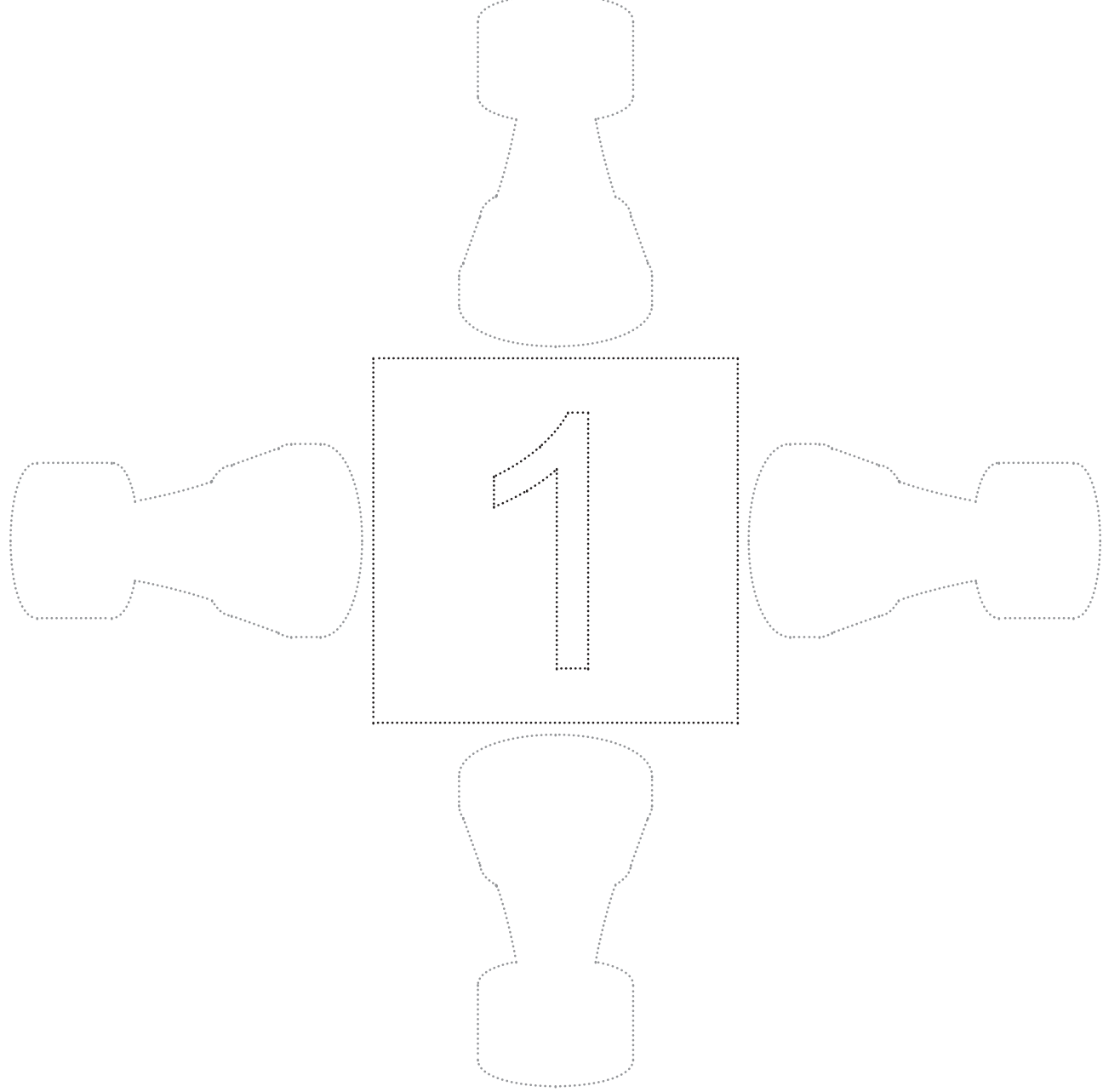
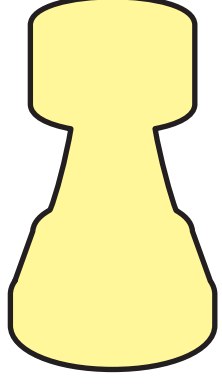
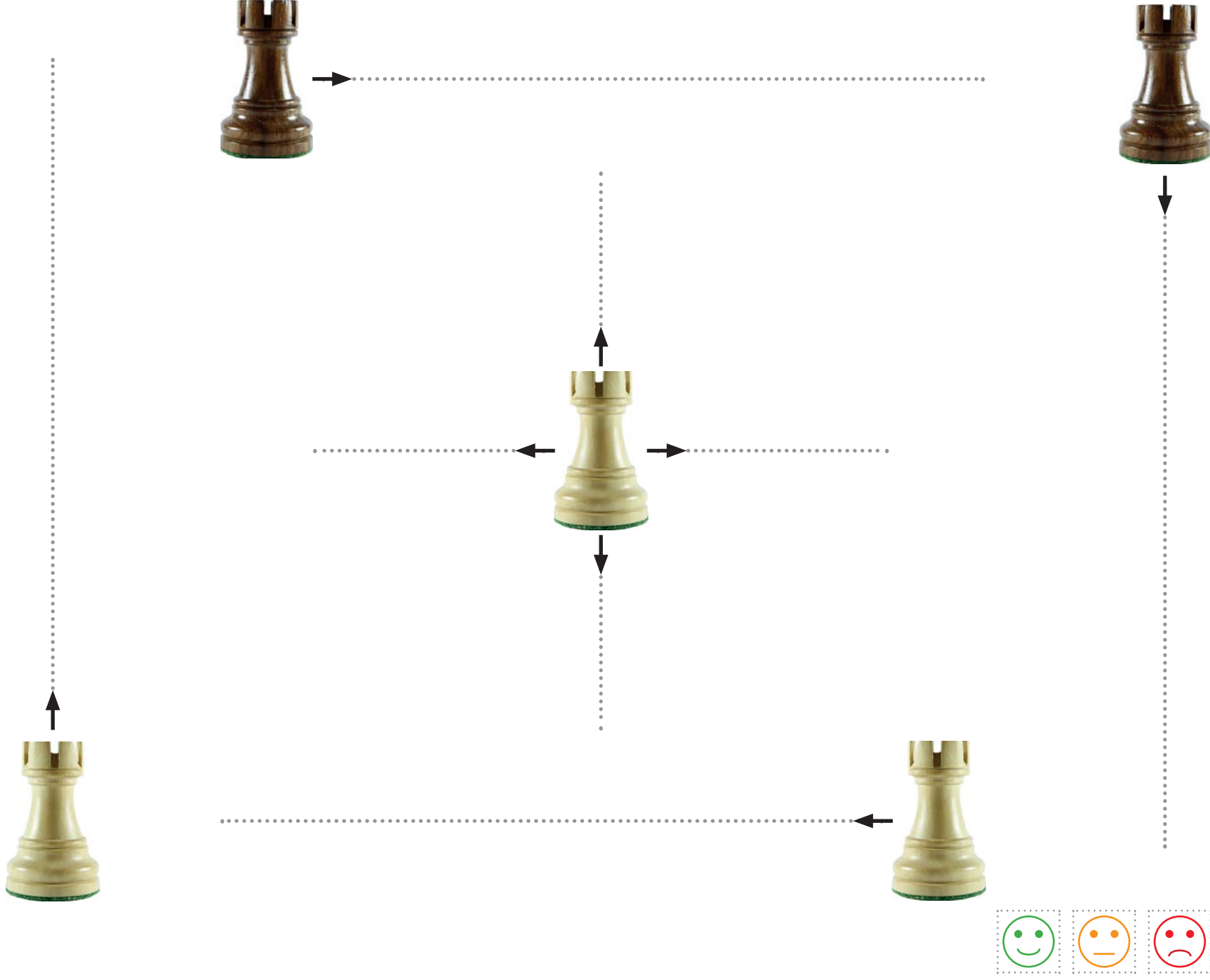


