

Anexos

*Primaria
alta*



1. CUM

Vocabulario

Sinónimos

Instrucciones: Une las palabras que signifiquen lo mismo

coche	costoso
antaño	delgado
cabello	hogar
paralela	puro
sagaz	regalo
mentira	chango
flaco	camino
virtuoso	contradicción
casa	pelo
gélido	auto
caro	semejante
simio	rostro
paradoja	otrora
cara	perspicaz
sendero	engaño
dádiva	helado

Instrucciones: Señala el sinónimo de los verbos resaltados en negritas.

donar

envolver

pedir

regalar

mirar

observar

ciego

hablar

saltar

caminar

correr

brincar

caminar

saltar

andar

brincar

decir

verso

escribir

hablar

celebrar

llorar

aplaudir

regalar

componer

cantar

arreglar

romper

descender

bajar

trepar

subir

defender

asaltar

proteger

gastar

pelear

enfadar

amparar

reñir

anhelar

rechazar

desear

desdeñar

incorporar

añadir

separar

integrar

deambular

vagar

caminar

tambalear

idolatrar

odiar

amar

venerar

inculcar

enseñar

infundir

incitar

detentar

robar

poseer

apropiar

exportar

importar

mandar

traer

gestar

generar

nacer

cautivar

vislumbrar

distinguir

ver

deslumbrar

afligir

enojar

atribuir

apenar

erradicar

terminar

eliminar

errar

producir

elaborar

consumir

deshacer

fascinar

repeler

dominar

asombrar

impartir

dar

enseñar

repetir

ampliar

disminuir

incrementar

reducir

Sinónimos y antónimos

Instrucciones: Escribe el sinónimo y antónimo de las siguientes palabras, en caso de ser necesario, consulta el diccionario.

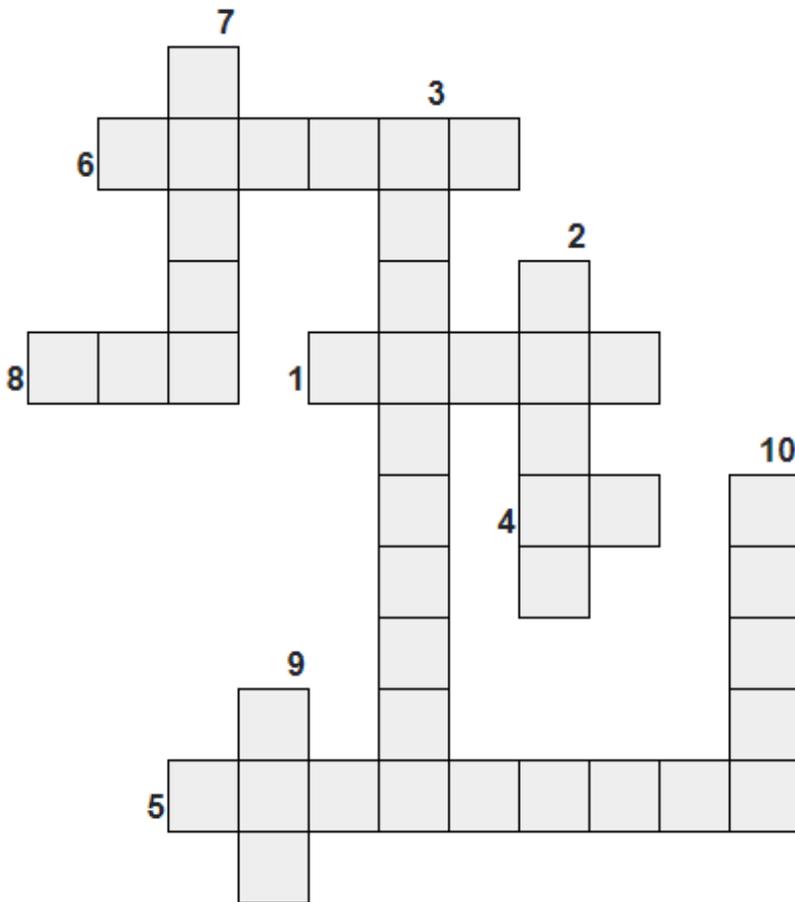
Palabra	Sinónimo	Antónimo
calma		
exótico		
caos		
exuberante		
comer		
acceso		
caro		
atónito		
frío		
embelesar		
clausurado		
riña		
habitar		
dulce		
arrojar		

Sinónimos y antónimos

Instrucciones: Escribe el sinónimo y antónimo de las siguientes palabras, en caso de ser necesario, consulta el diccionario.

Palabra	Sinónimo	Antónimo
débil		
cerca		
ancestral		
malo		
cálido		
presidir		
hermético		
anhelar		
barato		
exhausto		
pródigo		
abajo		
oriundo		
inhalar		

Instrucciones: transforma los siguientes verbos al modo infinitivo para resolver el crucigrama (ej: maulló-maullar)



Horizontales

- 1) hicimos
- 4) fui
- 5) patrullé
- 6) corriste
- 8) oyen

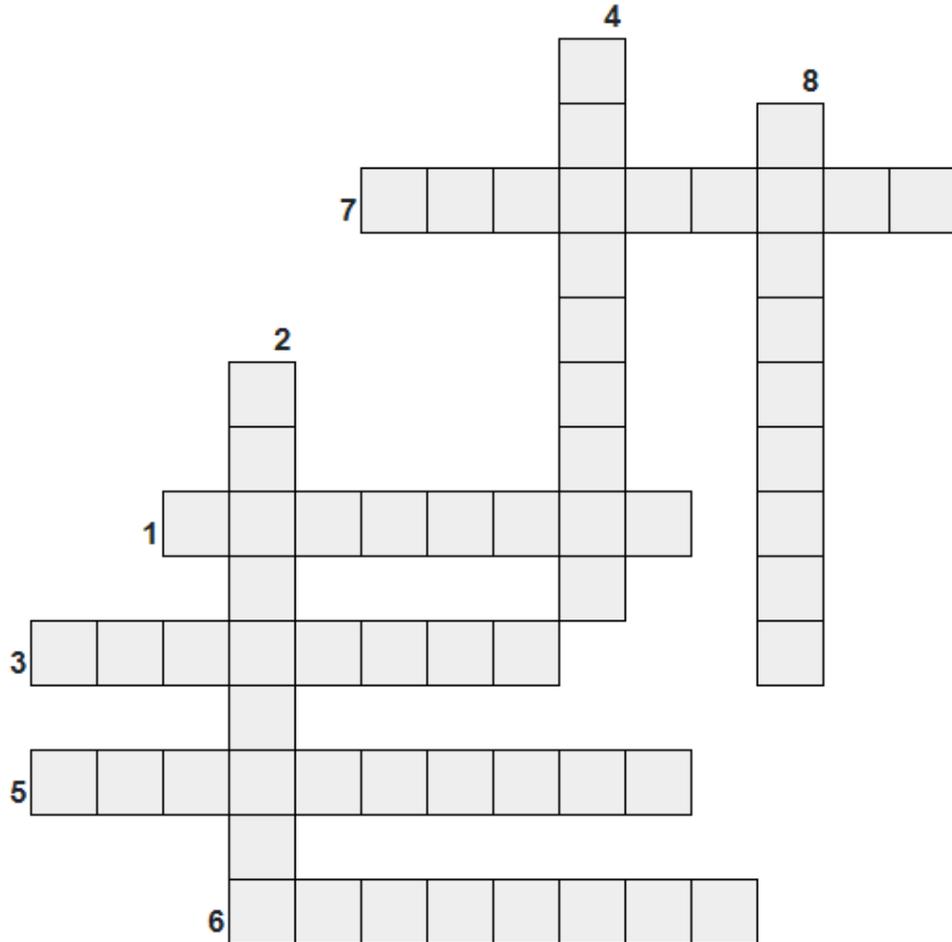
Verticales

- 2) dije
- 3) escabulló
- 7) pondremos
- 9) diste
- 10) vamos

Verbos en infinitivo

Adjetivos superlativos

Instrucciones: encuentra los adjetivos superlativos de las siguientes palabras y resuelve el crucigrama.



Horizontales

- 1) bajo
- 3) fino
- 5) rápido
- 6) alto
- 7) bueno

Verticales

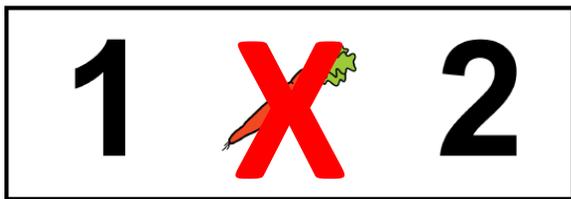
- 2) guapa
- 4) lenta
- 8) rico

2. CRM

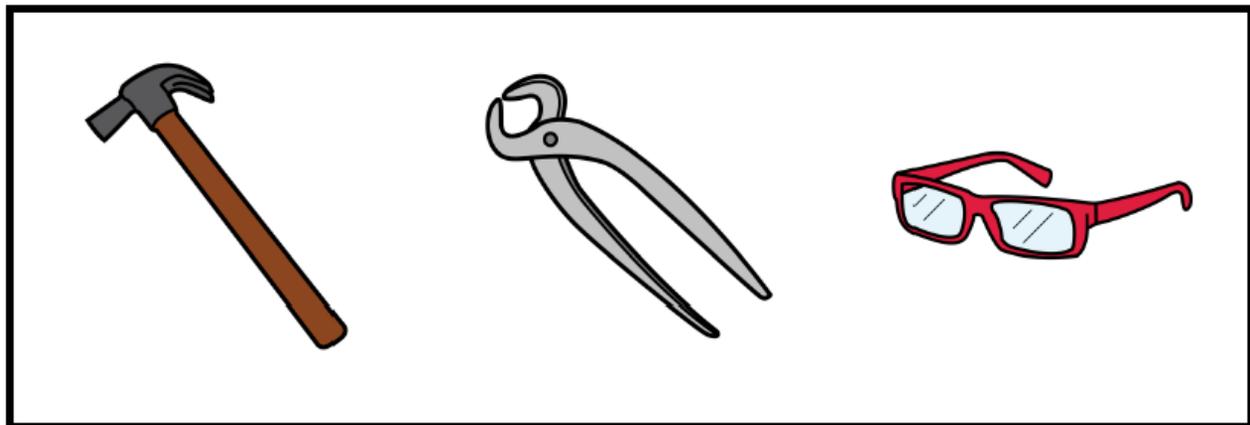
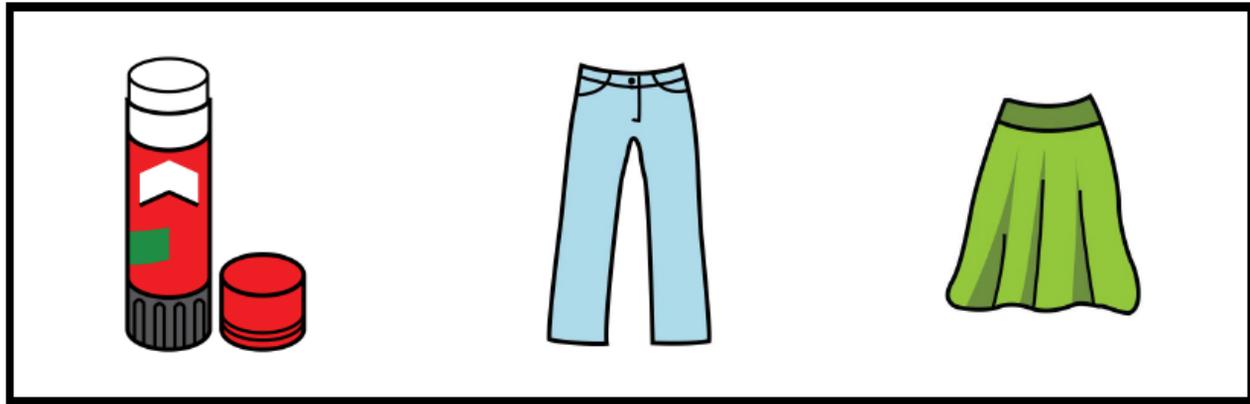
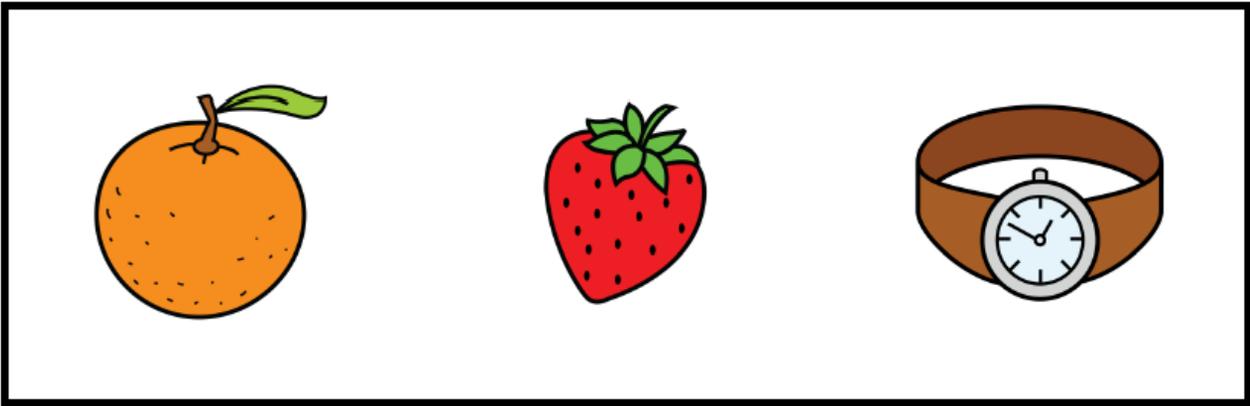
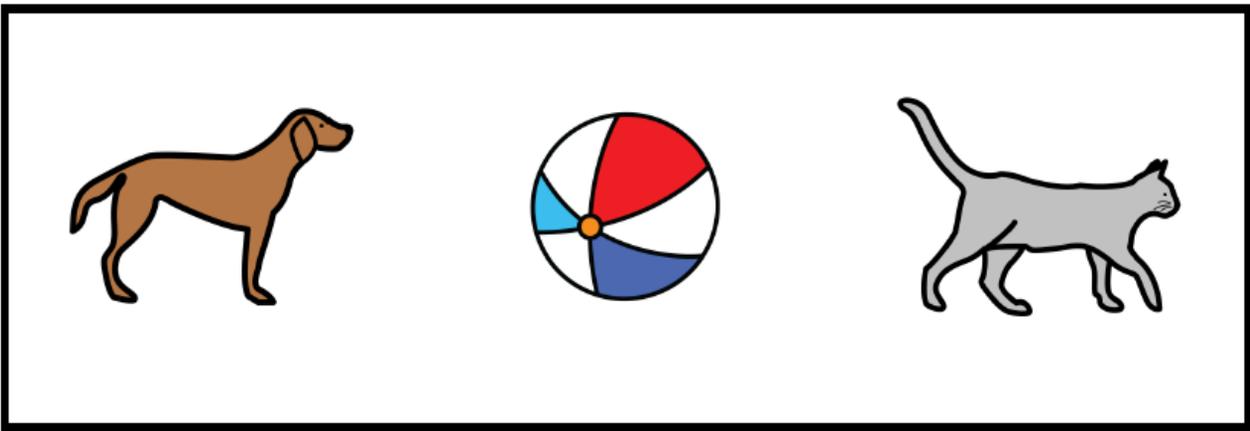
Relación de conceptos semánticos

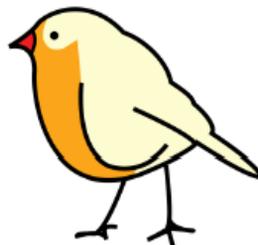
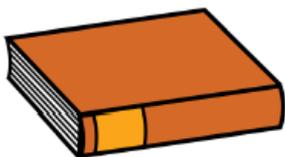
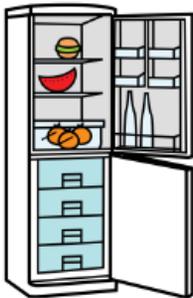
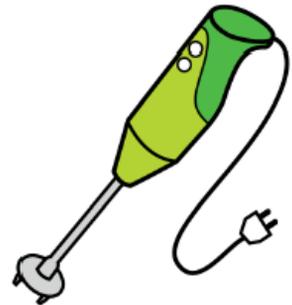
Instrucciones: selecciona el elemento de los siguientes conjuntos que NO corresponde. Explica brevemente por qué.

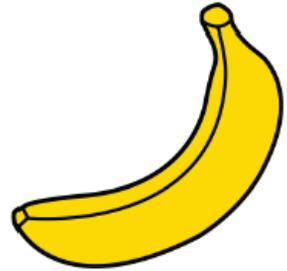
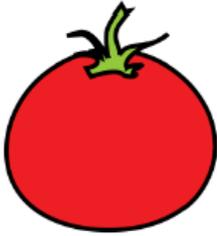
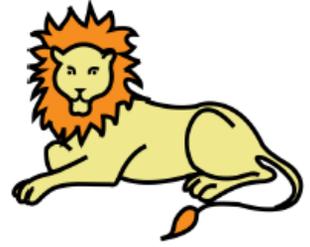
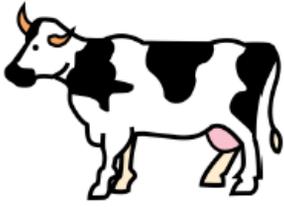
Ejemplo:

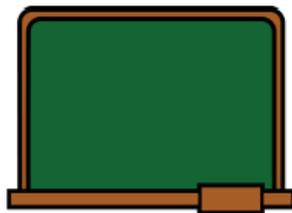
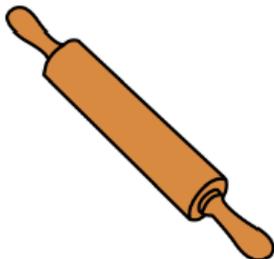


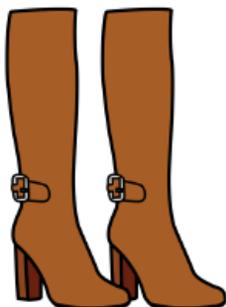
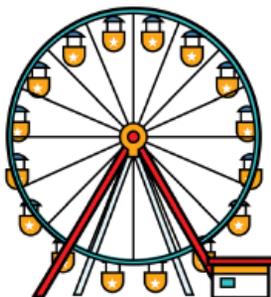
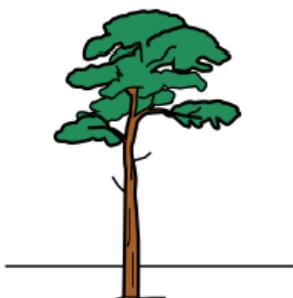
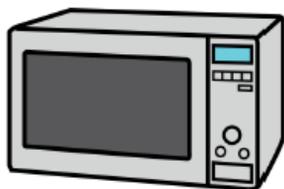
Respuesta: *porque no es un número.*

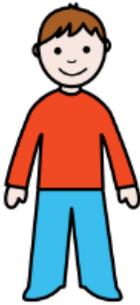
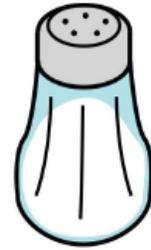
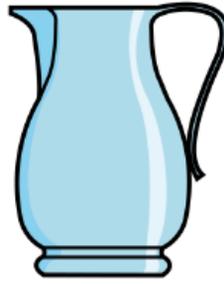
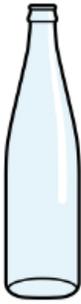








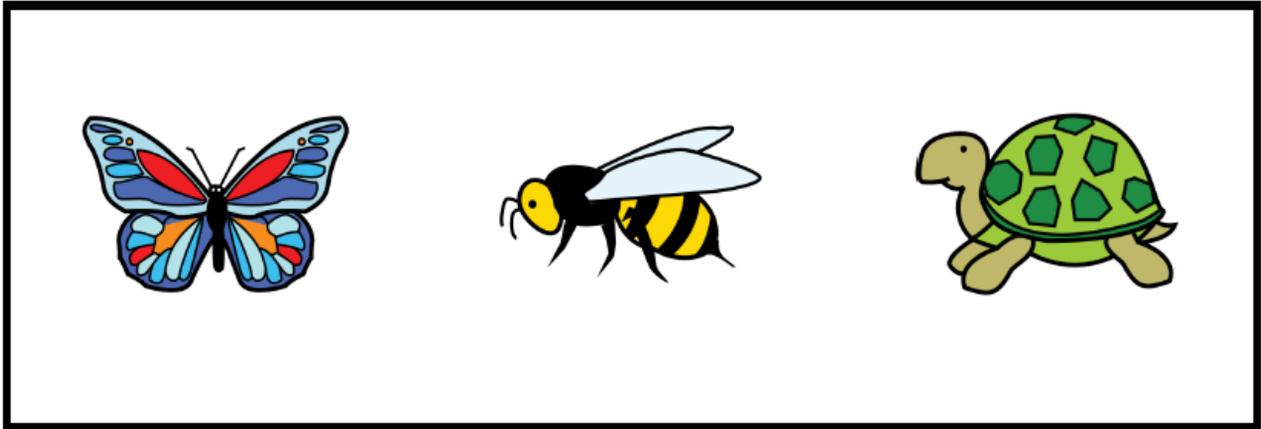
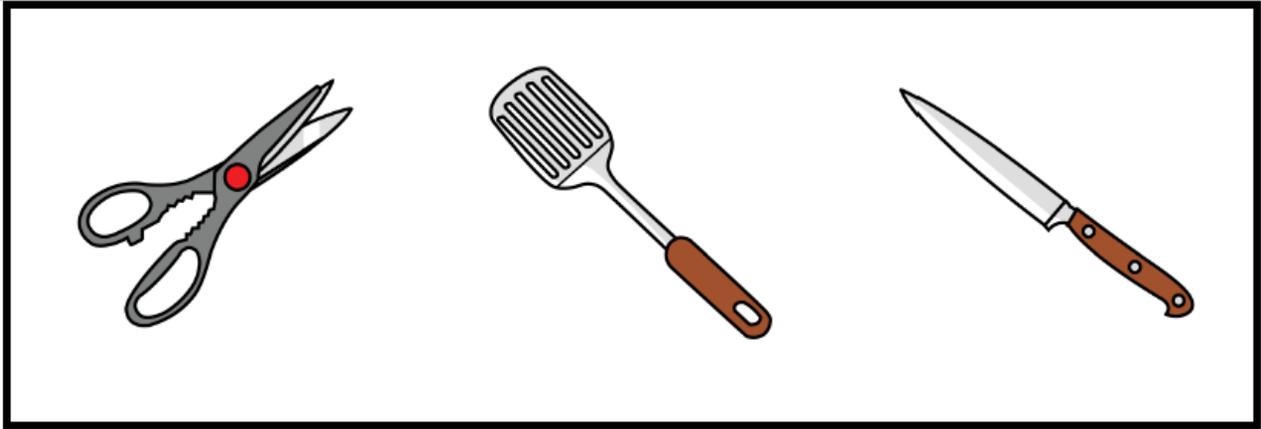
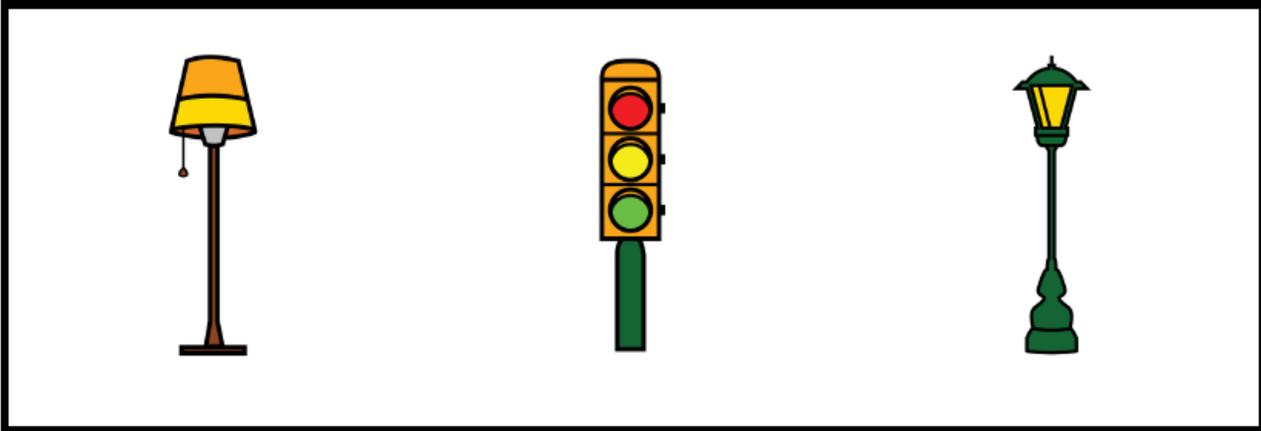
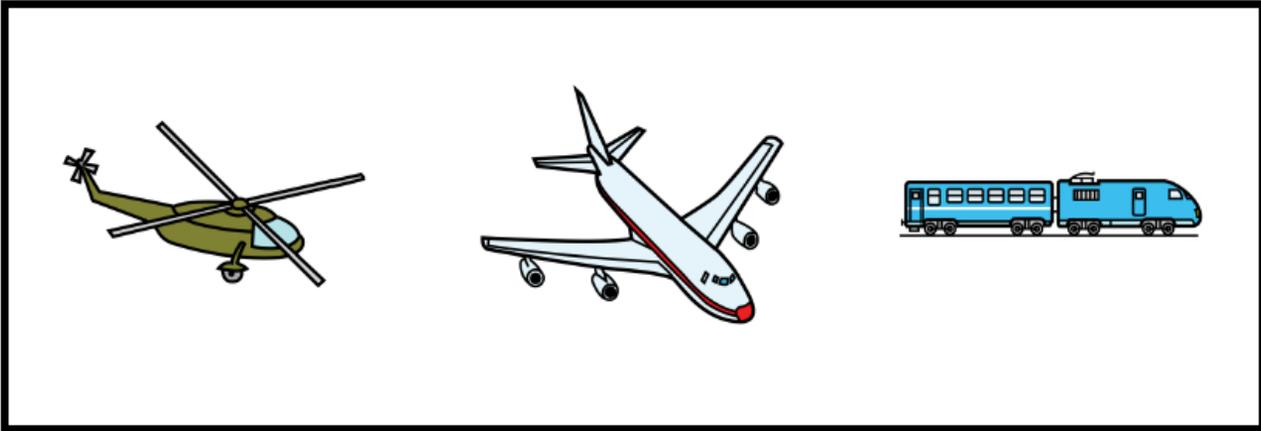


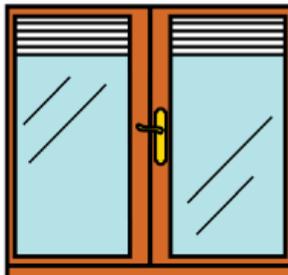
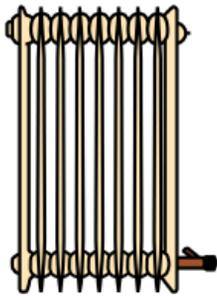
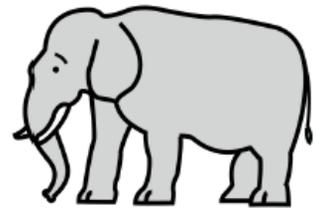
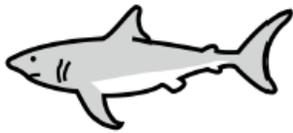


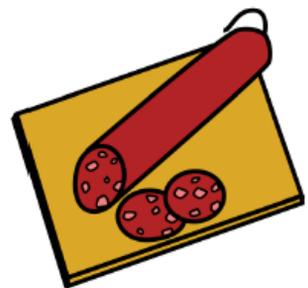
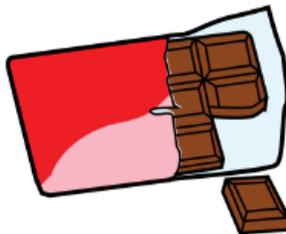
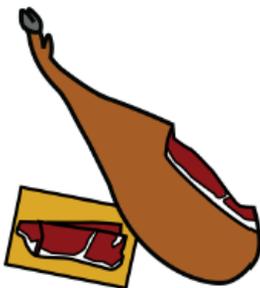
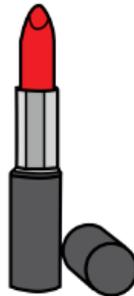
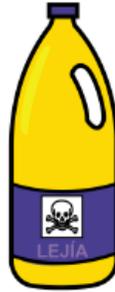
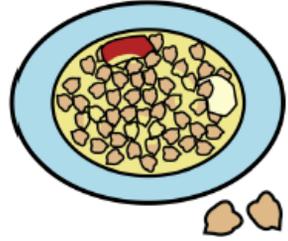
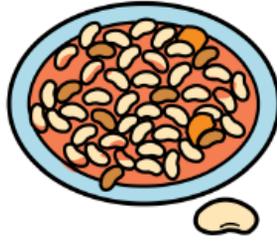
U

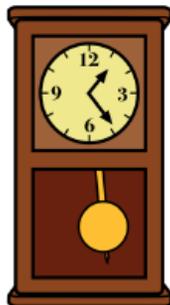
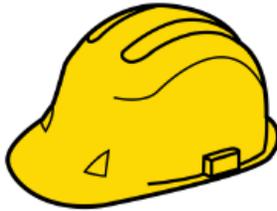
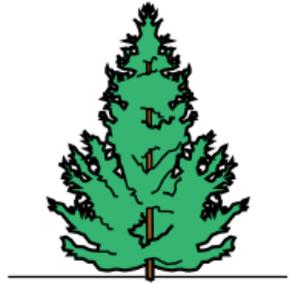
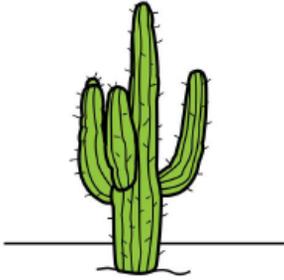
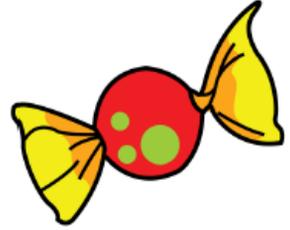
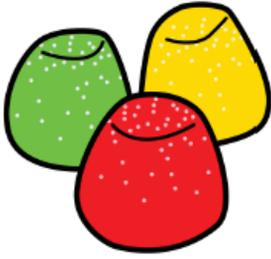
E

1









Analogías

Instrucciones: encuentra las respuestas a las analogías en la sopa de letras de la siguiente página.

- 1) Llanto es a tristeza, como risa es a _____
- 2) _____ es a cielo, como blanco es a nieve.
- 3) Barco es a _____, como avión es a cielo.
- 4) Oveja es a rebaño, como _____ es a colmena.
- 5) Hamlet es a Shakespeare, como Don Quijote es a _____
- 6) Palacio es a _____, como choza es a pobre.
- 7) _____ es a desierto, como nieve es a tundra.
- 8) Agua es a sed, como _____ es a hambre.
- 9) _____ es a árbol, como sangre es a humano.
- 10) Arma es a guerra, como _____ a debate.

NYWWL GKXZ BBL JUPAMK
FJWZVALIMENTOOGMAE
YYBORBCRGM LRBAYISD
BKPT EQAYBFAWCIRJLO
SYONVHZZCIKJEGLHIF
PVBEDXSSUERSEJACDH
YXDMSVBPWLELROADDC
IECUJLFEQTAQTILWIJ
NNUGGWURNHNNAKAMYR
CSJRQIVABGSNEDJXAU
YAI AVL VHXXEBXZEXSC
UVYBDRCYKRSBTMBNOG
QIFSEXOPAQYRVAA YDG
NAXCGOSCWMEZGRHYVR
GVRICOLCGLTKBAATHC

Refranes

Instrucciones: recorta los siguientes refranes y juega memorama con ellos. Cada vez que logres encontrar un par, para ganarlo, deberás decir el significado del refrán.

**Árbol que
nace torcido,**

**jamás su
tronco
endereza.**

**Agua que no
has de beber,**

déjala correr.

**El que con
lobos anda,**

**a aullar se
enseña.**

**Camarón que
se duerme,**

**se lo lleva la
corriente.**

**En boca
cerrada,**

**no entran
moscas.**

**Al que
madruga,**

**Dios lo
ayuda.**

**Más sabe el
diablo por
viejo,**

**que por
diablo.**

**El que parte y
reparte,**

**se queda con
la mejor
parte.**

**El que a buen
árbol se
arrima,**

**buen
sombra le
cobija.**

**Dime de qué
presume,**

**y te diré de
qué careces.**

**Más vale
prevenir,**

**que
lamentar.**

Has el bien,

**sin mirar a
quien.**

**Más vale
malo por
conocido,**

**que bueno
por conocer.**

**Al mal
tiempo,**

buena cara.

**A caballo
regalado,**

**no se le ve el
colmillo.**

**Aunque la
mona se vista
de seda,**

**mona se
queda.**

**Vale más
paso que
dure,**

**y no trote
que canse.**

**Dudoso es
heredar,**

**seguro es
trabajar.**

**Quien mucho
abarca,**

poco aprieta.

**No dejes para
mañana,**

**lo que
puedes hacer
hoy.**

**El que es
perico,**

**donde quiera
es verde.**

**Ni tanto que
queme al
santo,**

**ni tanto que
no lo
alumbre.**

**Si quieres
conocer a
Inés,**

**vive con ella
un mes.**

**El hombre
pone,**

Dios dispone.

