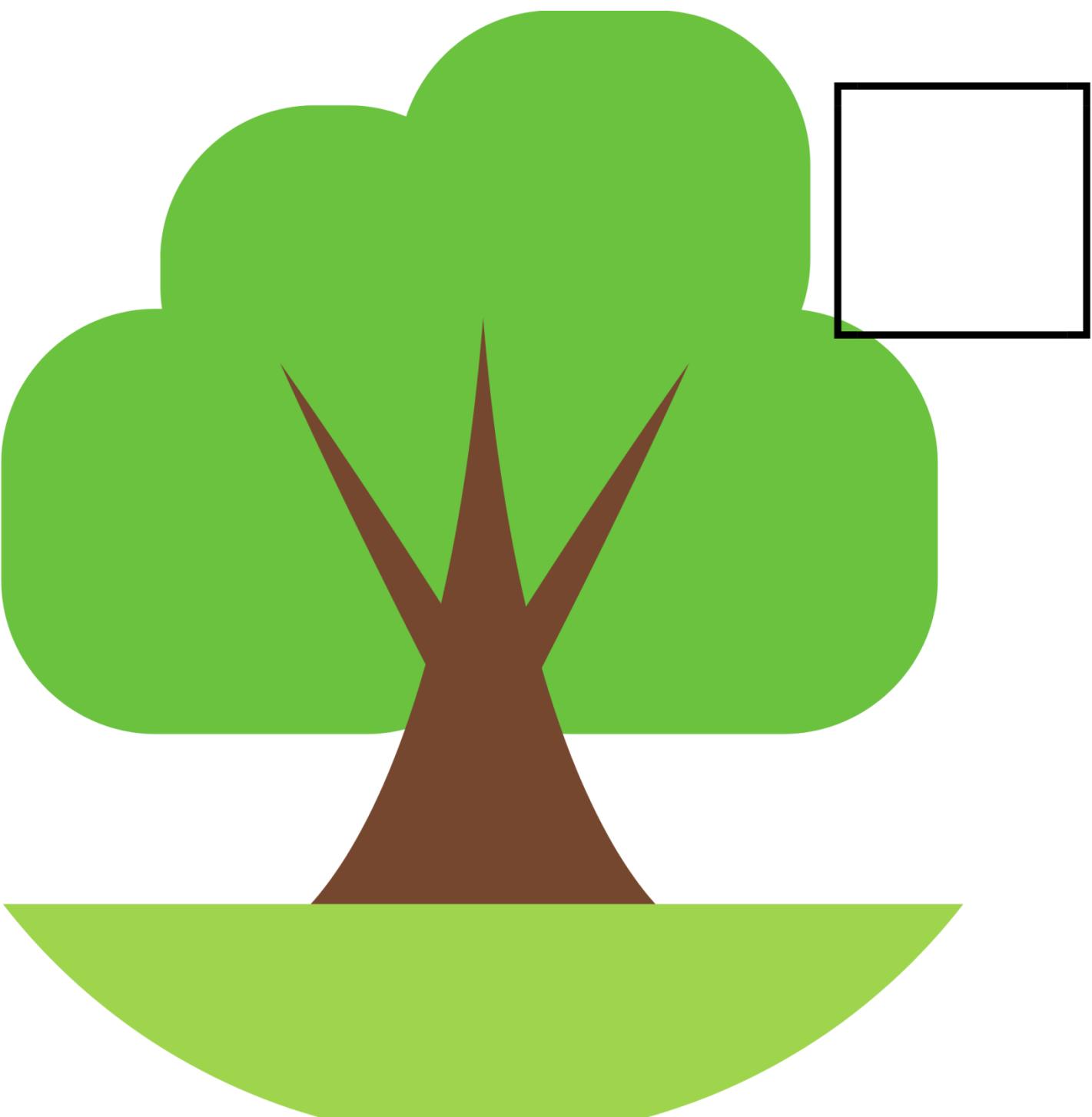
Esta actividad tiene una doble finalidad. La primera parte sirve para trabajar los números hasta el 10 y las cantidades.

Se deben de poner tantas manzanas en el árbol como indique el número. También puede utilizarse de forma inversa por la cual se deben contar las manzanas y escoger el número que sea igual a la cantidad de éstas.

