



REPRESENTING THE INTERNATIONAL COMMUNITY

LOGICS & CONCEPTS

5

A. A. A. A.

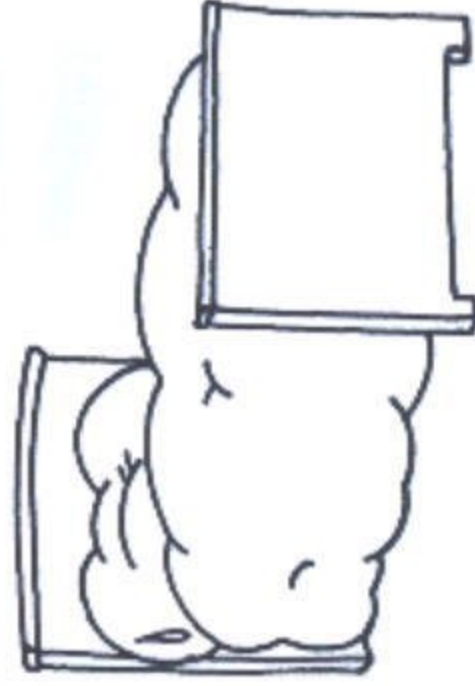
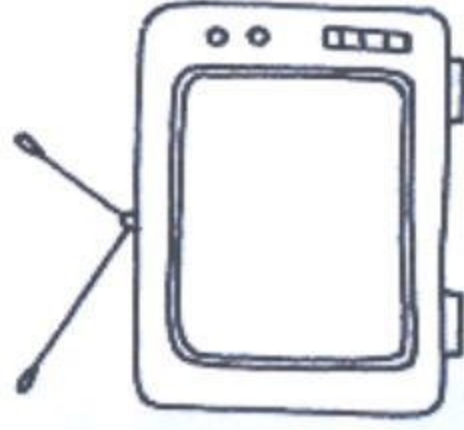
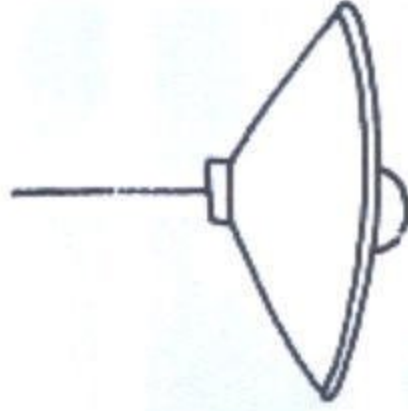
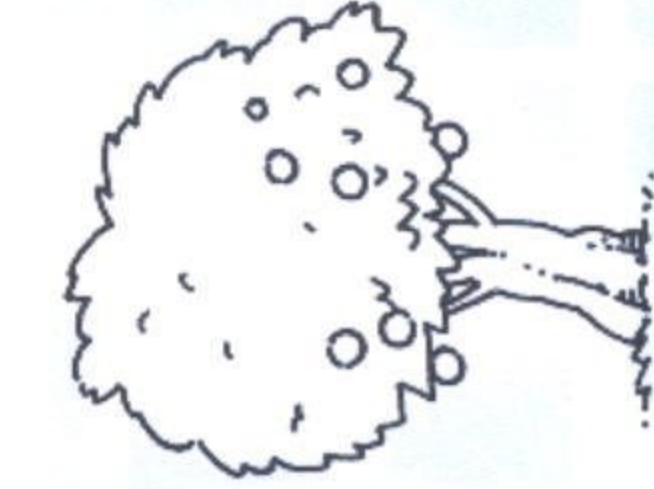


By [Name]



CLASIFICACIONES

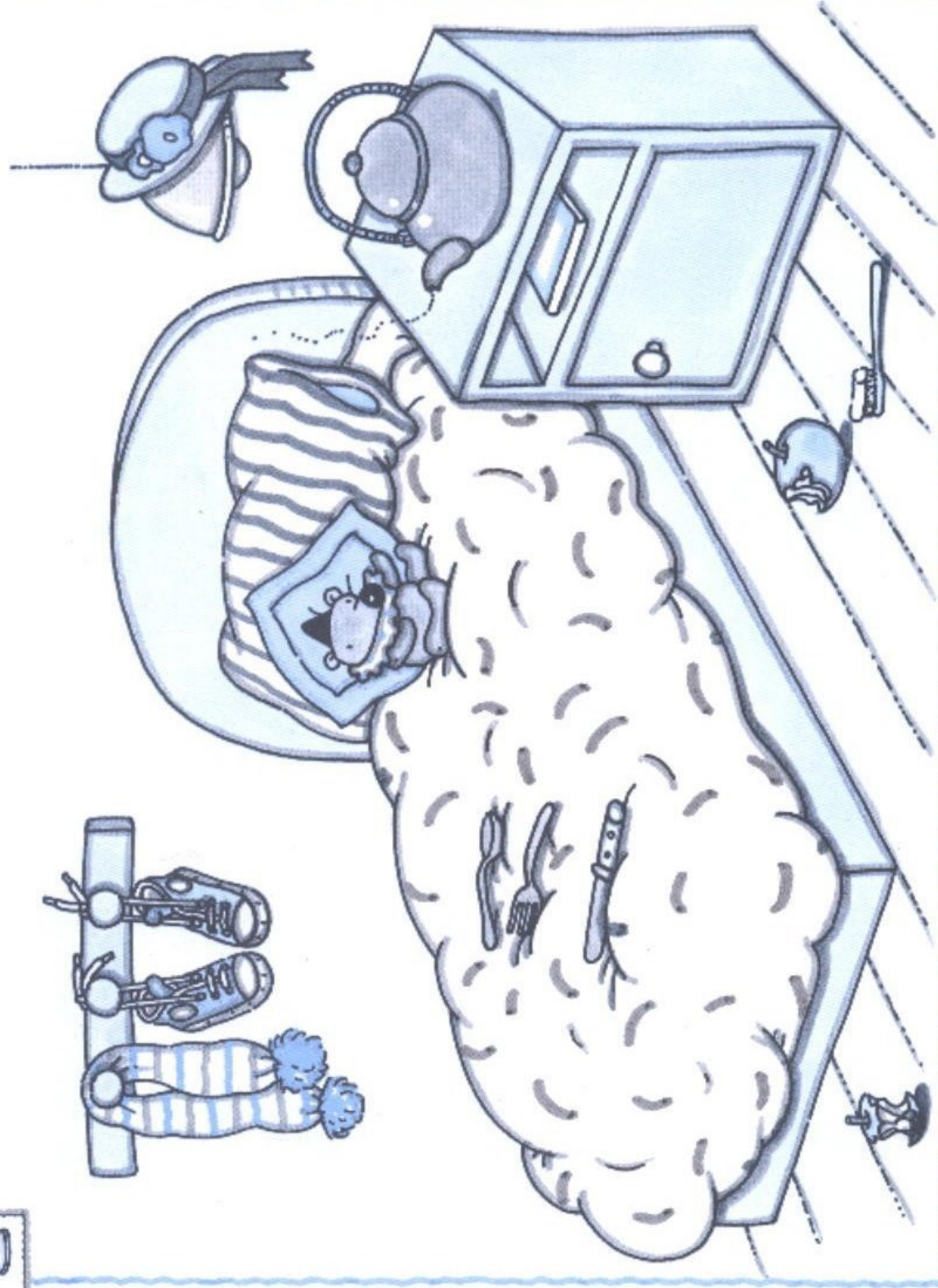
Encierra los objetos que hay dentro de una casa y píntalos.





ABSURDOS LÓGICOS

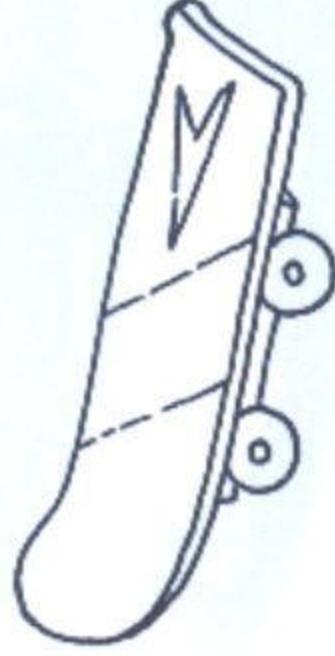
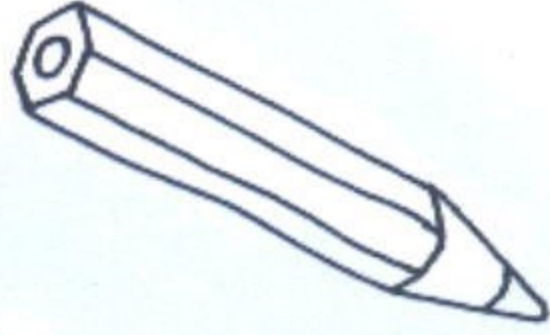
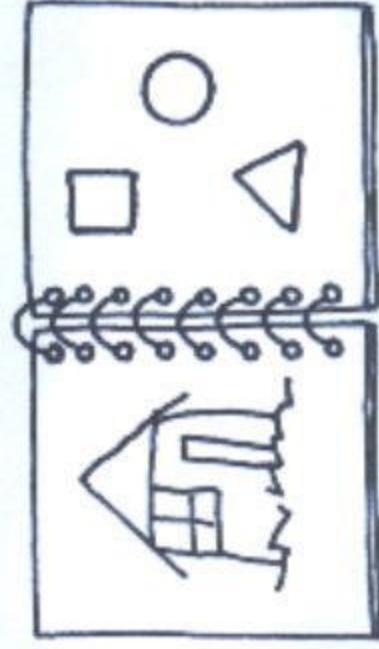
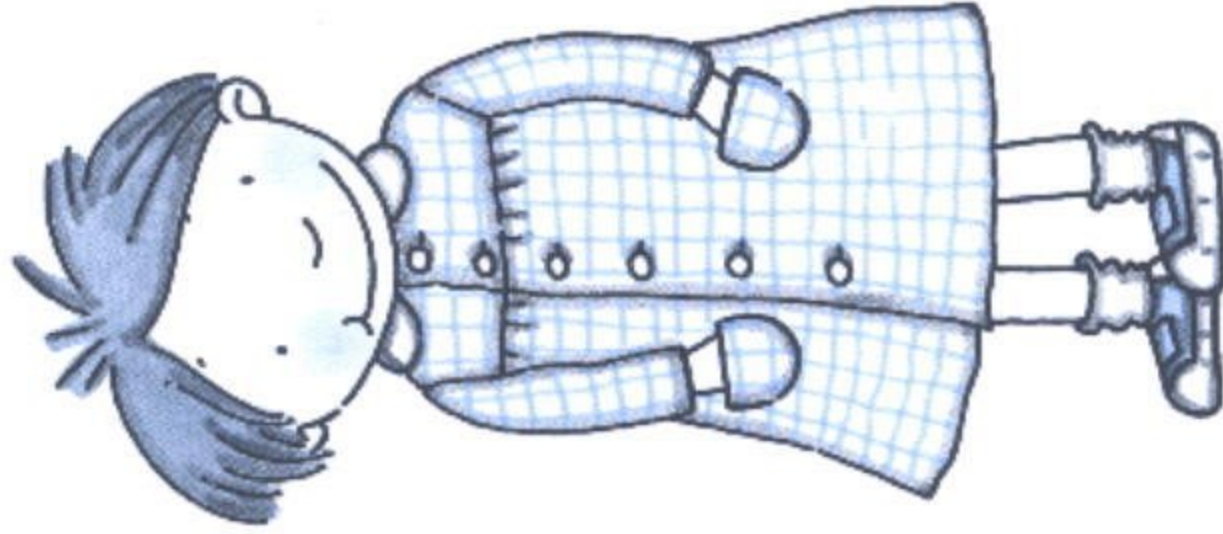
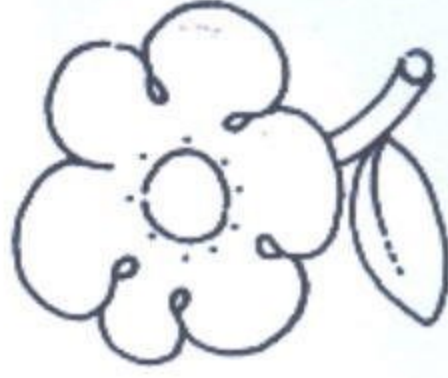
Busca y encierra los objetos que no están en el lugar que corresponde.

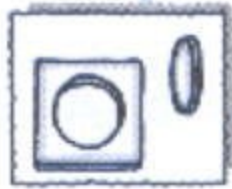




RELACIONES Y ASOCIACIONES

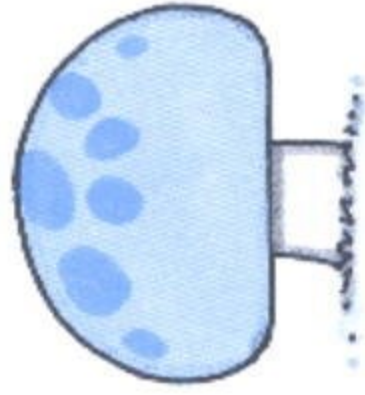
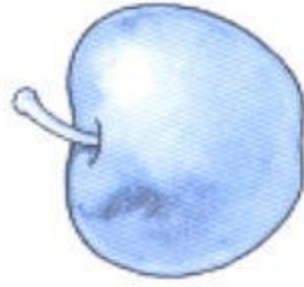
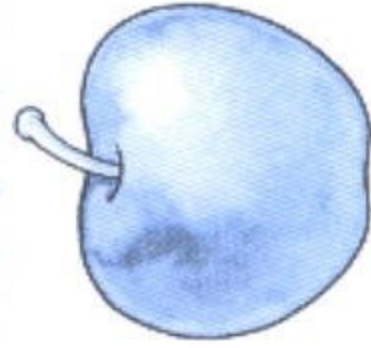
Une con una flecha los objetos que tienen relación con el niño en el colegio. Píntalos.





ORDENACIONES

Repita cada dibujo en dos tamaños diferentes según el modelo.



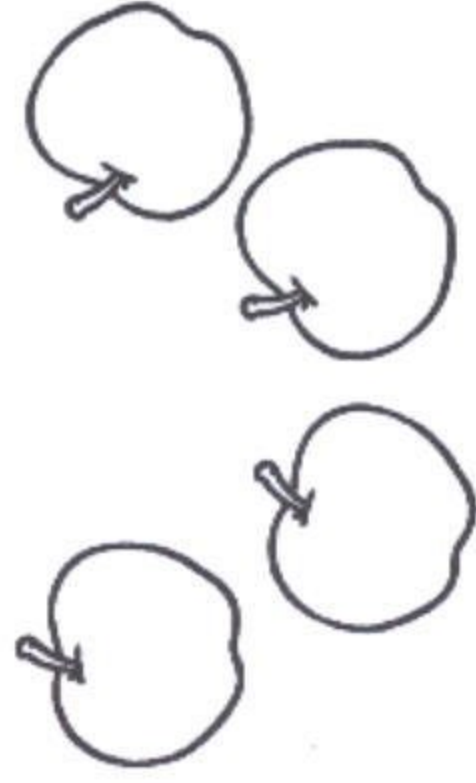


PROBLEMAS NUMÉRICOS

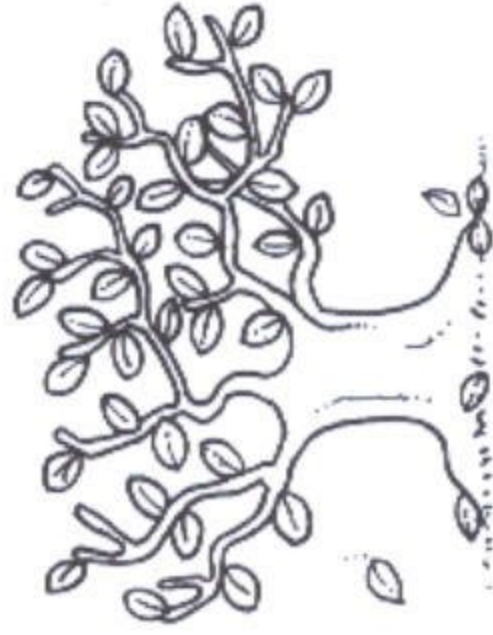
Encierra el número de elementos de cada conjunto. Píntalos.



1 2 3 4 5



1 2 3 4 5



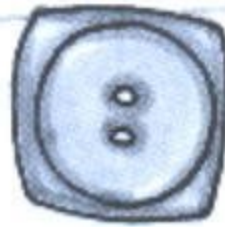
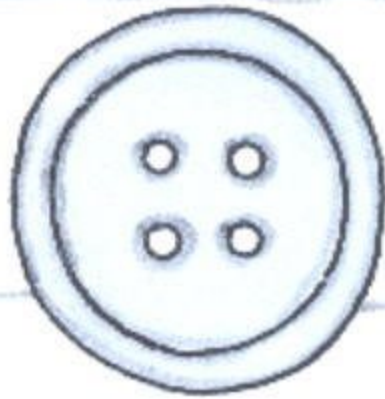
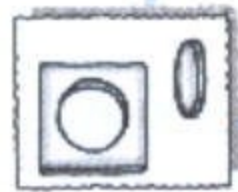
1 2 3 4 5

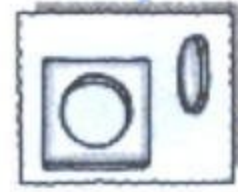


1 2 3 4 5

PROBLEMAS NUMÉRICOS

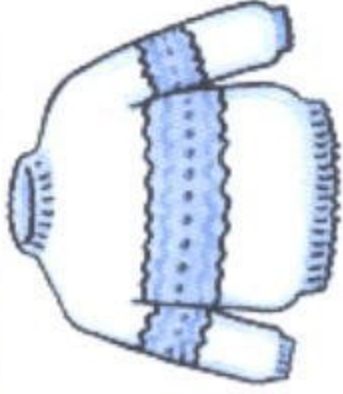
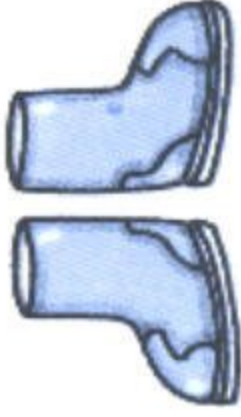
Encierra los botones que tienen dos agujeros.

