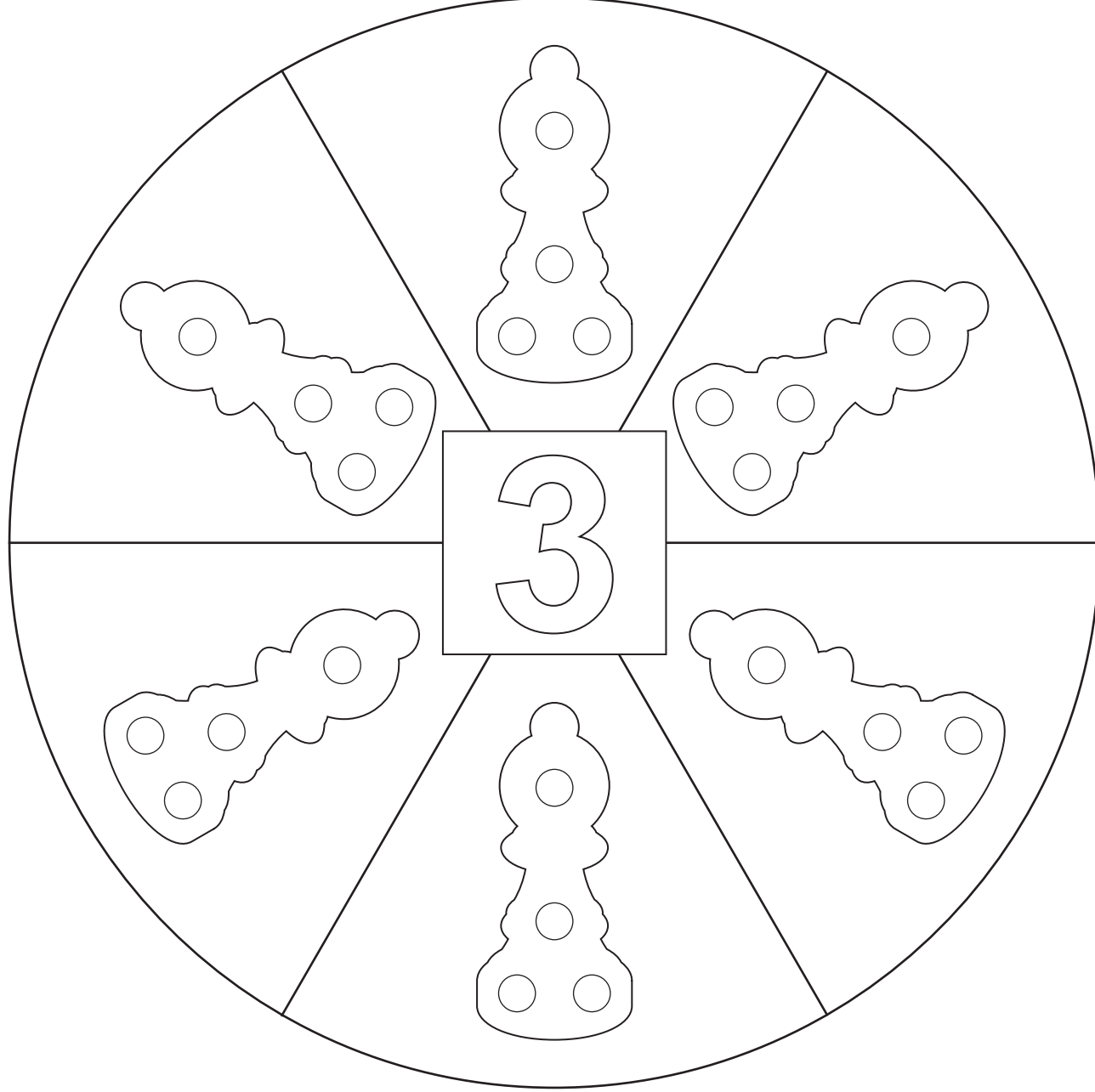
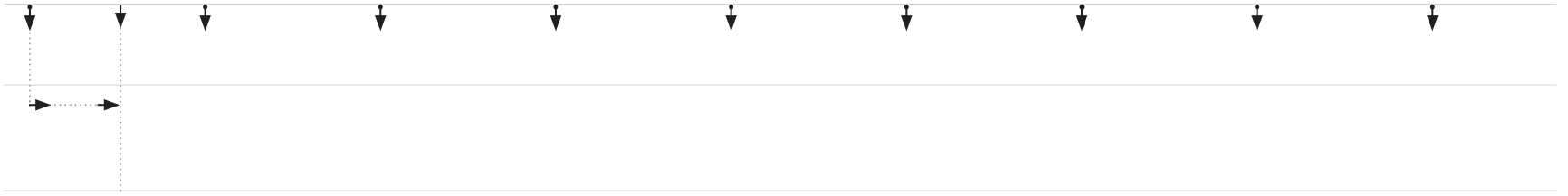
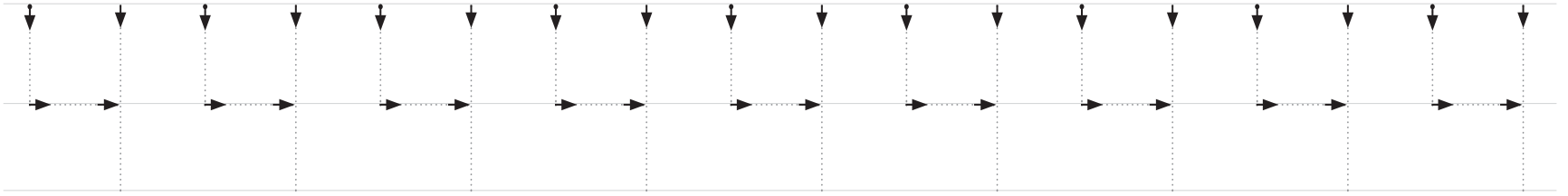
