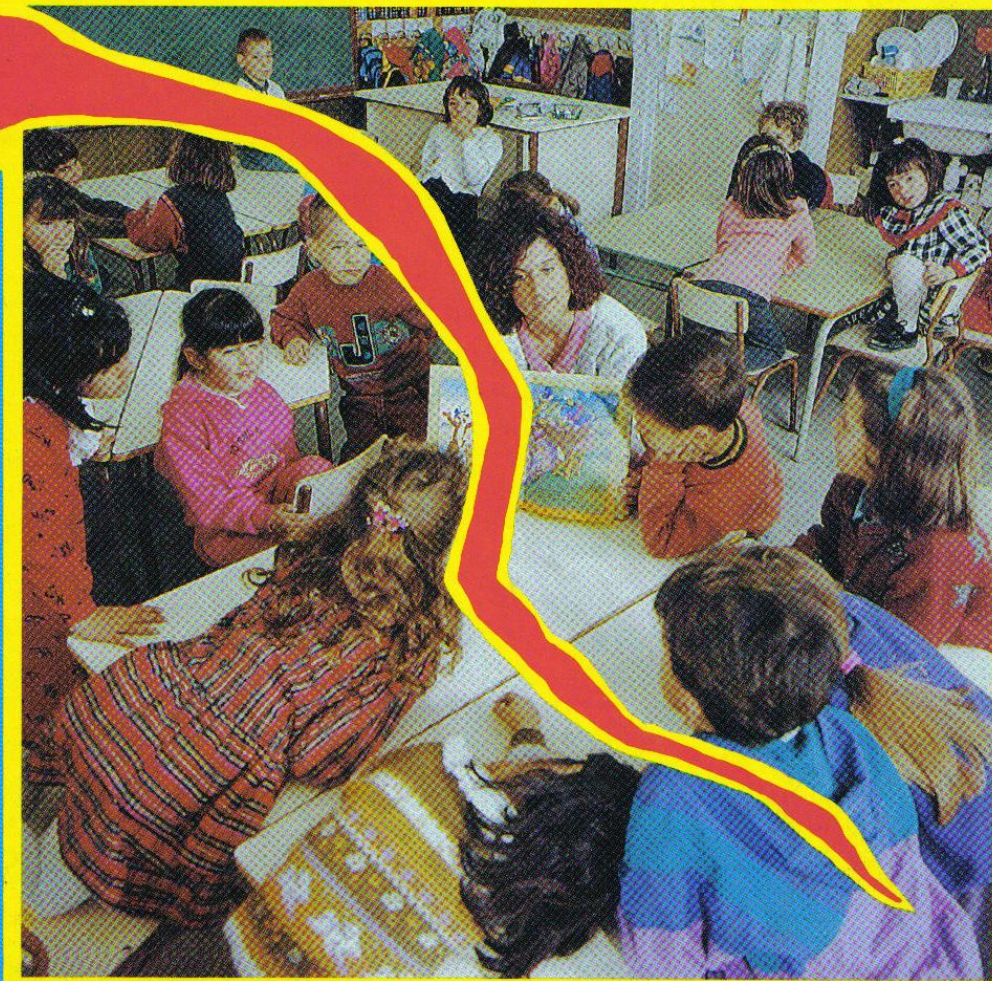


PROBLEMAS DE APRENDIZAJE



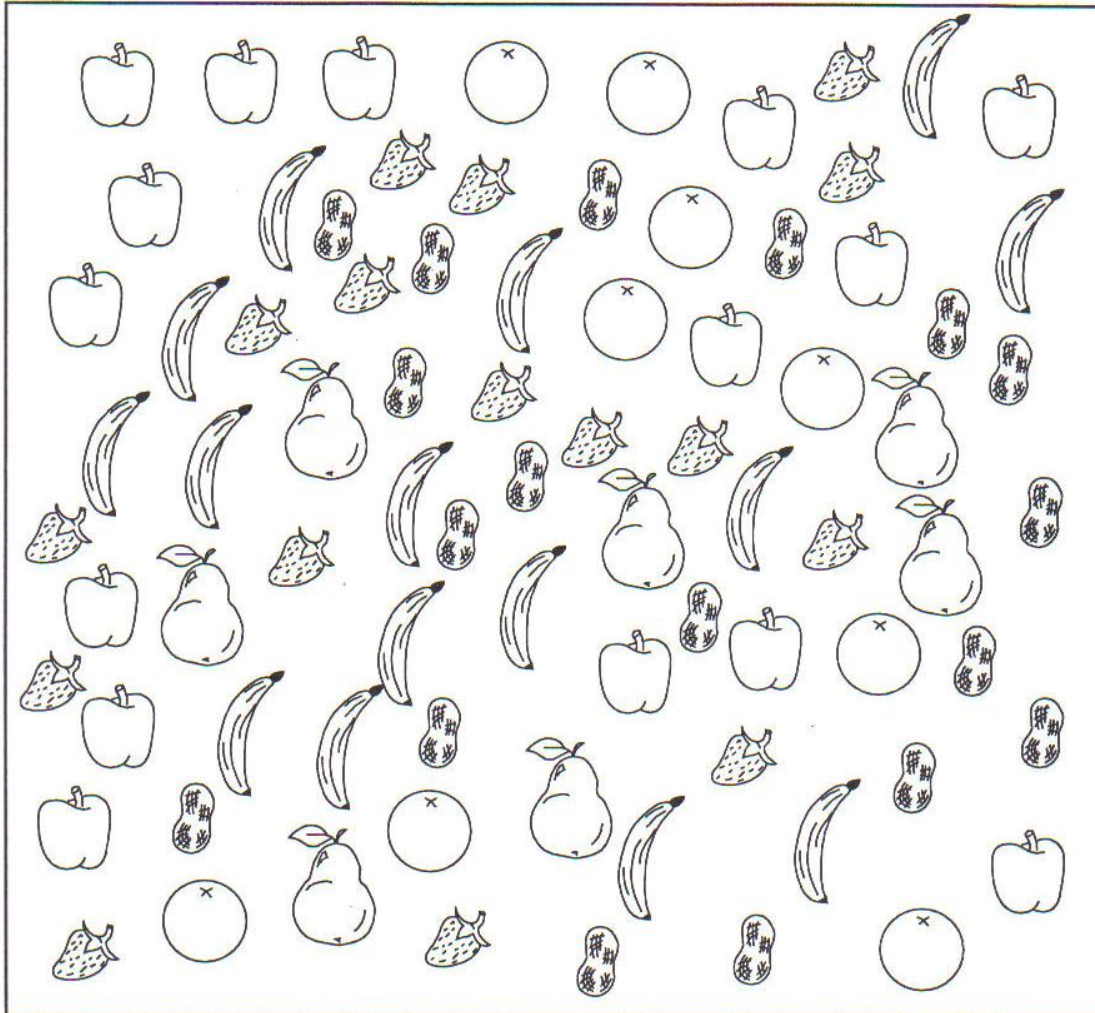
SOLUCIONES PASO A PASO

CONTENIDO

Introducción	7
Trastornos del cálculo	9
Presentación oral y escrita	12
Relaciones matemáticas	13
Seriaciones	16
Entrenamiento operacional	23
Entrenamiento espacial	29
Entrenamiento en memoria	32
Cálculo mental	33
Lógica matemática	35
Medición	38
Geometría	40
Desarrollo intelectual	43
Entrenamiento de la atención	48
Desarrollo del pensamiento	64
Entrenamiento con secuencias	80
Desarrollo de la memoria	83
Hábitos de estudio	88

LLUVIA DE FRUTAS

En el cuadro hay 6 tipos diferentes de frutas. Cuenta cuántas son de cada uno y anota el resultado sobre las líneas.







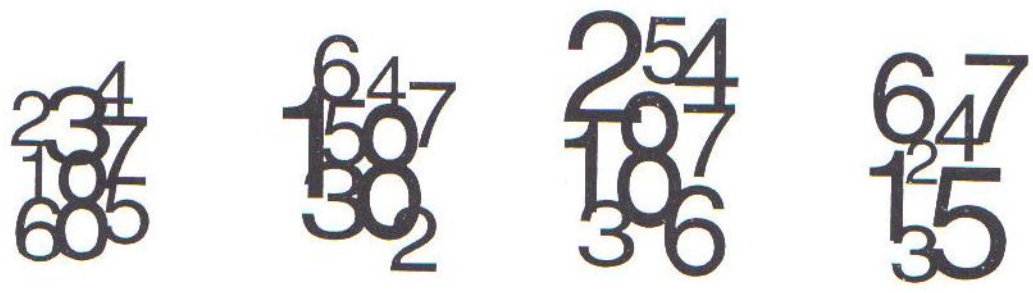
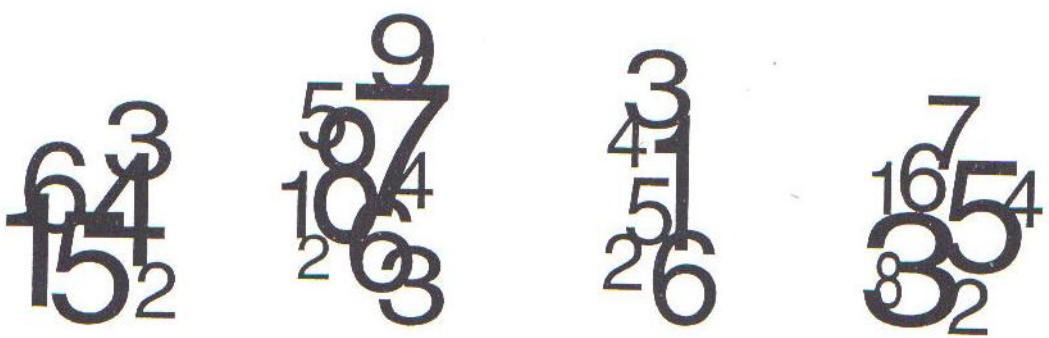
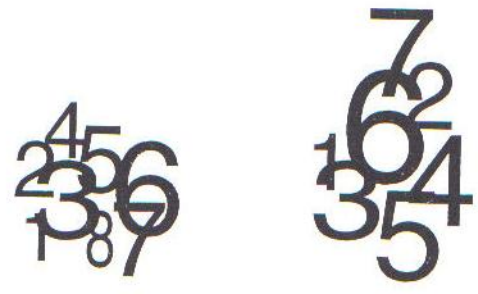






BUSCANDO NÚMEROS

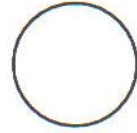
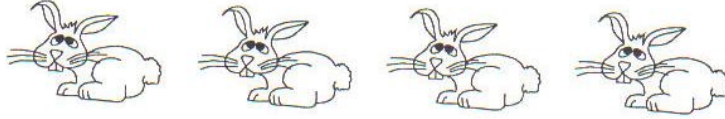
Encierra en una línea roja la agrupación que contenga más números.



¡QUÉ REPETICIÓN!

Colorea únicamente las figuras que te indican los números de la izquierda y escribe dentro de los círculos de la derecha cuántas fueron las que no coloreaste.

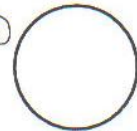
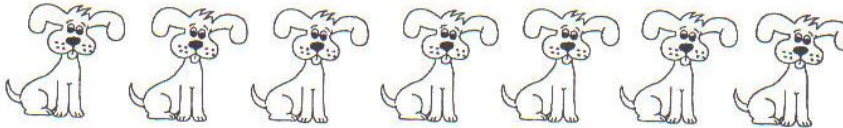
3



10



7



9



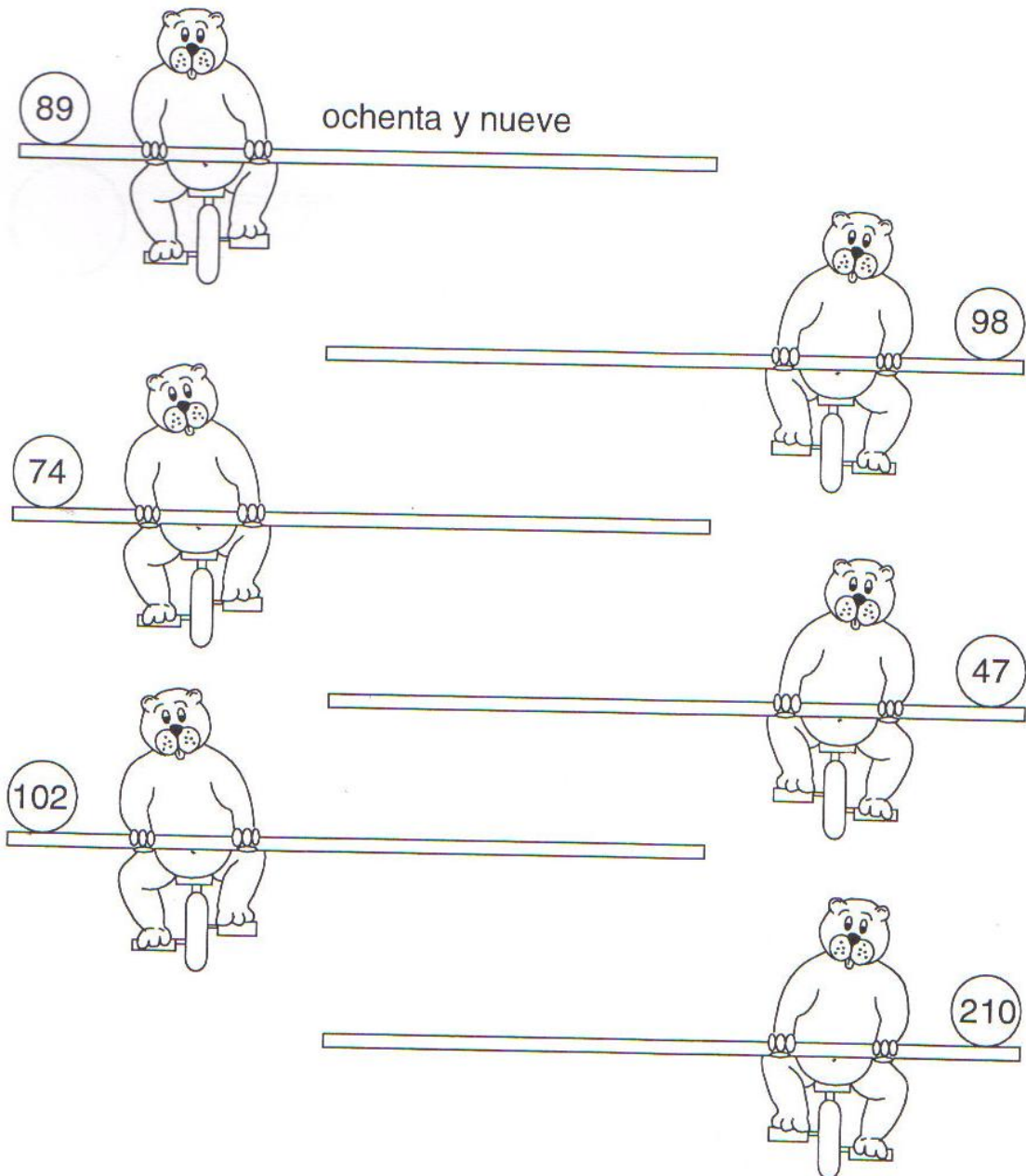
6



OSOS EQUILIBRISTAS

Escribe con letra las siguientes cantidades y ayuda a los osos a mantener el equilibrio.

Ejemplo:

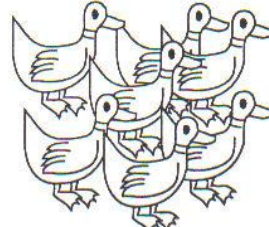
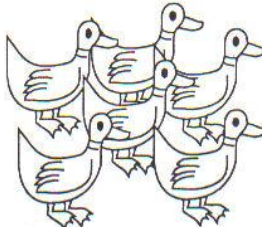
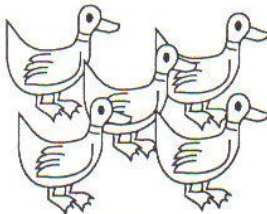


¡CUÁNTOS HAY!

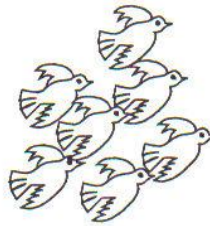
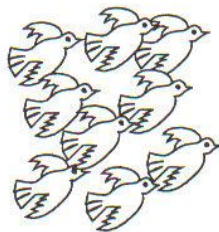
- Tacha donde hay más gatos. Escribe en los cuadros cuántos hay.



- Tacha donde hay más patos. Escribe en los cuadros cuántos hay.

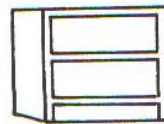
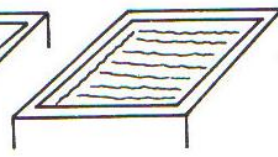
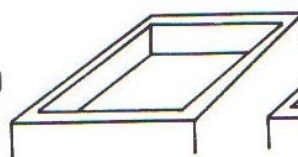
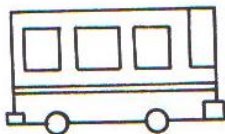
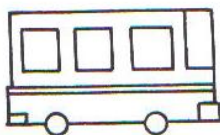
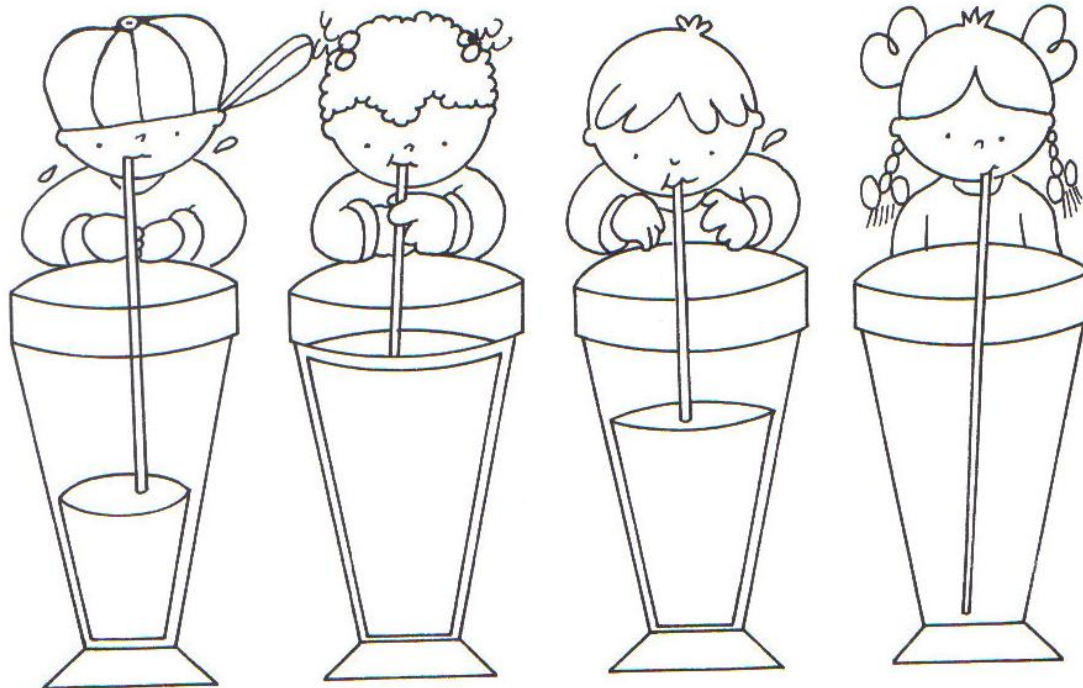


- Encierra con una línea los grupos que tengan igual número de pájaros y escribe en los cuadros cuántos hay.



LLENOS Y VACÍOS

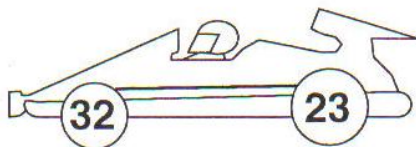
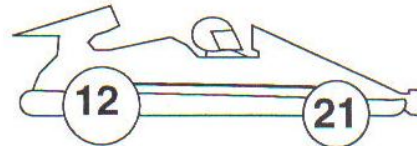
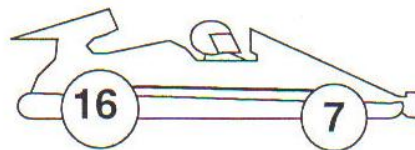
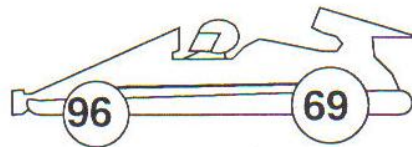
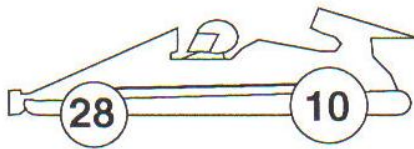
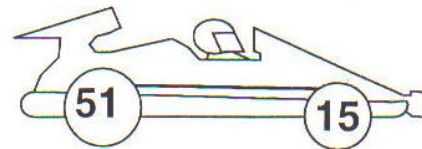
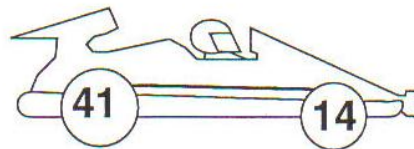
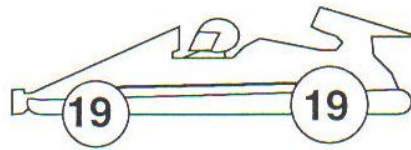
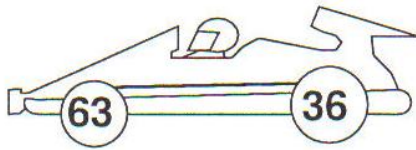
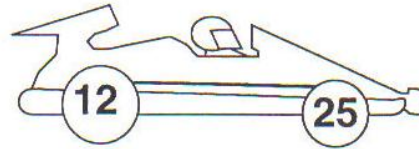
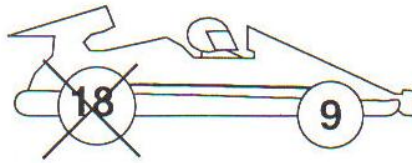
Colorea de azul el suéter del niño que tiene el vaso más lleno y de naranja de quien lo tiene vacío. Después, tacha en cada serie lo lleno y encierra con una línea lo vacío.



¡LA GRAN CARRERA!

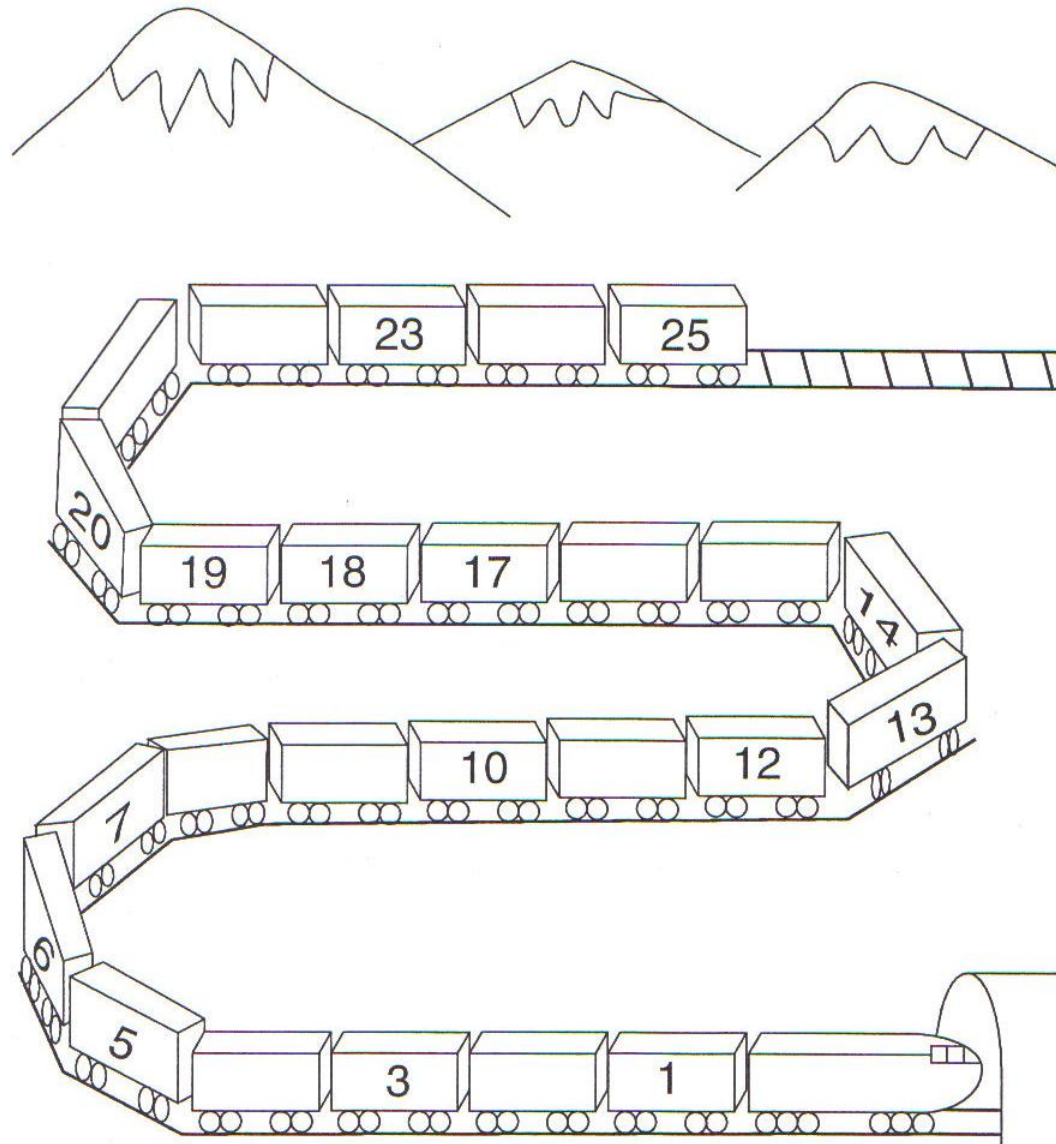
Tacha el número más grande en cada automóvil.