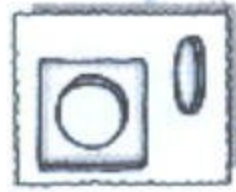




MATRICES

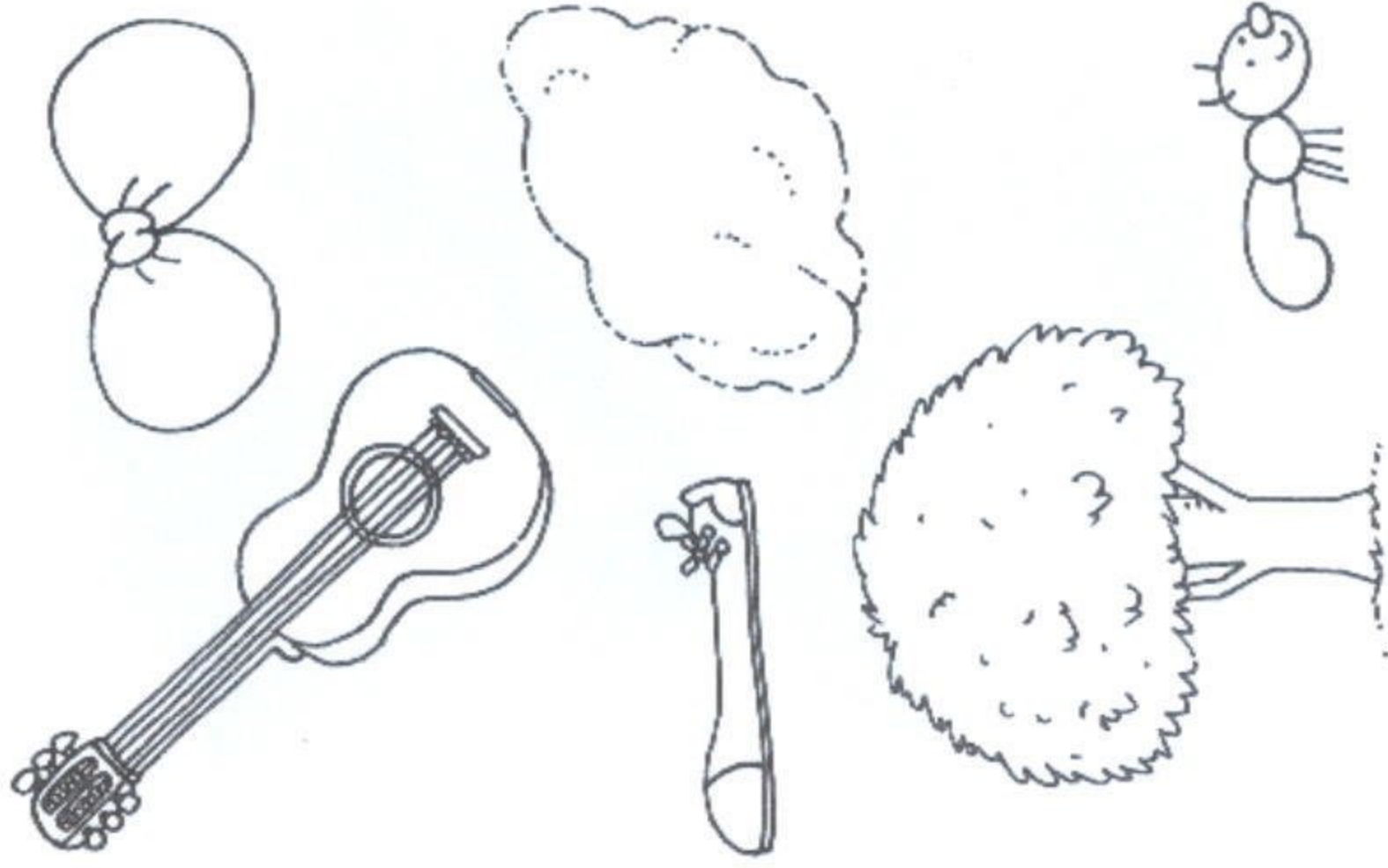
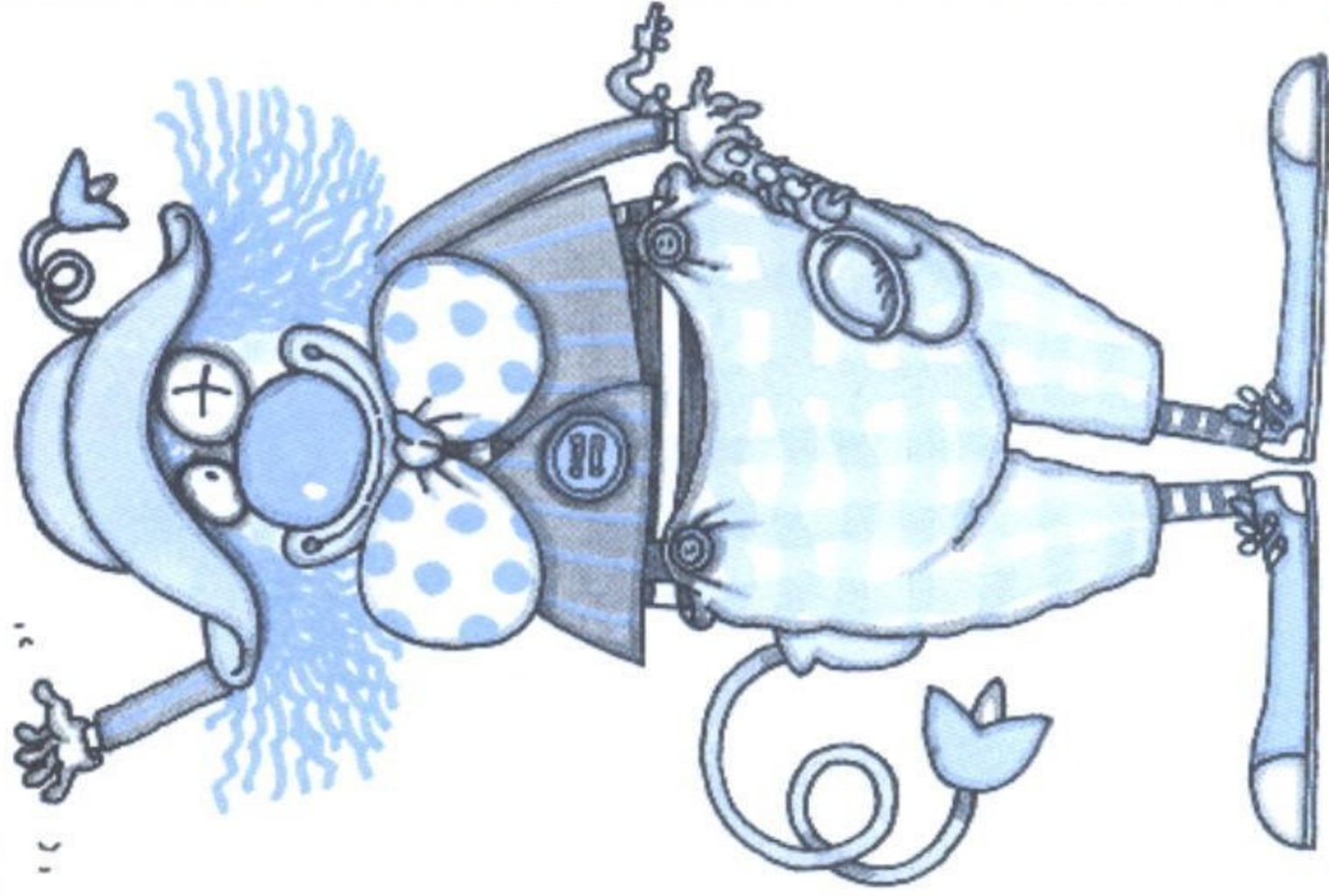
Marca con una cruz el cuadro en el que se crucen dos objetos que tengan la misma utilidad.

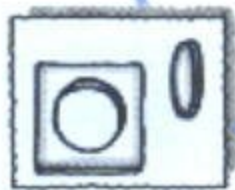
				
				
				
				



RELACIONES Y ASOCIACIONES

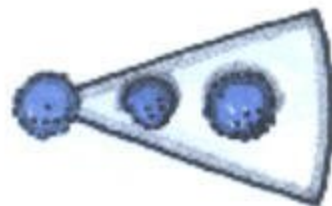
Pinta los elementos que pertenecen al payaso.





MATRICES

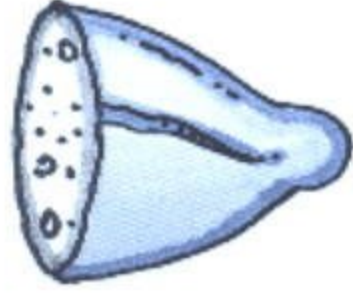
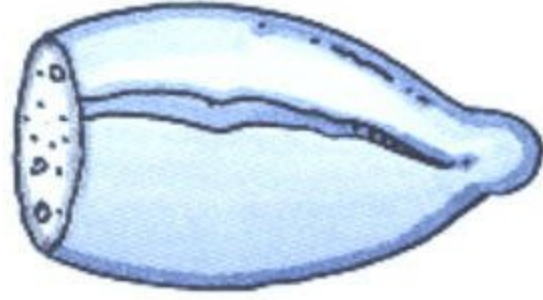
Marca con una cruz el cuadro en el que se crucen dos gorros con la misma forma.

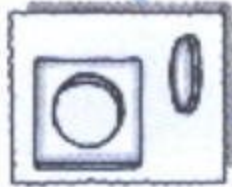




ORDENACIONES

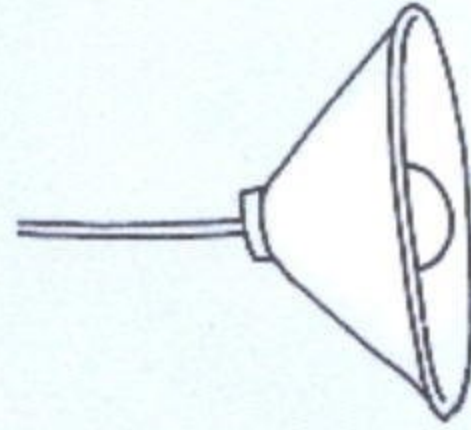
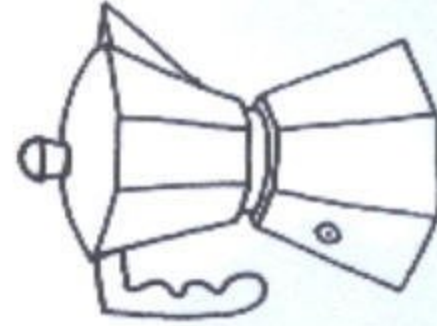
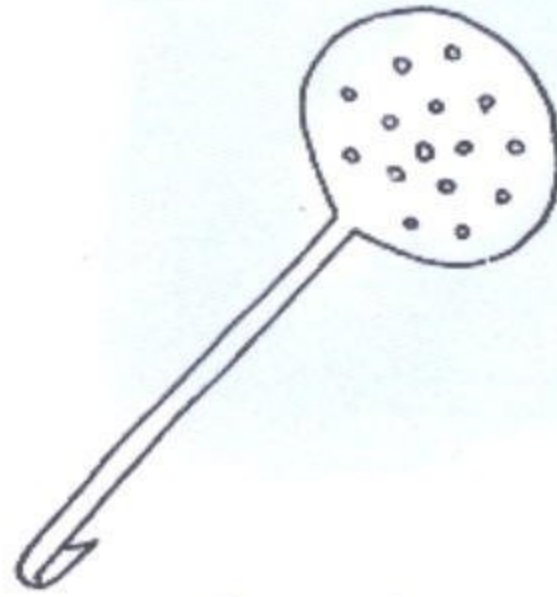
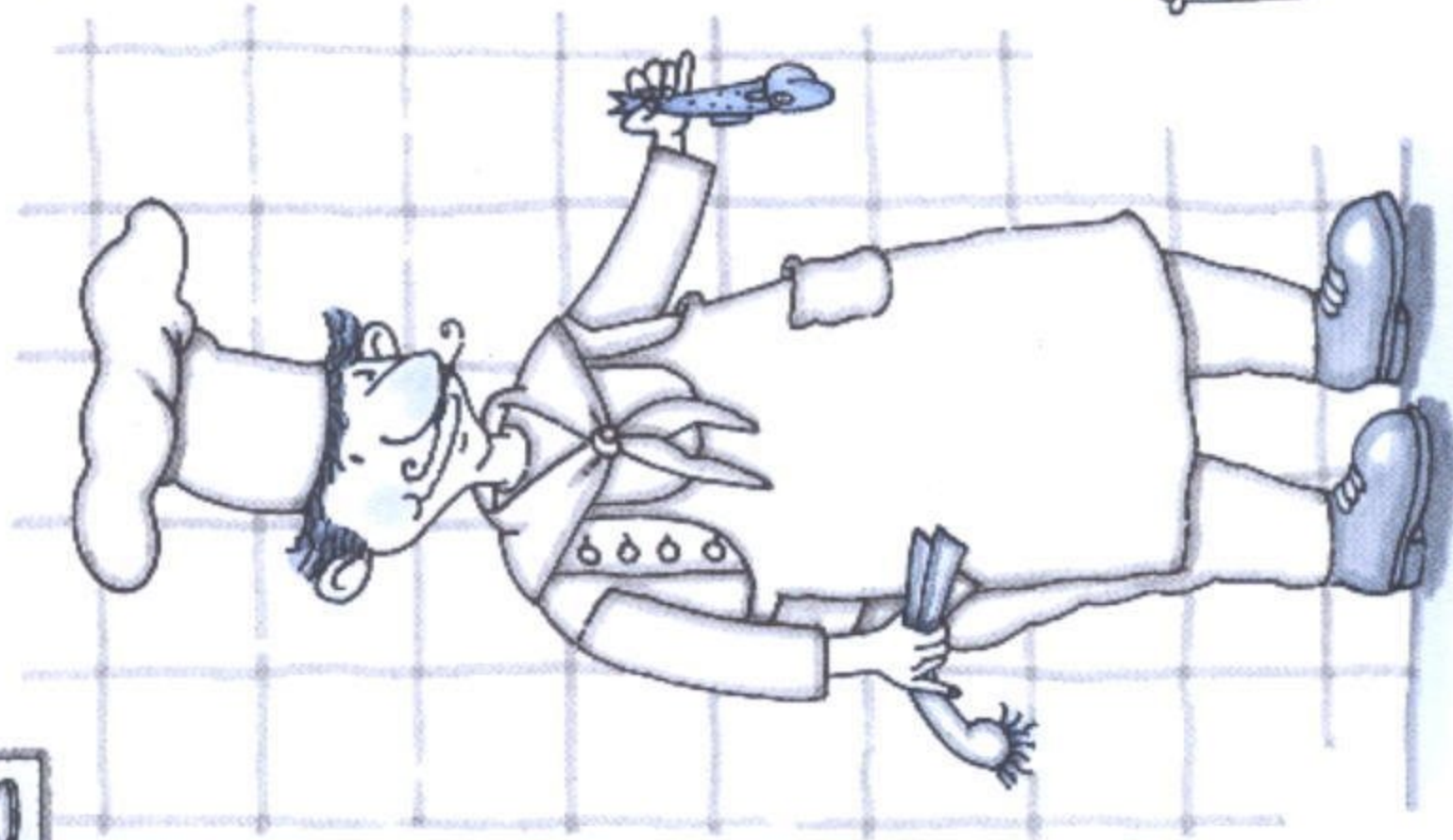
Dibuja los panes ordenadamente del más largo al más corto.





RELACIONES Y ASOCIACIONES

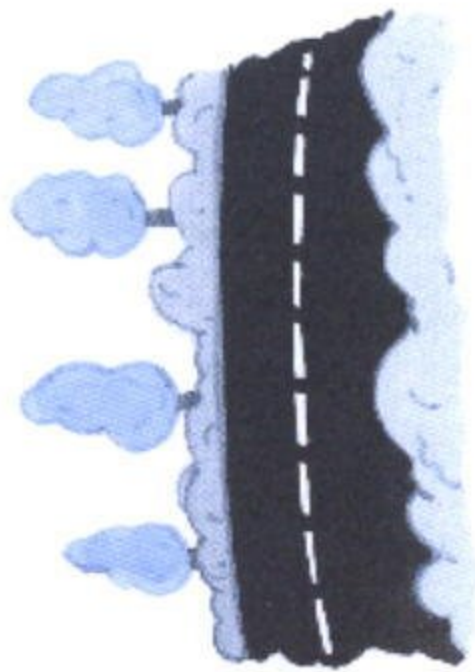
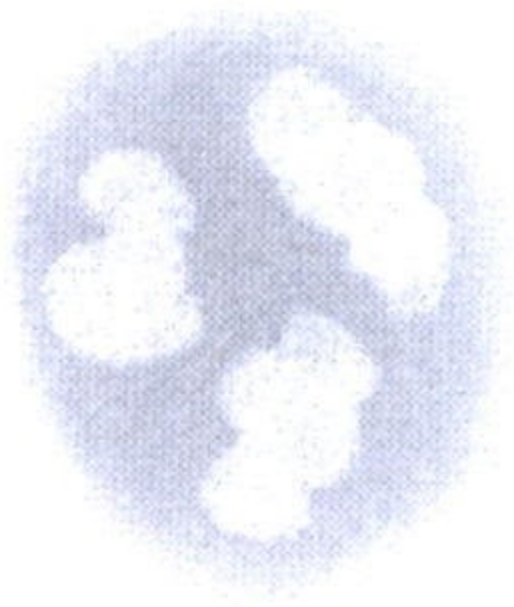
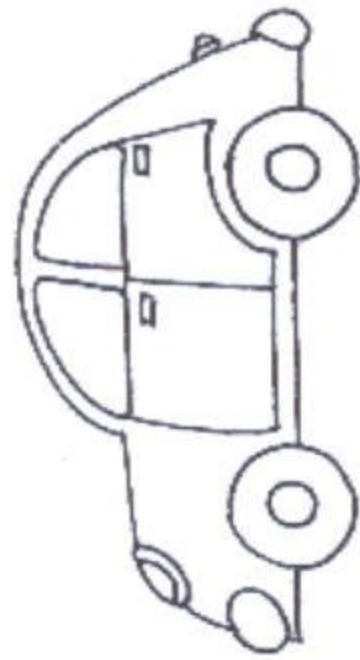
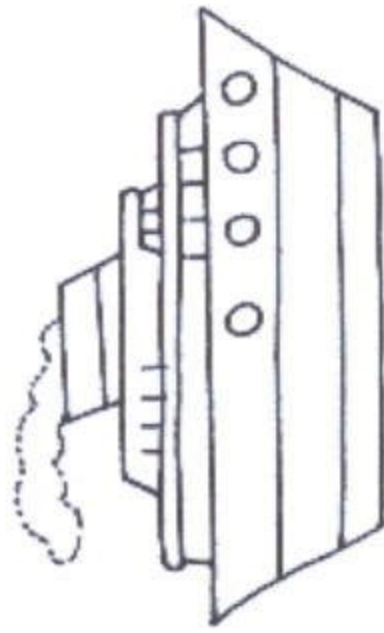
Une con una flecha los objetos que utiliza el cocinero. Píntalos.





CORRESPONDENCIAS

Une con una flecha cada medio de transporte con el lugar por donde se desplaza. Píntalos.





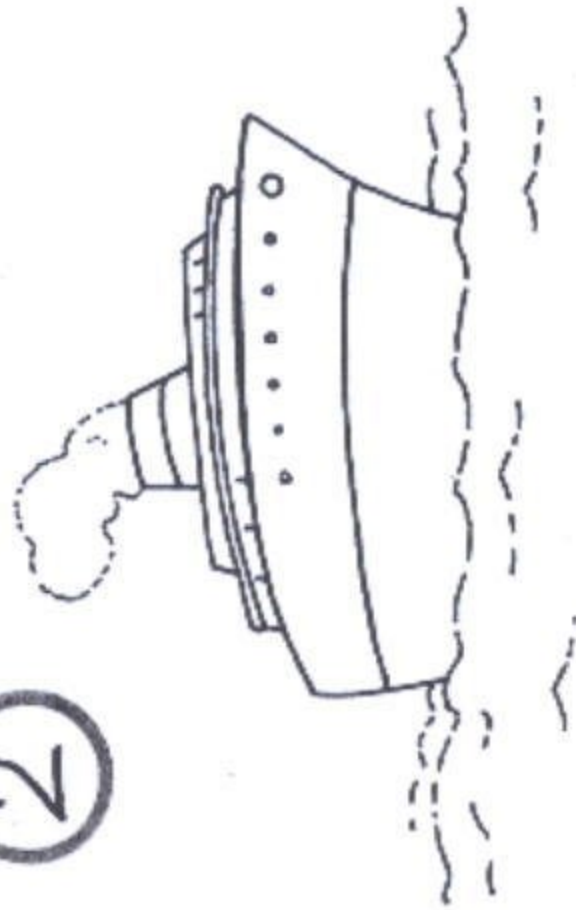
ABSURDOS LÓGICOS

Pinta la escena correcta. Tacha el número de las escenas incorrectas.