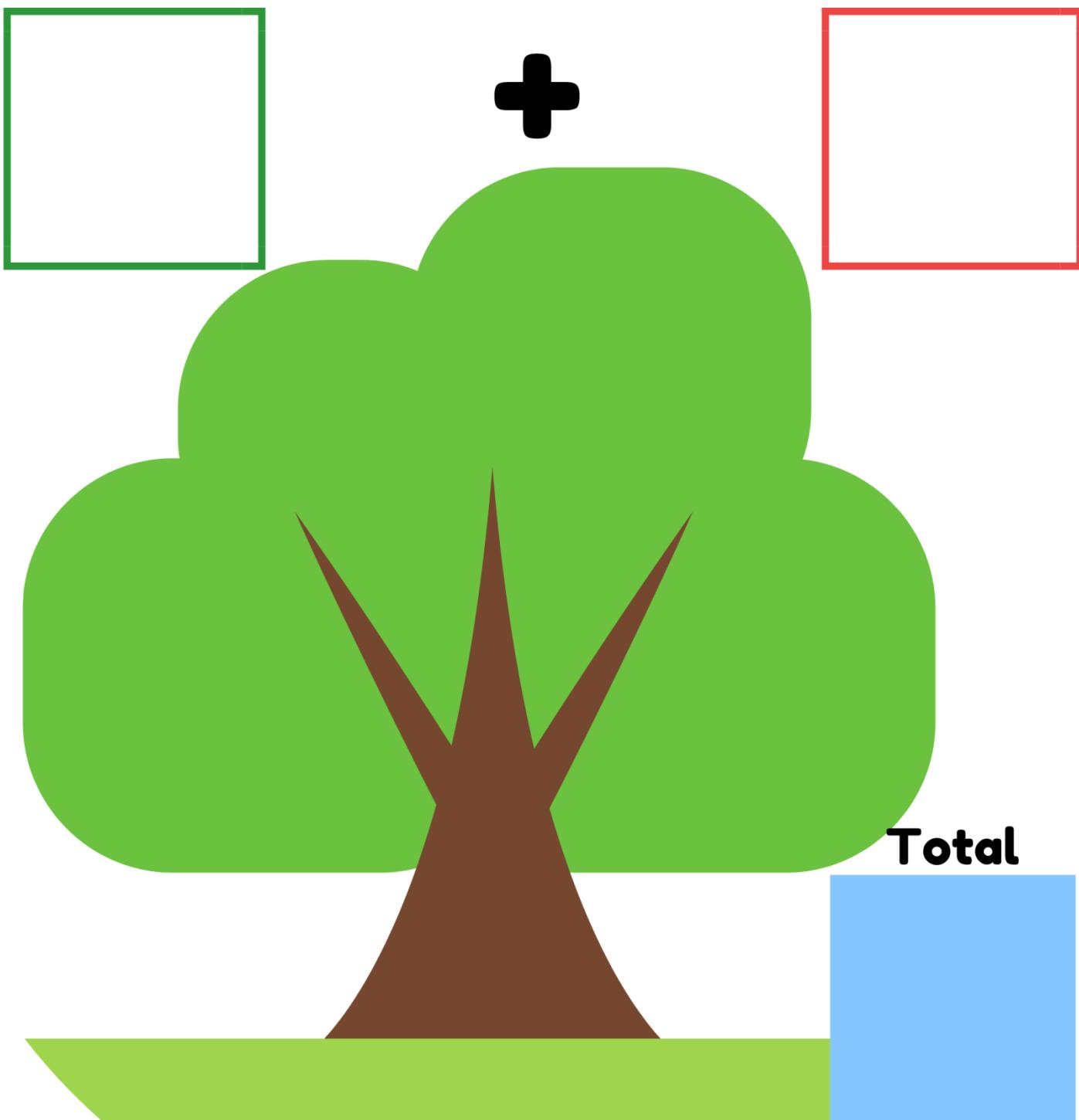
La segunda parte está enfocada a tratar el concepto de suma. Contamos el número de manzanas de cada color y ponemos el número en su recuadro. Posteriormente las contamos todas y ponemos el número en el total. Del mismo modo, puede trabajarse de forma inversa, por la cual ponemos tantas manzanas de cada color como se indique en los recuadros y luego contamos el total.