**Al buen
entendedor,**

**pocas
palabras.**

**El que nace
para tamal,**

**del cielo le
caen las
hojas.**

**Al nopal sólo
se le arriman,**

**cuando tiene
tunas.**

Historias

Instrucciones: crea dos historias que tengan inicio, desarrollo y final con los siguientes grupos de palabras. Juega a revolver las palabras y a formar nuevas historias diferentes, ¡escribe tus propias palabras!.

UNIVERSO

MARIO

CARLA

BOSQUE

MÚSICA

LONDRES

BAILAR

CIUDAD

CASTILLO

BEBÉ

ESTRELLA

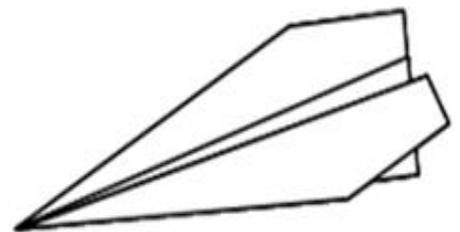
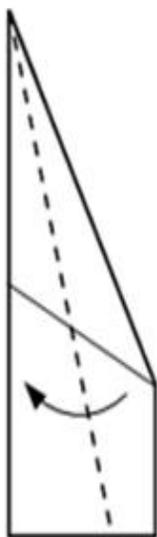
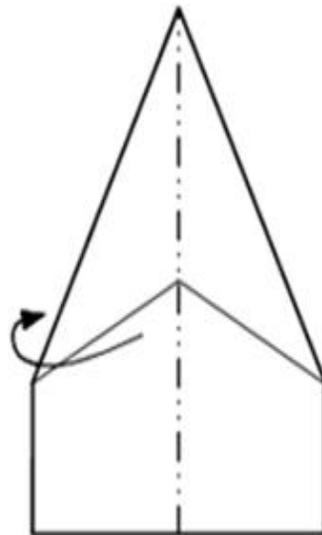
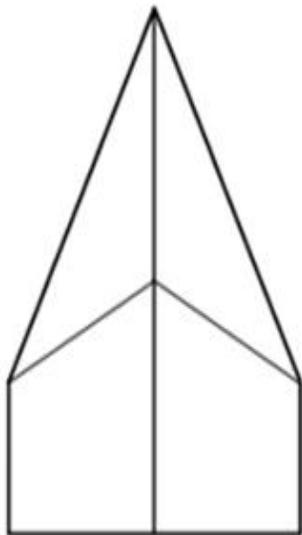
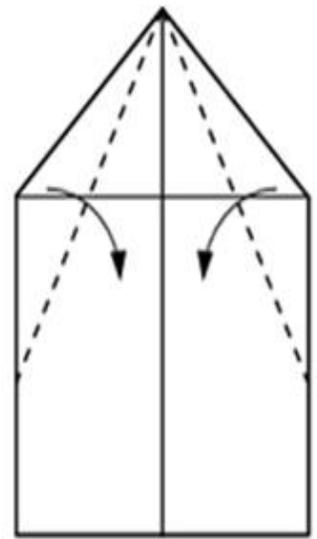
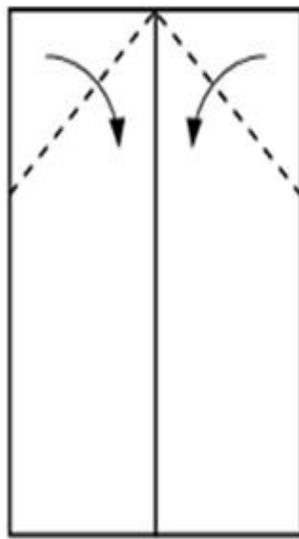
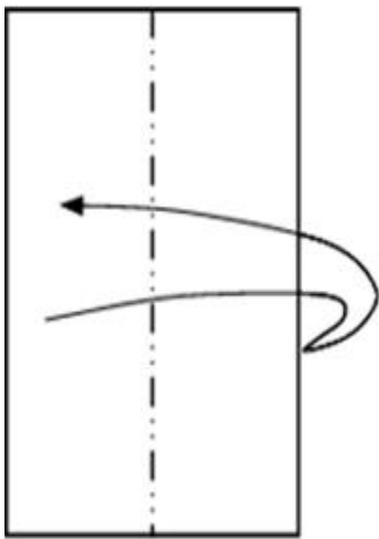
COCINAR

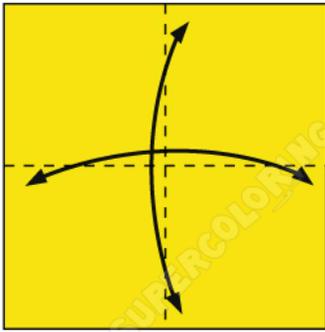
3. CSM

Seguimiento de información extensa

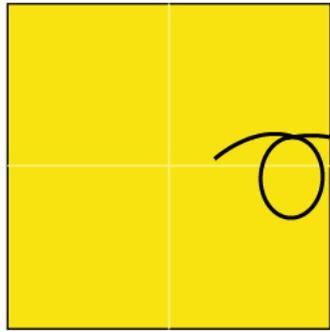
Origami

Instrucciones: observa los siguientes modelos de origami. Escribe tu propio instructivo de cada modelo, especificando los materiales necesarios y paso a paso el armado del modelo.

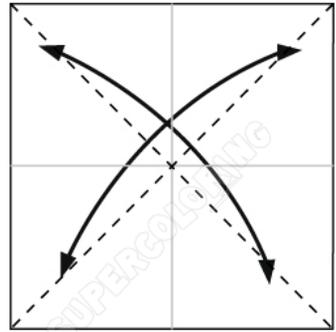




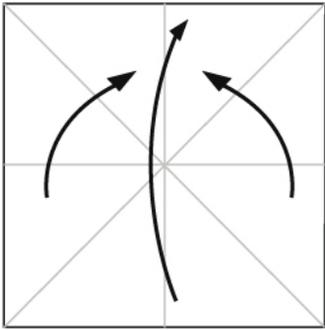
1



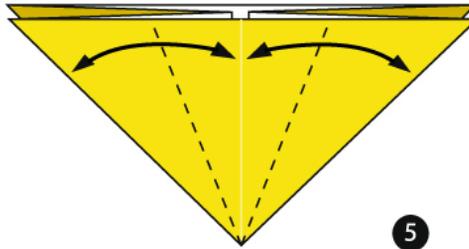
2



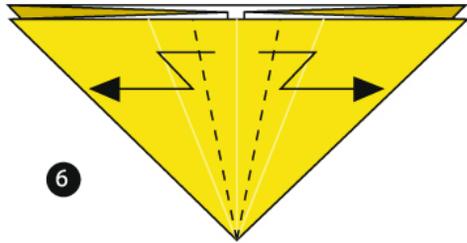
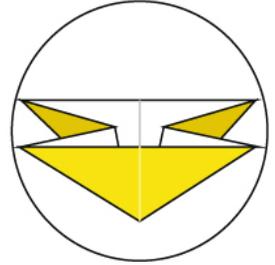
3



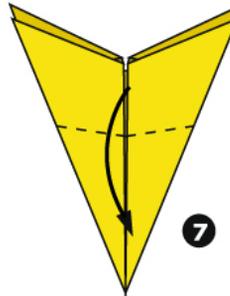
4



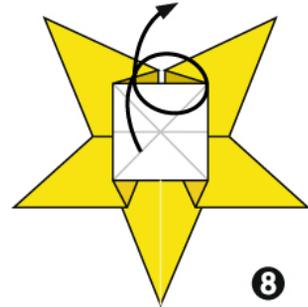
5



6



7



8

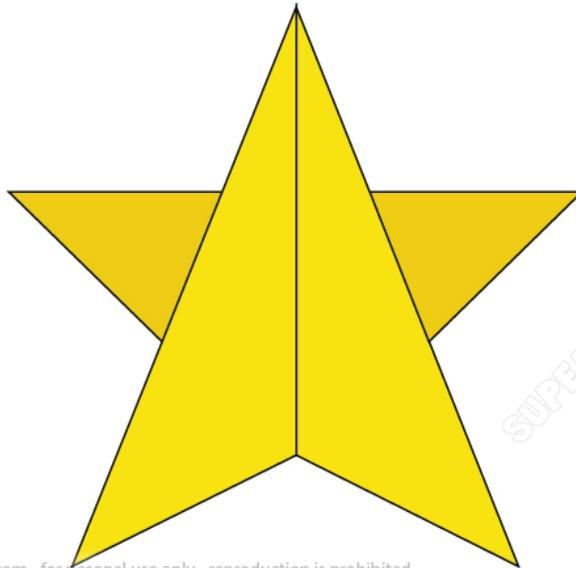
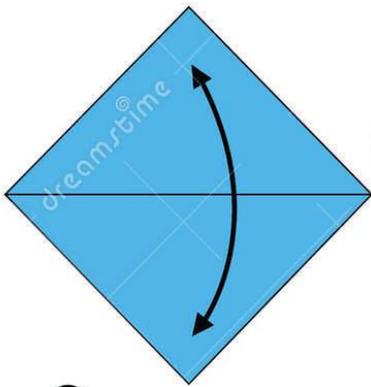
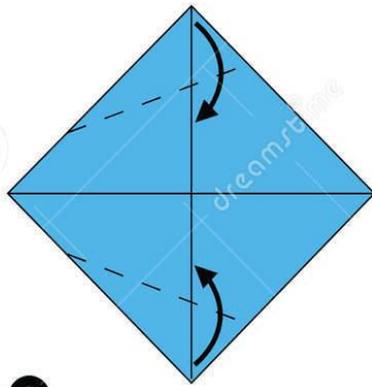


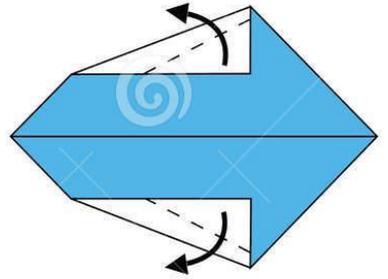
Image printed on www.supercoloring.com - for personal use only - reproduction is prohibited



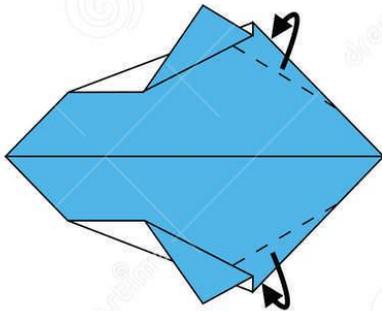
1



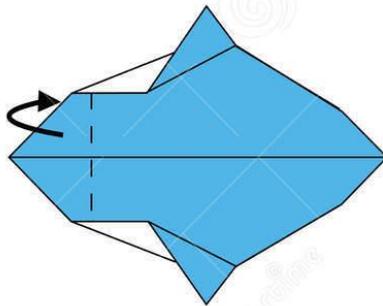
2



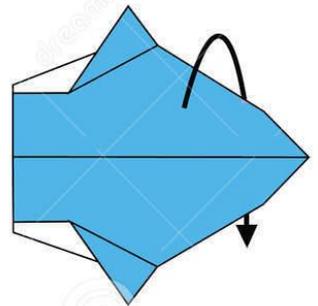
3



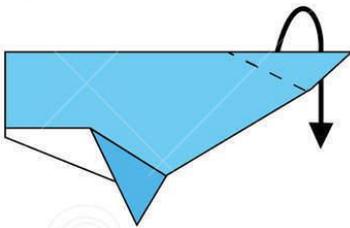
4



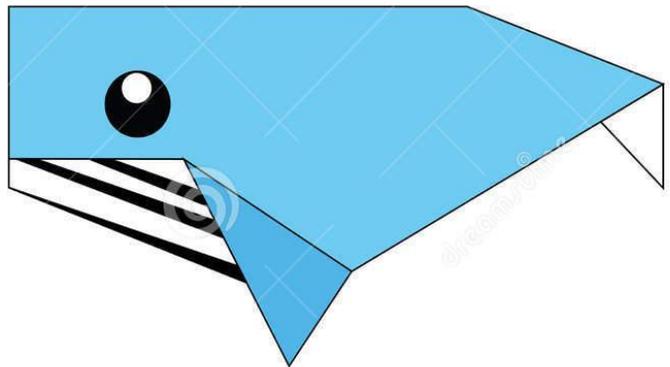
5



6



7



8

A Whale

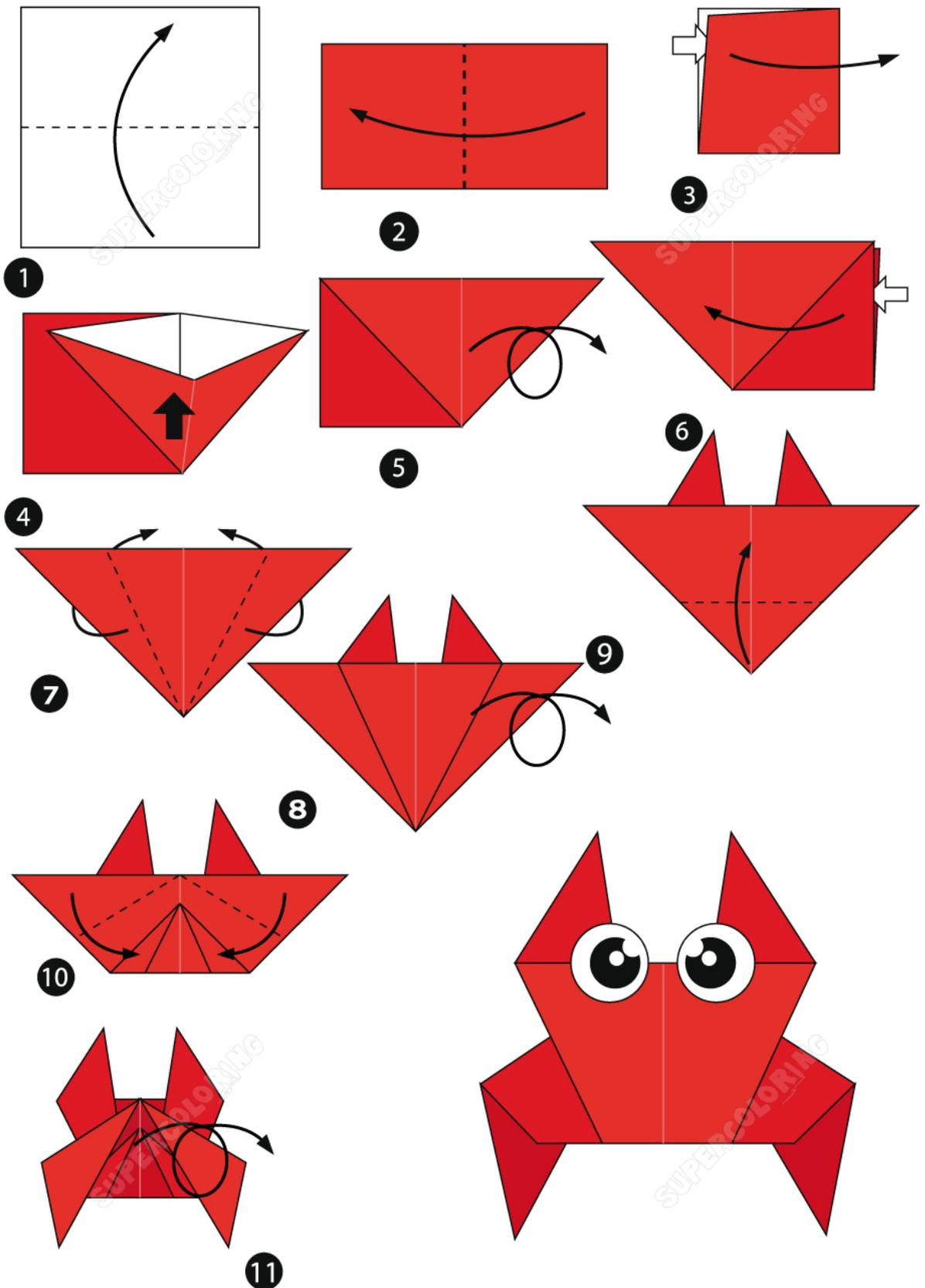


Image printed on www.supercoloring.com - for personal use only - reproduction is prohibited

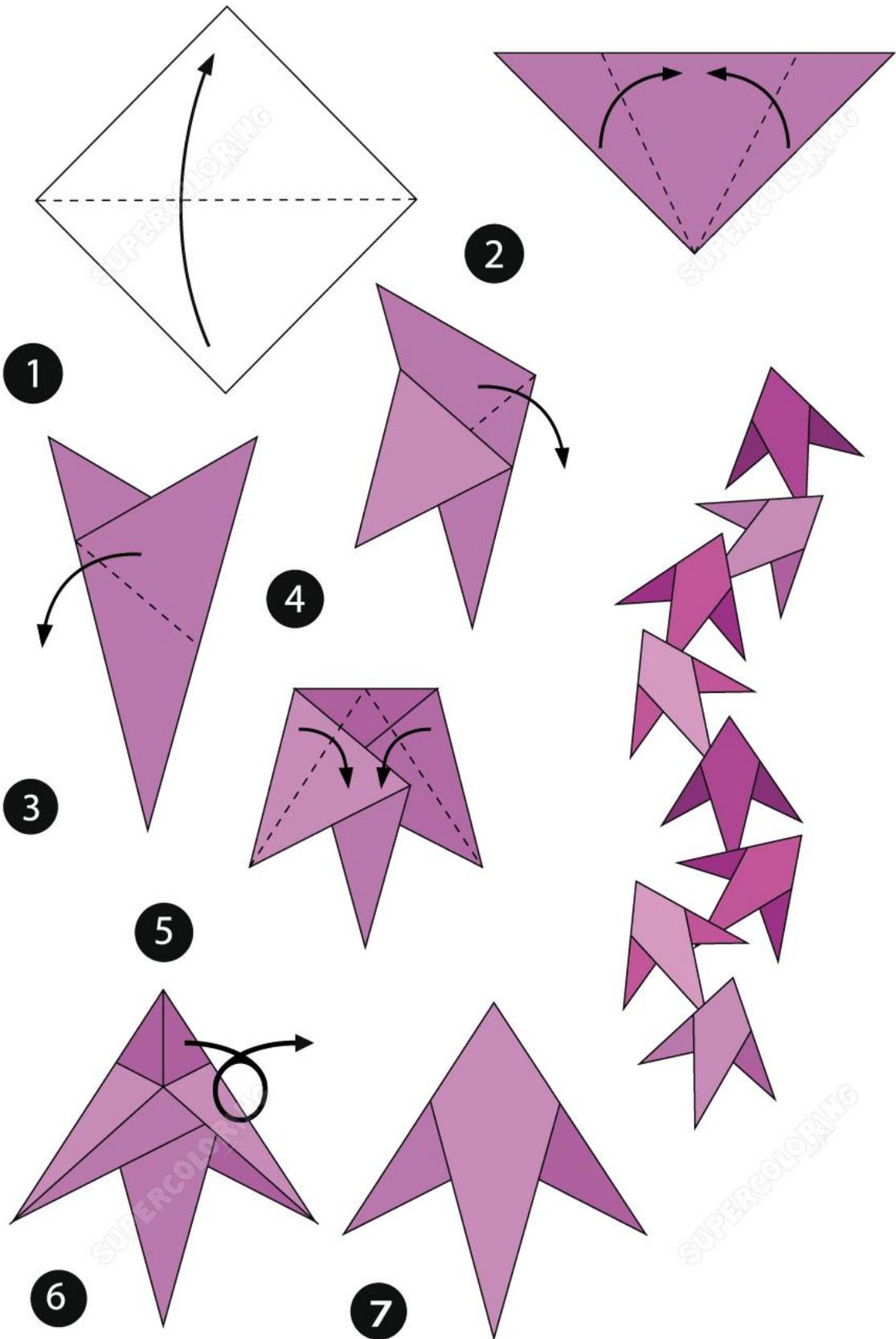
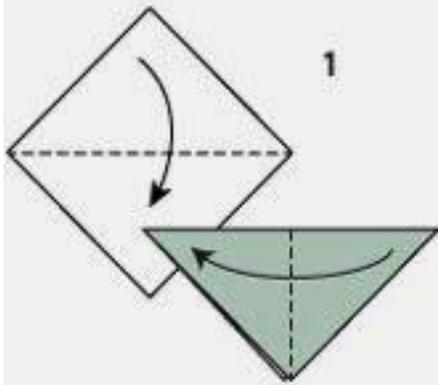
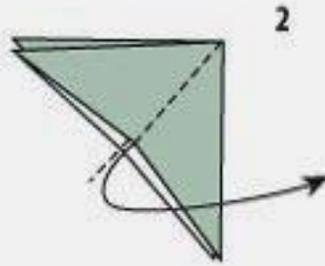


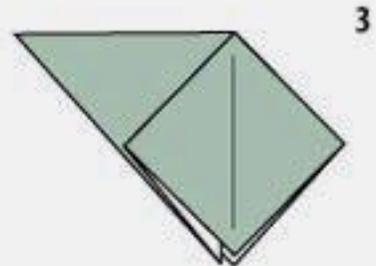
Image printed on www.supercoloring.com - for personal use only - reproduction is prohibited



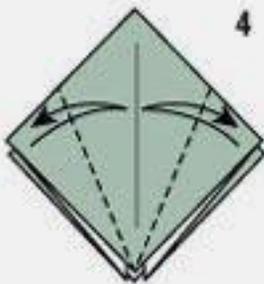
1



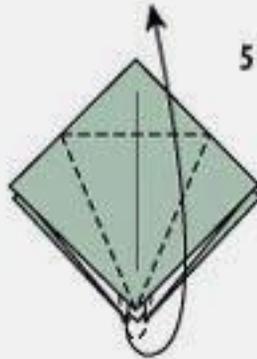
2



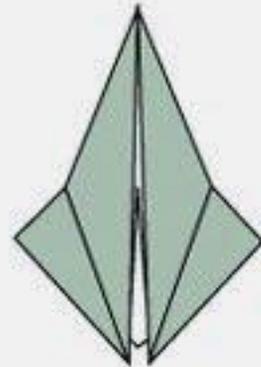
3



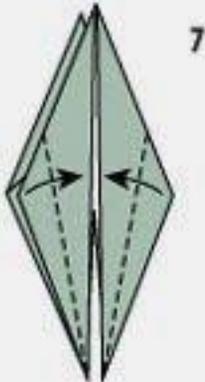
4



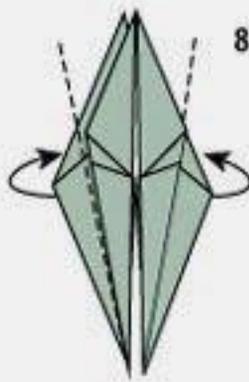
5



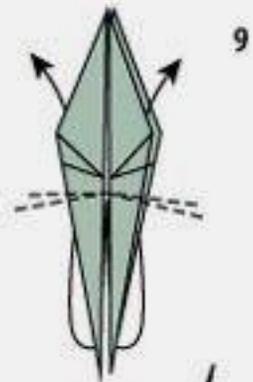
6



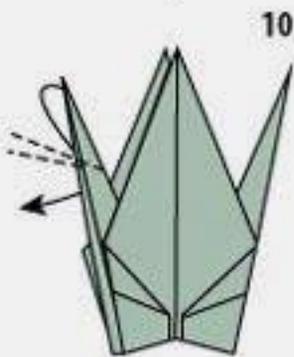
7



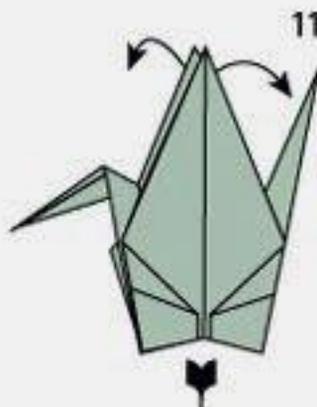
8



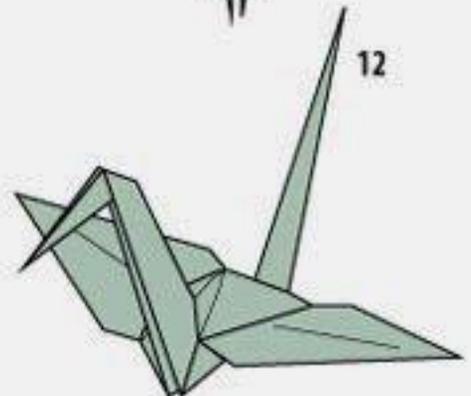
9



10

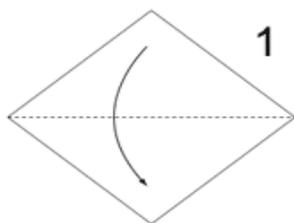


11

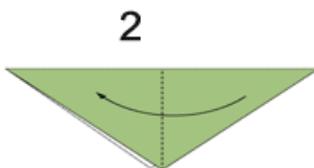


12

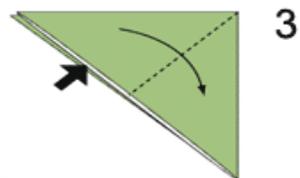
copyright Hattori Koshiro



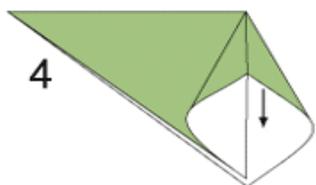
1



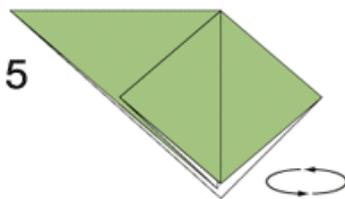
2



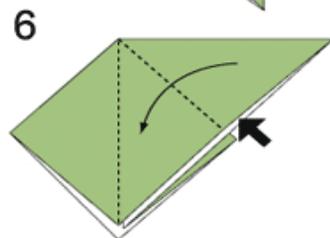
3



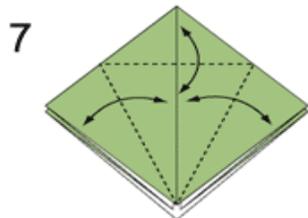
4



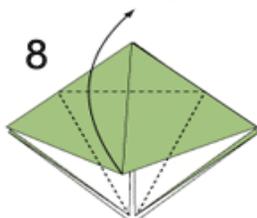
5



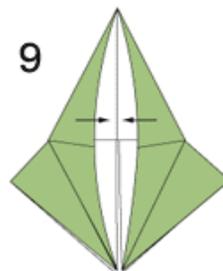
6



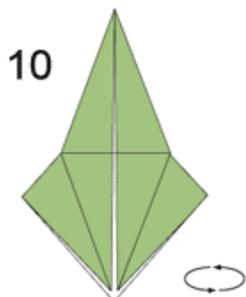
7



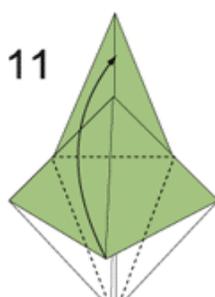
8



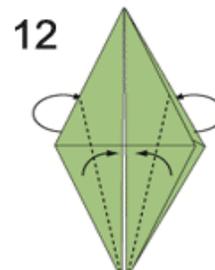
9



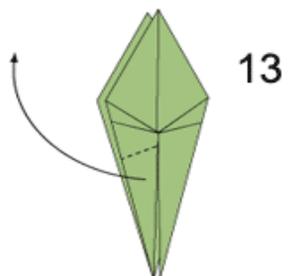
10



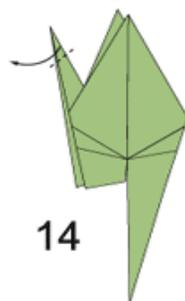
11



12



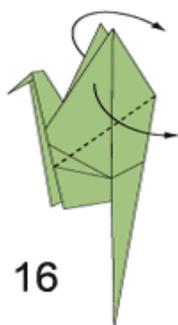
13



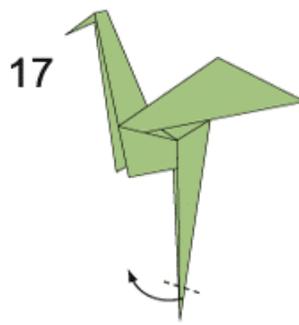
14



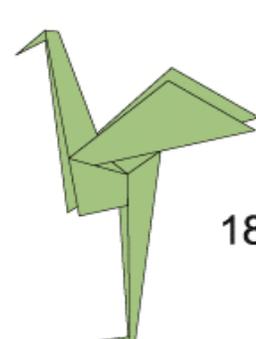
15



16



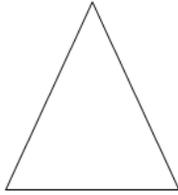
17



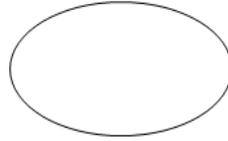
18

Traducción de calves

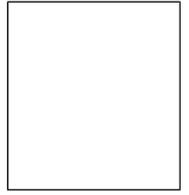
Instrucciones: Observa las claves y dibuja la figura que se describe.



casa



árbol



persona

- 1) Un árbol dentro de una casa, rodeando a ambos una persona.
- 2) Un hogar dentro de un niño, debajo de ambos un pino.
- 3) Un lugar para vivir debajo de un bebé, alrededor de ambos un sauce.
- 4) Una niña debajo de una casa, a la izquierda un bebé.
- 5) Un pino alrededor de un hogar sobre un madero.

6) Un maestro debajo del pino a la derecha de su casa.

7) Un niño jugando a la izquierda de su mamá, ambos dentro de su hogar.

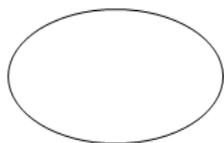
8) Dos hermanos dentro de su casa.

9) Un pino a la derecha de un sauce, alrededor del sauce una persona.

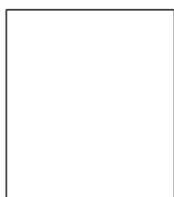
10) Un castillo, con un olmo adentro, entre ambos, el rey.

Traducción de calves

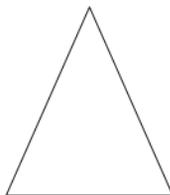
Instrucciones: Observa las claves y señala la figura que corresponda a la descripción.



persona

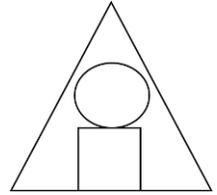
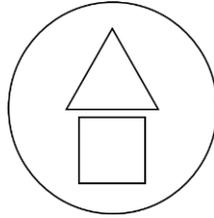
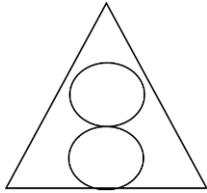
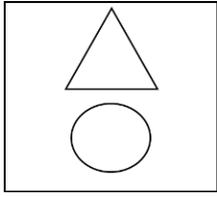


agua

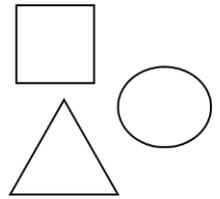
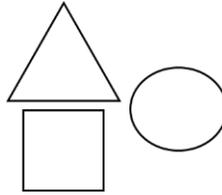
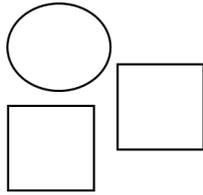
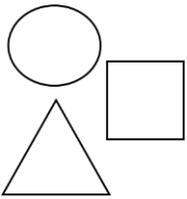


pelota

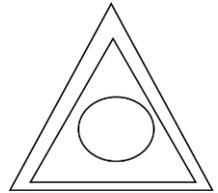
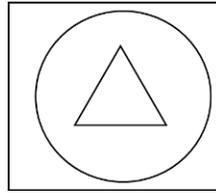
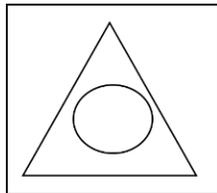
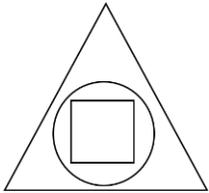
1) Un líquido debajo de un niño, alrededor de ambos una pelota



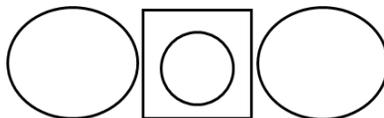
2) Un balón sobre el mar, a la derecha una niña.



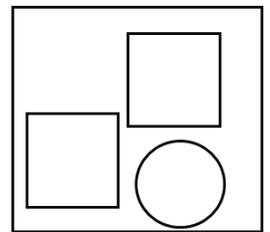
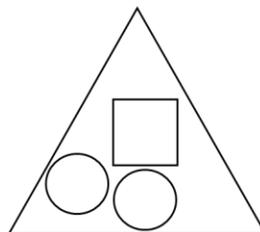
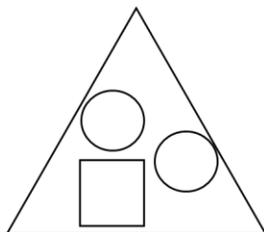
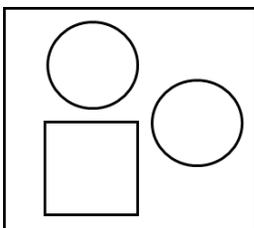
3) Una persona, dentro de una pelota, alrededor de ambos un río.



4) Un río, a la derecha del mar. Entre los dos, una esfera; alrededor de ella, un humano.

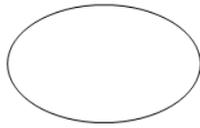


5) Sobre el mar, una niña, a la derecha su mamá, alrededor de ambas una pelota.



Traducción de calves

Instrucciones: Observa las claves y describe las figuras.