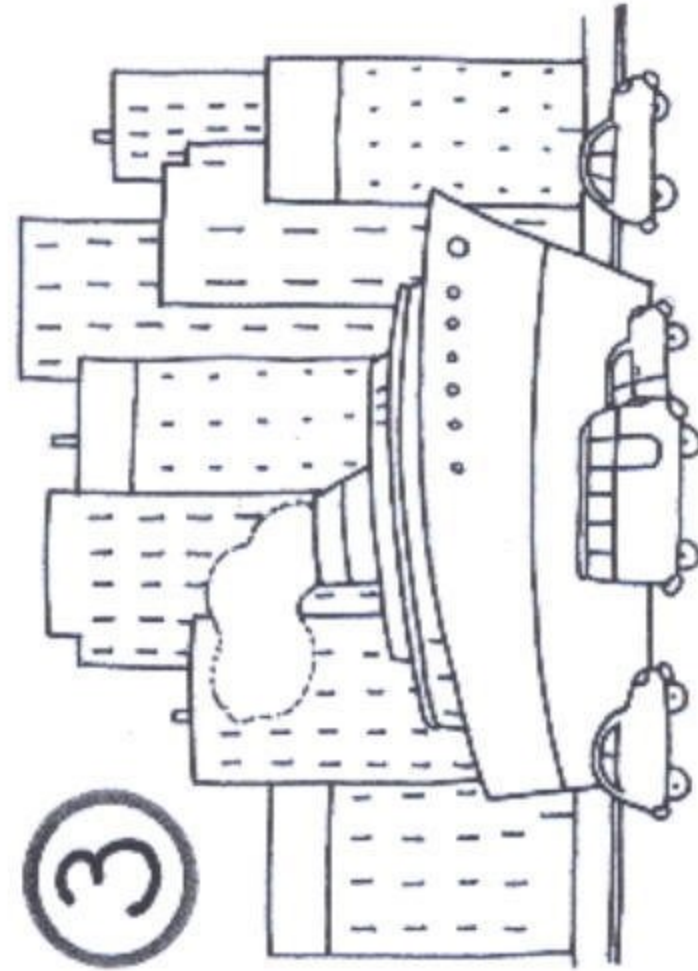
1



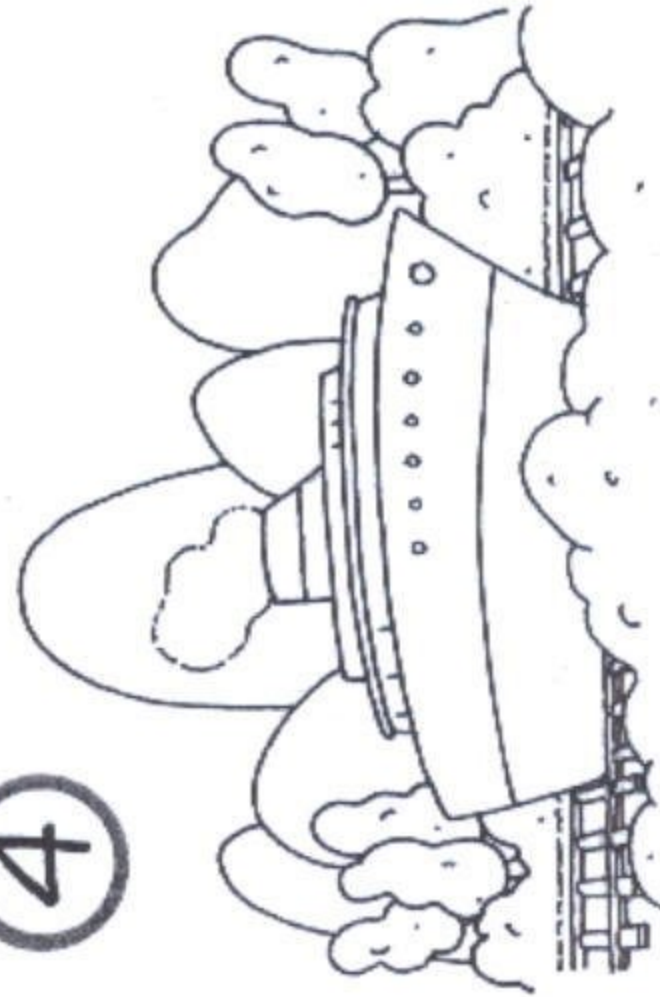
2



3

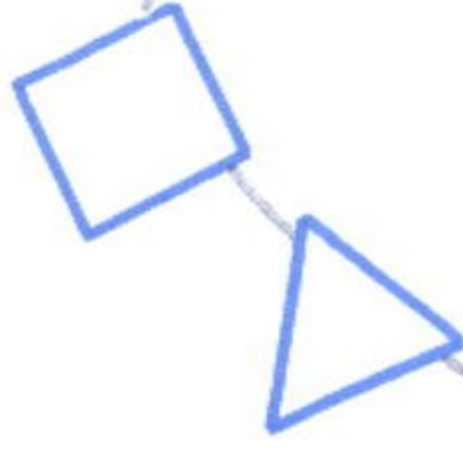
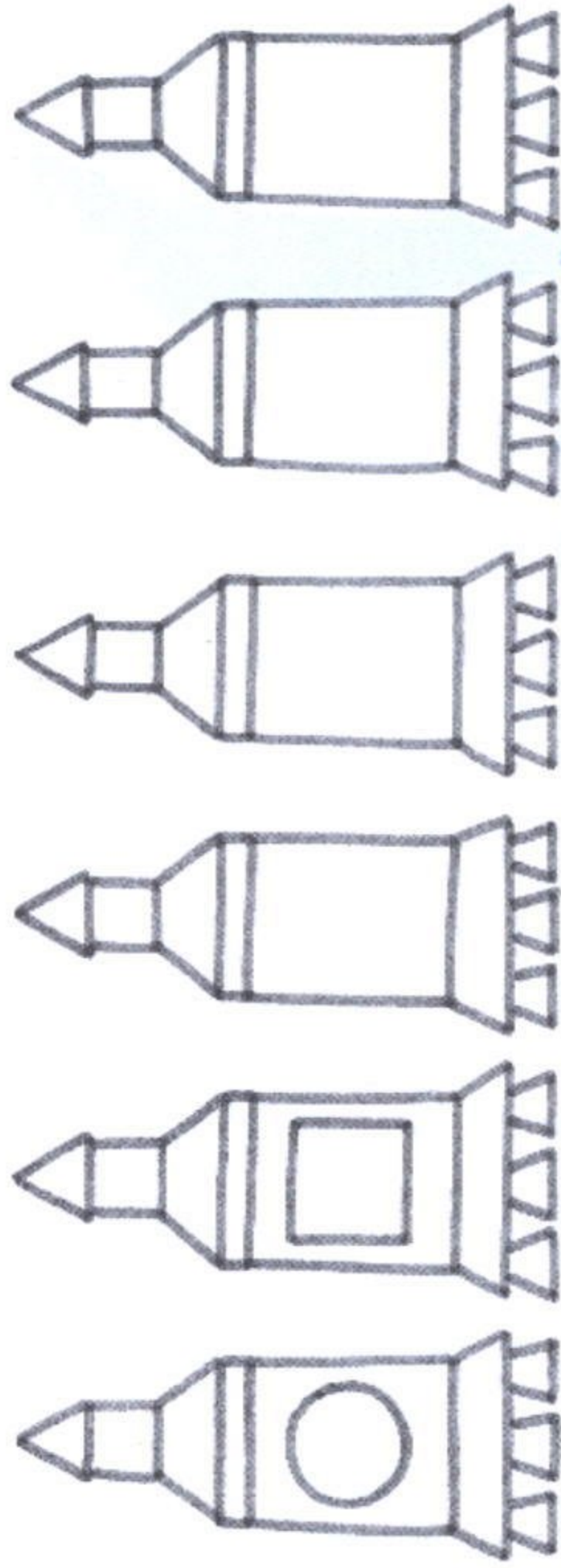


4



SERIES LÓGICAS

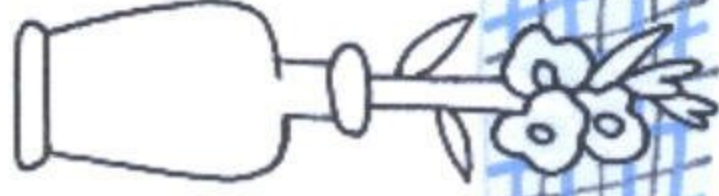
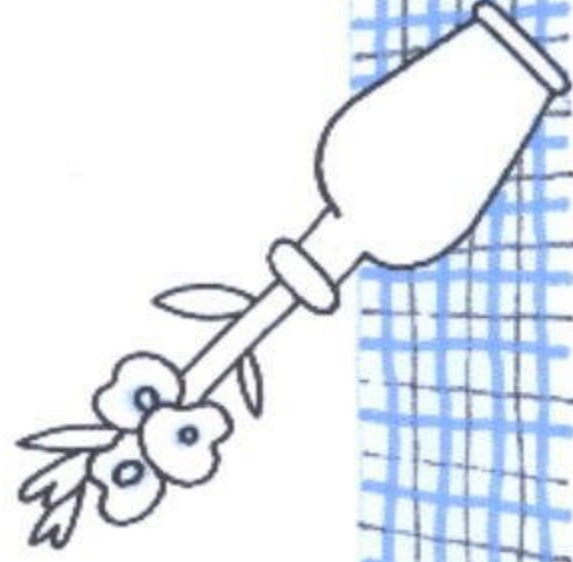
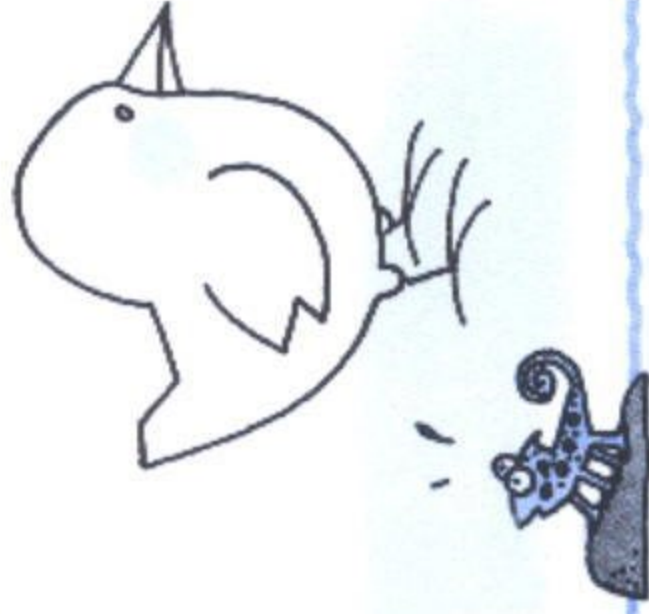
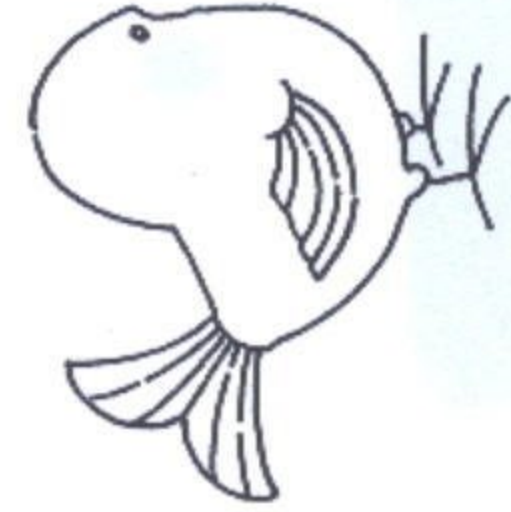
Continúa las series. Pinta.

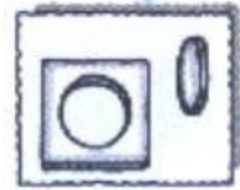




ABSURDOS LÓGICOS

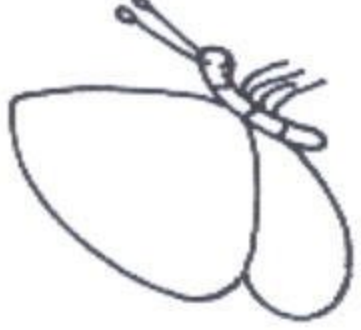
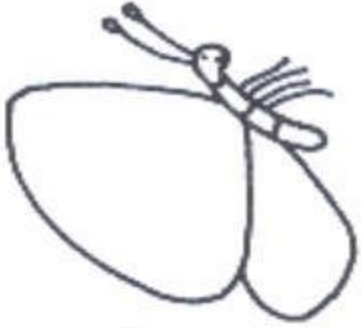
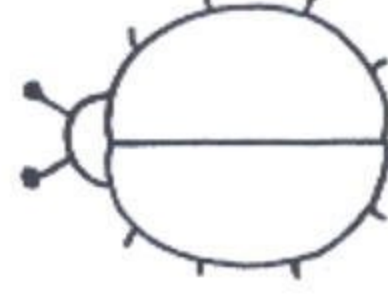
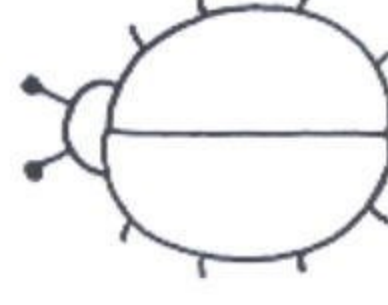
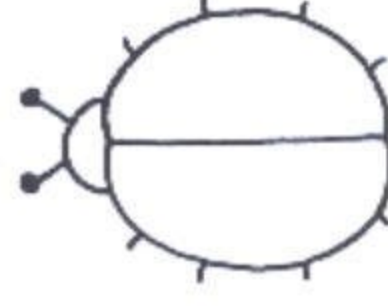
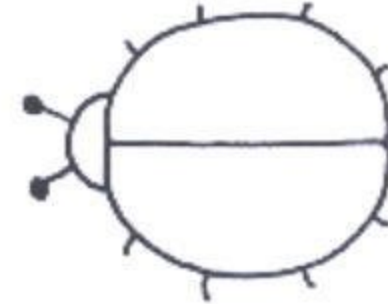
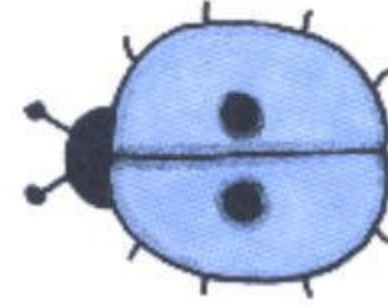
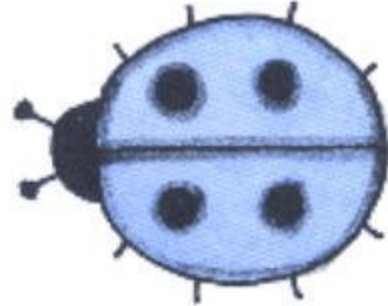
Encierra y pinta los dibujos correctos y tacha los incorrectos.





SERIES LÓGICAS

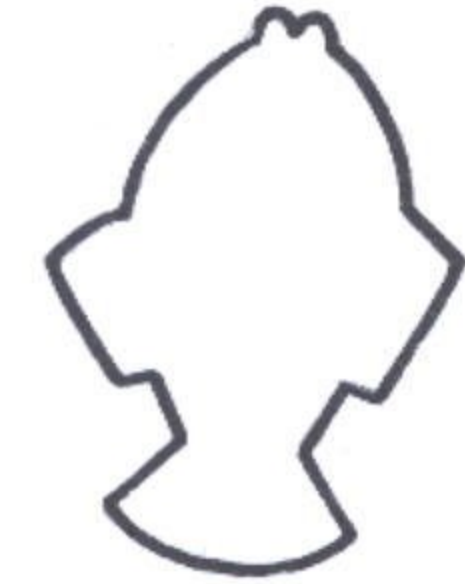
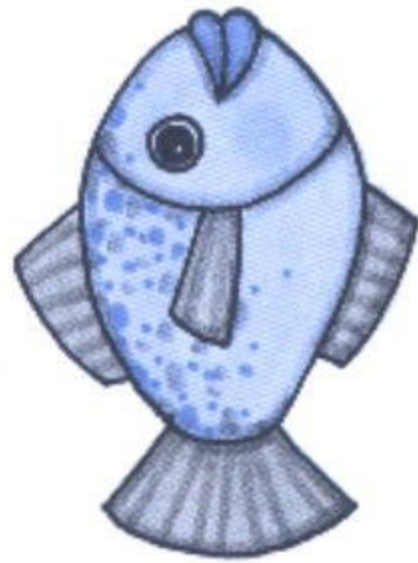
Continúa las series. Pinta.





CORRESPONDENCIAS

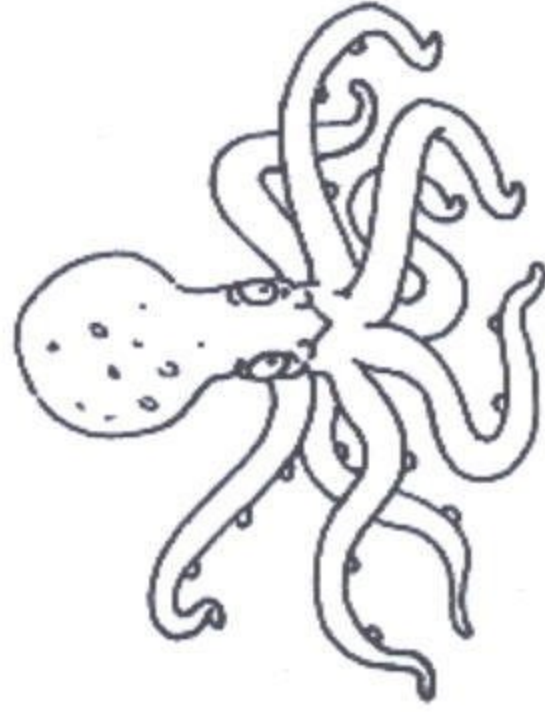
Une con una flecha cada animal con su silueta.





CLASIFICACIONES

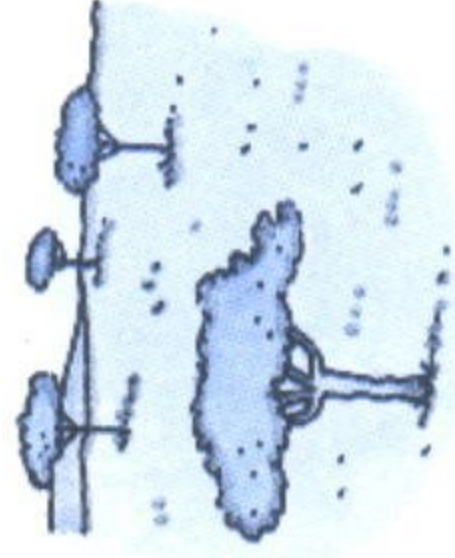
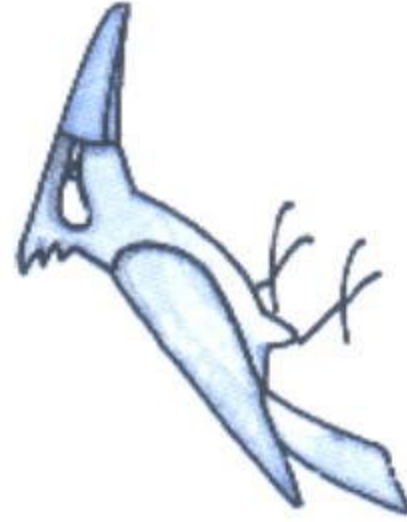
Pinta todos los animales que tienen plumas.





CORRESPONDENCIAS

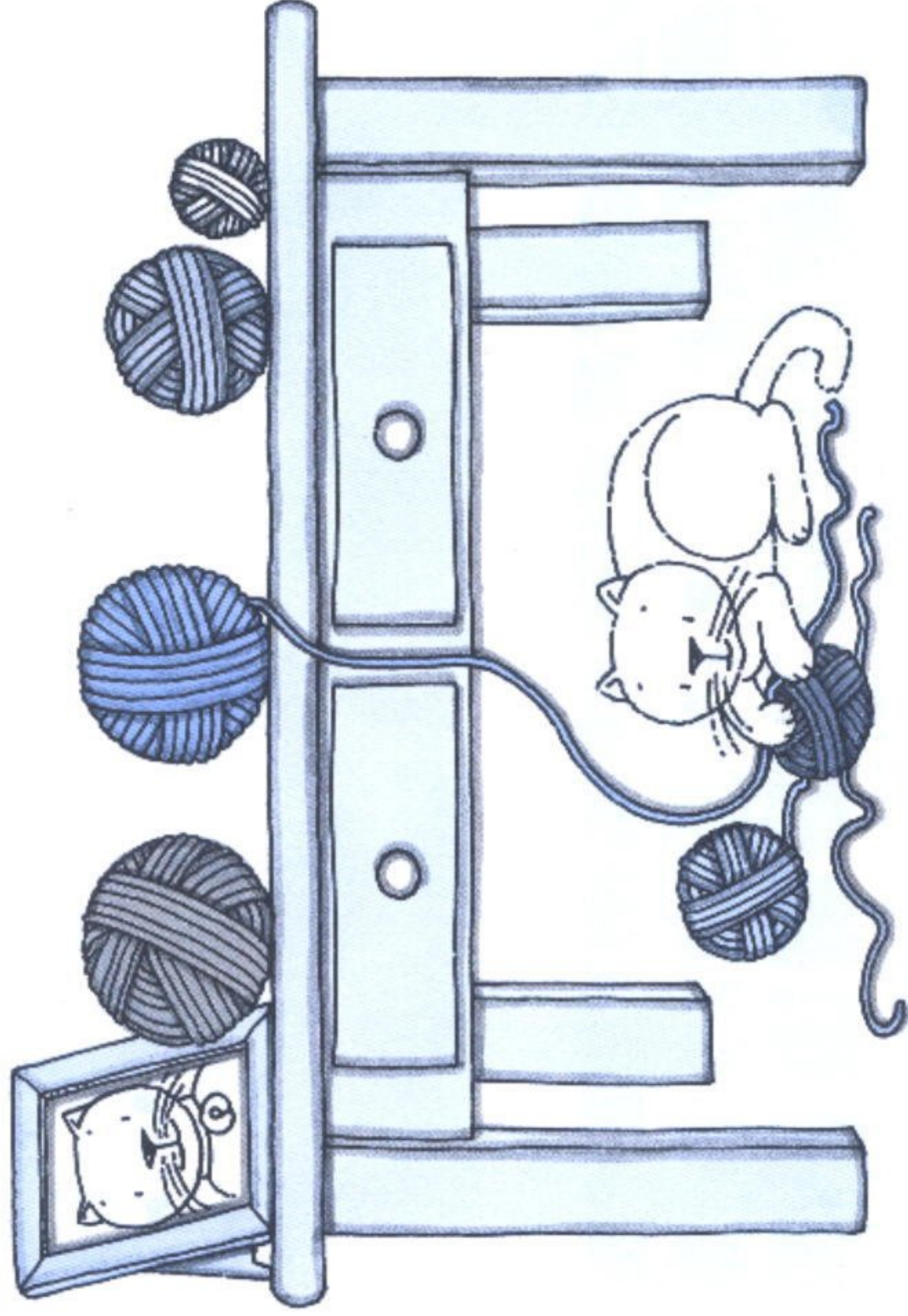
Une con una flecha cada animal con el lugar donde vive.