Ejemplo:



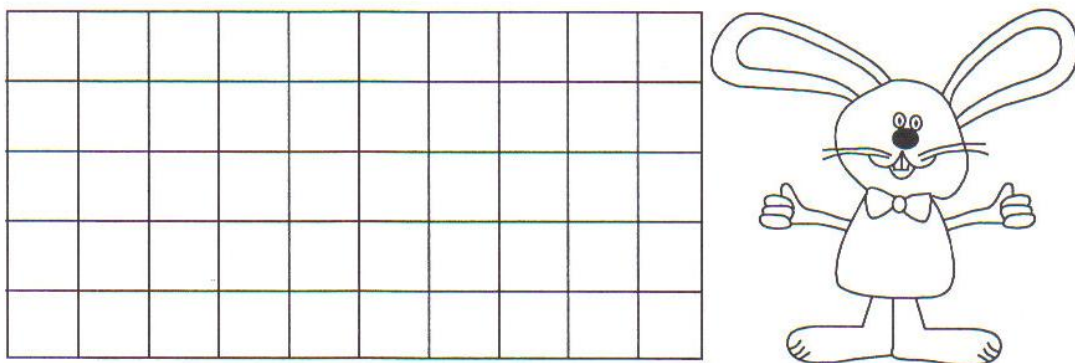
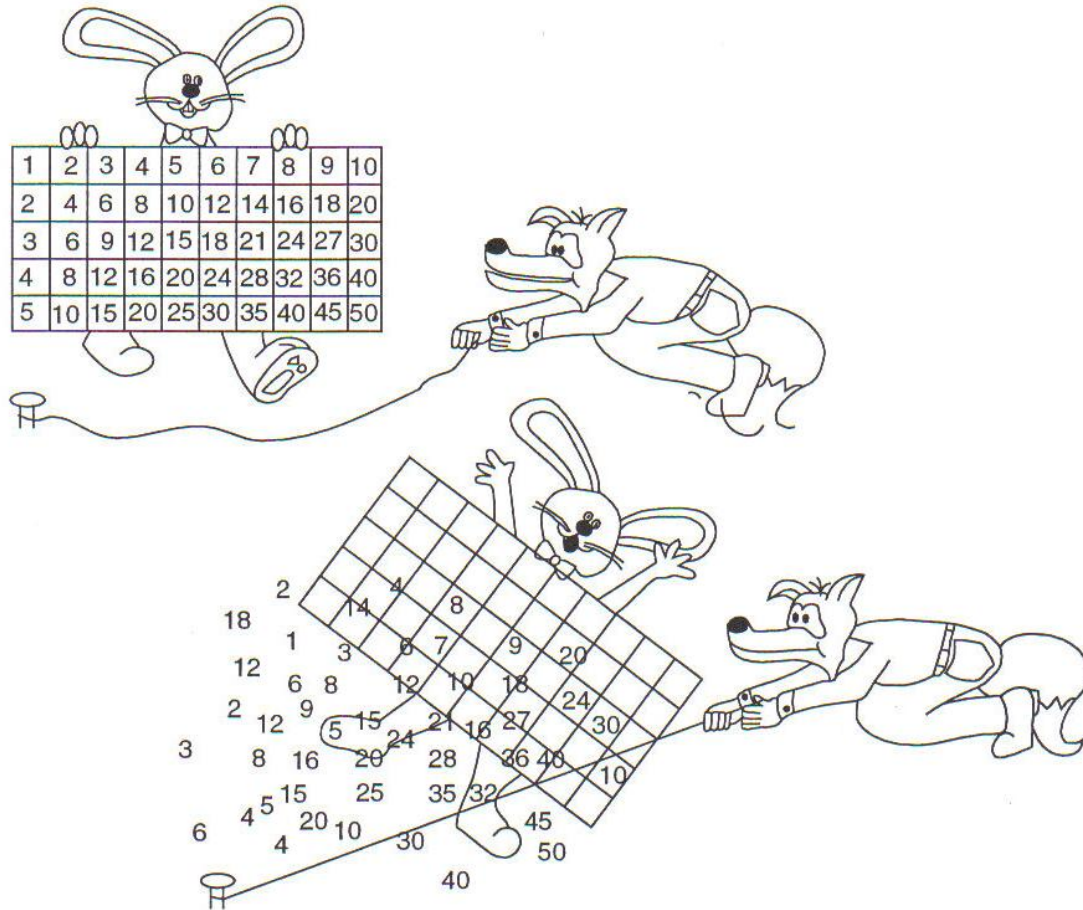
EL TRENECITO

Algunos de los vagones no tienen el número que les corresponde. Anótalo.



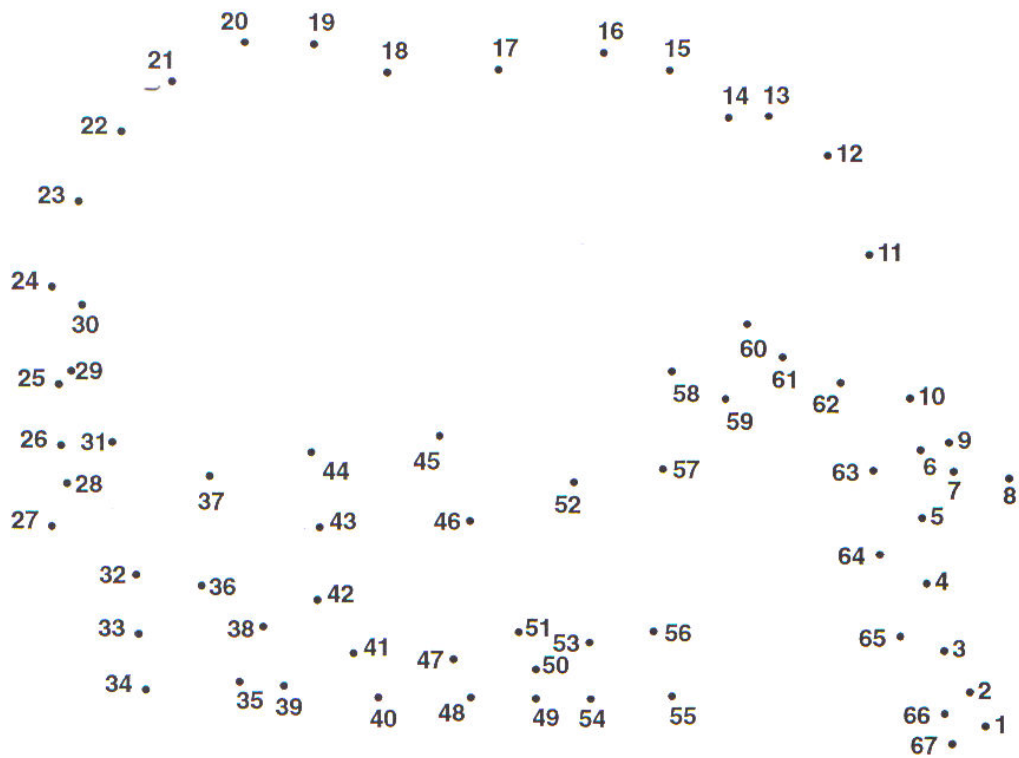
¡CUIDADO!

¡Qué mala acción la del zorro! Ayuda al conejo escribiendo los números en el casillero vacío.



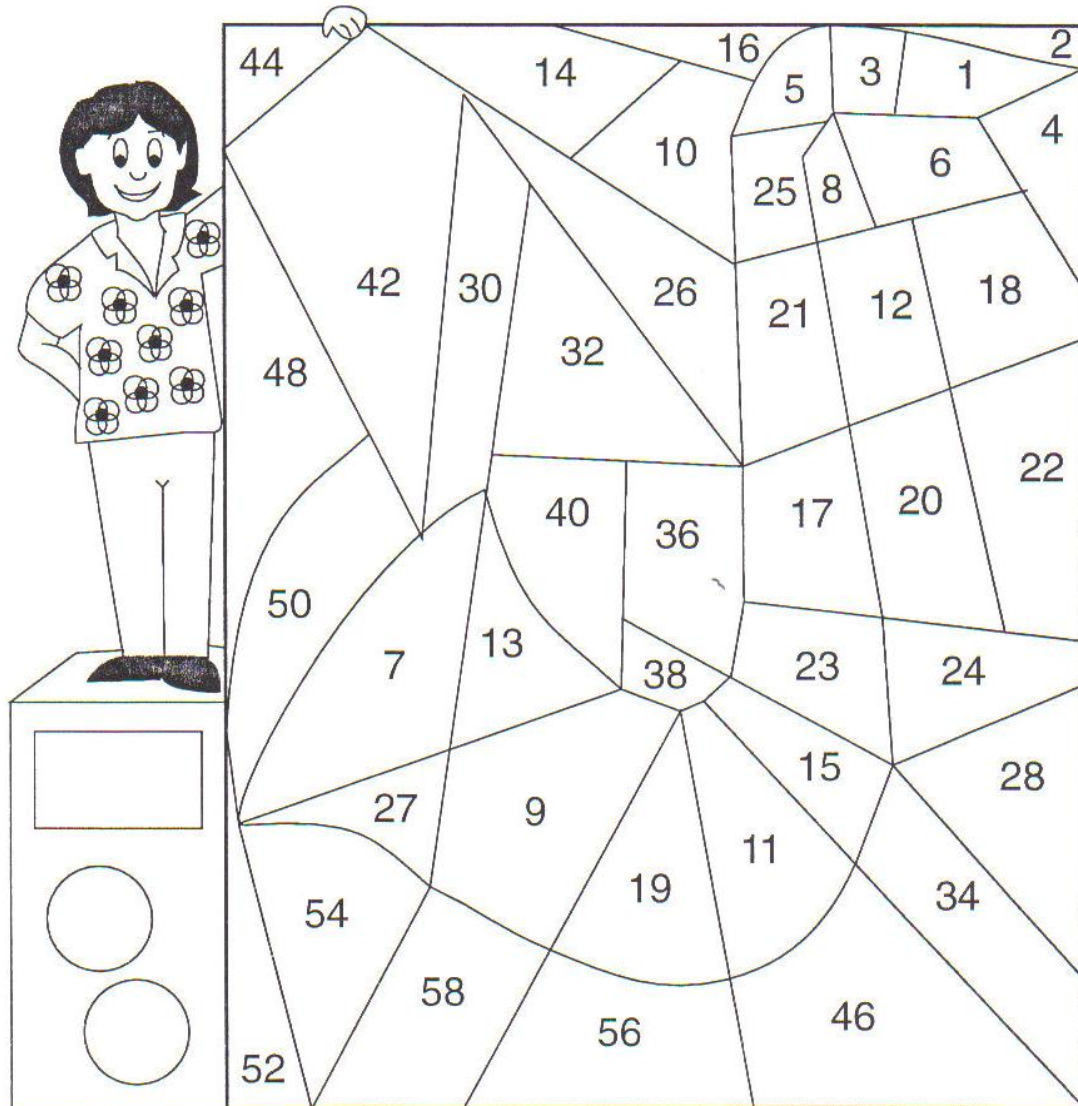
LA FIGURA ESCONDIDA

Une los puntos siguiendo el orden de los números y colorea la figura que encuentres.



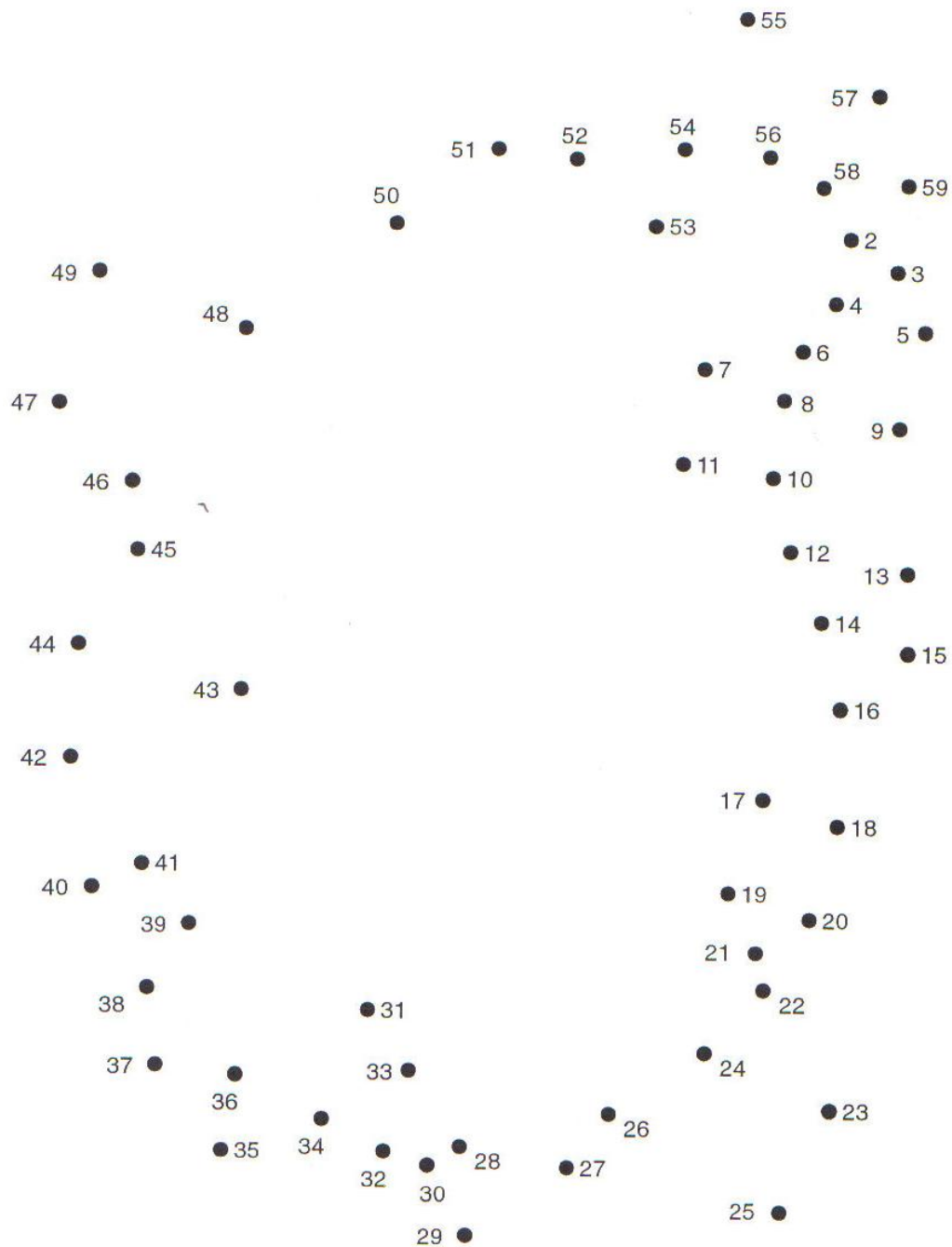
NOTAS DULCES Y AGRADABLES

Colorea con amarillo todos los espacios que tengan números impares.



¡YA ESTÁ MADURO!

Une los puntos siguiendo el orden de los números pares y colorea la figura.



SON SERIES MUY SERIAS

Escribe en los cuadros vacíos, los números que completan cada serie.

Ejemplo:

2	7	14	19	38	43	86	91
---	---	----	----	----	----	----	----

3	8	16	21	42	47		
---	---	----	----	----	----	--	--

3		18	21	63	66		201
---	--	----	----	----	----	--	-----

2	9	9	16			23	30
---	---	---	----	--	--	----	----

1	6	12	17	34	39		
---	---	----	----	----	----	--	--

5	13	11	19	17		23	
---	----	----	----	----	--	----	--

LAS SERIES SE COMPLICAN

Escribe los números que completan cada serie utilizando los círculos vacíos.

Ejemplo:

55 44 53 42 51 40 49 38

48 24 32 16 24 12

3 7 15 23 27 31

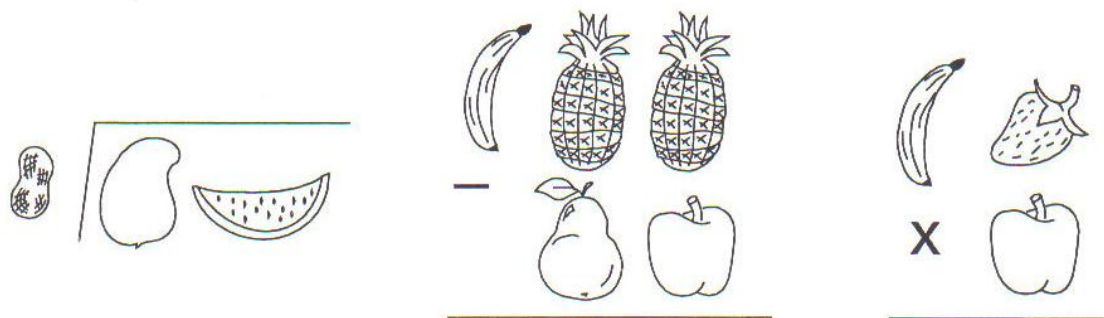
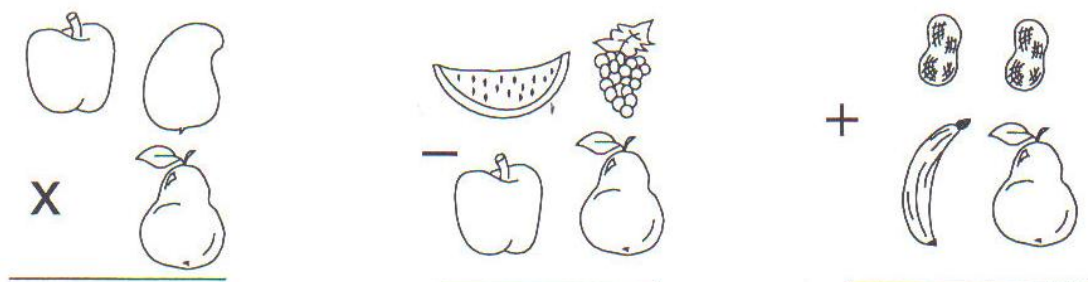
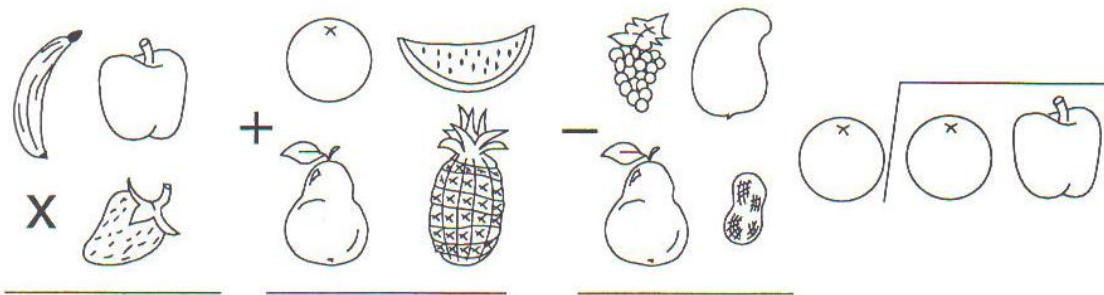
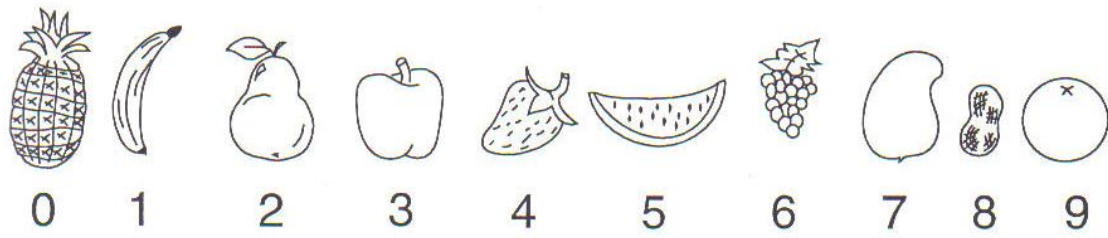
3 9 16 17 23 30

72 62 59 46 36 23

36 12 18 6 12 4

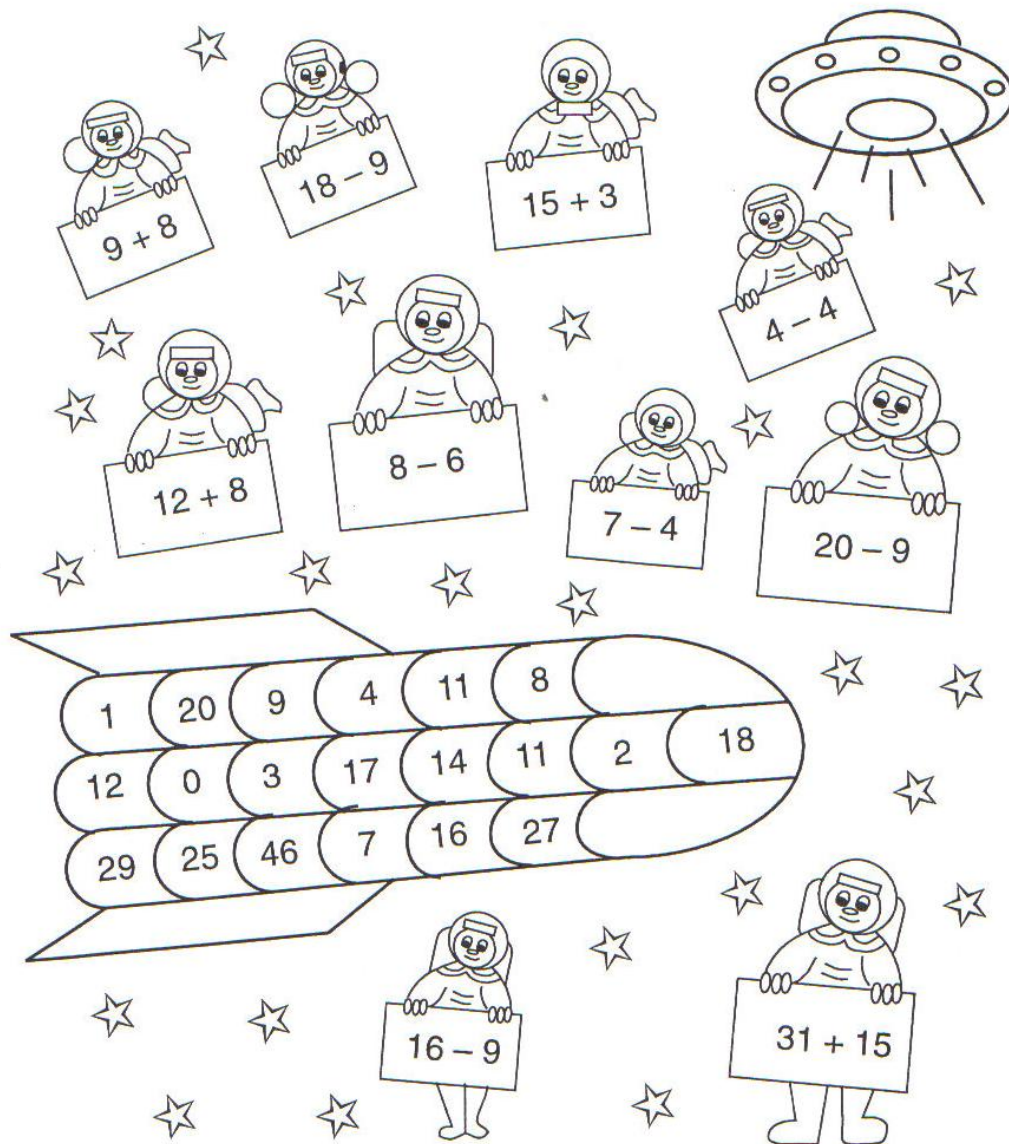
OPERACIONES DELICIOSAS

Observa la clave y resuelve las operaciones. Anota los resultados con números.



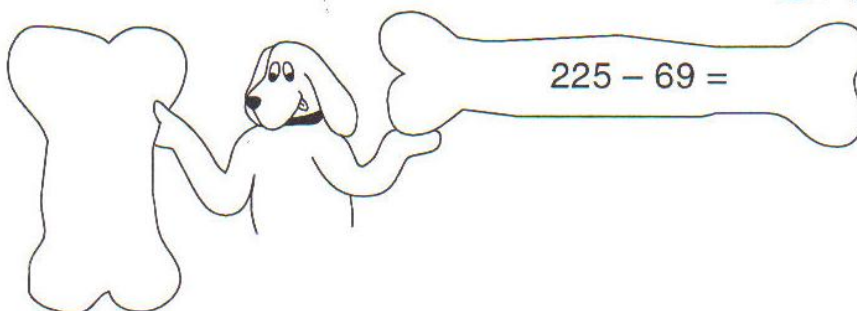
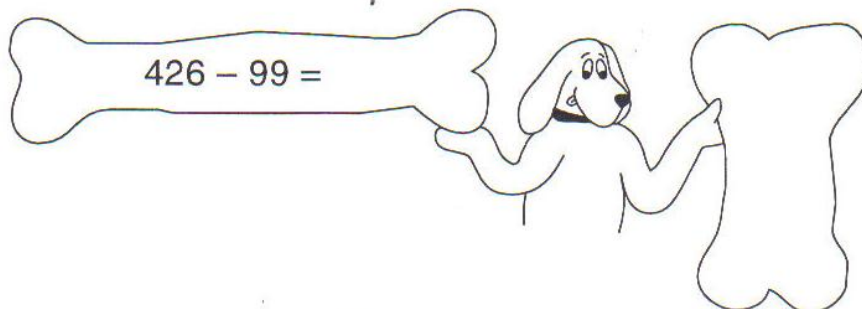
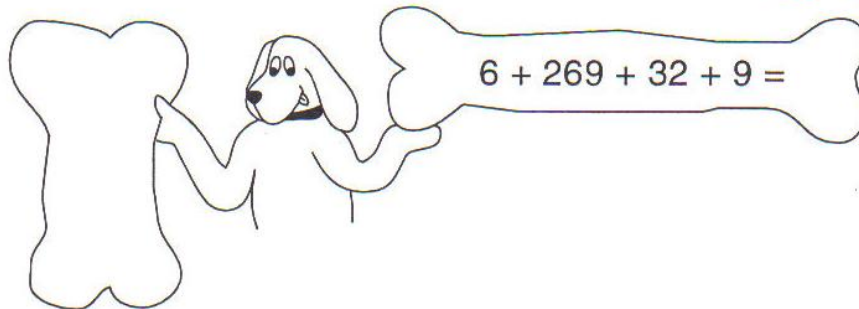
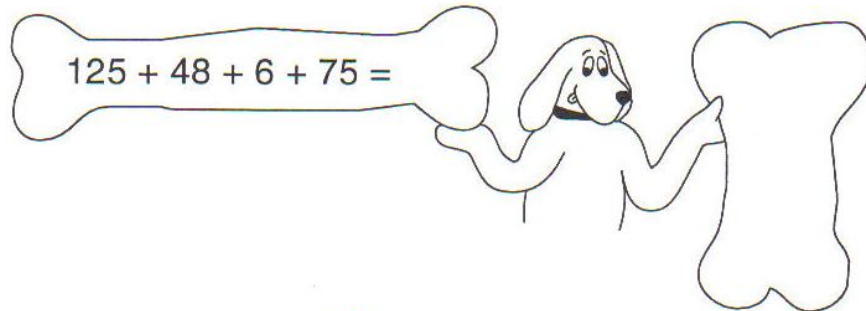
MÁS O MENOS EN EL ESPACIO

Une con líneas de diferentes colores cada operación y el resultado que le corresponda.