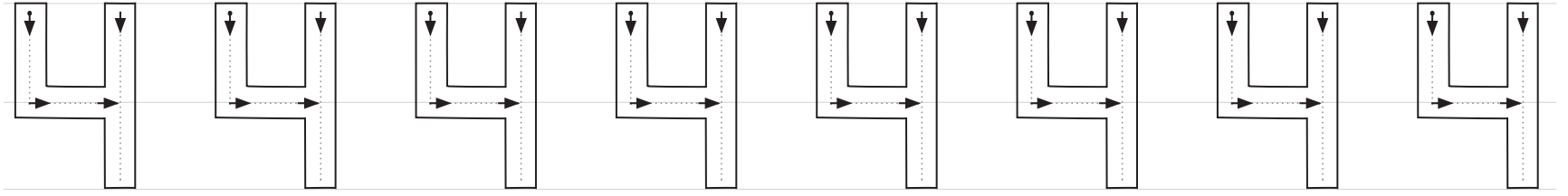
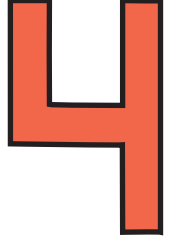
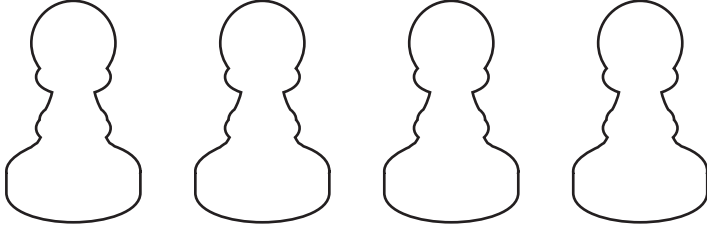