CONCEPTOS ESPACIALES

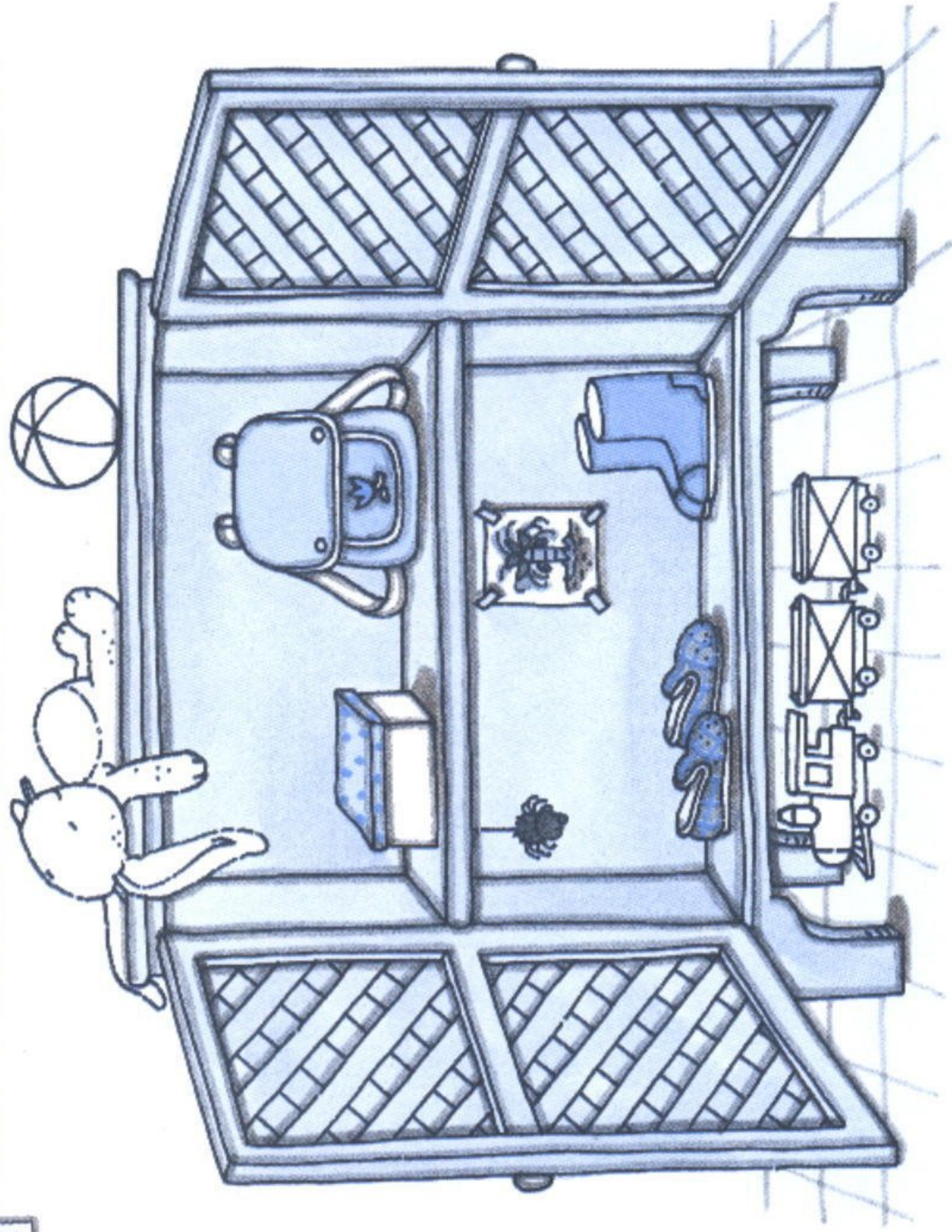
Puntea las madejas de lana que están **encima** de la mesa. Pinta el gato que está **debajo** de la mesa.





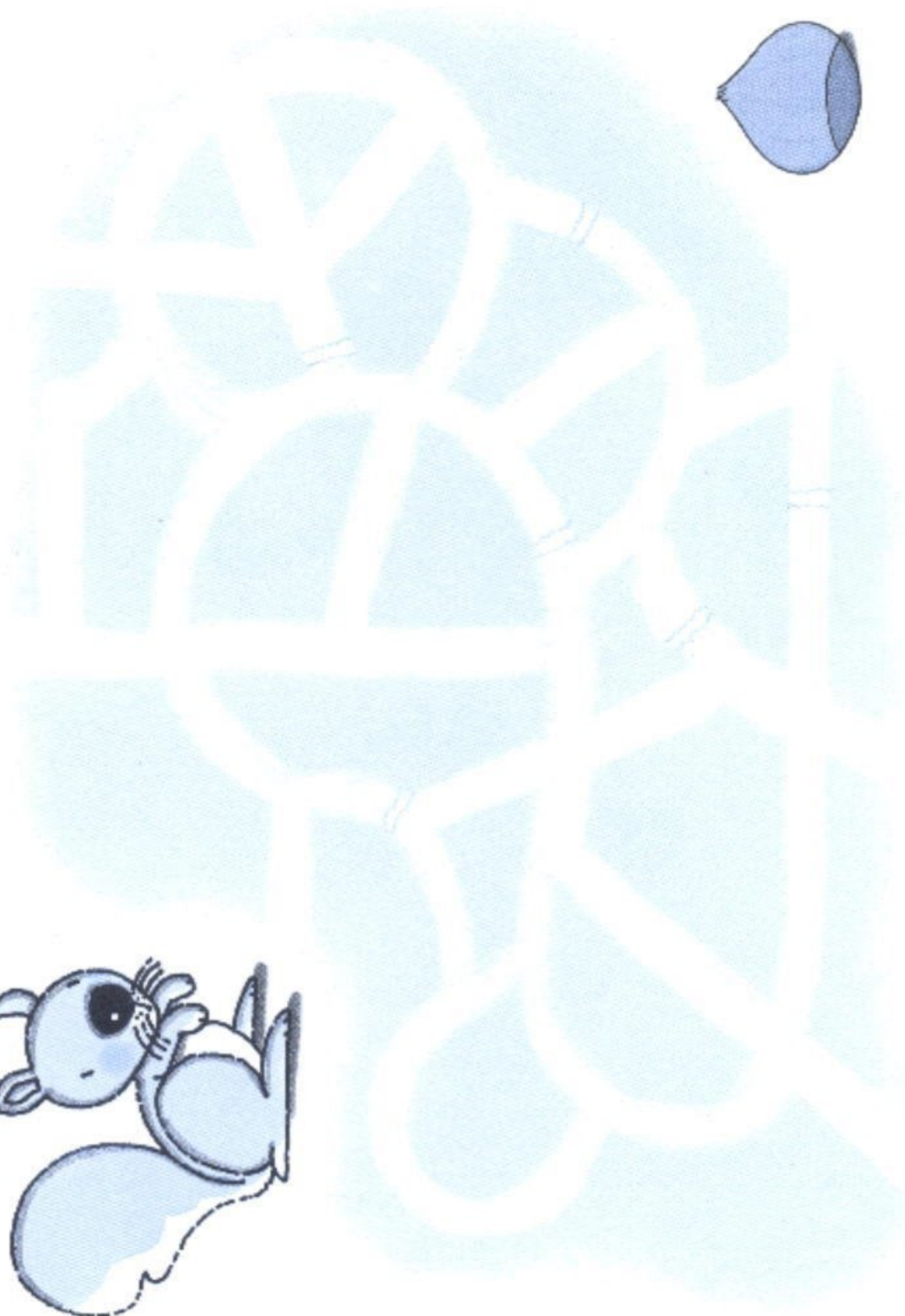
CONCEPTOS ESPACIALES

Pinta de color rojo los objetos que están **encima** del armario y de color azul los que están **debajo**.



LABERINTOS

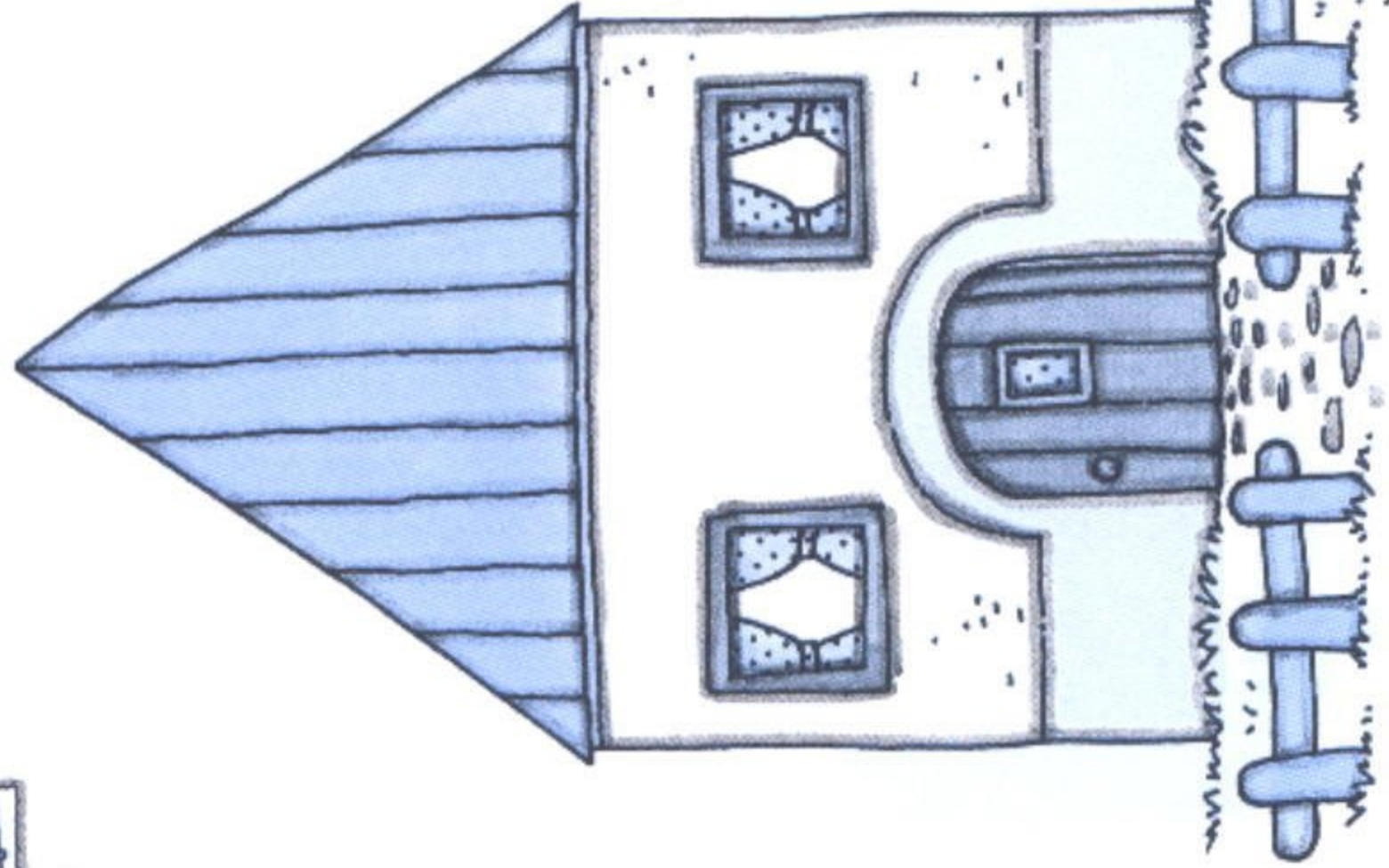
La ardilla busca su semilla. Ayúdala trazando el camino.





CONCEPTOS ESPACIALES

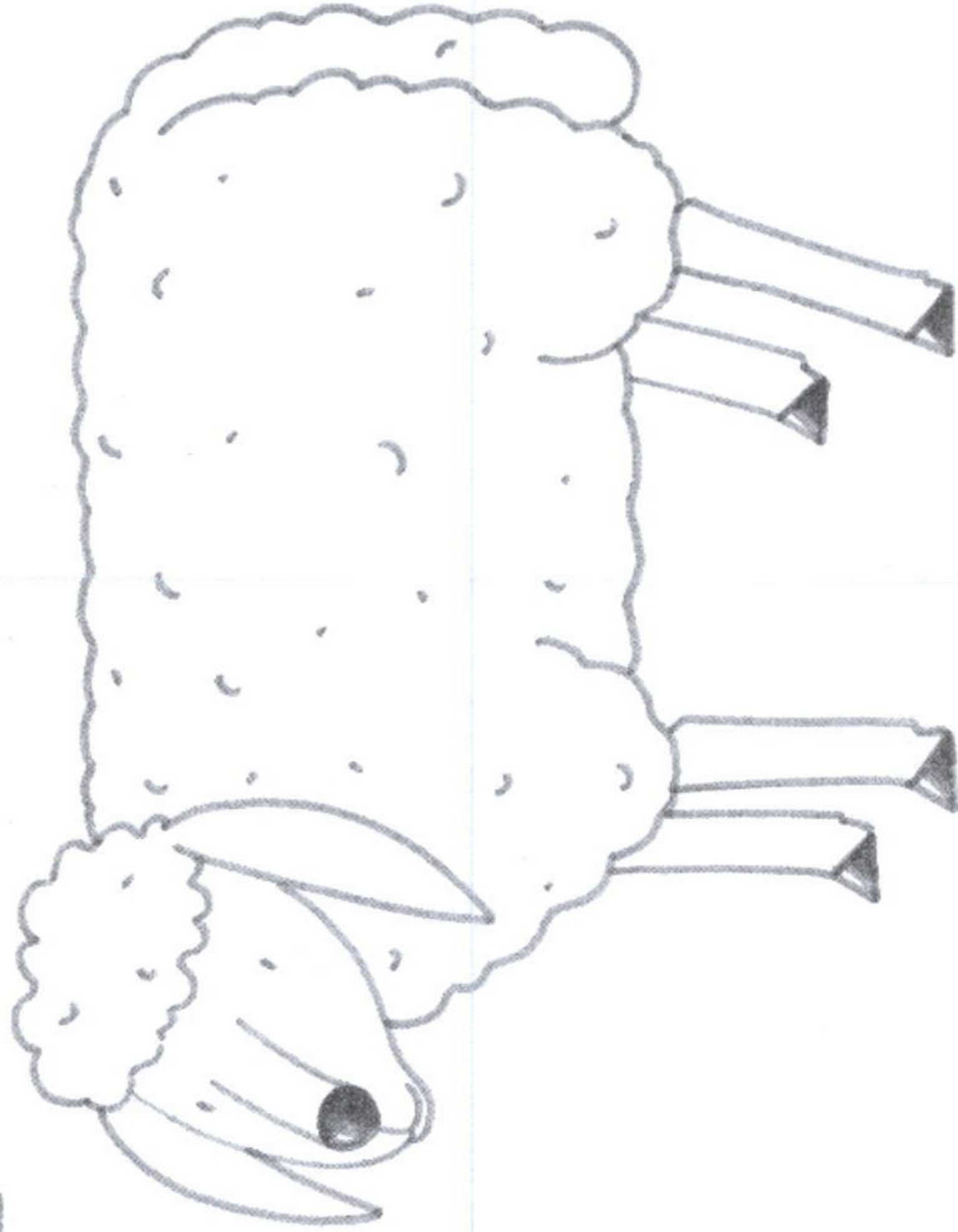
Dibuja un árbol de otoño **al lado** de la casita. Dibuja **junto** al árbol un perro. Pinta el dibujo.





ROMPECABEZAS

Pinta la oveja y recorta por las líneas...





ROMPECABEZAS

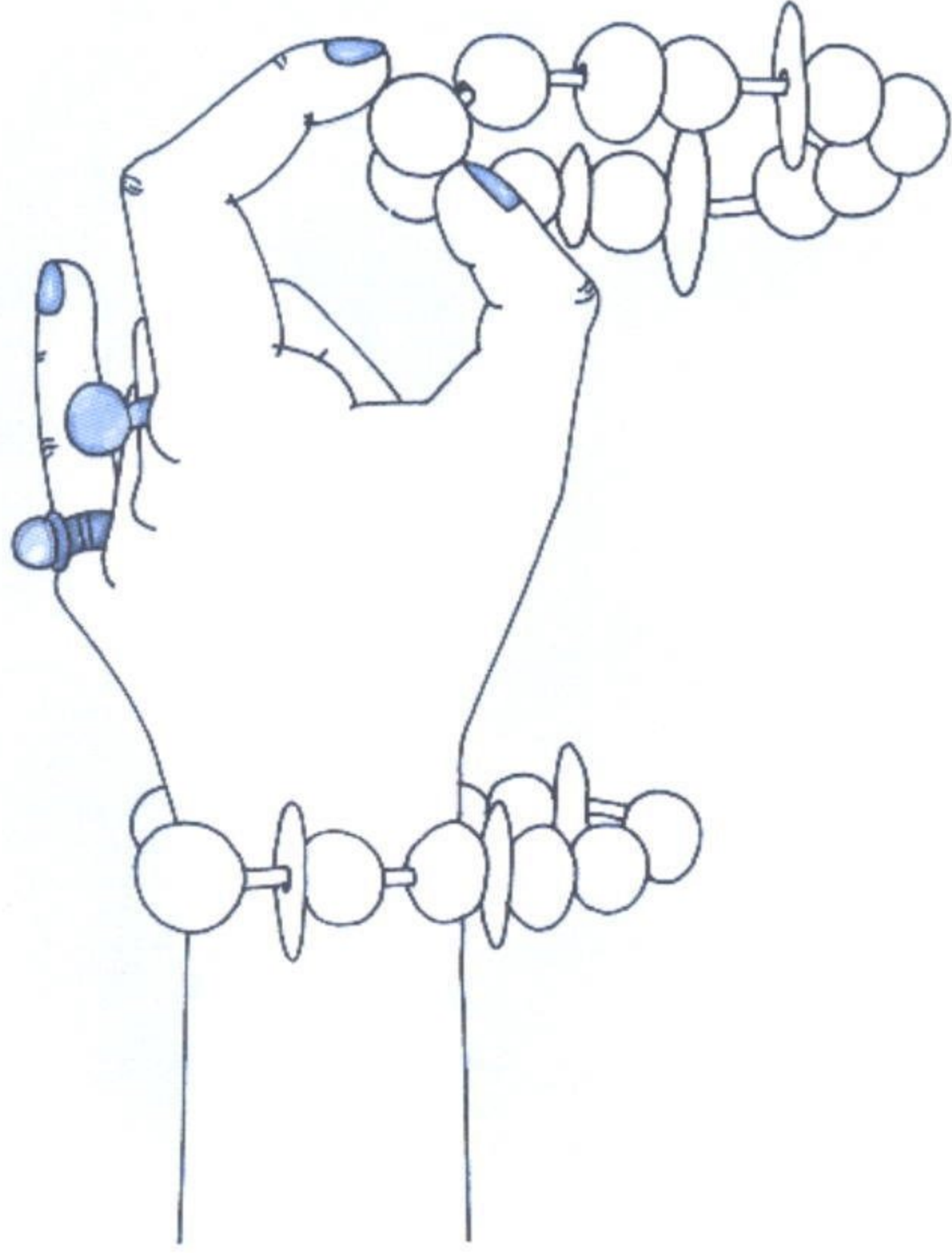
Pega las piezas de la ficha anterior para formar la oveja.