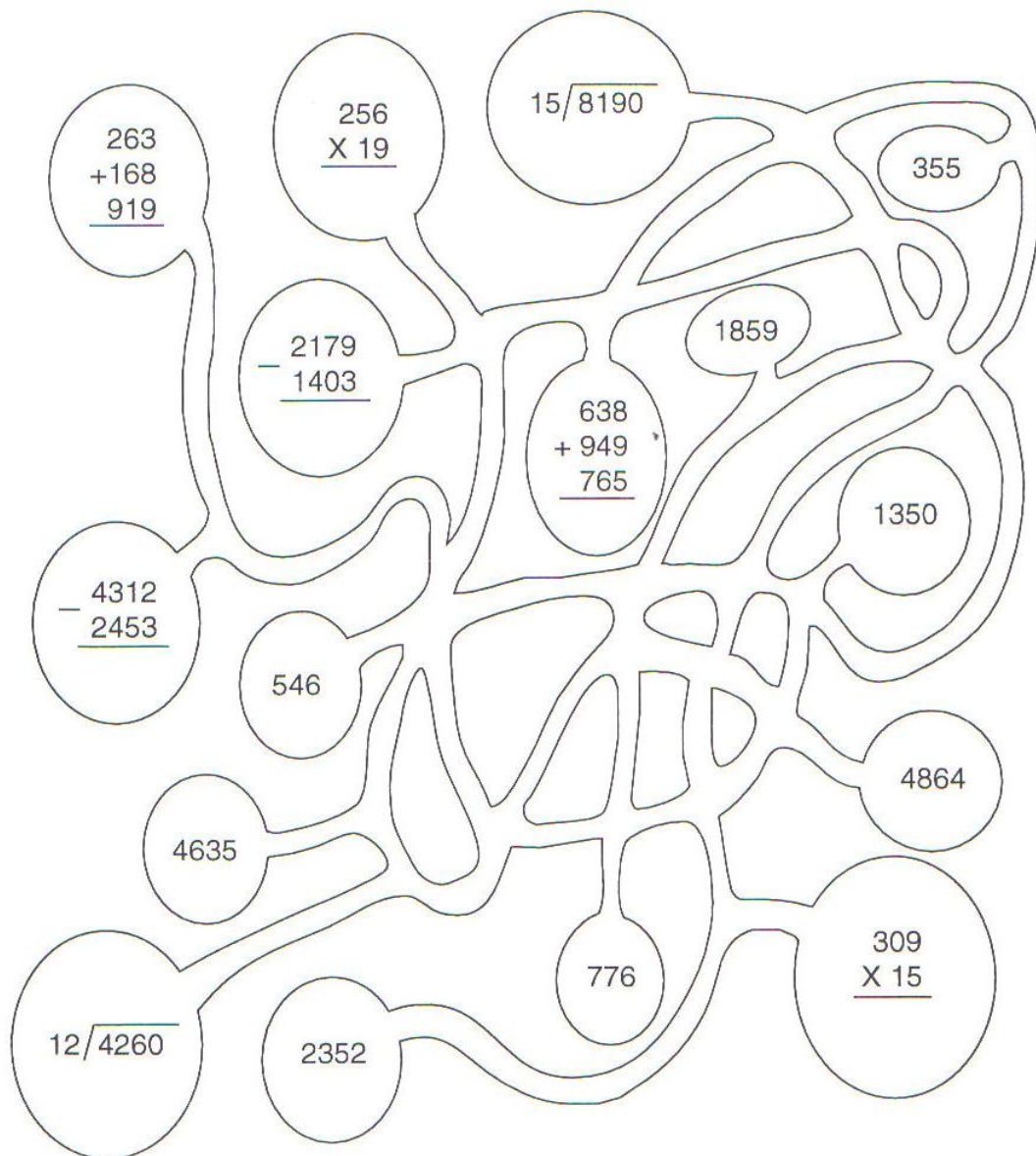
¿CON CUÁL ME QUEDO?

Acomoda las cantidades verticalmente y realiza las operaciones.



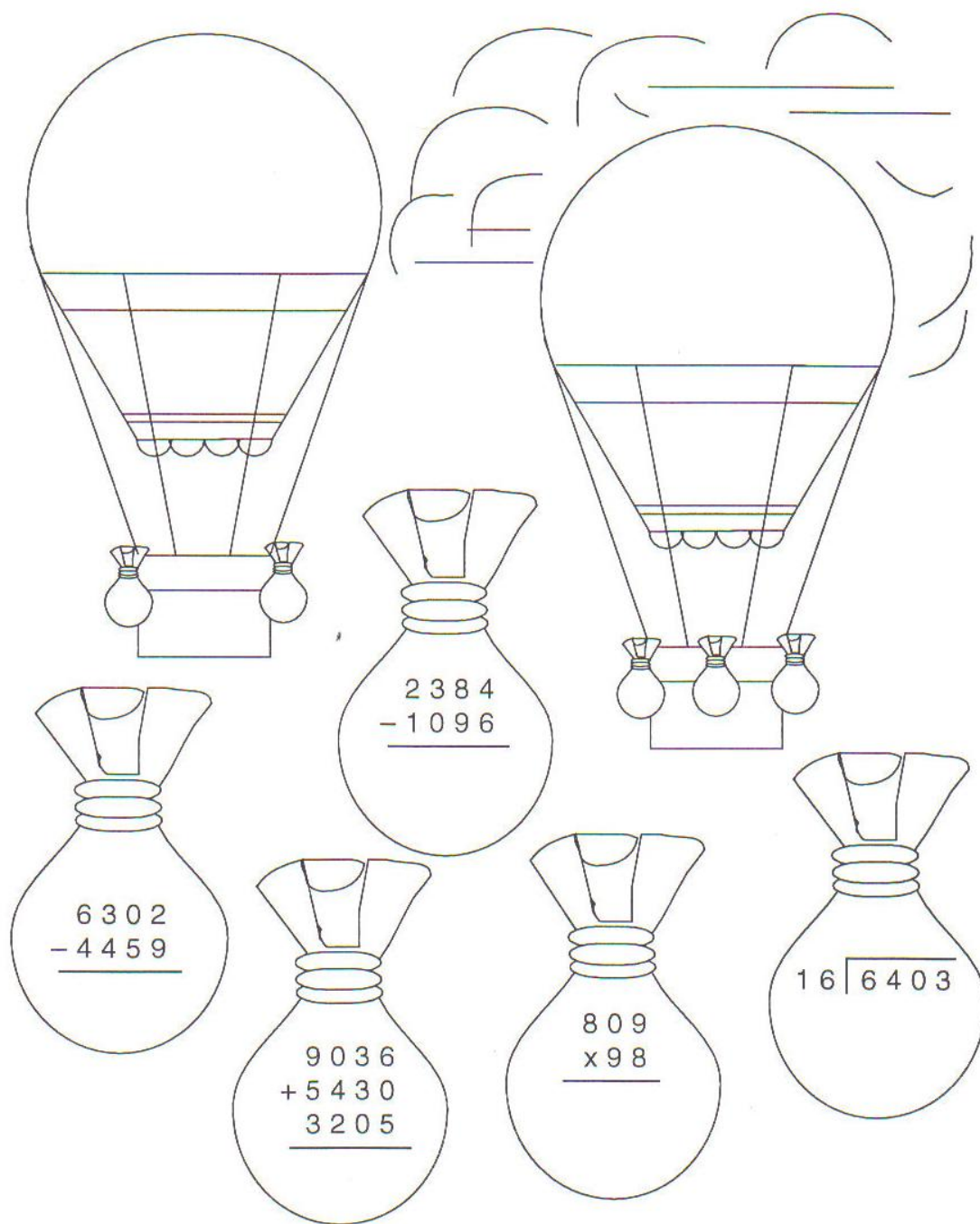
LABERINTO MATEMÁTICO

Encuentra los caminos que llevan a la operación aritmética con su resultado.



¡ARROJEN LASTRE!

Resuelve cada una de las operaciones.



¡PRUEBA TUS HABILIDADES Y CONOCIMIENTOS!

Resuelve el siguiente crucigrama.

Ejemplo: VERTICAL Q. $38 \times 2 - 10 \div 2 - 30 =$ TRES

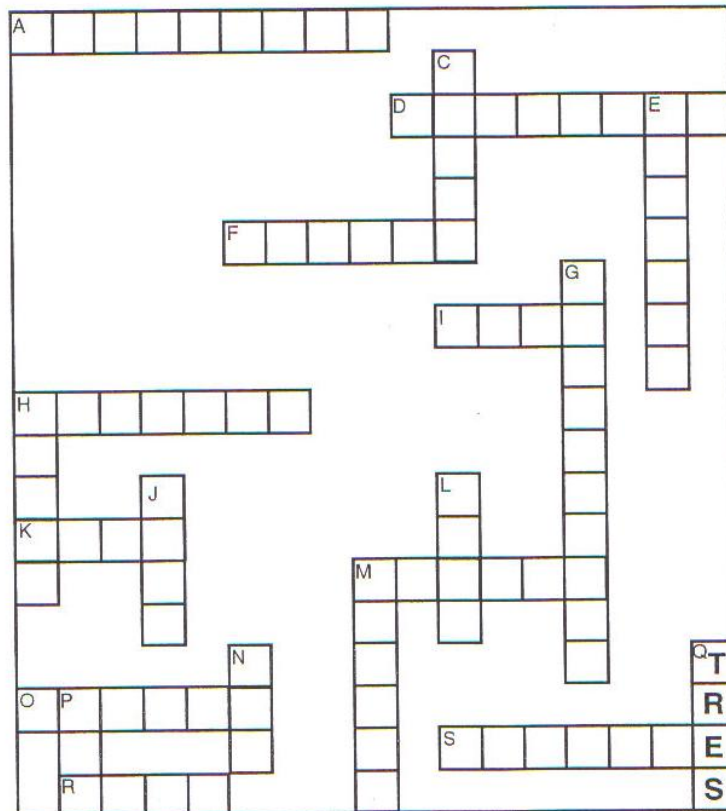
HORIZONTAL

- H. $266 - 140 \times 4 \div 36 =$
 M. $1 + 4 \times 10 \div 2 - 5 =$
 K. $46 \times 6 \div 3 + 8 =$
 I. $10 + 7 - 2 \times 4 \div 5 =$
 O. $65 - 4 \times 3 - 21 \div 6 - 23 =$
 R. $30 \times 2 \div 3 \times 6 \div 6 - 12 =$
 S. $164 \times 4 \div 8 - 68 =$
 D. $60 \times 6 \div 6 - 20 =$
 F. $52 + 69 - 100 - 6 =$
 A. $280 \times 6 - 1500 \div 4 + 5 =$

VERTICAL

- E. $6 \times 5 - 6 \div 4 \times 5 =$
 G. $4 + 2 + 7 \times 4 \div 2 =$
 N. $466 \times 2 \div 4 - 231 =$
 H. $28 - 13 - 5 \times 2 - 15 =$
 L. $60 \times 3 \div 2 - 84 =$
 C. $6 \times 5 \div 3 - 1 =$
 M. $26 - 4 + 2 \times 5 \div 6 =$
 P. $24 - 15 + 6 \div 3 - 4 =$
 Q. $38 \times 2 - 10 \div 2 - 30 =$
 J. $360 \times 3 - 1000 \div 8 + 1 =$

3

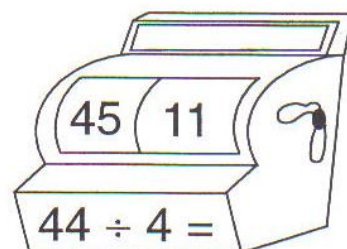
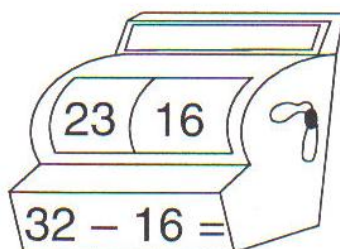
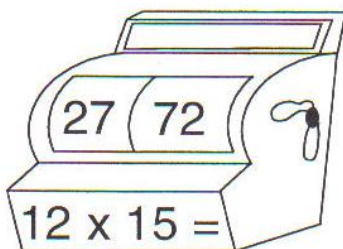
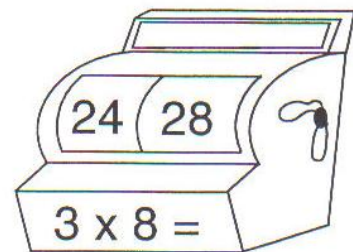
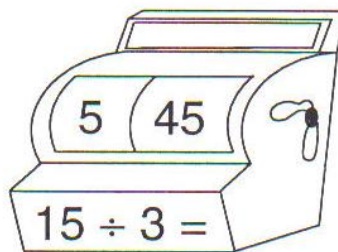
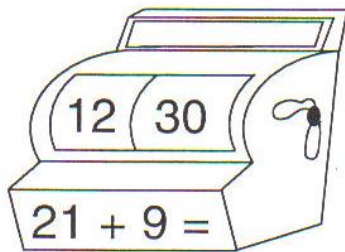
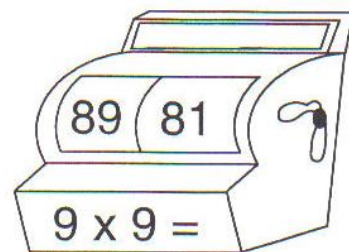
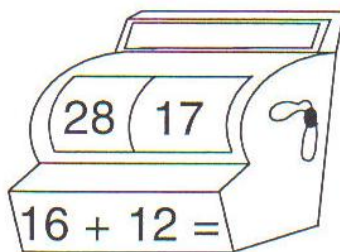
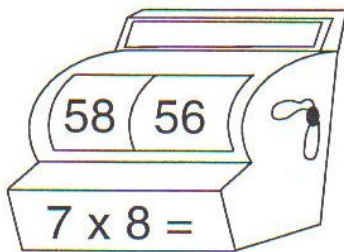
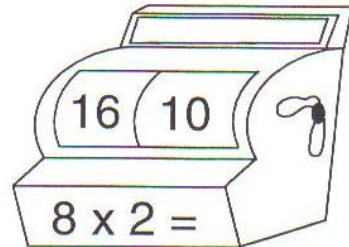
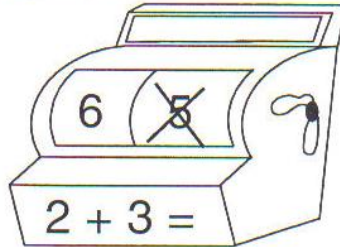


SÓLO UNO ES CORRECTO

Tacha el resultado correcto de la operación que aparece en la base de cada máquina.



Ejemplo:



LOS SIGNOS PERDIDOS

Observa cada una de las operaciones aritméticas y sus resultados. Escribe el signo que falta.

Ejemplos:

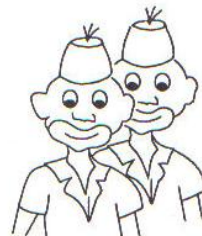
$26 \boxed{+} 12 = 38$

$35 \boxed{-} 21 = 14$



$18 \boxed{\times} 5 = 90$

$45 \boxed{\div} 9 = 5$



$58 \boxed{} 35 = 23$

$25 \boxed{} 15 = 40$

$63 \boxed{} 7 = 9$

$61 \boxed{} 2 = 122$

$32 \boxed{} 20 = 12$

$55 \boxed{} 28 = 27$

$93 \boxed{} 5 = 98$

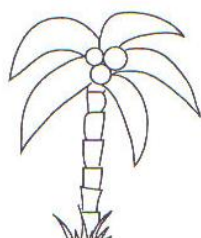
$24 \boxed{} 2 = 48$

$97 \boxed{} 8 = 89$

$69 \boxed{} 9 = 621$

$621 \boxed{} 9 = 69$

$75 \boxed{} 3 = 25$



$41 \boxed{} 4 = 164$

$37 \boxed{} 9 = 28$

$92 \boxed{} 2 = 46$

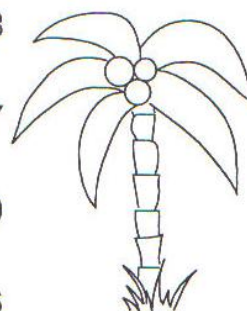
$76 \boxed{} 59 = 17$

$93 \boxed{} 3 = 31$

$61 \boxed{} 31 = 30$

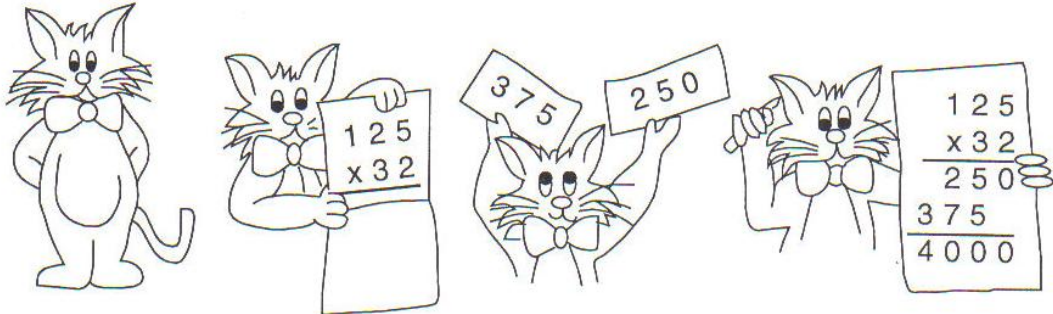
$85 \boxed{} 5 = 17$

$48 \boxed{} 2 = 96$



ALGO MUY PRODUCTIVO

Escribe los productos parciales en el orden que corresponda y obtén el producto total.



$$\begin{array}{r} 142 \\ \times 48 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 568 \\ 1136 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 127 \\ \times 12 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 254 \\ 127 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 235 \\ \times 25 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1175 \\ 470 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 130 \\ \times 35 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 390 \\ 650 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 243 \\ \times 53 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 729 \\ 1215 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 235 \\ \times 125 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 470 \\ 1175 \\ 235 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 175 \\ \times 143 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 175 \\ 525 \\ 700 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 159 \\ \times 38 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1272 \\ 477 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 215 \\ \times 65 \\ \hline \end{array}$$

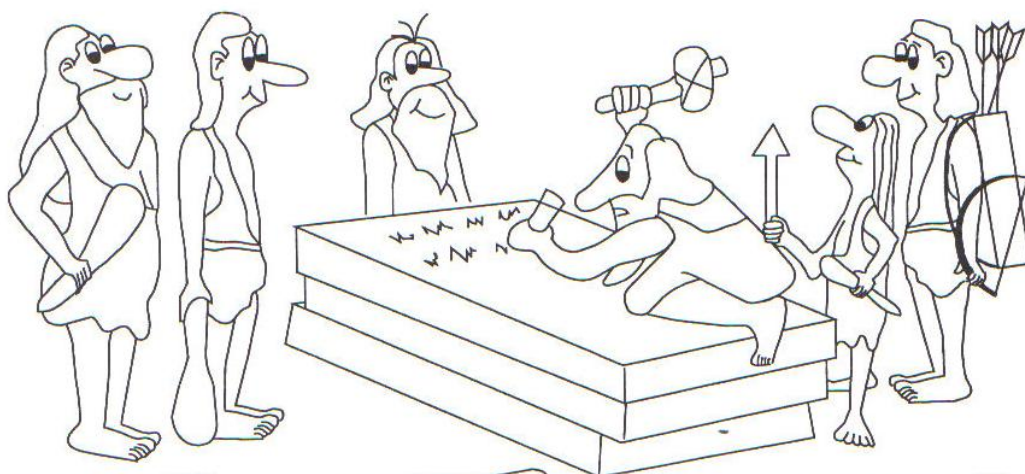
$$\begin{array}{r} 1290 \\ 1075 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 432 \\ \times 88 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 3456 \\ 3456 \end{array}$$

TABLAS PARA LA POSTERIDAD

Escribe los resultados sobre las líneas.



$$\begin{array}{l} 2 \times 1 = \underline{\quad} \\ 2 \times 2 = \underline{\quad} \\ 2 \times 3 = \underline{\quad} \\ 2 \times 4 = \underline{\quad} \\ 2 \times 5 = \underline{\quad} \end{array}$$

$$\begin{array}{l} 2 \times 6 = \underline{\quad} \\ 2 \times 7 = \underline{\quad} \\ 2 \times 8 = \underline{\quad} \\ 2 \times 9 = \underline{\quad} \\ 2 \times 10 = \underline{\quad} \end{array}$$

$$\begin{array}{l} 3 \times 1 = \underline{\quad} \\ 3 \times 3 = \underline{\quad} \\ 3 \times 4 = \underline{\quad} \\ 3 \times 5 = \underline{\quad} \\ 3 \times 6 = \underline{\quad} \\ 3 \times 7 = \underline{\quad} \end{array}$$

$$\begin{array}{l} 3 \times 8 = \underline{\quad} \\ 3 \times 9 = \underline{\quad} \\ 3 \times 10 = \underline{\quad} \\ 4 \times 4 = \underline{\quad} \\ 4 \times 5 = \underline{\quad} \end{array}$$

$$\begin{array}{l} 4 \times 6 = \underline{\quad} \\ 4 \times 7 = \underline{\quad} \\ 4 \times 8 = \underline{\quad} \\ 4 \times 9 = \underline{\quad} \\ 4 \times 10 = \underline{\quad} \end{array}$$

$$\begin{array}{l} 5 \times 5 = \underline{\quad} \\ 5 \times 6 = \underline{\quad} \\ 5 \times 7 = \underline{\quad} \\ 5 \times 8 = \underline{\quad} \\ 5 \times 9 = \underline{\quad} \end{array}$$

$$\begin{array}{l} 5 \times 10 = \underline{\quad} \\ 6 \times 1 = \underline{\quad} \\ 6 \times 6 = \underline{\quad} \\ 6 \times 7 = \underline{\quad} \\ 6 \times 8 = \underline{\quad} \end{array}$$

$$\begin{array}{l} 6 \times 9 = \underline{\quad} \\ 6 \times 10 = \underline{\quad} \\ 7 \times 1 = \underline{\quad} \\ 7 \times 7 = \underline{\quad} \\ 7 \times 8 = \underline{\quad} \end{array}$$

$$\begin{array}{l} 7 \times 9 = \underline{\quad} \\ 7 \times 10 = \underline{\quad} \\ 8 \times 1 = \underline{\quad} \\ 8 \times 8 = \underline{\quad} \\ 8 \times 9 = \underline{\quad} \end{array}$$

$$\begin{array}{l} 8 \times 10 = \underline{\quad} \\ 9 \times 1 = \underline{\quad} \\ 9 \times 9 = \underline{\quad} \\ 9 \times 10 = \underline{\quad} \\ 10 \times 10 = \underline{\quad} \end{array}$$

CADENAS CALCULADORAS

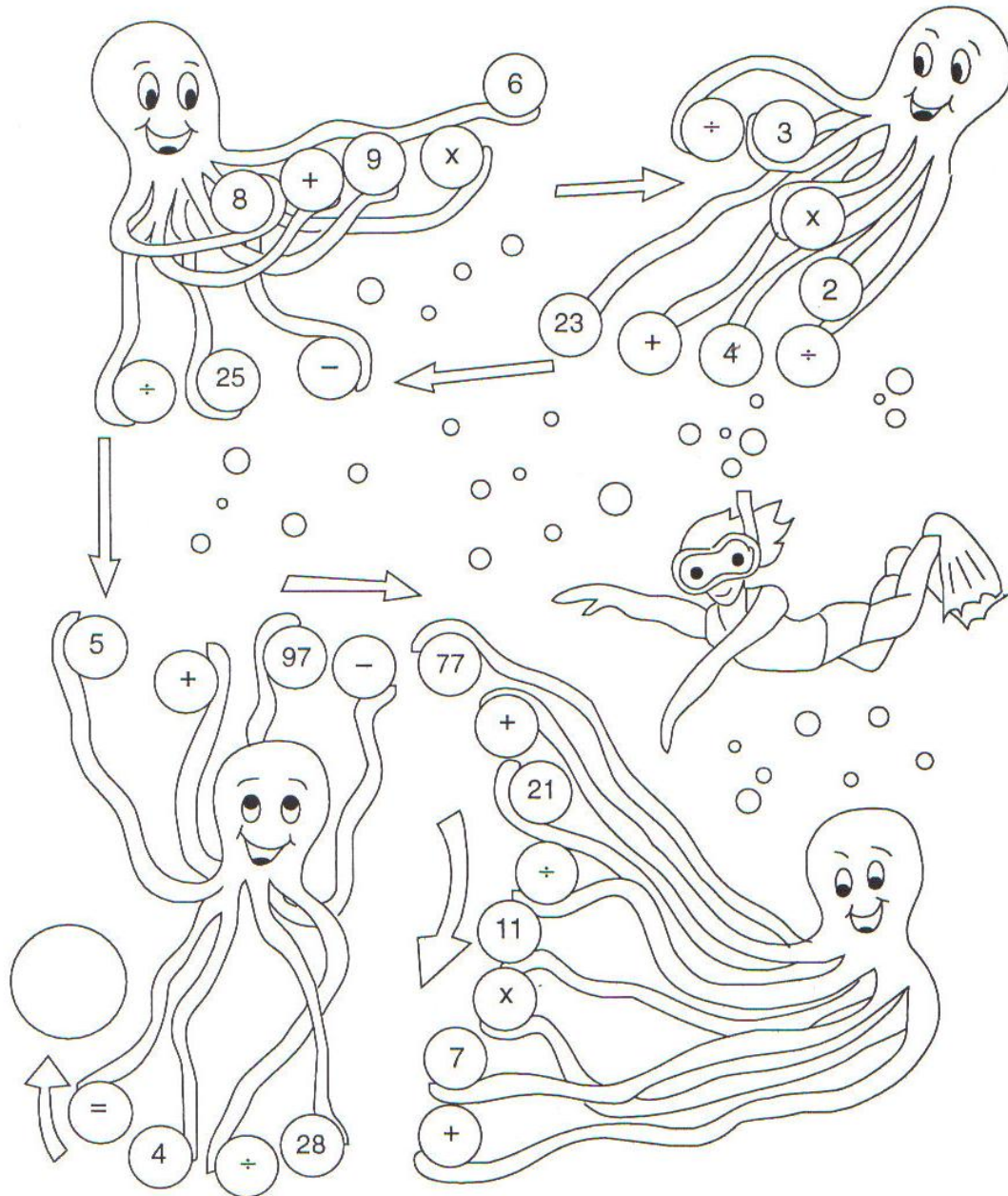
Realiza las operaciones mentalmente y escribe sólo el resultado final dentro de la argolla.