árbol

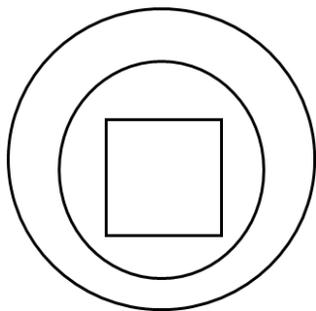


agua

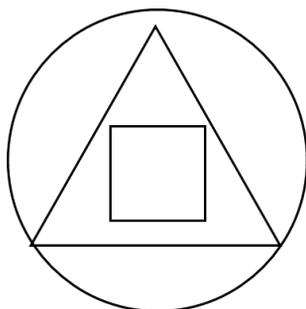


persona

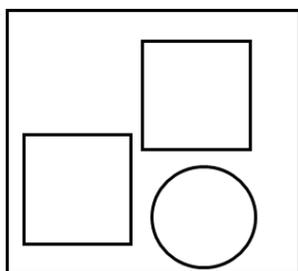
1)



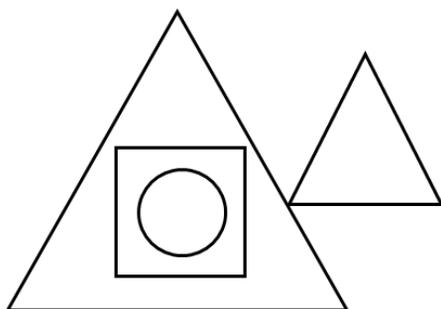
2)



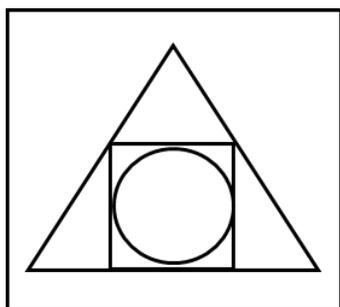
3)



4)



5)



4. CSS

Captación de los hechos matemáticos

Bingo matemático

Instrucciones: Recorta el material anexo para el juego. Dobra los números y los papeles de unidad, decena y centena y colócalos en dos montones (puede ser dentro de una bolsa o caja cada uno). Se reparte una carta/tarjeta por jugador y una persona irá “cantando” los números y la posición en que deben aparecer. Quien tenga el número en la posición indicada colocará un frijol o ficha sobre el número. El primero en lograr llenar su tarjeta, será el ganador

MATEMÁTICO BINGO MATEMÁTICO

837	826	690	293	384	102
792	482	120	472	810	639
173	257	385	108	667	795
501	327	756	183	508	693
511	608	219	786	190	214

MATEMÁTICO BINGO MATEMÁTICO

123	243	635	876	243	863
385	127	196	841	639	208
158	223	860	320	639	901
756	975	479	183	283	293
132	190	213	285	296	275

MATEMÁTICO BINGO MATEMÁTICO

471	640	120	203	223	398
678	987	456	654	357	876
132	190	160	340	252	808
706	175	439	143	284	593
152	490	263	685	196	205

MATEMÁTICO BINGO MATEMÁTICO

592	112	243	961	257	324
213	975	213	253	967	564
173	257	813	391	682	235
645	987	123	321	287	693
200	608	288	342	190	201

MATEMÁTICO BINGO MATEMÁTICO

261	719	245	912	291	293
305	700	499	288	177	295
556	445	231	191	392	327
243	456	856	765	543	321
456	678	890	560	679	258

MATEMÁTICO BINGO MATEMÁTICO

425	124	645	293	478	587
490	463	134	890	340	120
876	654	543	345	243	126
798	334	357	356	139	589
500	280	358	352	758	967

unidades

decenas

unidades

decenas

unidades

decenas

unidades

decenas

unidades

decenas

unidades

decenas

centenas

centenas

centenas

centenas

centenas

decenas

centenas

decenas

centenas

unidades

centenas

unidades

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

2

3

4

5

6

7

8

9

0

1

3

5

7

9

Series

Instrucciones: Observa la serie de la primera columna y selecciona qué letra/número de la siguiente columna continúa la serie. Explica la regla que siguen.

A C E G I K M Ñ	B X S T G O P N	
C B A F E D I H G L K	H I J K L M	
A Z A B Z Y A B C Z Y X A B C D	B X D Y W Z	
A U E O I O E U	B D I O A U	
C C F F I I L L	M P Ñ N R X Y	
A C B D E G F H I K J L M Ñ N O	P Q U N Ñ O R	
A C F G I L M Ñ Q R T	U V X Y Z W	
B B D D F F H H J J	J L M H I K	

2, 4, 2, 4, 2, 4			
5, 8, 9, 12, 13			
5, 2, 6, 4, 5, 2			
3, 7, 5, 10, 8, 14, 12, 19			
13, 39, 117			
2, 4, 8, 16			
21, 20, 23, 21, 25, 22			
13, 14, 17, 22			

Timbiriche matemático

Instrucciones: Realiza las operaciones y anota el resultado. Siguiendo el orden en el que están, une los números de los resultados y ve qué figura se forma

$4 \times 3 + 4 =$

$8 \times 4 + 5 =$

$9 \times 6 - 4 =$

$8 \times 8 - 6 =$

$9 \times 7 + 5 =$

$8 \times 10 - 2 =$

$9 \times 5 + 43 =$

$7 \times 6 + 24 =$

$9 \times 9 + 3 =$

$9 \times 9 - 7 =$

$7 \times 9 + 1 =$

$6 \times 8 + 6 =$

$9 \times 4 + 6 =$

$5 \times 9 - 10 =$

$7 \times 3 - 5 =$

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	<input type="radio"/>										
11	<input type="radio"/>										
21	<input type="radio"/>										
31	<input type="radio"/>										
41	<input type="radio"/>	50									
51	<input type="radio"/>										
61	<input type="radio"/>										
71	<input type="radio"/>										
81	<input type="radio"/>										
91	<input type="radio"/>	100									

$6 \times 3 - 15 =$

$9 \times 9 + 12 =$

$4 \times 4 \div 2 =$

$6 \times 9 + 19 =$

$5 \times 6 - 2 =$

$9 \times 8 - 1 =$

$8 \times 4 - 2 =$

$6 \times 4 - 3 =$

$9 \times 11 - 19 =$

$8 \times 3 - 1 =$

$8 \times 8 + 14 =$

$7 \times 3 \div 3 =$

$3 \times 24 + 26 =$

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	<input type="radio"/>										
11	<input type="radio"/>										
21	<input type="radio"/>										
31	<input type="radio"/>										
41	<input type="radio"/>	50									
51	<input type="radio"/>										
61	<input type="radio"/>										
71	<input type="radio"/>										
81	<input type="radio"/>										
91	<input type="radio"/>	100									

$6 \times 4 - 1 =$

$3 \times 9 - 2 =$

$8 \times 3 + 3 =$

$6 \times 6 + 1 =$

$9 \times 4 + 11 =$

$6 \times 9 + 5 =$

$7 \times 6 + 4 =$

$9 \times 9 - 4 =$

$6 \times 12 + 15 =$

$3 \times 15 + 30 =$

$9 \times 10 - 7 =$

$12 \times 7 - 11 =$

$6 \times 8 + 15 =$

$4 \times 9 - 3 =$

$8 \times 7 - 13 =$

$4 \times 8 + 1 =$

$6 \times 5 - 7 =$

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	<input type="radio"/>									
11	<input type="radio"/>									
21	<input type="radio"/>									
31	<input type="radio"/>									
41	<input type="radio"/> 50									
51	<input type="radio"/>									
61	<input type="radio"/>									
71	<input type="radio"/>									
81	<input type="radio"/>									
91	<input type="radio"/> 100									

5. ESS

Evaluación aritmética

Sudoku

Instrucciones: Cada sudoku tiene una solución única a la que se puede llegar utilizando solo la lógica, sin necesidad de adivinarla. Coloca los dígitos del 1 al 9 en los espacios vacíos, de manera que no se repita ninguno en una misma fila, columna o subcuadrícula de 3 x 3.

5	6		4				3	
9		1		6		2	4	
4							1	9
	2		9		3		5	
	9		5		6		2	
	5		1		2		7	
3	7							4
	4	9		3		1		2
	1				4		8	3

			3			7	6	
				1			8	
		6		8	4			
1					6			7
2	4		8	7	3		5	6
5			2					3
			1	9		3		
	8			3				
	1	2			5			

		2	6				7	
1					5	3		
	9						4	1
2	7	3	1			9		
				2				
		8			9	2	1	4
5	6						3	
		4	5					7
	8				2	4		

							2	8
	3			6				1
		2	7	4				
			6			3		
3	2	1				5	6	9
		6			9			
				7	3	6		
8				2			7	
1	6							

					3		
		8	5				6
5	7		8		4		
9			1		7		
4		5	2		9	7	3
			6		3		9
		2			8		4 7
7					6	2	
		9					

Escribe tu estrategia para resolver sudokus:

Crucigramas numéricos

	+		+		=	14
+		+		+		
	-		×		=	8
÷		-		-		
	×		+		=	11
=		=		=		
1		8		13		

16	-	4	+	18	=	
-		+		-		+
4	+	14	-	10	=	
+		-		+		+
2	-	4	+	19	=	
=		=		=		=
	+		+		=	

22	-	22	+	29	=	
-		+		-		+
22	+	23	-	8	=	
+		-		+		+
1	-	9	+	30	=	
=		=		=		=
	+		+		=	

34	-	34	+	48	=	
-		+		-		+
34	+	21	-	16	=	
+		-		+		+
34	-	1	+	11	=	
=		=		=		=
	+		+		=	

7	-	5	=		+		=	9
-		+		+		+		-
	+	2	=	7	+		=	8
=		=		=		=		=
2	+		=	9	-		=	
+		-		-		-		+
4	+		=		+	1	=	8
=		=		=		=		=
	-	4	=		+	7	=	

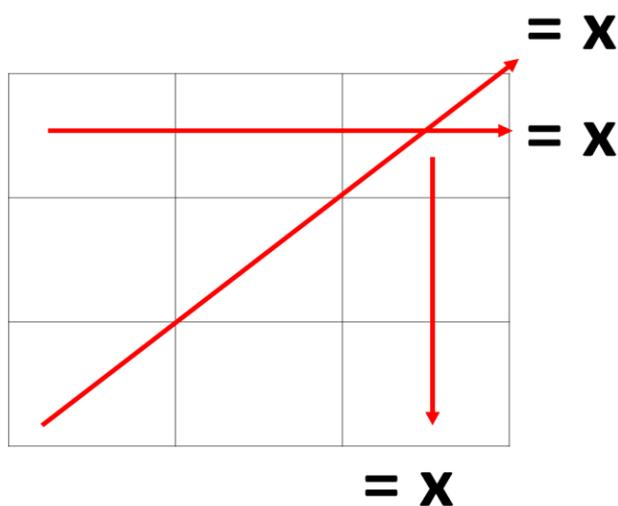
6. NSS

Solución de retos matemáticos

Cuadros mágicos

Instrucciones: Completa el siguiente cuadro mágico escribiendo los números que se encuentran afuera del cuadro. La suma de los números que forman las filas (horizontales), columnas (verticales) y diagonales debe ser igual al número señalado en el inciso.

Ejemplo: X



A) = 15

1, 3, 9, 7

4		2
	5	
8		6

B) = 65

1, 2, 4, 5, 10, 20, 25, 24, 22, 21,
16, 6

11		7		3
	12		8	
17		13		9
	18		14	
23		19		15

C) = 34

2, 3, 5, 8, 9, 12, 14, 15

1			4
	6	7	
	10	11	
13			16

D) = 130

2, 4, 8, 10, 20, 40, 50, 48, 44, 42, 32, 12

22		14		6
	24		16	
34		26		18
	36		28	
46		38		30

- Escribe tu estrategia para resolver cuadros mágicos:

- Crea tu propio cuadro mágico

7. CUF

Captación visual de la información

Laberintos

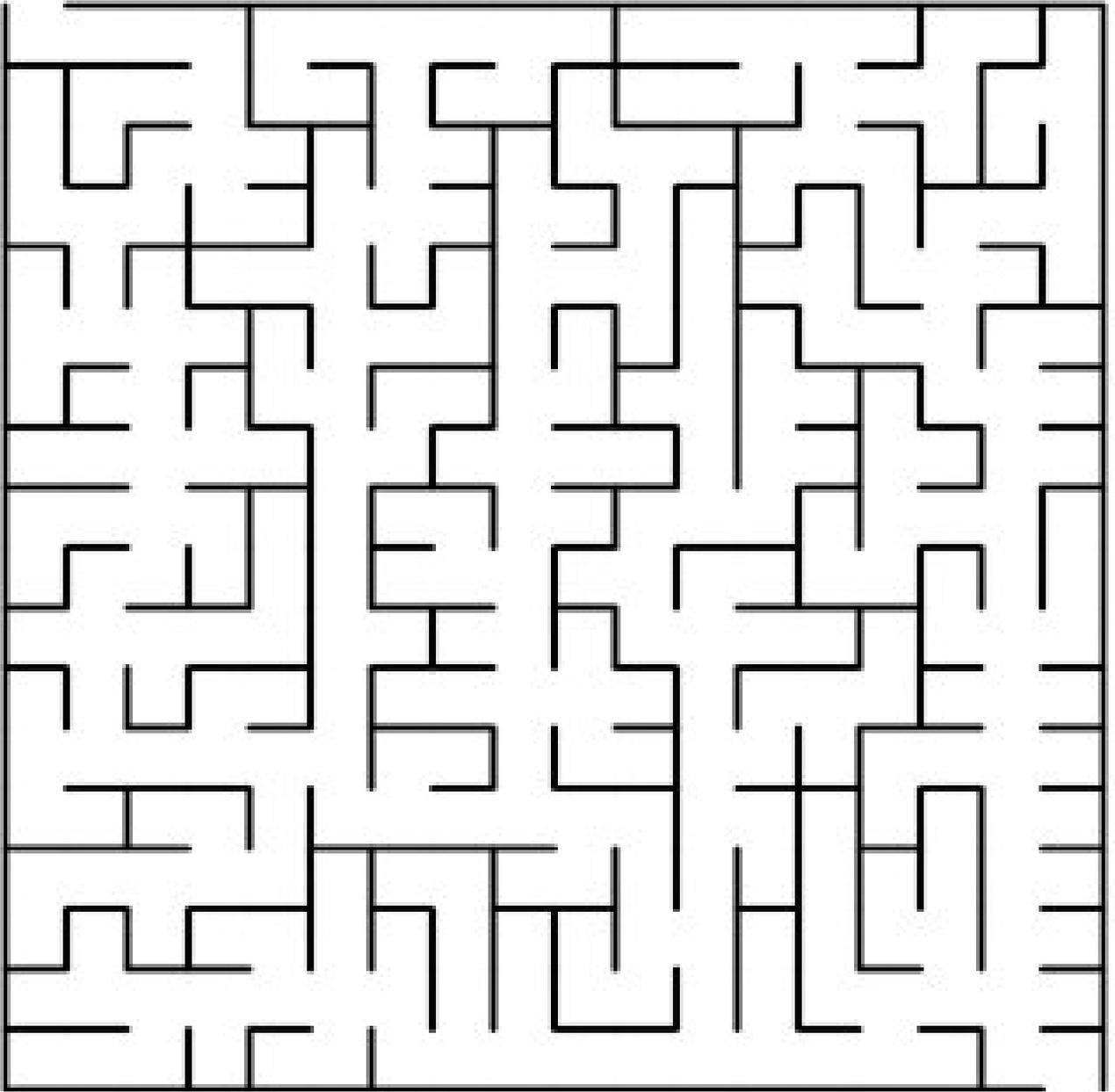
Instrucciones: Resuelve los siguientes laberintos, primero identifica la solución de manera visual, recorriendo el laberinto con tus ojos, sin mover la cabeza. A continuación, repite el camino tomando el tiempo que tardas en recorrer el laberinto. ¡Hazlo una vez más e intenta romper tu propio récord! Finalmente, marca el camino con un color y nuevamente recórrelo con la vista, tomando nuevamente tu tiempo. Compara tus tiempos de ejecución.



Tiempo 1 _____

Tiempo 2 _____

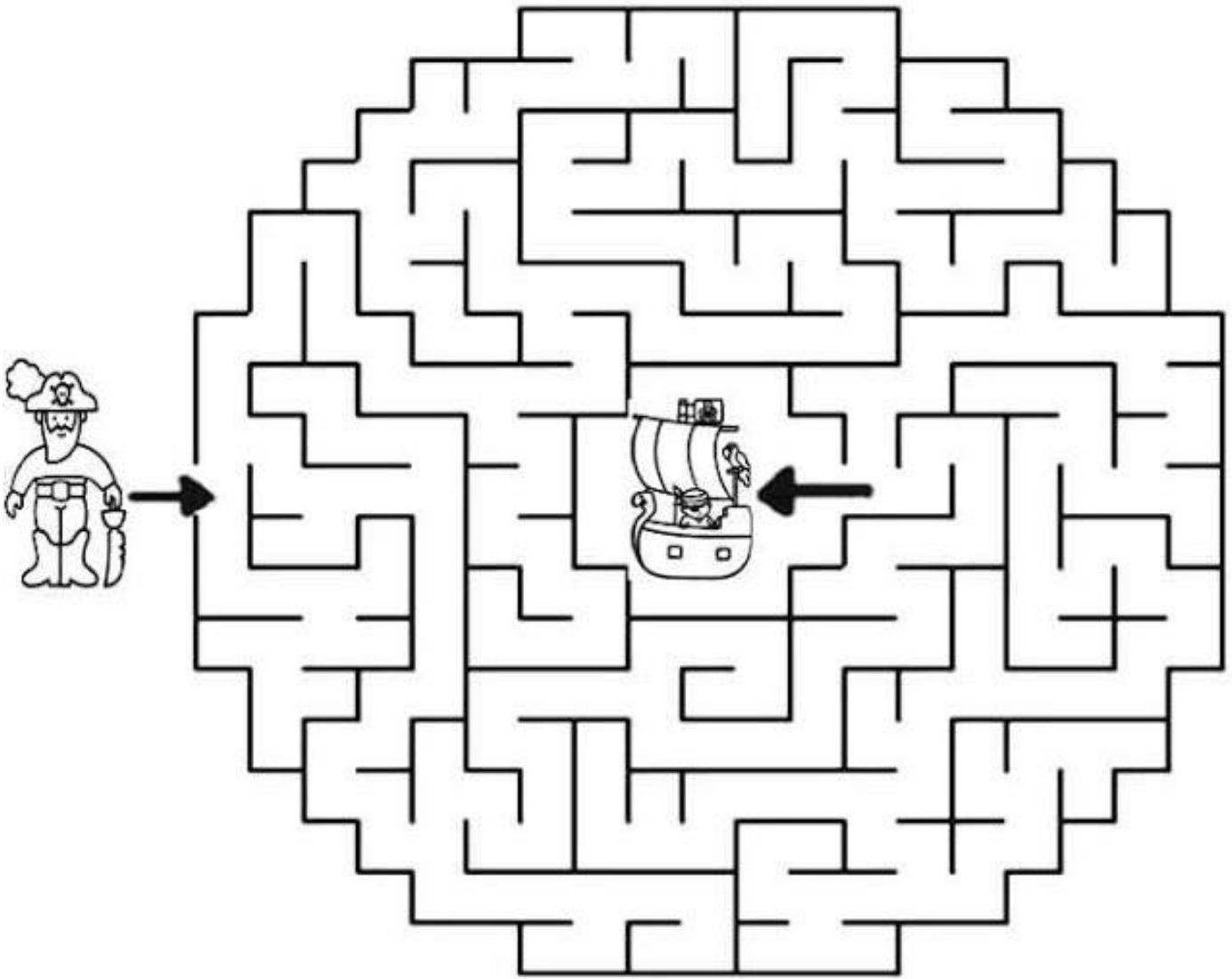
Tiempo 3 _____



Tiempo 1 _____

Tiempo 2 _____

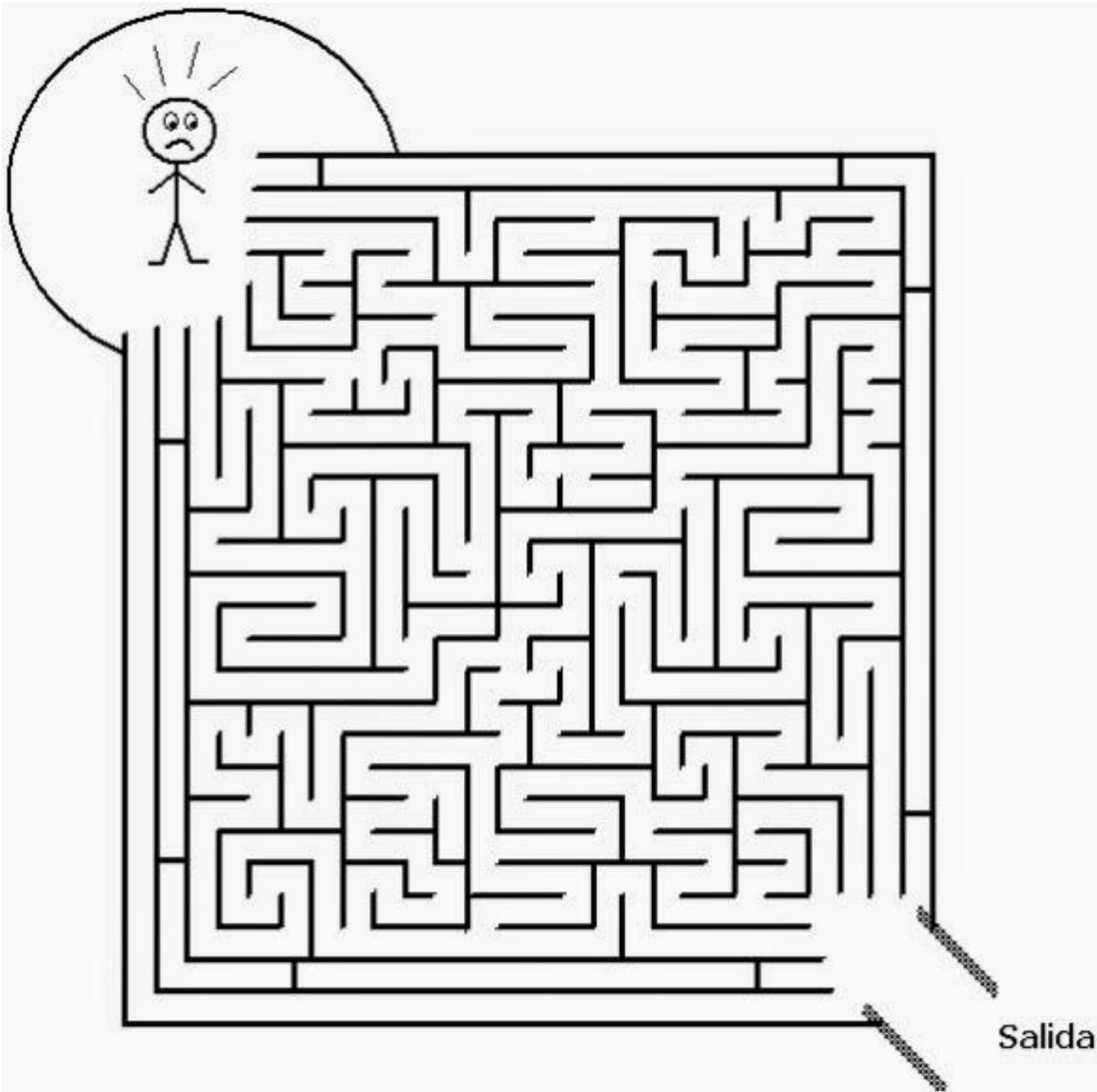
Tiempo 3 _____



Tiempo 1 _____

Tiempo 2 _____

Tiempo 3 _____



Tiempo 1 _____

Tiempo 2 _____

Tiempo 3 _____

Instrucciones: Lee la primera y la última letra de cada renglón y ¡descifra el mensaje escondido!

E K S P E L S T U M Q M D E Y A H I V J
E R T G H A N Z M I P R H E J S F T X R
C I H A Q Z F W N V U I P R Ñ S O C K I
T R X B W Q U I E F K L D G X U J F C A
R Y H S T B N C W J L D G D A X P S F L
O W R Y U O D G A N X P A V D I B Z F S
O E O T F D Y X N M V K J O P G T L I J
O R T G H A N Z M I P R H E J S F X N S
M I H A Q Z F W M V U I P R Ñ S O I K E
J R X B W Q U I E F K L D G X U F B C O
R Y H S T B N C I W J L D G D A X P S F A
L W R Y U O D G A N X P A V D G B Z F A
L E O T F D Y X N M V K J O P G T L P R E
C R T G H A N Z M I P R H E J S F T X N T
U I H A Q Z F W M V U I P R Ñ S O C K R
A R X B W Q U I E F K L D G X U J F I C .

-Escribe el mensaje escondido:

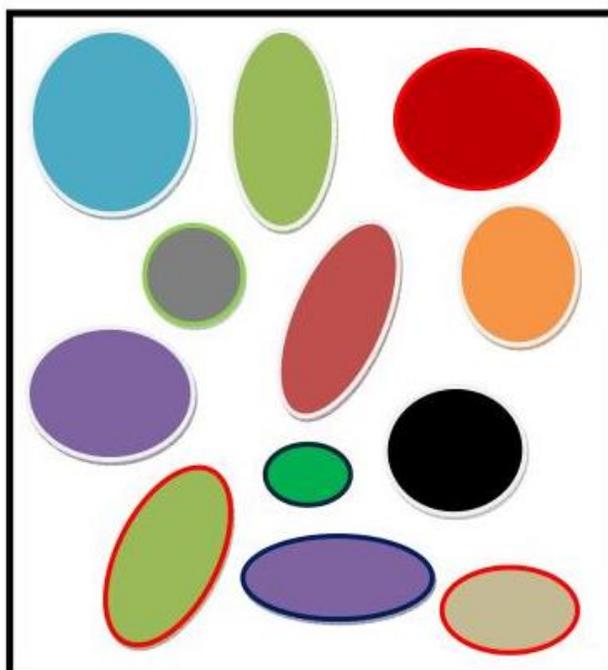
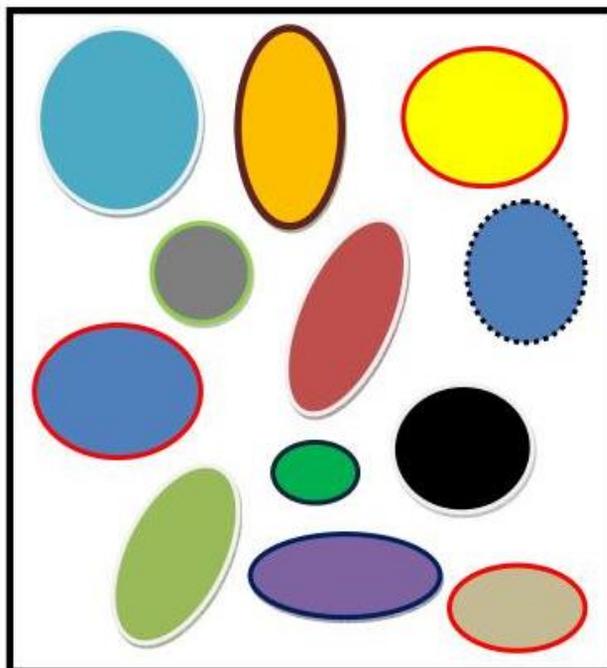
Mensaje escondido

8. EUF

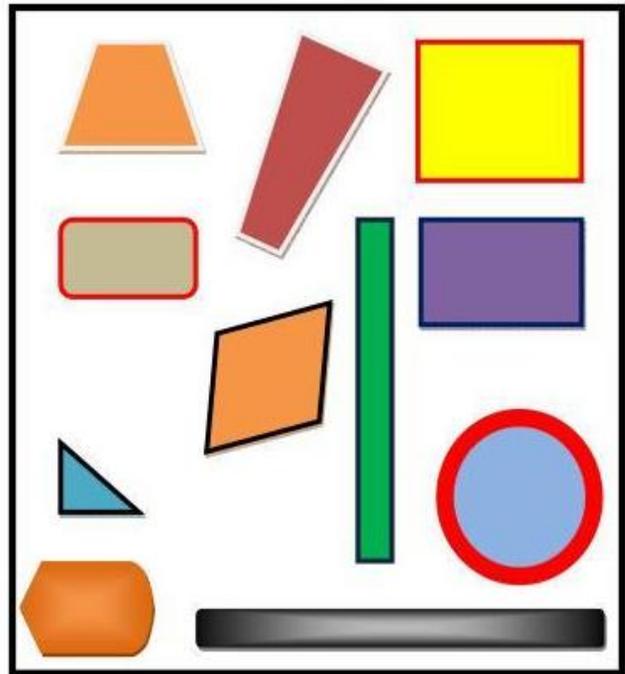
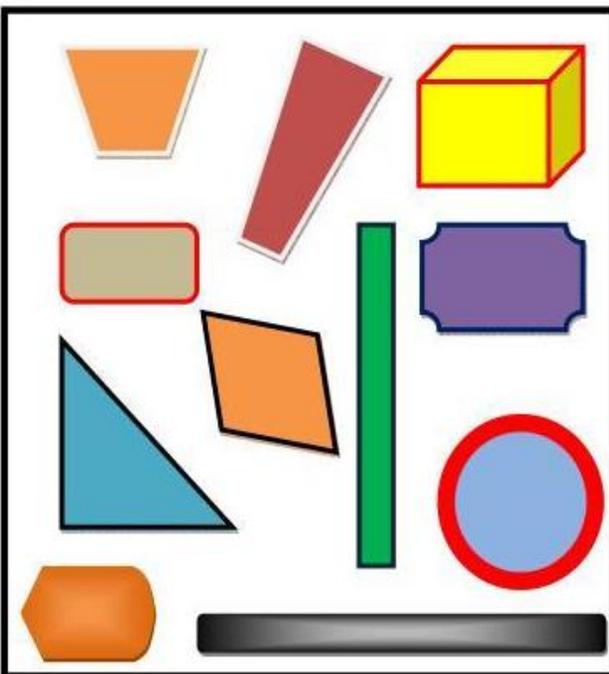
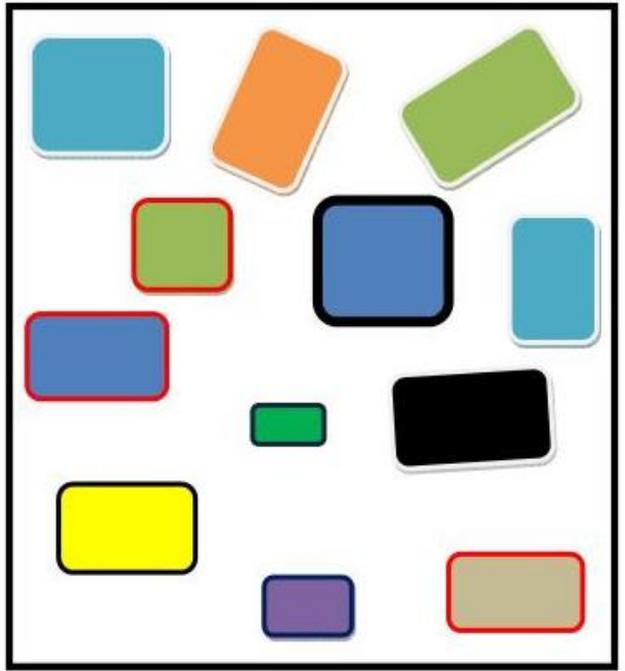
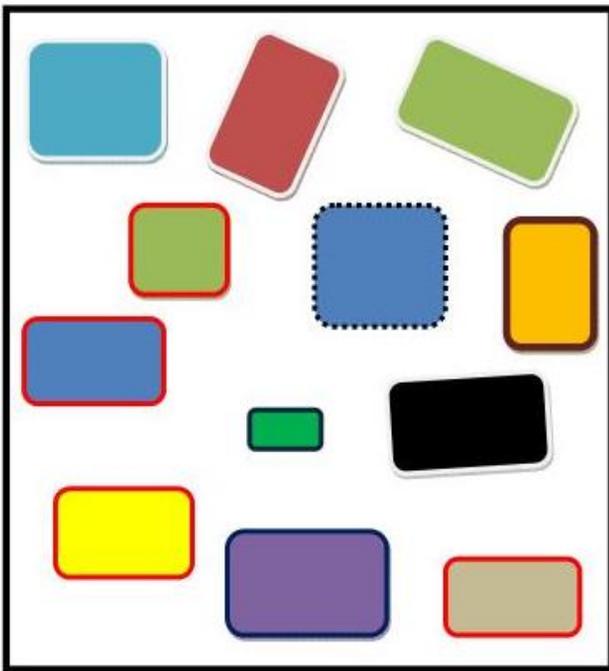
Discriminación visual