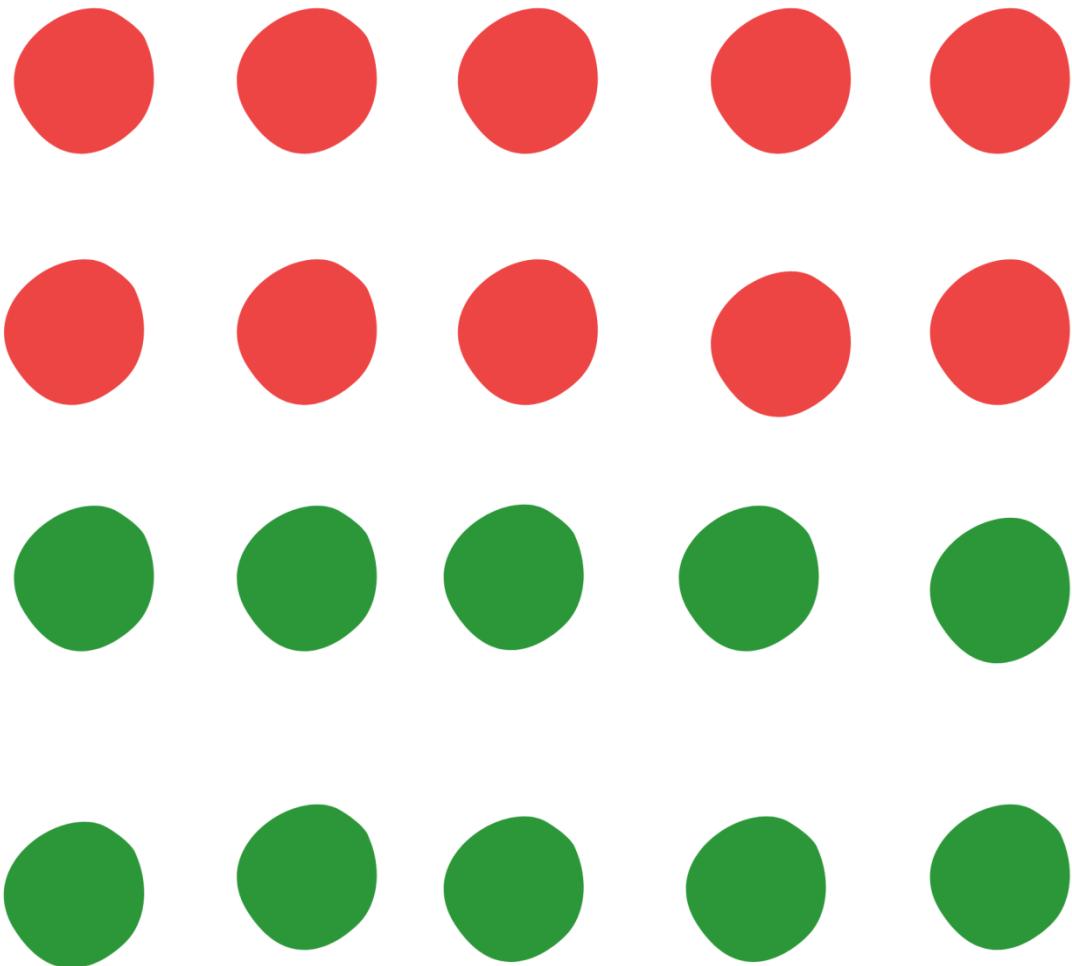
En un nivel más avanzado, para trabajar razonamiento, podemos dar al niño el total de manzanas y pedirle que haga todas las combinaciones posibles con los colores.

EL ÁRBOL DE LOS NÚMEROS



EL ÁRBOL DE LA SUMA





 **Recortar** 

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

¡A PESCAR EN CASA! CONTEO

En esta actividad se trabaja el conteo de una forma manipulativa.

Elaboración y materiales

1-Goma eva o separadores de plástico de diferentes colores: En estos materiales dibujaremos peces de diferentes colores y tamaños (los podemos dejar listo y recortados nada más que para que ellos ya los decoren)

2-Los podemos decorar con cintas, por ejemplo, cintas de lentejuelas para que brillen y sean más llamativos, pegarle purpurina, pegatinas. ¡PERSONALIZAREMOS NUESTRO PEZ! y al mismo tiempo estamos potenciando el desarrollo de la motricidad fina, la creatividad, la atención... Podemos comprar también ojos móviles de plástico para nuestro pez.

3-Le haremos un agujerito en la boca, con la máquina de hacer agujeros y le colgaremos un clip de metal lo más grande posible, otra opción es colocar una chincheta en el centro del pez o imán pequeño dentro del pez si lo hacemos con goma eva y lo forramos (Colocarle un imán al pez es lo mejor para que se enganche bien a la caña donde habrá otro imán). El ojo puede ser la chincheta de metal. Lo que haga falta para que a ellos se les enganche bien.