## Mandala

Pinta con los colores que más te gustan.

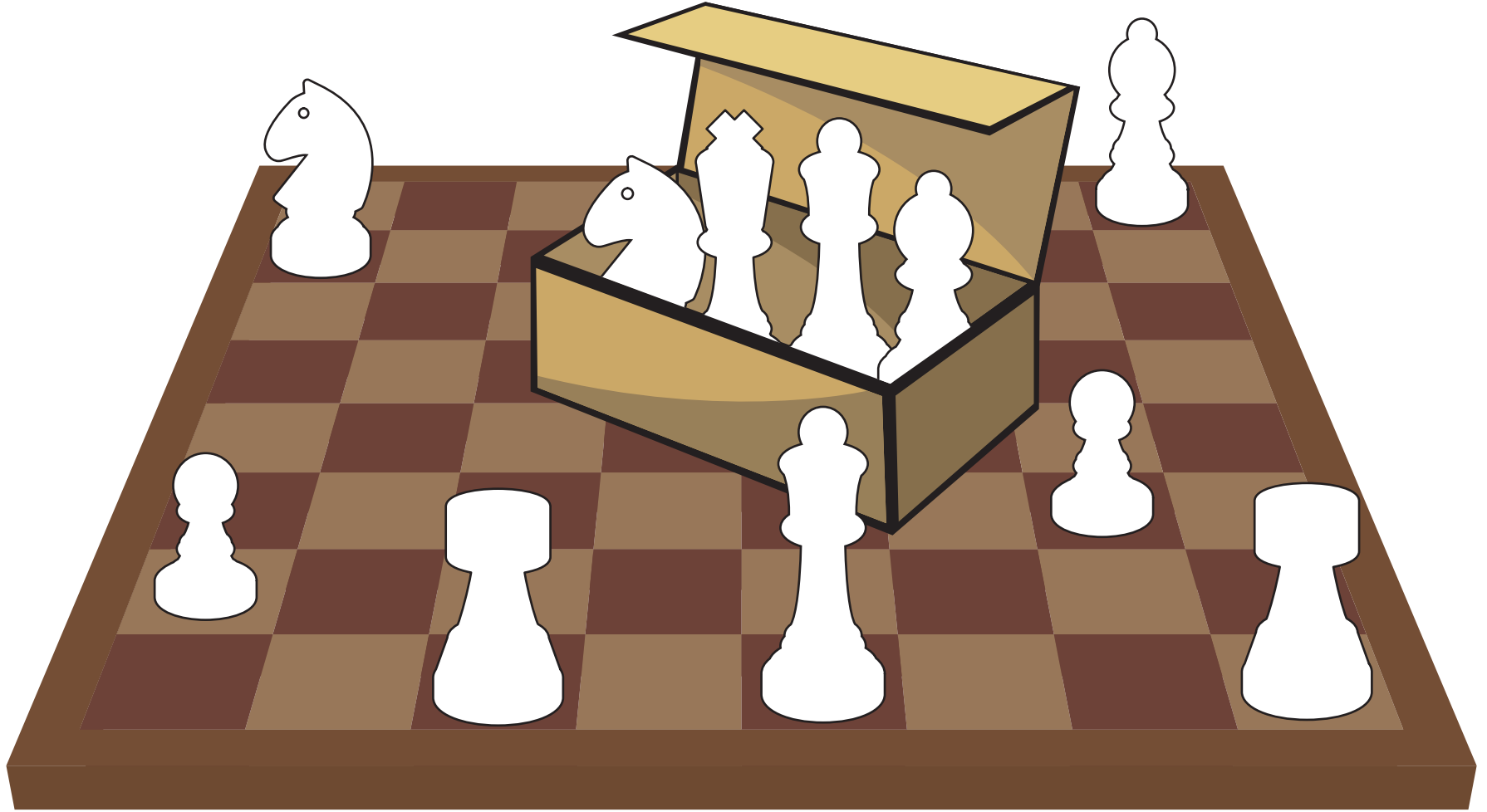






### Dentro - Fuera

Pinta las piezas que se encuentran fuera de la caja.  
Cada pieza de un color diferente.





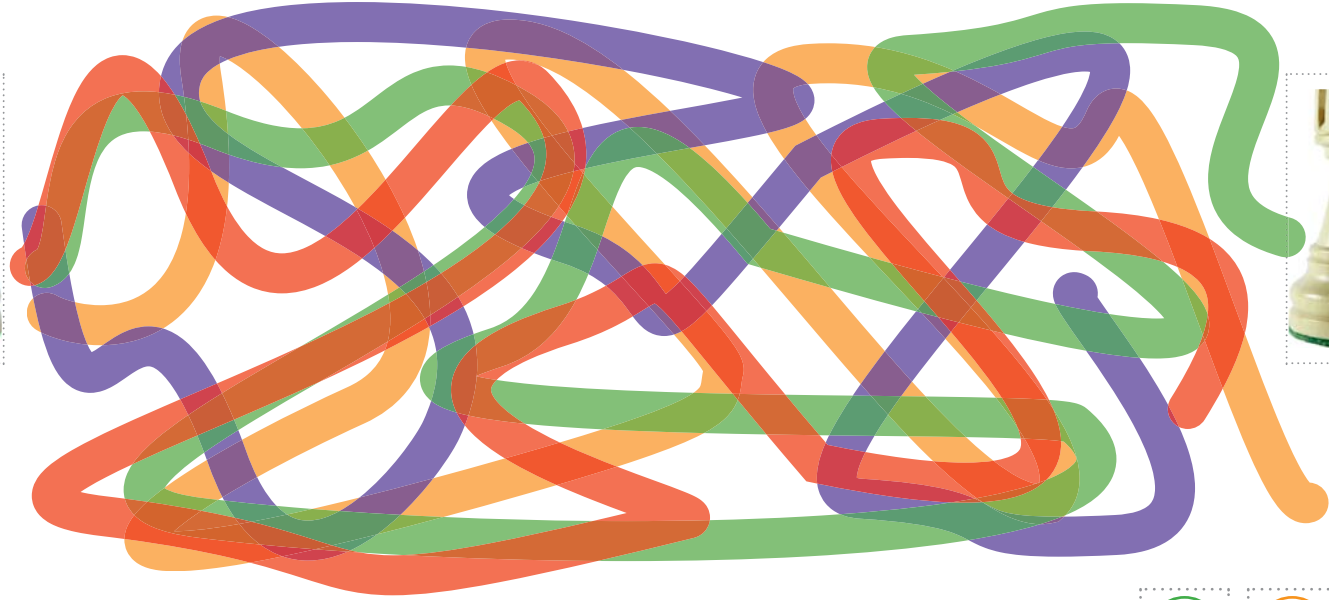
### Caminos (colores)