CONCEPTOS ESPACIALES

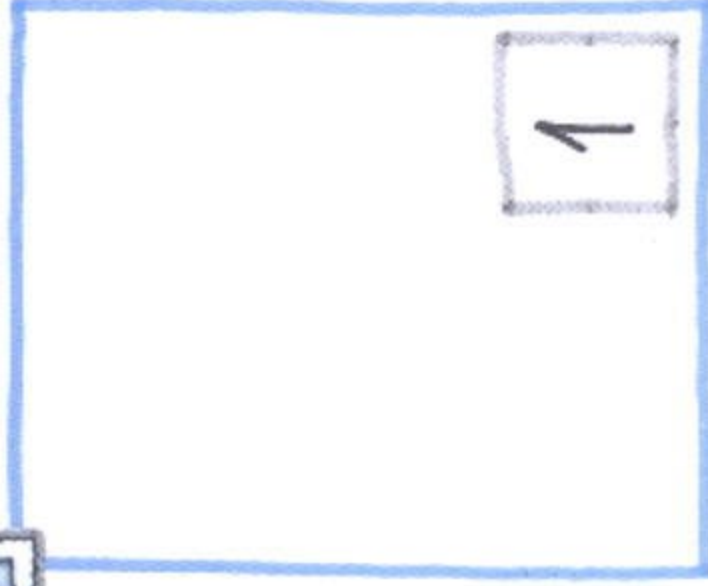
Pinta de color verde la pulsera que está **alrededor** de la muñeca.





SECUENCIAS TEMPORALES

Ordena la historia recortando los dibujos y pegándolos en la parte superior.



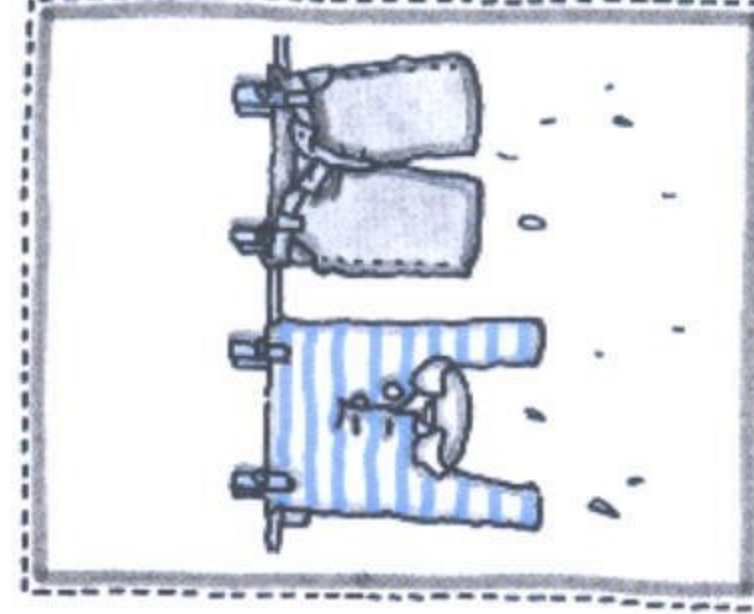
1



2



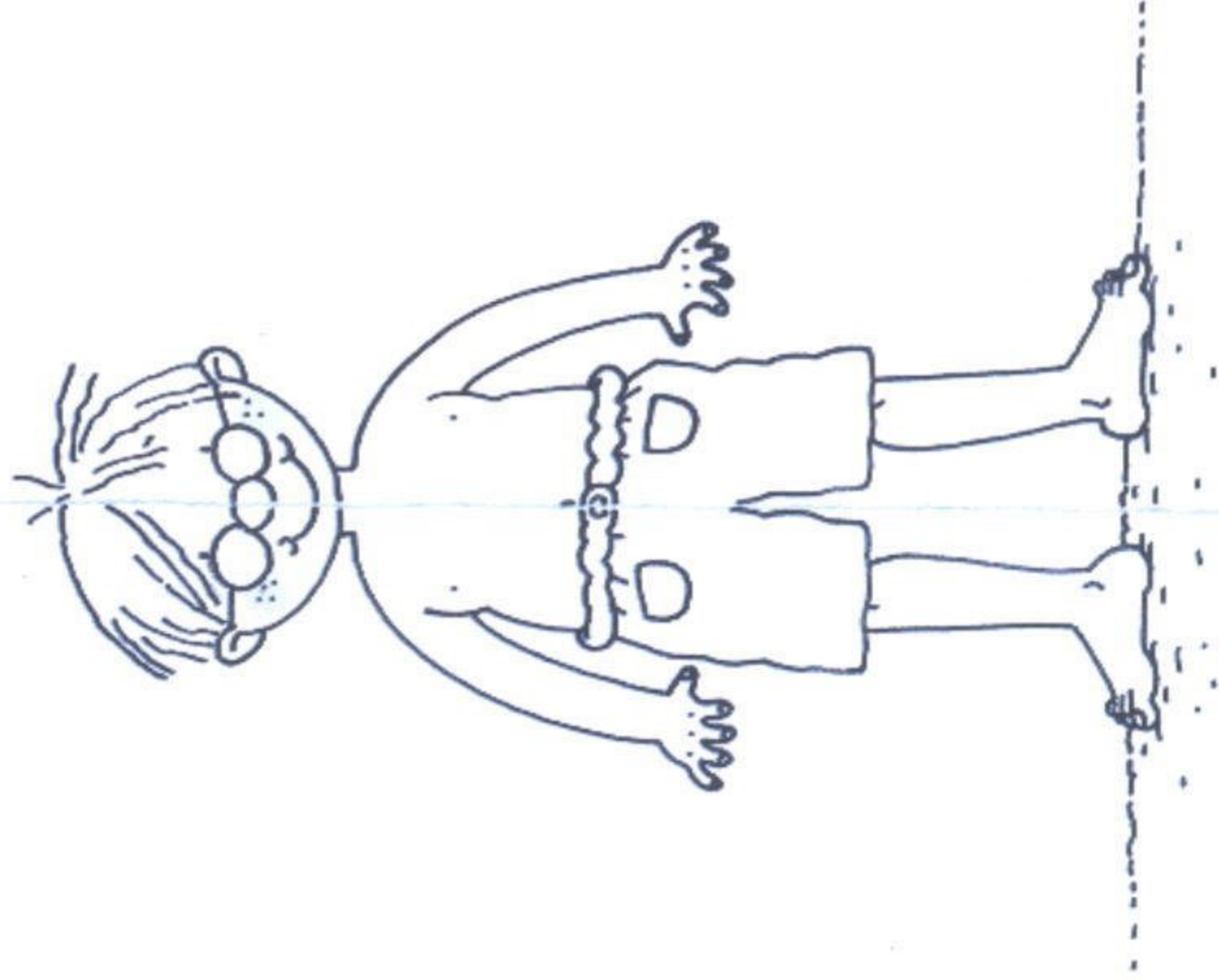
3





CONCEPTOS ESPACIALES

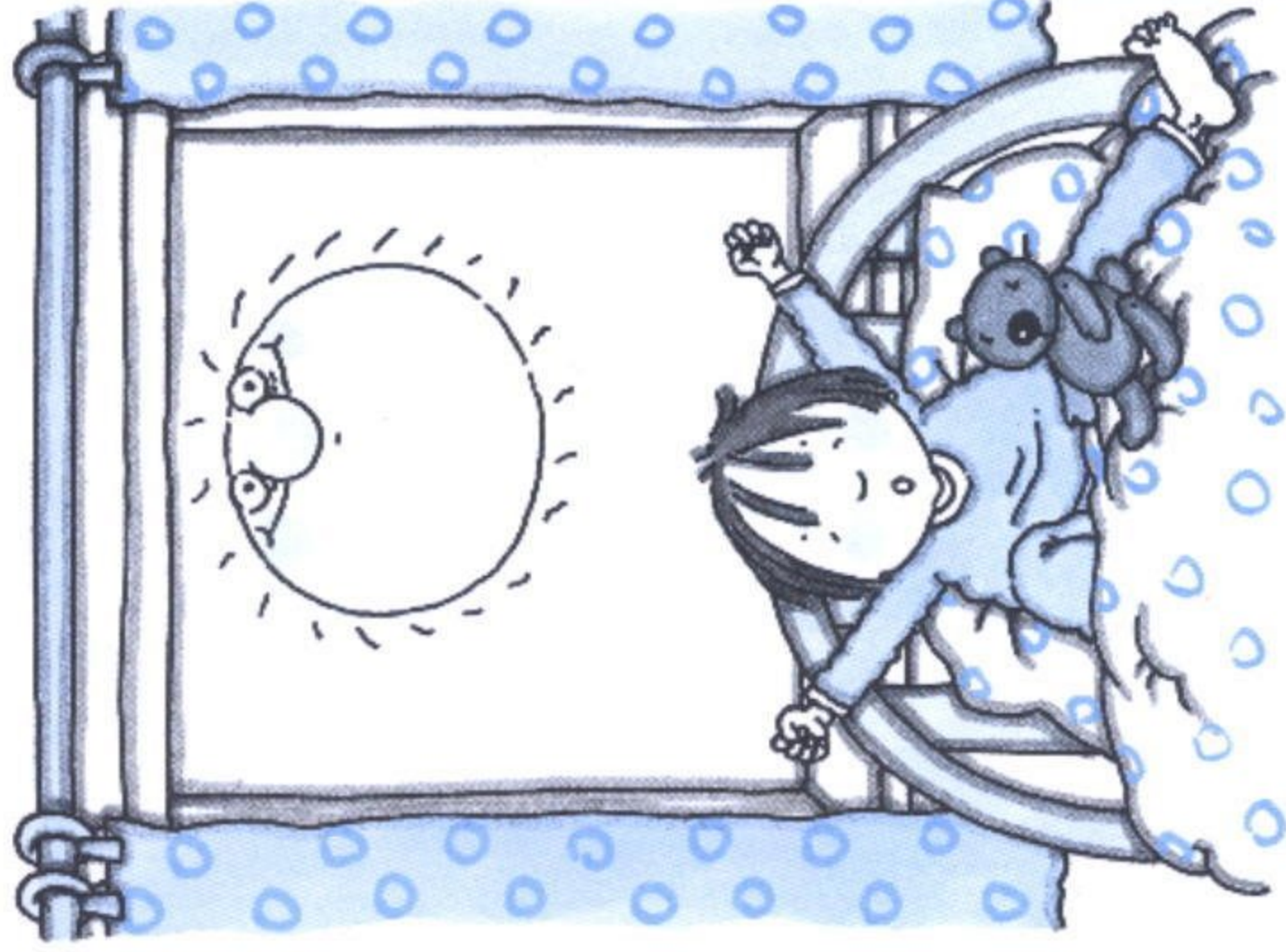
Pinta **un lado** del cuerpo de color verde y **el otro** de color amarillo.





CONCEPTOS TEMPORALES

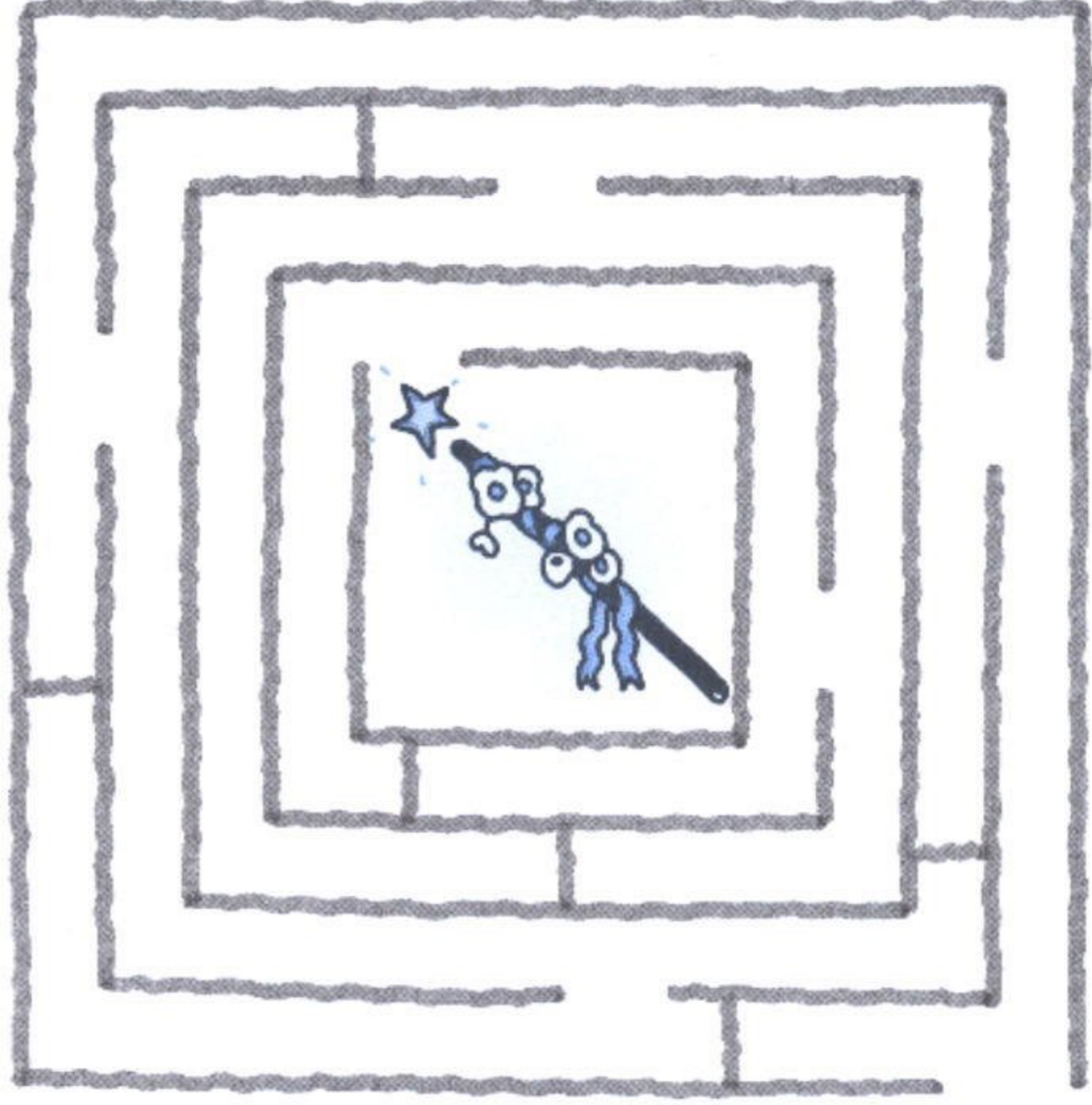
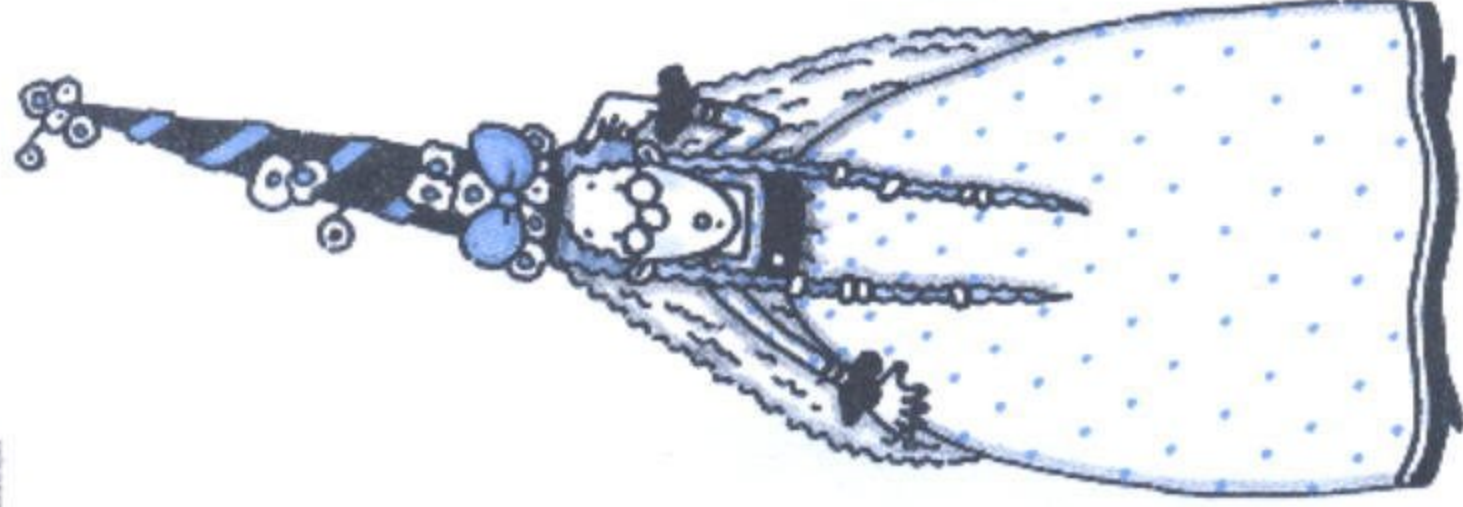
Pinta la luna y las estrellas de color amarillo y el cielo de color azul oscuro en la escena de la **noche**. Pinta el sol de color amarillo y el cielo de color azul claro en la escena del **día**.





LABERINTOS

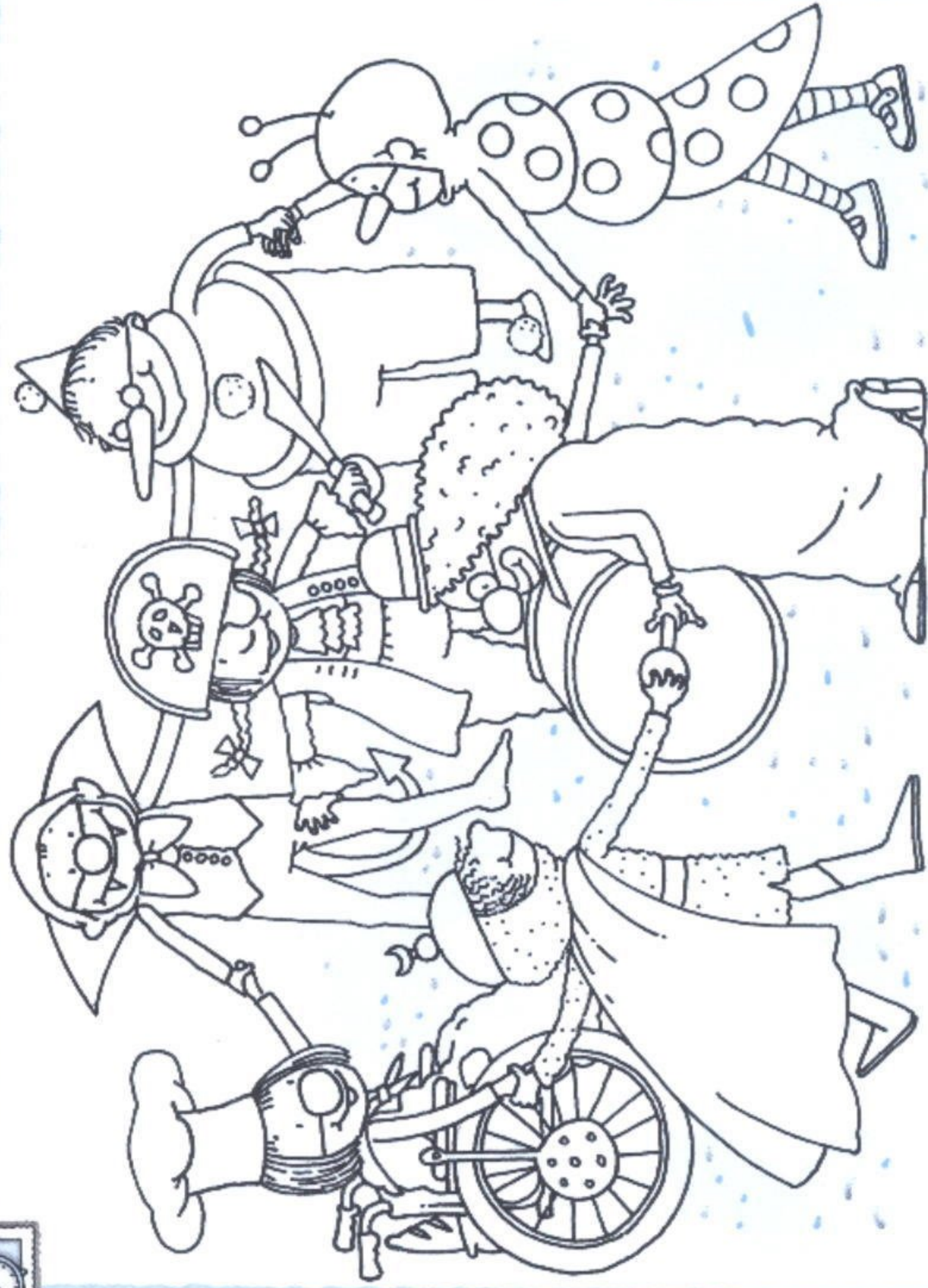
Traza el camino para que el hada encuentre la varita mágica que perdió.