Ejemplo:

	7		9		4		3		8		5
+	8	+	9	+	3	+	2	+	8	+	9
-	6	-	8	-	5	-	1	-	6	-	2
x	5	x	7	x	8	x	8	x	3	x	3
÷	9	÷	5	÷	2	÷	2	÷	3	÷	2
+	8	+	4	+	9	+	7	+	9	+	9
x	7	x	7	x	9	x	8	x	8	x	7
=	91	=		=		=		=		=	

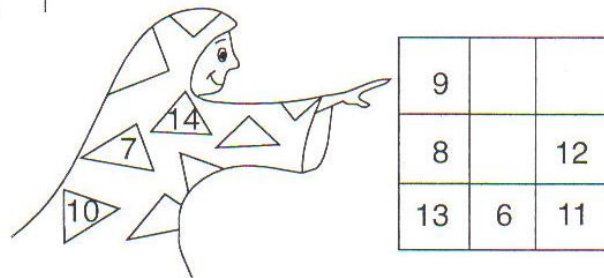
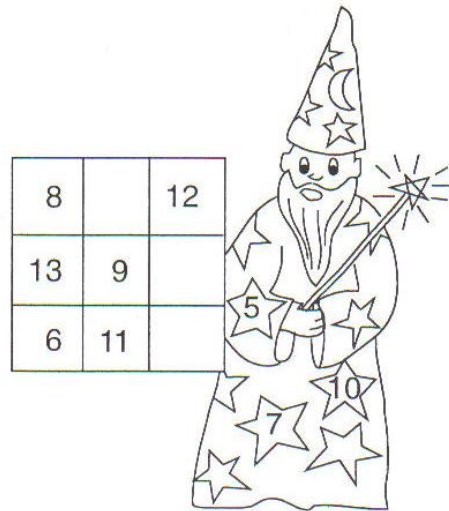
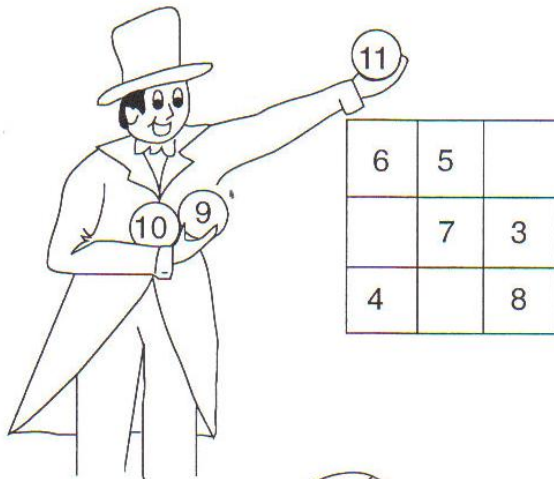
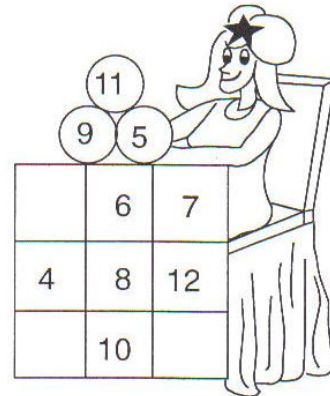
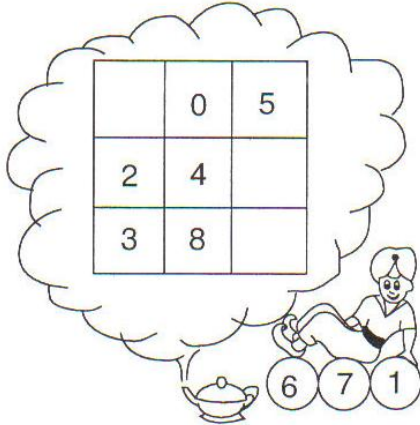
¡PIENSA RÁPIDO!

Sigue las flechas, realiza las operaciones y escribe el resultado final en la burbuja más grande.























MAGIA CUADRICULADA

Escribe en los cuadros vacíos los números que aparecen en cada figura, sin repetir ninguno y cuidando que al sumar en cualquier dirección, obtengas el mismo resultado.



CÁLCULO PERFECTO

Calcula el valor numérico de cada signo y escríbelo sobre la línea.

8	—		=	2		_____
	+		=			_____
	x	3	=	6		_____
	—		=			_____
9	÷		=	3		_____
4	x		=	0		_____
	+	6	=	7		_____
	+	5	=	9		_____

CUESTIÓN DE CRITERIOS

Utiliza tu criterio y resuelve cada una de las siguientes situaciones.

- José sale de su casa con 250 pesos. Después de dos horas regresa con \$ 25.00. ¿Qué crees que pasó?

Escríbelo.

- Mañana es el cumpleaños de la mamá de Juan y Roberto y los dos quieren hacerle un regalo. Sólo tienen \$150.00 ahorrados y lo que desean cuesta 250 pesos. ¿Qué pueden hacer para reunir lo que les falta, si nadie más de la familia debe enterarse?

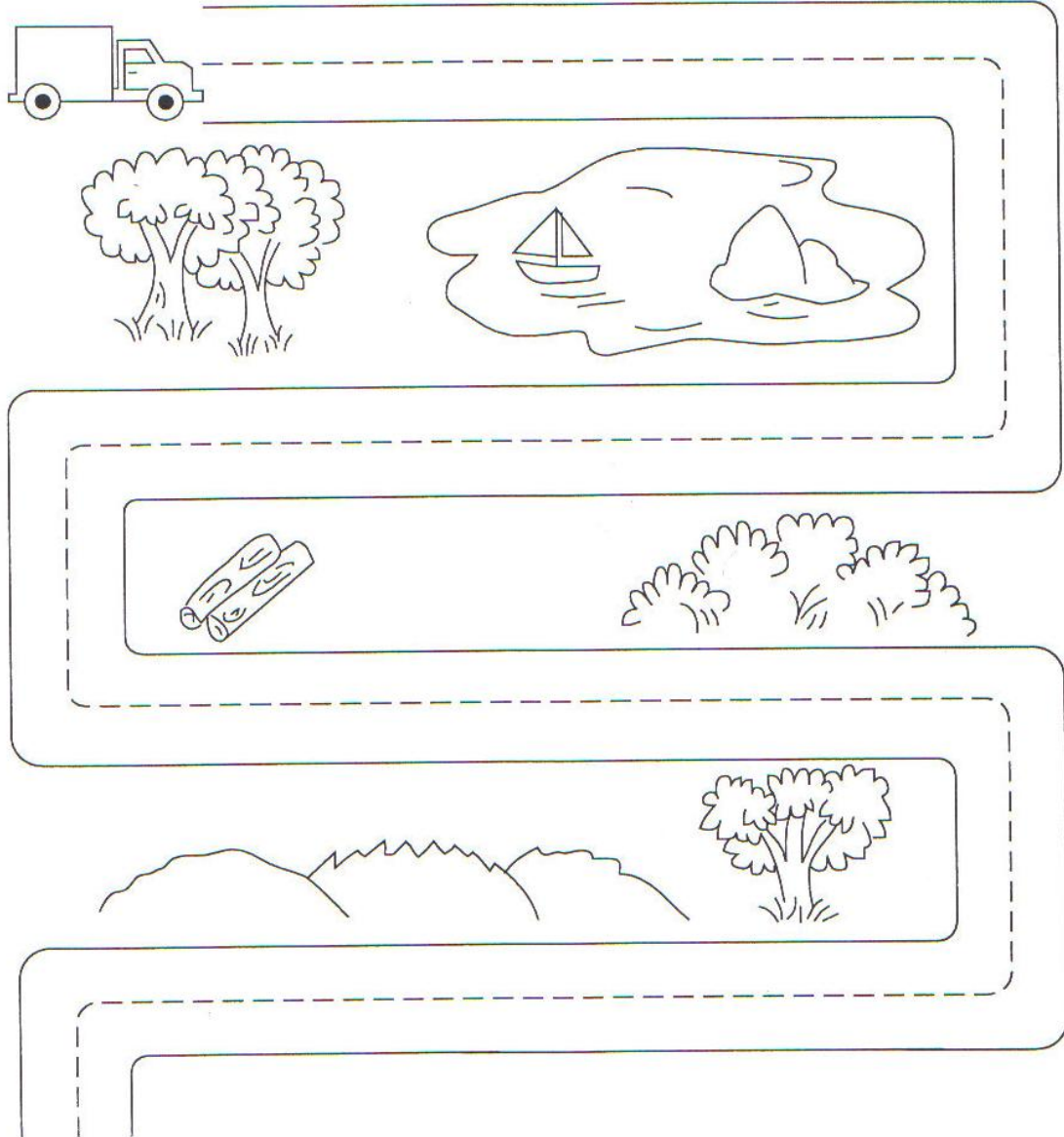
Escríbelo.

- Álvaro va a exponer un tema en la clase. La costumbre es que debe repartir caramelos entre todos sus compañeros. Si tiene 80 caramelos y son 26 alumnos incluyéndolo a él, y además quiere que le sobren 15 caramelos para llevarlos a casa, ¿qué podrá hacer?

Escríbelo.

MIDIENDO CAMINOS

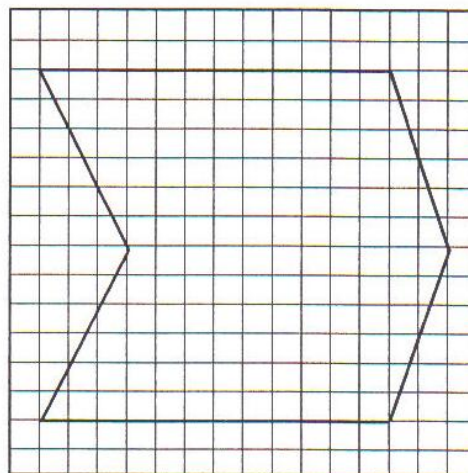
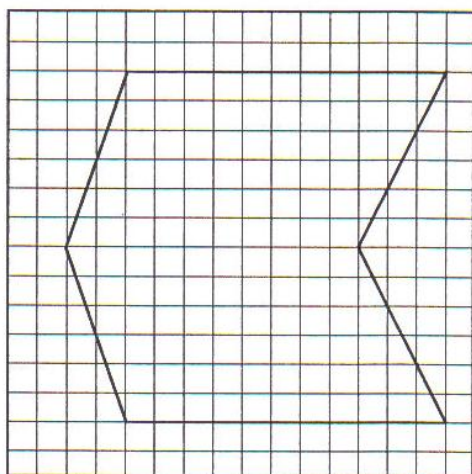
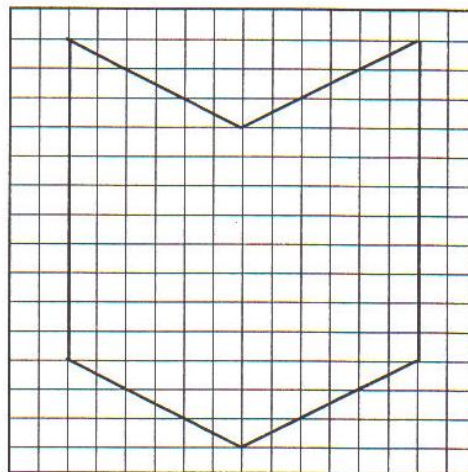
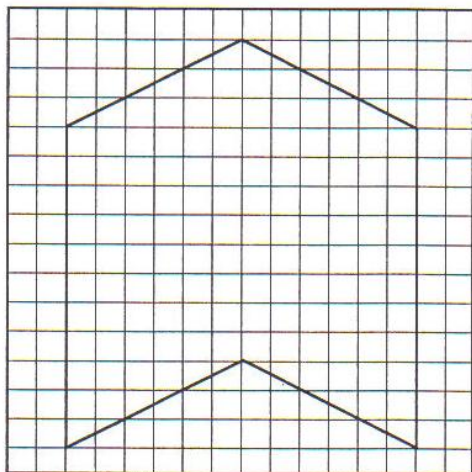
Toma tu regla y mide el camión. ¿Cuántos camiones, bien formaditos, cabrían en esta carretera?



Caben camiones.

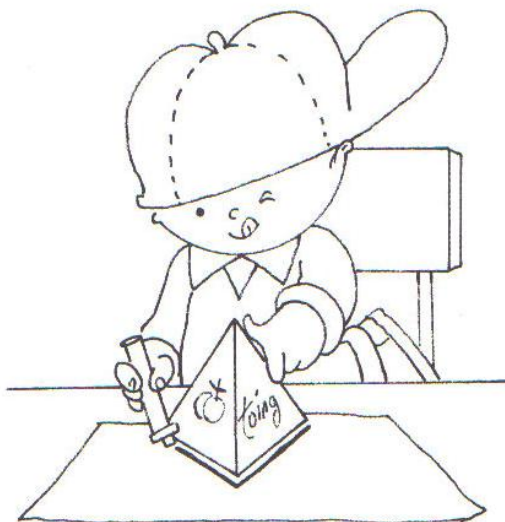
LA FIGURA MÁS GRANDE

Mide con tu regla, cuenta los cuadrados o haz lo que quieras, pero localiza la figura más grande y enciérrala en un círculo.



CUERPOS GEOMÉTRICOS

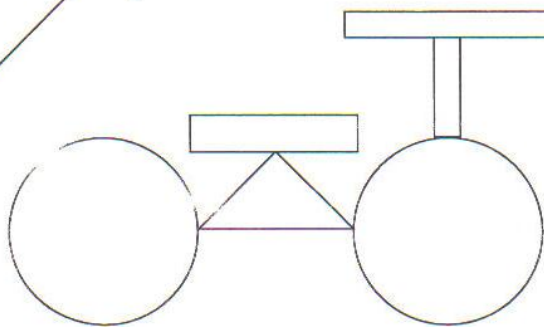
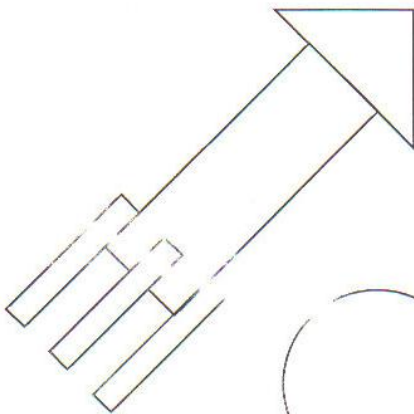
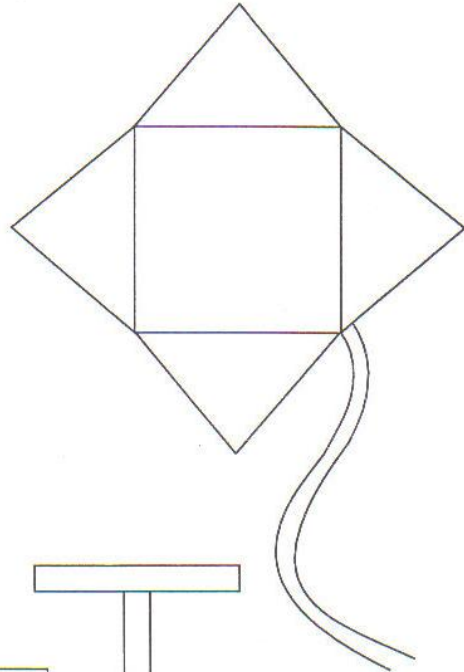
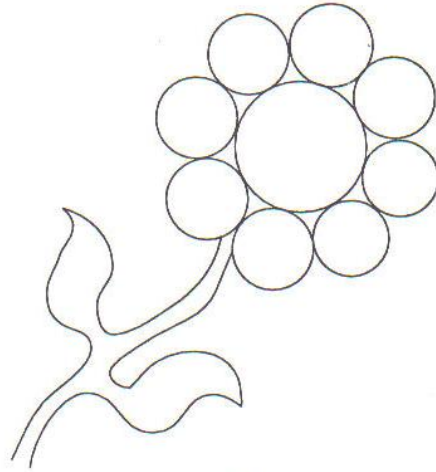
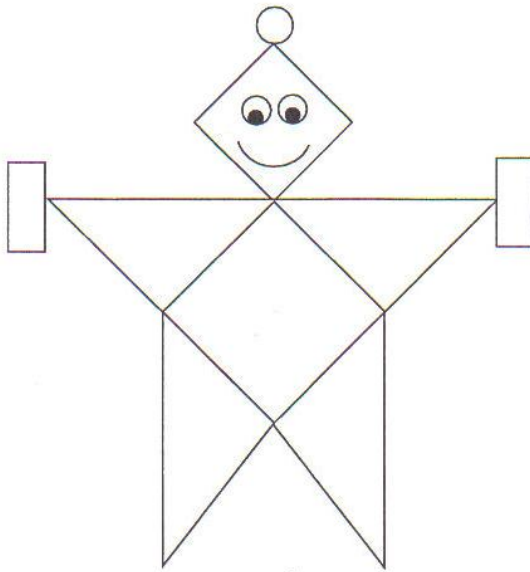
Manipula cuerpos geométricos como el cilindro, cubo, paralelepípedo y prisma triangular. Identifica las caras o bases de los cuerpos geométricos como figuras geométricas. Marca sobre papel el contorno de las caras de los cuerpos y coloréallos. Identifica las figuras resultantes como triángulo, rectángulo, cuadrado o círculo.



¿LOS RECONOCES?

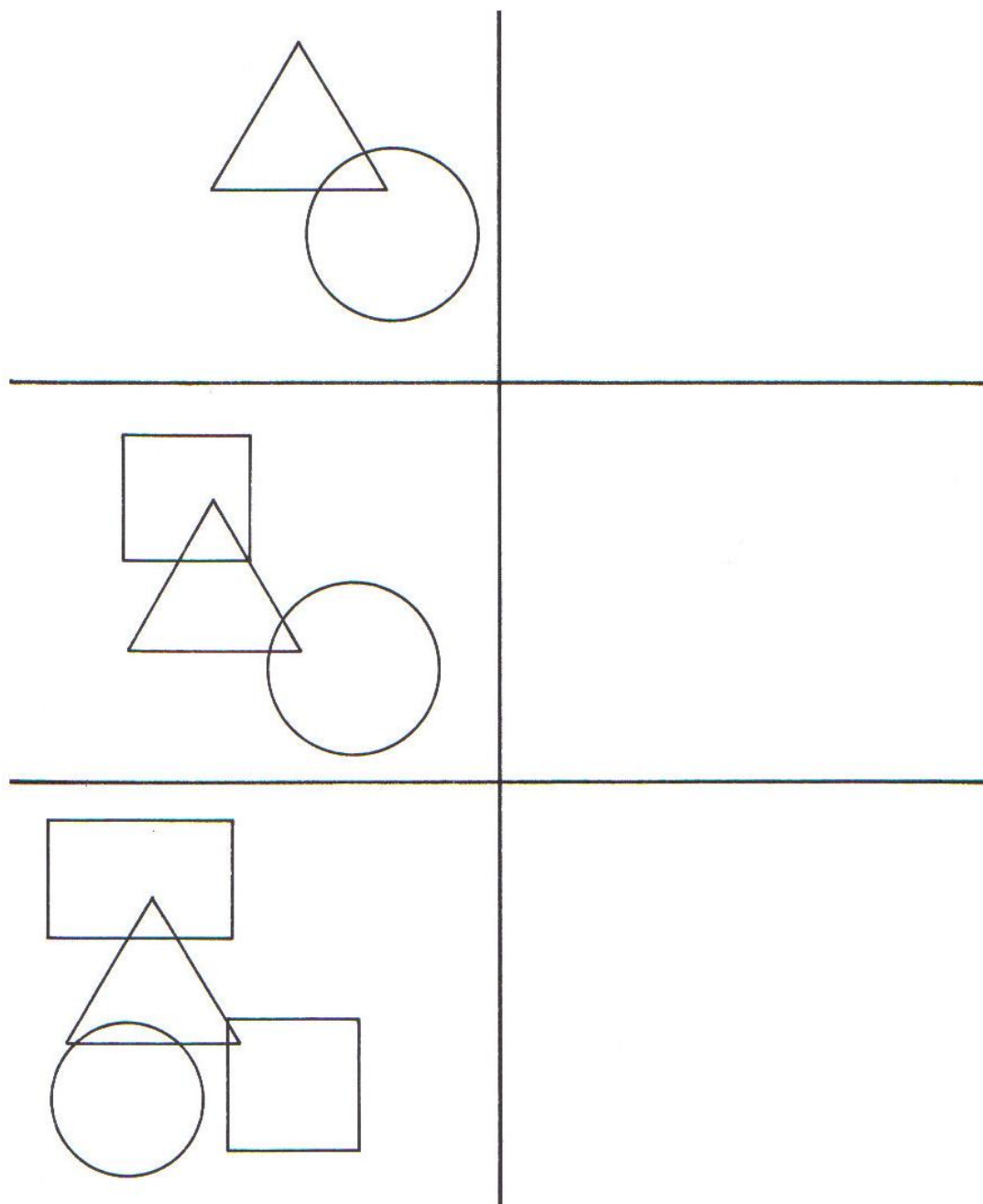
Colorea las figuras geométricas que se encuentran en las ilustraciones de abajo. Hazlo de acuerdo a la tabla de la izquierda.

Círculo:	rojo
Cuadrado:	verde
Rectángulo:	azul
Triángulo:	amarillo
Rombo:	café



SÓLO CONTORNOS

En el espacio blanco dibuja las mismas figuras del lado izquierdo y después ilumina los contornos por parejas. Usa un mismo color para cada par de figuras iguales.



ES CUESTIÓN DE PUNTERÍA

Prolonga líneas y flechas, y contesta lo que se te pregunta. Usa los casilleros.

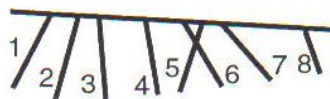
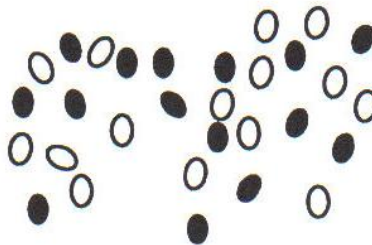
- Escribe los números de las tres flechas que llegan al centro del blanco.



--	--	--

- Anota el número de la línea que atraviesa tres globos.

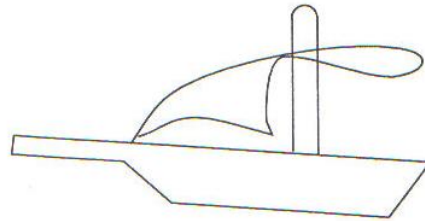
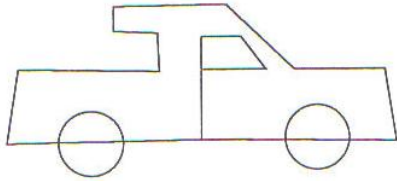
--



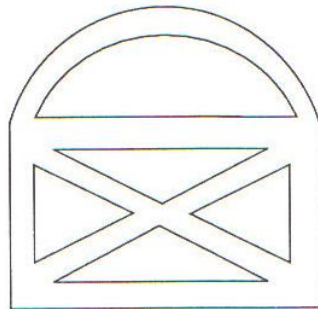
TRAZOS MÁGICOS

Afila la punta de tu lápiz rojo y enfréntate a los siguientes problemas.

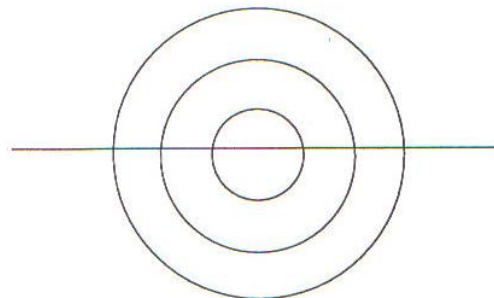
- Repinta con rojo los trazos del barco y del camión sin despegar la punta ni repetir ningún trazo.



Transita por todos los caminos de esta singular carretera marcándolos con rojo, pero sin pasar dos veces por el mismo lugar.