Pinta el cuadrado del color del camino que une a las dos piezas.  
Traza el camino correcto.

1



2



Escribe el número del resultado total de añadir un peón a cada grupo de peones.



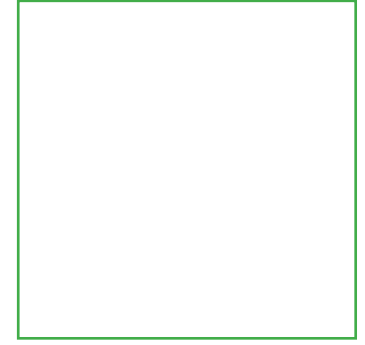
1



+



=



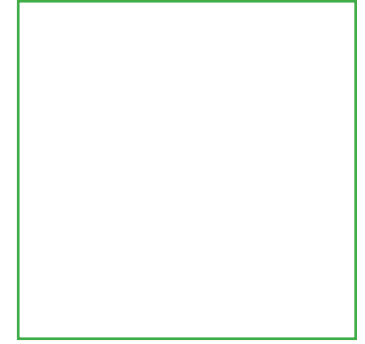
2



+



=



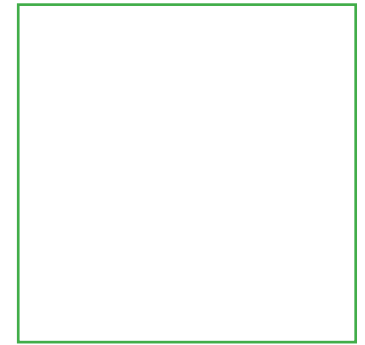
3



+



=





### Figuras repetidas

Repasa el contorno del recuadro de las figuras (pieza y propiedades) que están repetidas.

1



2



3



## 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

Mandalas sobre las piezas de ajedrez y las casillas.

Combinación con figuras geométricas y los números del 1 al 6.

Colorear todo lo anterior.



### Grafismo

Números 1, 2 y 3

Líneas horizontales y verticales

Número 4

Líneas inclinadas

Número 5

Líneas horizontales, verticales  
y diagonales

Número 6

Líneas horizontales y verticales



### Lateralidad - propiedades objeto

Arriba - Abajo

A un lado - Al otro lado

Dentro - Fuera

Grueso - Delgado

Largo - Corto

Grande - Mediano - Pequeño

Cerca - Lejos

Juntas - Separadas



### Razonamiento

Series con columnas (colores)

Laberinto (horizontal y vertical)

Distinguir caminos (colores)

Series con filas (colores)

Ordenación temporal (3 imágenes)

Relaciona (piezas y elementos del  
tablero)

Combinar piezas y colores

Sudokus 3x3



### Cálculo

Distinguir entre 1, 2 y 3

Suma (para obtener 3)

Sumas (añadir 1)

Comparación cantidades (del 3 al 5)

Contar 3, 4 y 5

Sumas (2 cantidades)

Numeración (encontrar número )

Descomposición



### Percepción

Figura idéntica

Figura diferente

Figuras repetidas

Figura intrusa

Figuras idénticas a la muestra

Diferencias (4)

Sopa de piezas de ajedrez

Laberinto de piezas