CONCEPTOS ESPACIALES

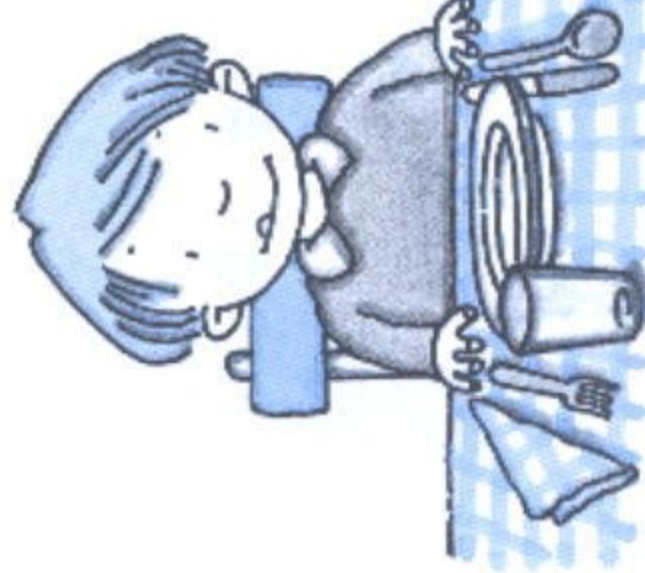
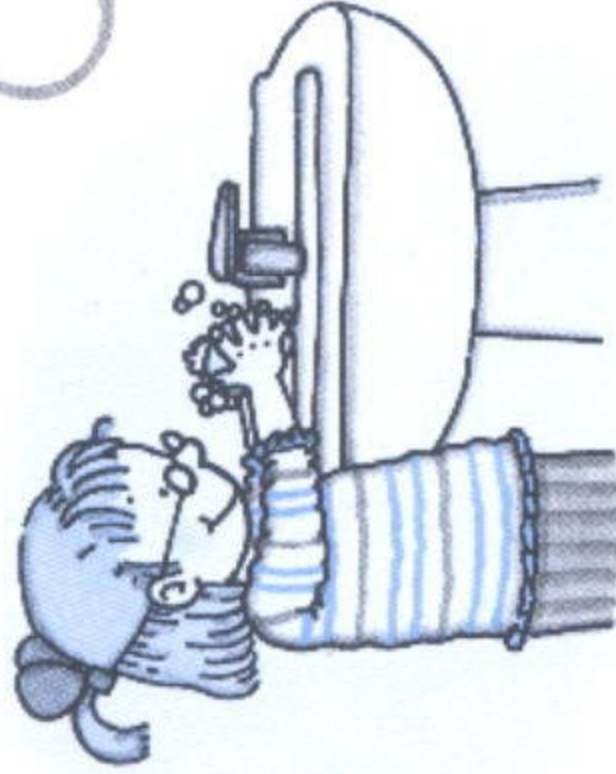
Pinta la niña que está en medio de la ronda.





CONCEPTOS TEMPORALES

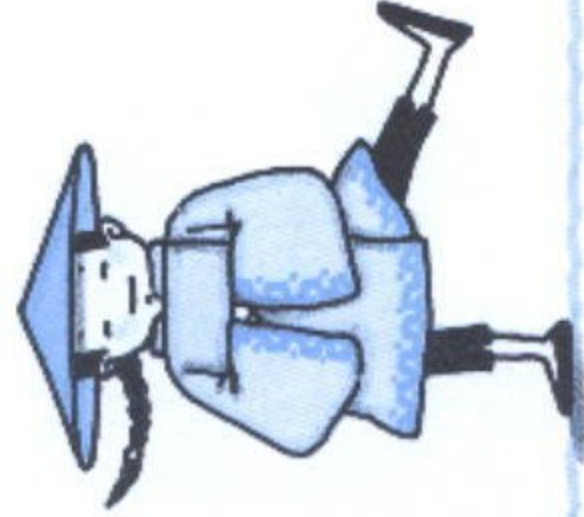
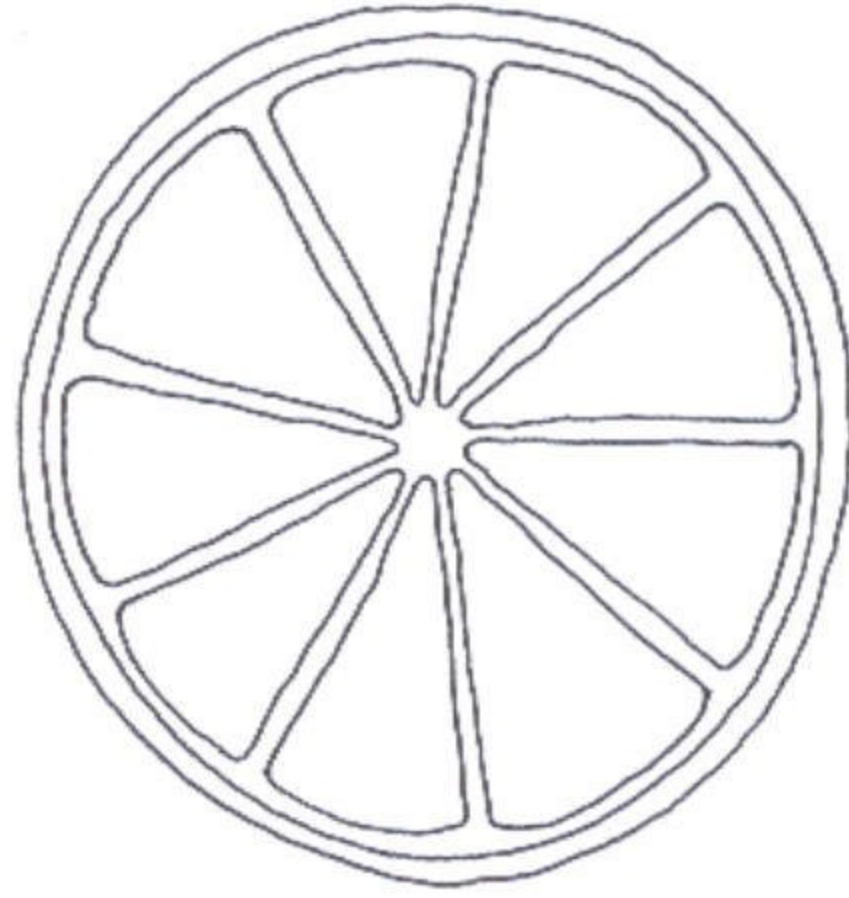
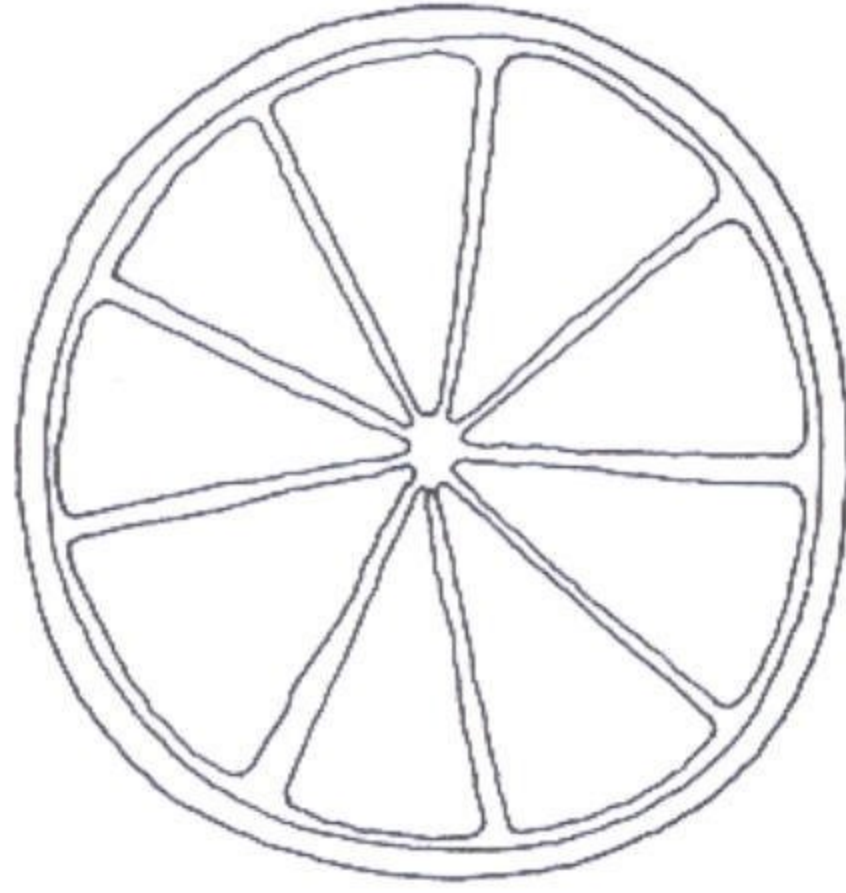
Pon una cruz de color azul en los círculos de las acciones que realizamos **antes** de comer y una de color rojo en los círculos de las acciones que realizamos **después** de comer.





CONCEPTOS ESPACIALES

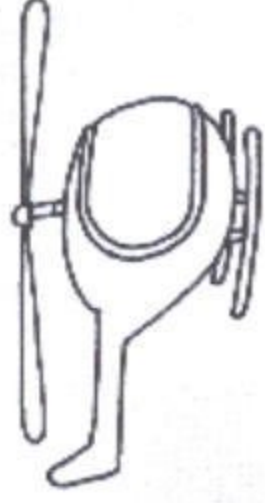
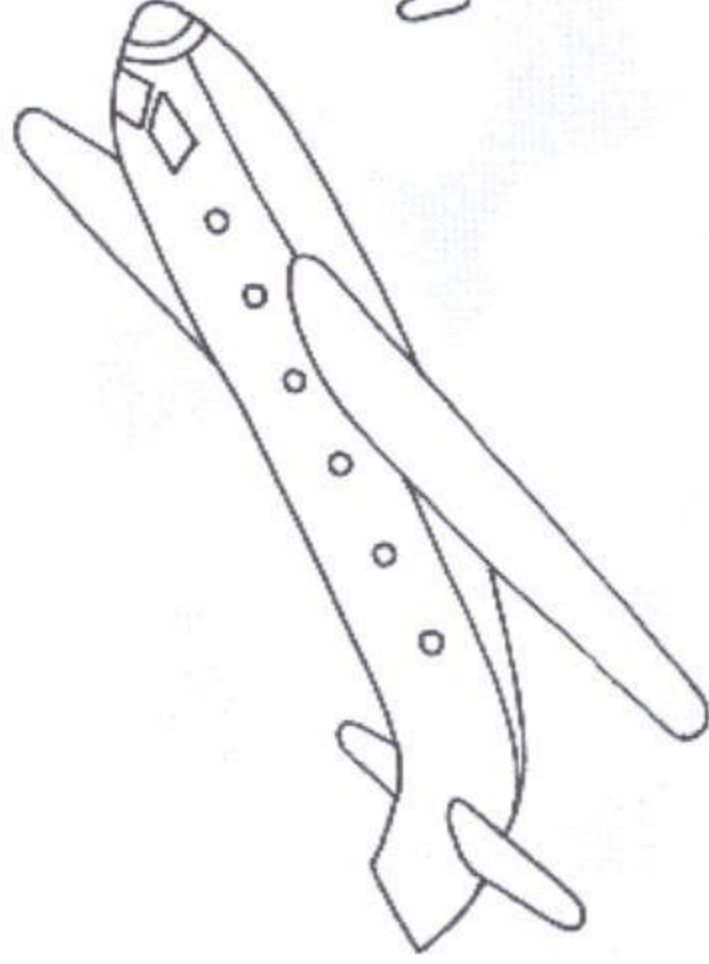
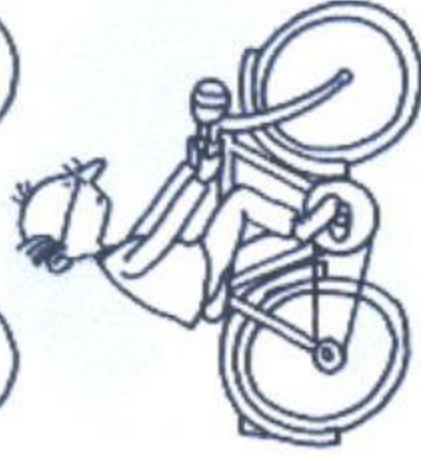
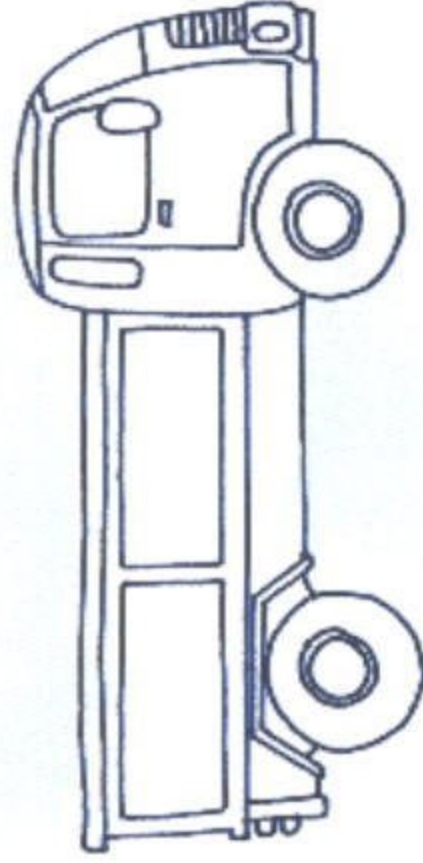
Pinta las naranjas y pega una bolita de papel lustre en el **centro**.





CONCEPTOS TEMPORALES

Pinta de color rojo el vehículo más **rápido** de cada pareja y de color azul el más **lento**. Encierra el que demorará más en llegar de todos los que aparecen.





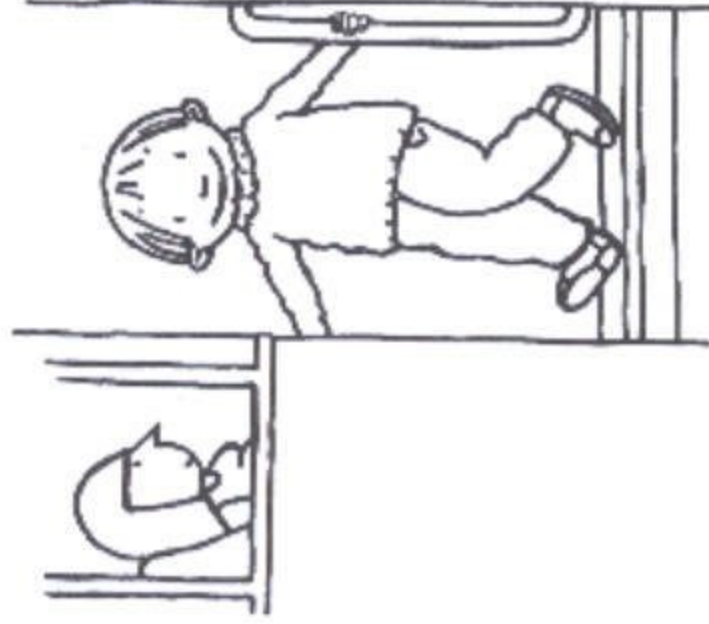
SECUENCIAS TEMPORALES

Ordena la historia recortando los dibujos y pegándolos en la parte superior. Pinta.

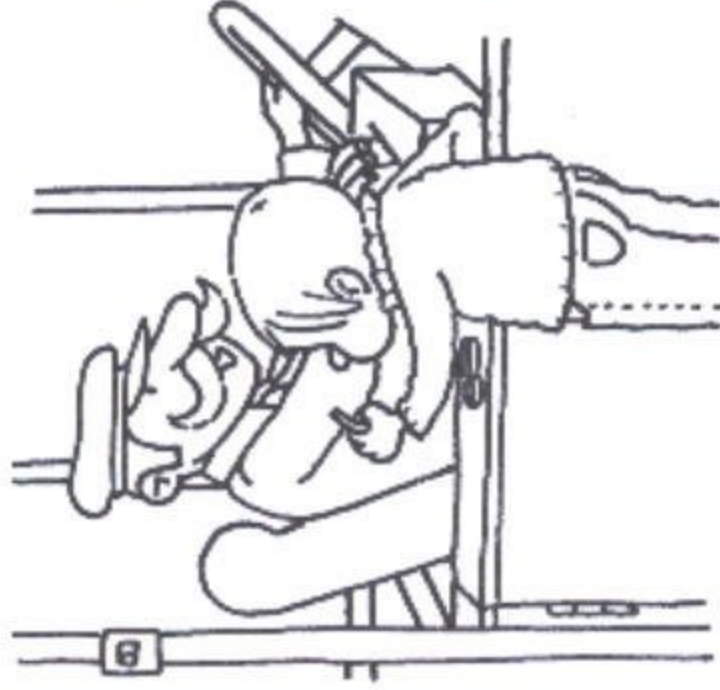
1



2



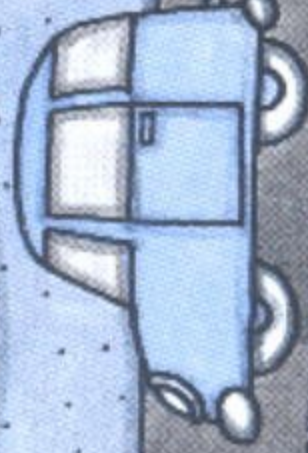
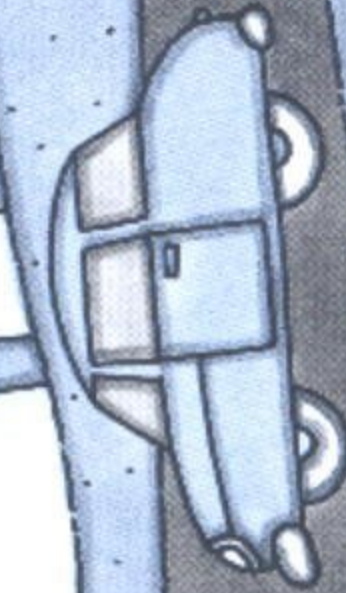
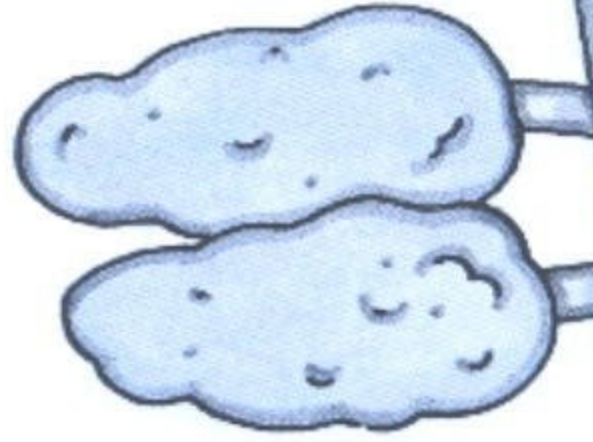
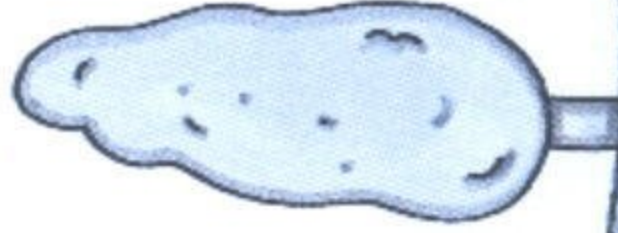
3

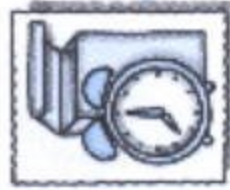




CONCEPTOS ESPACIALES

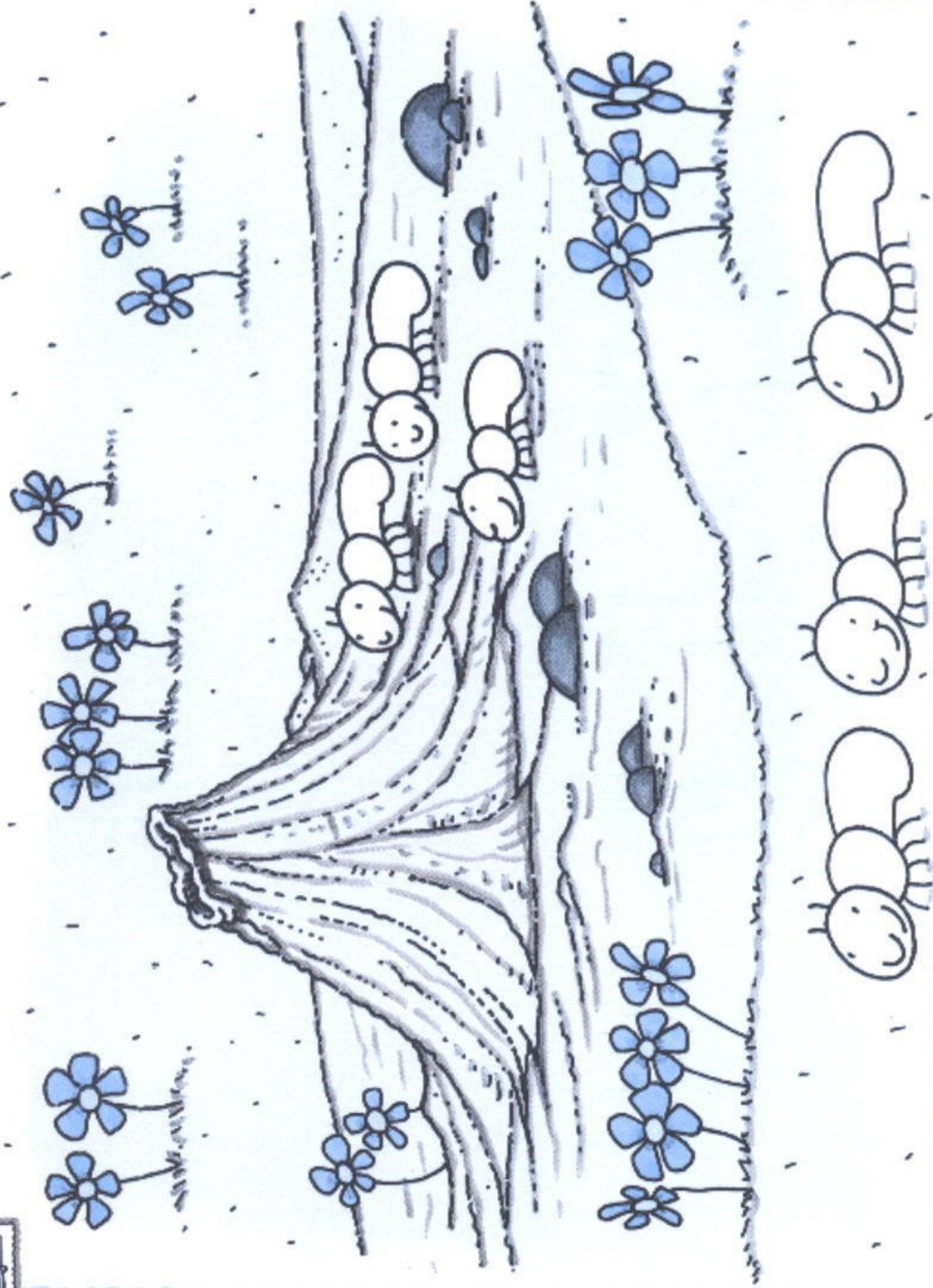
Encierra los objetos iguales que están **juntos** y une con una línea los que están **separados**.