4-Para elaborar nuestra caña necesitamos palos (por si juegan más de un niñ@) cuerdas e imanes. Cortaremos un trozo de cuerda, en el palo anudamos la cuerda en un pico del palo y fijamos con un poco de silicona caliente. A continuación mientras se está secando la cuerda al palo, cortamos dos redondeles de fieltro y en medio ponemos el imán, mientras más grande sea mejor lo cogeremos. Y también meteremos en medio el extremo de la cuerda que nos queda libre y lo fijaremos con silicona caliente. Terminaremos de pegar ambos redondeles del todo y dejamos secar.

5-Mientras tanto, podemos hacer una caja pecera forrándola con fieltro azul y decorándola con pegatinas o fotos del niñ@, su personaje favorito, lo que a él más le guste. (Opcional)



JUEGO INTERACTIVO- CONTEO

En el siguiente enlace podréis acceder a un juego muy divertido para trabajar los números y el conteo:

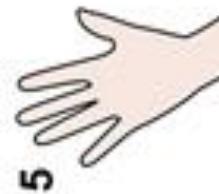
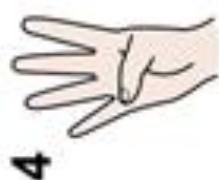
<https://view.genial.ly/5eadbf5e7b8ef50d76d2672d/interactive-content-numero-cantidad>



SUMA-ANIMALES

Con esta actividad, se trabajará la atención y la suma. El objetivo es que el niñ@ sustituya el animal por el número que se indica y después haga la suma. Le intentaremos dar la ayuda que necesite. Si aún no posee dicha habilidad, podemos limitarnos a nombrar los números y ponerlos con su animal.

A continuación os traemos 2 fichas con animales del 1 al 10 y dos fichas para realizar la actividad.

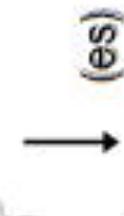
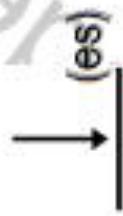
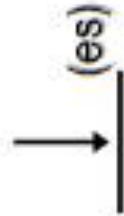
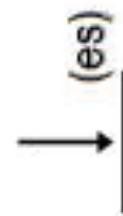


A

A

A

A

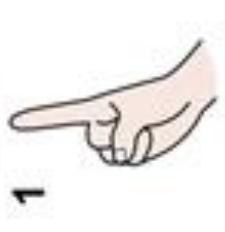
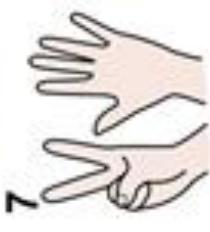


EL

EL

EL

EL

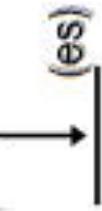
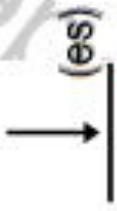
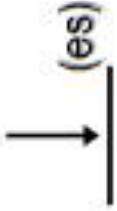
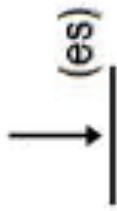


A

A

A

A

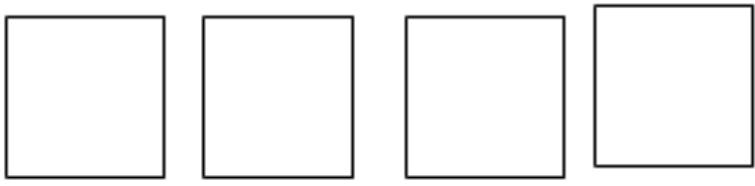


EL

EL

EL

EL



||

||

||

||



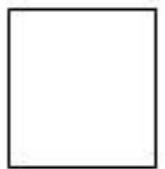
||

||

||

||



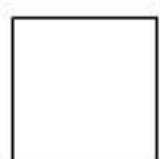
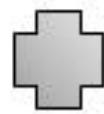


||

||

||

||



||

||

||

||



TARJETAS RUTINARIAS

Objetivos:

- Identificar el lugar donde se realizan las acciones
- Desarrollar la atención y percepción visual
- Estimular la inteligencia
- Potenciar la autonomía

Material:

Tarjetas divididas por categorías



Elaboración:

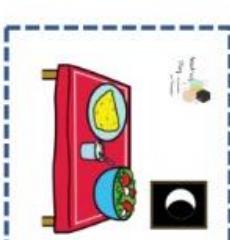
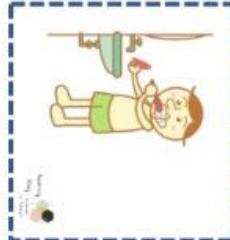
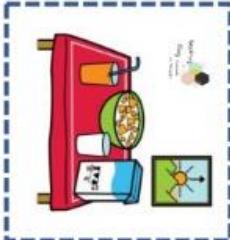
Recortamos todas las tarjetas. Si se desea pueden plastificarse para su mejor conservación.

Orientaciones de uso:

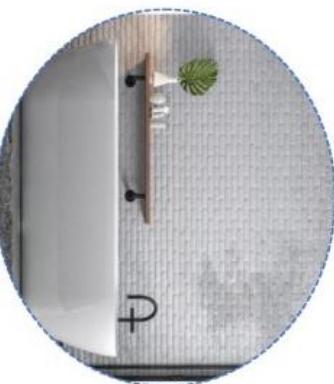
El objetivo del juego es que el niñ@ sea capaz de asociar la acción con el lugar donde se realiza. Para ello, antes de comenzar el juego, debemos cerciorarnos de que el niñ@ discrimina todas las tarjetas. En caso de que las desconozca, podemos trabajarlas antes de jugar.

Si las discrimina, podemos empezar el juego. Le pediremos que amontone las acciones en el lugar donde se llevan a cabo. Si el niñ@ tiene lenguaje, podemos pedirle que repita en voz alta las acciones y los lugares y, en caso de que sea capaz, podremos pedirle que haga oraciones como :"Yo hago pis en el baño". También podemos hacerle preguntas con la partícula dónde :"¿Dónde te lavas los dientes?"

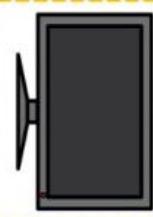
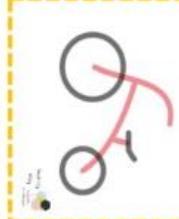
Rutinas diarias: acciones



Lugar: En el hogar

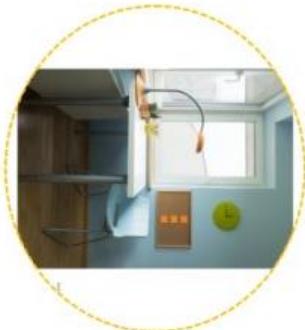


Acción: Actividades



Acción:
Actividades
en la
aula

Lugar: salidas, colegio o hogar



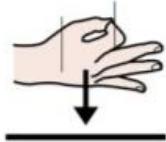
RESTA

Con la siguiente actividad, trabajamos la resta con una ayuda visual.

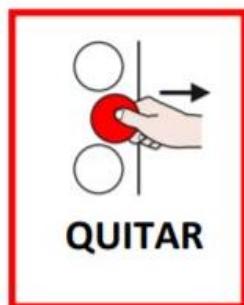
Al principio, con la ayuda de los pictogramas, se explica el concepto de resta y después se proponen unas actividades para aplicarlo.

8
2

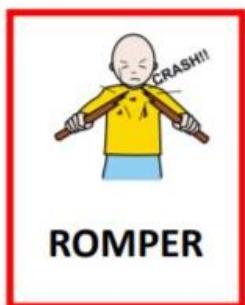
RESTAR



ES



QUITAR



ROMPER



REGALAR



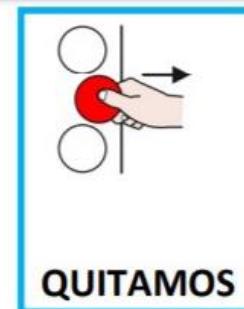
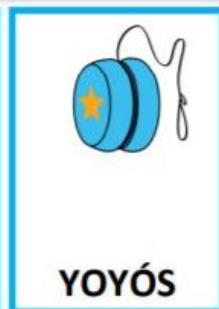
SACAR