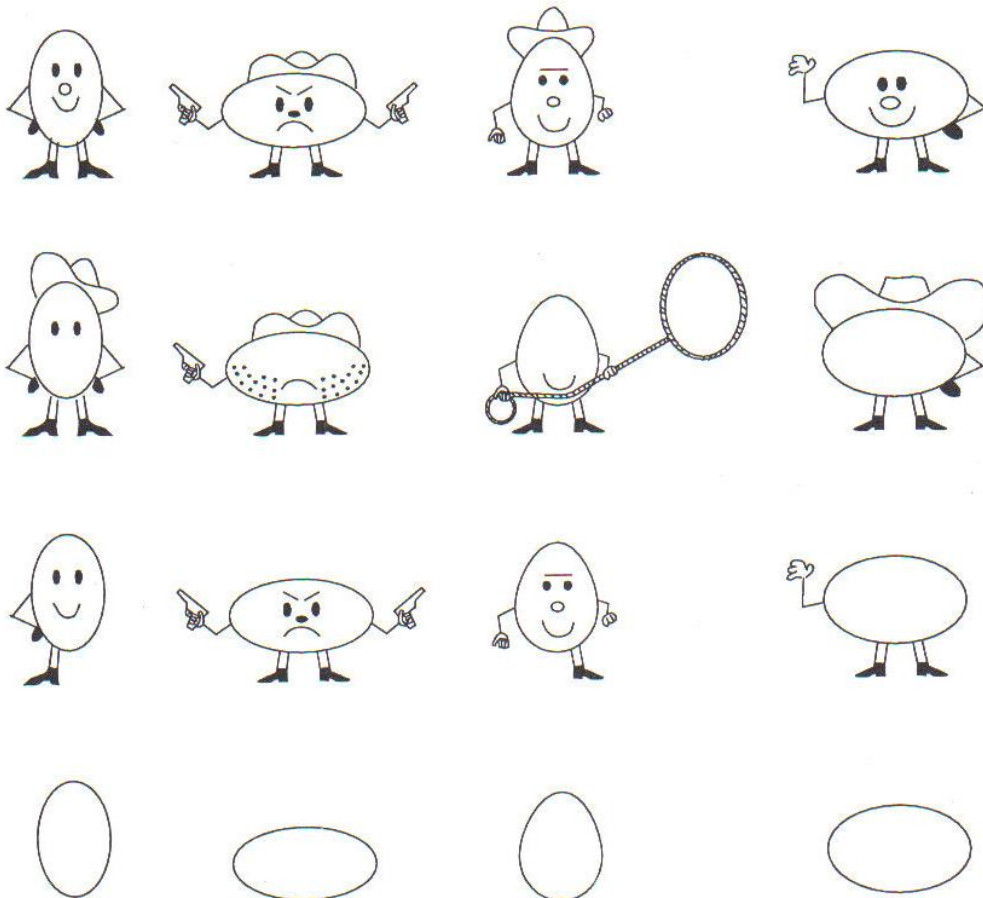
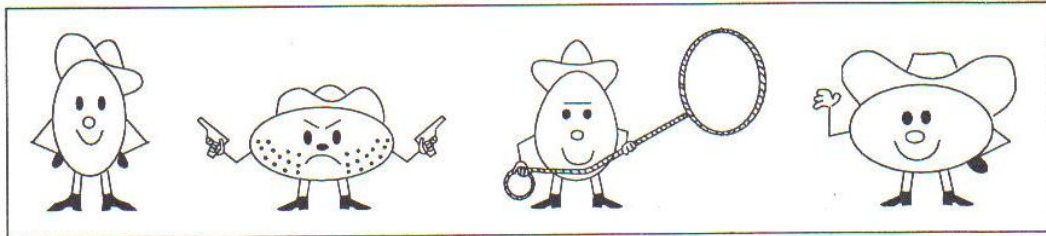


- Traza en una hoja las siguientes figuras sin despegar la punta del lápiz



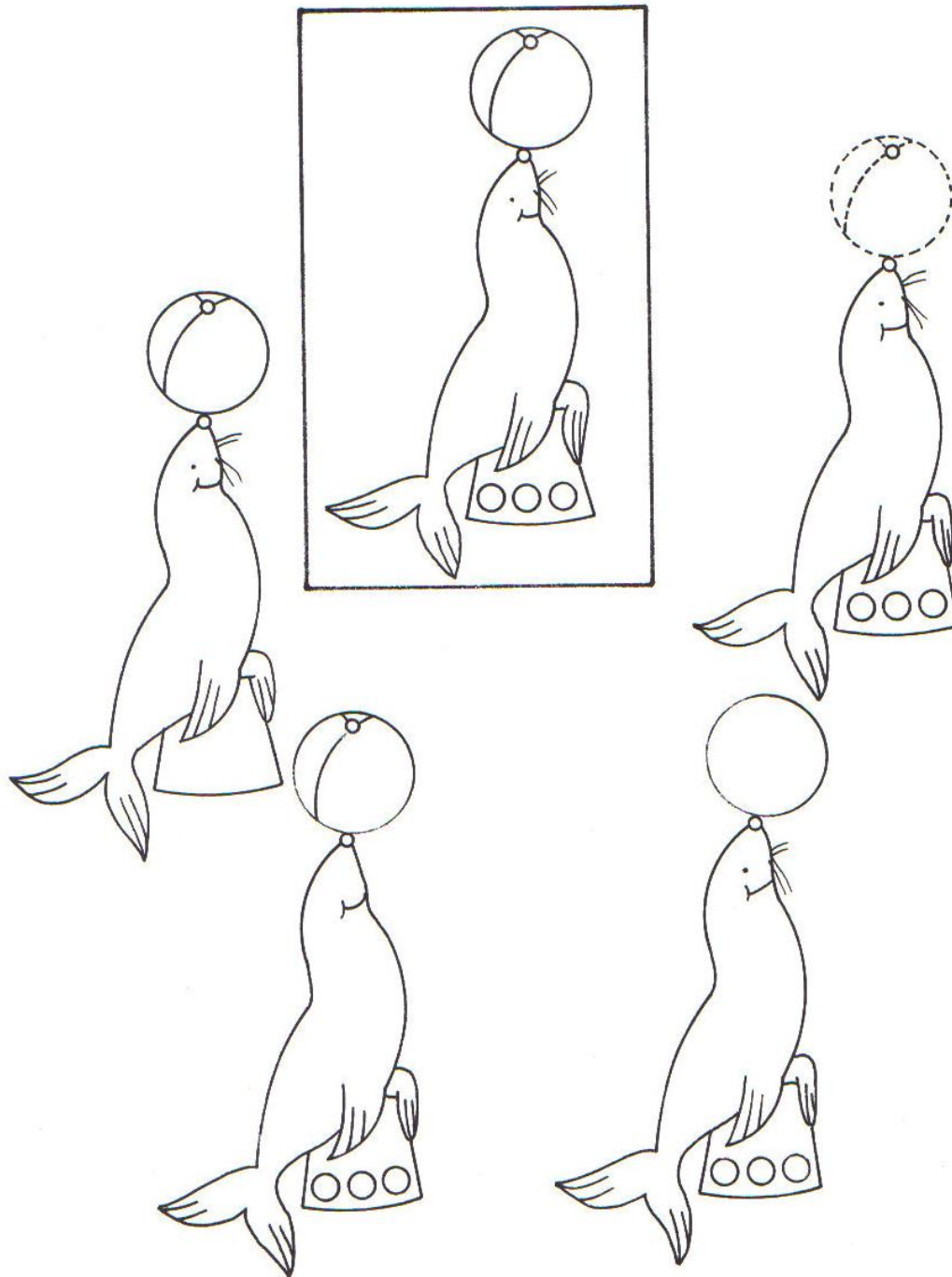
EN EL VIEJO OESTE

Dibuja lo que les falta a las figuras de abajo para que sean iguales a las que están en primer lugar.



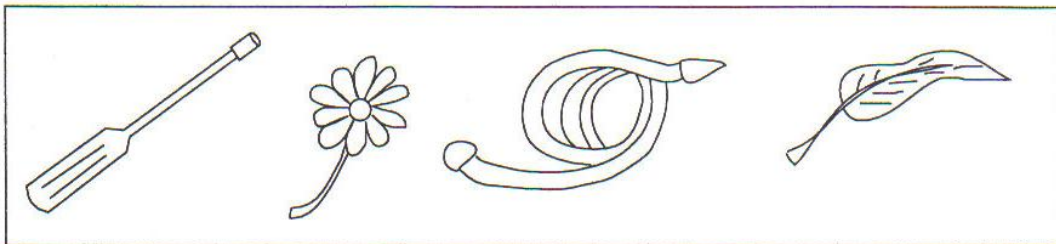
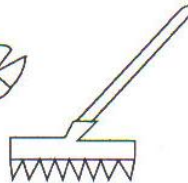
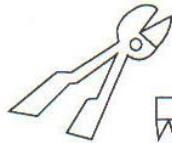
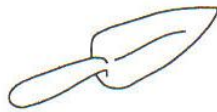
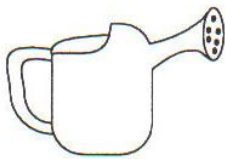
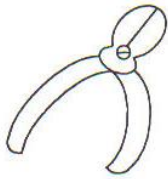
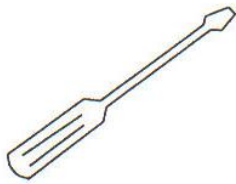
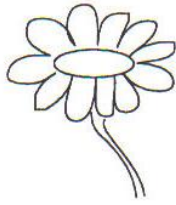
¡TODOS IGUALES!

Dibuja lo que falta para que todos los dibujos sean iguales al modelo.



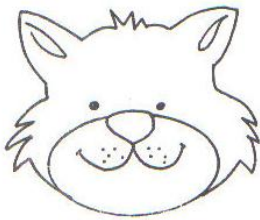
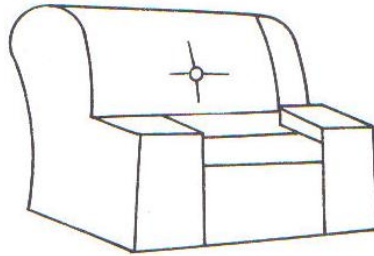
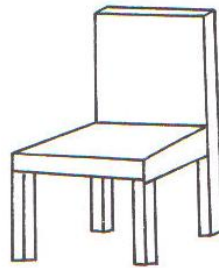
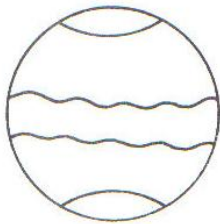
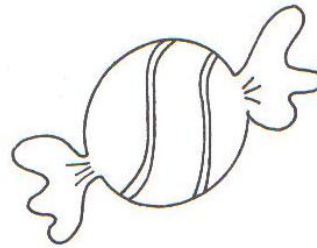
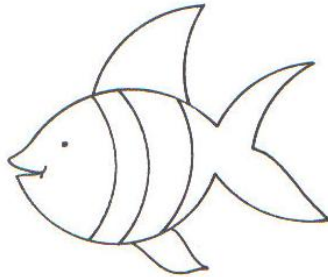
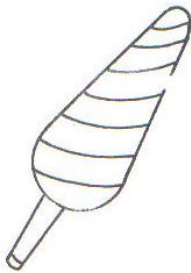
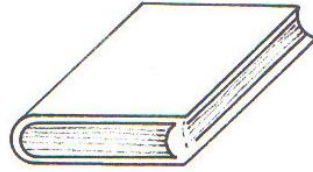
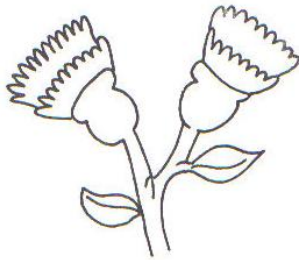
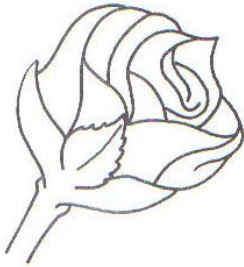
¡ESTAMOS PERDIDOS!

Dibuja en los espacios la ilustración que debe ir en cada grupo de seres o cosas. Están en el recuadro de abajo.



¿CUÁLES TIENEN RELACIÓN?

Colorea los objetos de cada grupo que se relacionen.



LAS SILUETAS JUGUETONAS

Escribe en los círculos de cada silueta, de letra del pescador que le corresponda.



A



B



C



D

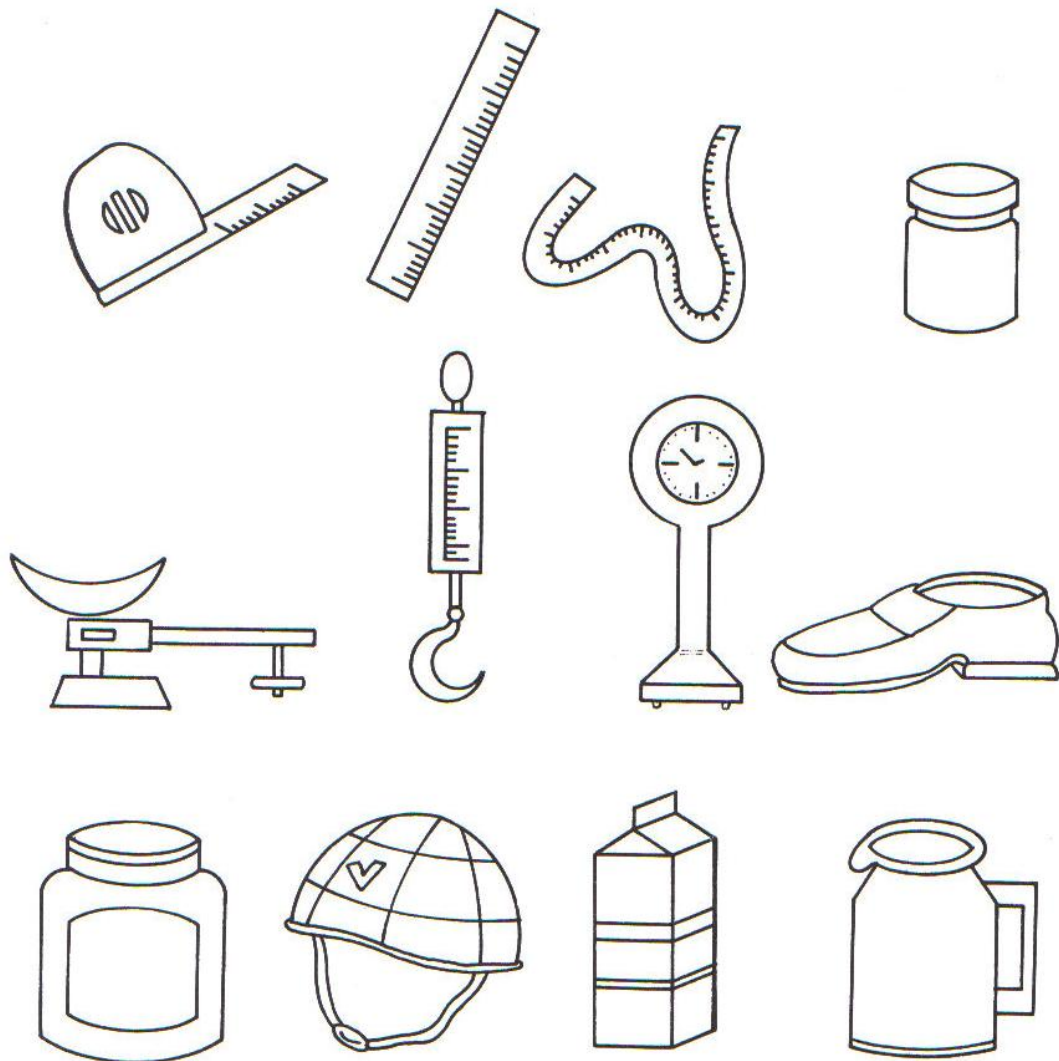


E



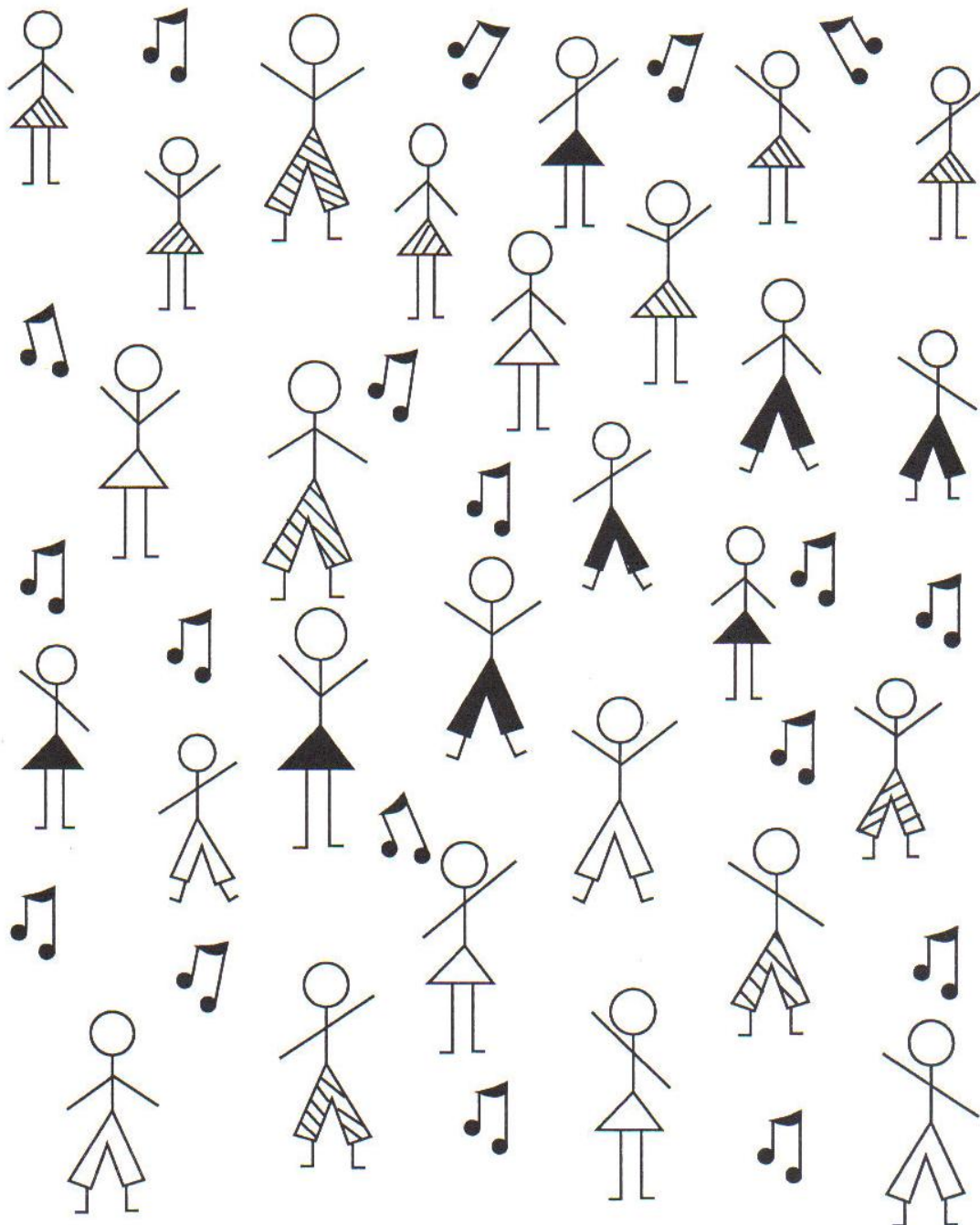
¡FUERA DE LUGAR!

Tacha en cada serie al objeto que no debería estar ahí.



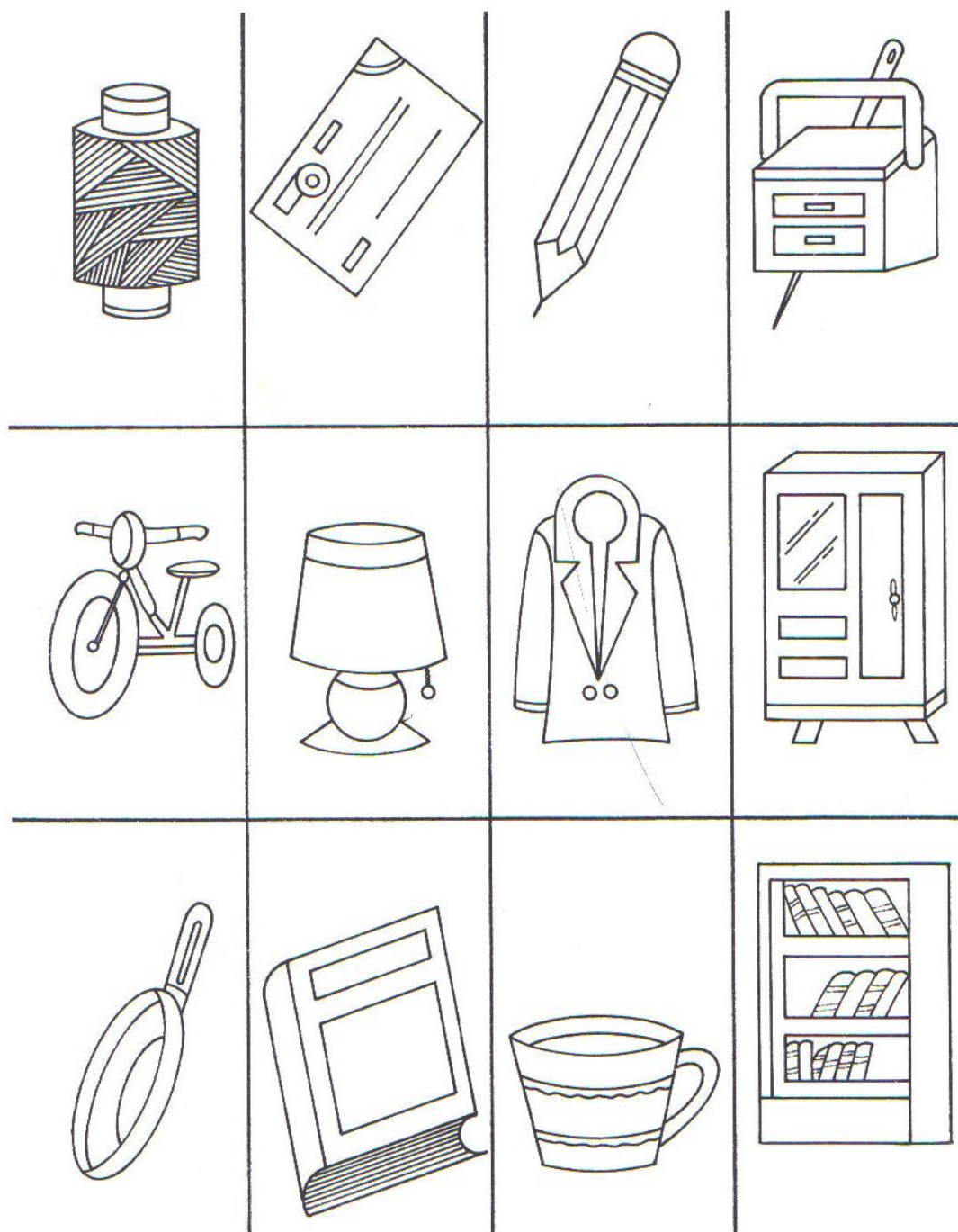
EN EL BAILE

Sólo una de las figuras no tiene pareja. Localízala y rodéala con una línea roja.



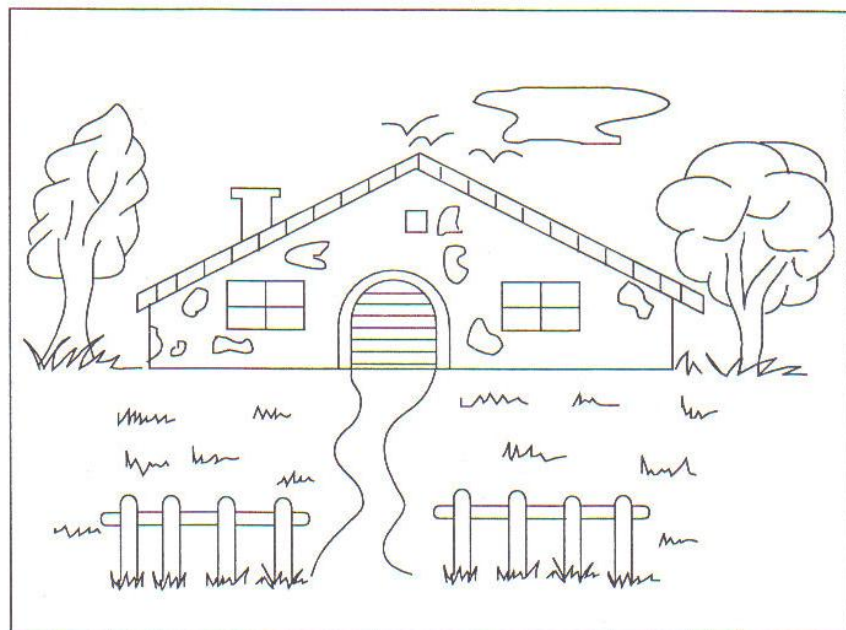
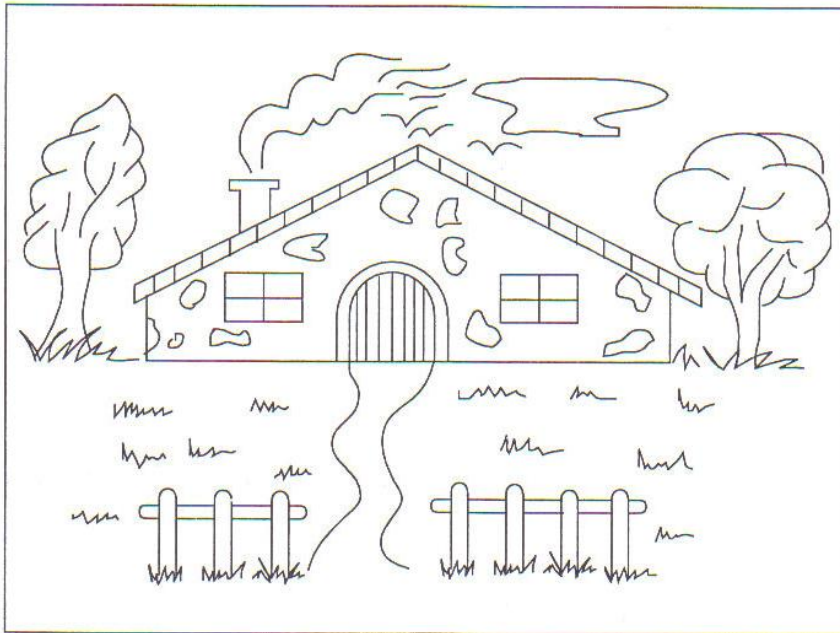
¡COLÓCALOS DENTRO!

Tacha la figura de cada serie que puedas colocar dentro del objeto representado en último lugar.



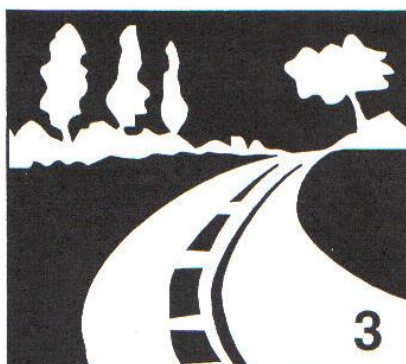
BUSCANDO DIFERENCIAS

Busca cinco diferencias entre los dos dibujos y enciérralas dentro de un círculo.



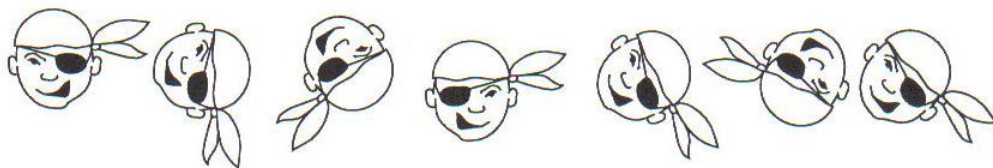
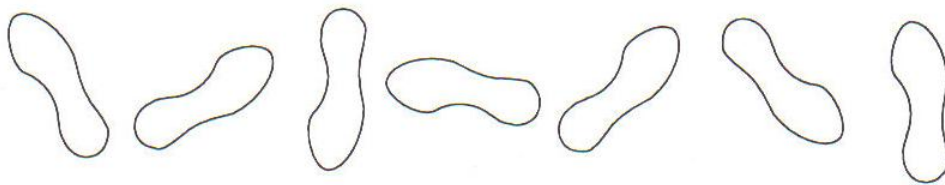
POSITIVO Y NEGATIVO

Observa cada uno de los negativos y tacha el que corresponda a la fotografía marcada con la letra A.