Encuentra las diferencias

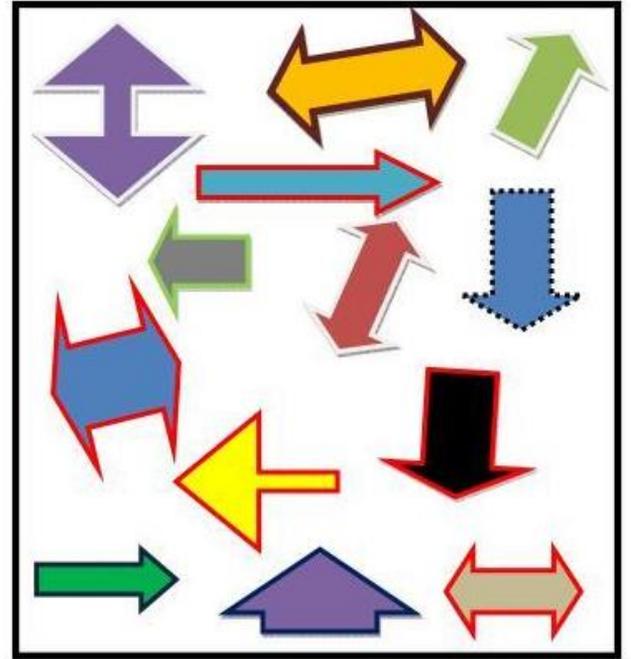
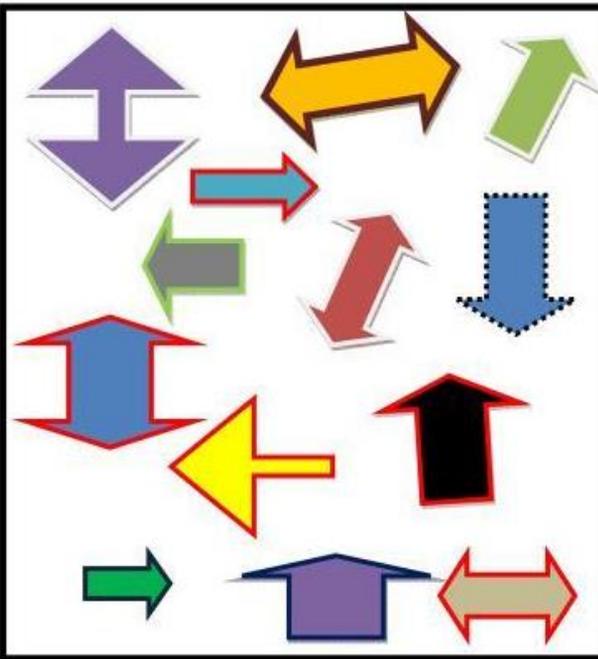
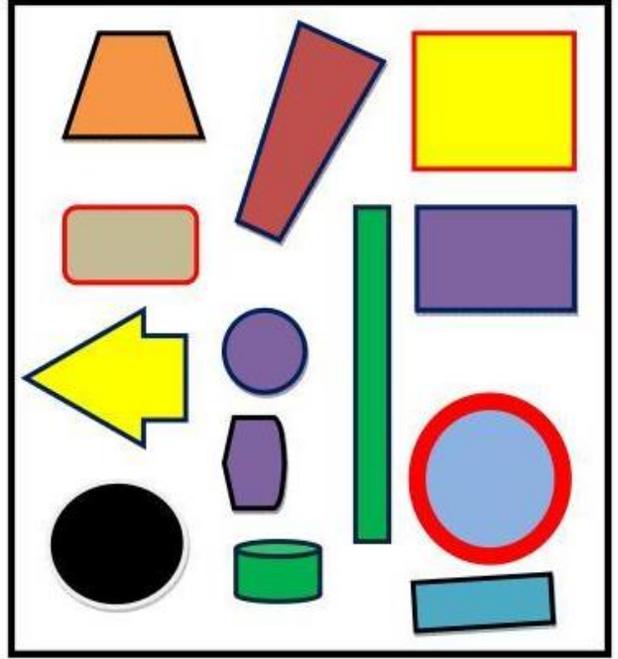
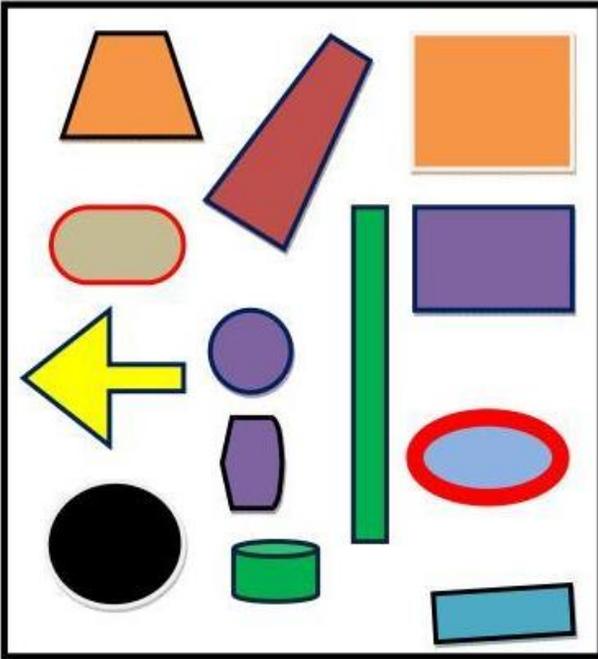
Instrucciones: Encuentra y circula las
diferencias



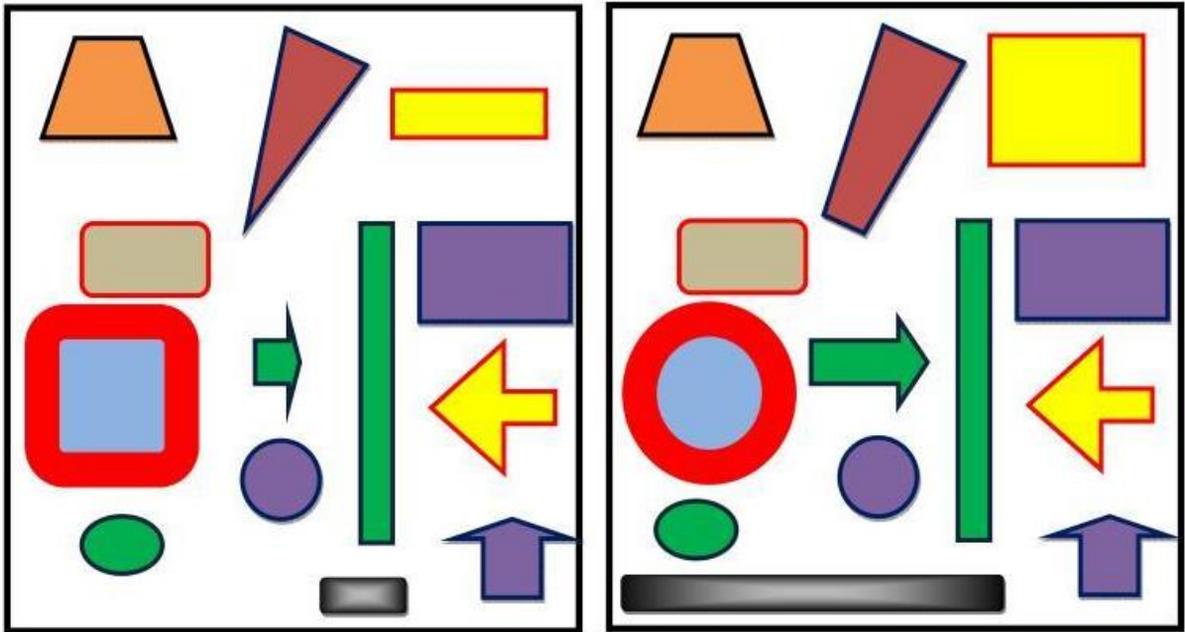
5 diferencias



5 diferencias

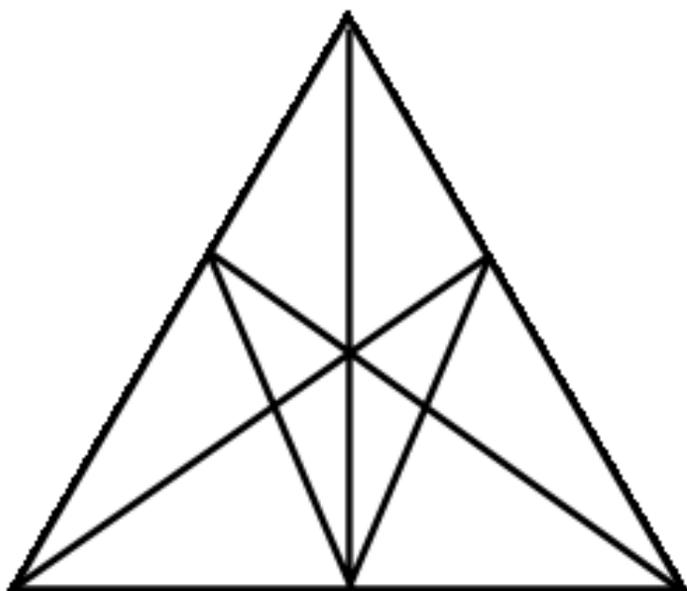


5 diferencias



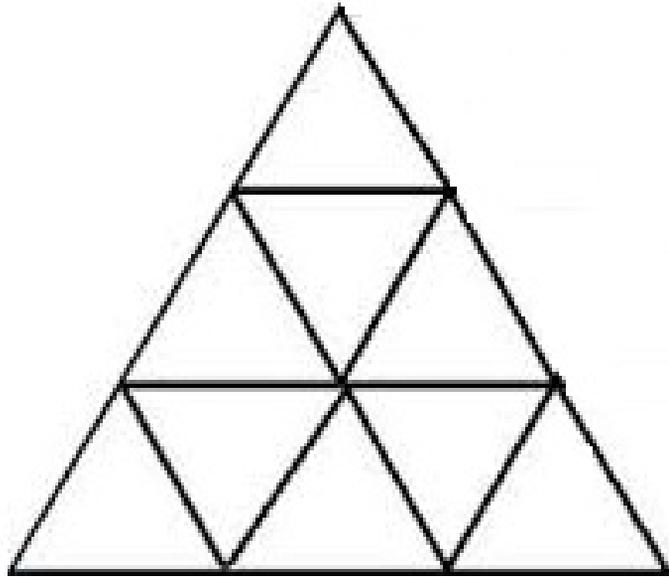
Triángulos escondidos

Instrucciones: cuenta el número de triángulos que conforman cada uno de los siguientes modelos y escribe el resultado. Comprueba tu respuesta, marcando cada triángulo con diferentes colores.



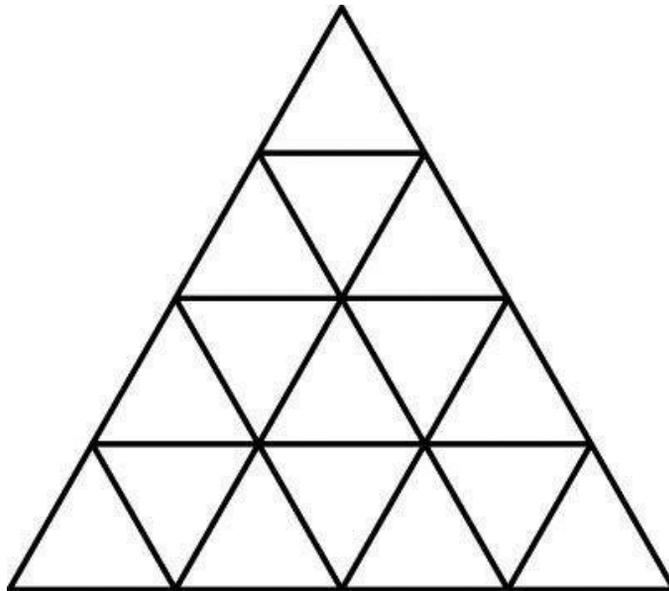
Respuesta: _____

Comprobación: _____



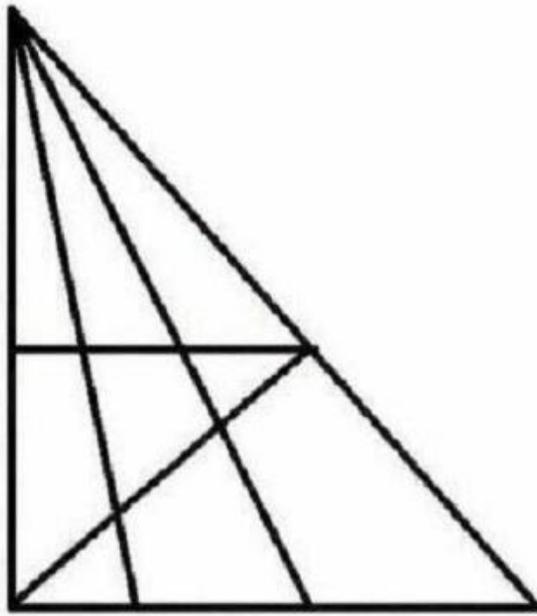
Respuesta: _____

Comprobación: _____



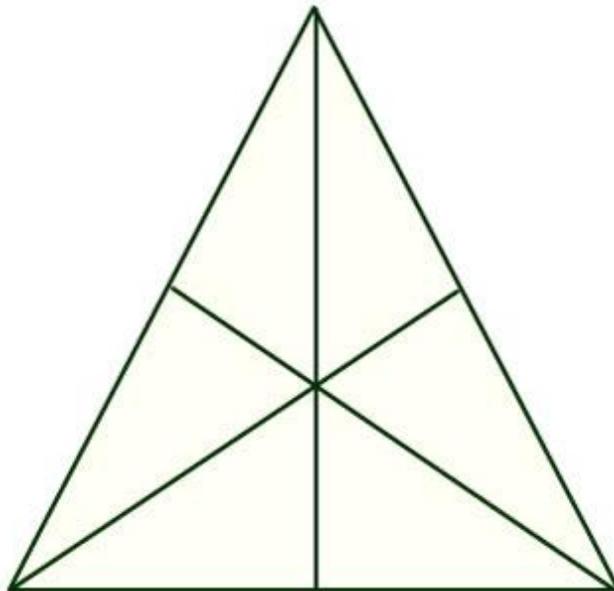
Respuesta: _____

Comprobación: _____



Respuesta: _____

Comprobación: _____



Respuesta: _____

Comprobación: _____

9. NTS

Velocidad y reconocimiento de palabras

Instrucciones: encuentra la palabra que se forma con todas las letras señaladas.

Ej:

R B O L A

A R B O L

1) A Ñ C U M E

2) U G A A

3) A O Z T A P

Palabras revueltas

4) O B I R L

5) E O H S U

6) D O C E N U R A

7) P G O U R D E A

8) S L A T R E

9) S C A A P I D R A A

10) S M O C I R O N A D

11) O R T E R T A

11) O U I E M A G L R C

12) R I O T R N R I O C N O

13) N P T U I L A

14) G L A B I N O D A

10. CCF

Clasificación y orden mental

Sopas de letras

Instrucciones: resuelve las sopas de letras.
Con base a las palabras que encuentres, ponle un título a cada una.

Título: _____

I	I	G	W	Z	H	V	Z	O	C	O	C	H	X	O	K	T	Z
J	C	R	O	M	X	G	T	U	B	C	Q	F	X	D	C	I	U
B	F	E	E	C	E	A	V	G	Q	E	L	S	B	S	A	B	I
Z	T	L	A	S	R	R	P	A	E	A	A	M	Z	U	B	O	N
D	R	L	C	Y	J	A	I	G	Q	N	T	L	N	Q	L	F	Y
M	A	B	P	W	G	G	B	E	E	O	F	E	L	X	Y	L	F
P	J	O	V	I	G	I	L	A	N	T	E	J	B	I	P	S	Q
G	E	A	E	R	A	M	U	L	E	D	R	P	N	U	S	A	B
A	D	J	T	P	X	A	N	U	M	N	A	Í	K	Y	C	L	I
L	E	S	I	E	X	I	N	X	T	R	F	P	E	C	B	O	M
G	B	R	E	C	Y	Ó	L	X	E	L	E	D	O	Z	J	Z	T
A	A	K	F	R	C	Z	B	N	E	Z	E	M	L	D	J	A	F
M	N	E	E	E	A	D	A	D	L	Y	E	J	O	G	N	T	A
A	O	R	L	V	Q	P	O	Q	A	T	F	T	C	H	Y	O	S
R	C	A	X	X	W	I	E	L	A	O	P	V	I	R	A	L	U
I	M	O	L	C	N	D	L	B	Z	Y	K	D	Ó	O	U	E	D
N	E	J	N	I	P	A	R	A	S	O	L	C	N	D	G	P	E
A	R	I	K	C	O	Z	K	A	H	C	N	A	L	P	A	E	M
L	V	I	L	T	H	D	K	O	J	E	R	G	N	A	C	R	R
T	B	Z	T	C	I	A	U	S	E	P	L	A	Y	A	A	E	L
U	L	G	T	A	O	G	A	V	I	O	T	A	B	U	P	N	O

Título: _____

C	K	O	M	A	T	Ó	P	O	P	I	H	U	Z	X	W	M
Z	V	G	G	H	A	R	A	T	Ó	N	U	X	W	V	C	J
Q	X	A	P	J	T	Y	P	T	C	R	L	K	G	E	E	B
O	Y	B	N	O	F	U	L	G	E	R	I	W	A	X	B	R
N	N	G	V	A	E	O	J	S	R	V	P	I	T	V	R	S
O	U	I	H	Q	R	P	U	Q	D	L	O	E	O	A	A	O
M	H	M	O	O	E	V	G	V	O	H	Q	X	H	C	O	D
C	K	H	I	J	V	T	D	C	A	S	T	O	R	A	L	A
G	Q	R	Q	U	T	E	N	T	H	C	L	E	Ó	N	L	N
R	O	J	E	N	O	C	J	E	K	N	O	T	A	R	A	E
A	M	P	A	V	O	S	S	A	I	R	Q	F	V	E	G	V
T	H	V	P	S	Z	L	T	G	R	P	A	Z	L	N	R	W
A	P	V	C	A	J	P	L	U	P	R	R	E	H	M	R	T
N	P	C	M	A	T	O	B	A	I	X	F	E	A	C	J	W
Ó	C	O	Y	T	B	O	Y	J	B	A	C	P	S	B	S	Q
S	Y	F	O	Y	E	R	B	Y	N	A	A	Z	T	W	H	P
I	C	I	E	R	V	O	A	T	O	C	C	O	R	R	O	Z
V	Q	T	G	L	R	Q	E	S	H	R	X	M	F	K	M	F
R	Q	I	N	Q	H	E	O	E	X	C	R	J	H	A	P	R
B	T	X	L	W	J	U	P	B	O	U	L	D	E	C	L	A
V	L	K	H	E	T	N	O	R	E	C	O	N	I	R	Q	W

Título: _____

B Q K B Q L E C T U R A E H F P Y O
R U F R A N C É S F E S A B E U R P
D Y K Y W A X X R M C S T A L R I X
R O P C Z I P Á L R R B P A T M V A
P M G W T V Q C I P K O Í A V R T R
A L G E B R A T A A A F D O Ñ L P O
F A Y B O T U I I C A Z N A A O V T
H R L V A R C N I R S R A X R U L U
I T L M A N G T G A E H C E Z R A T
S E G Q E L Á O R D P T I T Y U O L
T Y U I É M E E A I M O T N L P T B
O C C S E G J U G O F T Á A E I Y F
R O K T B I C N K K I E M I X Z J D
I O A T T C W T I Z A B A D A A F J
A M O L E P A P M D K A R U M R F T
V G I M N A S I O H S F G T E R W Q
S L A R O S E F O R P L K S N A P S
F M A L I H C O M V M A A E U H N V

Título: _____

Z K K N W A J I H Z W A Í T E N A X
X Y V J D H N A D A Ñ U C I G M C U
N Y S O B R I N A V C P Y M K N S X
N O J K Y N I E T O R T U O W E D C
F V E H X I E F W I O J E N B E O N
Z N D P E L I A M L E S J I P I I B
O B Z I Z R B O E R P B M R Q E H U
J A O K A L M U P O K E W D T M P F
D N T T L R B A S L H S S A U V N C
M A D R E A G O N J B B U P O J I H
P M Y Q S I D E W O I V U E O G W A
B R A I G L N D U S S O P E G S A H
J E B L S G W S A S N R A M Z R A I
P H A F E T V B I I I I D B C A O J
S P I M Í U U C R B E F R M N D Y A
O B R O I E B B U X T M E I L Q R D
L L E I L M O A A Ñ A I R B H Y H O
E E V A M S H X C U A D U I G X C G
U E P R V A Y Y H O A D L Q H A H K
B V A H I J A D A M D O O K Y I U H
A I Q S S H O D I R A M P L J R V A

Título: _____

U U G U A R D I A J O Y E R O N U T
O I G M S I D E P E N D I E N T E T
C X Z E O A T S I C I T E T S E Z K
I P J A T S I T N E D C N K Z M K L
S A Z F A A V E W R F R A Y O E N G
Ú T H U L H M M F P O I A C Q S Z Y
M S V K M O O E S P R A I I O E G G
L I O R A V R O C M F D F R H R O Y
P N R O R K E I T Á É A E U U O J O
R O E T I H T P S M N B P J U I X G
E R L I N D N O U T R I C A G O C E
S C E R E Q I E Q A A R C N R A N O
I U T C R V P T B L O O G O R V K L
D T O S O I R E B D C R T T Y N I O
E O H E L J A Z A I A S E B N E F G
N F D O D R C N N N A R J K S P V O
T I T A O J E E J P O R E D E N A P
E O I T G R R E Z O R E B M O B B S
W N N R T O R O R E I N E G N I Z U
Q I C N I O B E C M E B C U Y N T Z
P O E T A O C A O I R A T E R C E S

Título: _____

S E P U L T U R A U F C H F T V J
Z R E T R A T O F W A L G N D D E
A H R A T L A A N L H J O A R J G
F Z Y X P X M Z É P O U P R I Y Q
W O Ú U E I P N S F N T G J E J P
K T N C L O D O O I R I P S F S O
O R B I A U T C G I A R O C E O I
F E A L L R I L N B R T W A S S R
R U R A E X E S U U N B X L T E A
E M I U É S X E O U D T V A I U T
N E M M I R L C F T A A Q V V H N
D D F A X O N I I I I T C E A K E
A N T U S J D T T R Z L S R L Y M
C A T R I N A C Q B I V E A D I E
Y P C A L A C A F N I O U G G I C
Q Q E X L A D I M O C A S H N E D
S M M I O T E L E U Q S E R B A Q

Título: _____

R	H	A	J	N	O	R	O	T	L	D	K	A	A	H	S	U
D	Z	A	R	Z	A	M	O	R	A	M	X	W	G	Q	O	A
P	P	O	L	J	N	T	W	L	Q	K	Y	Z	Z	X	G	P
A	H	Z	Y	I	N	I	E	Q	J	T	K	D	E	U	N	M
C	A	A	M	I	L	U	P	U	H	S	O	F	A	V	A	T
O	A	L	B	A	R	I	C	O	Q	U	E	C	N	P	M	T
C	D	L	R	I	K	D	T	T	F	B	A	A	A	E	M	D
O	M	L	C	P	X	K	A	S	C	T	N	P	N	H	U	A
L	I	M	Ó	N	F	Z	J	U	E	A	A	A	P	R	K	C
X	F	X	L	O	A	R	U	X	Z	Y	T	L	A	S	W	G
F	C	S	N	I	N	R	E	N	A	P	Á	Z	A	K	H	P
P	X	E	R	B	Q	A	A	S	K	T	N	V	A	B	Q	E
A	F	M	R	C	U	M	D	N	A	O	U	D	I	C	R	R
B	P	O	M	E	L	O	H	N	J	L	I	T	Á	D	F	A
A	Z	N	P	M	S	Y	O	O	Á	A	T	A	L	Q	A	B
Y	Y	G	P	I	T	A	X	L	V	R	V	J	R	D	J	P
A	P	R	B	D	Ñ	R	T	Z	H	T	A	O	D	Y	T	S
U	B	O	C	I	F	A	X	F	H	I	G	U	E	R	A	V
G	O	E	I	A	A	S	E	U	B	M	A	R	F	D	K	U

Título: _____

U N A C C P U J S E V W S E P T B
P A T N A G R A G O W N W E L O P
W E W T R Z G H N N M T S O J E E
G K U P E I P A Z Z E P C O C E O
V E L S M J M F Y X A A H H T L L
J P B O C A H P M L B K O N A Y L
S F Y B S L V B D E G B E B B I E
O W B X W H E A Z Q I I I I D H U
R O D I L L A A F W D O Z O J N C
B Y W V O Q P E L O W J C W F I Q
M U S P V R L E N G U A O M Z S F
O S D R I O B H C E A N R E I P B
H C A A A J V E W X L F A A Y S E
I E L G W Y Q D R V Y C Z G K E R
E K R Y L U J A E E D C Ó E E S T
B O U Z P A I R M D C D N Q O O N
R R Z W R A N E U V O W C I E L E
A E R Y Y A F D S I Z L O O N B I
Z J E X R B S A L T D R Z Y D Z V
O A W L E I P C O C G U S C L O E
P A O W O X N D G Z I R A N J D W

Título: _____

T	D	P	R	P	R	P	R	C	U	P	K	G	B	L	K	L
Á	H	E	V	I	D	R	I	O	A	G	A	A	I	Y	E	C
R	N	G	S	W	E	I	W	Í	Z	S	S	M	Y	Z	O	R
B	O	Ó	Q	E	U	X	G	H	D	U	P	L	Z	N	H	X
O	M	K	I	N	C	O	O	A	R	I	N	O	S	X	P	R
L	E	B	E	C	L	H	R	A	A	D	C	U	M	O	F	E
E	T	Y	H	O	A	R	O	R	P	A	M	K	N	U	F	C
S	S	C	C	P	A	V	E	G	R	O	U	T	A	V	C	I
F	I	E	E	T	K	S	R	R	E	M	I	S	I	Ó	N	C
O	S	P	A	P	E	L	E	E	I	M	Y	Z	G	L	W	L
S	O	H	Z	H	R	I	N	T	S	A	U	J	R	A	C	A
F	C	H	Q	O	T	Ó	R	W	N	N	V	T	E	B	X	J
A	E	M	Z	A	I	E	Z	F	D	Y	O	W	N	O	B	E
T	G	Y	L	S	S	M	A	F	I	E	E	C	E	L	G	P
O	U	H	O	I	L	R	E	G	E	T	O	R	P	G	S	O
S	F	R	D	B	R	A	J	C	E	T	N	A	I	B	M	A
B	E	U	P	X	C	O	N	T	A	M	I	N	A	R	B	J
T	O	H	R	A	T	S	A	G	L	A	M	F	H	Q	A	D
V	V	A	T	M	Ó	S	F	E	R	A	O	C	I	X	Ó	T

Título: _____

E	C	U	B	A	A	C	I	R	A	T	S	O	C	C	X	L
M	L	A	I	R	O	T	A	U	C	E	A	E	N	I	U	G
N	Q	A	D	V	X	U	R	U	G	U	A	Y	P	C	H	C
O	G	L	I	O	X	K	H	B	W	N	G	D	E	S	D	E
C	Q	E	P	G	M	E	R	L	K	C	O	C	H	A	U	L
I	R	U	H	A	B	I	L	M	W	L	V	D	C	R	N	S
R	R	Z	Q	Q	R	J	N	I	S	Q	O	W	U	U	C	A
O	O	E	G	R	B	G	O	I	H	R	E	P	A	D	O	L
T	V	N	V	N	T	C	E	A	C	C	Y	I	D	N	L	V
R	A	E	P	A	I	D	Ñ	N	P	A	V	U	R	O	O	A
E	L	V	L	X	U	A	R	A	T	I	N	X	K	H	M	D
U	A	E	É	B	P	G	N	O	L	I	E	A	Q	H	B	O
P	M	M	P	S	Ú	A	A	O	D	E	N	N	T	M	I	R
H	E	A	E	R	M	A	B	R	C	A	F	A	Z	R	A	A
P	T	L	E	Á	O	K	P	L	A	G	U	P	Z	N	C	L
Z	A	P	S	Q	G	I	R	O	M	C	E	C	W	N	G	J
J	U	X	Y	A	U	G	A	R	A	P	I	Z	E	U	P	V
U	G	C	P	R	N	P	D	E	Q	I	V	N	L	G	E	D

11. CSF

Orientación espacial

Batalla Naval

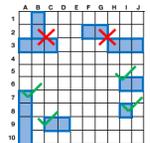
Instrucciones: el juego consiste en hundir la flota del contrincante. Para ello, debes colocar tu propia flota de forma estratégica y encontrar y hundir con los disparos a la flota contraria.

Cada jugador dispondrá de 2 cuadrículas que ocultará al otro jugador: en una colocará sus barcos y en la otra irá anotando los resultados de los disparos que realiza en cada turno. En la página siguiente dispones de plantillas de las cuadrículas.

Cada jugador debe colocar en uno de los cuadros los siguientes barcos en posición horizontal o vertical:

- 1 barco que ocupa 4 cuadros (portaaviones)
- 2 barcos que ocupan 3 cuadros (acorazado)
- 3 barcos de 2 cuadros (submarino)
- 4 barcos de 1 cuadro (lancha)

Los barcos se tienen que colocar respetando una franja de cuadros en blanco alrededor. Sí pueden colocarse junto a los bordes de la cuadrícula, pero sin llegar a pegarse un barco con otro.



Cada jugador dispone de un turno de disparo que se irá alternando. Para hacerlo, dirá las coordenadas. Por ejemplo, “B3”, significa que su disparo corresponde a la casilla que se encuentra en esa coordenada. Al disparar, el otro jugador comprobará el resultado en su tablero:

- Si la casilla está en blanco, responderá “agua”
- Si en la casilla se encuentra parte de un barco responderá “tocado”. En ese caso el jugador tiene derecho a un nuevo disparo en el mismo turno.
- Si en la casilla se encuentra un barco de un cuadro o la última parte de un barco ya tocado, responderá “hundido” y también tiene derecho a un nuevo disparo.

El jugador que dispara anota en su cuadro de disparos los resultados. Si los tiros son “agua”, marcará con un punto la cuadrícula; si los puntos son “tocado” o “hundido”, los marcará con una cruz. De esta forma, el jugador puede saber las cuadrículas que queda en blanco y en las que ya ha disparado.

Finalmente, ganará el jugador que consiga hundir la flota completa del otro.

A B C D E F G H I J

1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

A B C D E F G H I J

1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

A B C D E F G H I J

1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

A B C D E F G H I J

1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Memorama de tangram

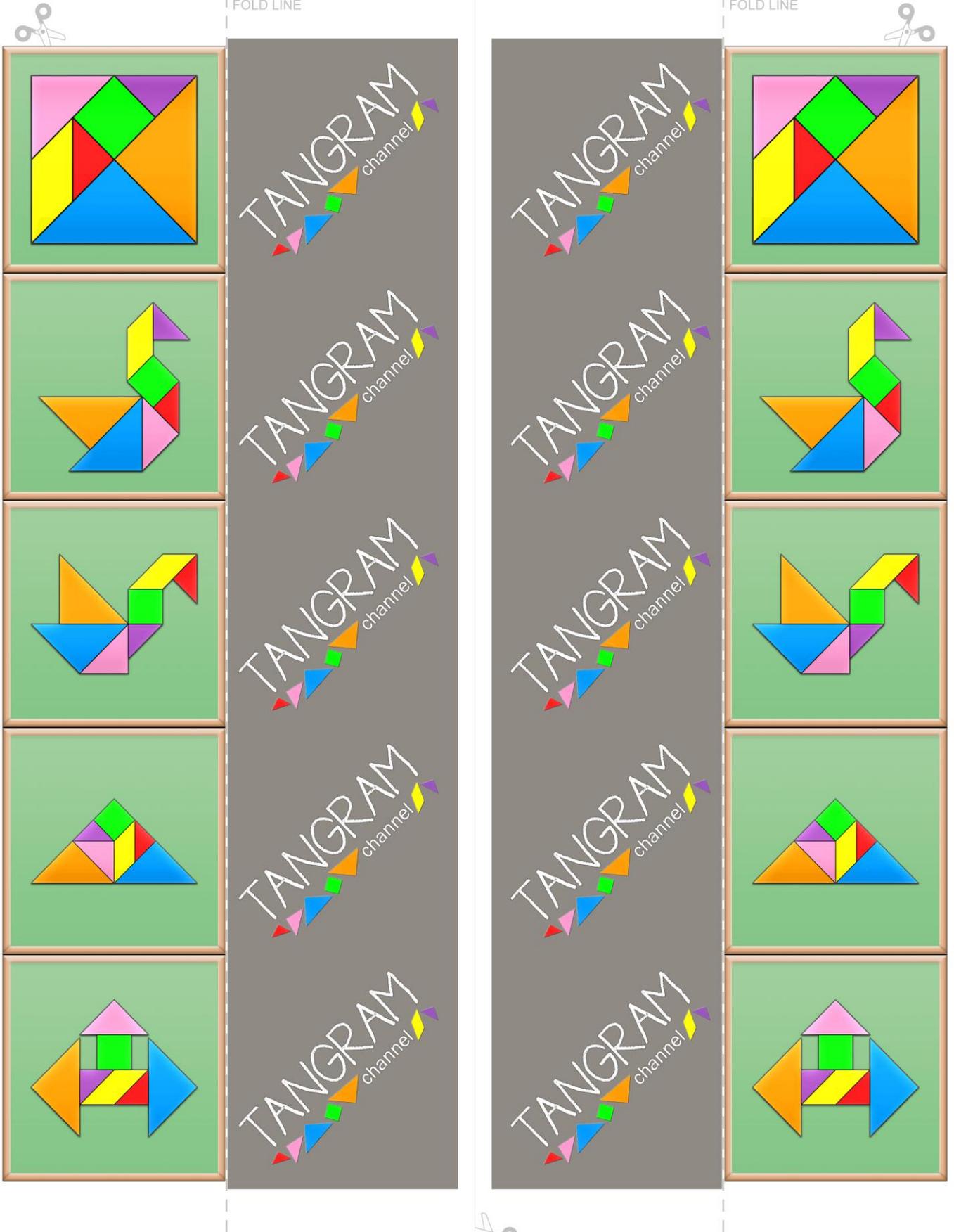
Instrucciones: imprime el memorama, de preferencia en papel opalina, o bien, en papel bond y pégalo sobre una cartulina. Recorta cada hoja por la mitad (siguiendo la línea central).

Dobla por la línea punteada, y pega ambos lados internos del papel. Recorta cada par. ¡Ahora a jugar!