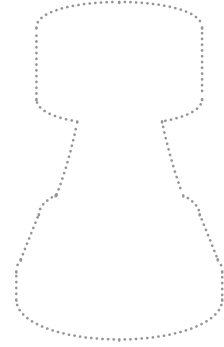
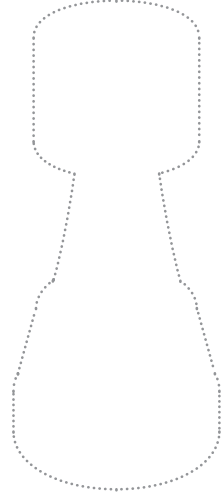
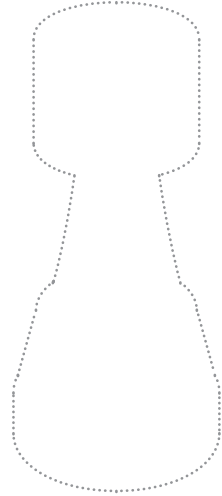
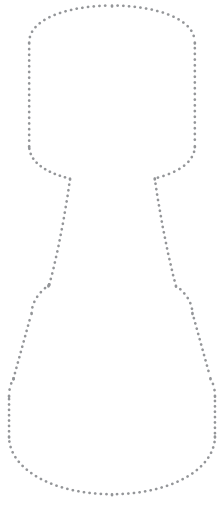
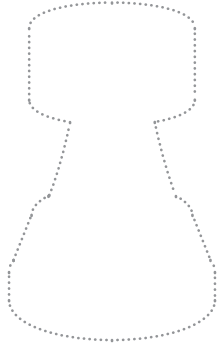
Repasa el contorno y colorea las torres y el número uno.
Las torres horizontales de un color y las verticales de otro.