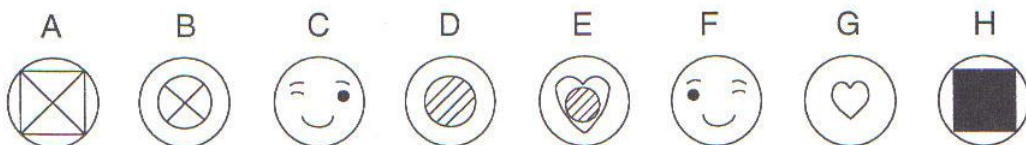
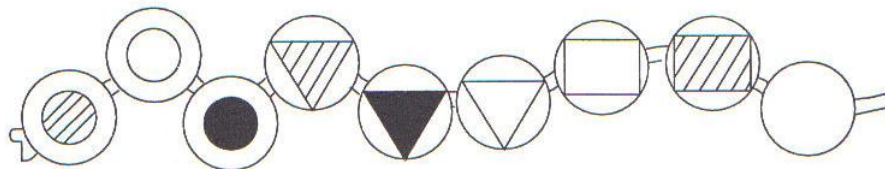
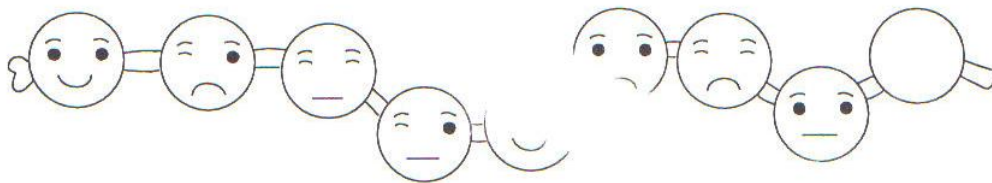
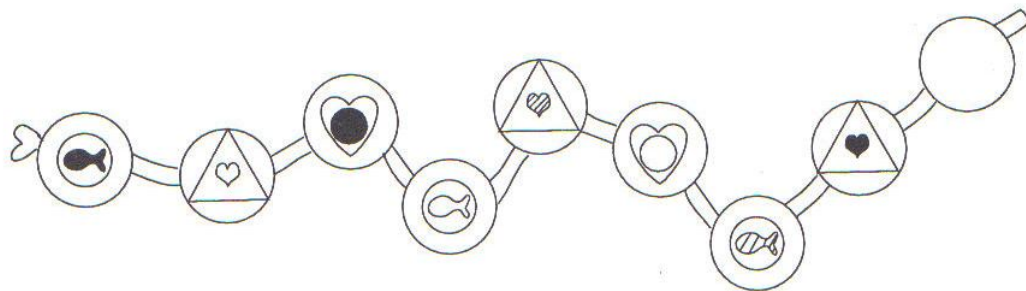
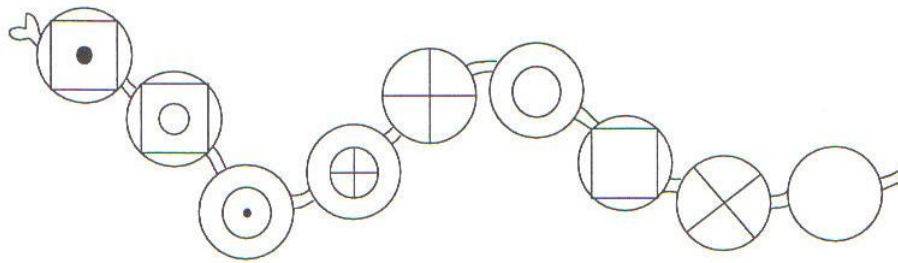
¡TÚ LO PUEDES HACER!

Tacha la figura de cada serie que no corresponda a las demás.



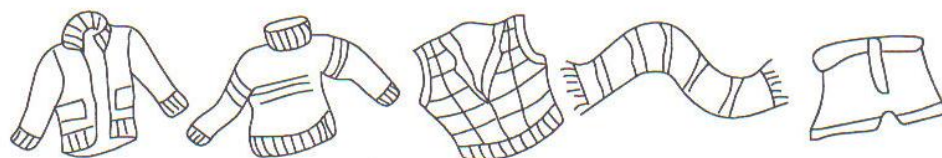
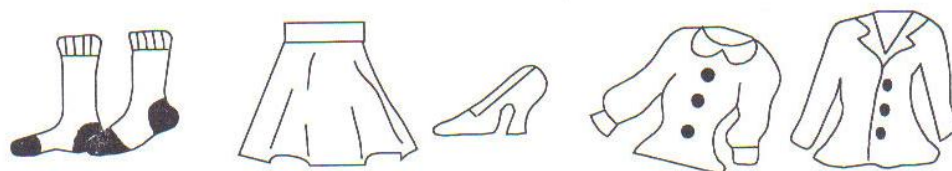
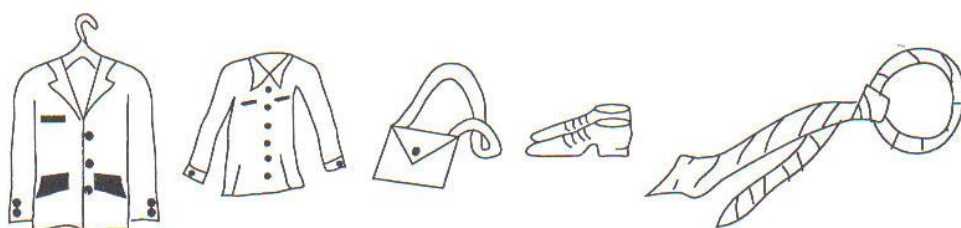
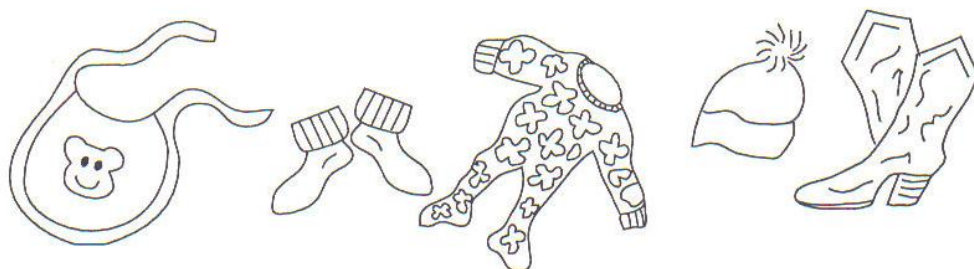
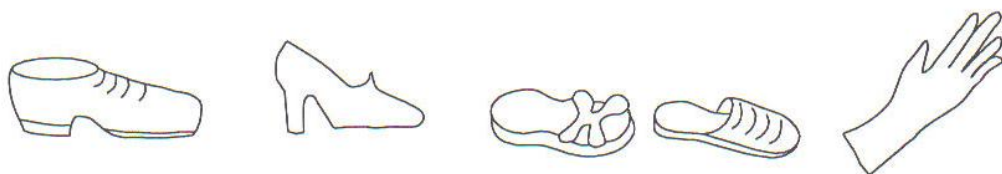
LAS CUENTAS EXTRAVIADAS

Escribe dentro de la última cuenta, la letra que corresponde a la figura que ésta debería llevar. Escógelas de abajo.



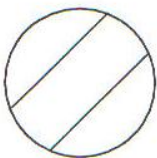
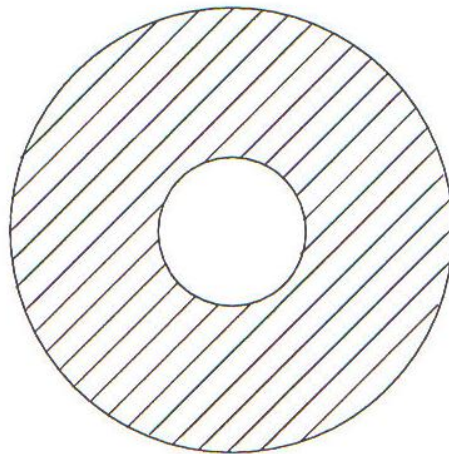
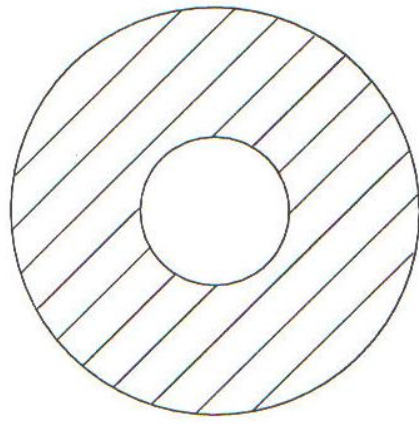
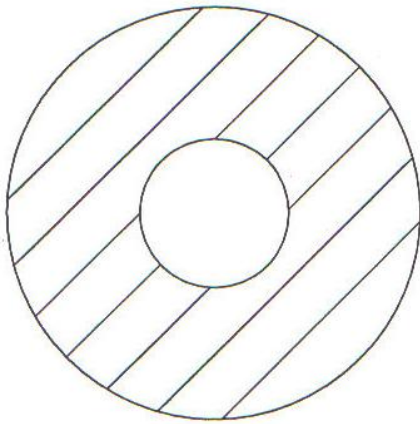
¡HAY ALGO FUERA DE LUGAR!

Tacha el dibujo que no tenga relación con los demás.

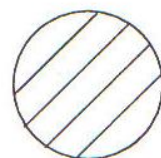


¡MIDE BIEN Y ACERTARÁS!

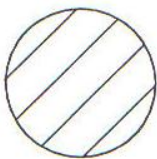
Escribe dentro del círculo blanco el número de la pieza que le corresponde.



1



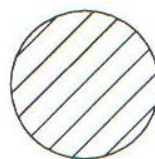
2



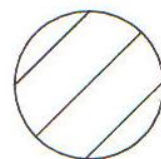
3



4



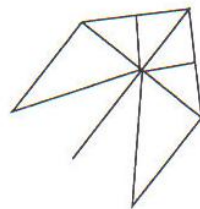
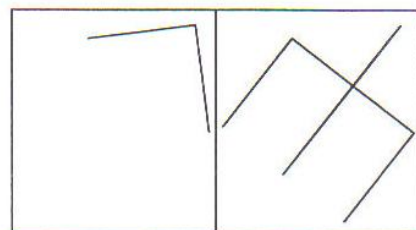
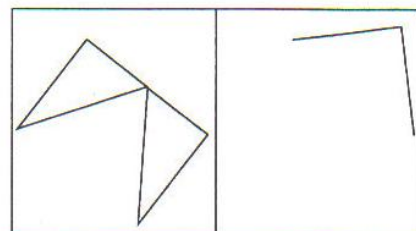
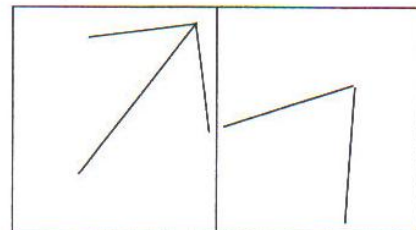
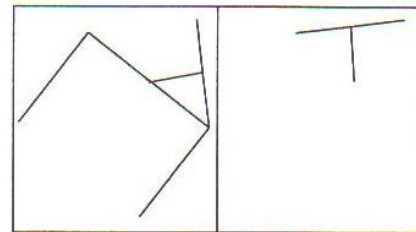
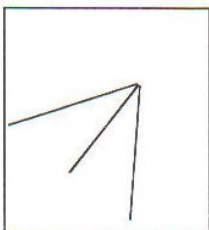
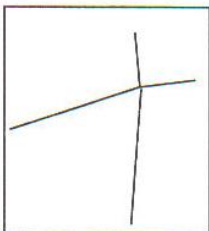
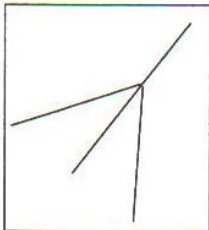
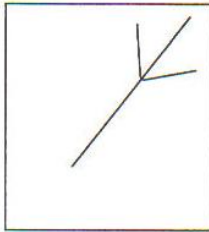
5



6

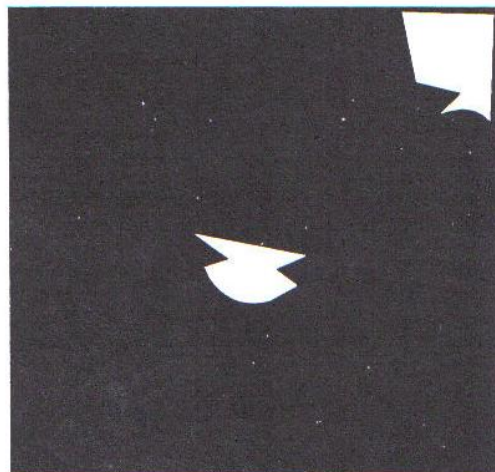
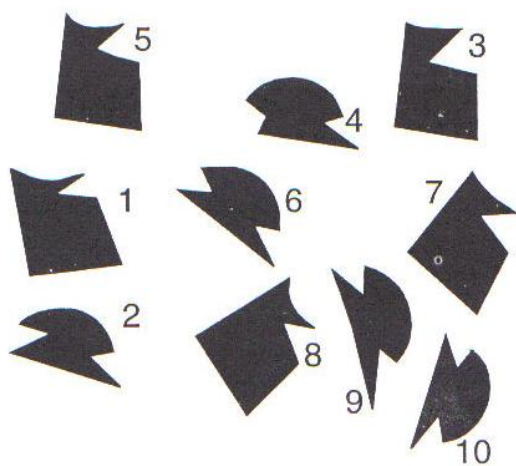
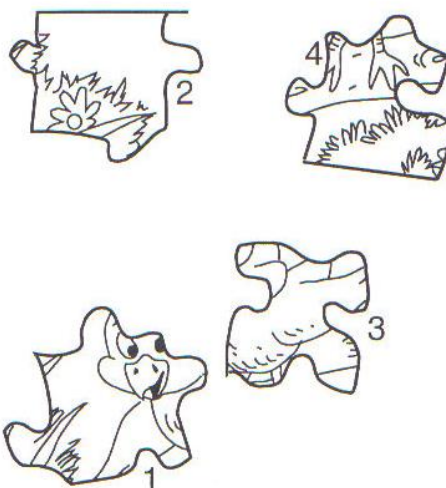
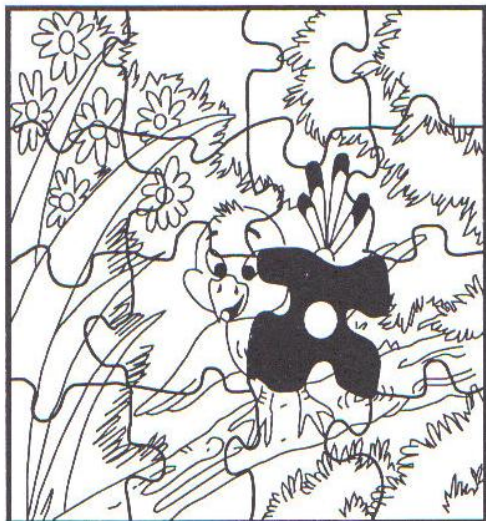
¡ATENCIÓN!

Une con una línea cada recuadro de la columna de la izquierda con la pareja que le corresponda de la columna de la derecha, de tal modo que juntando los trazos que contienen, se forme la figura que aparece en el centro.



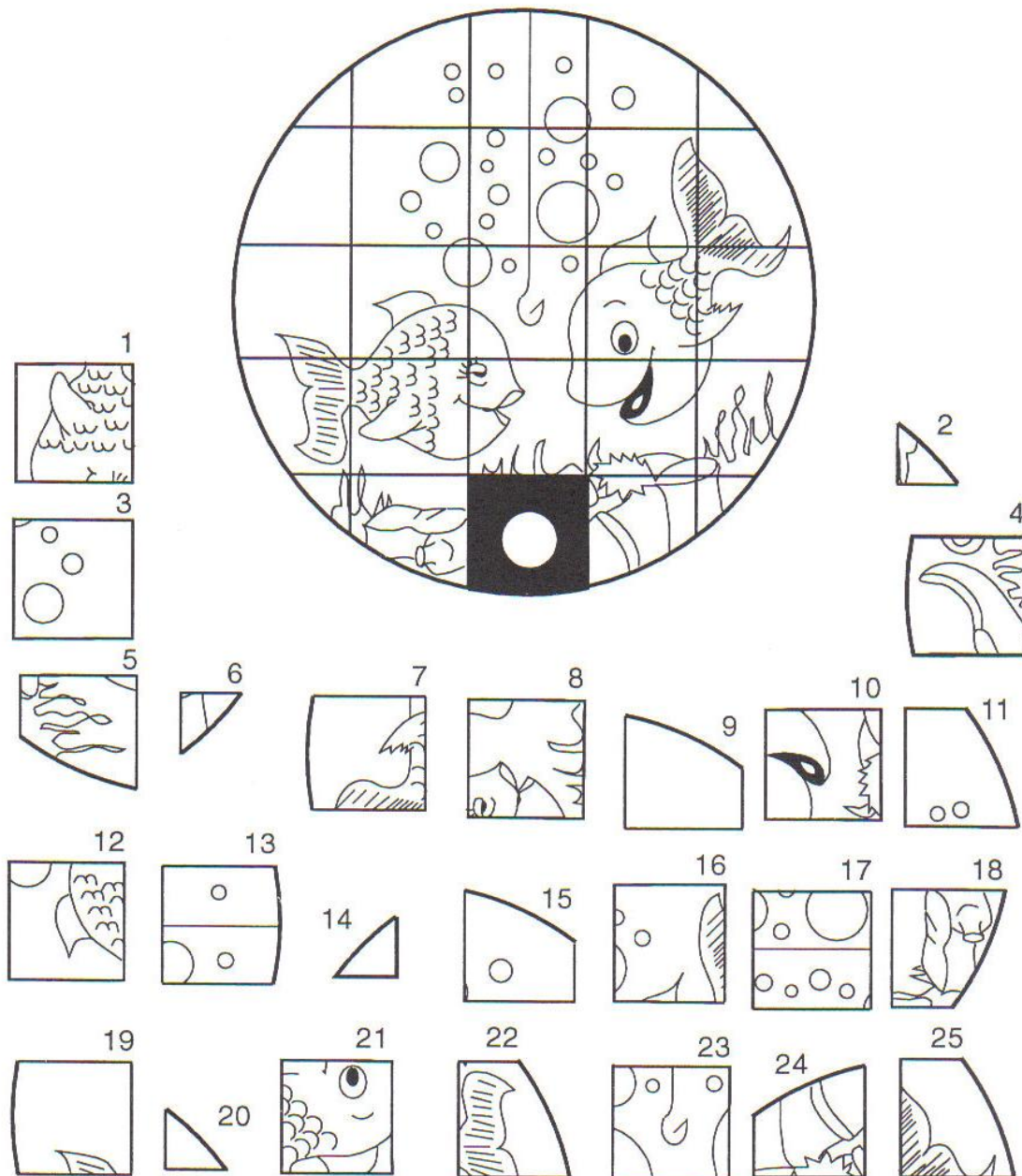
¡QUÉ ROMPECABEZAS!

Escribe en los espacios en blanco, el número de las piezas faltantes



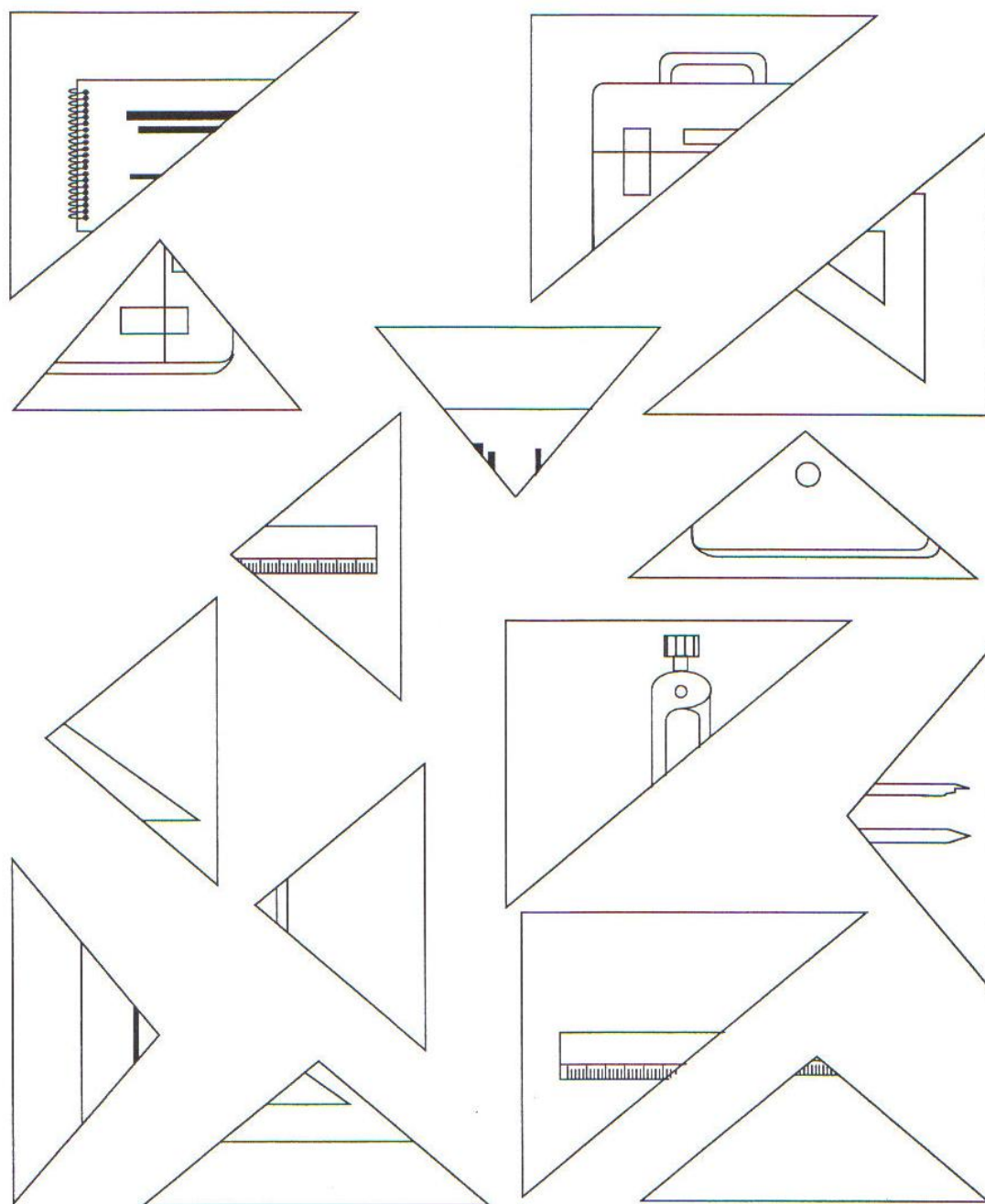
UNA ESCENA INCOMPLETA

Escribe, dentro del círculo, el número de la pieza que falta para completar el rompecabezas.



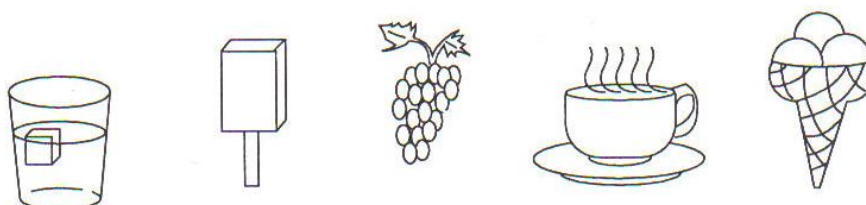
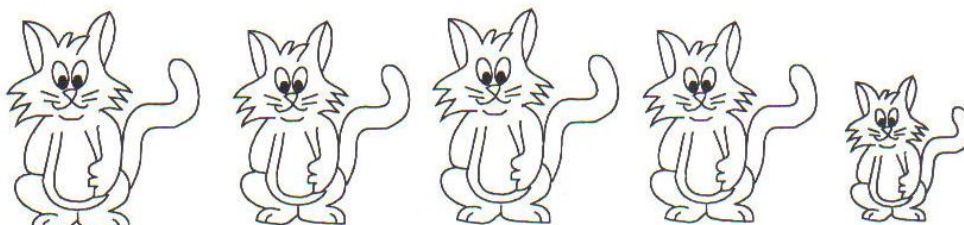
ROMPECABEZAS ESCOLAR

Une con líneas de colores las tres piezas que forman a cinco conocidos útiles escolares. Utiliza un color para cada uno.



LO CONTRARIO

Tacha el dibujo que expresa lo contrario de lo que indica el primero de la izquierda.