El objetivo del juego es formar pares con los patrones de tangram que sean iguales. Revuelve las cartas boca abajo y acomódalas. Por turnos, cada jugador volteará 2 cartas; si las cartas contienen el mismo patrón de tangram es un par, al encontrar un par, vuelve a voltear cartas el mismo jugador. El jugador que junte más pares ganará.

FOLD LINE

FOLD LINE



FOLD LINE

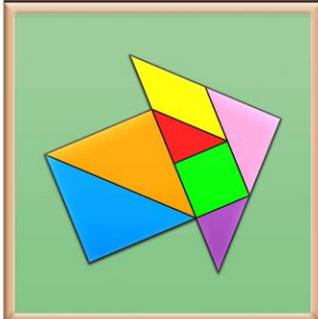
FOLD LINE



TANGRAM
channel



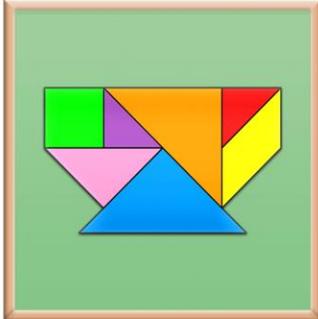
TANGRAM
channel



TANGRAM
channel



TANGRAM
channel



TANGRAM
channel



TANGRAM
channel



TANGRAM
channel



TANGRAM
channel



TANGRAM
channel

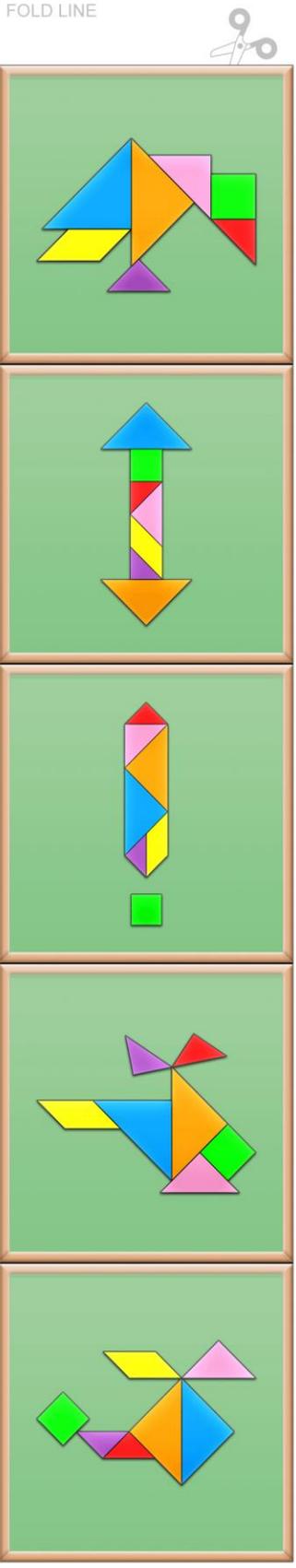
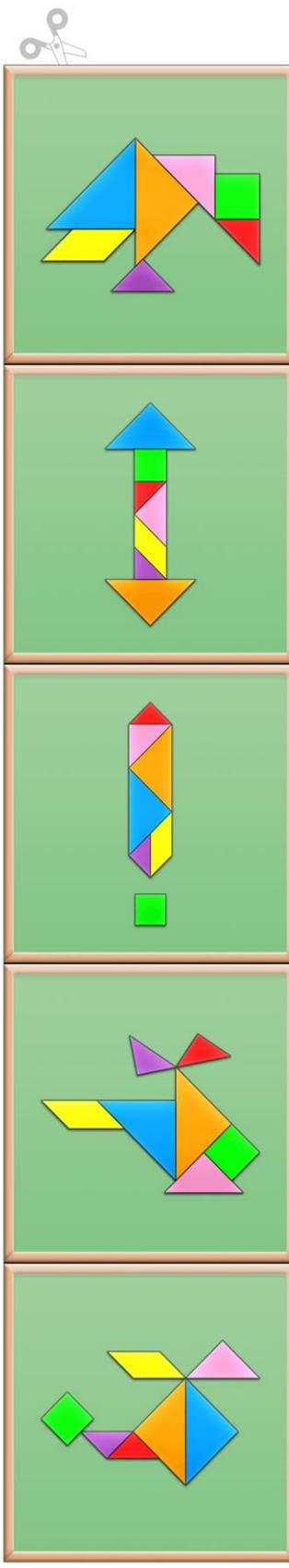


TANGRAM
channel



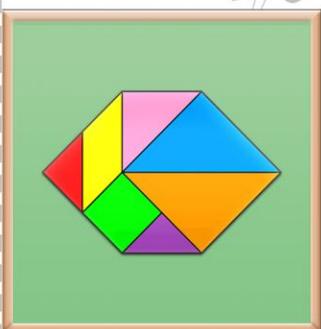
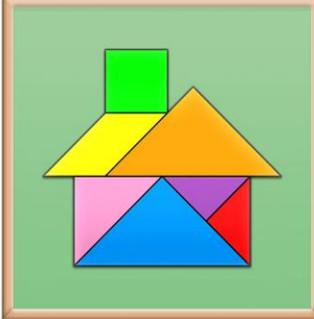
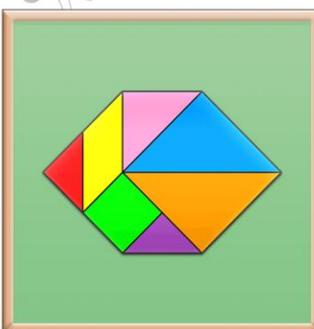
FOLD LINE

FOLD LINE



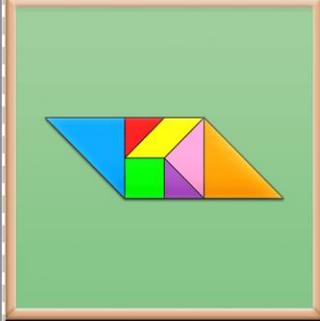
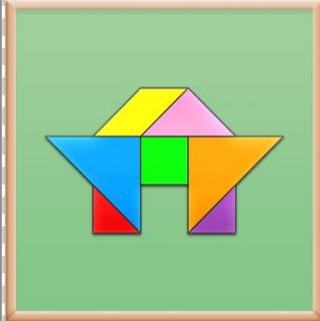
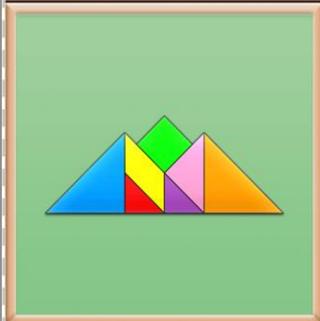
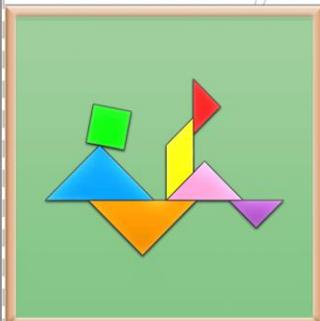
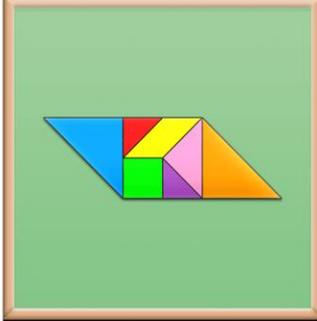
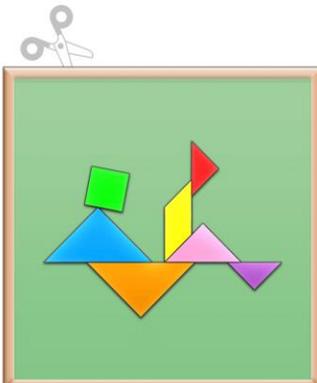
FOLD LINE

FOLD LINE



FOLD LINE

FOLD LINE



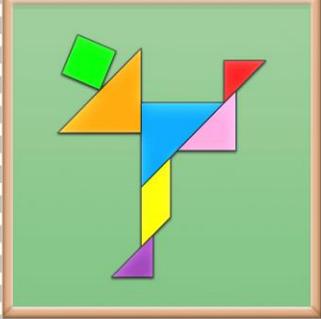
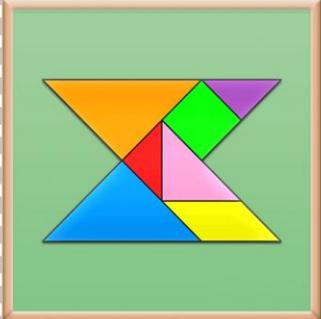
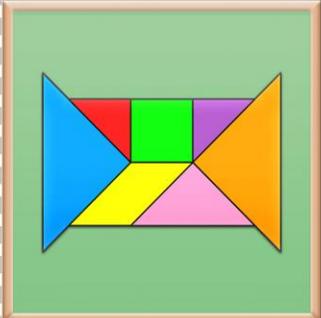
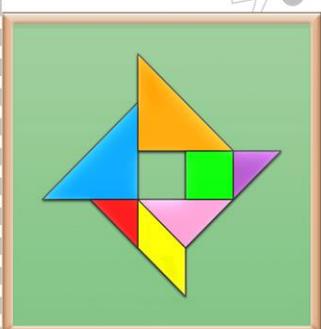
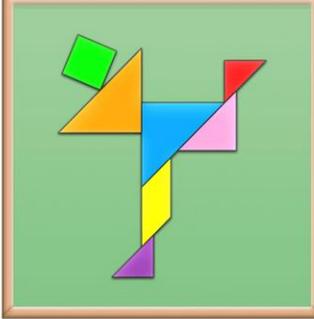
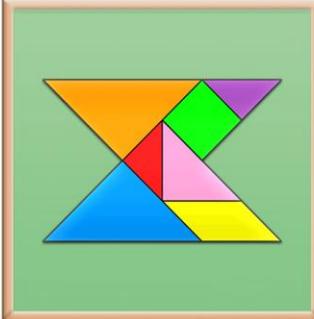
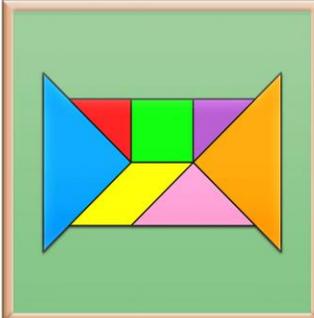
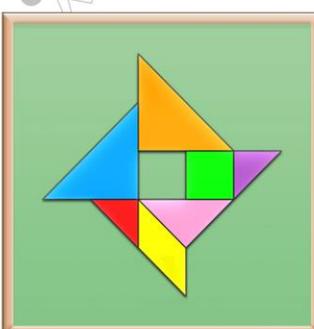
FOLD LINE

FOLD LINE



FOLD LINE

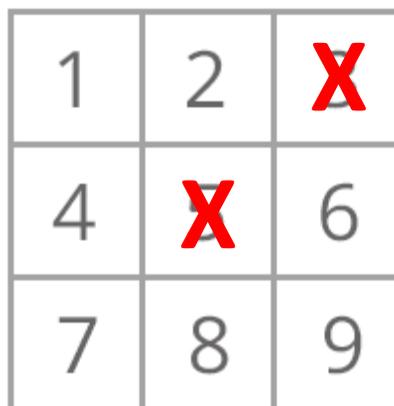
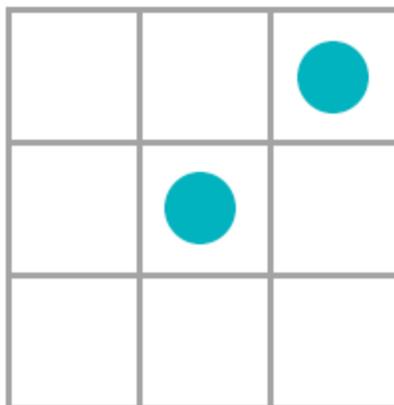
FOLD LINE



Localización visoespacial

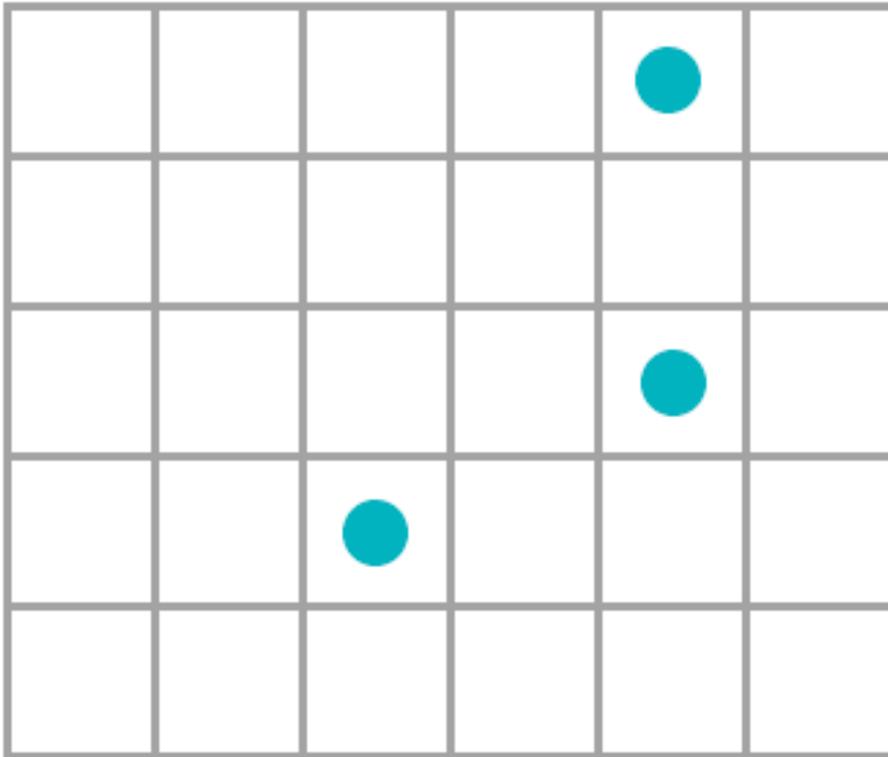
Instrucciones: Mira la primera cuadrícula, a continuación, señala a qué número de la segunda cuadrícula corresponden los espacios donde se encuentran los puntos.

Ejemplo:



		●		
●				
			●	

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

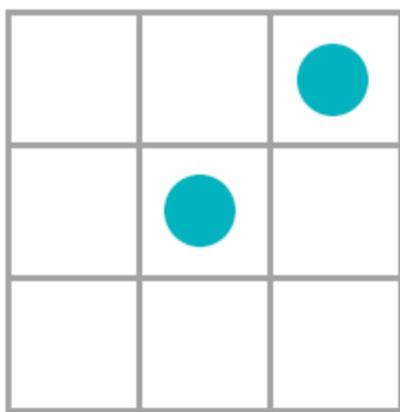


1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30

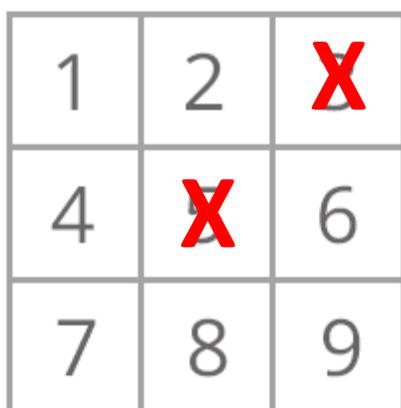
Memoria visoespacial

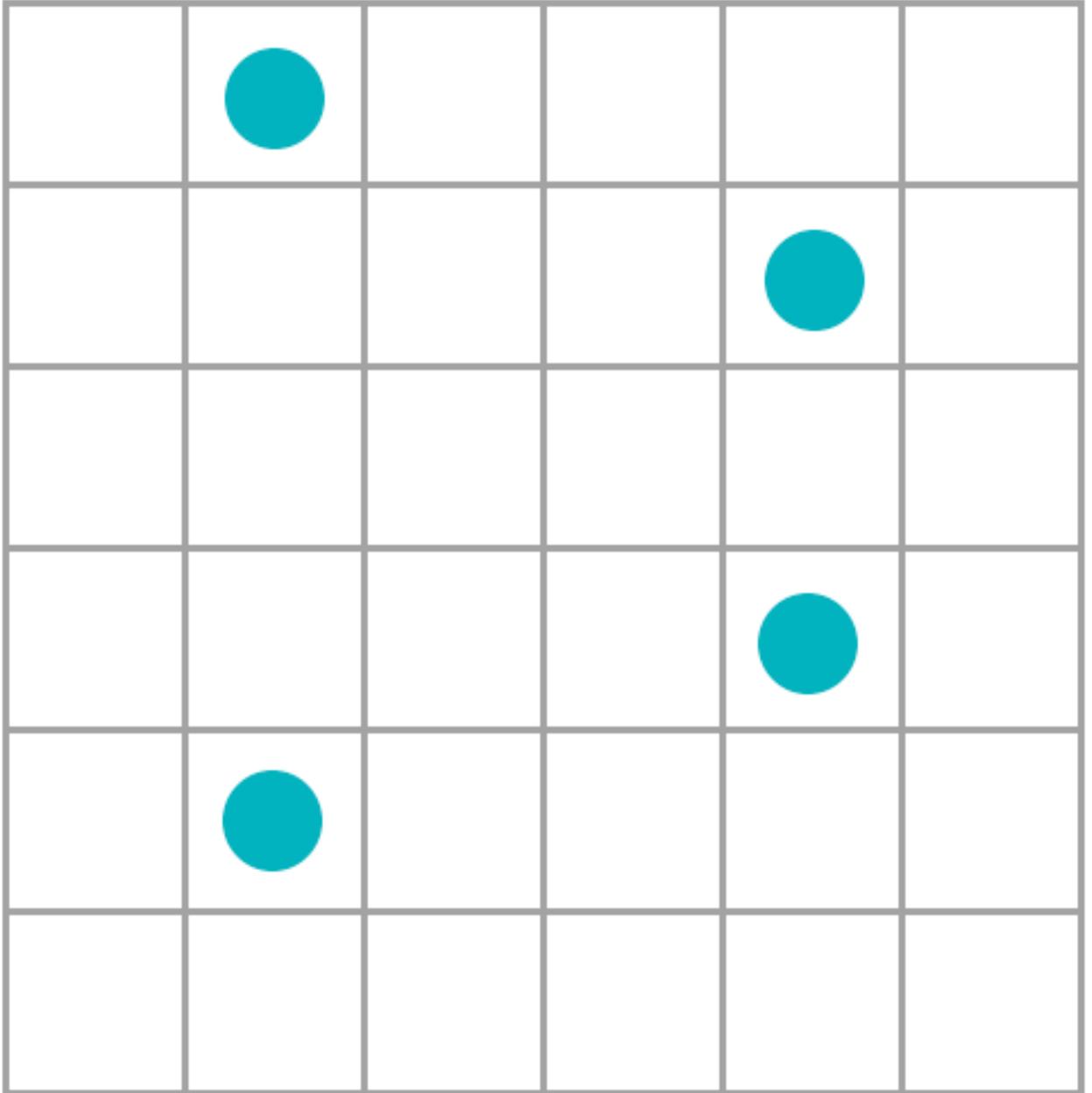
Instrucciones: Ahora, observarás la primera cuadrícula durante 5 segundos, a continuación, en la siguiente página sin ver la cuadrícula, señala a qué número corresponden los espacios donde se encuentran los puntos.

Ejemplo:

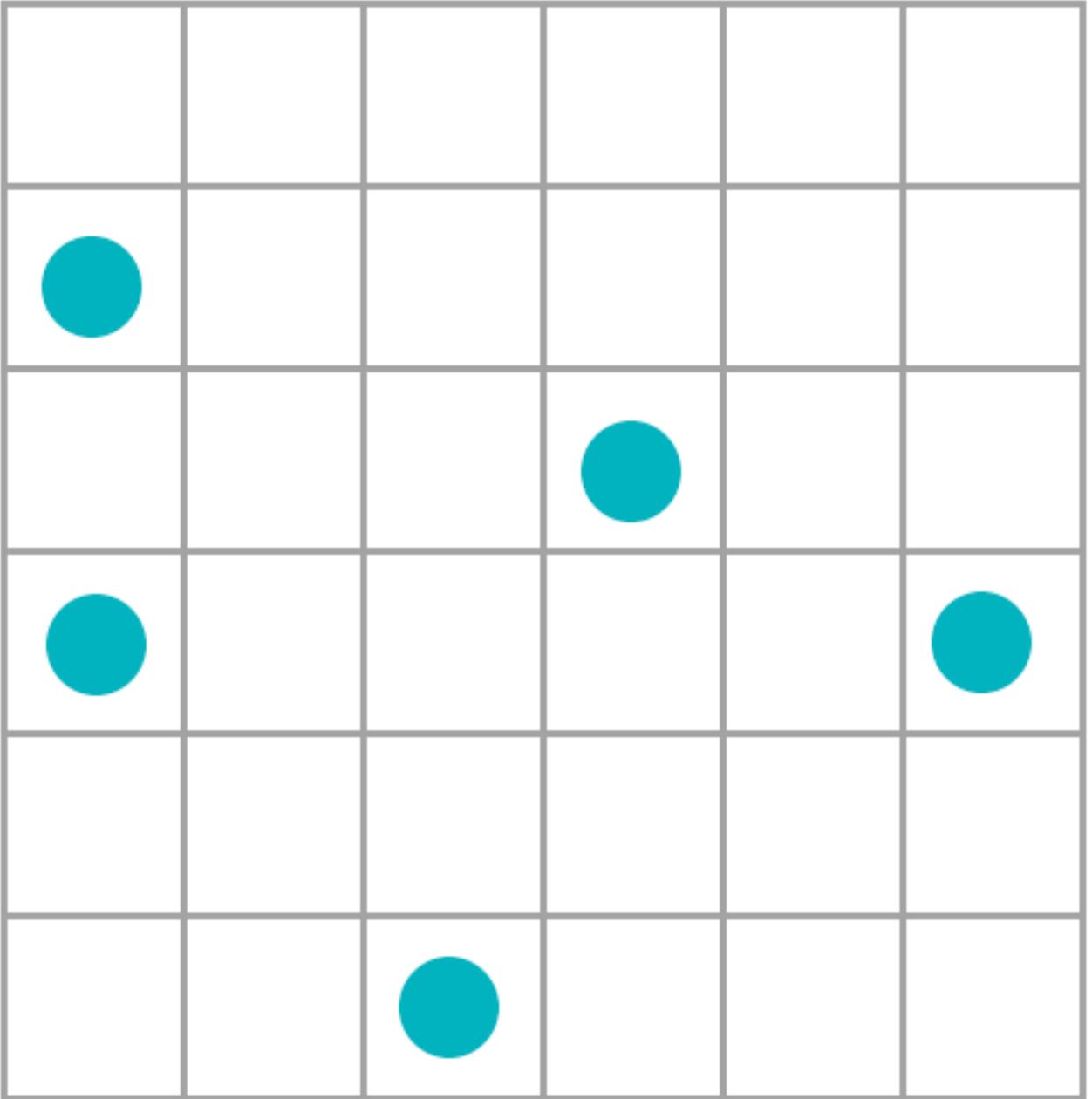


5 segundos

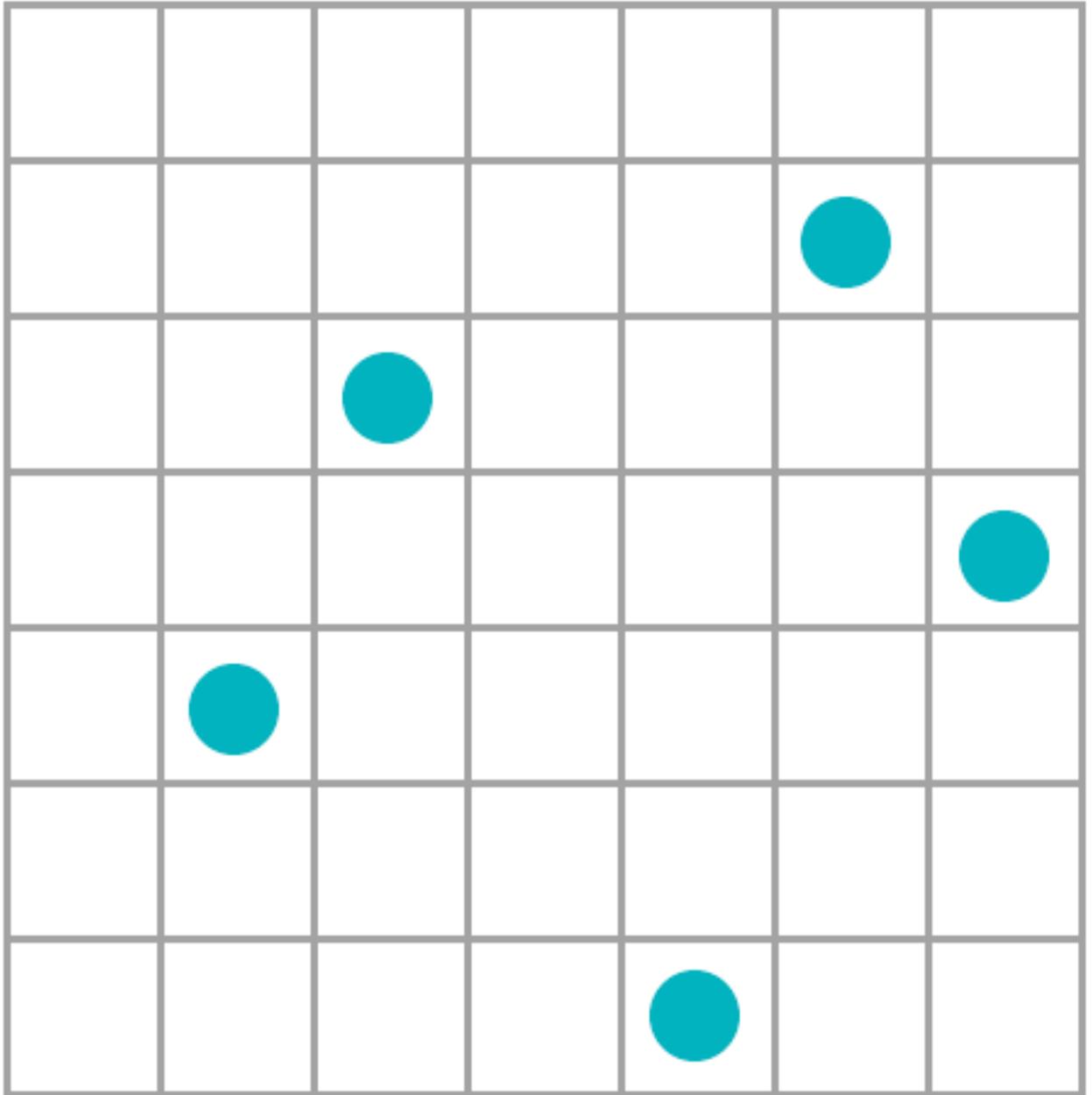




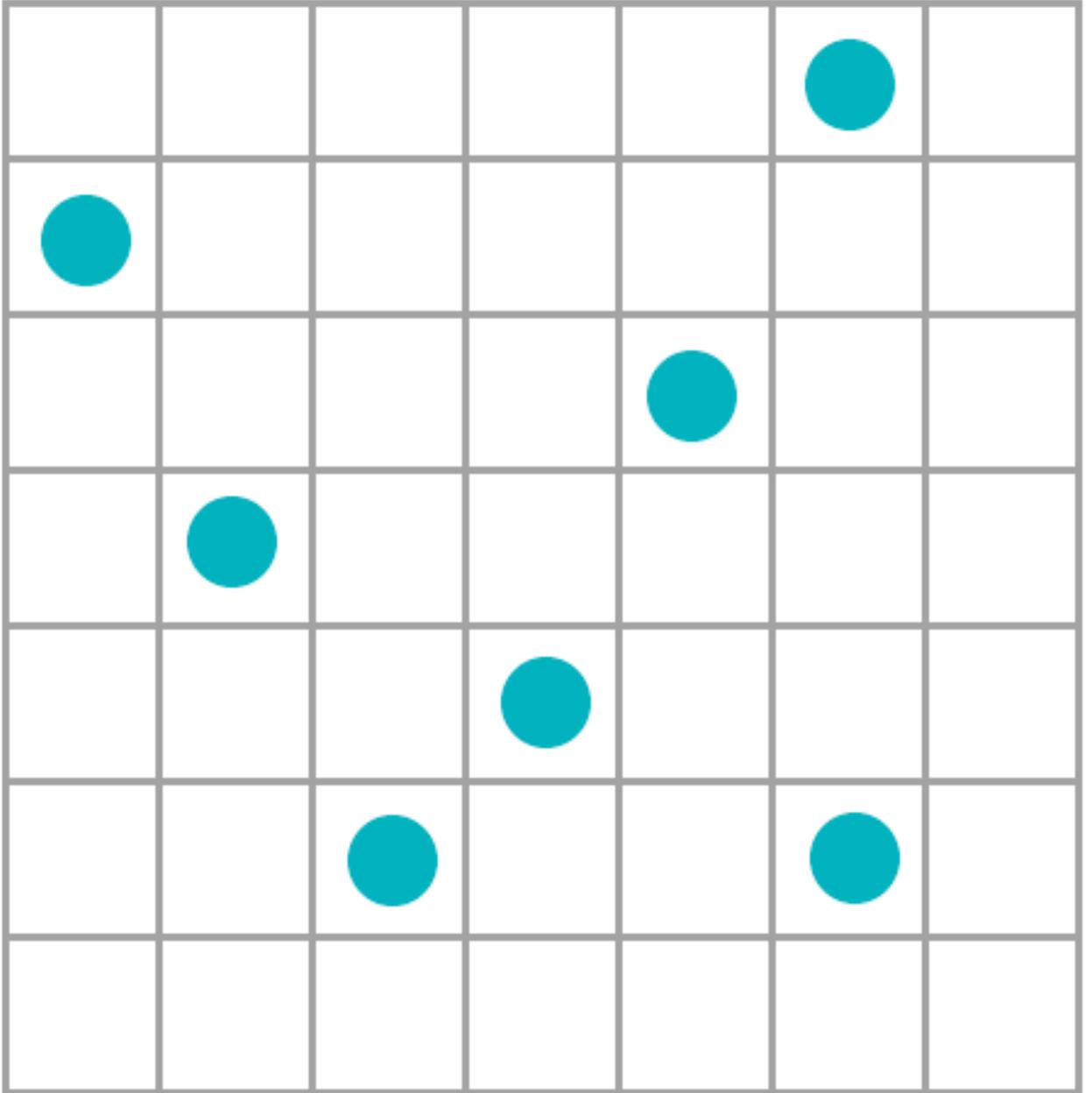
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36



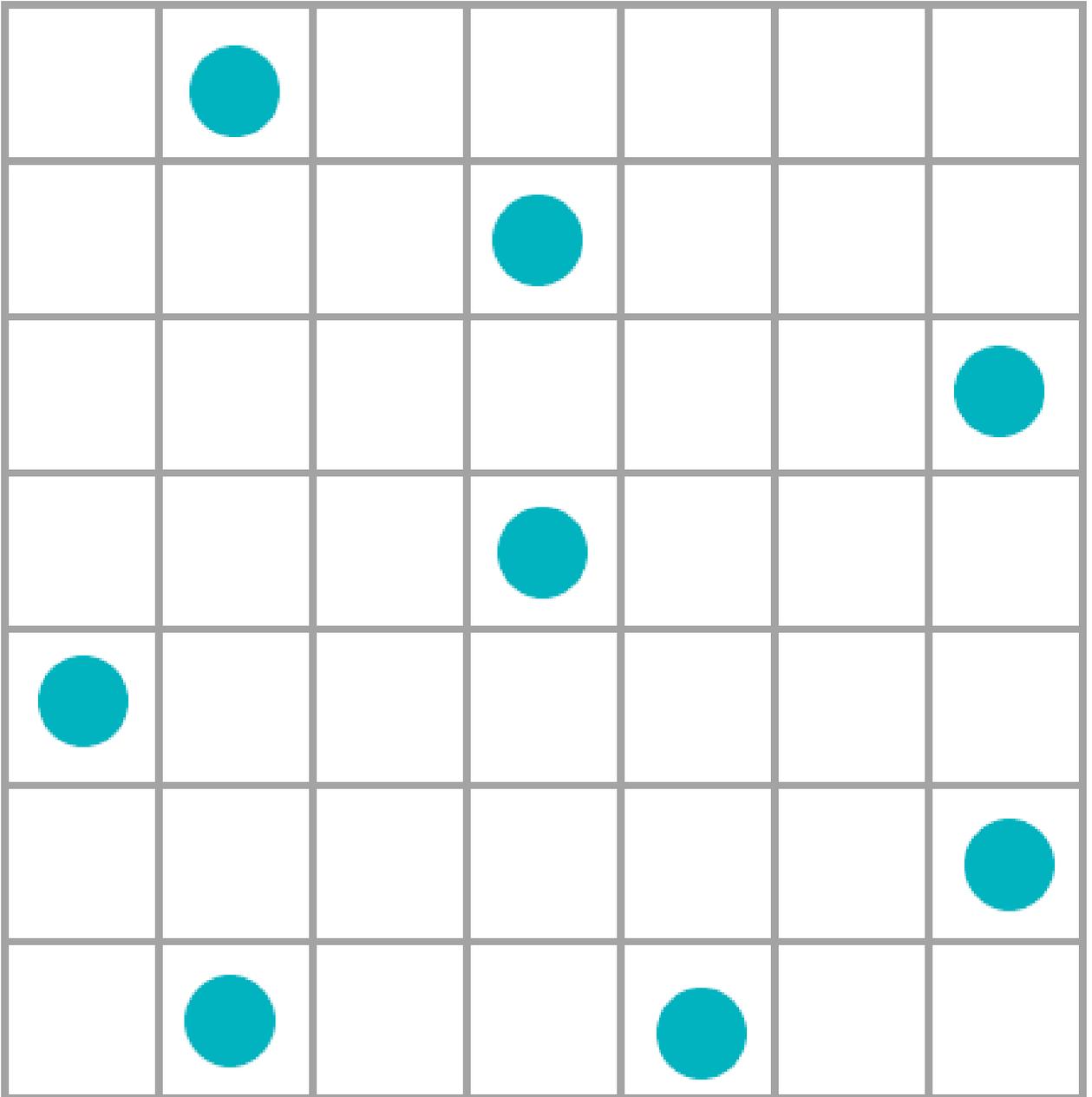
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36