Traza los caminos de la torre.
Las torres se mueven por las horizontales y las verticales.



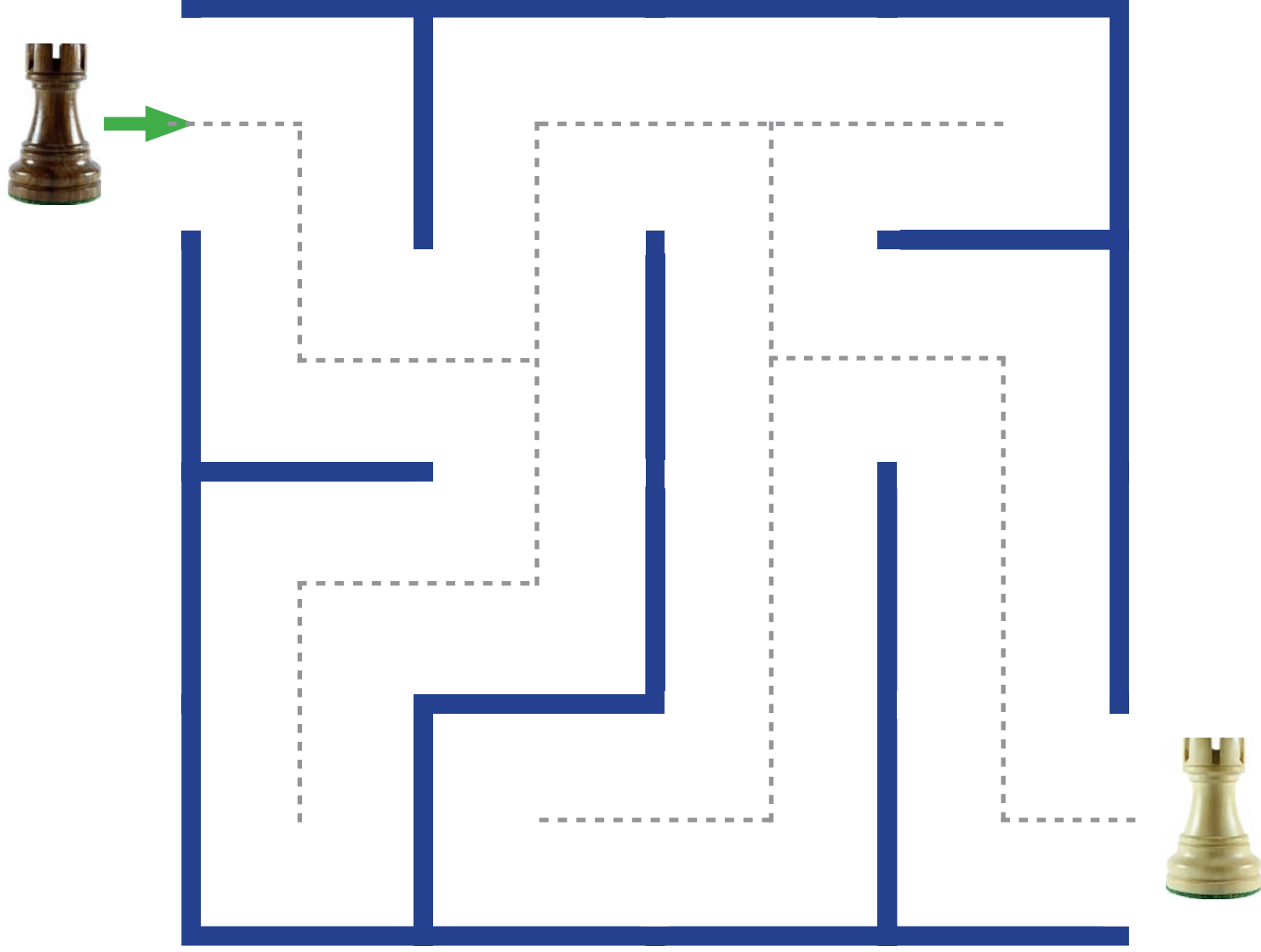
Repasa el contorno y colorea las torres más altas.
Cada torre de un color diferente.