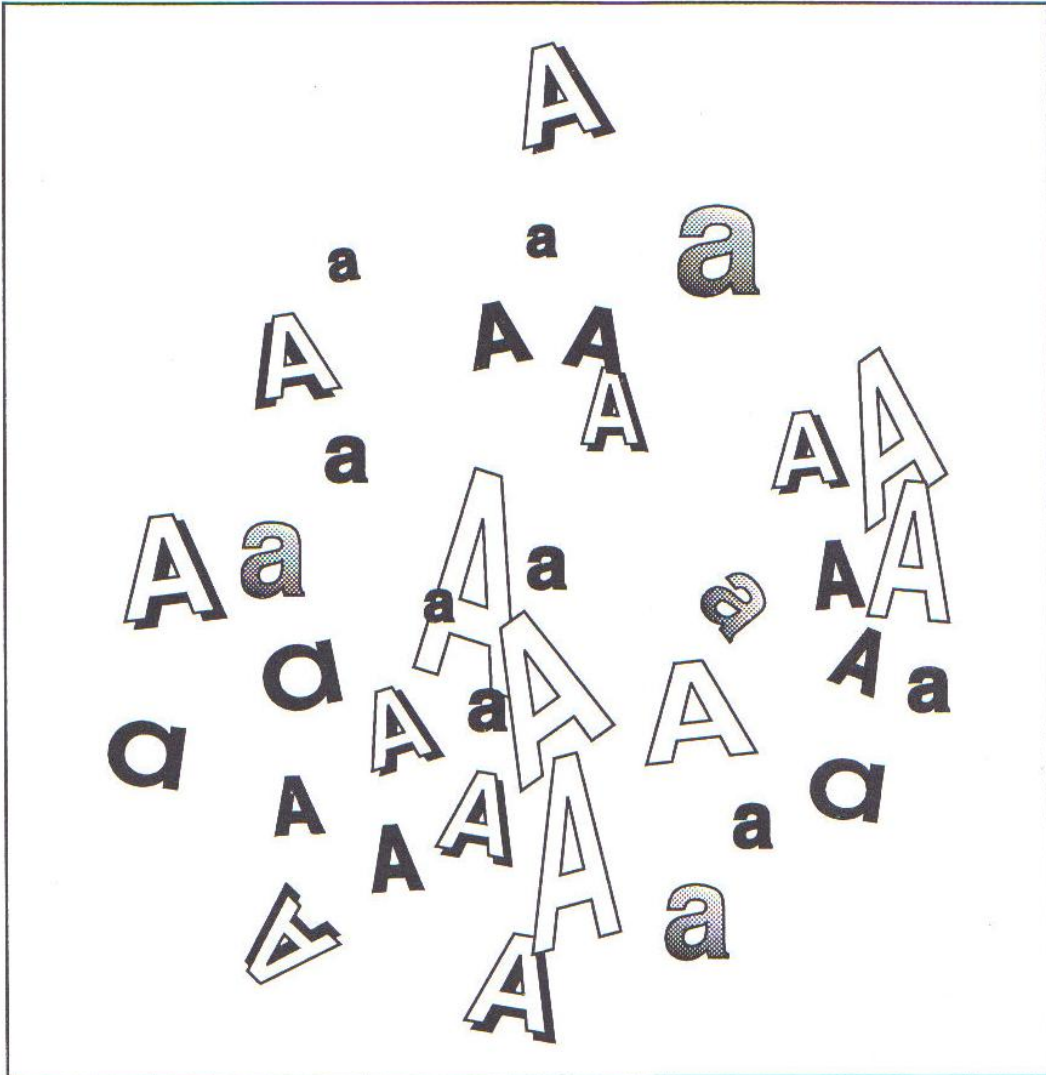


DE CINCO Y DE SIETE

En este conjunto de letras, las mayúsculas valen cinco puntos y las minúsculas, siete. Calcula y contesta:

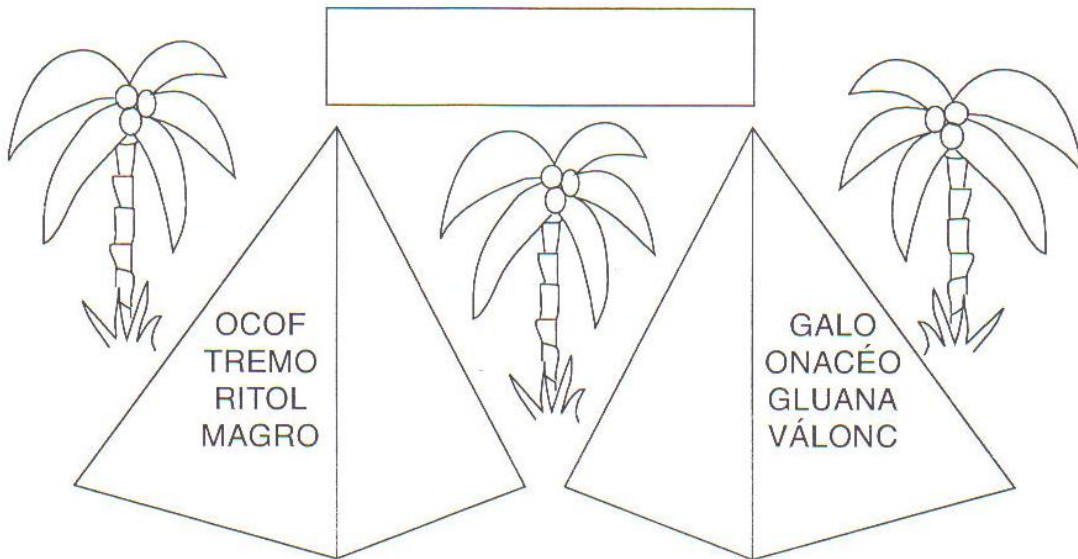
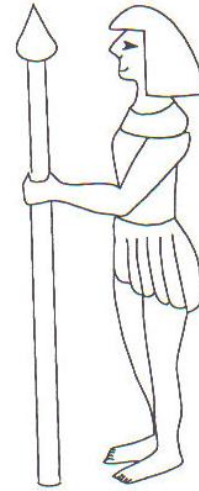
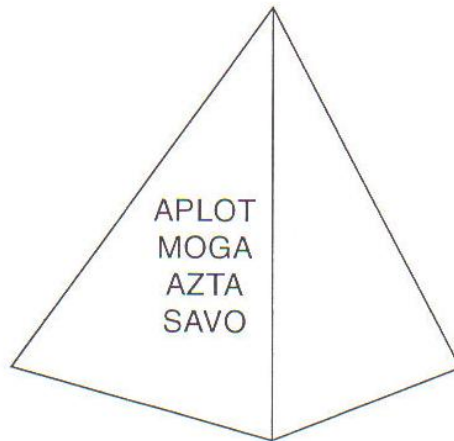
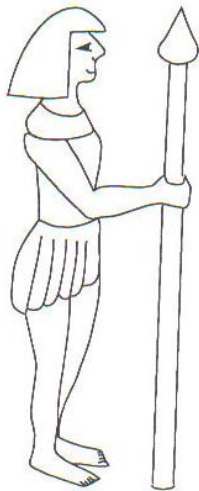
- ¿Las mayúsculas suman más puntos?
- ¿Son las minúsculas las que acumulan mayor puntuación?
- ¿Mayúsculas y minúsculas suman lo mismo?
- ¿No es posible saberlo?

Respuesta: _____



EL EGIPTO MISTERIOSO

En cada pirámide hay cuatro palabras cuyas letras están desordenadas. Una de ellas no tiene ninguna relación con las otras tres. Descubre cuál es y anótala en el recuadro.

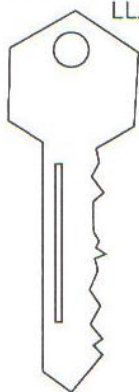


UNA LETRA POR CUADRO

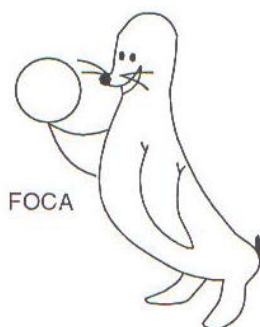
Escribe en los casilleros los nombres de los objetos ilustrados.



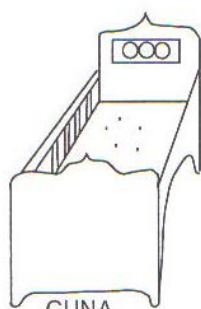
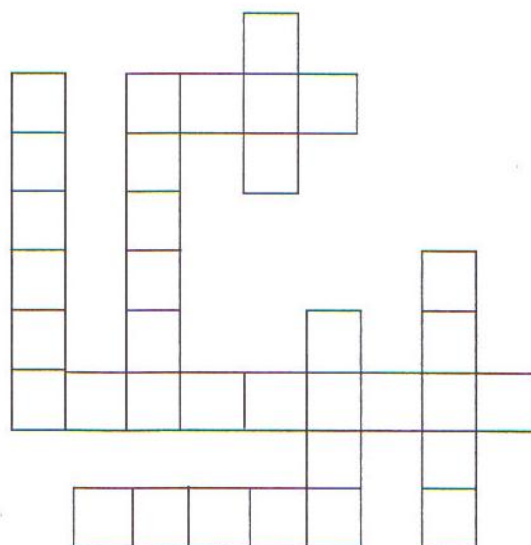
CABAÑA



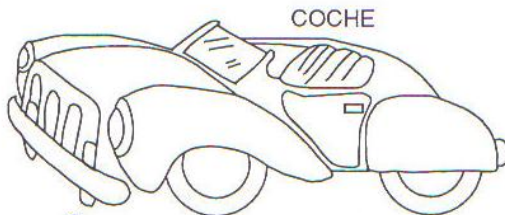
LLAVE



FOCA



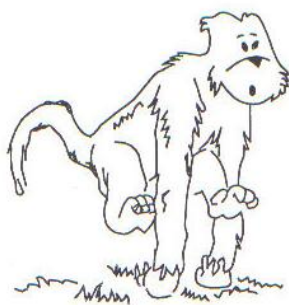
CUNA



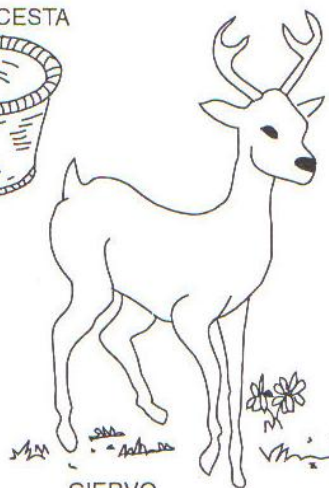
COCHE



CESTA



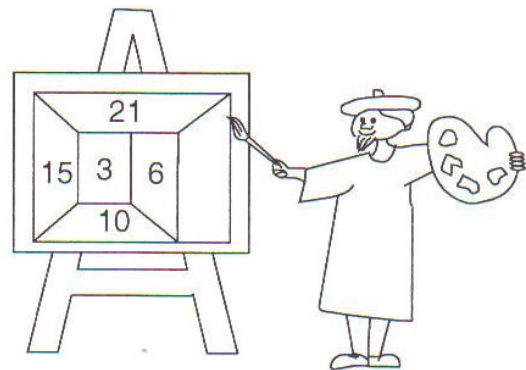
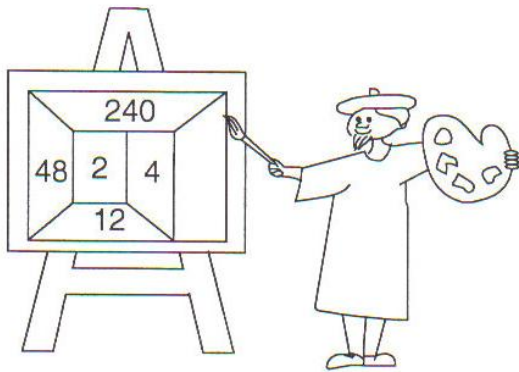
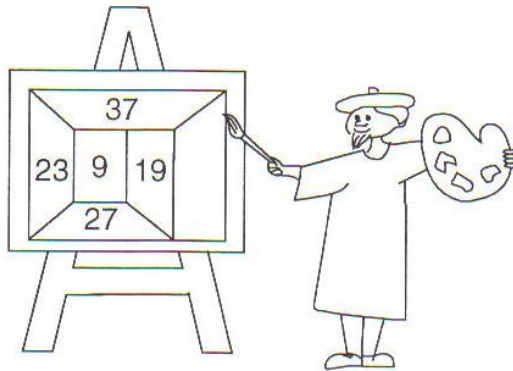
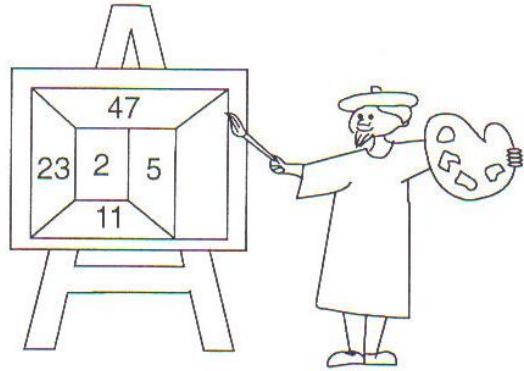
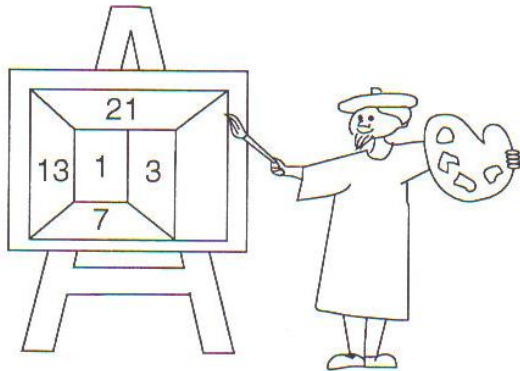
ORANGUTÁN



CIERVO

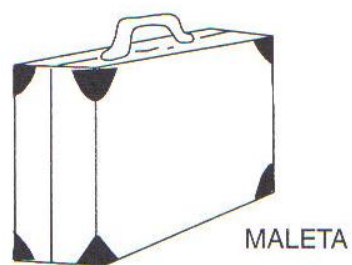
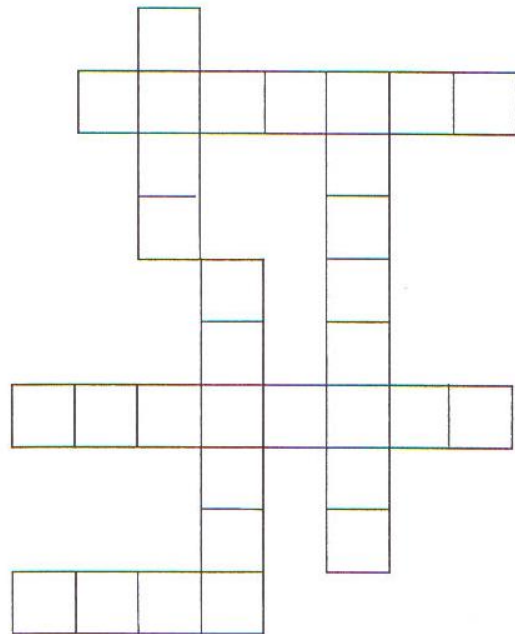
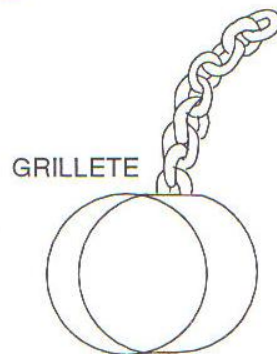
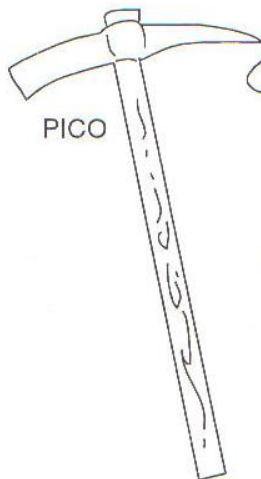
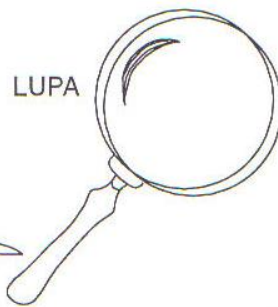
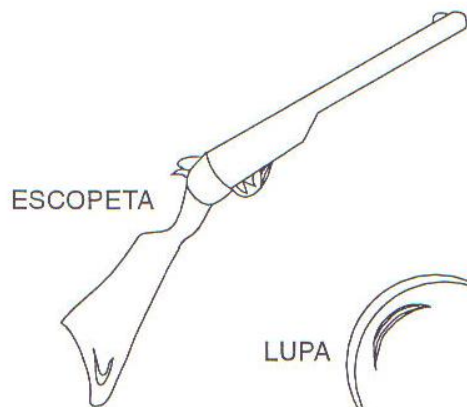
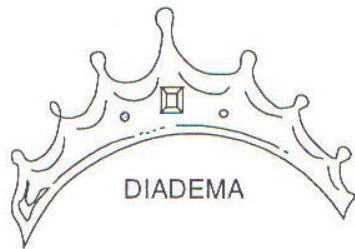
LOS ARTISTAS NUMÉRICOS

Ayuda a cada pintor escribiendo el número que falta.



CADA COSA EN SU SITIO

Anota en los casilleros los nombres de los objetos dibujados.

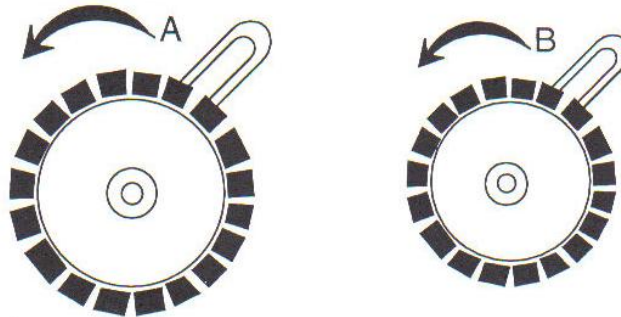


GIRANDO SIN DESCANSAR

Observa las ilustraciones, analiza las preguntas y anota dentro del paréntesis de la derecha la letra que corresponde a la respuesta correcta.

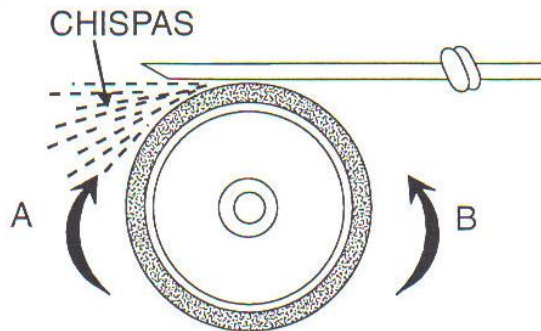
- ¿Cuál de los engranes gira más rápido?

()



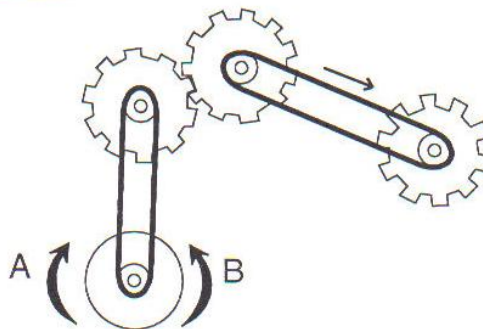
- ¿En qué dirección gira el esmeril si las chispas saltan según lo indica la flecha?

()



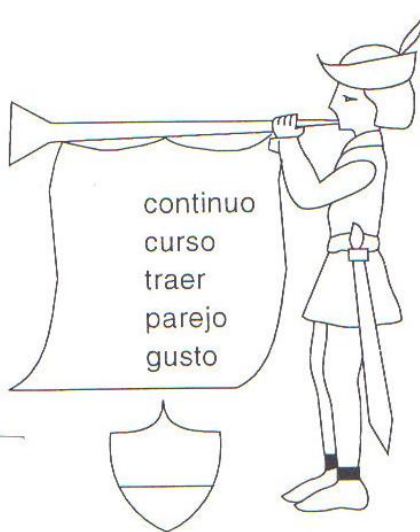
- Si la flecha está indicando la dirección de la banda, ¿hacia dónde gira la polea?

()



SÓLO PALABRAS

Encuentra la partícula o vocablo completo que, colocado antes de cada una de las palabras de las banderas, permite que se formen nuevas palabras. Escríbelo dentro de los escudos.



INOCENTE O CULPABLE

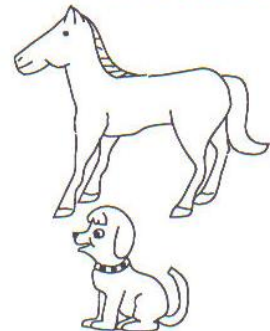
Uno de estos personajes se comió un pastel; pero no quiere confesarlo.



Sin embargo, dejó algunas huellas al pasar sobre las migajas.
Descubre de qué personaje se trata y enciérralo con rojo.

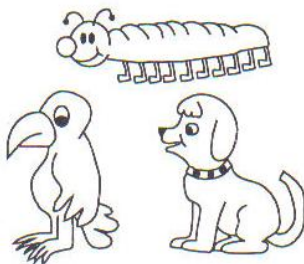
Éste no puede ser.

Éstos tampoco. Tiene que ser uno de éstos.



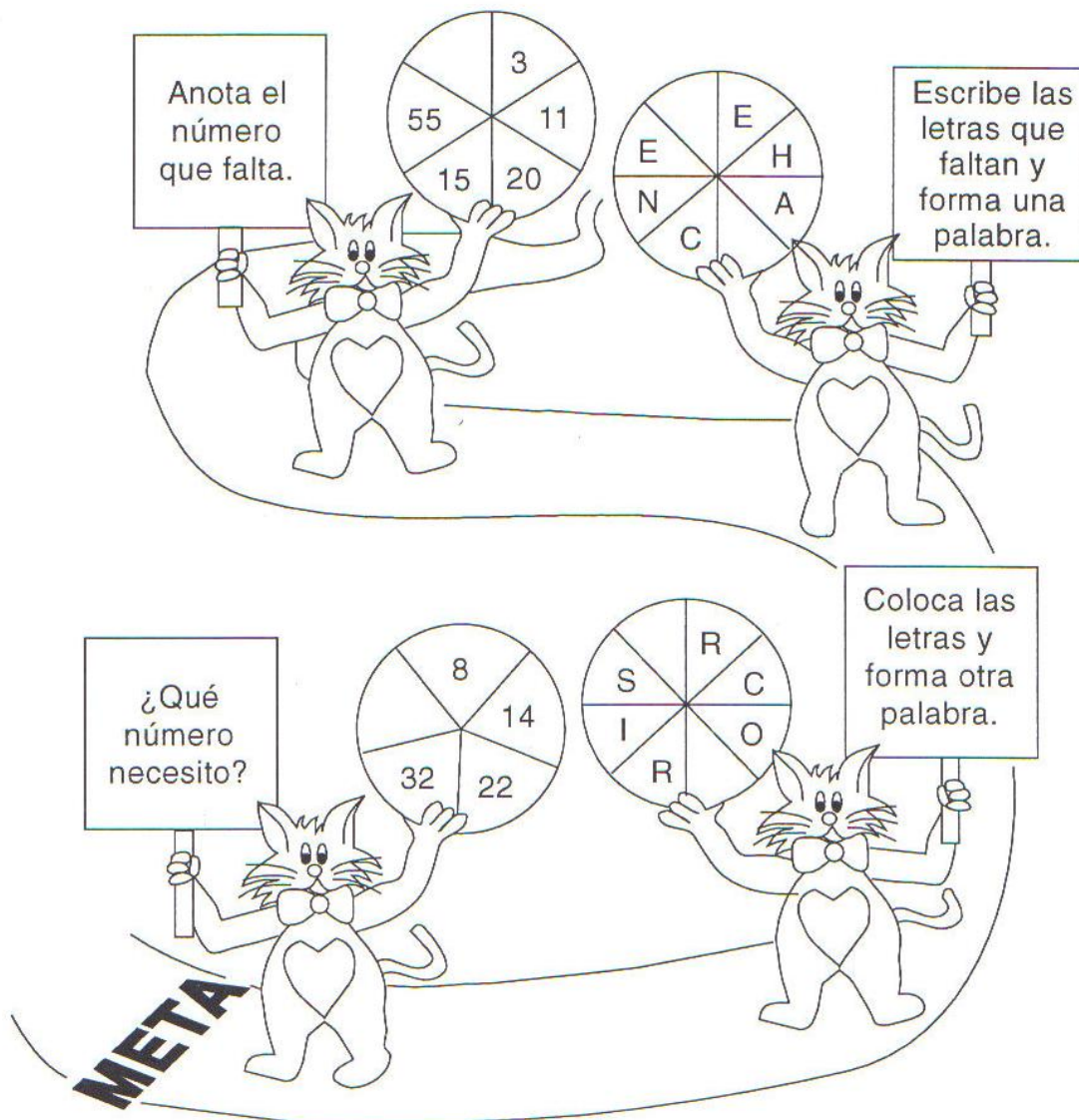
Pero, los que están aquí,
son inocentes

Entonces, ¿quién es?



EL CAMINO DE LOS CÍRCULOS

Resuelve cada problema y llega pronto a la meta.



TODA UNA INVESTIGACIÓN

Analiza la información y tacha la respuesta correcta.

1. La figura que buscamos
no está aquí:



2. Aquí sí está:



3. Aquí no está:



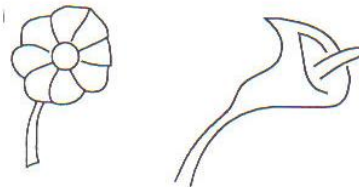
4. ¿Cuál es entonces?



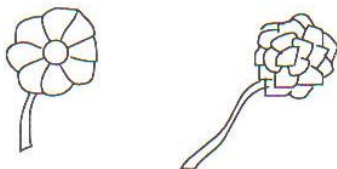
1. La flor que buscamos
no es ésta:



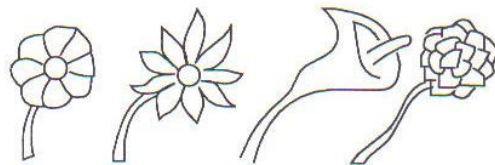
2. Ni se encuentra aquí:



3. Pero sí es una de éstas:



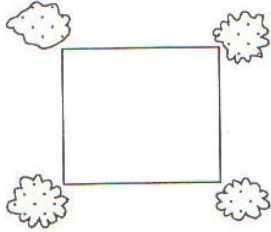
4. ¿Cuál es entonces?



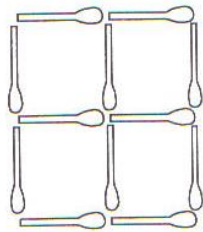
PROBLEMAS GRÁFICOS

Analiza cada ilustración y haz lo que se te indica.

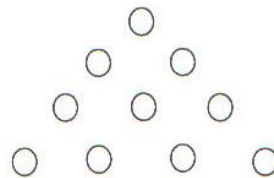
- ¿Cómo duplicarías la superficie de esta alberca sin derribar ningún árbol?



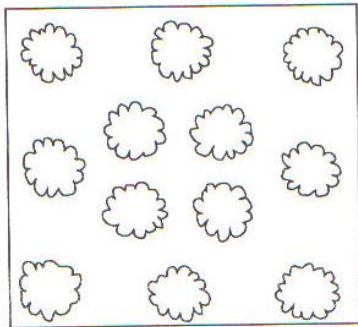
- Construye con doce cerillos la figura que se muestra. Mueve solo tres de ellos y forma dos cuadrados.



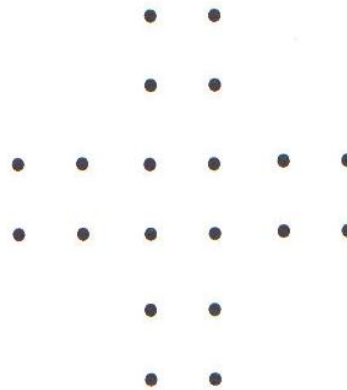
- Acomoda diez monedas como se ñala el dibujo. Cambia de lugar a tres y haz que el triángulo apunte hacia abajo.



- Divide el terreno en cuatro partes iguales con tres árboles cada una.



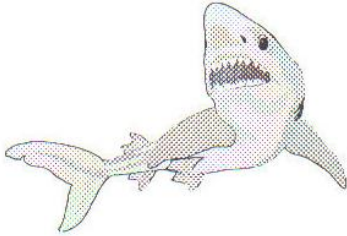
- Une los puntos de la cruz y encuentra diez cuadrados.

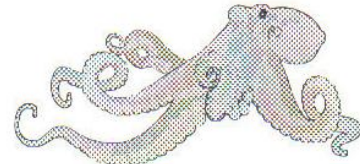


SEMEJANZAS Y DIFERENCIAS

Responde a las siguientes preguntas. Utiliza las líneas.

¿En qué se parecen?





¿En qué se diferencian?

¿En qué se parecen?





¿En qué se diferencian?

¿EN QUÉ SE PARECEN?

Tacha en cada cuadro las características que coinciden con la figura modelo.



Posición

Tamaño

Número

Forma



Posición

Tamaño

Número

Forma



Posición

Tamaño

Número

Forma



Posición

Tamaño

Número

Forma



Posición

Tamaño

Número

Forma



Posición

Tamaño

Número

Forma



Posición

Tamaño

Número

Forma

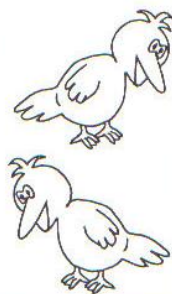


Posición

Tamaño

Número

Forma



Posición

Tamaño

Número

Forma



Posición

Tamaño

Número

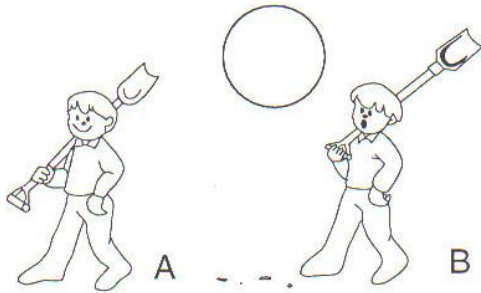
Forma



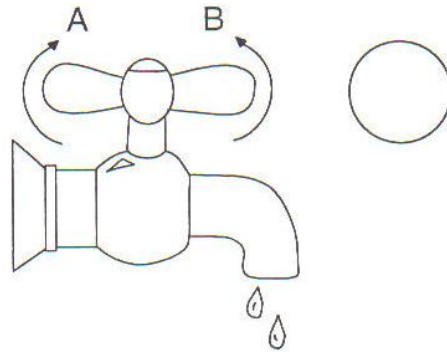
HACEN FALTA BUENAS RESPUESTAS

Escribe dentro del círculo de cada pregunta la letra que corresponde a la respuesta correcta.

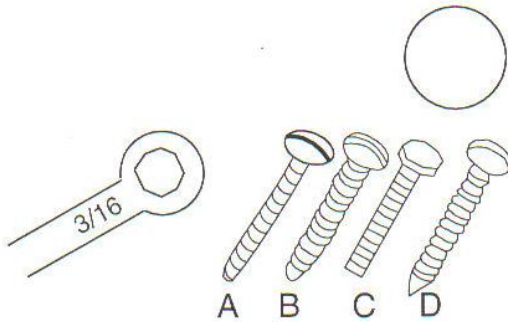
- ¿Quién hace el mayor esfuerzo?



- ¿Hacia dónde se abre?



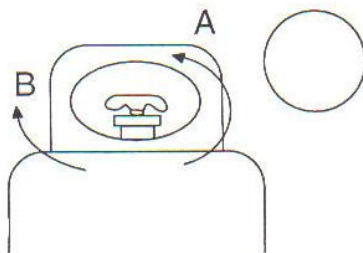
- ¿Para cuál tornillo sirve la llave?



- ¿Quién puede caer más fácilmente?

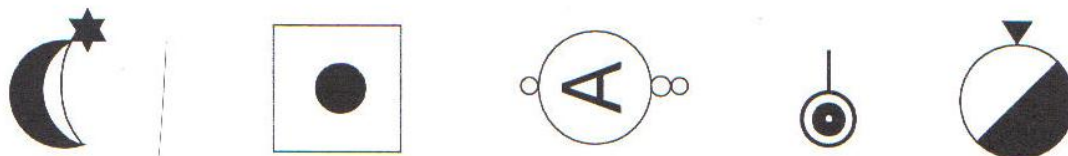


- ¿Hacia dónde se cierra?



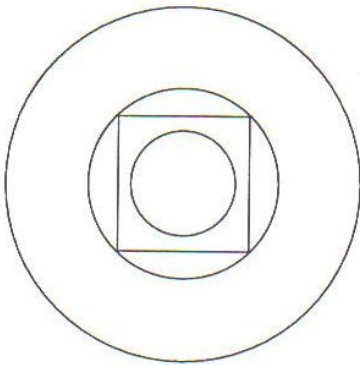
ENCUENTRA LA RELACIÓN

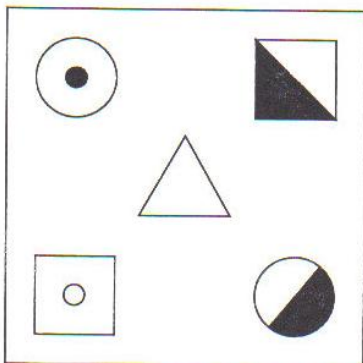
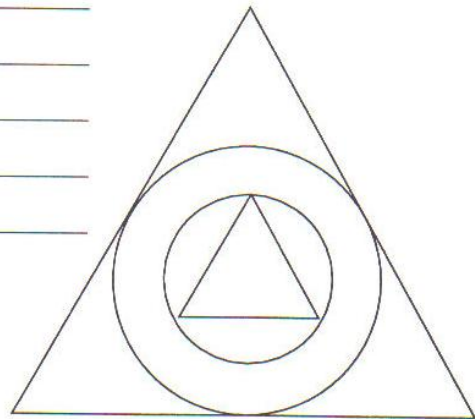
Dibuja en el espacio que hay al final de cada serie la figura que corresponda. Auxíliate con las que aparecen en la parte inferior.



¡DESCRÍBELAS!

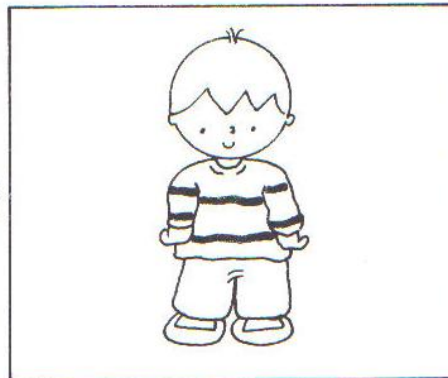
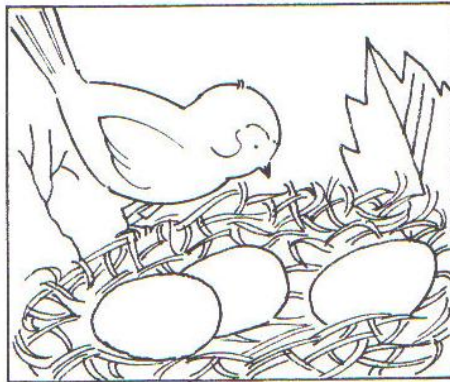
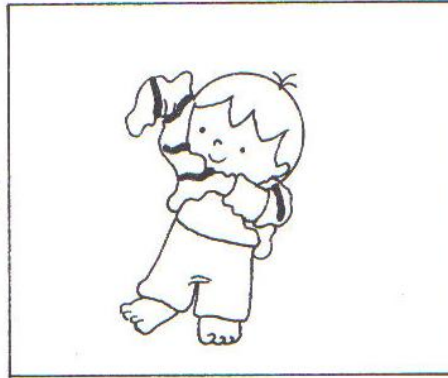
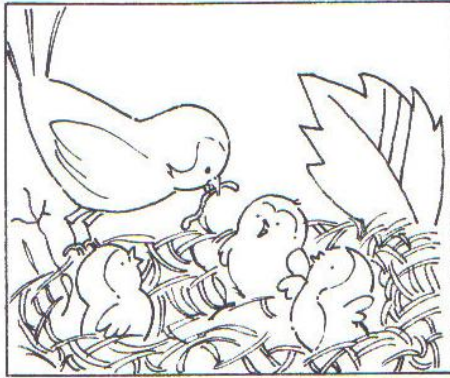
Utiliza los renglones y describe cada una de las figuras.





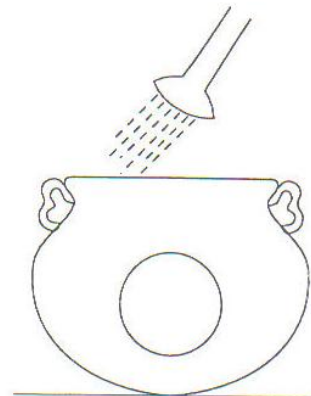
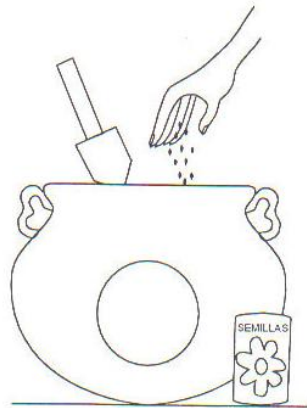
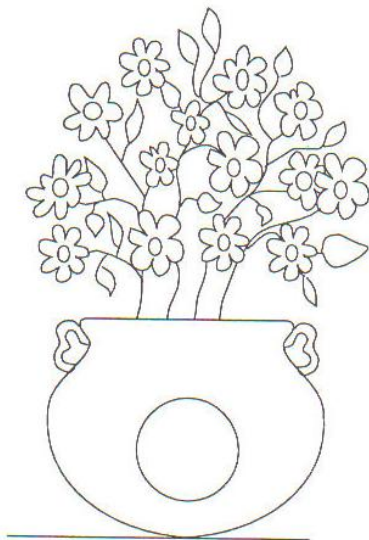
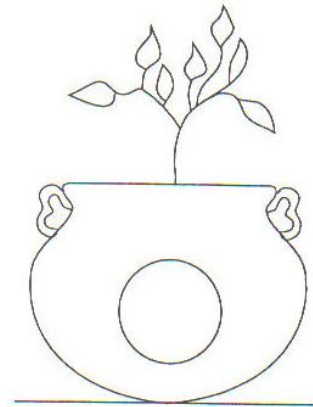
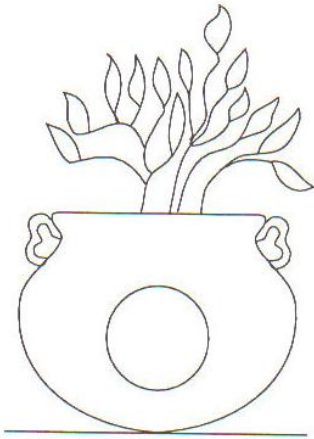
¿QUÉ OCURRIÓ PRIMERO?

Observa las ilustraciones para deducir cuál es la secuencia lógica. Colorea en ambas series, de rojo el círculo de lo que en las secuencias es primero, de verde lo que es después y de azul lo que ocurre al último. Comenta qué hizo ayer, qué está haciendo hoy y qué hará mañana.



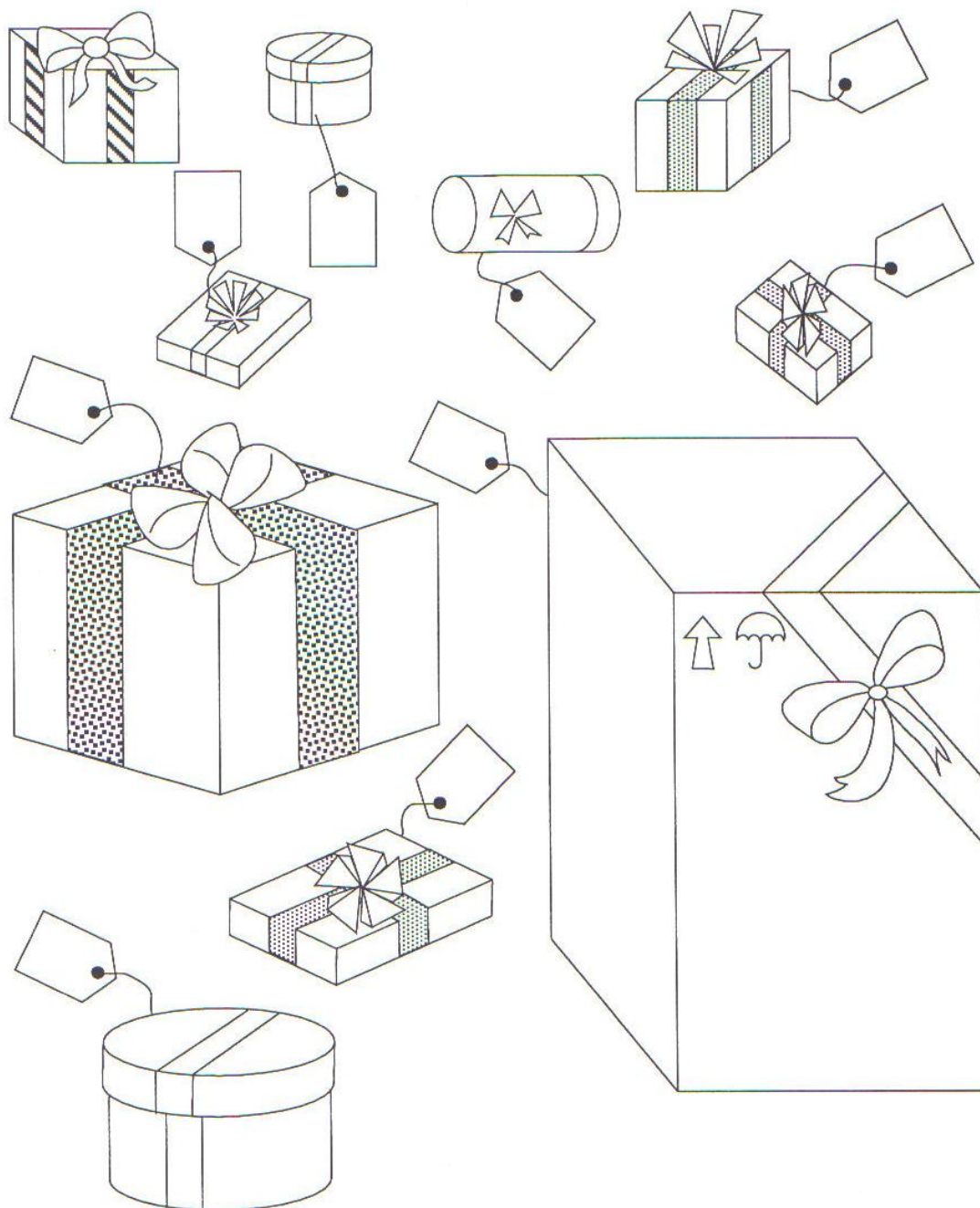
TODO EN ORDEN

Ordena los dibujos escribiendo dentro de los círculos, los números del 1 al 5, de acuerdo al orden en que las cosas suceden.



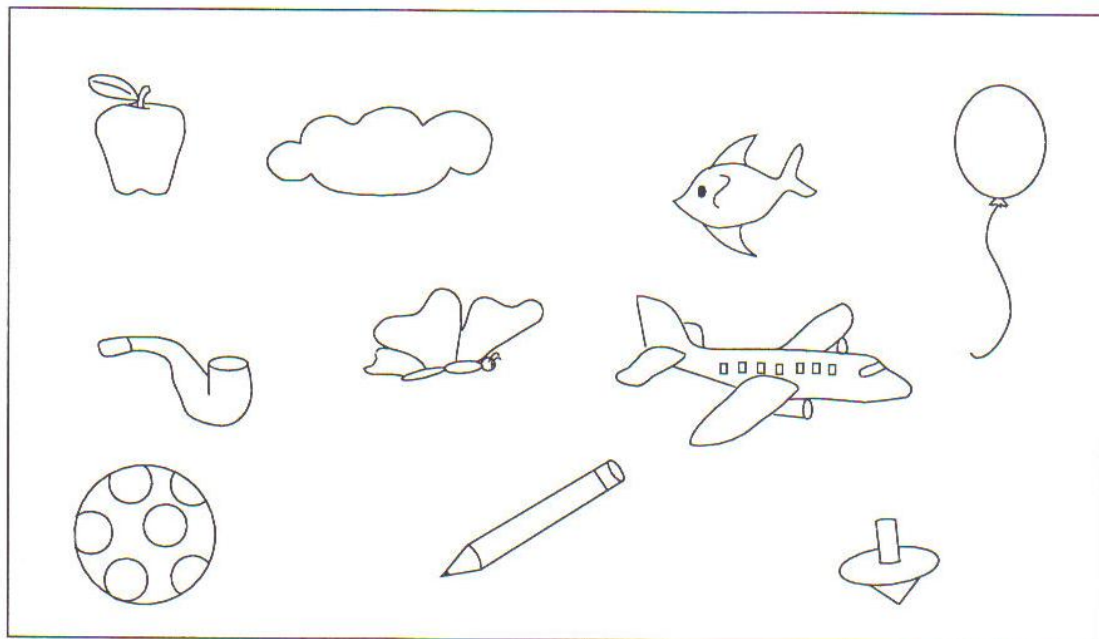
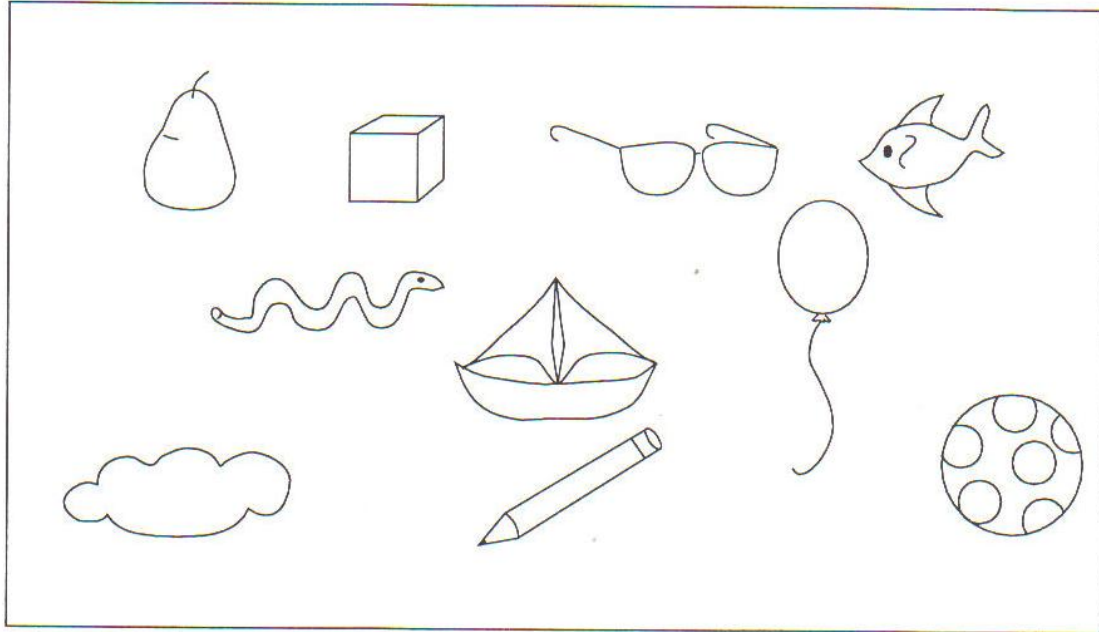
GRANDES Y CHICOS

Ordena todos los paquetes de acuerdo a su tamaño.
Dentro de la etiqueta anota del 1 al 10, empezando por el paquete más grande.



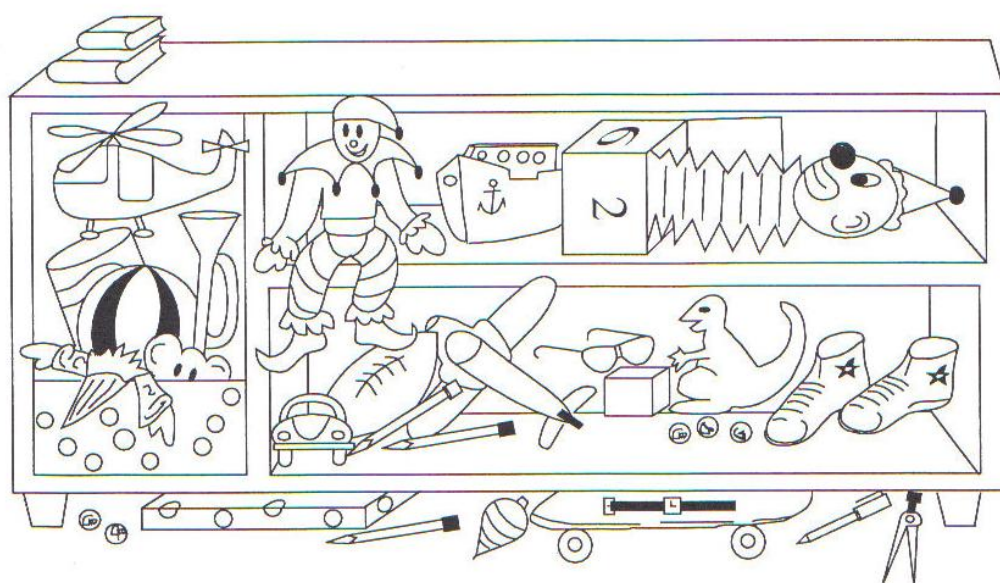
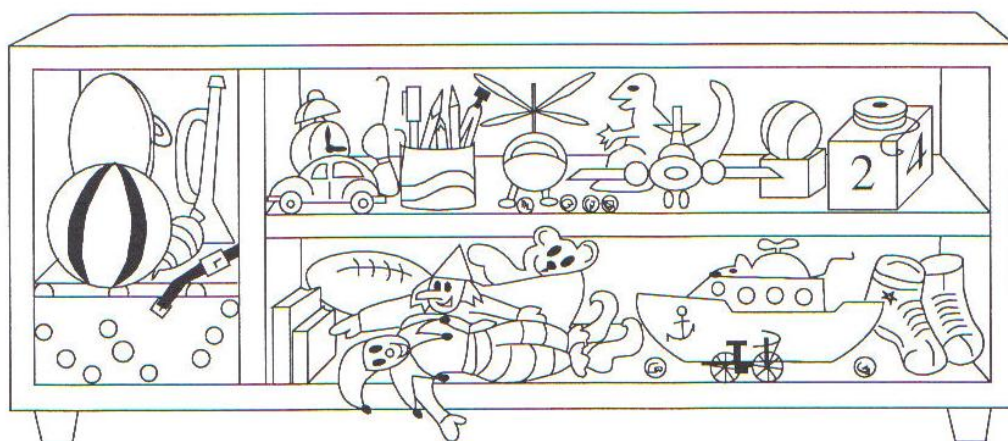
TIENEN QUE SER IGUALES

Dibuja lo que falta en cada uno de los recuadros para que tengan las mismas figuras.



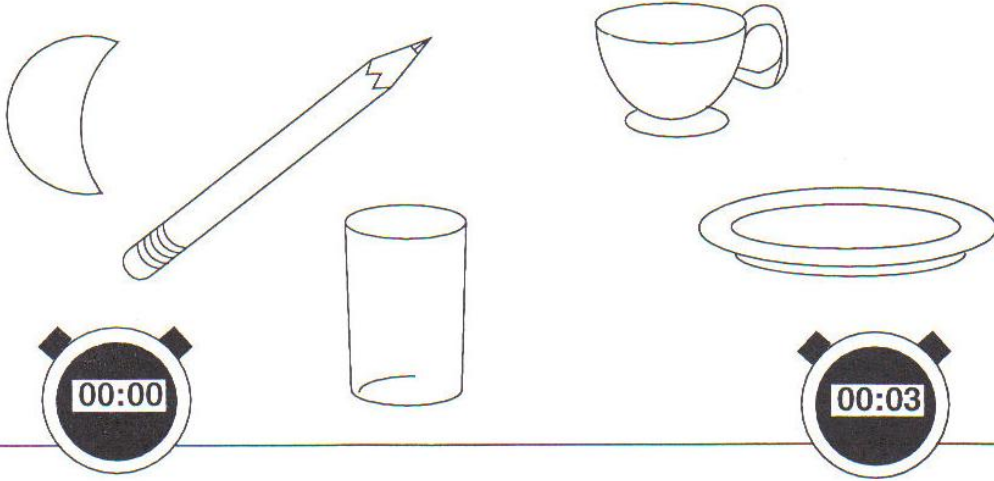
EL JUGUETERO

Aquí tienes un juego de memoria. Observa detenidamente la primera ilustración. Fíjate en todos sus detalles. En seguida cúbreala con una hoja de papel o un cartón y mira con cuidado el segundo dibujo. Trata de descubrir qué es lo que falta y escríbelo en tu cuaderno. Después compara ambas ilustraciones y comprueba si estás en lo correcto. Si no, vuélvelo a intentar.



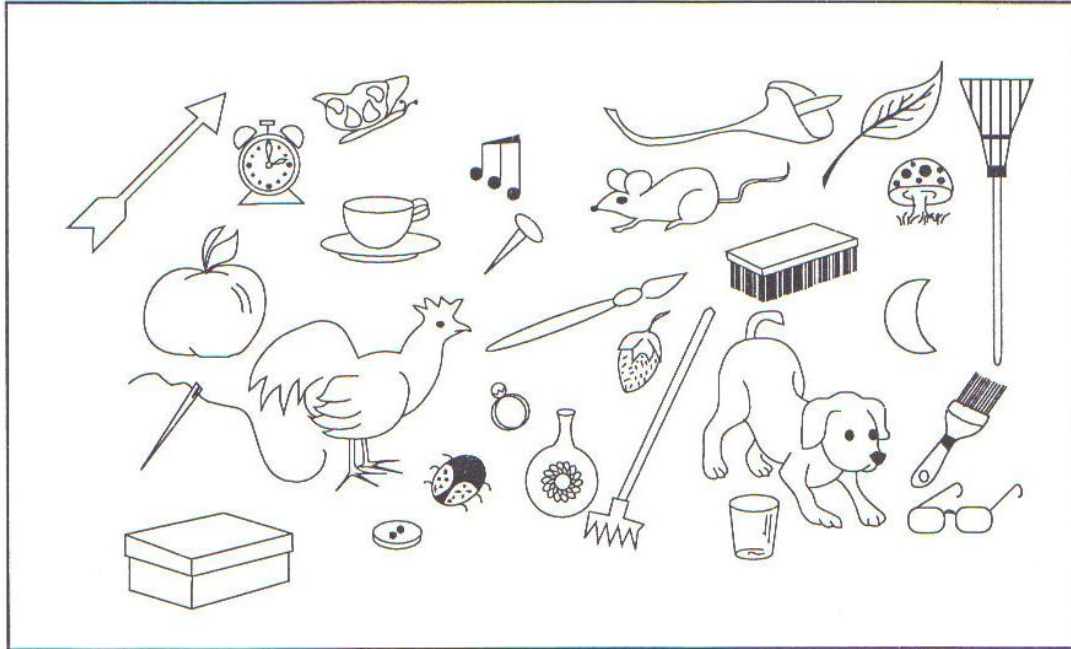
¡NO DEBES COPIAR!

Observa los dibujos durante tres minutos. Después cúbrelos y sin verlos, dibújalos en el espacio de abajo.

A large, empty rectangular box with a thin black border, intended for the user to draw the objects they observed during the three-minute interval.

¿QUÉ ES LO QUE RECUERDAS?

Observa todo lo que hay en el recuadro y dibuja en la parte inferior sólo los que sean animales o vegetales.
Hazlo cubriendo las ilustraciones.



NO ESTÁN LOS QUE DEBIERAN

Las ilustraciones de la parte de abajo deberían ser las mismas que las del recuadro, pero falta una. Averigua cuál es y dibújala.