DAR

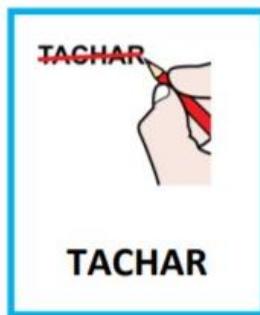
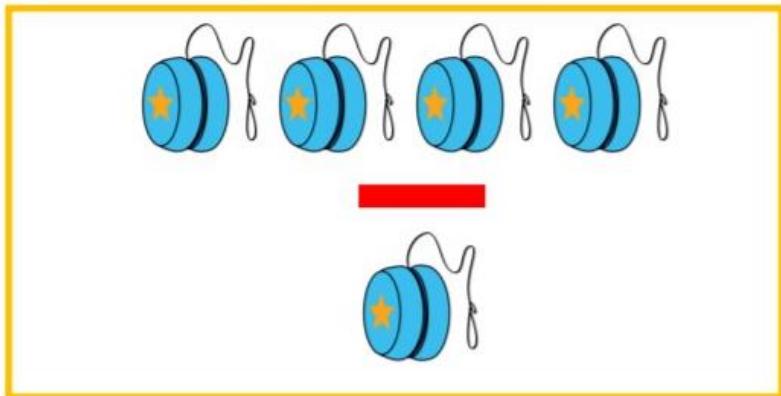


4
CUATRO

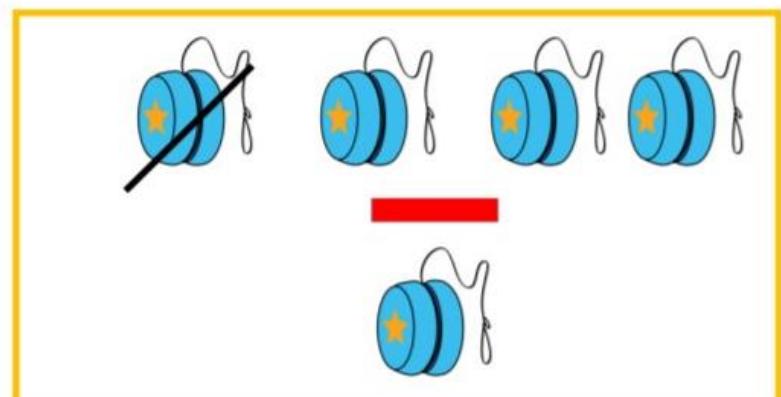


1
UNO

$$\begin{array}{r} 4 \\ - 1 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} 4 \\ - 1 \\ \hline 3 \end{array}$$





DIBUJA

y

8
- 2

RESTA

$$\begin{array}{r} 5 \\ - 2 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 7 \\ - 3 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 4 \\ - 2 \\ \hline \end{array}$$



TACHA

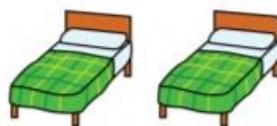


CUENTA

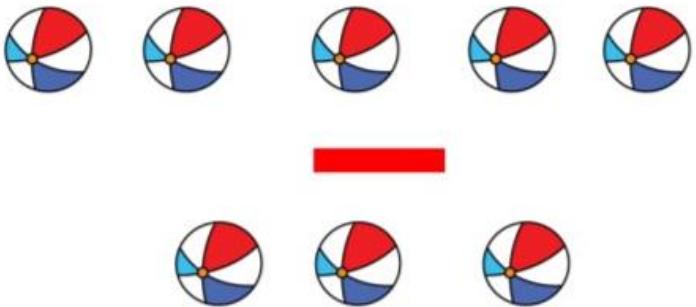


ESCRIBE

$$\begin{array}{r} 3 \\ - 2 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} 5 \\ - 3 \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} 6 \\ - 5 \\ \hline \end{array}$$





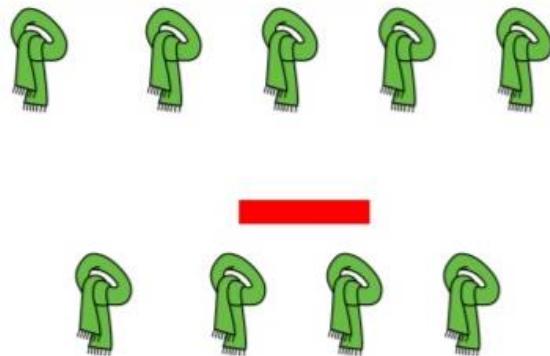
ESCRIBE

LA

8
- 2

RESTA

$$\begin{array}{r} - \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} - \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} - \\ \hline \end{array}$$



$$\begin{array}{r} - \\ \hline \end{array}$$