CONCEPTOS ESPACIALES

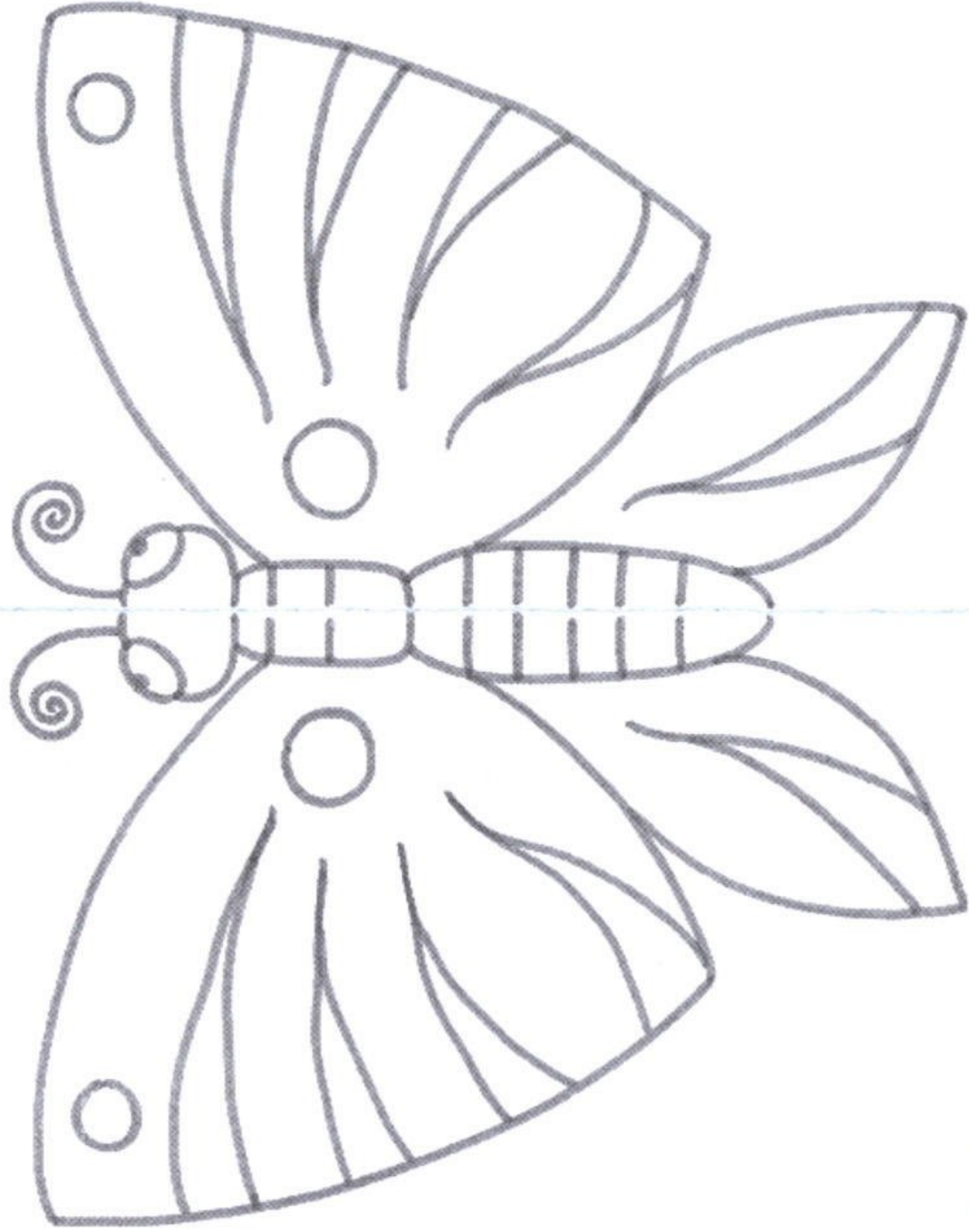
Encierra las hormigas que están más **cerca** del hormiguero y pinta las que están más **lejos**.





CONCEPTOS ESPACIALES

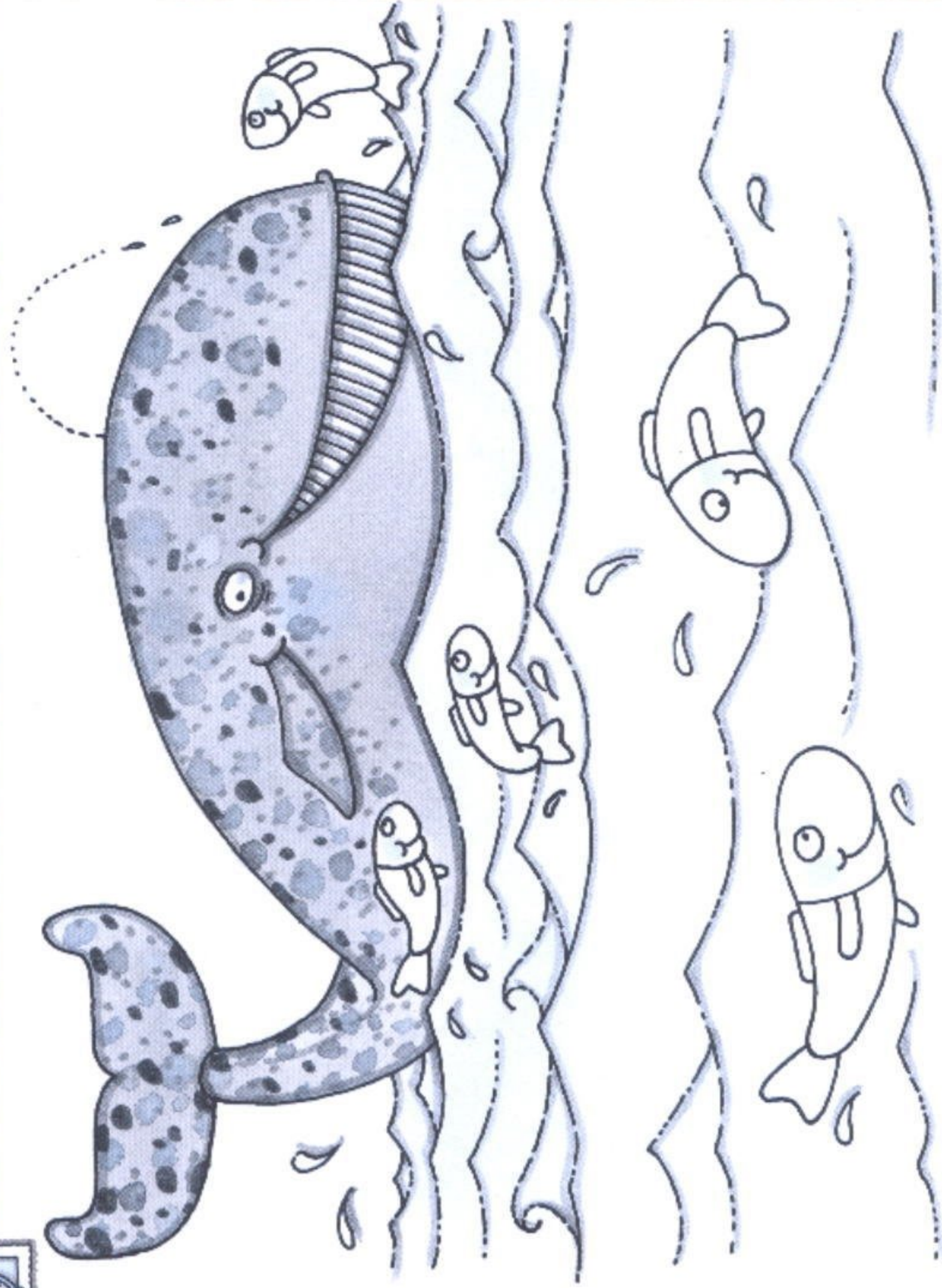
Pinta un **lado** de la mariposa de color naranja y el **otro lado** de color verde.

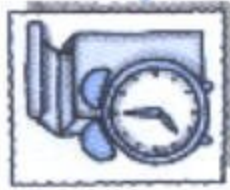




CONCEPTOS ESPACIALES

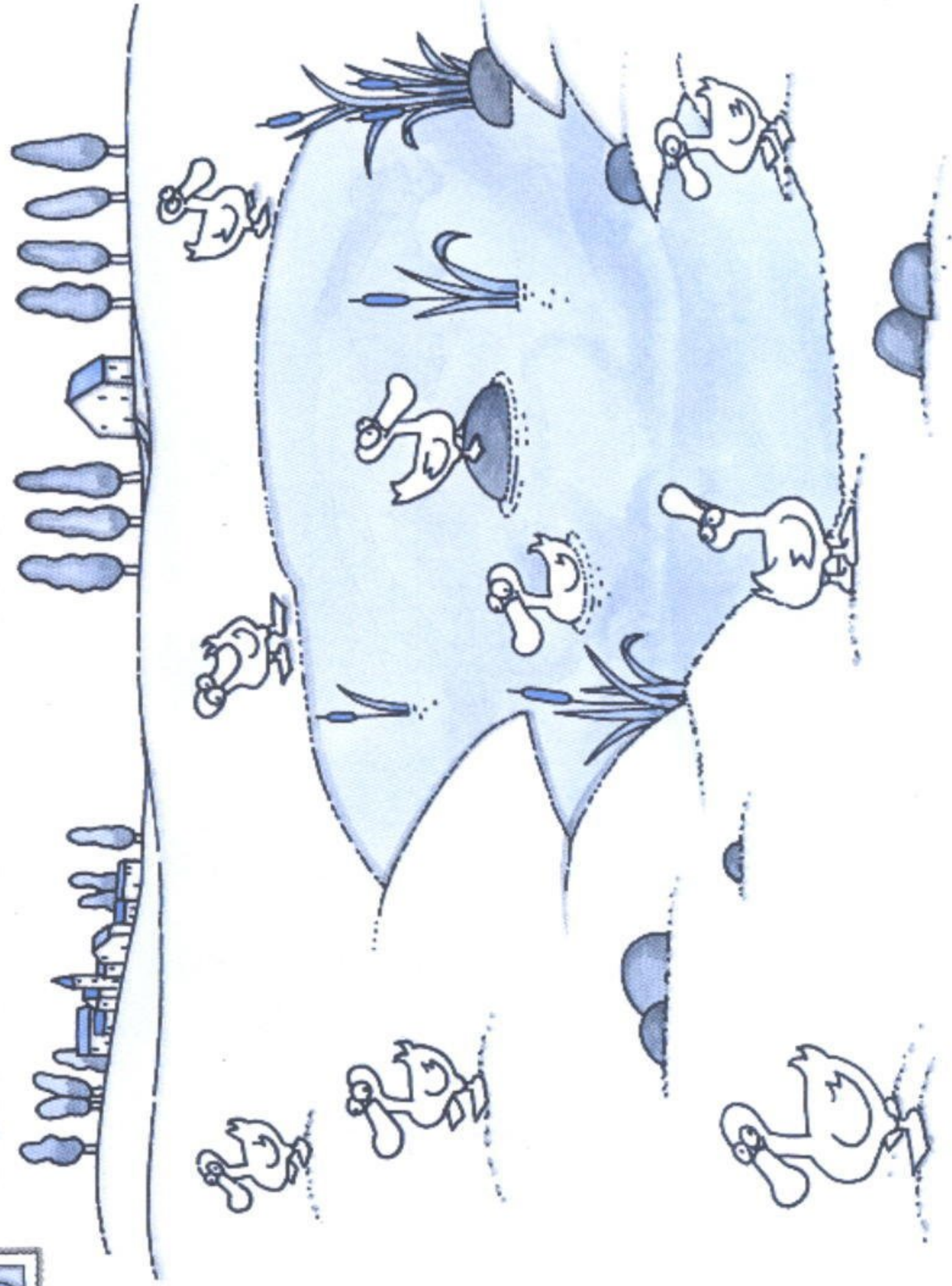
Pinta los peces que están más **cerca** de la ballena y encierra los que están más **lejos**.





CONCEPTOS ESPACIALES

Pinta los patos que están **alrededor** de la laguna.





SECUENCIAS TEMPORALES

Ordena la historia recortando los dibujos y pegándolos en la parte superior. Pinta.

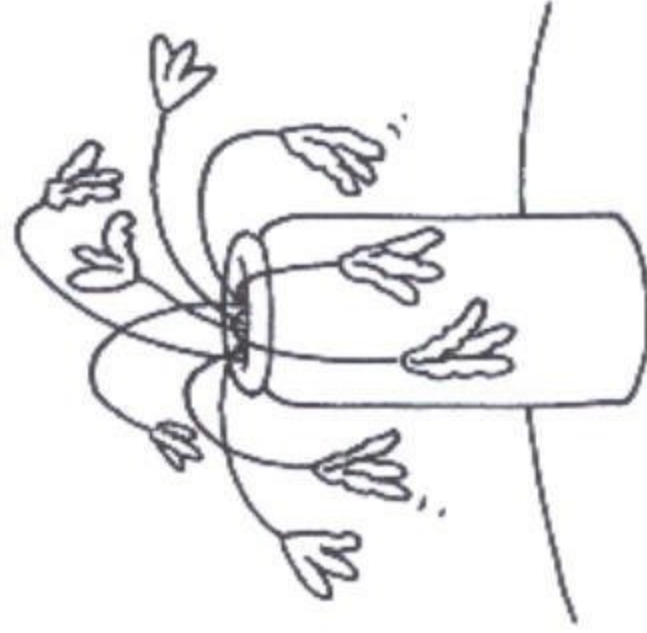
1



2



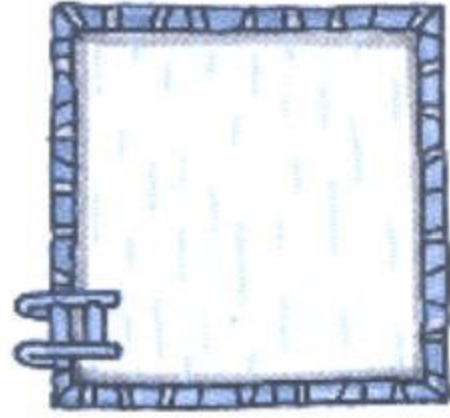
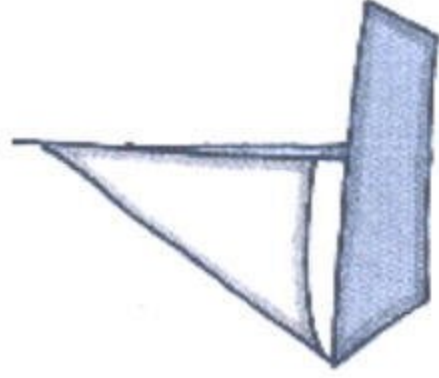
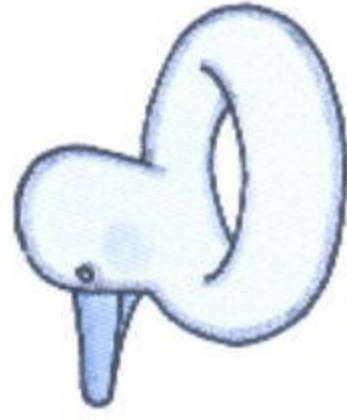
3



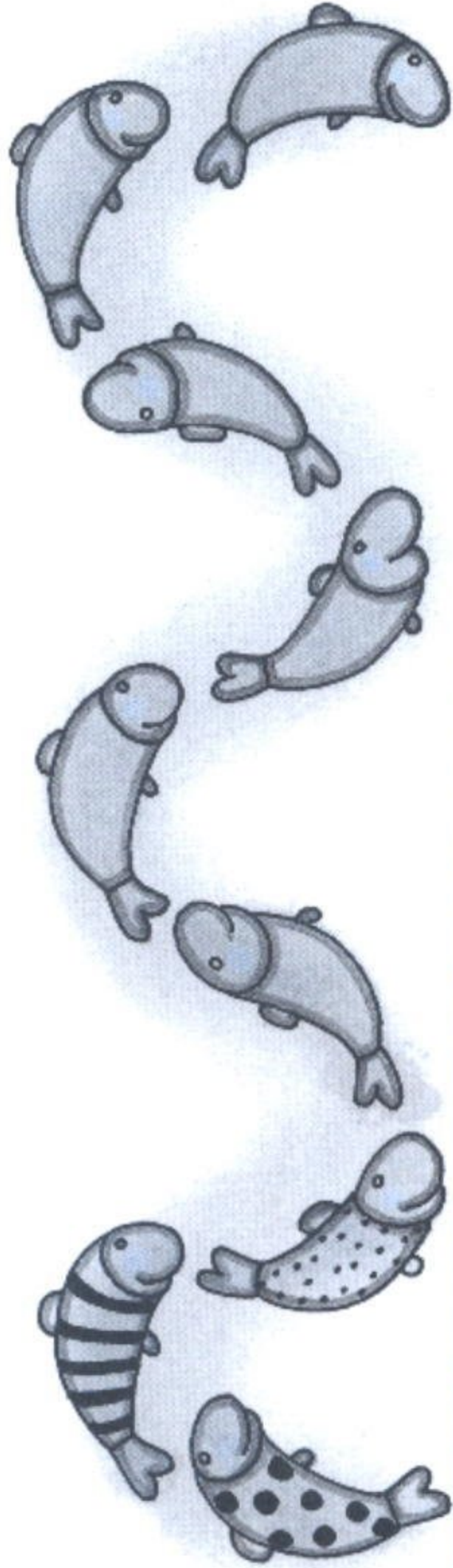
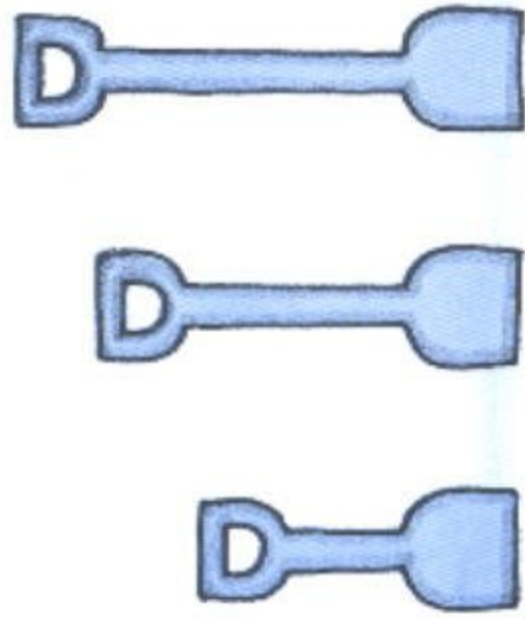
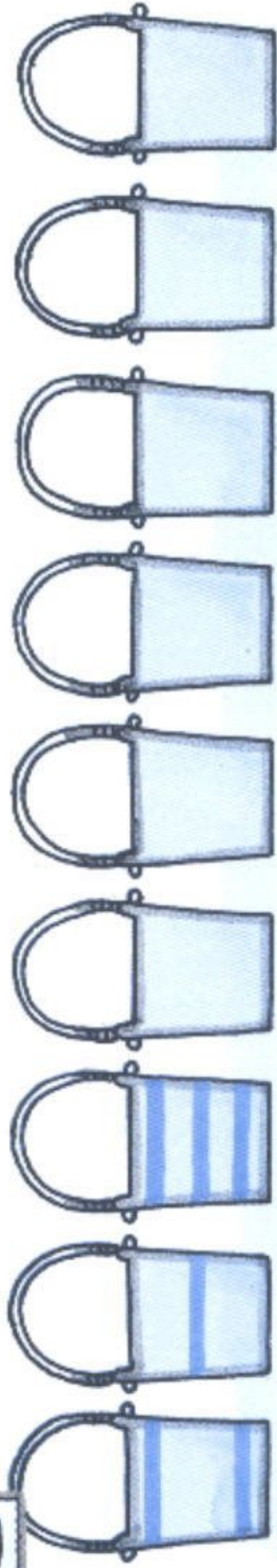


MATRICES

Dibuja en los cuadros que corresponda la unión de las imágenes.