1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49



1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49



1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42
43	44	45	46	47	48	49

12. CTF

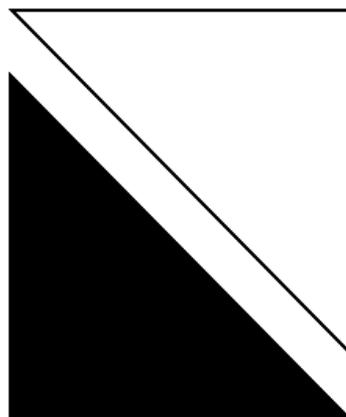
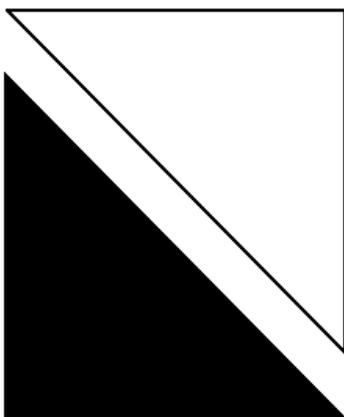
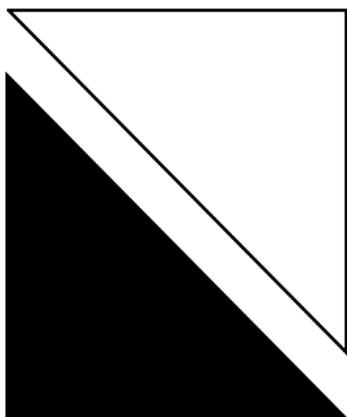
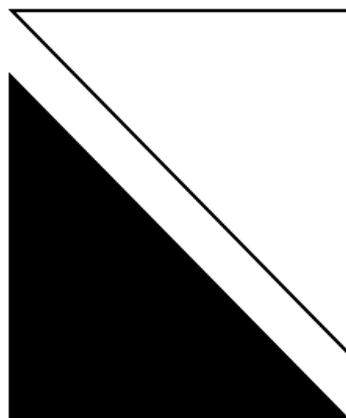
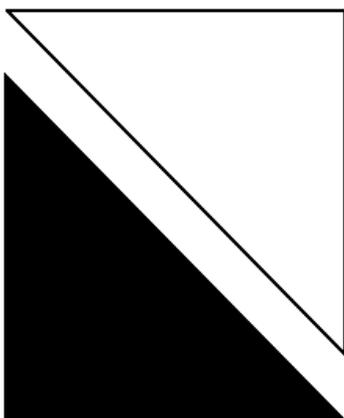
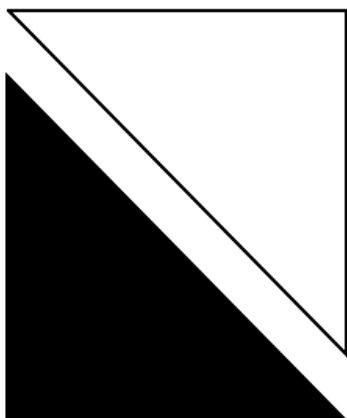
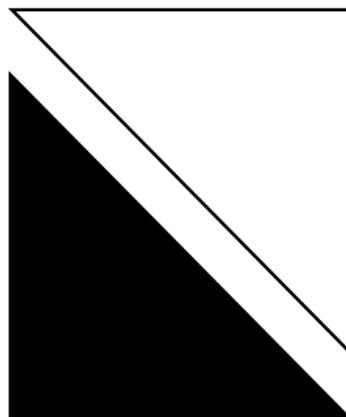
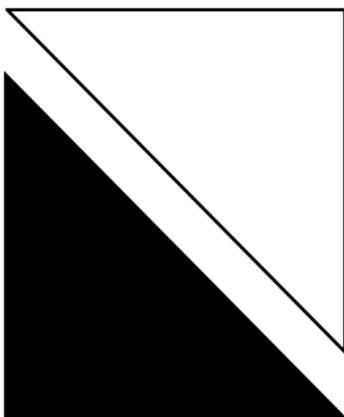
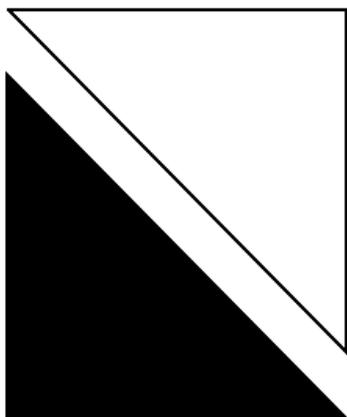
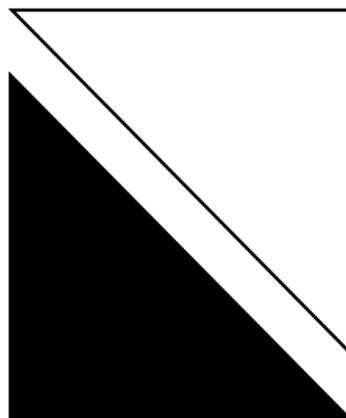
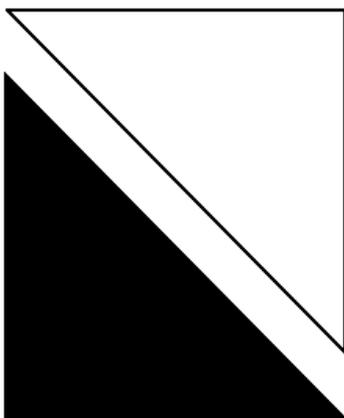
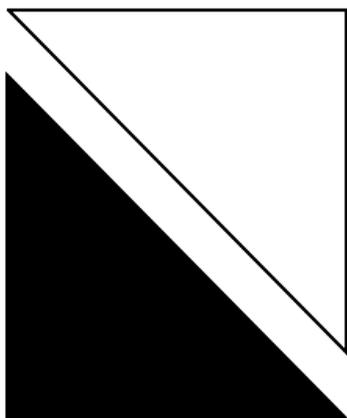
Perspectiva espacial

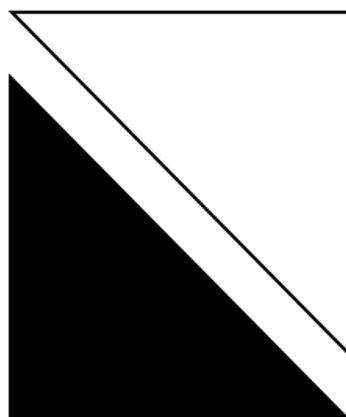
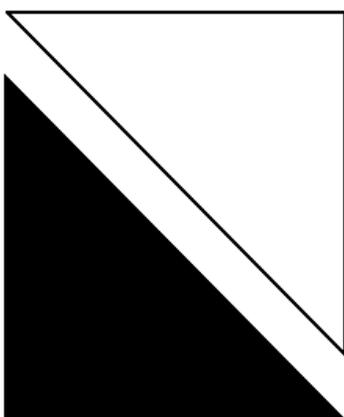
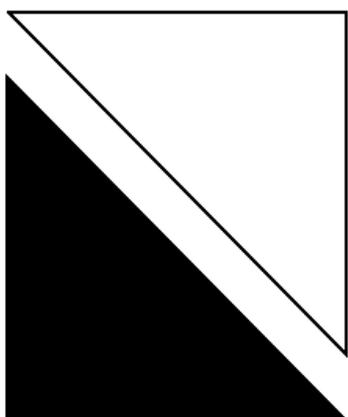
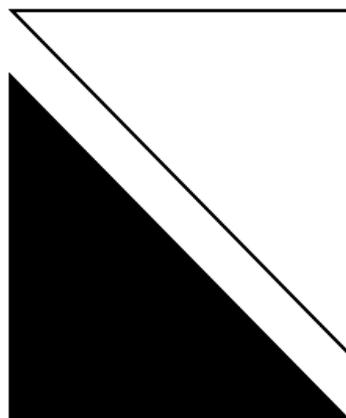
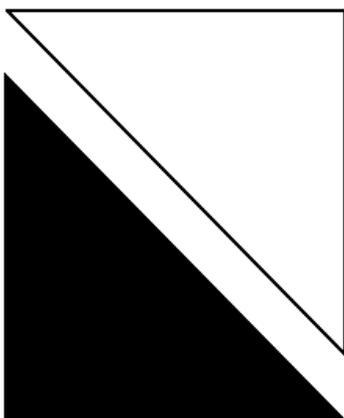
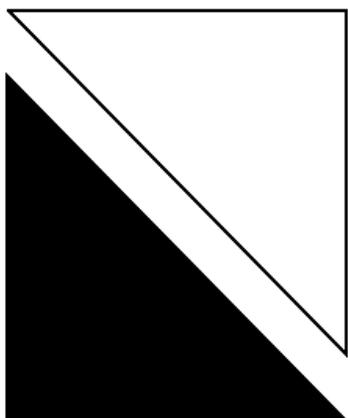
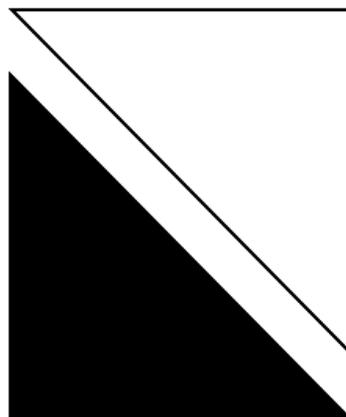
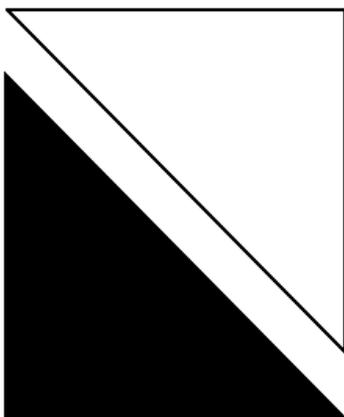
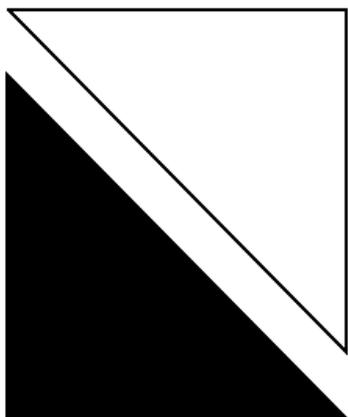
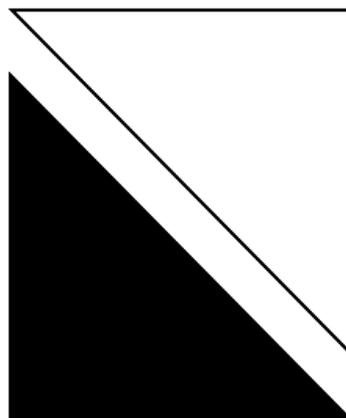
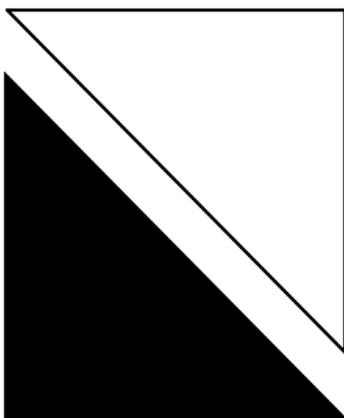
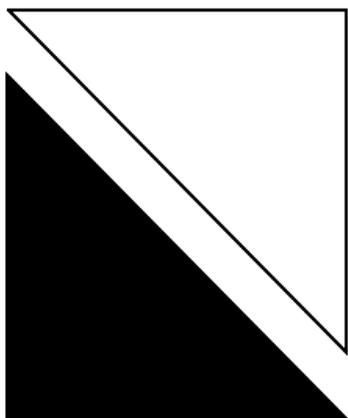
Ensamble de mosaicos

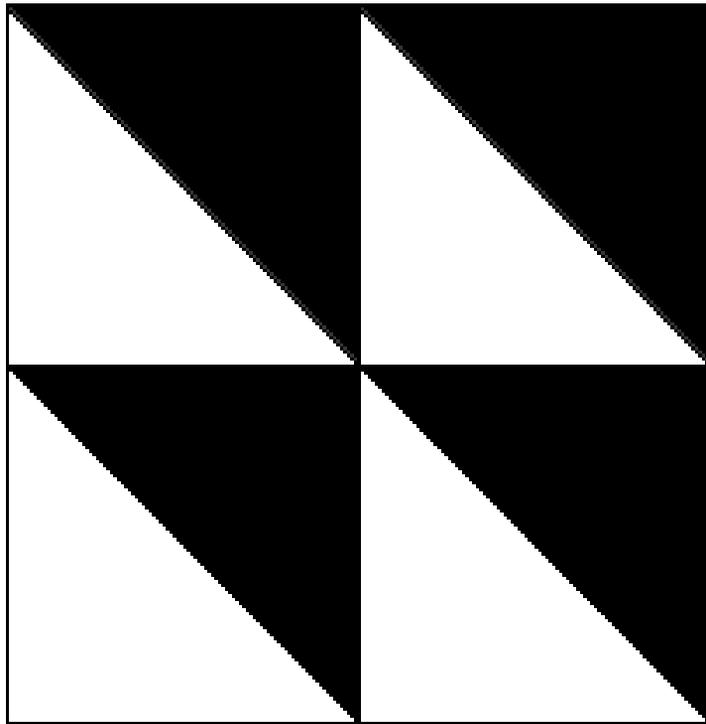
Instrucciones: existen dos formas de realizar esta actividad:

- 1) Copiar los patrones coloreando los triángulos como corresponde (tableros en blanco –formas “b”-)
- 2) Imprimir los triángulos para armar los mosaicos presentados (imprimir y recortar las piezas sueltas).

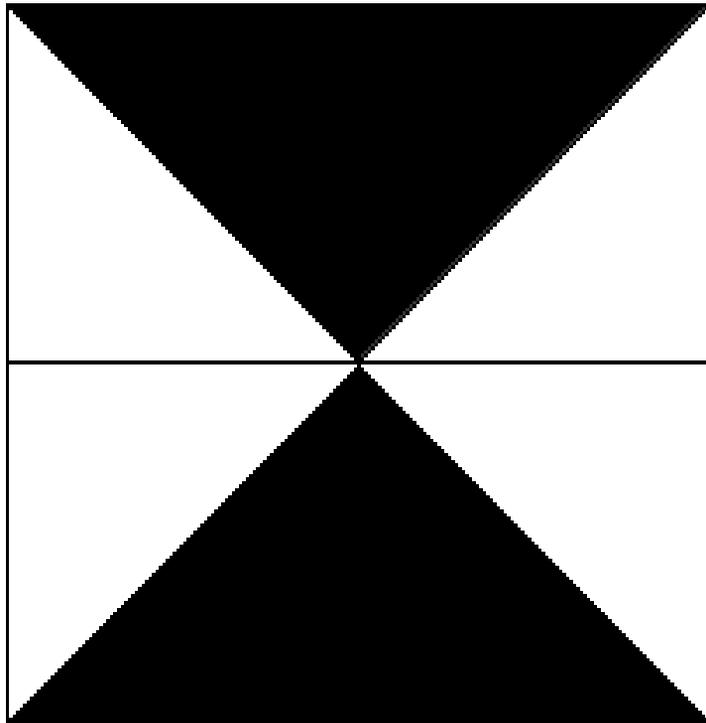
Se sugiere realizar ambas formas.



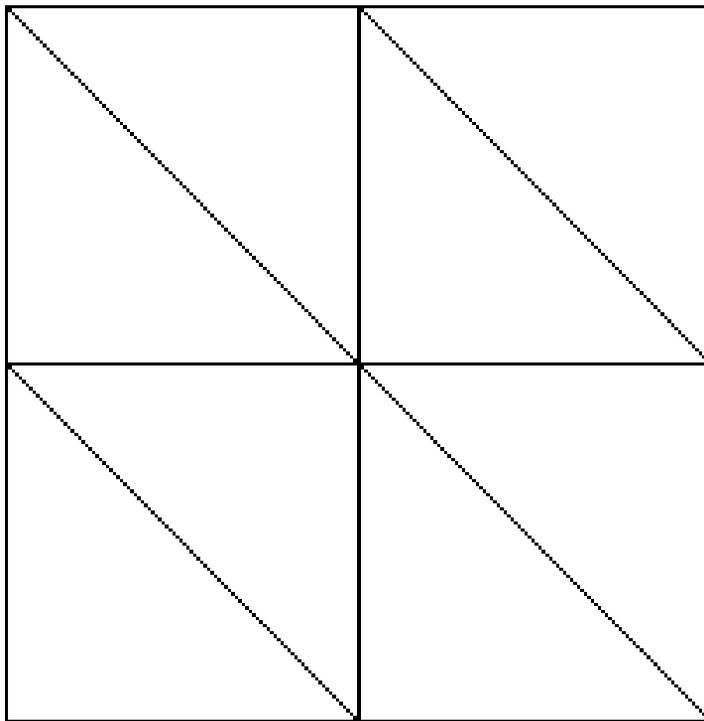




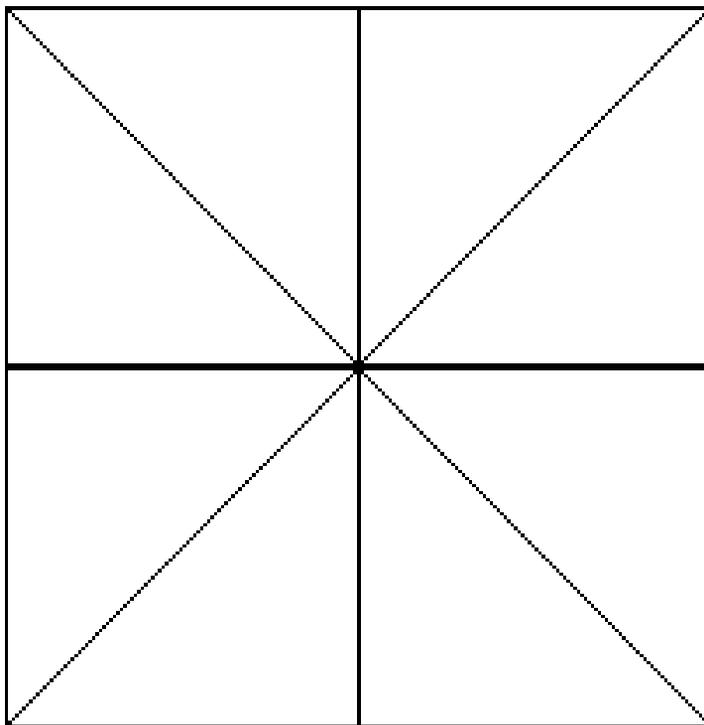
1(a)



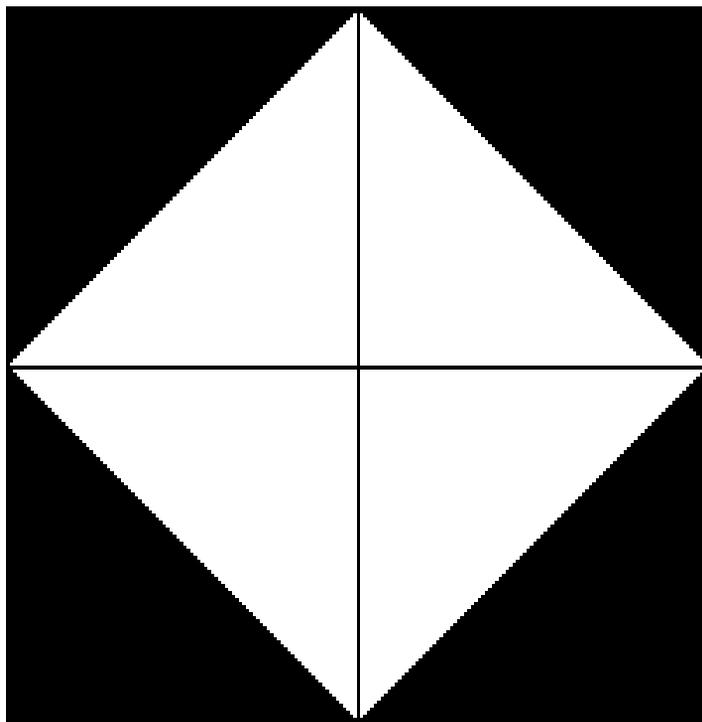
2(a)



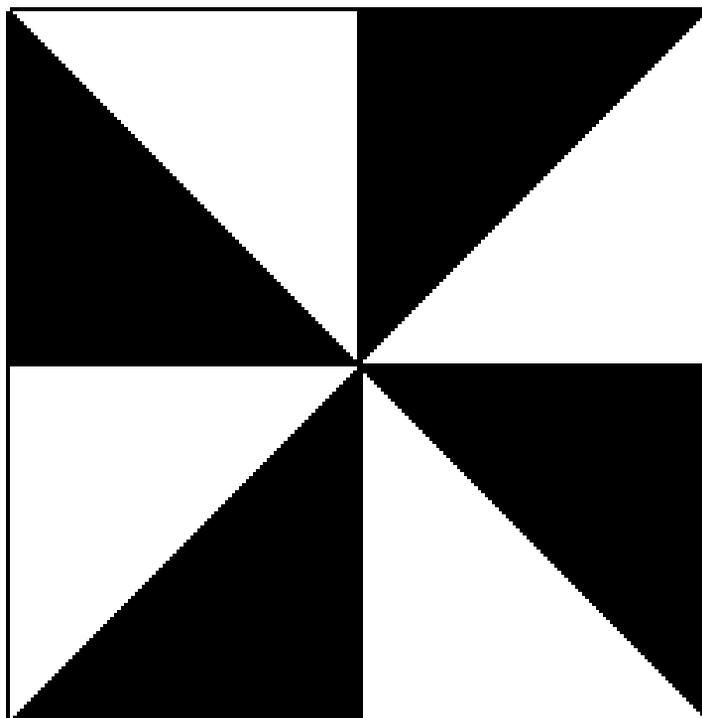
1(b)



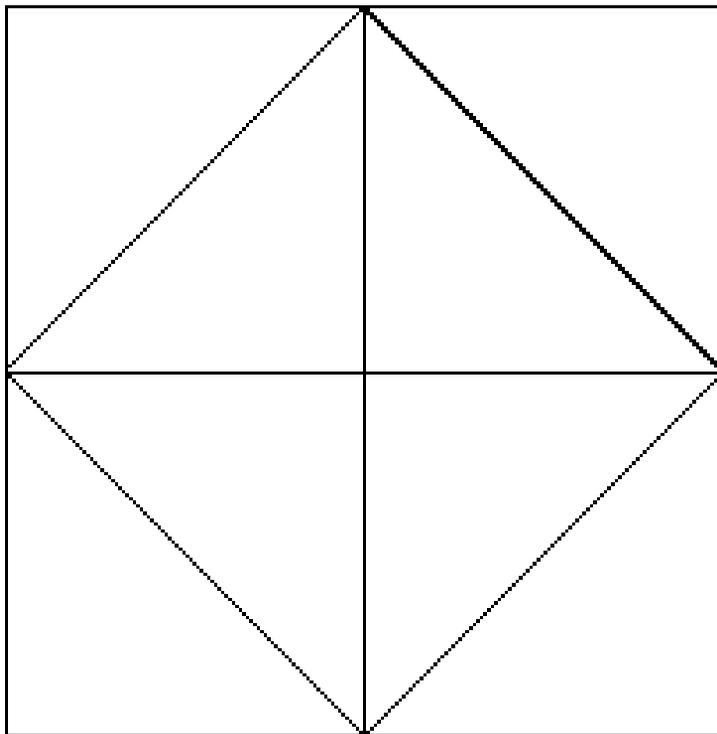
2(b)



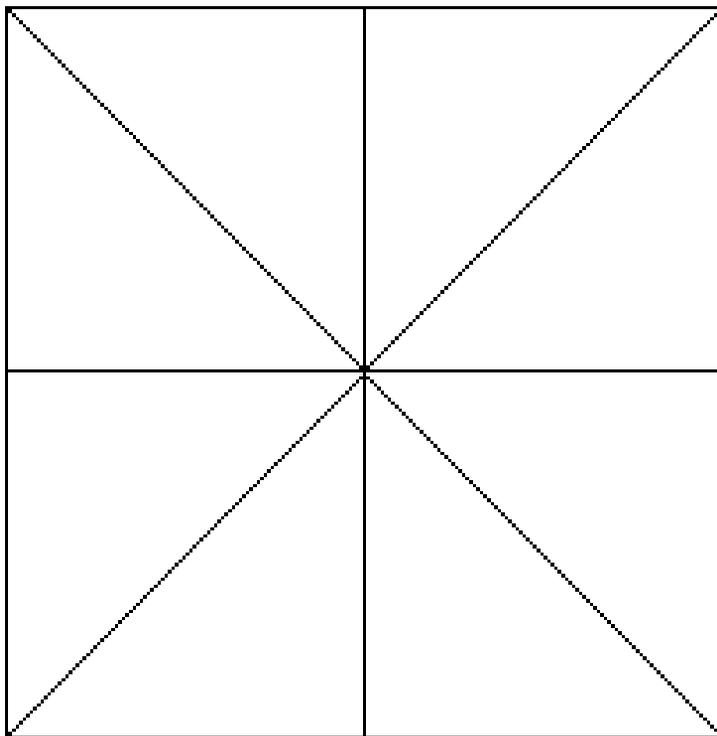
3(a)



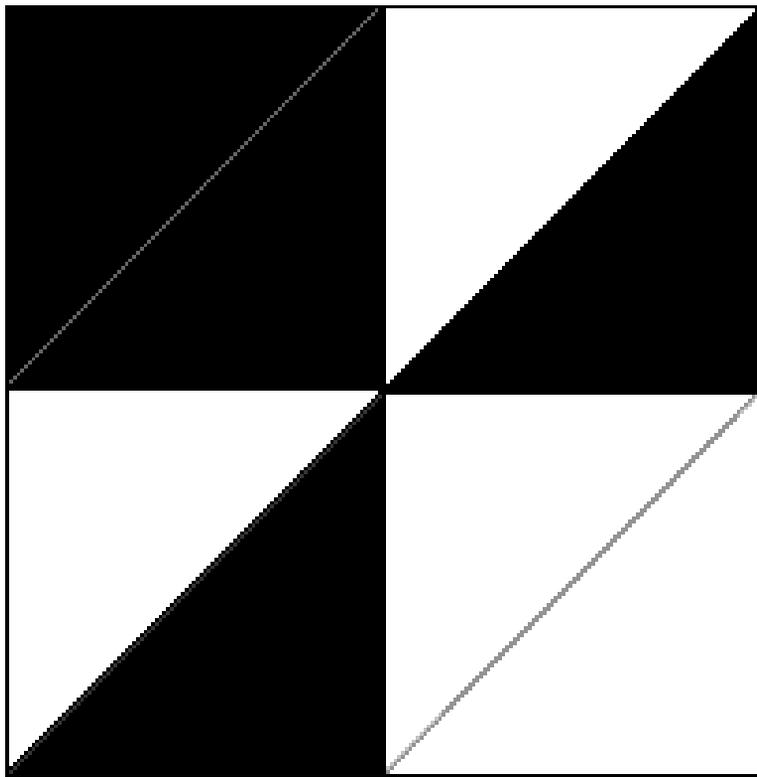
4(a)



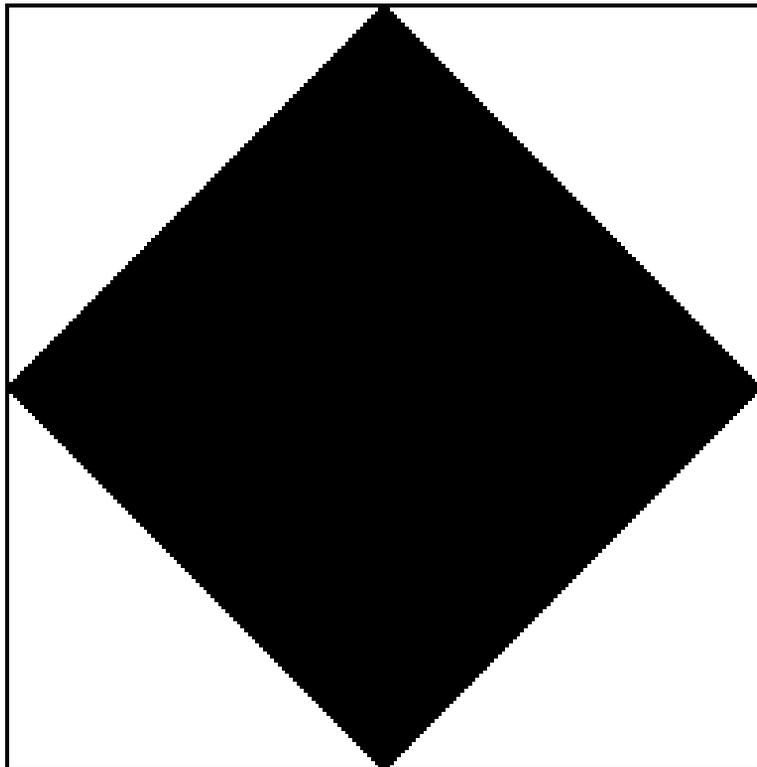
3(b)

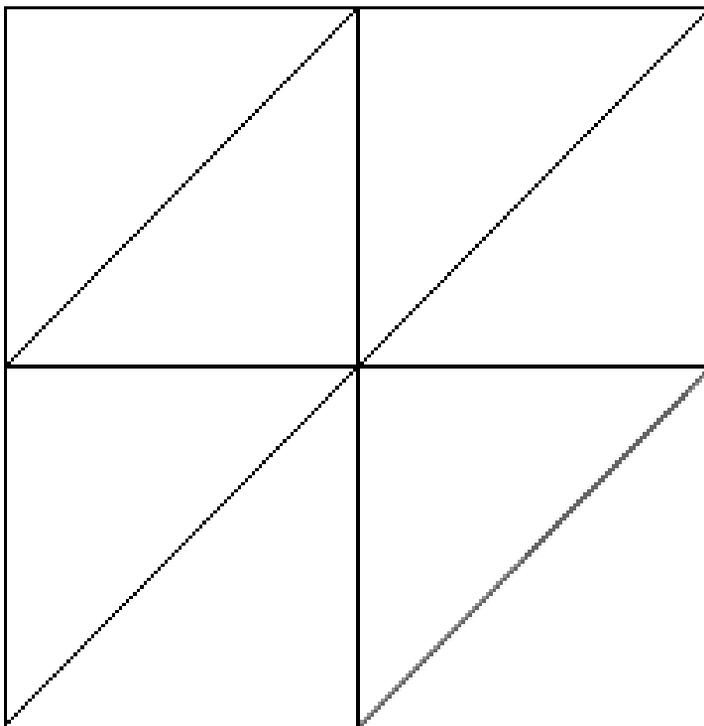


4(b)

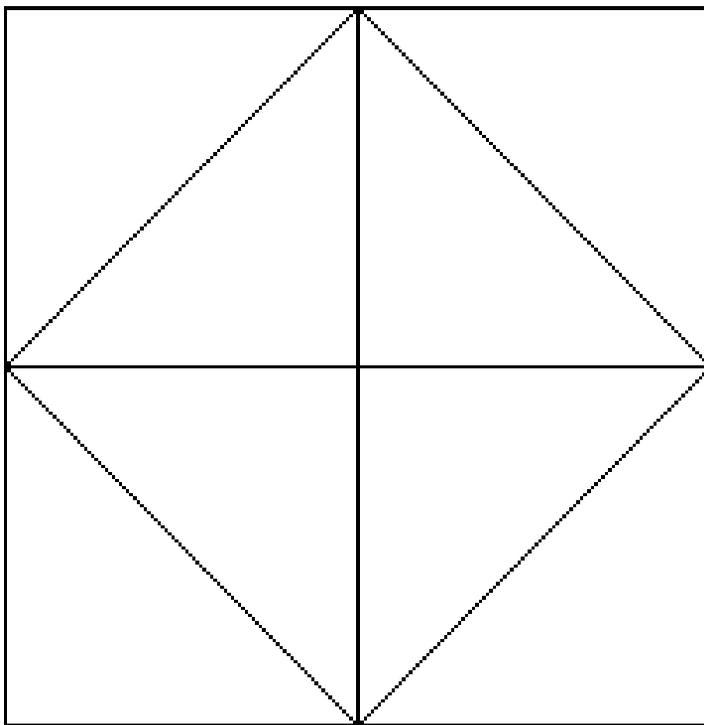


5(a)