Laberinto (horizontales y verticales)

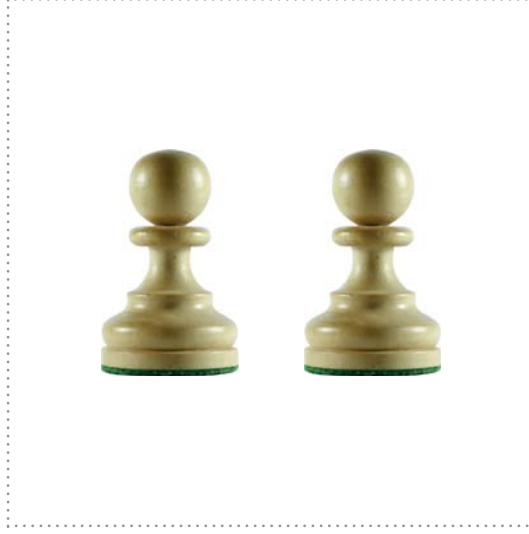
Traza el camino que debe recorrer la torre negra para llegar a la torre blanca.



Resigue el contorno de los cuadrados donde hay muchas piezas.



1



2





Repasa el contorno del recuadro de la pieza diferente.

1



2



Metodología

En esta etapa escolar se observan grandes diferencias en los ritmos de aprendizaje de los alumnos. Por ello, se proponen ejercicios con diferente grado de dificultad para favorecer la motivación.

En la gran mayoría de los ejercicios se propone al alumnado que pinte figuras o resiga la línea discontinua de los recuadros de las imágenes que son o forman parte de la solución.

Con ello se pretende trabajar mucho más la grafomotricidad para mejorar el trazo y el desplazamiento correcto en el espacio gráfico.

El profesorado puede dar opciones alternativas para indicar las soluciones de los ejercicios: colocando pegatinas encima o debajo de los recuadros, pintar cuadrados pequeños debajo, etc.

Para fomentar la creatividad se indica muchas veces que pinten, eligiendo los colores, las piezas, las figuras geométricas, los recuadros, etc.

En la parte inferior derecha de cada ficha se presentan tres iconos para que el alumnado se autoevalúe sobre la realización del ejercicio.

En la guía didáctica se ampliará la información sobre la motivación de los ejercicios y se ofrecerán variantes de la gran mayoría para facilitar el trabajo de la diversidad del alumnado.

A continuación se indican las tipologías de ejercicios propuestas para cada unidad.



Creatividad

Dibujos sobre peones, torres, reyes, casillas, alfiles, damas y caballos.
Combinación con figuras geométricas y los números 1, 2 y 3.
Reseguir trazados y colorear figuras o números.



Grafismo

Líneas verticales
Líneas horizontales y verticales
Número 1
Líneas horizontales y verticales
Líneas diagonales
Número 2
Líneas horizontales y verticales
Número 3



Lateralidad - propiedades objeto

Grande - Pequeño
Alto - Bajo
Más grande - Más pequeño
Hacia arriba - Hacia abajo
Delante - Detrás
Encima - Debajo
Dentro - Fuera
Hacia un lado - Hacia otro lado



Razonamiento

Serie con colores
Laberinto (horizontal y vertical)
Combinar (piezas, colores)
Serie con minitablero
Laberinto (diagonales)
Ordenación temporal (2 imágenes)
Distinguir caminos (colores)
Relaciona (piezas y siluetas)



Cálculo

Distinguir 1 (entre 1 y muchos)
Pocos - muchos
Distinguir 1 (entre 1 y 2)
Comparación cantidades (1 y 2)
Distinguir 2 (entre 1, 2 y 3)
Distinguir ninguno, algunos y todos
Contar 2 y 3
Distinguir cantidades (1, 2 y 3)



Percepción

Figura idéntica
Figura diferente
Figuras repetidas
Figura intrusa
Figuras idénticas a la muestra
Diferencias (3)
Sopa de piezas de ajedrez
Laberinto de piezas