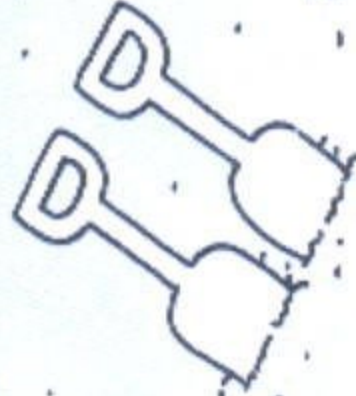
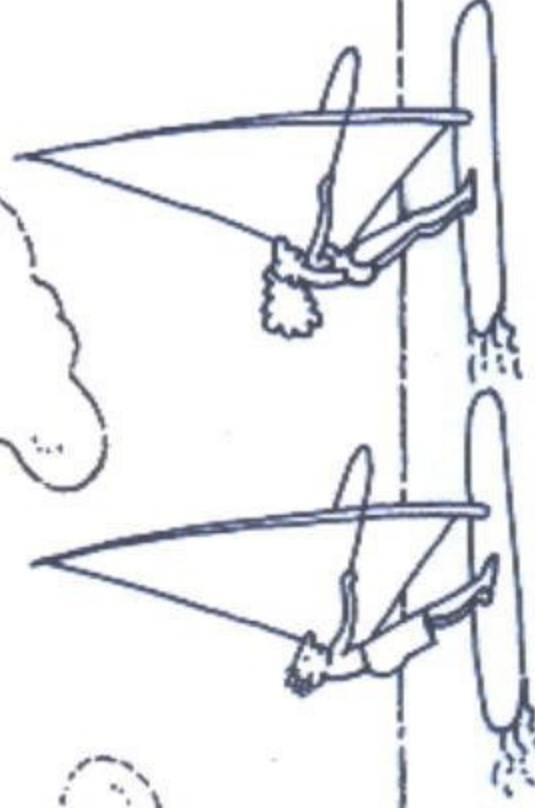
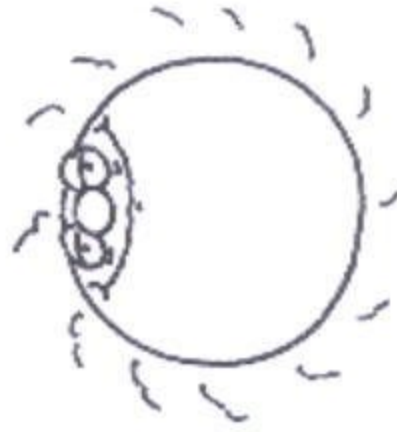
SERIES LÓGICAS
Continúa las series.





CONCEPTOS ESPACIALES

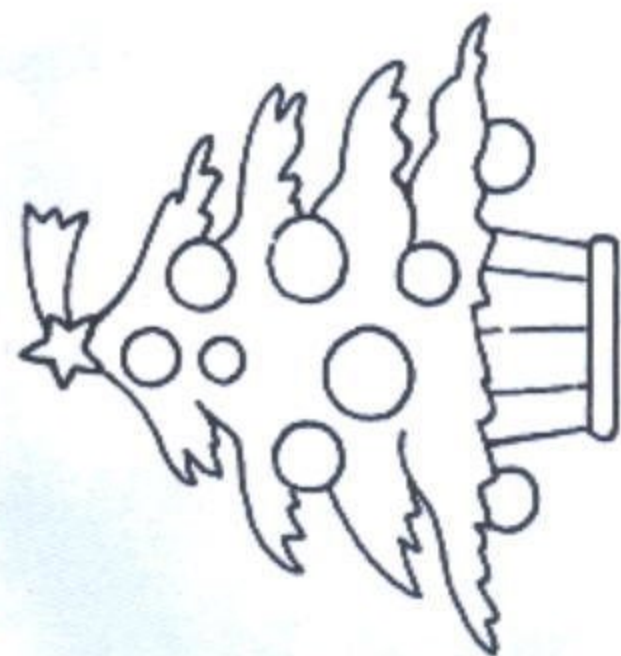
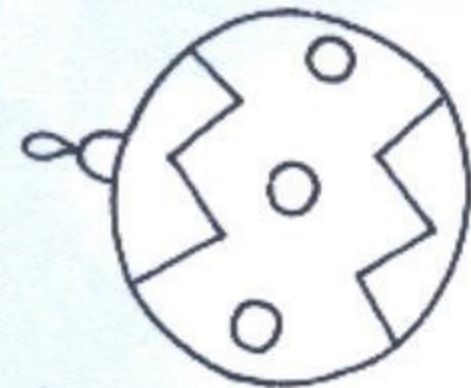
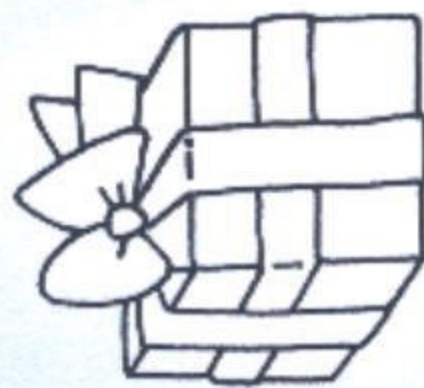
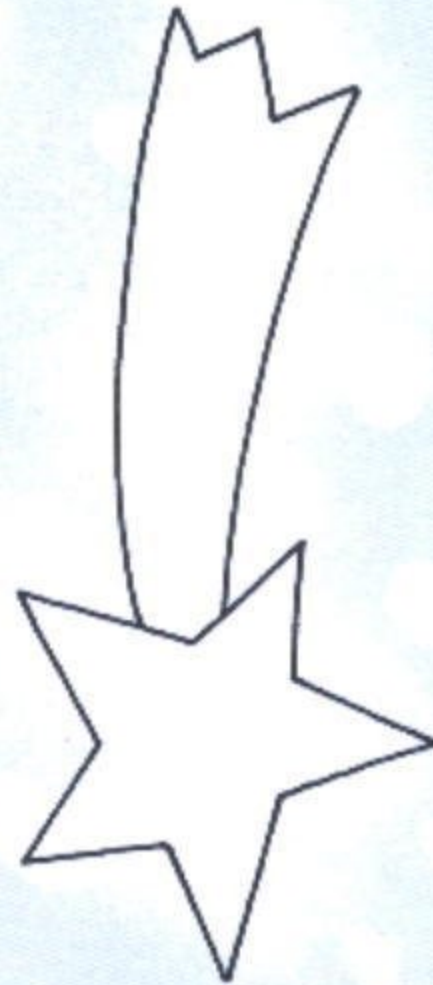
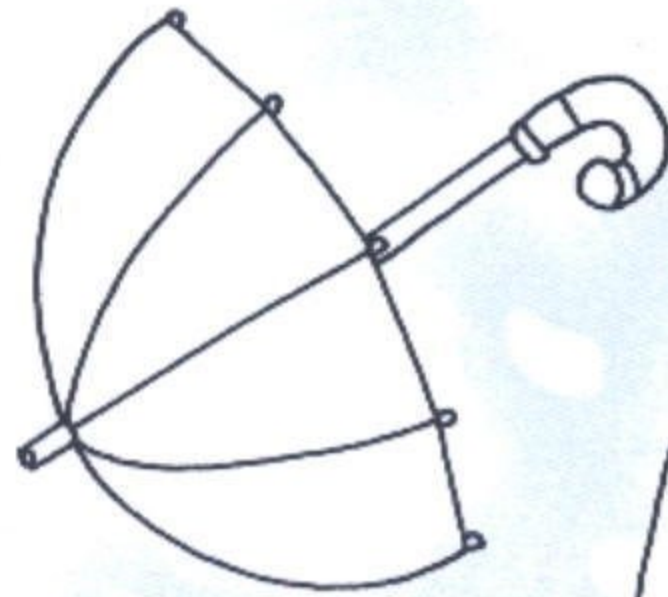
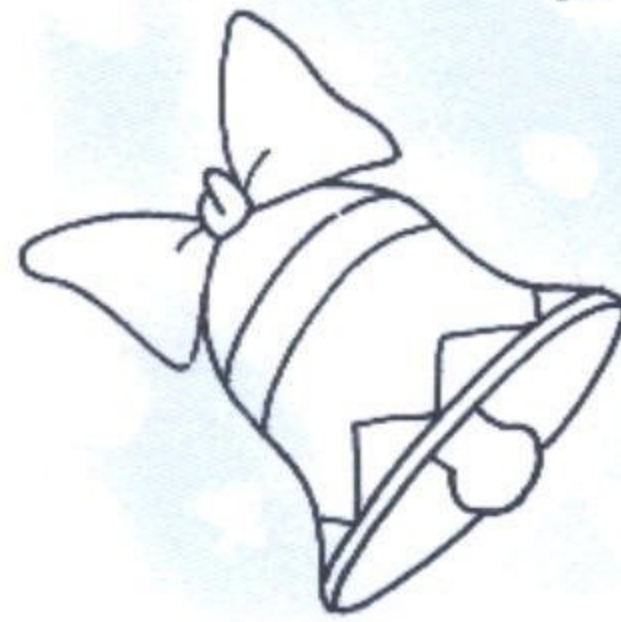
Encierra los objetos iguales que están **juntos**. Pinta los que están **separados**.





CLASIFICACIONES

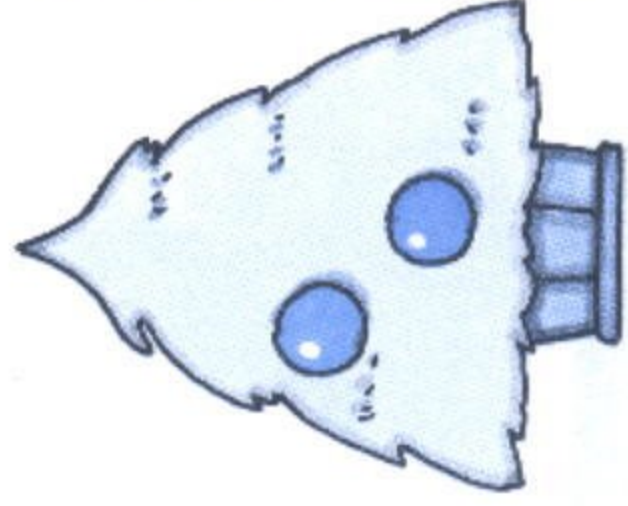
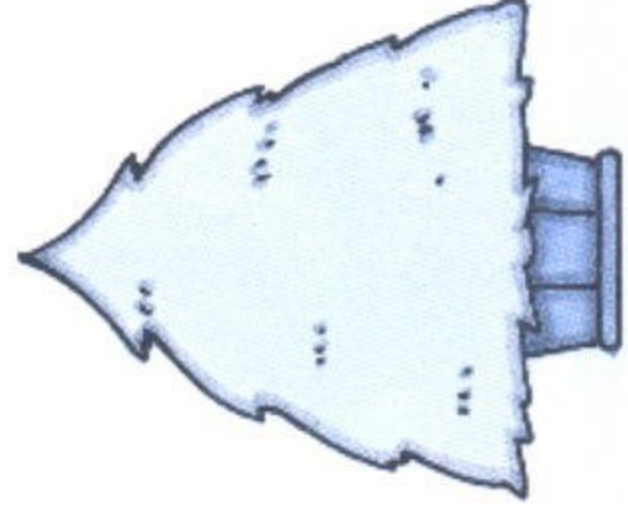
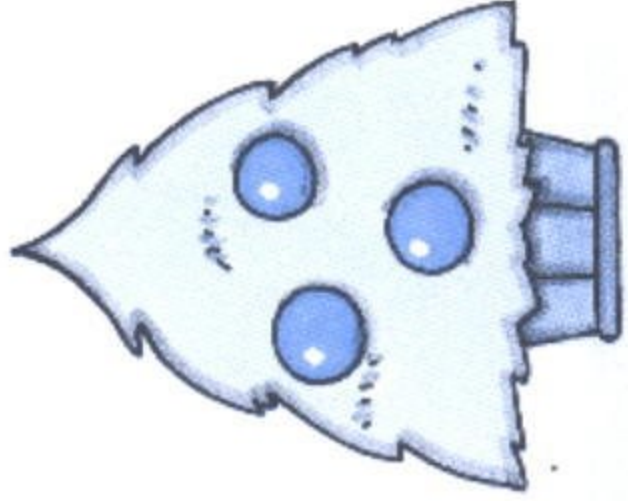
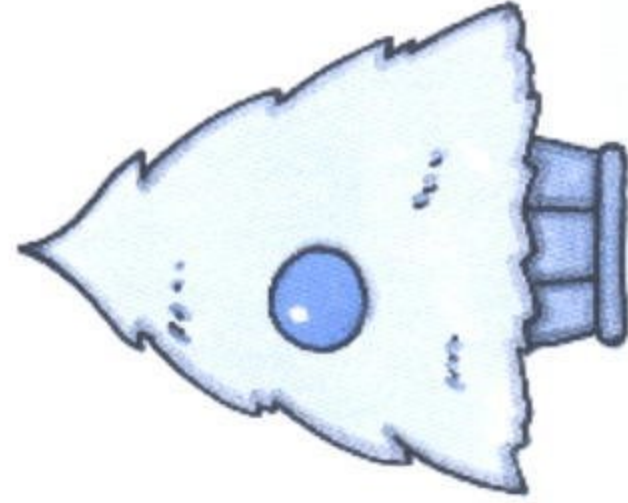
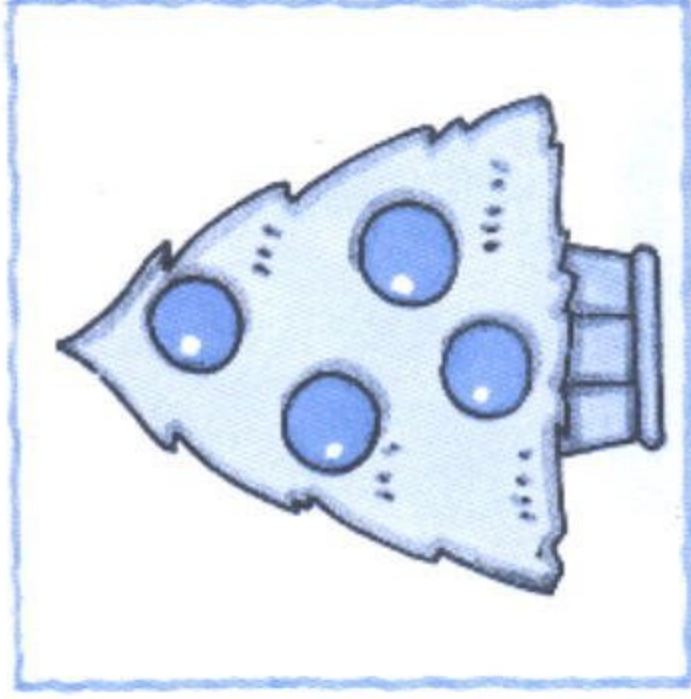
Encierra y pinta los objetos propios de la Navidad.





PROBLEMAS NUMÉRICOS

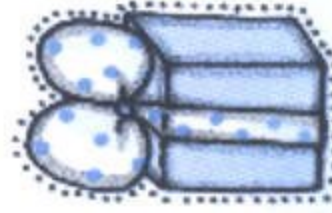
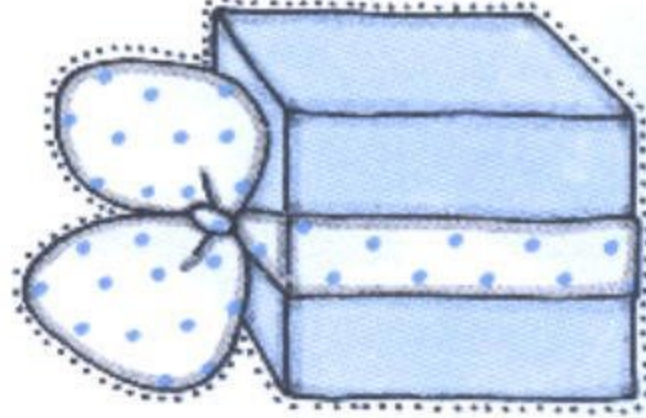
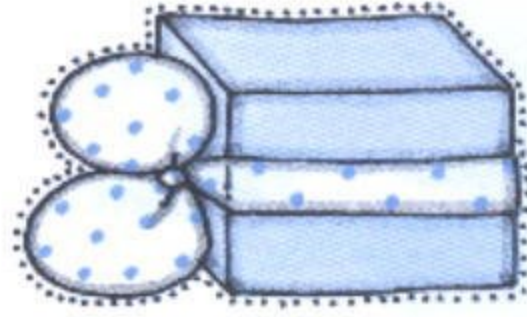
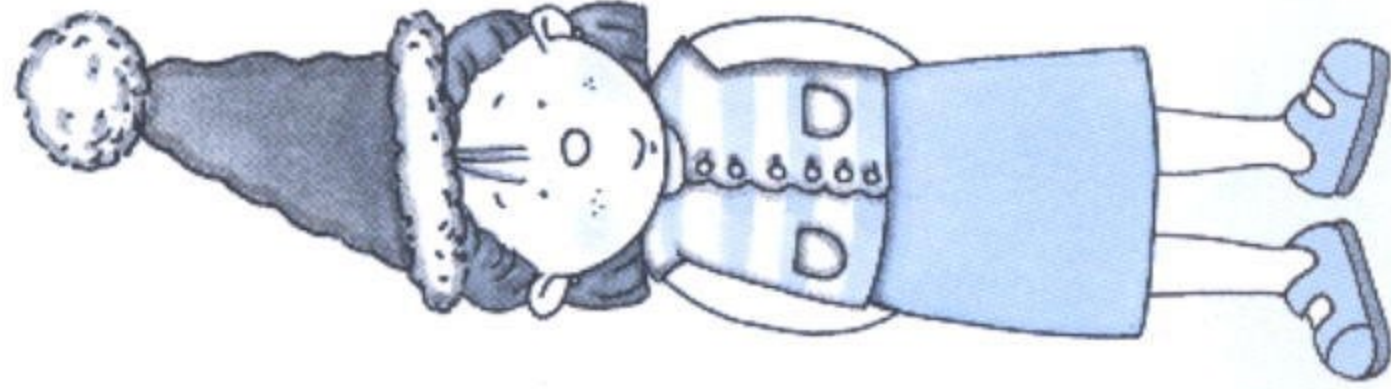
Pon a cada árbol el mismo número de esferas que hay en el modelo.





ORDENACIONES

Puntea los regalos. Ordénalos por tamaños y pégalos de mayor a menor. Pega un papel detrás de los huecos que quedaron.





CONCEPTOS ESPACIALES

Pinta los objetos que están **al lado** de la esfera de Navidad. Encierra el objeto que está **junto** a la campana.