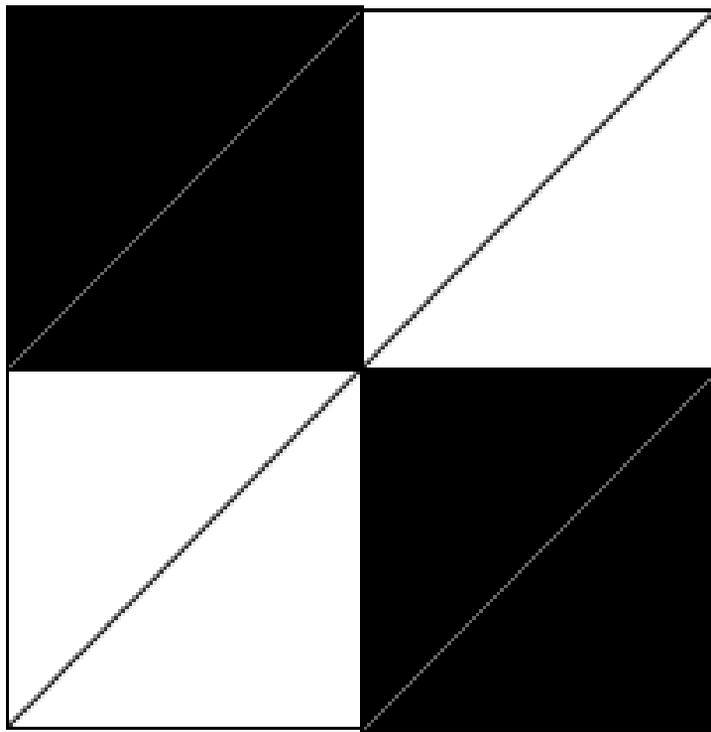




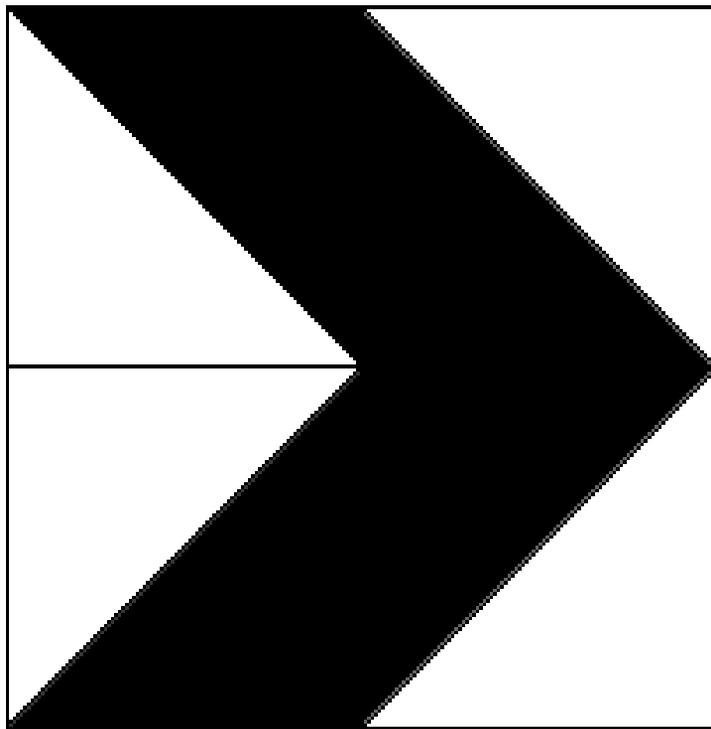
5(b)



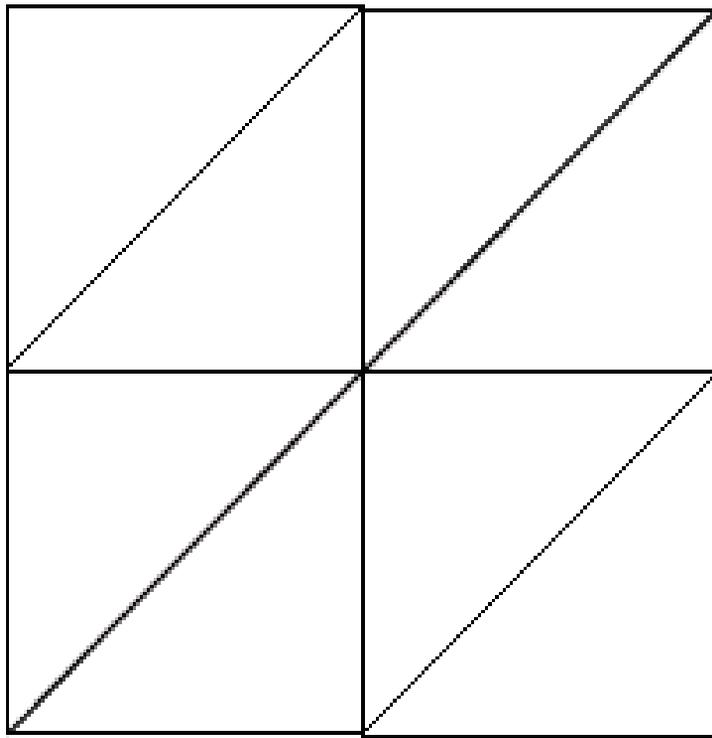
6(b)



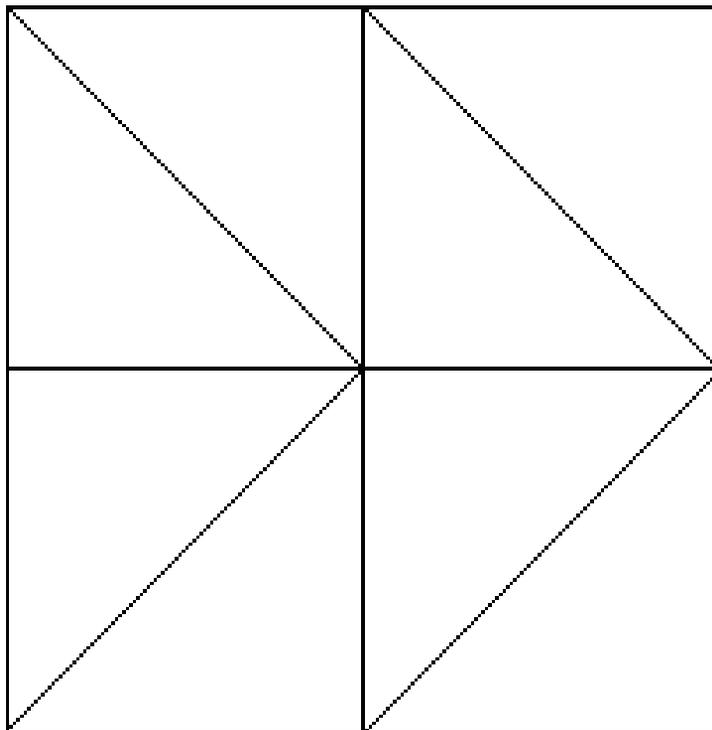
7(a)



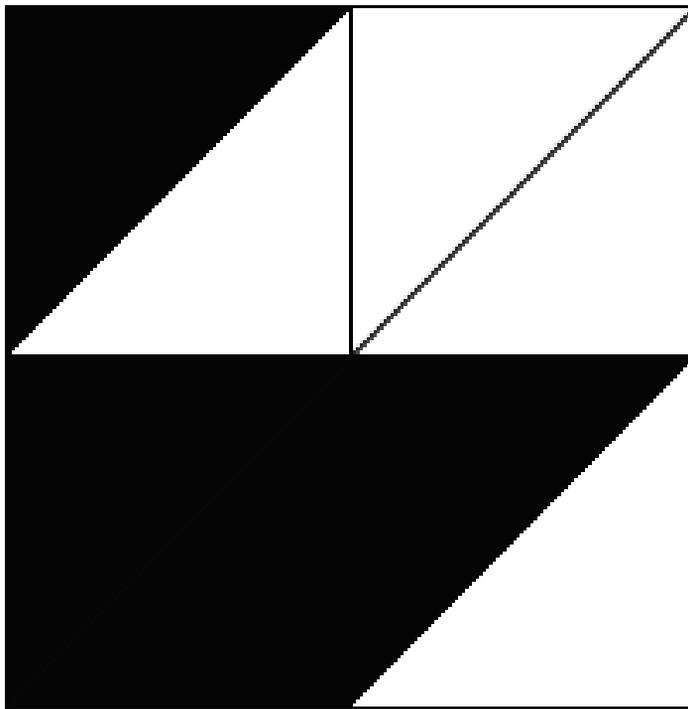
8(a)



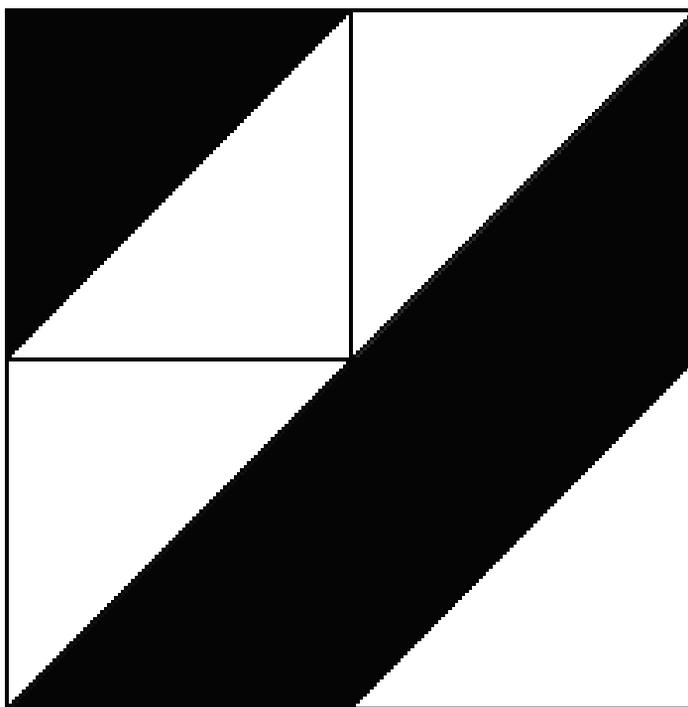
7(b)



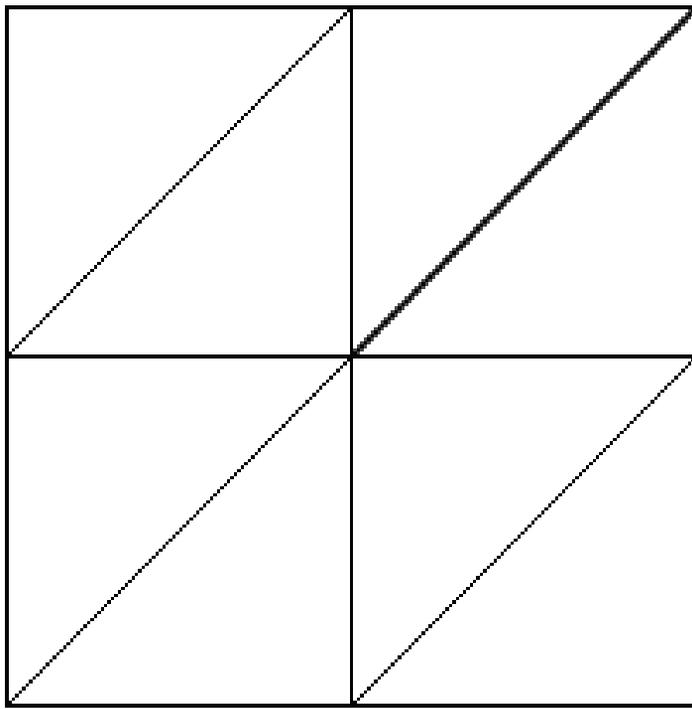
8(b)



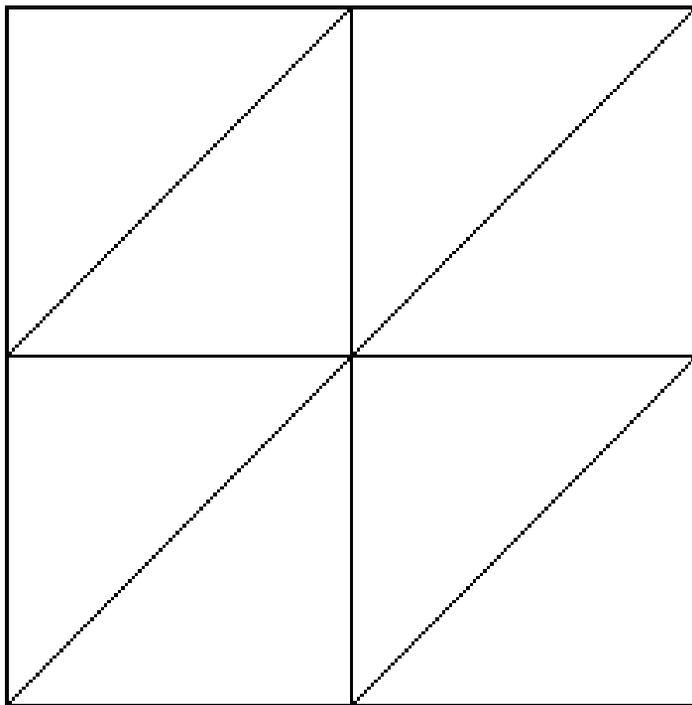
9(a)



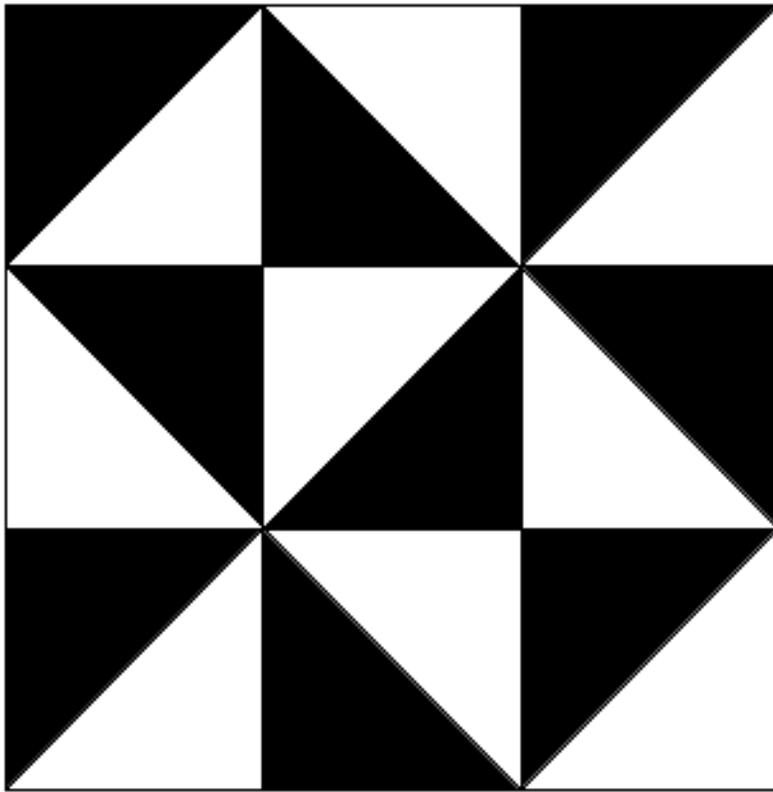
10(a)



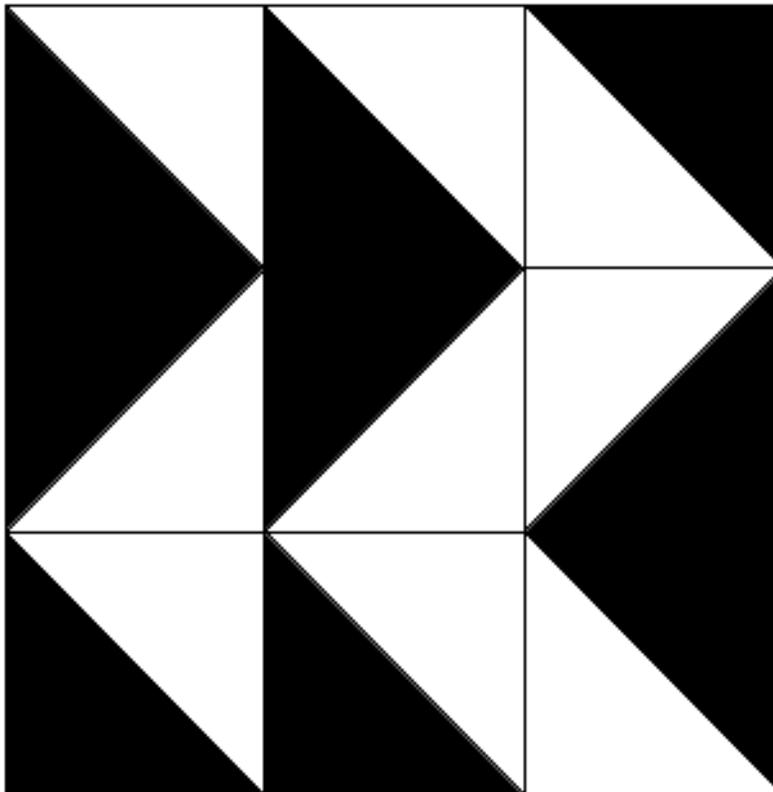
9(b)



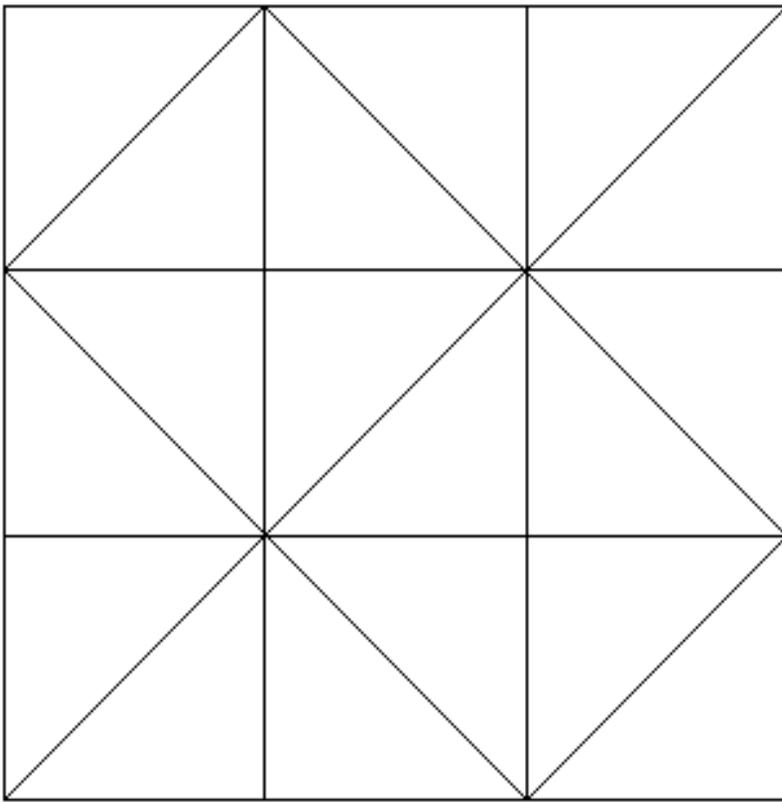
10(b)



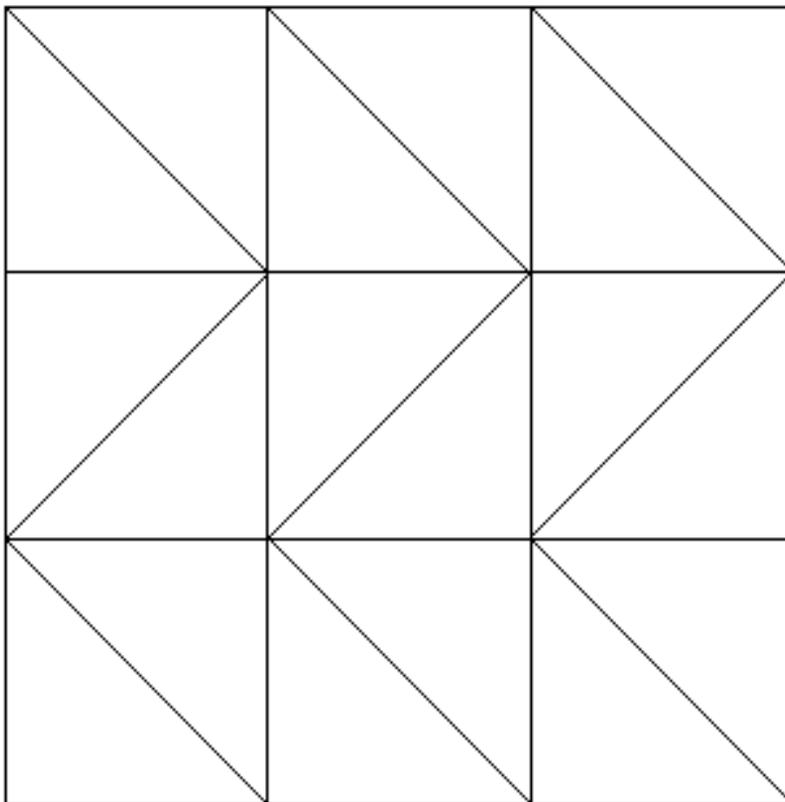
11(a)



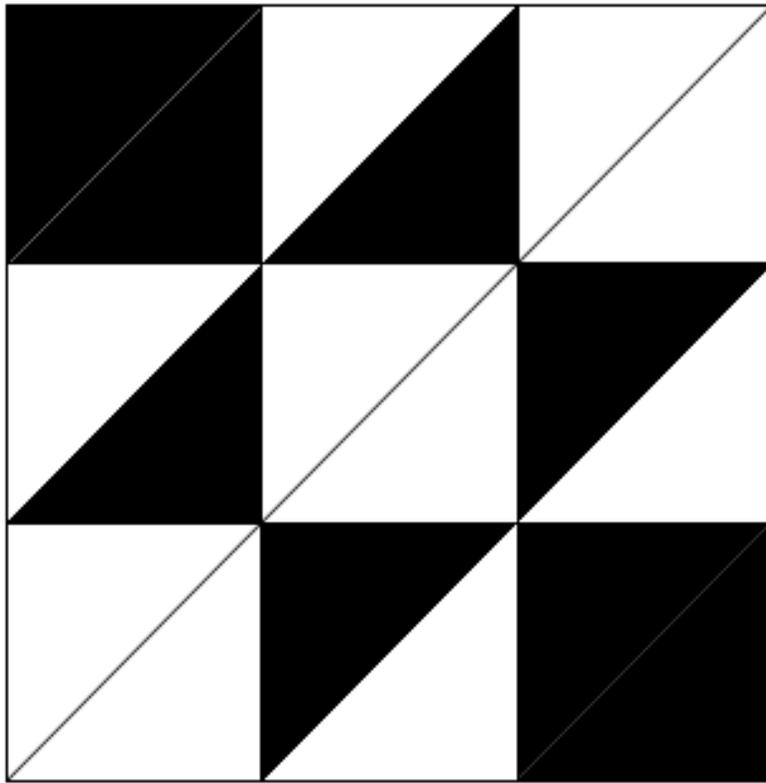
12(a)



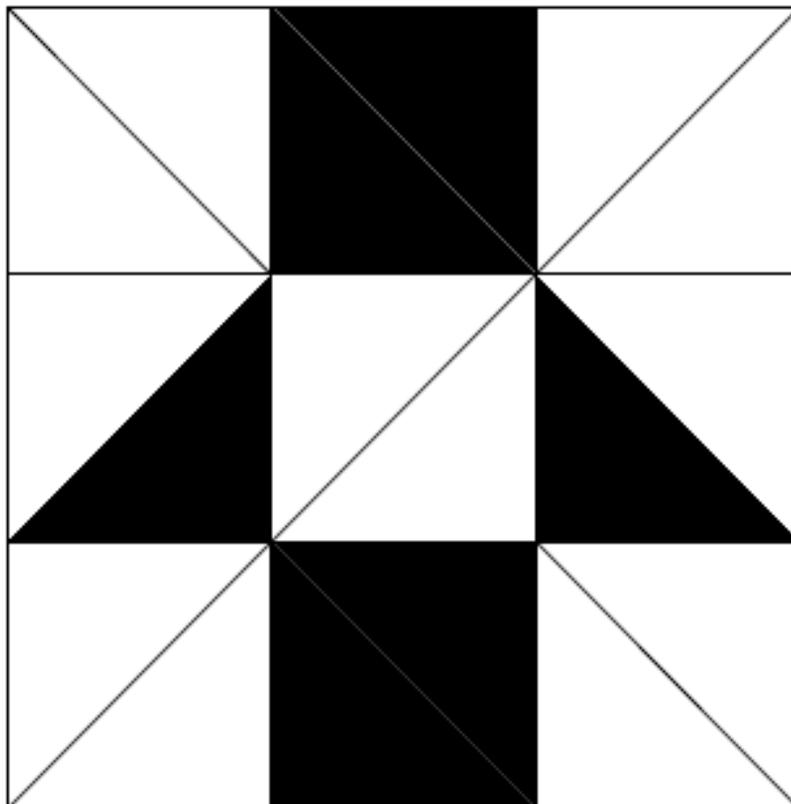
11(b)



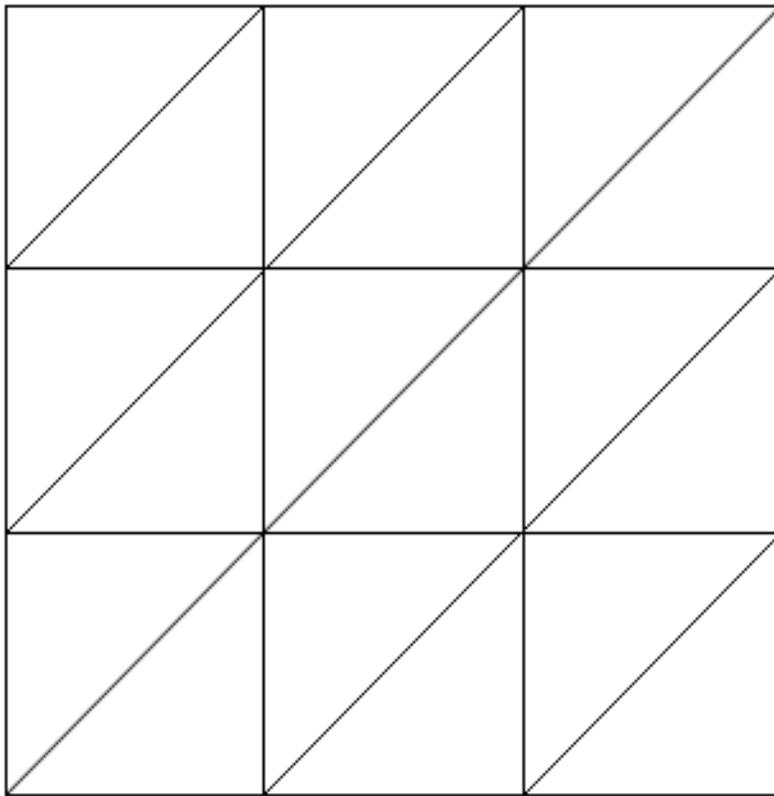
12(b)



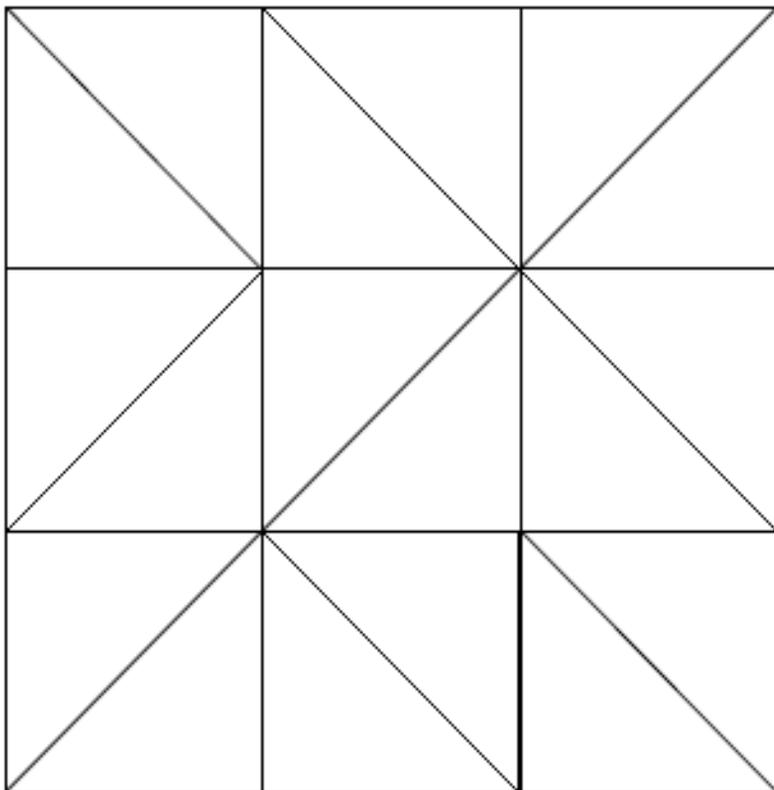
13(a)



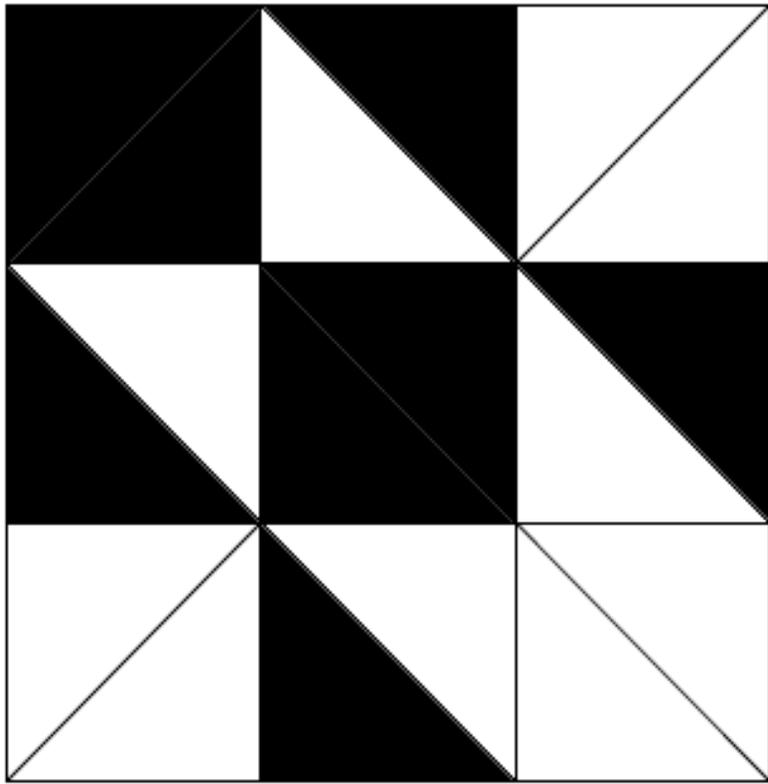
14(a)



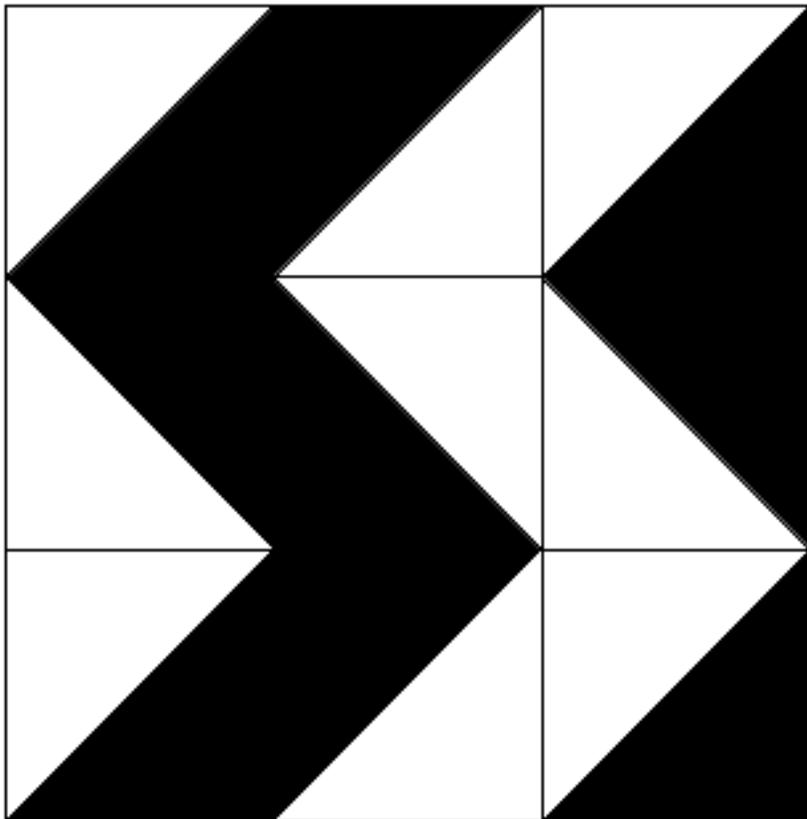
13(b)



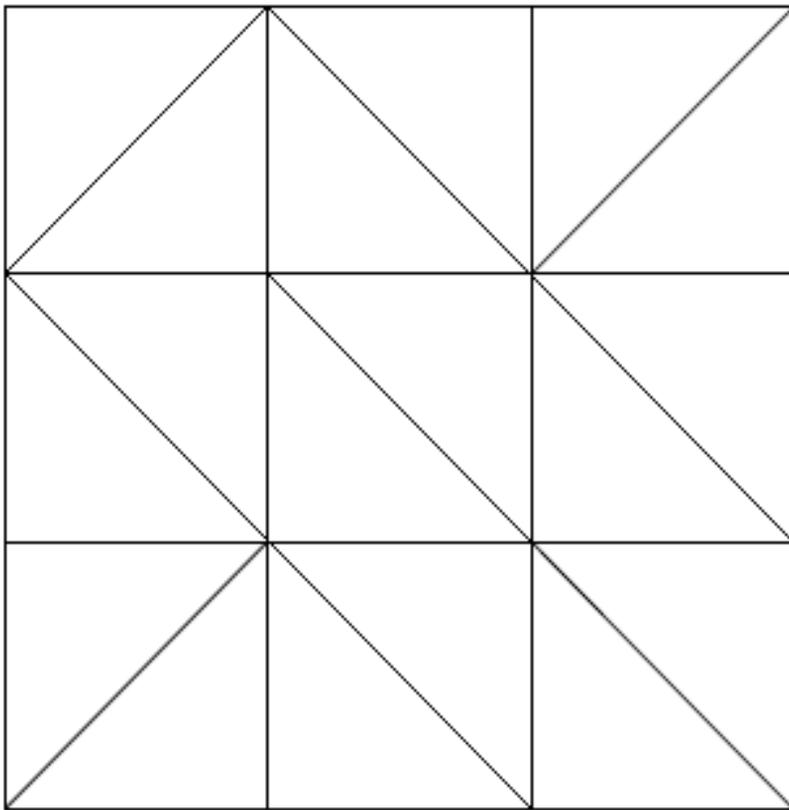
14(b)



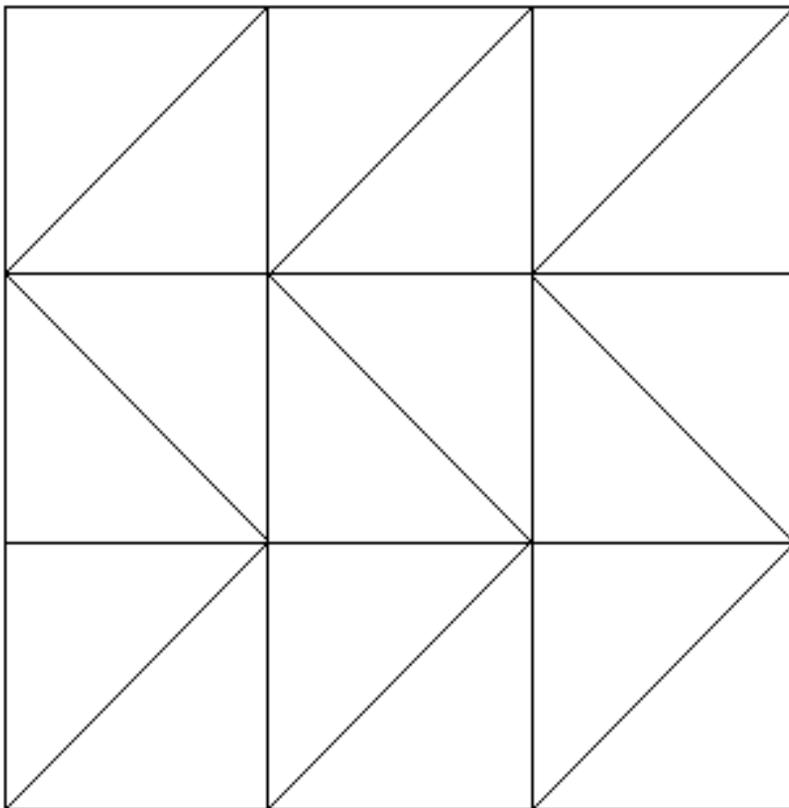
15(a)



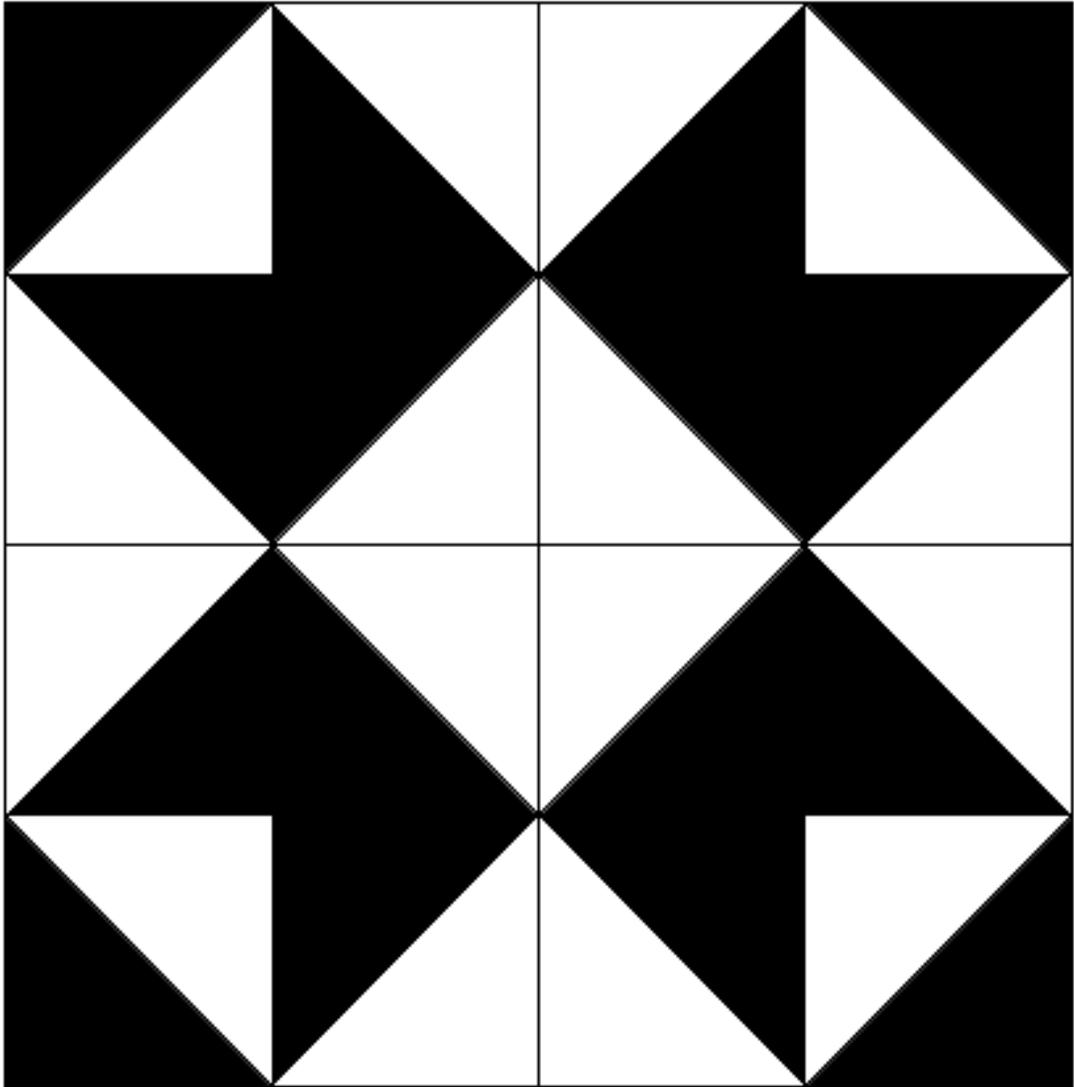
16(a)



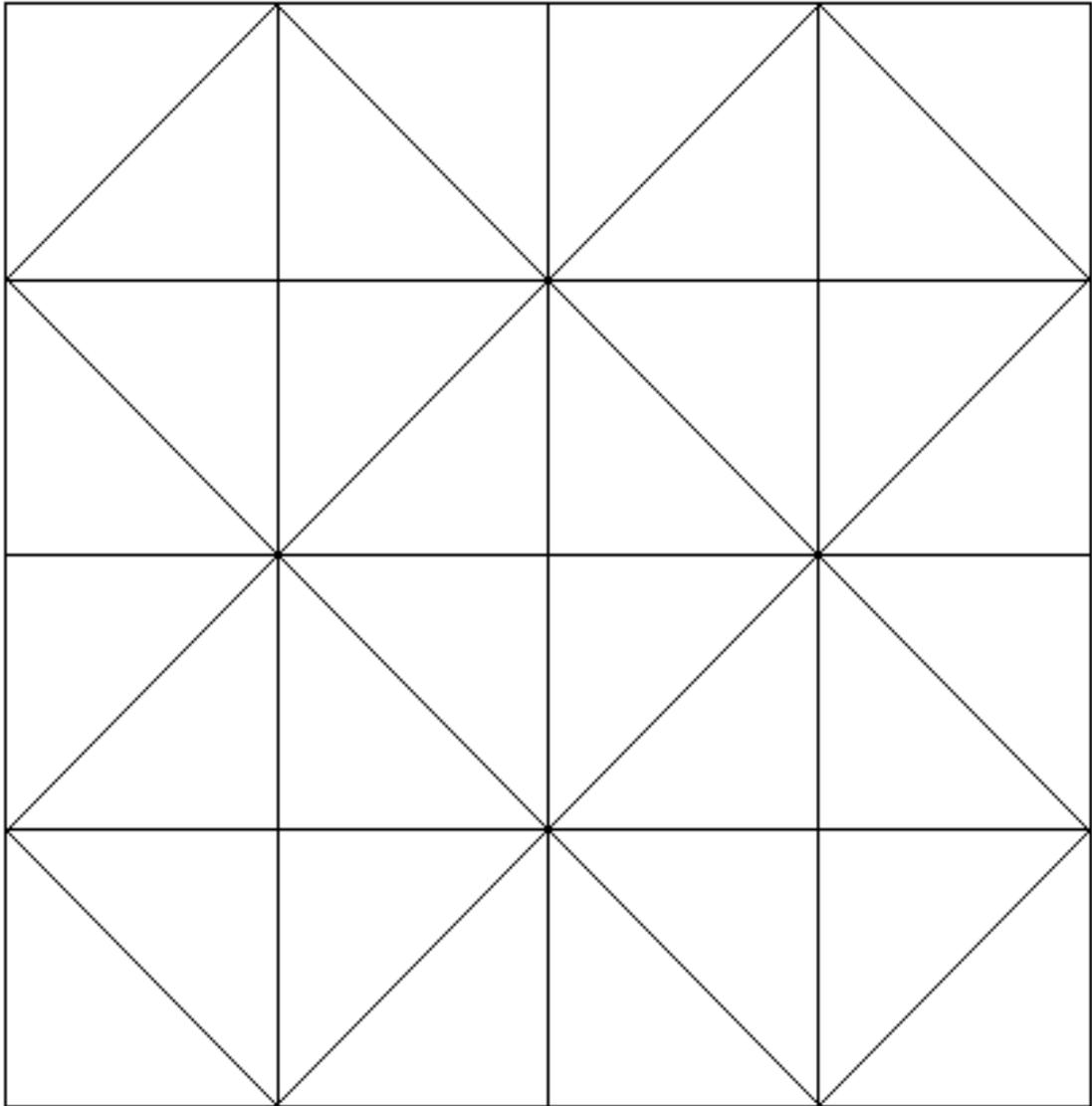
15(b)



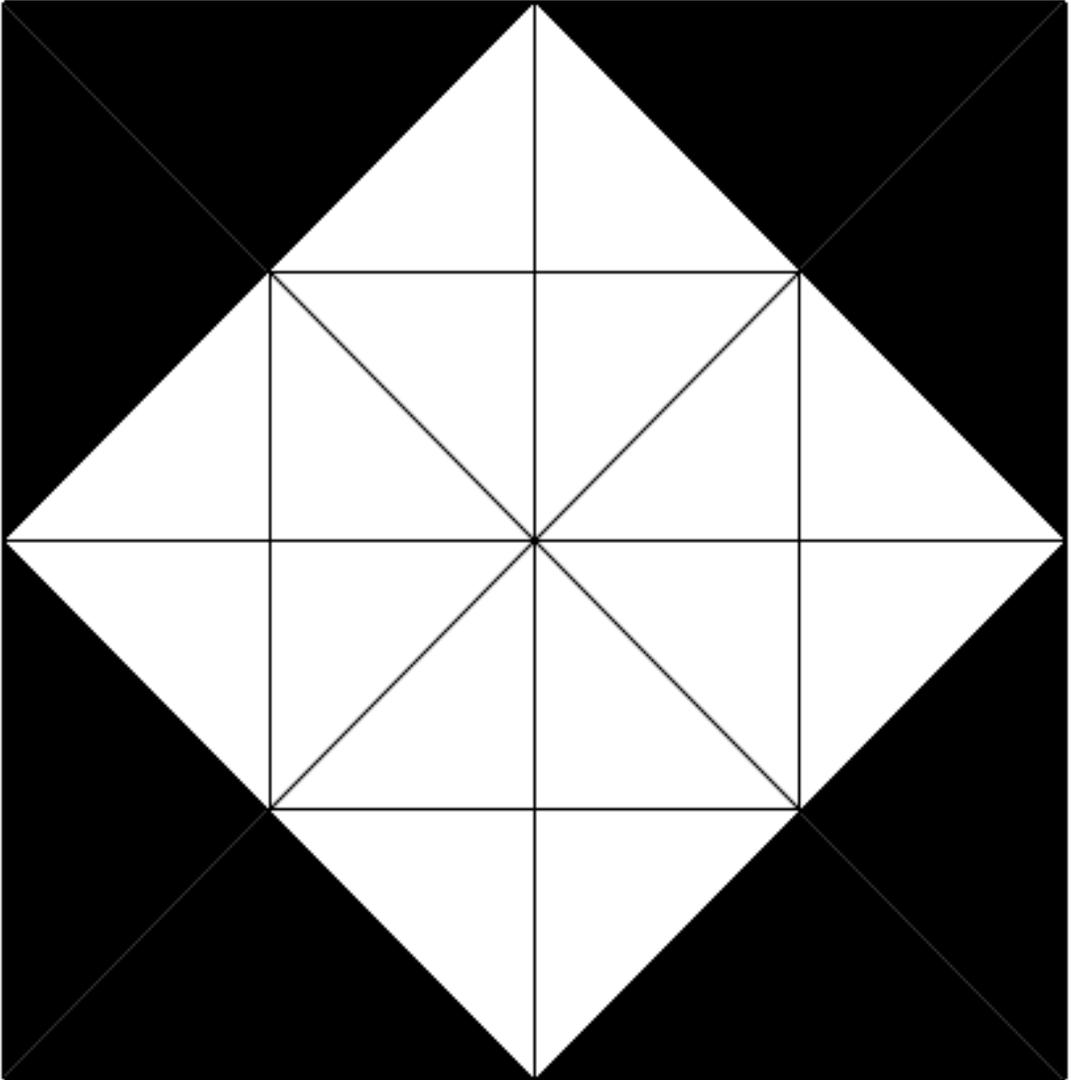
16(b)



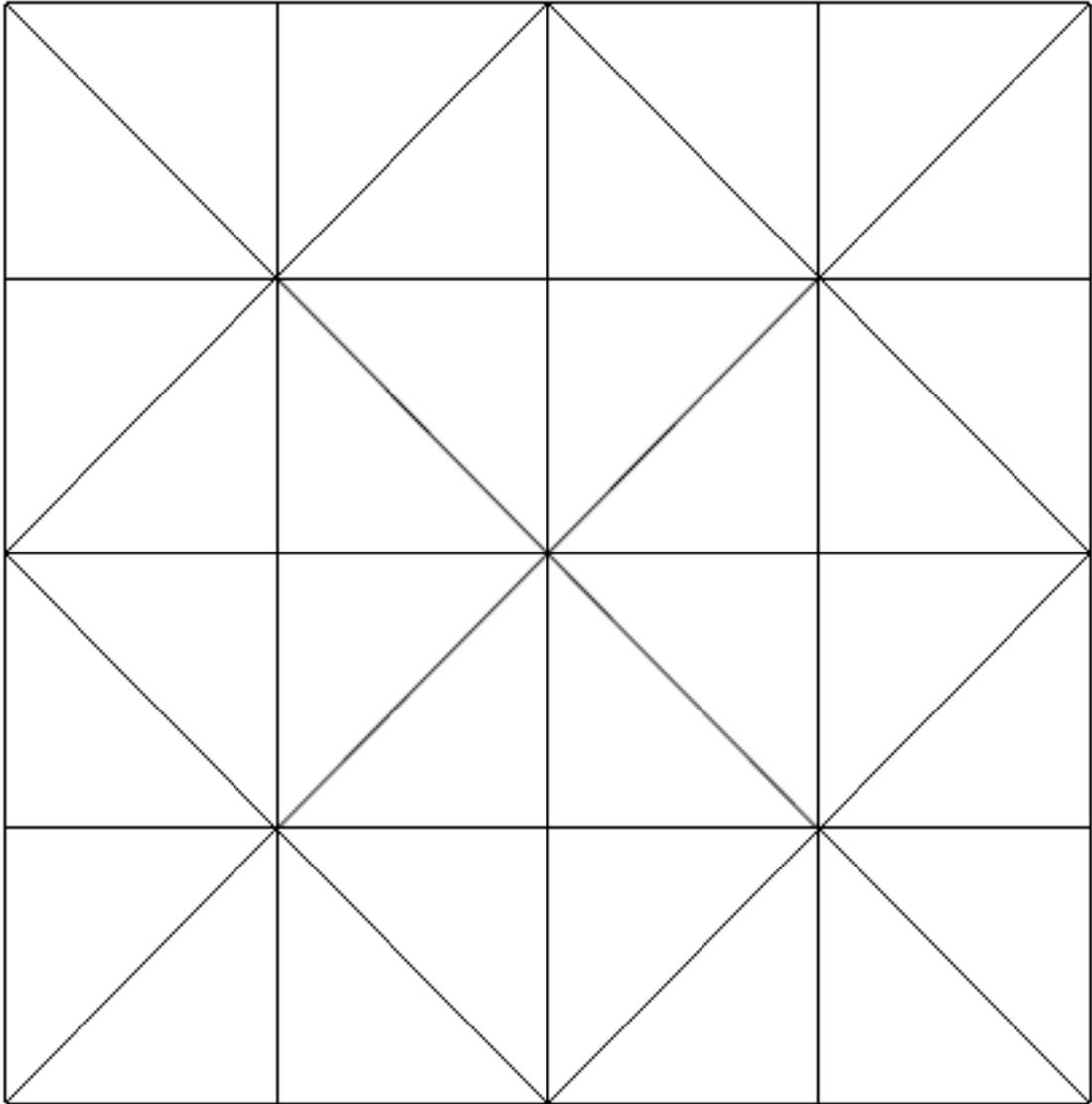
17(a)



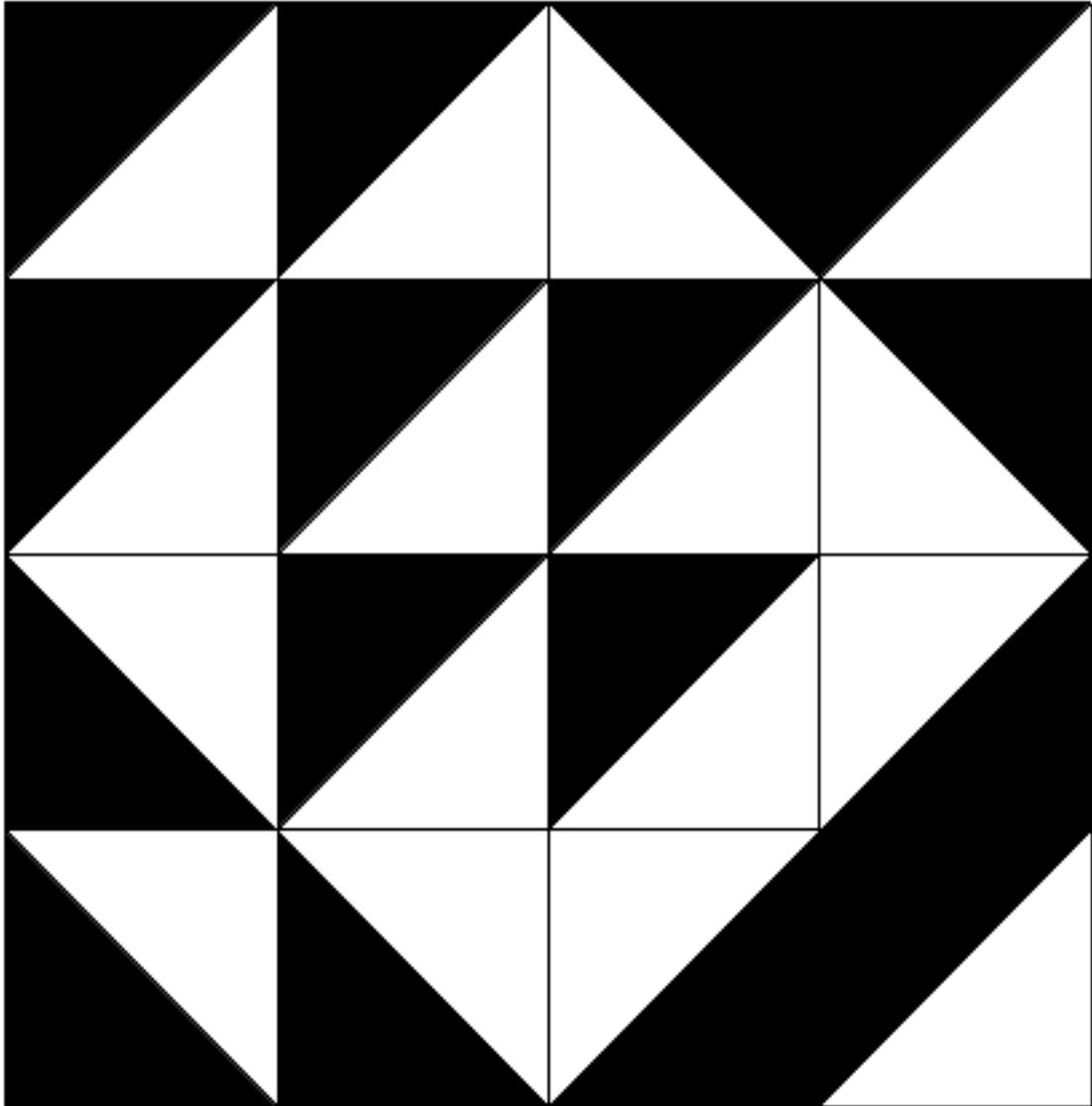
17(b)



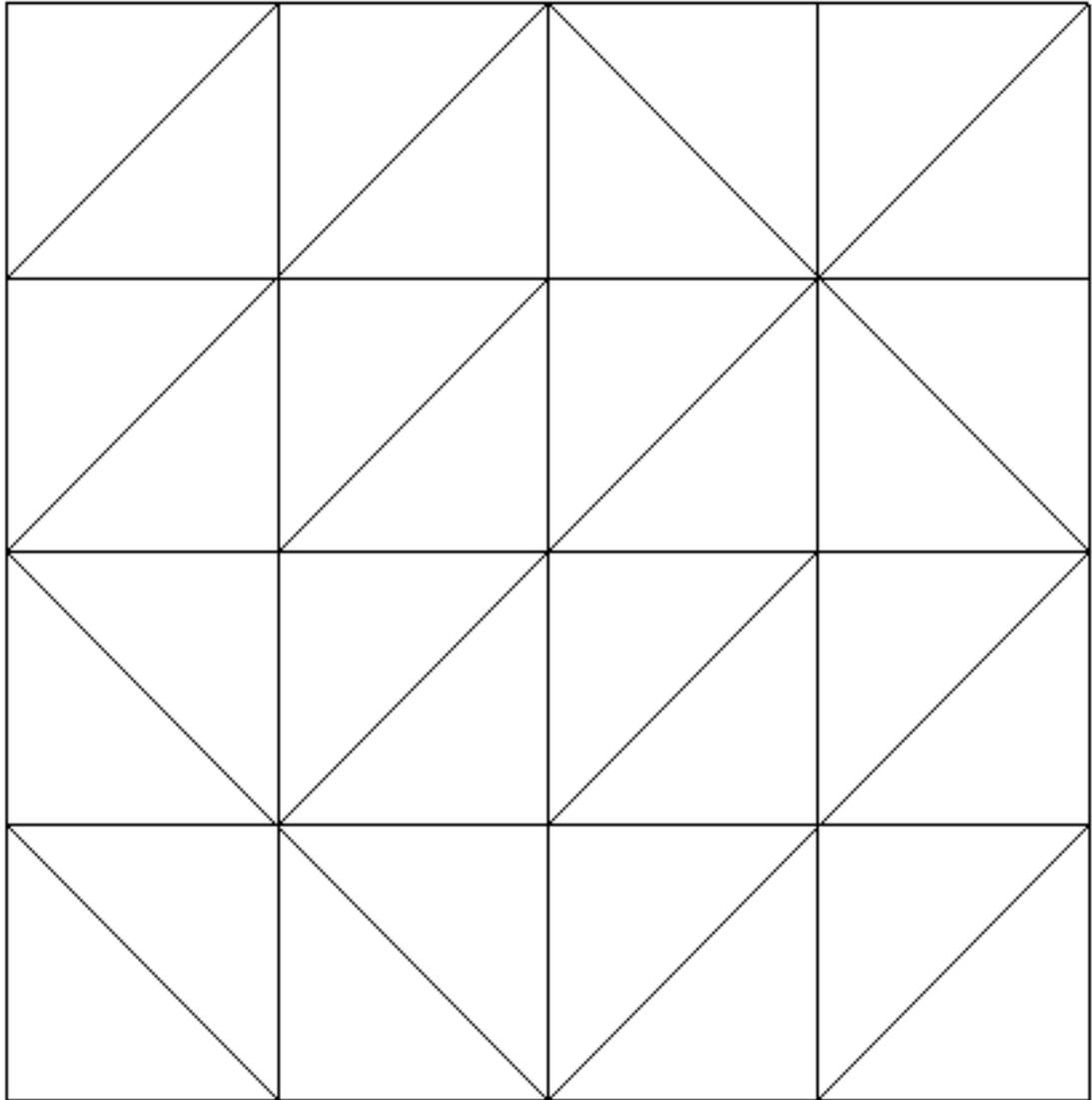
18(a)



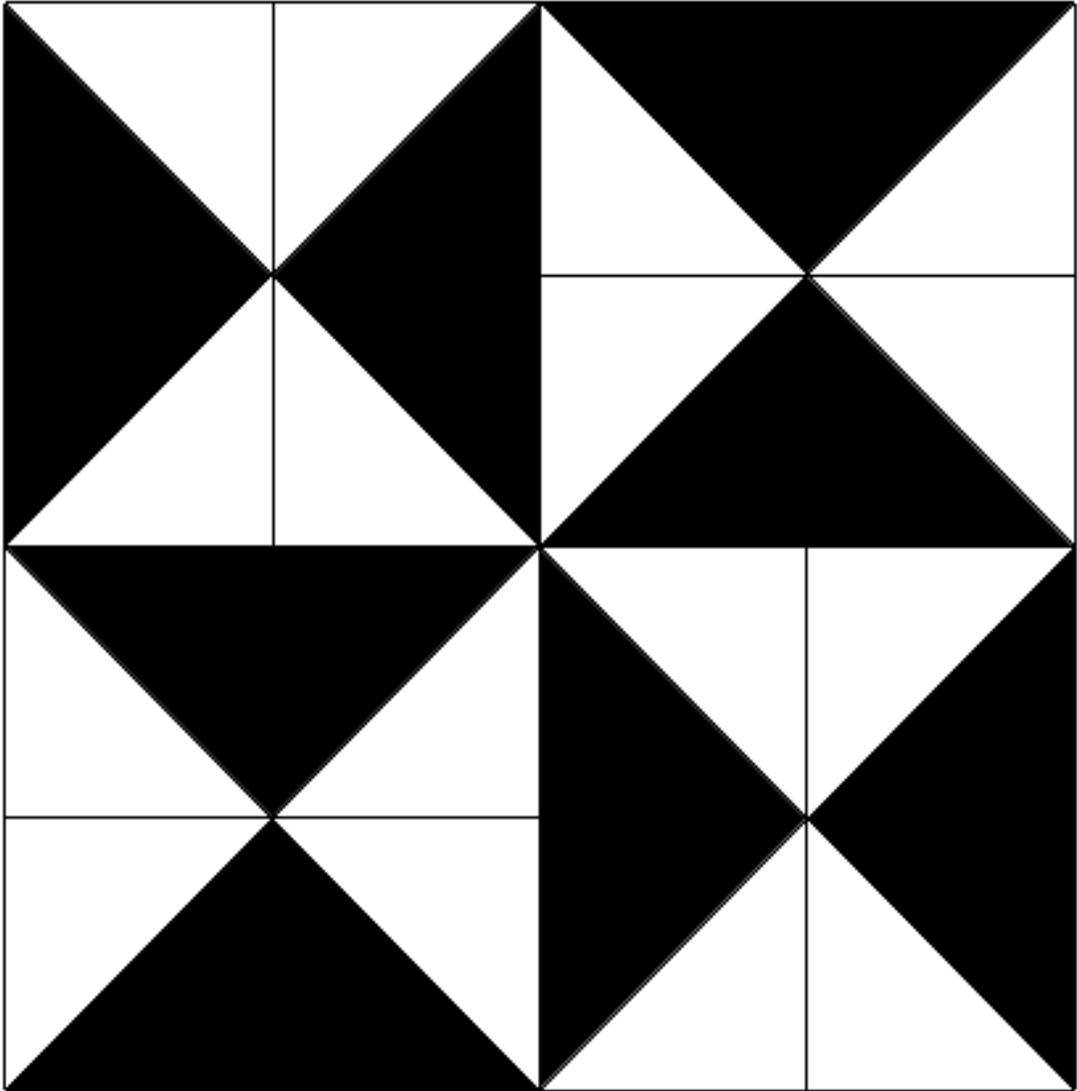
18(b)



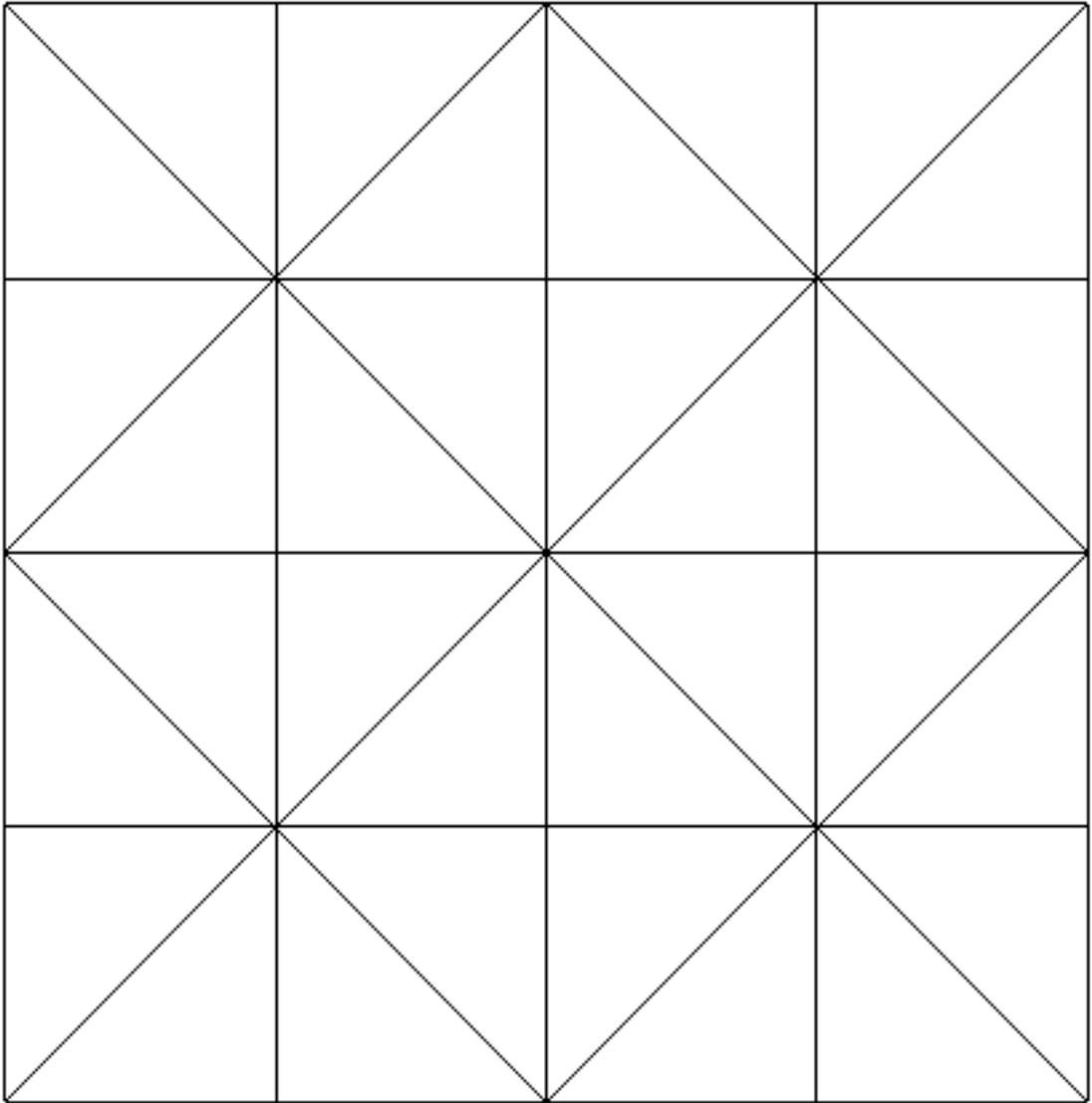
19(a)



19(b)



27(a)



27(b)

Pentominós

Instrucciones: los pentominós son figuras formadas por 5 cuadrados, unidos lado a lado de todas las formas posibles. Traza dentro de cada figura los 5 pentominós que están a un lado de la misma, coloréalos de diferente color.

Ejemplo:

