



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TORINO

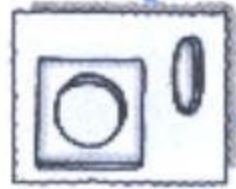
# LOGICA E CONCETTO

# 5

di G. G. G.

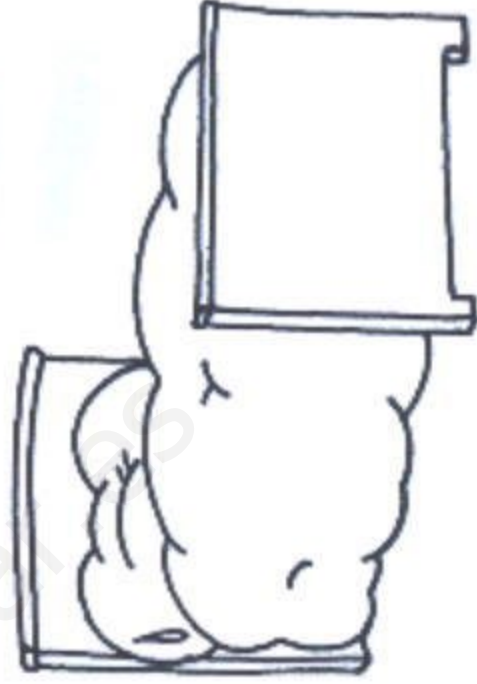
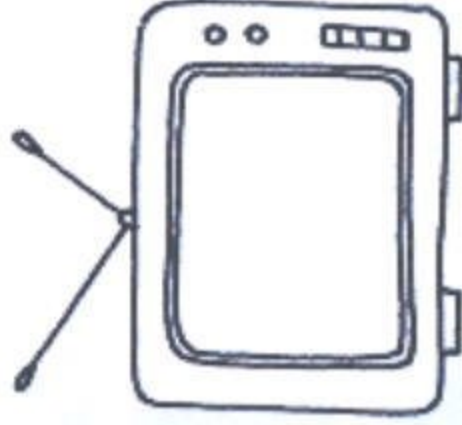
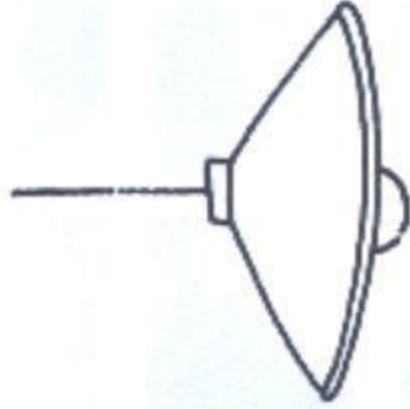
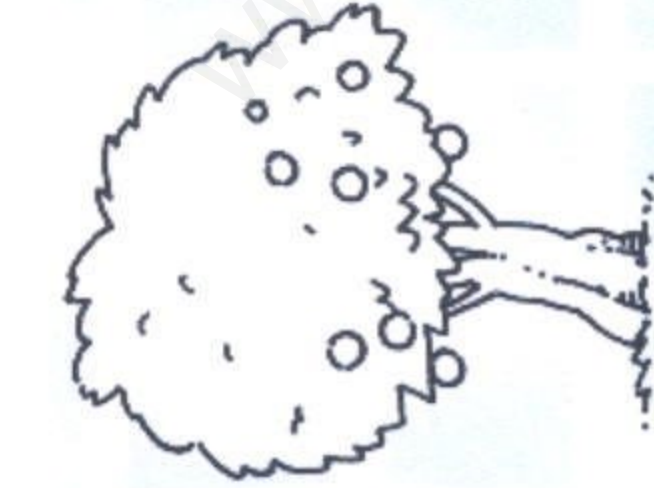


Ed. Einaudi

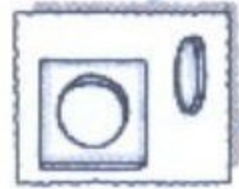


### CLASIFICACIONES

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

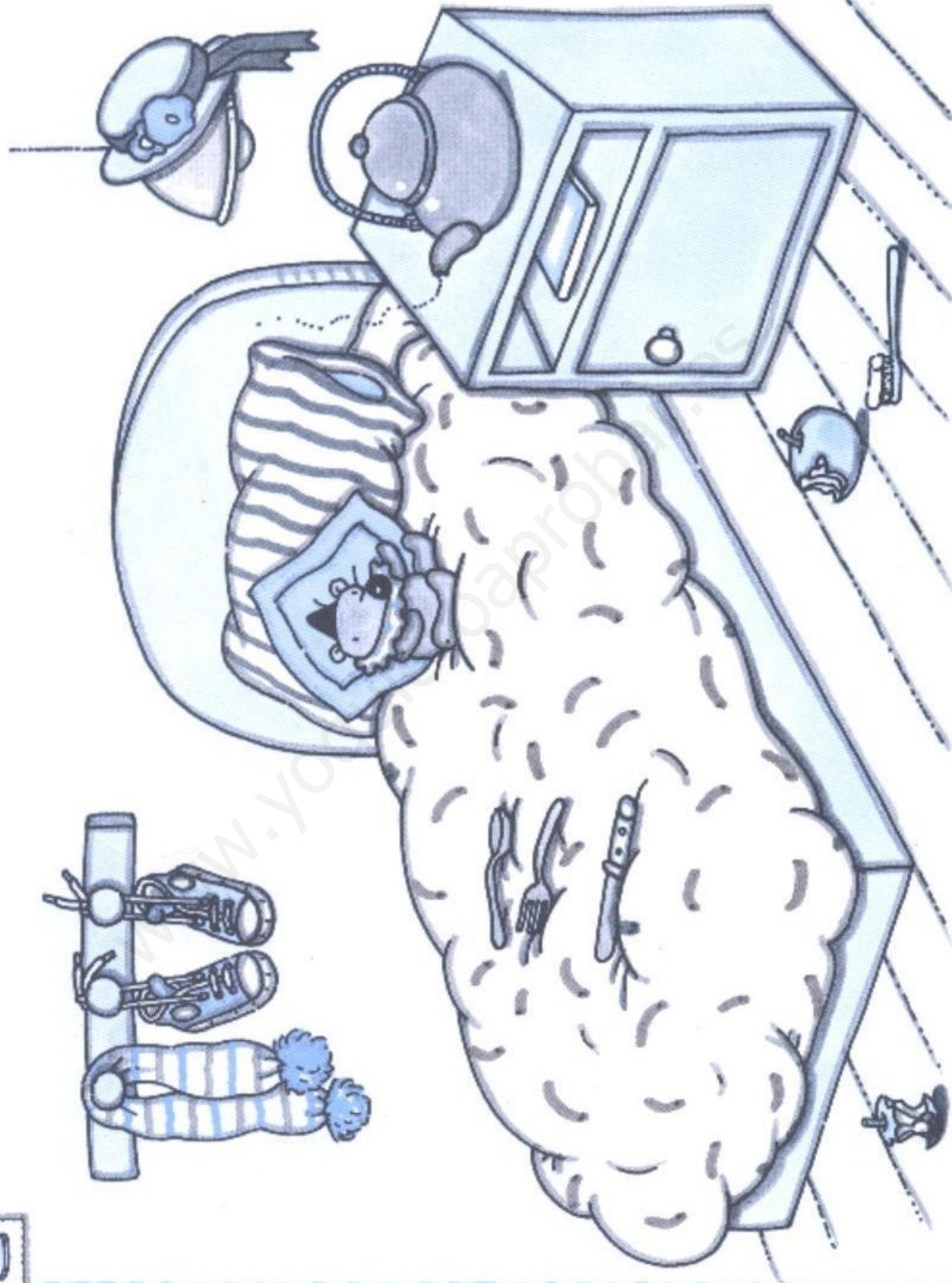






## ABSURDOS LÓGICOS

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

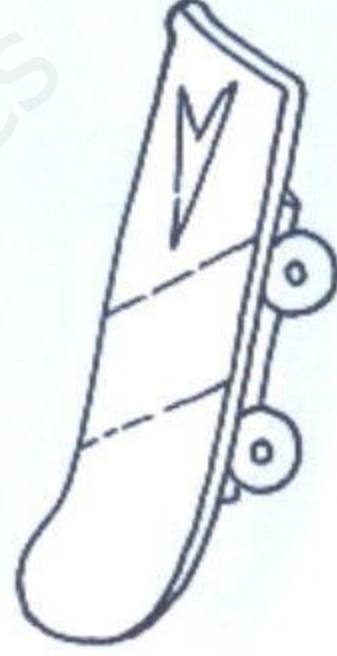
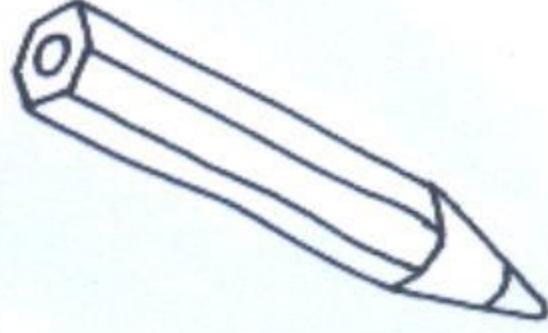
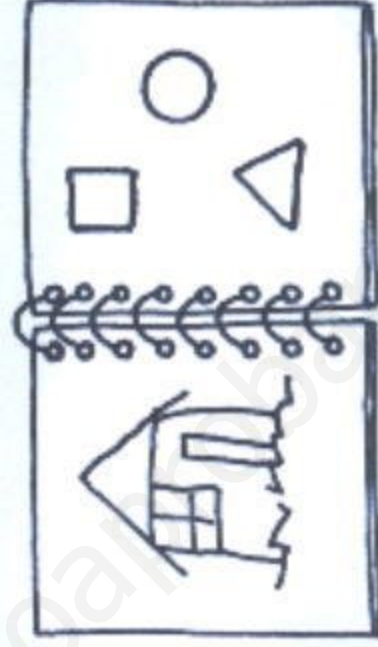
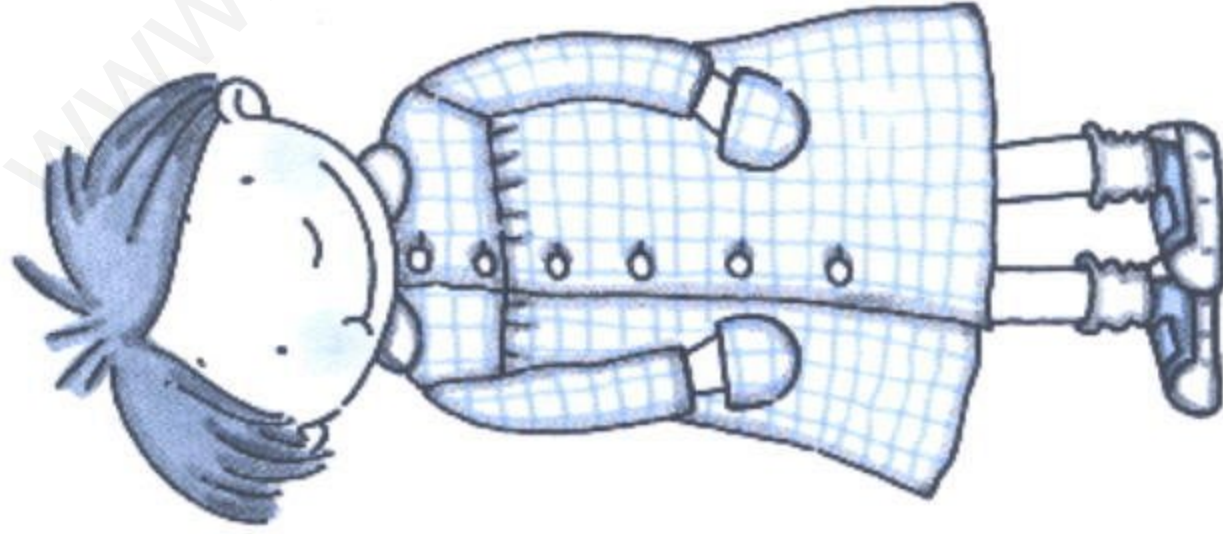
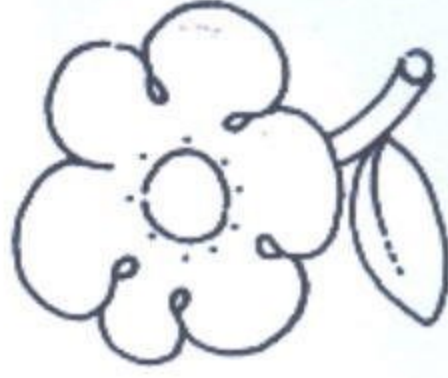


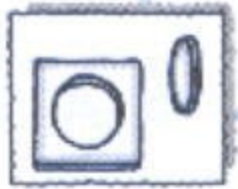




## RELACIONES Y ASOCIACIONES

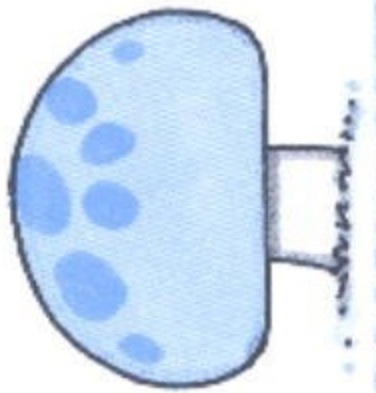
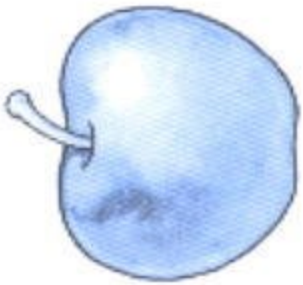
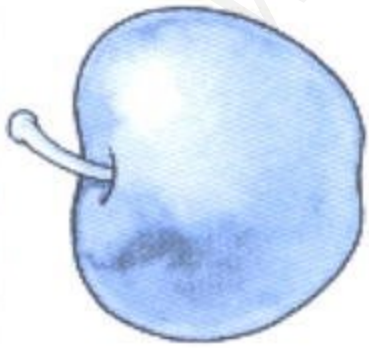
Une con una flecha los objetos que tienen relación con el niño en el colegio. Píntalos.





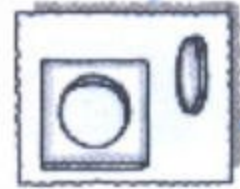
### ORDENACIONES

Repita cada dibujo en dos tamaños diferentes según el modelo.



www.yoquieroaprobar.es



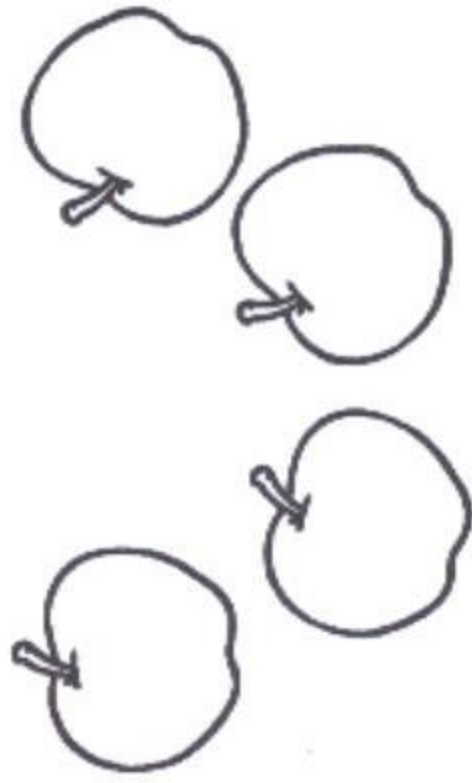


### PROBLEMAS NUMÉRICOS

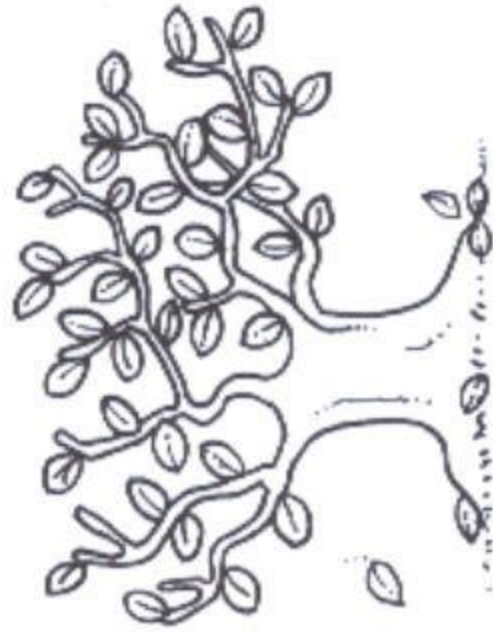
Encierra el número de elementos de cada conjunto. Píntalos.



1 2 3 4 5



1 2 3 4 5



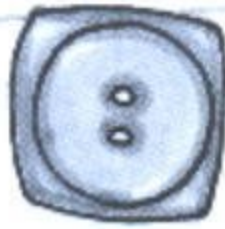
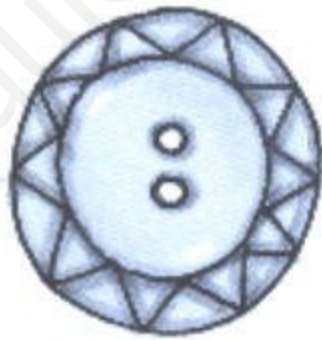
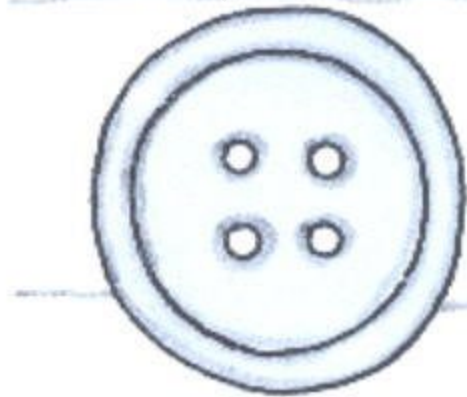
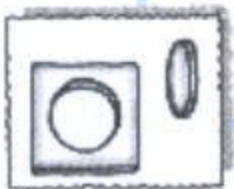
1 2 3 4 5



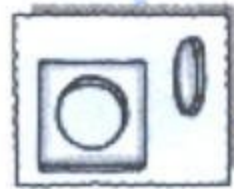
1 2 3 4 5

# PROBLEMAS NUMÉRICOS

Encierra los botones que tienen dos agujeros.

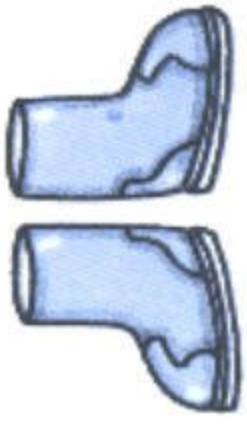

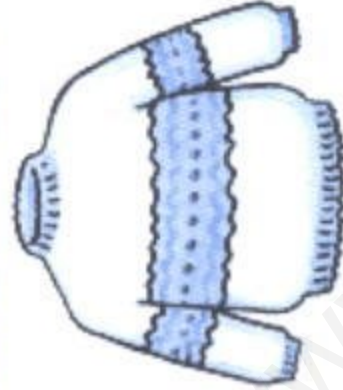









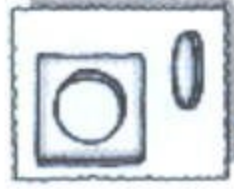
### MATRICES

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

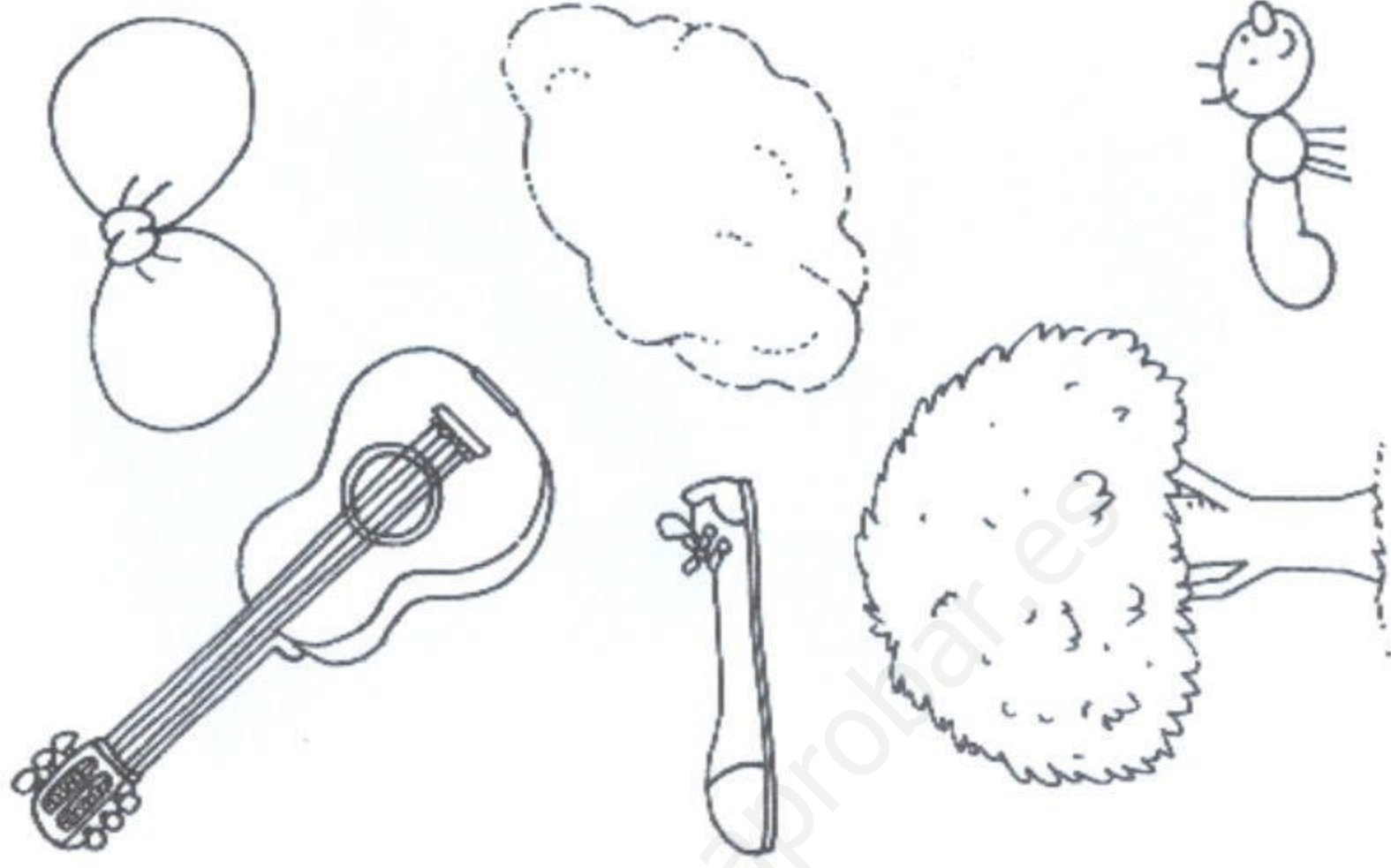
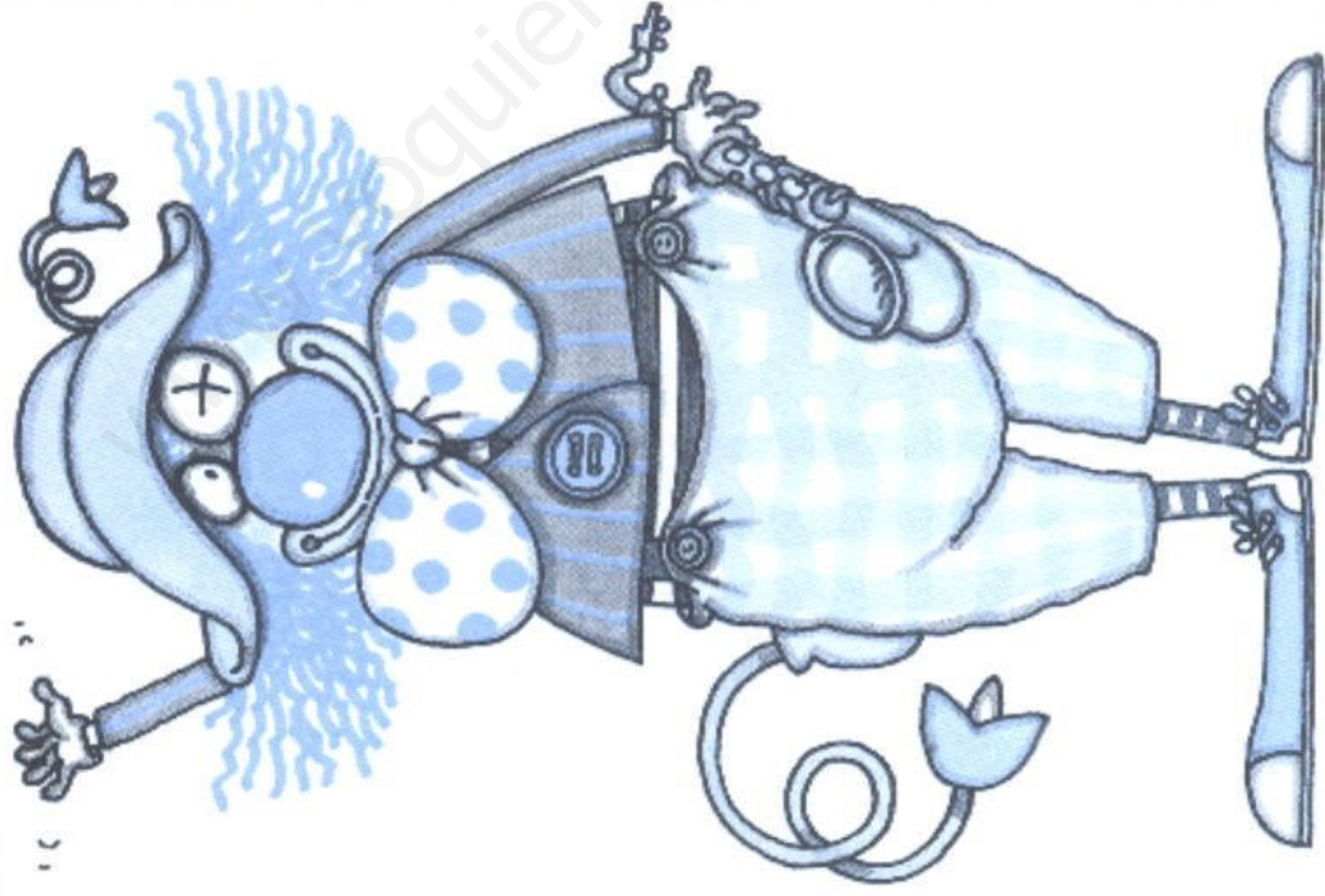
www.yoquieroaprobar.es

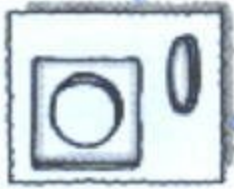




## RELACIONES Y ASOCIACIONES







Pinta los elementos que pertenecen al payaso.





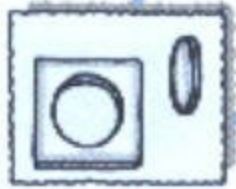
### MATRICES

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

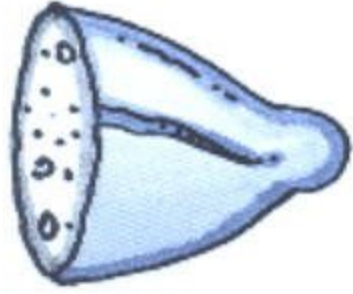
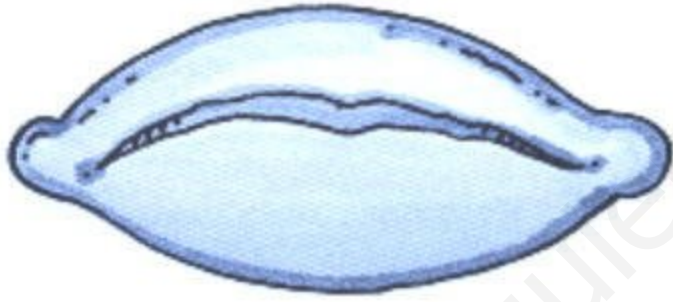
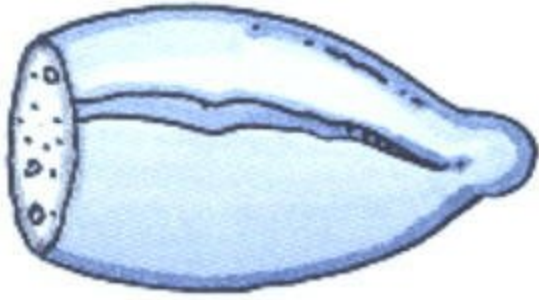
www.yoquieroaprobar.es



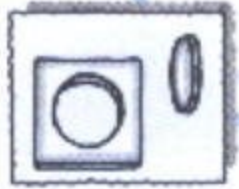


### ORDENACIONES

Dibuja los panes ordenadamente del más largo al más corto.

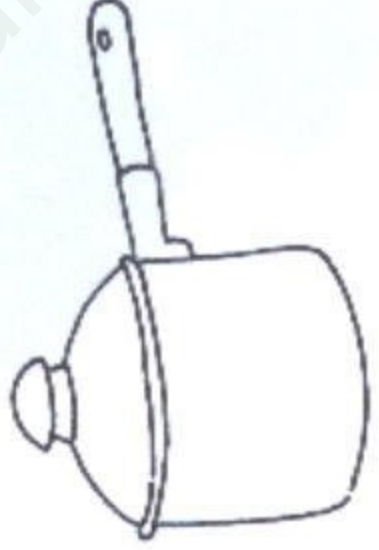
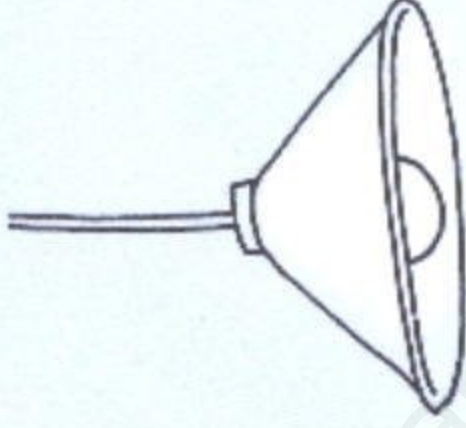
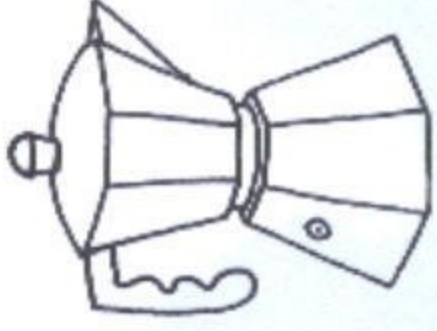
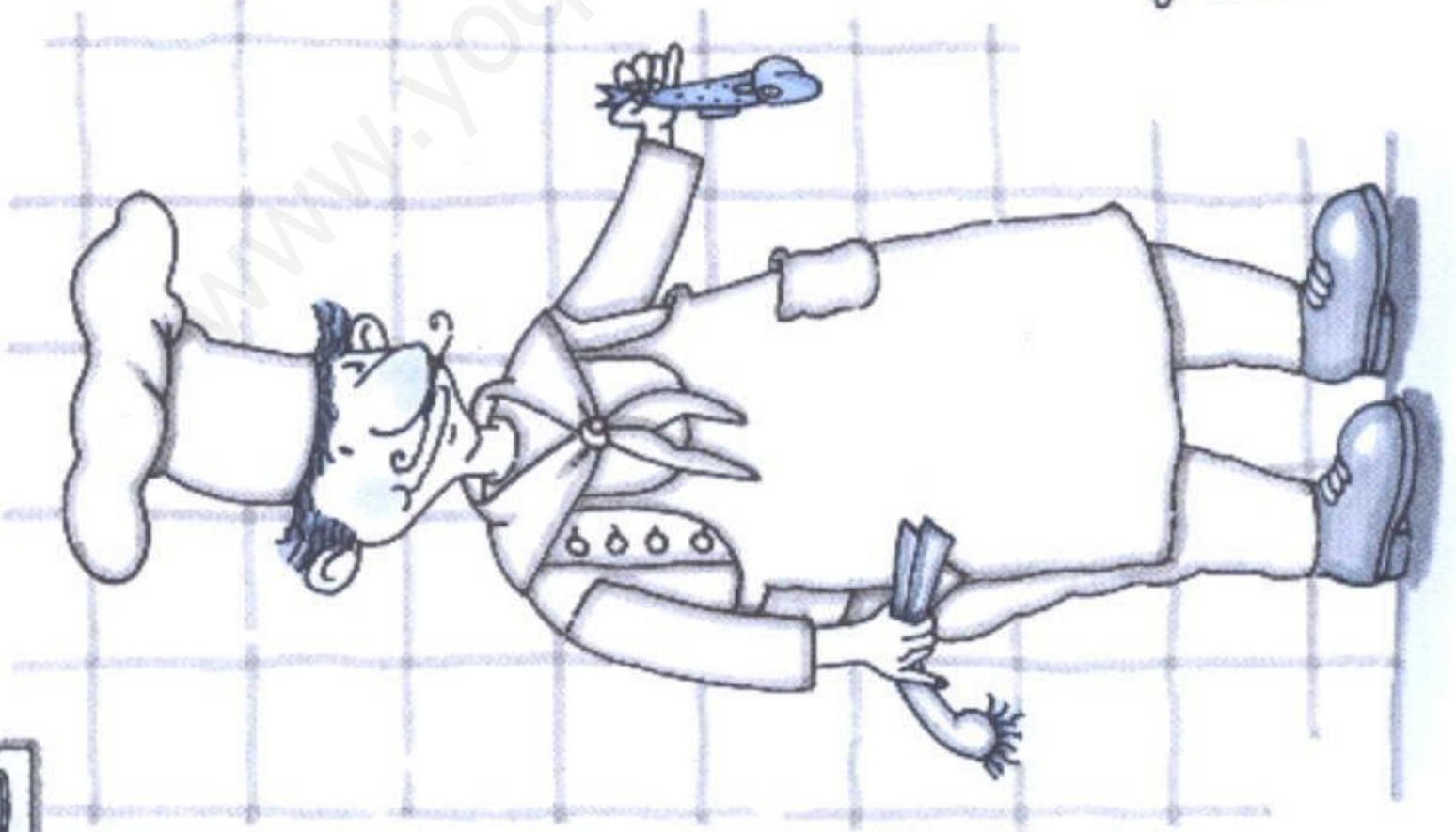


www.yoquieroaprobar.es



## RELACIONES Y ASOCIACIONES

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

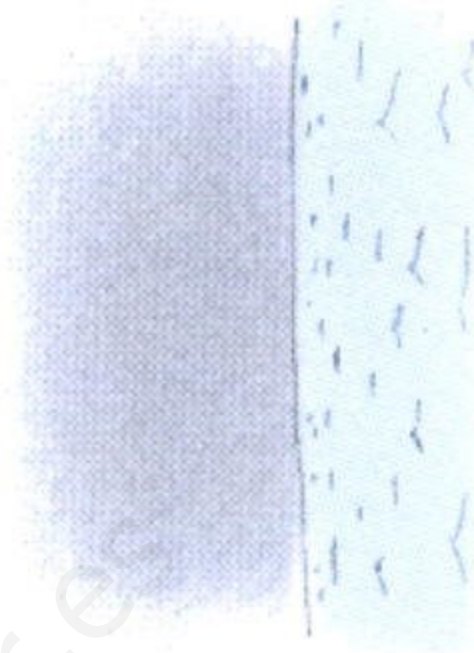
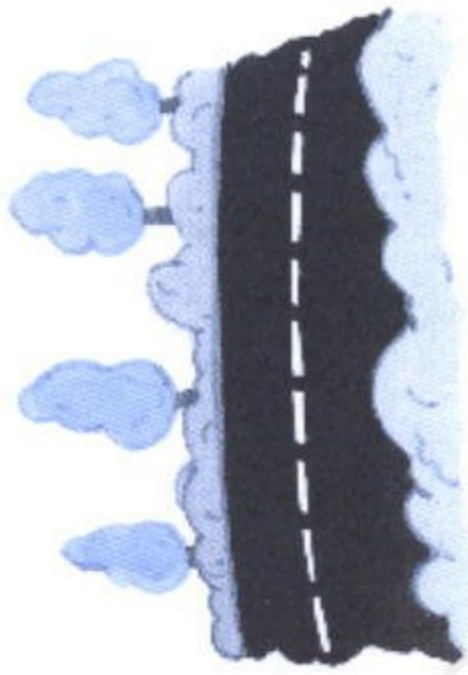
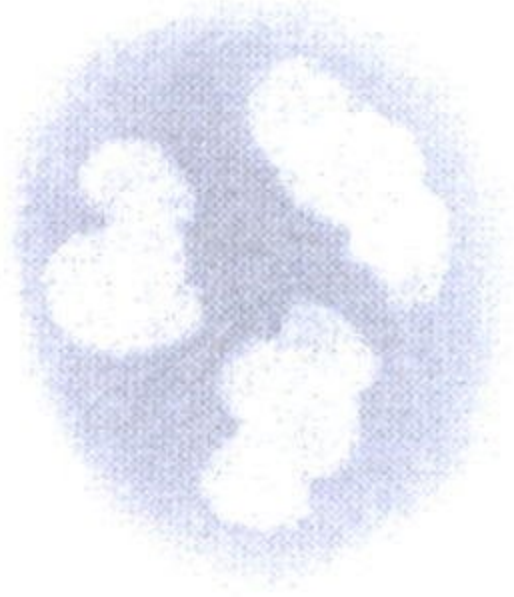
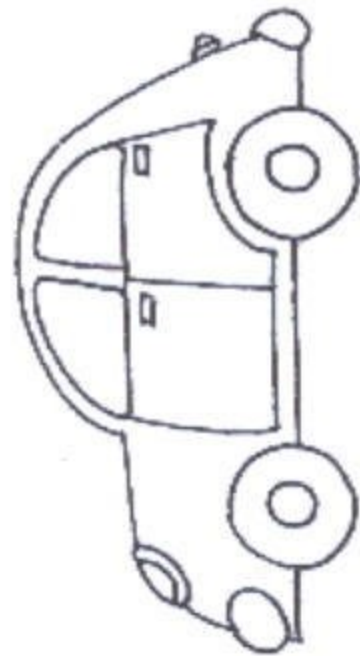
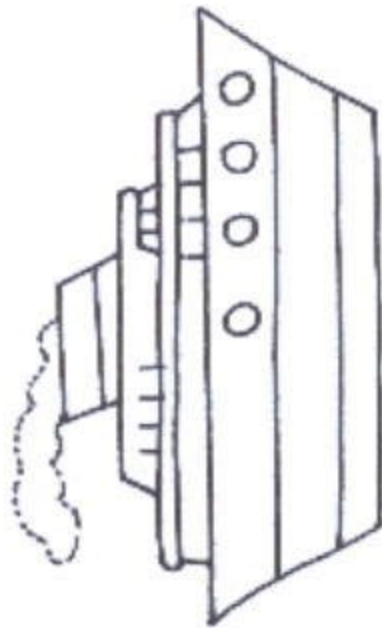
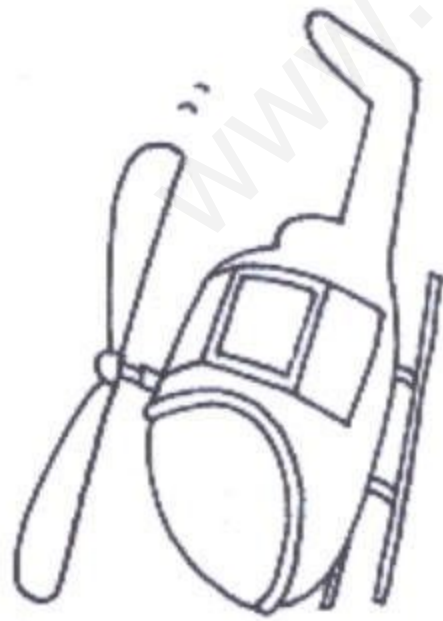




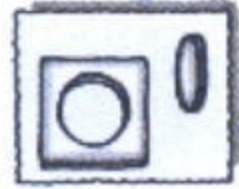


### CORRESPONDENCIAS

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



www.yoquieroaprobar.com



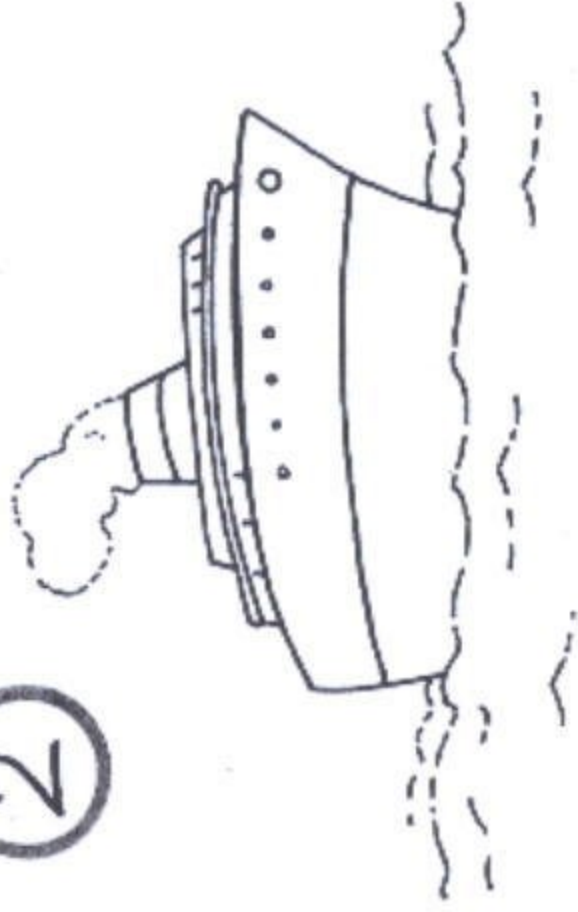
### ABSURDOS LÓGICOS

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

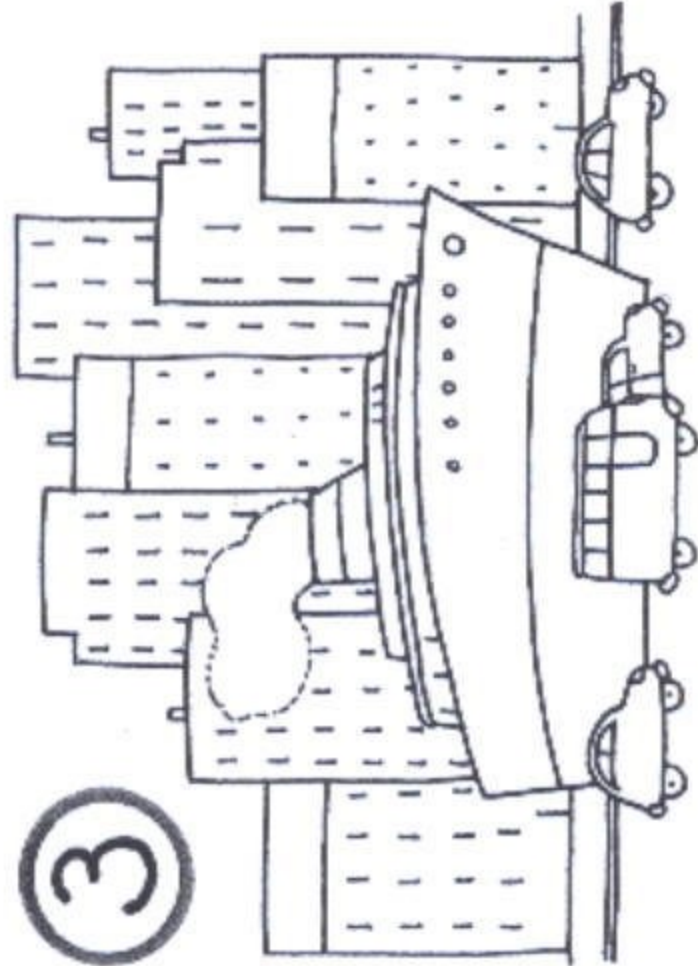
1



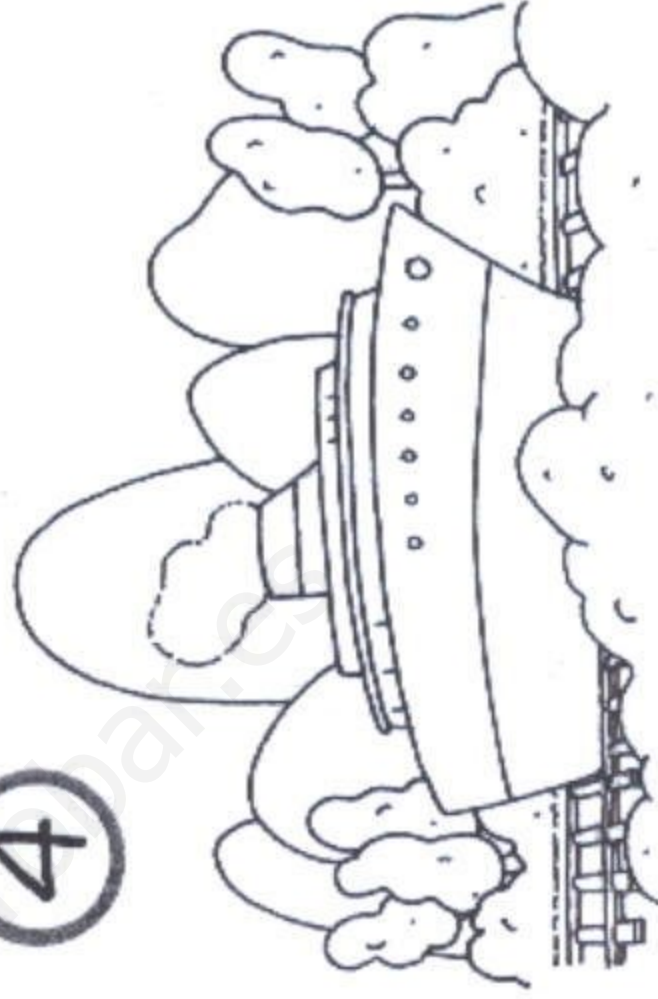
2



3



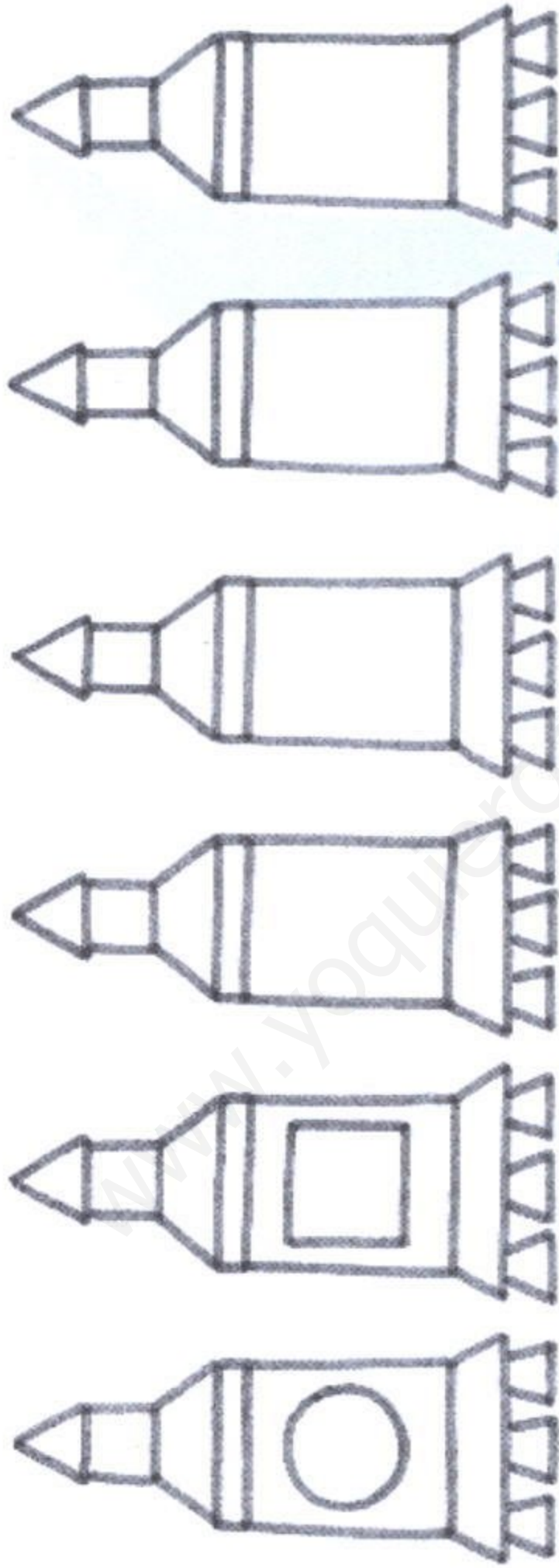
4





# SERIES LÓGICAS

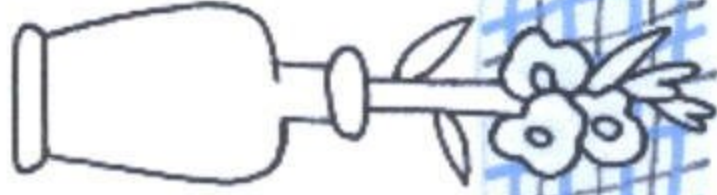
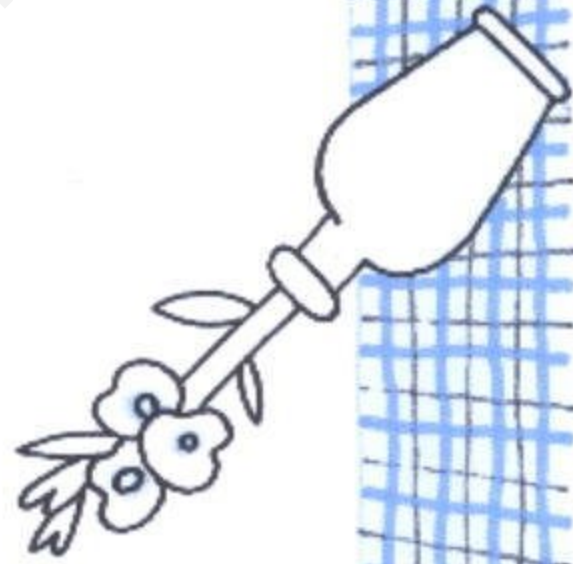
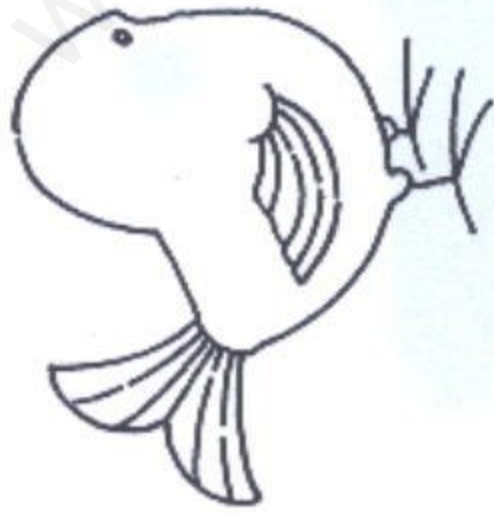
Continúa las series. Pinta.





## ABSURDOS LÓGICOS

Encierra y pinta los dibujos correctos y tacha los incorrectos.

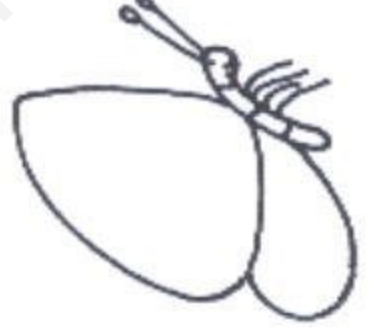
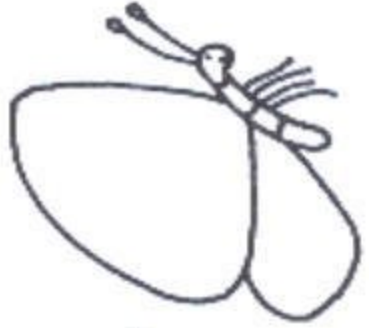
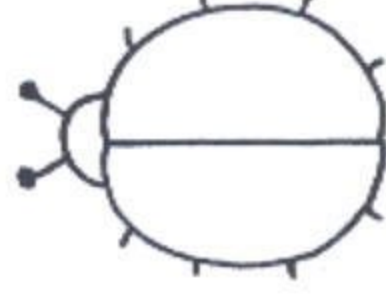
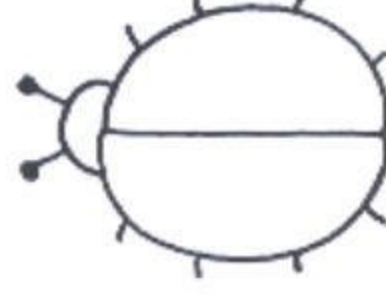
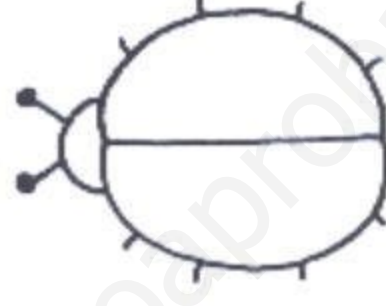
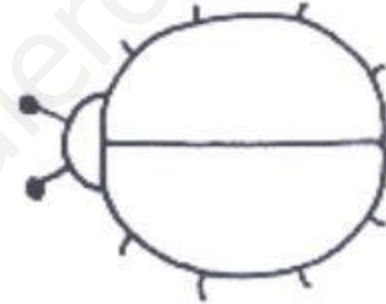
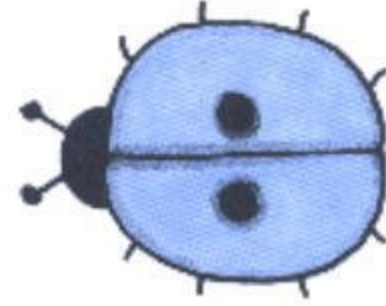
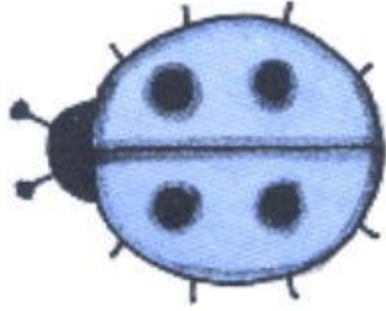
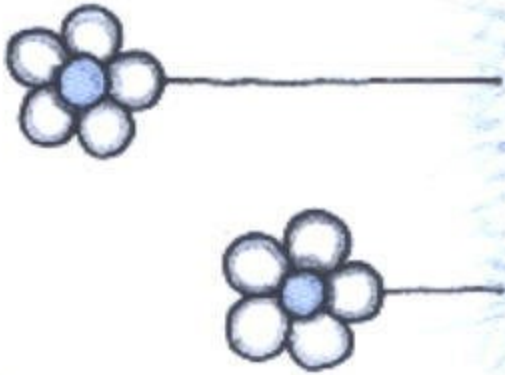






# SERIES LÓGICAS

Continúa las series. Pinta.

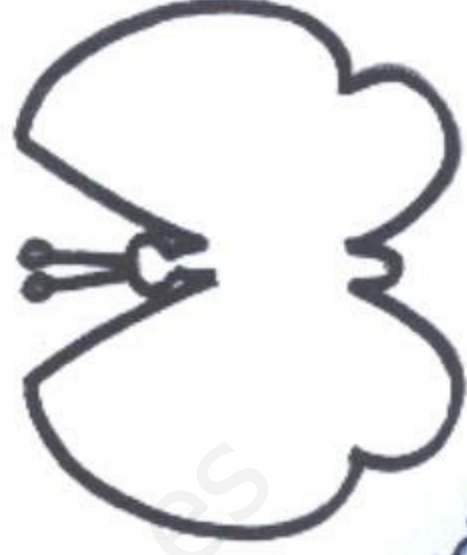
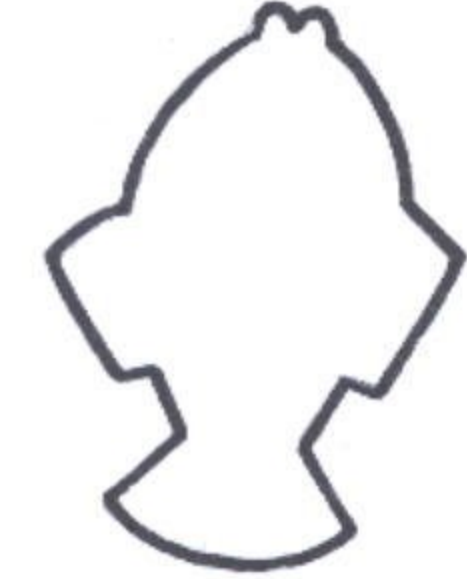


www.yoquieroaprobar.es



### CORRESPONDENCIAS

Une con una flecha cada animal con su silueta.

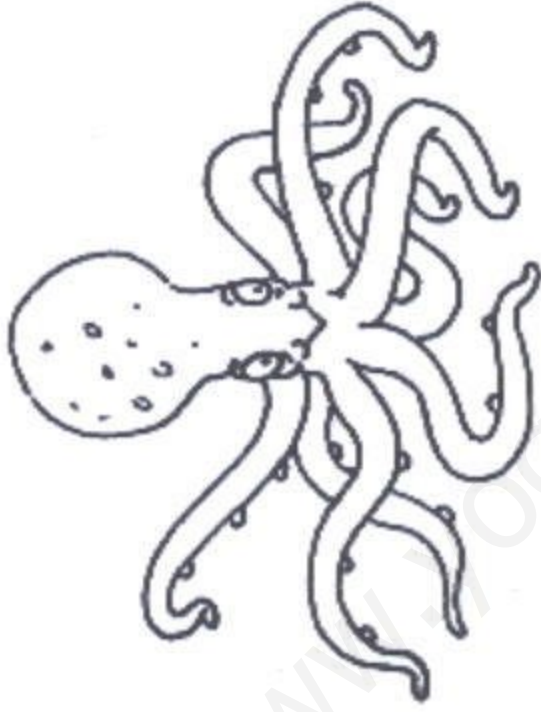






## CLASIFICACIONES

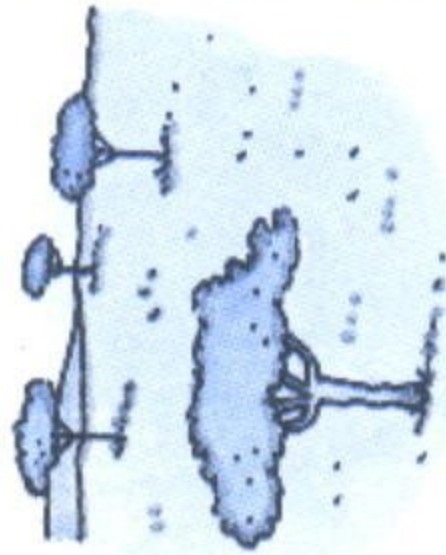
Pinta todos los animales que tienen plumas.





### CORRESPONDENCIAS

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



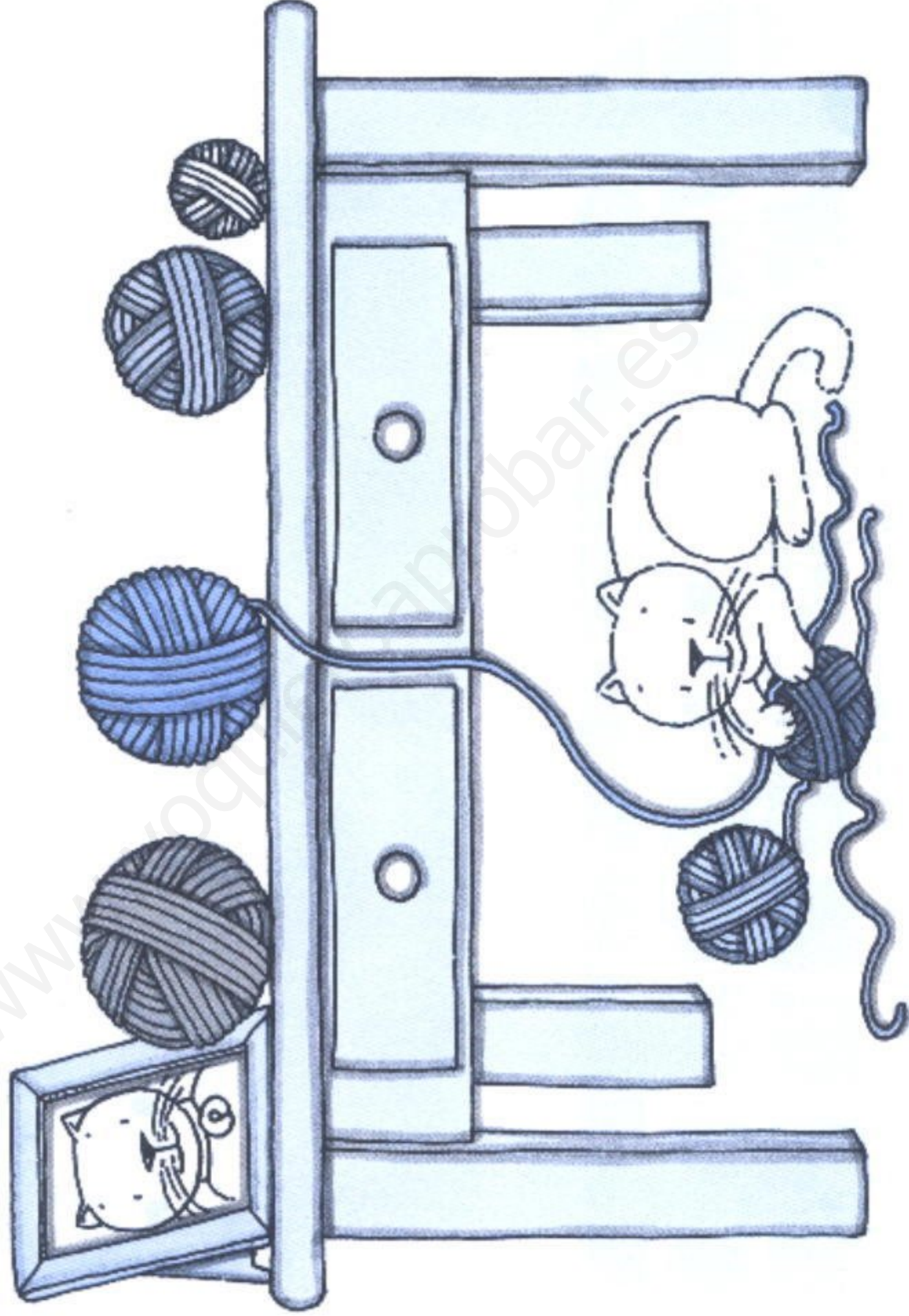
[www.yoquieroaprobar.es](http://www.yoquieroaprobar.es)





## CONCEPTOS ESPACIALES

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

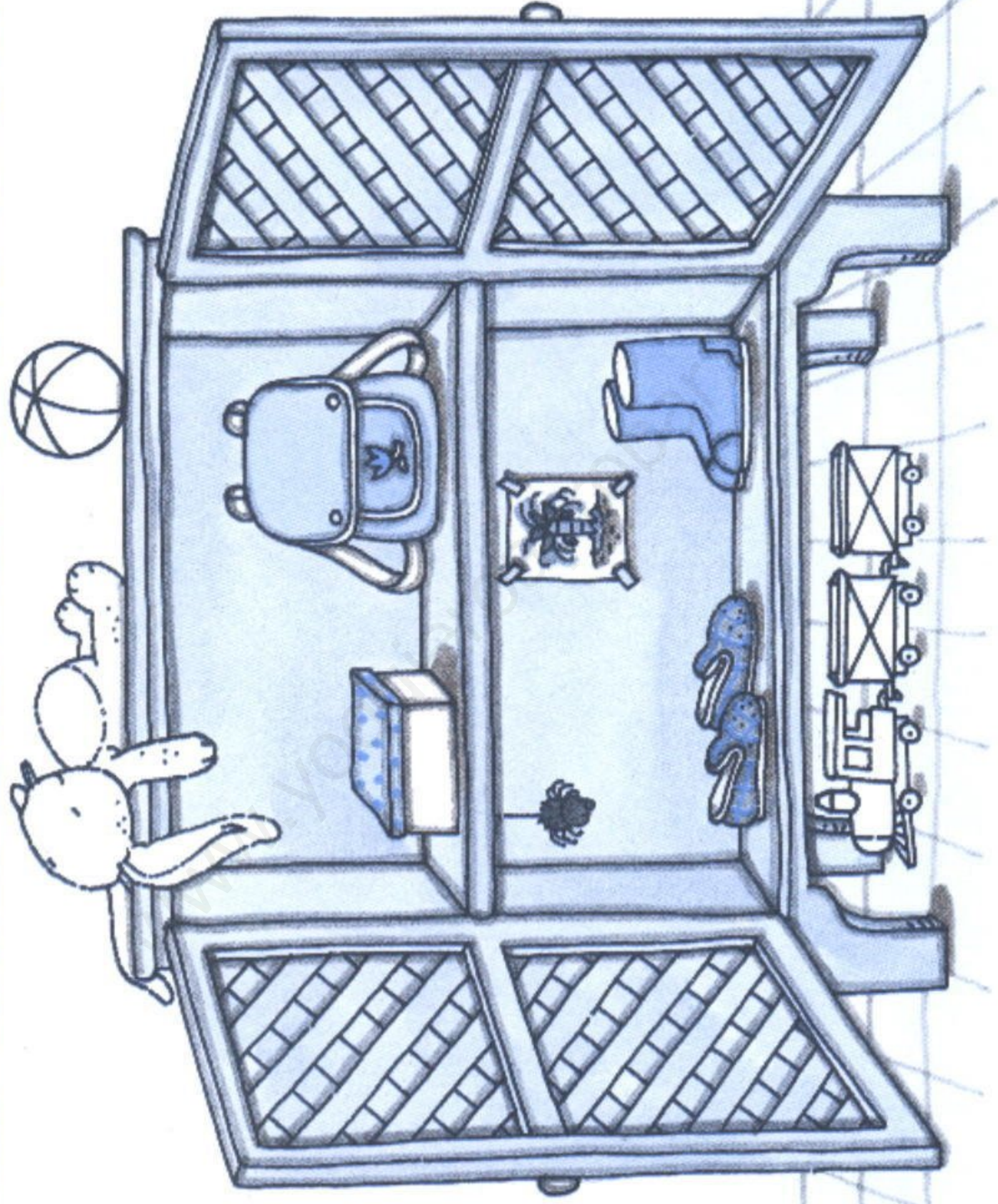






## CONCEPTOS ESPACIALES

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







# LABERINTOS

La ardilla busca su semilla. Ayúdala trazando el camino.

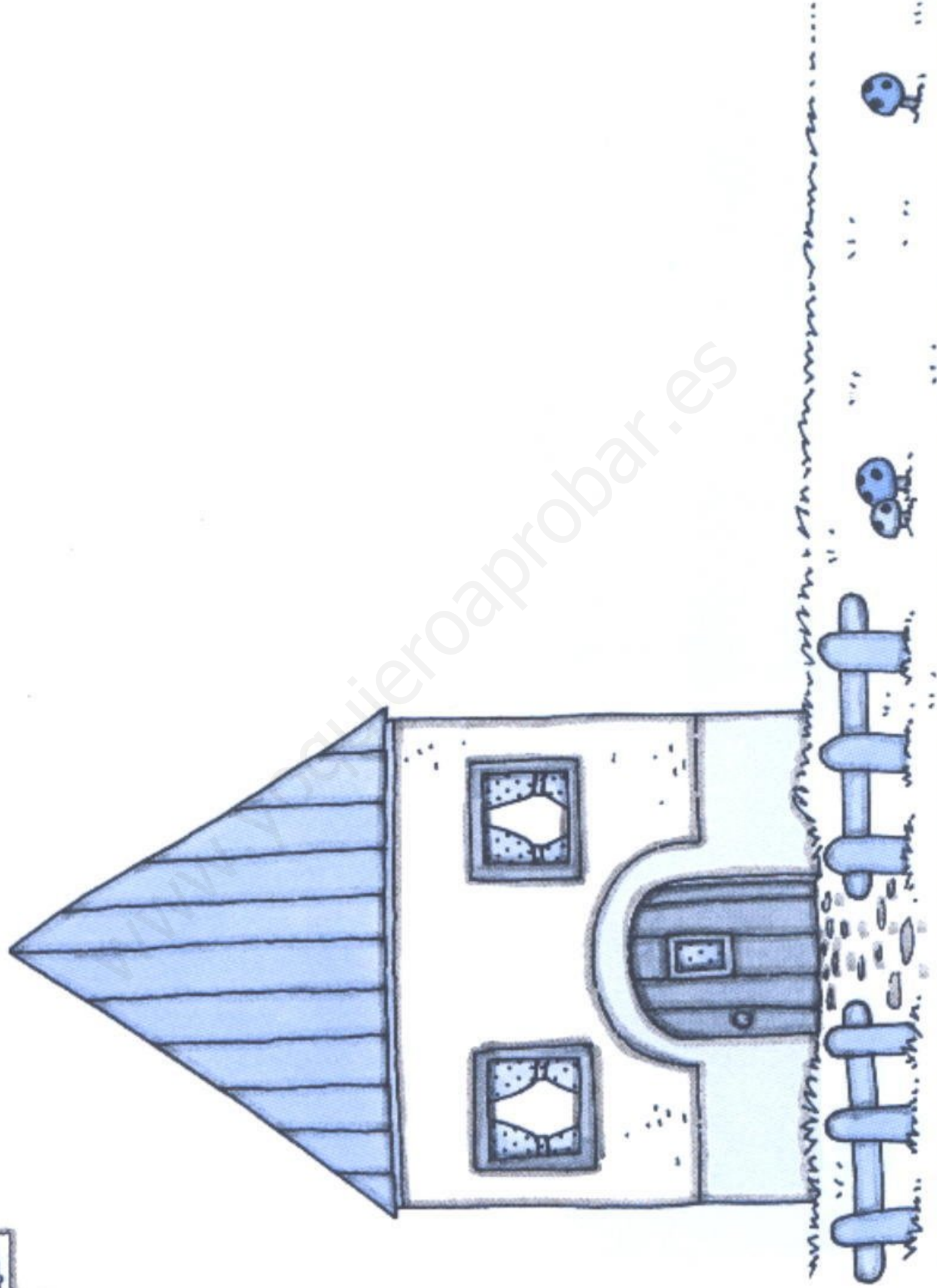


[www.yoquieroaprobar.es](http://www.yoquieroaprobar.es)



## CONCEPTOS ESPACIALES

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



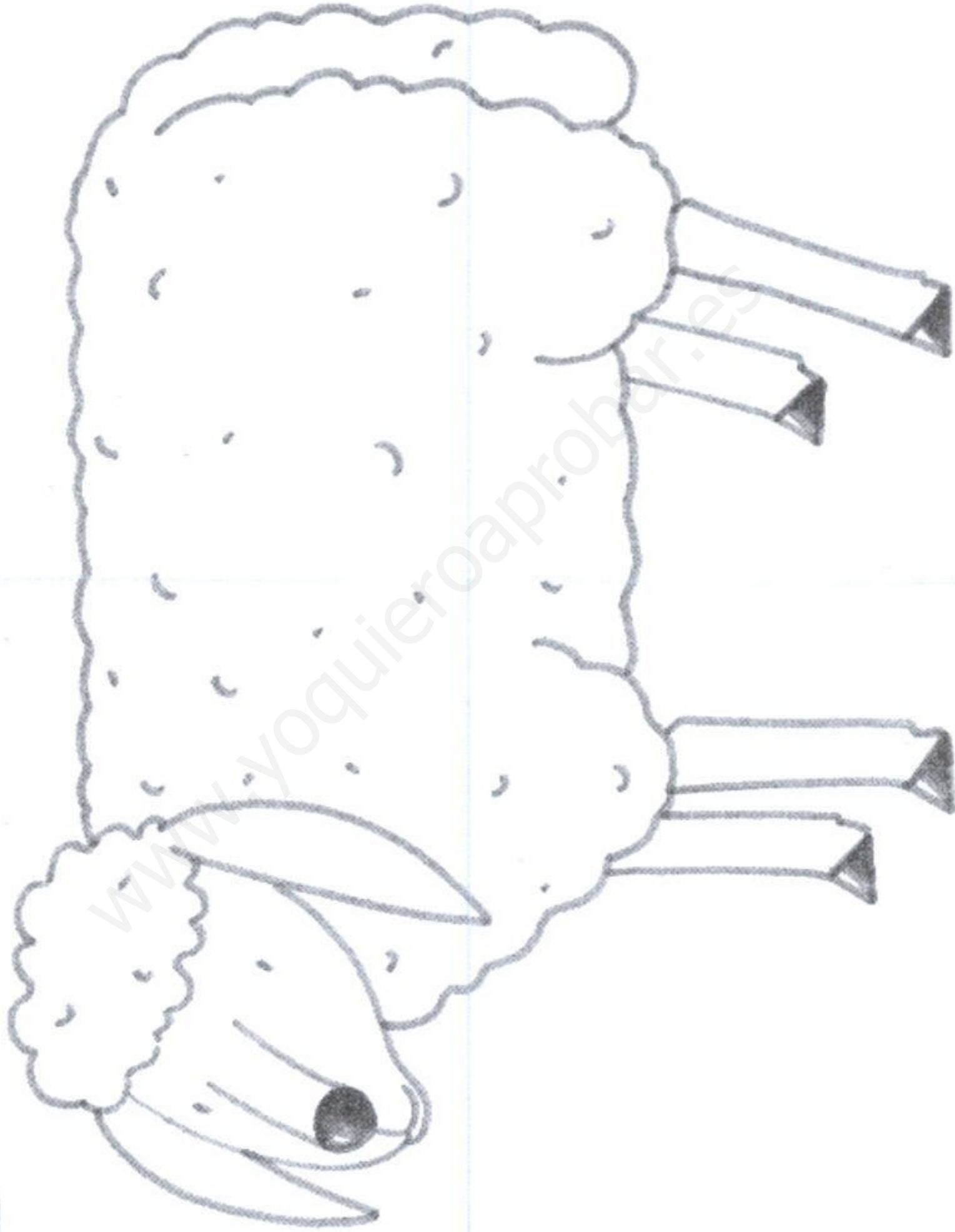
www.wuolap.com





## ROMPECABEZAS

Pinta la oveja y recorta por las líneas...





### ROMPECABEZAS

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



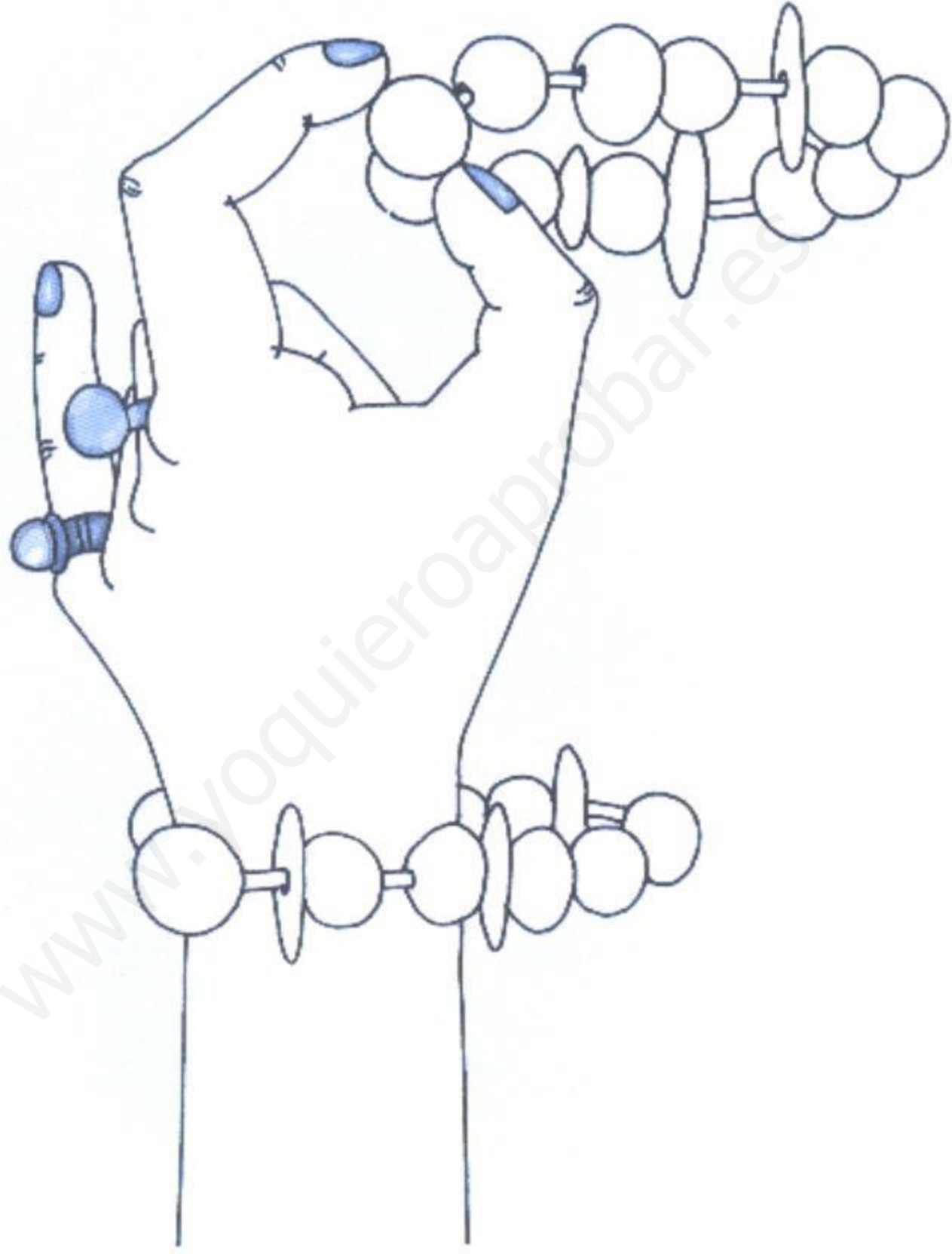
[www.yoquieroaprobar.es](http://www.yoquieroaprobar.es)





## CONCEPTOS ESPACIALES

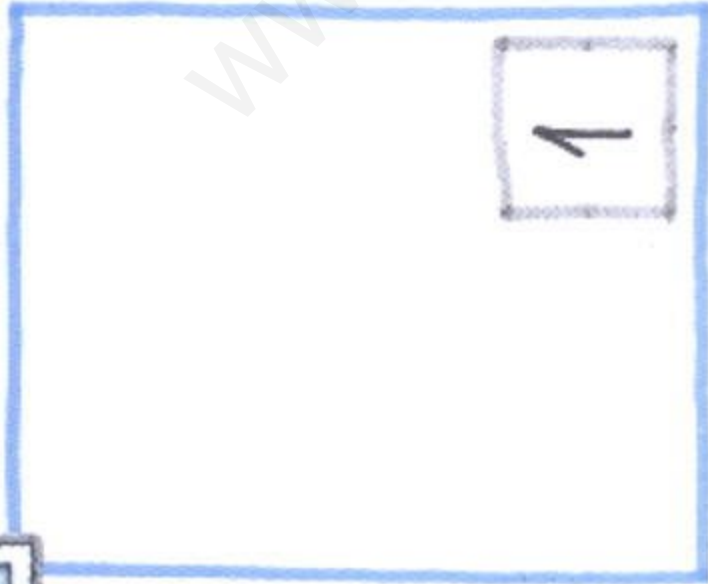
Pinta de color verde la pulsera que está **alrededor** de la muñeca.





### SECUENCIAS TEMPORALES

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



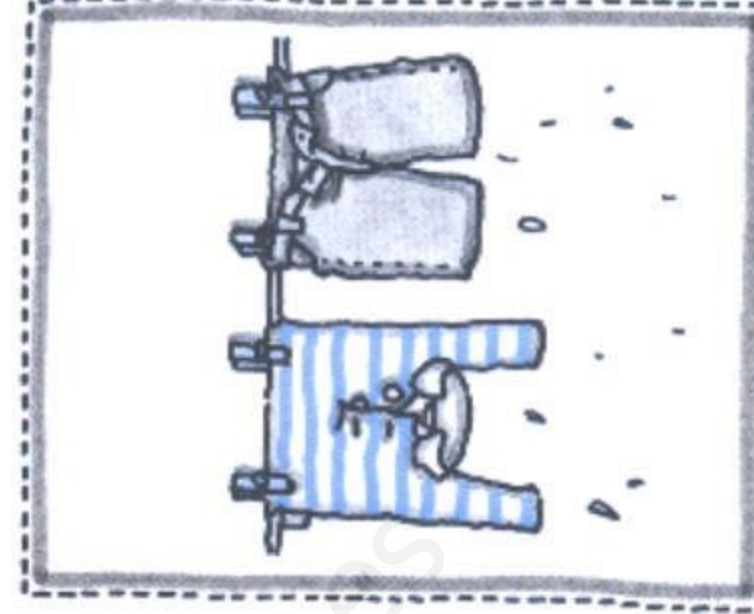
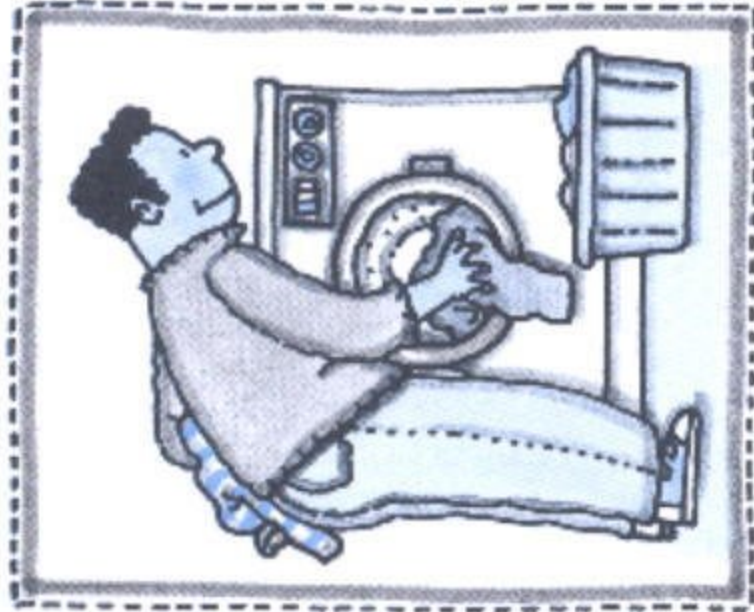
1



2



3

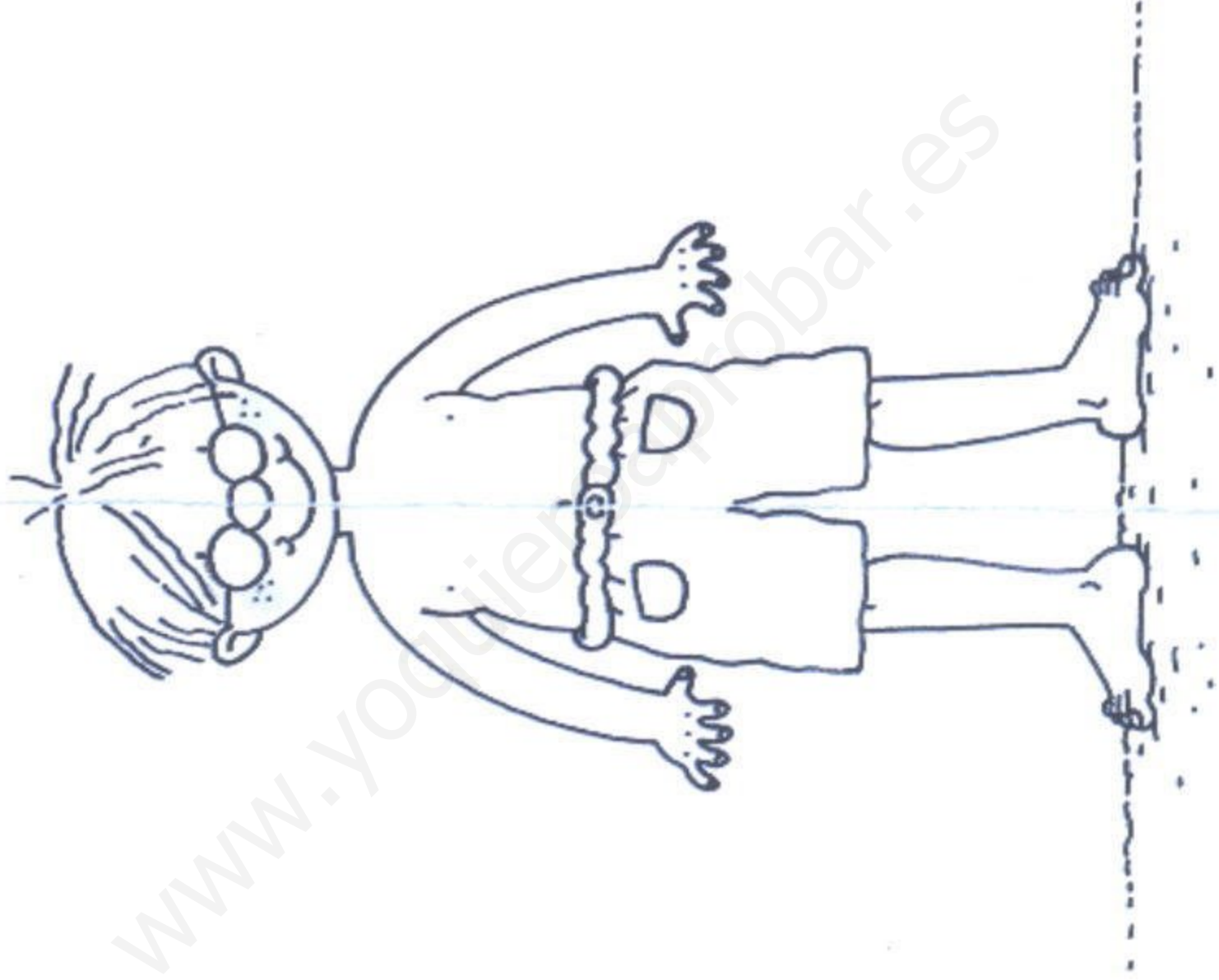






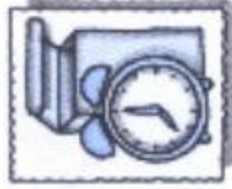
## CONCEPTOS ESPACIALES

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



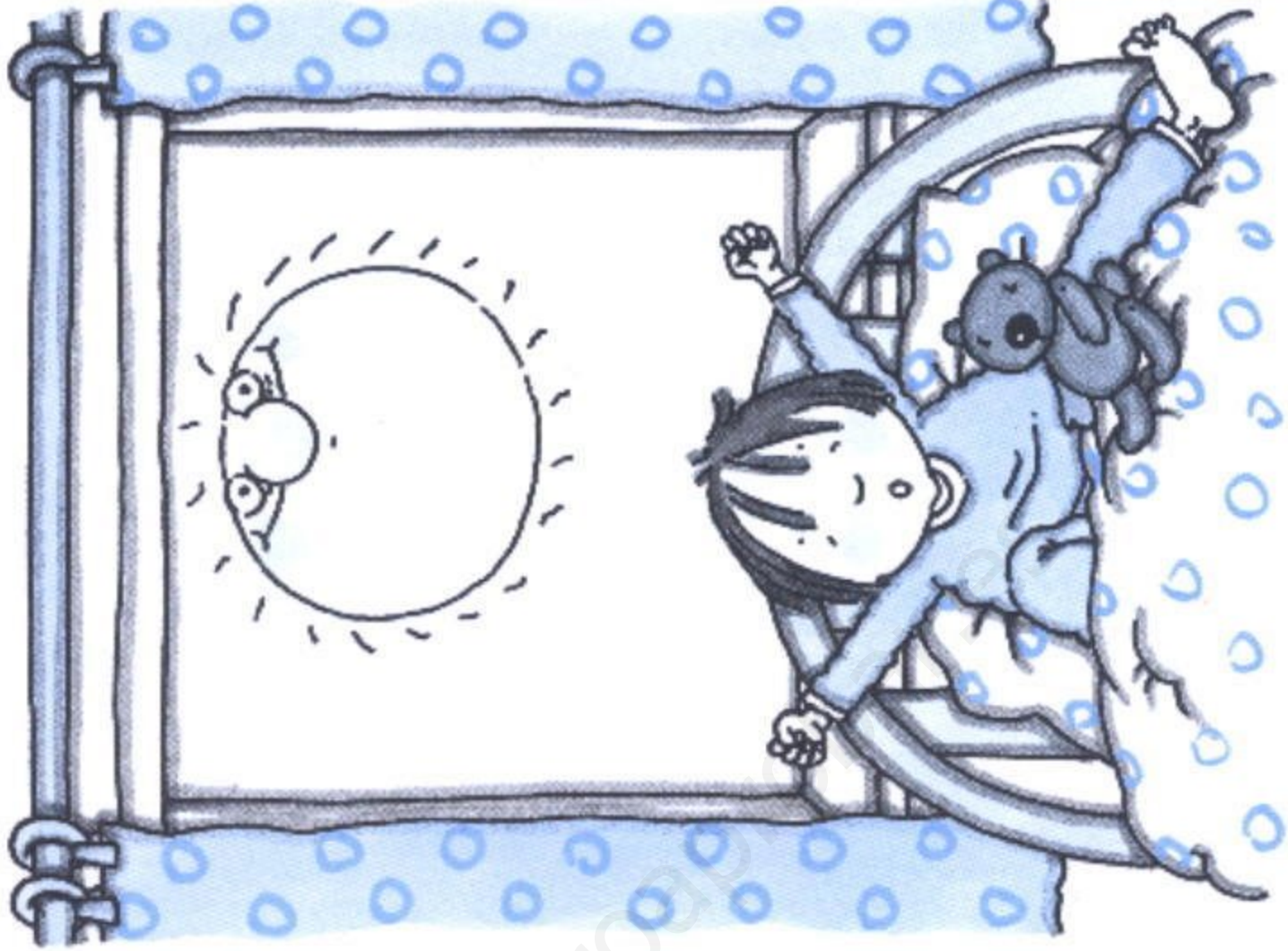
www.yocher.com/probar.es





### CONCEPTOS TEMPORALES

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

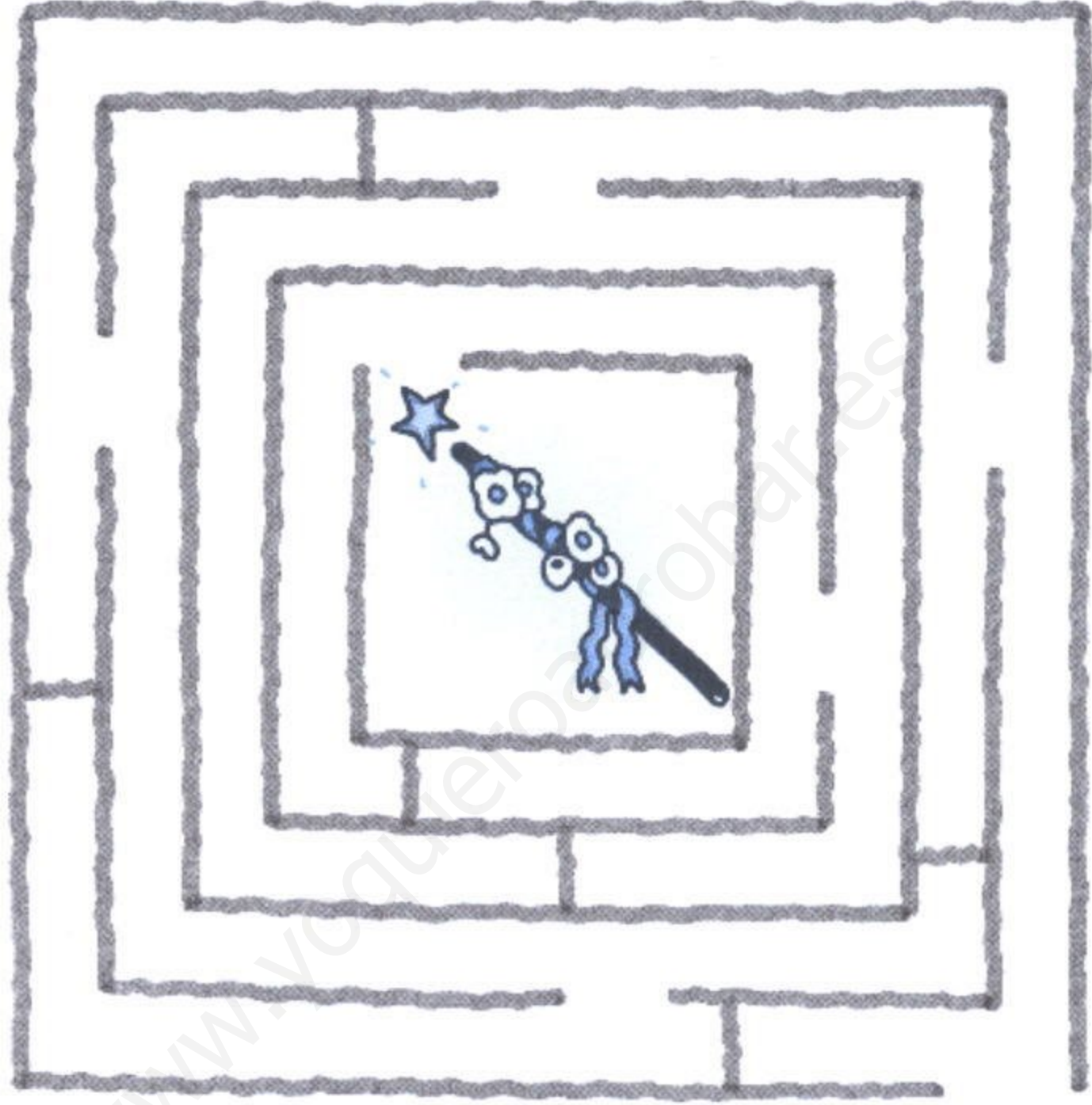
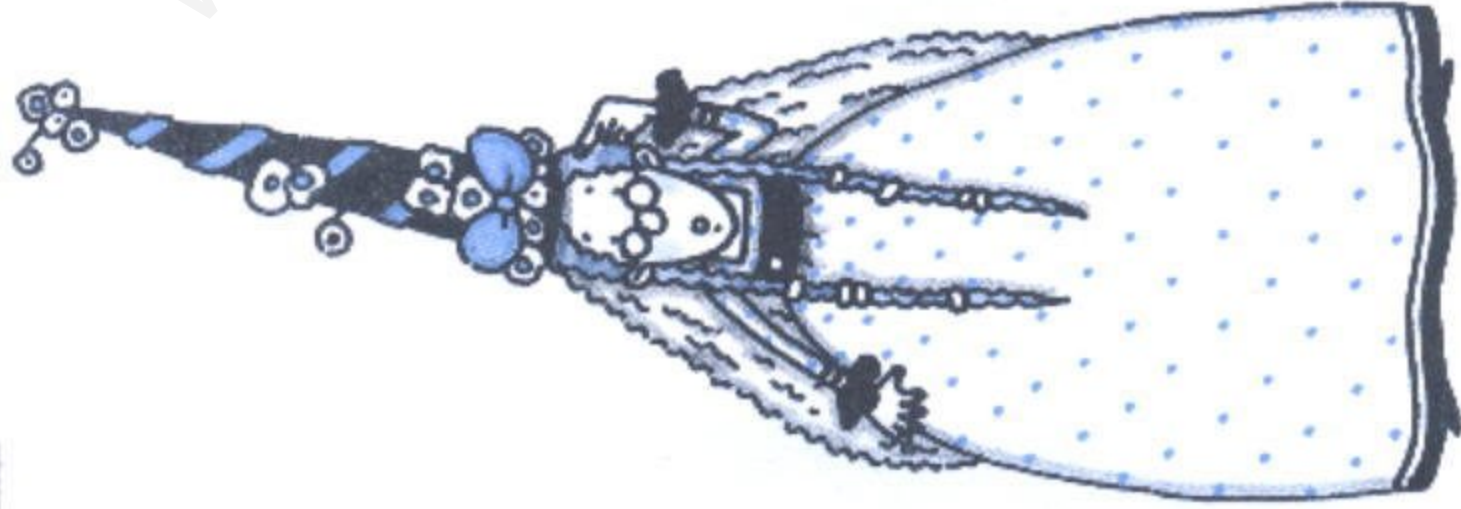




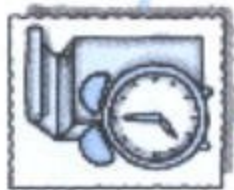


## LABERINTOS

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

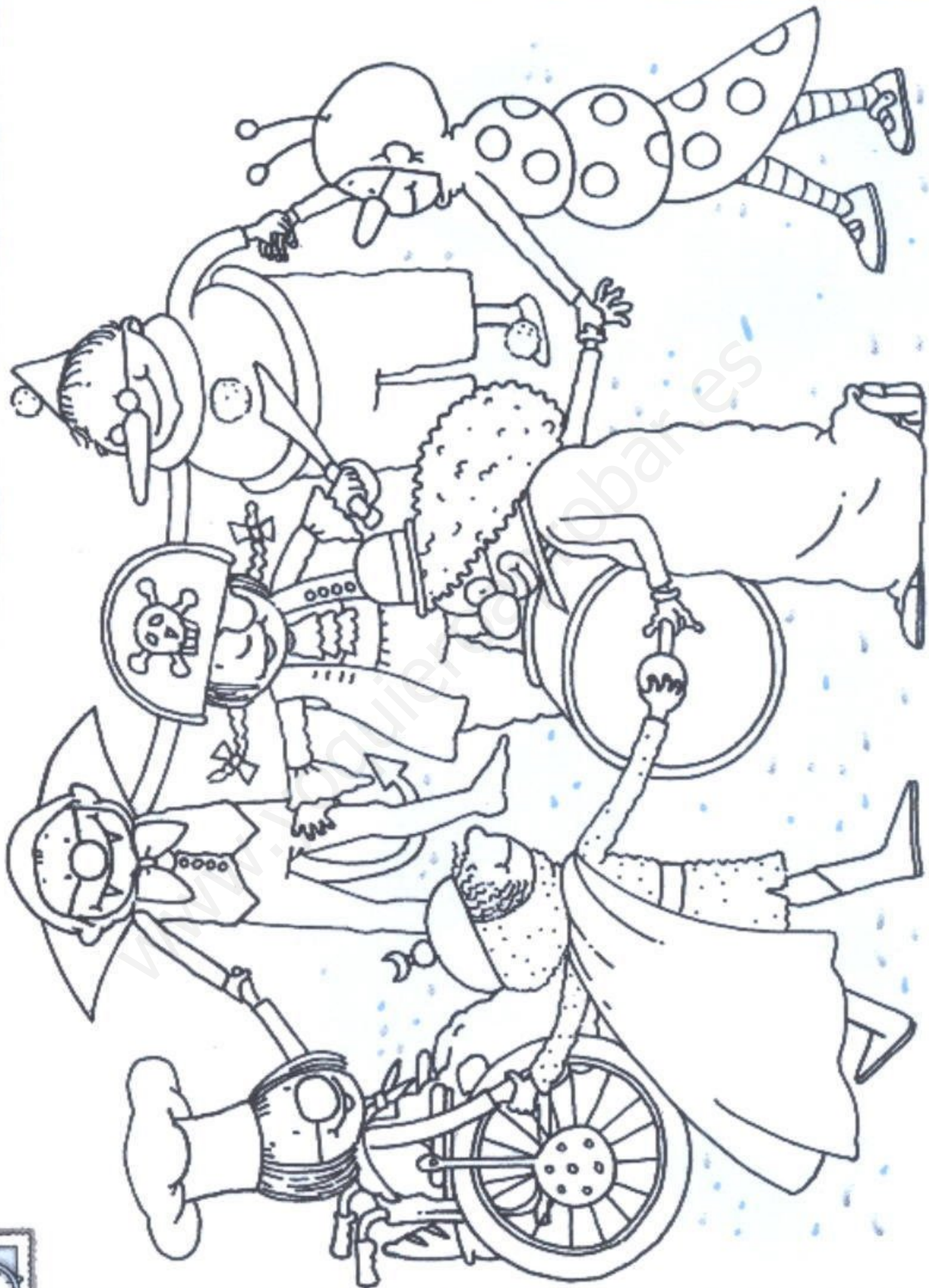






## CONCEPTOS ESPACIALES

Pinta la niña que está en medio de la ronda.







### CONCEPTOS TEMPORALES

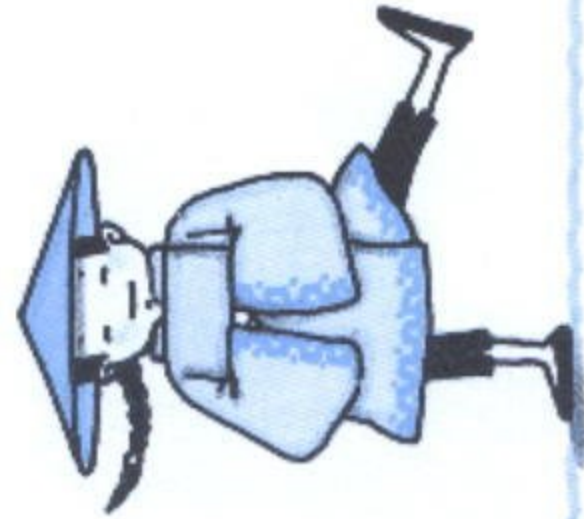
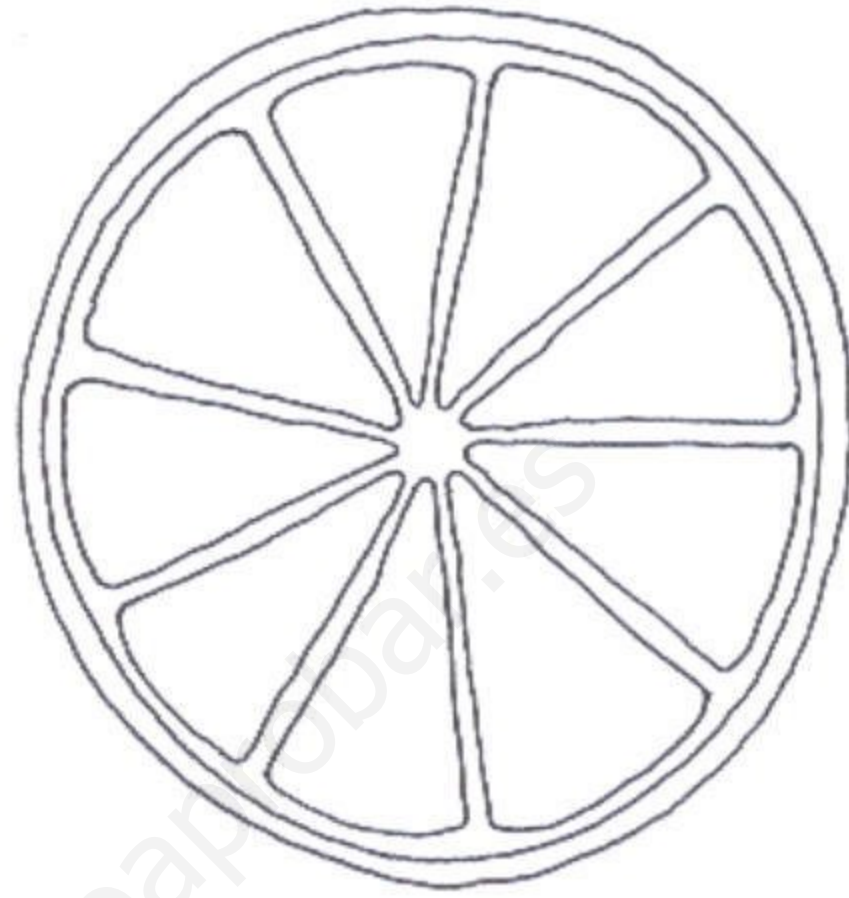
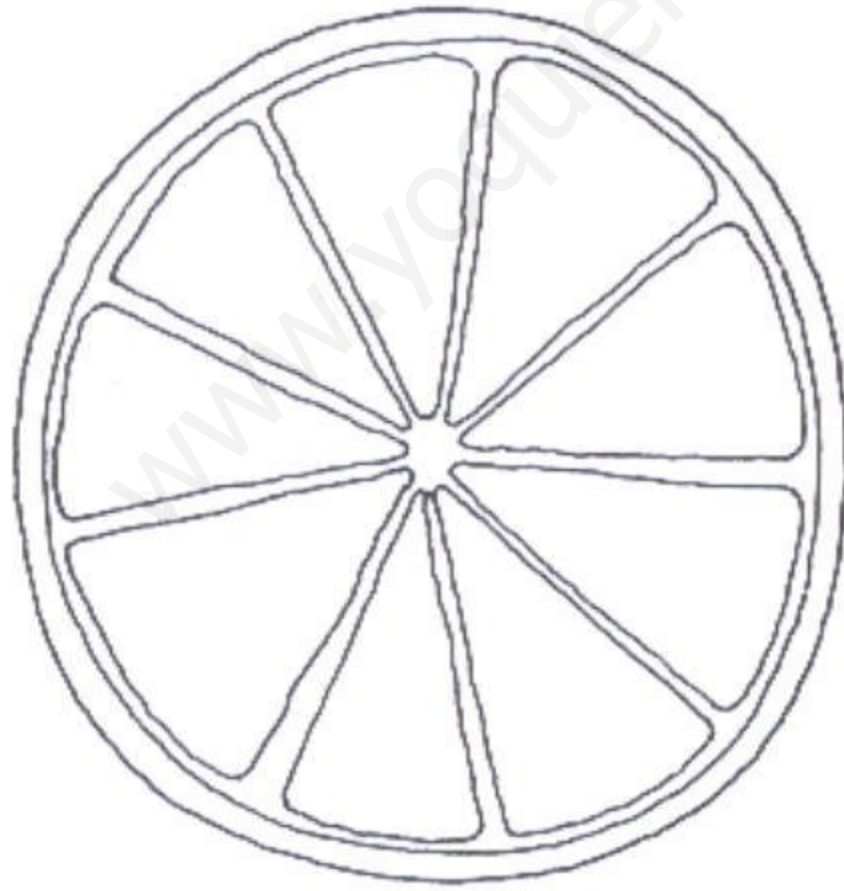
Pon una cruz de color azul en los círculos de las acciones que realizamos **antes** de comer y una de color rojo en los círculos de las acciones que realizamos **después** de comer.





## CONCEPTOS ESPACIALES

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

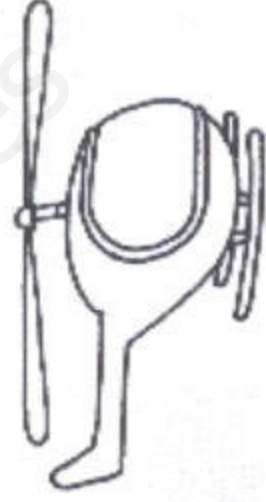
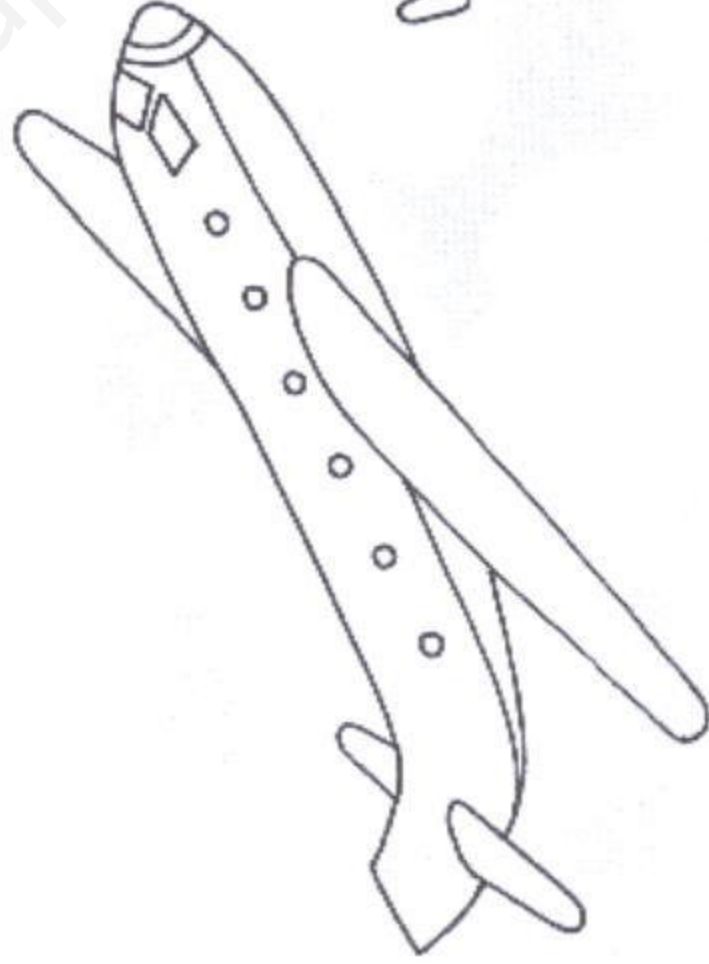
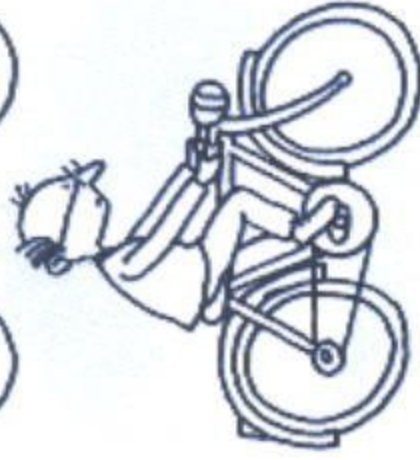
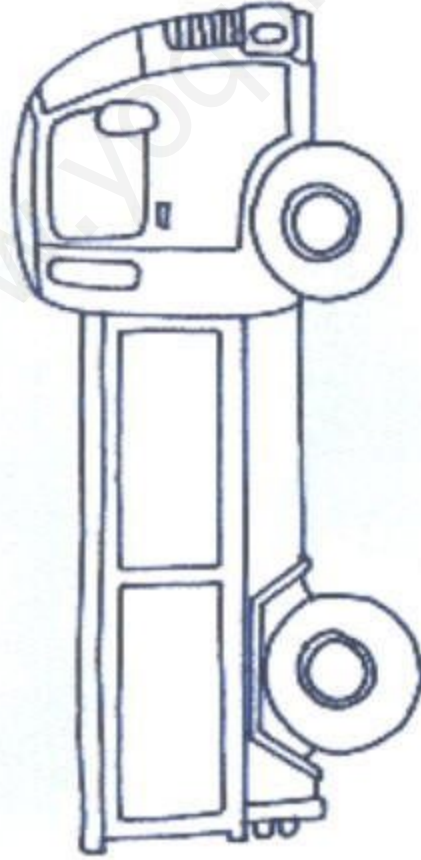


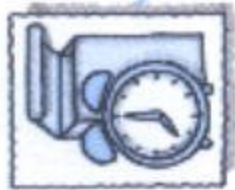




## CONCEPTOS TEMPORALES

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





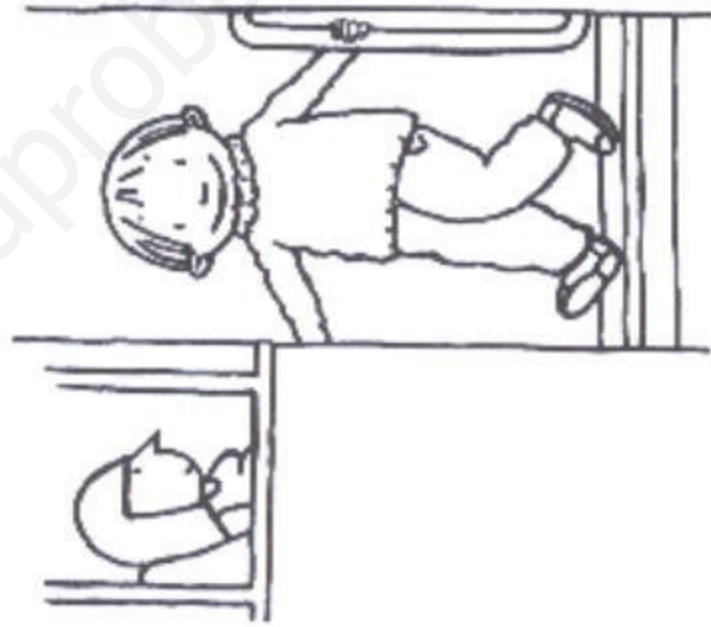
### SECUENCIAS TEMPORALES

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

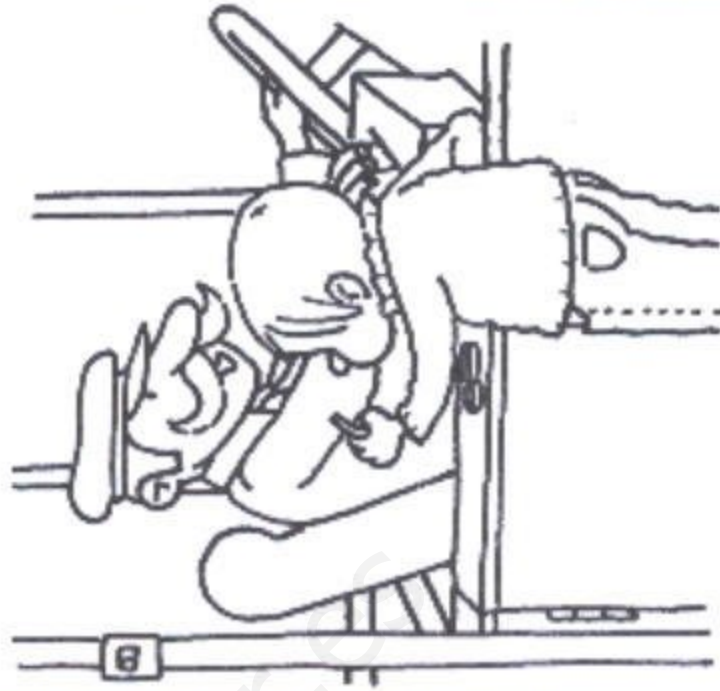
1



2



3



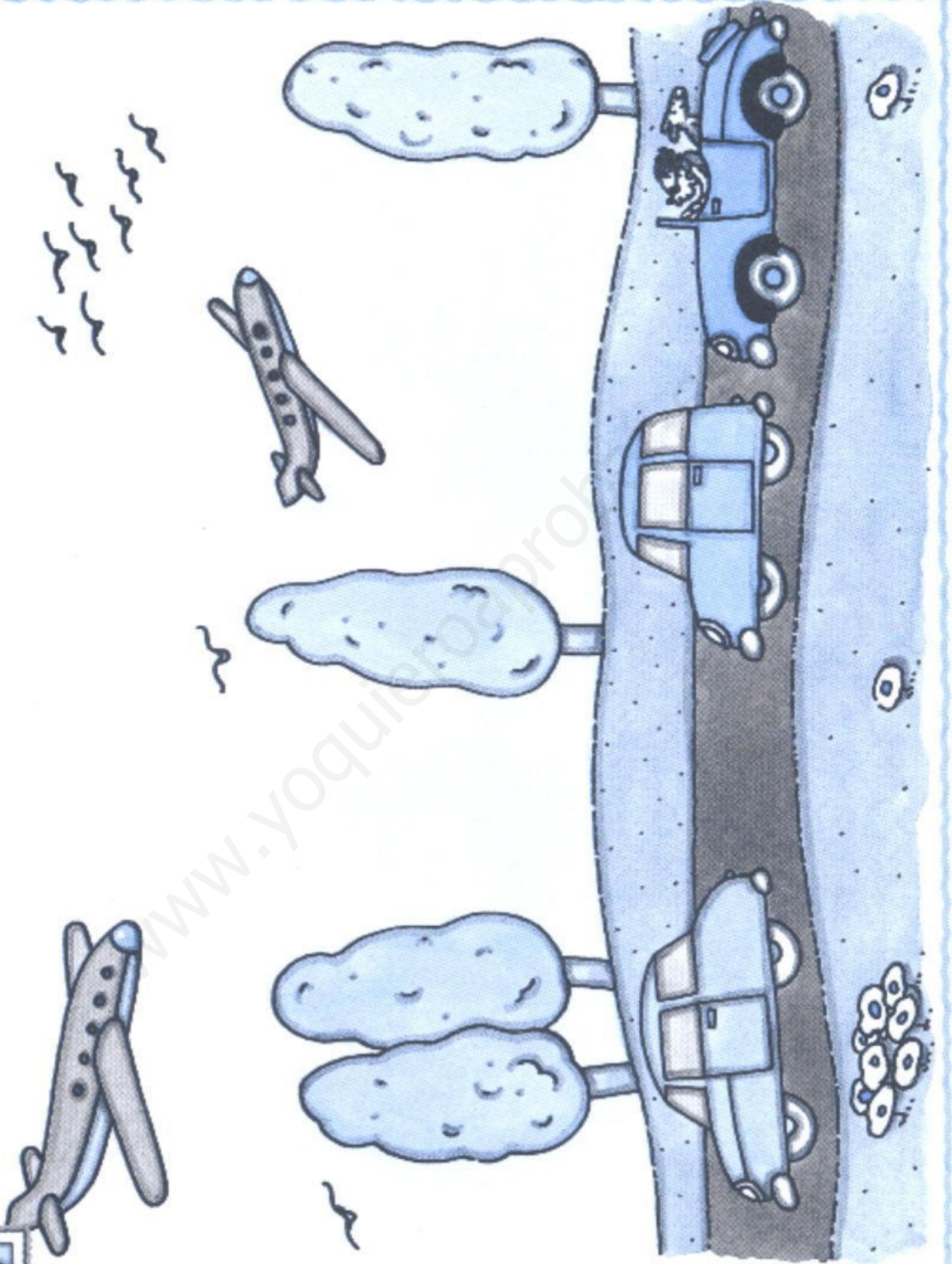
www.yoquieroaprobar.es



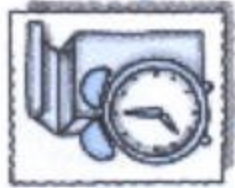


## CONCEPTOS ESPACIALES

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

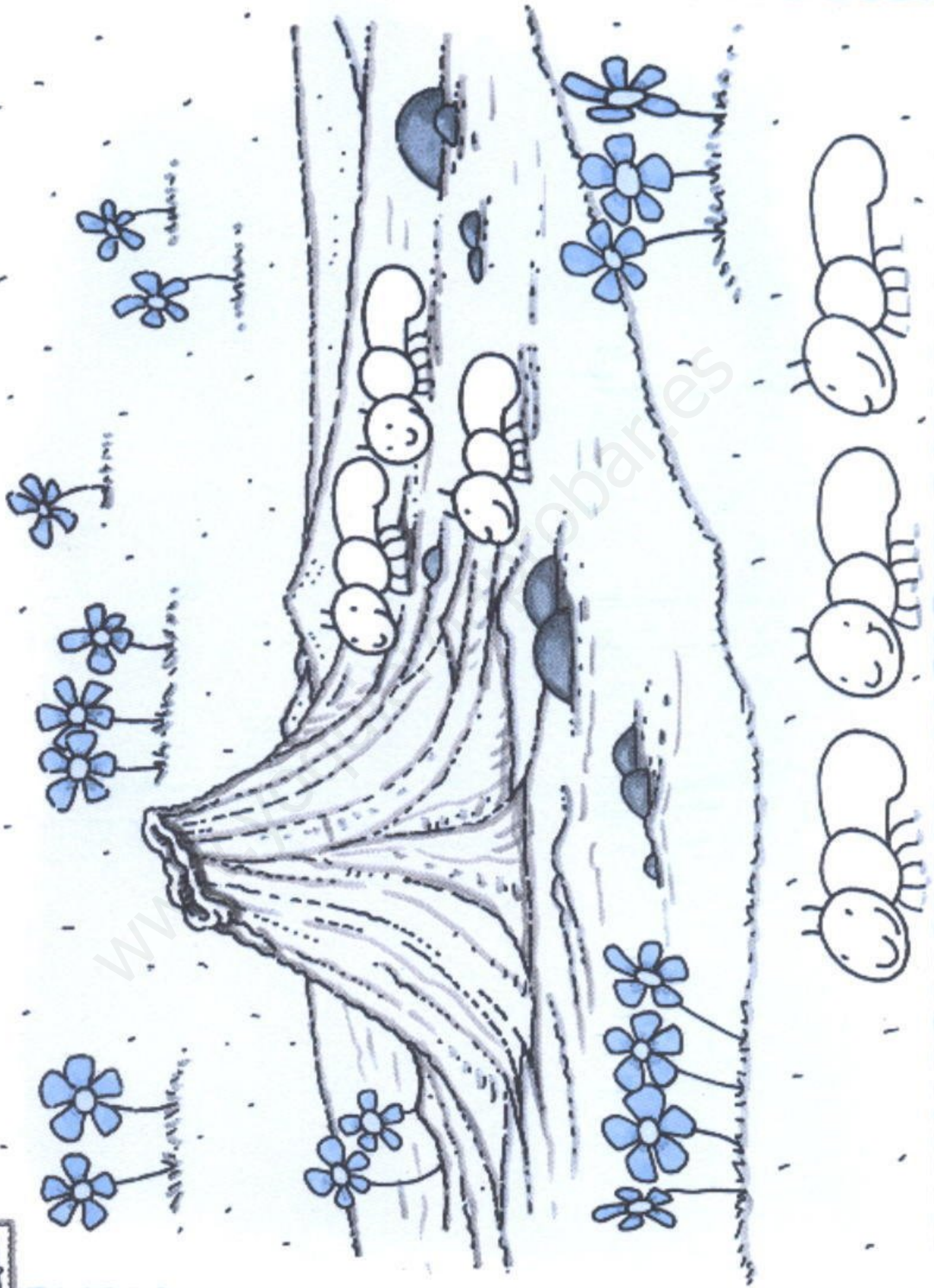






## CONCEPTOS ESPACIALES

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

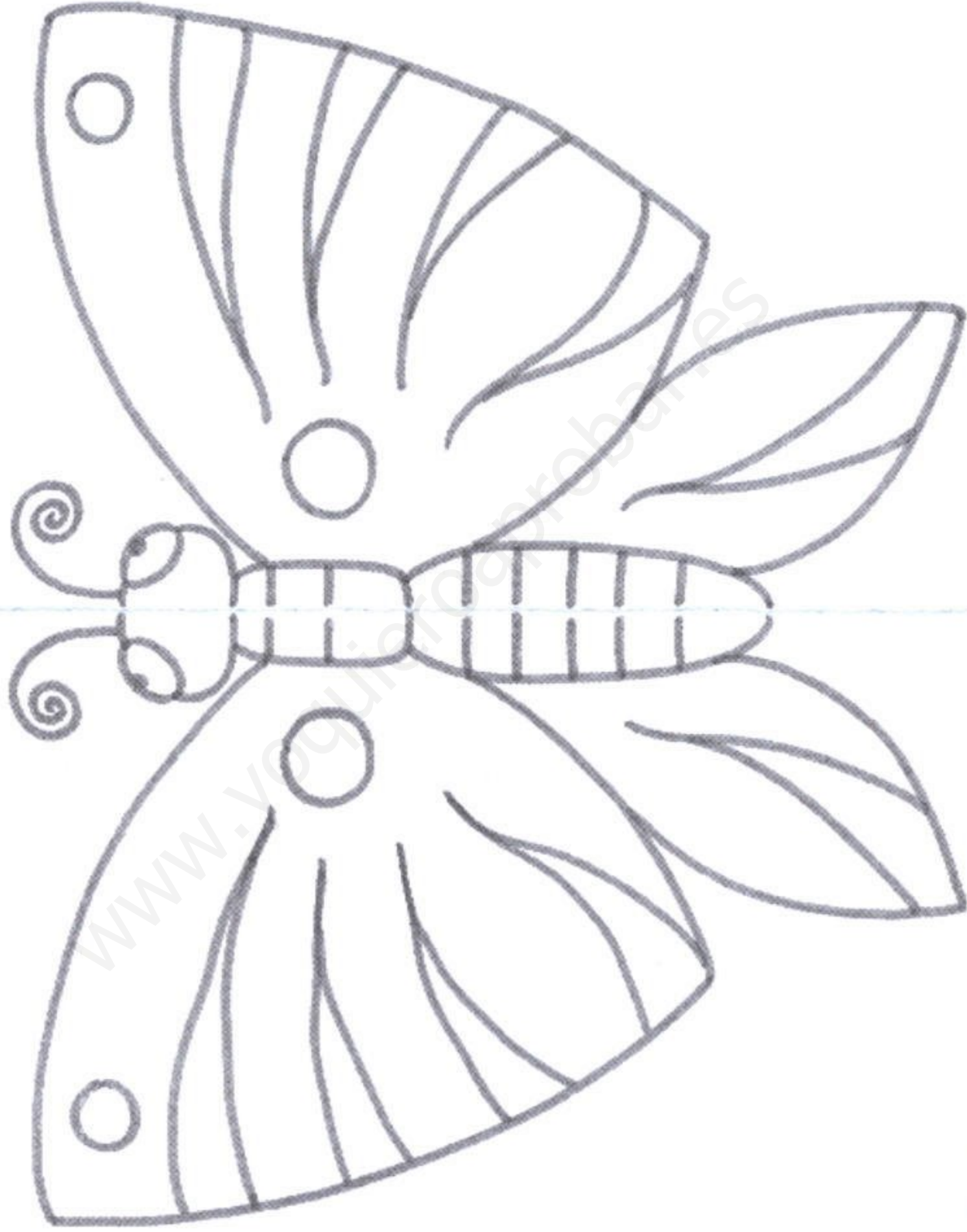






## CONCEPTOS ESPACIALES

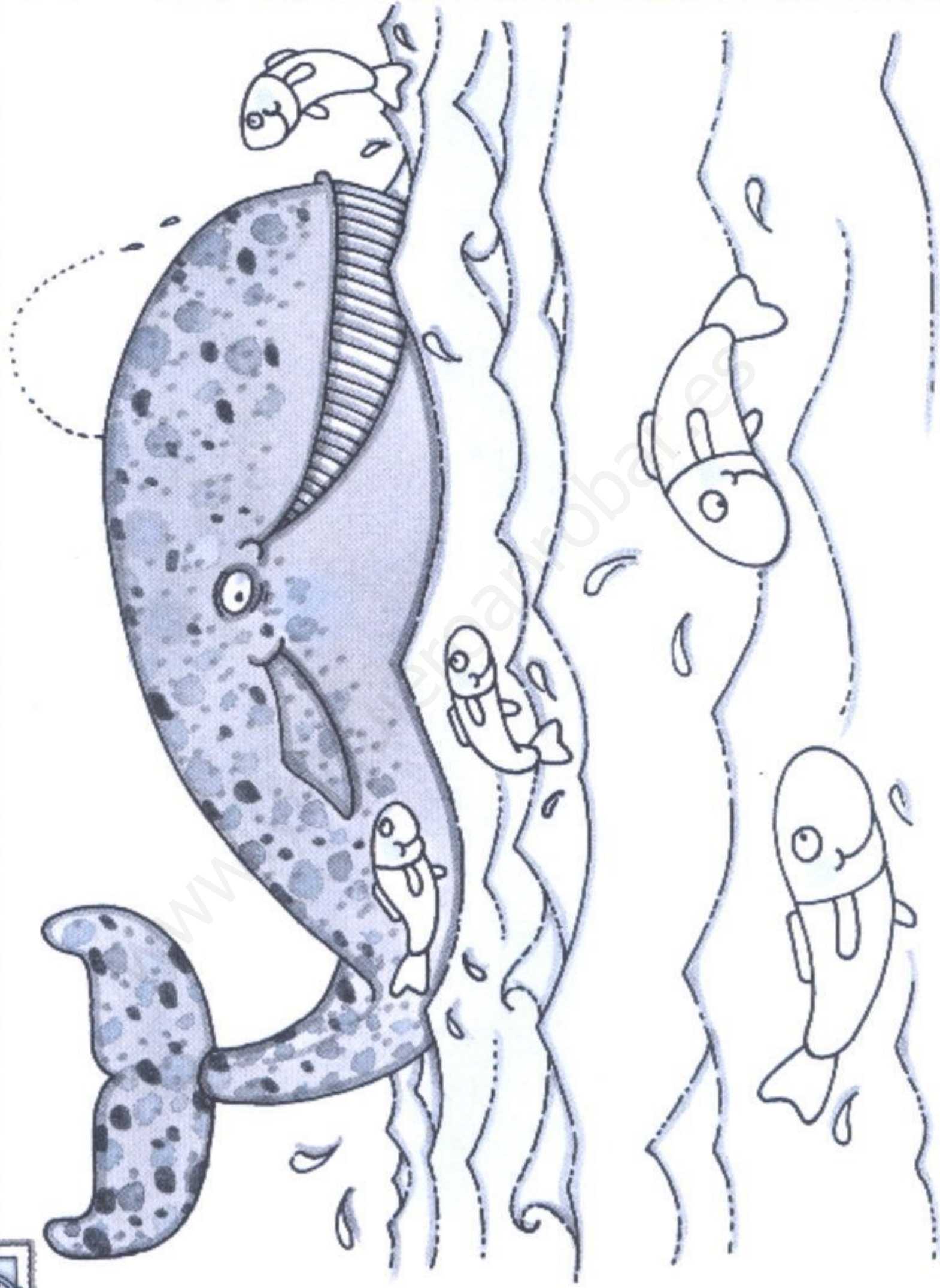
Pinta un **lado** de la mariposa de color naranja y el **otro lado** de color verde.





## CONCEPTOS ESPACIALES

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

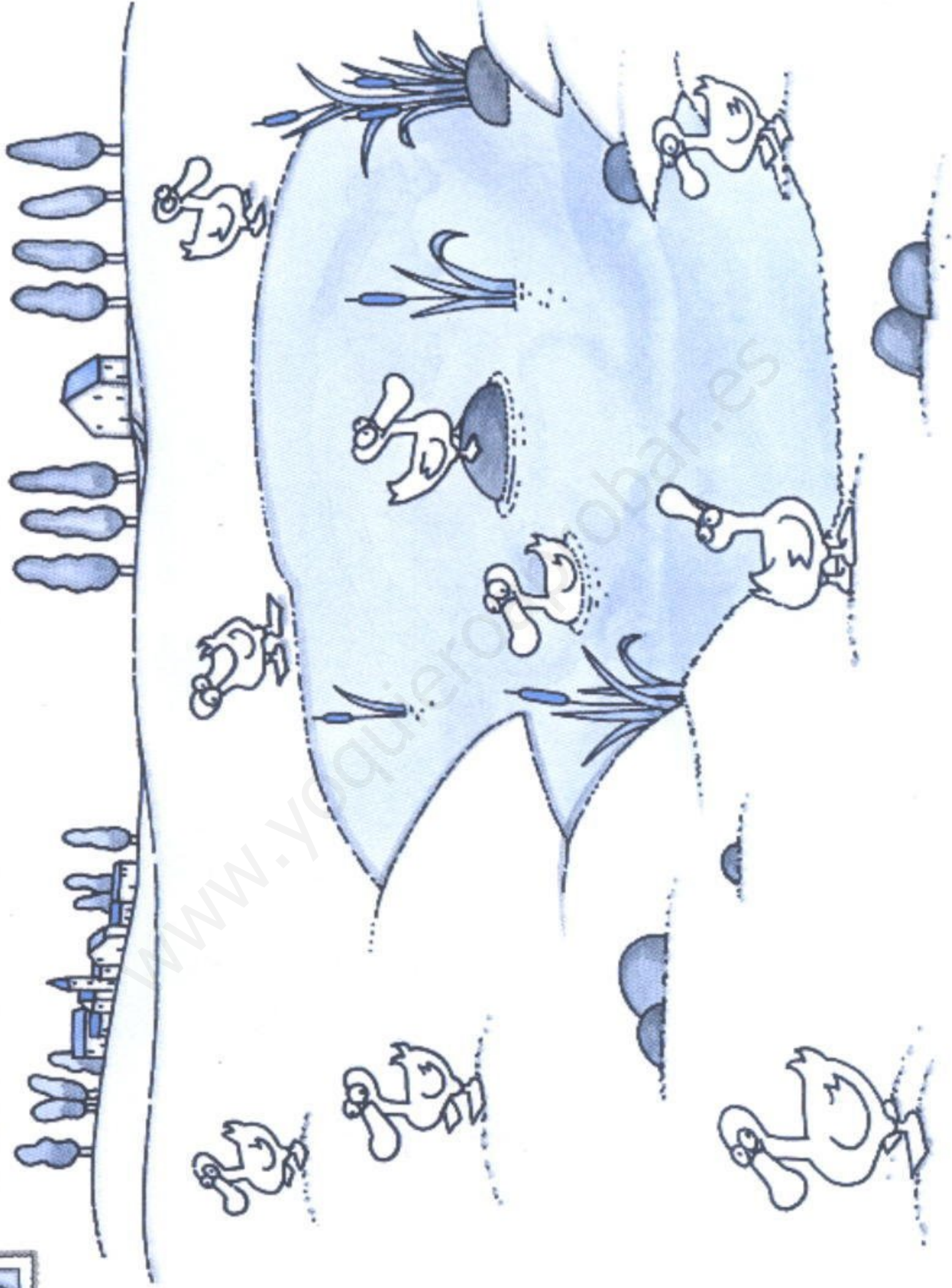






## CONCEPTOS ESPACIALES

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





### SECUENCIAS TEMPORALES

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

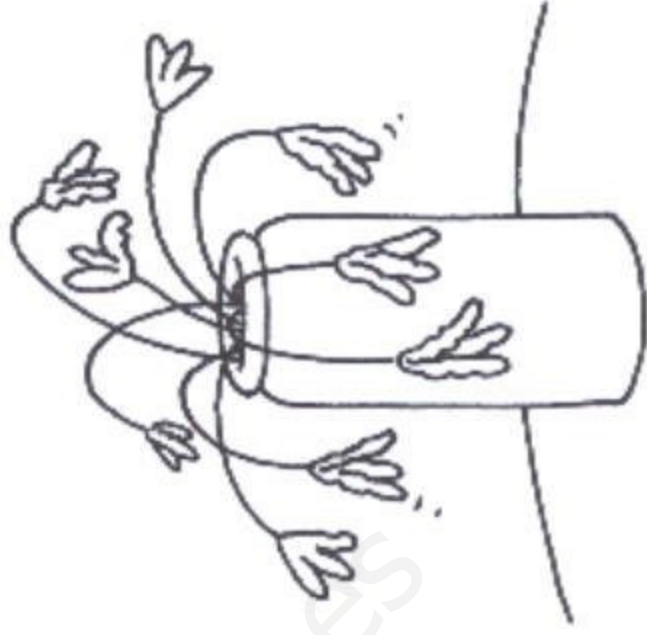
1



2



3

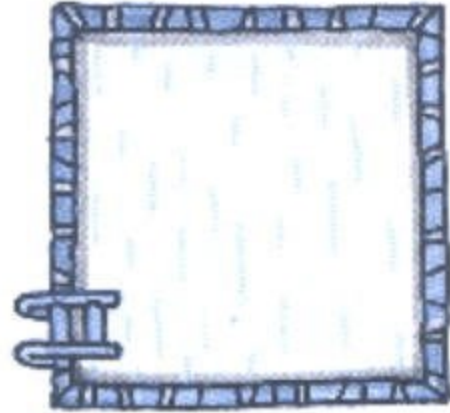
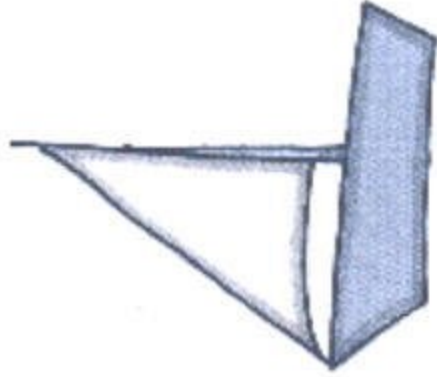
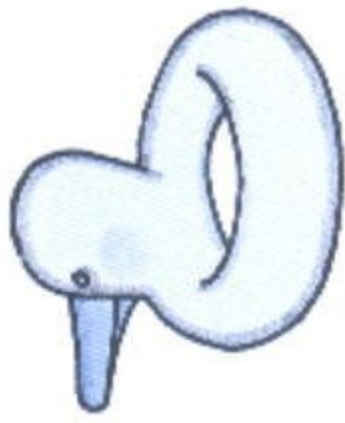






# MATRICES

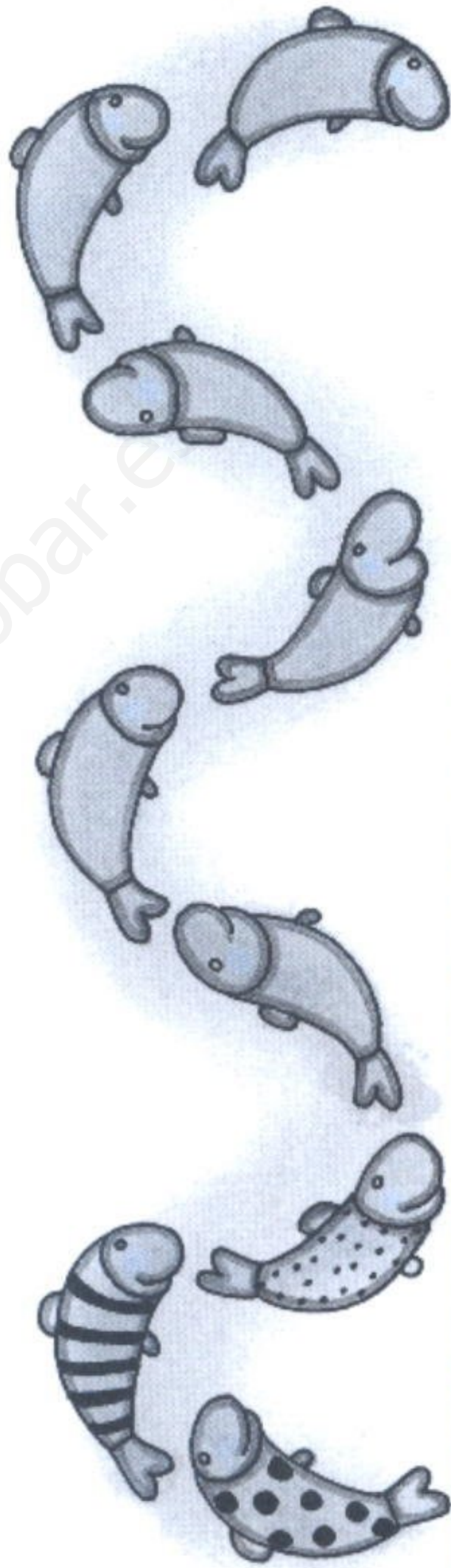
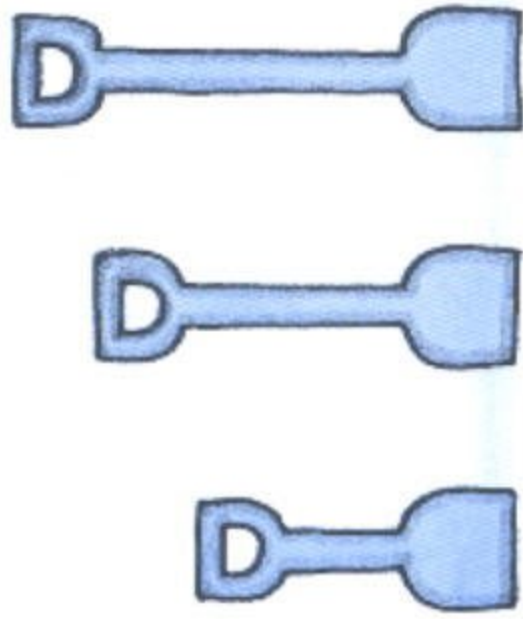
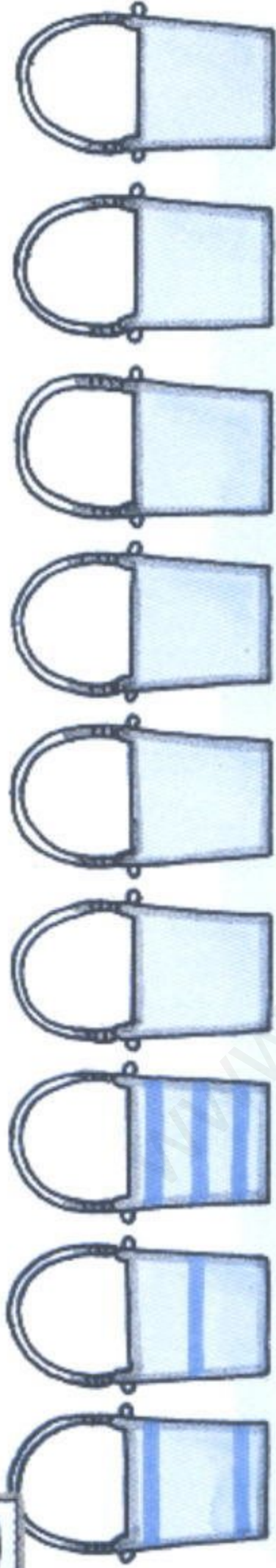
Dibuja en los cuadros que corresponda la unión de las imágenes.



www.yoquieroaprobar.es

**SERIES LÓGICAS**

Continúa las series.

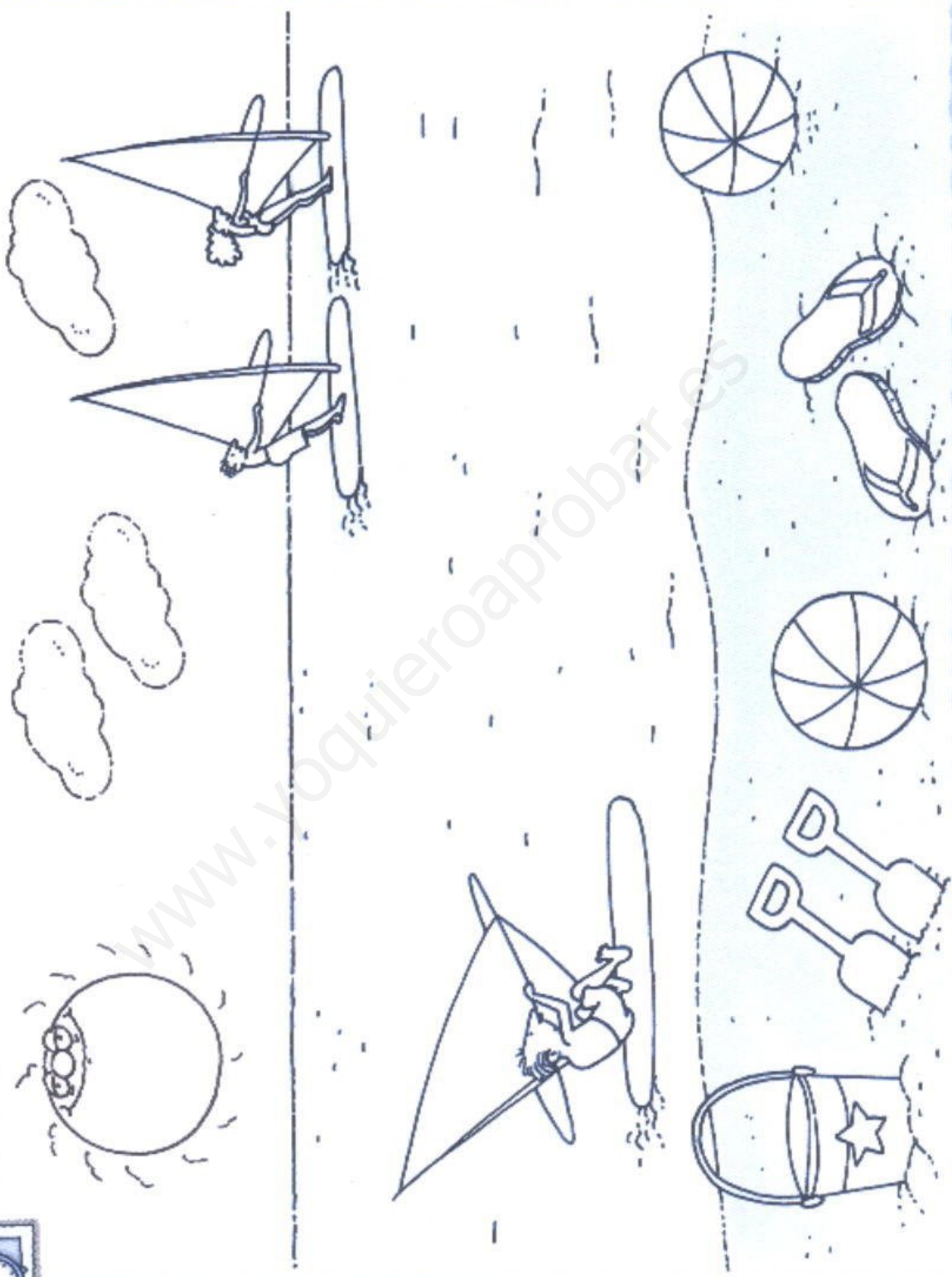






### CONCEPTOS ESPACIALES

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

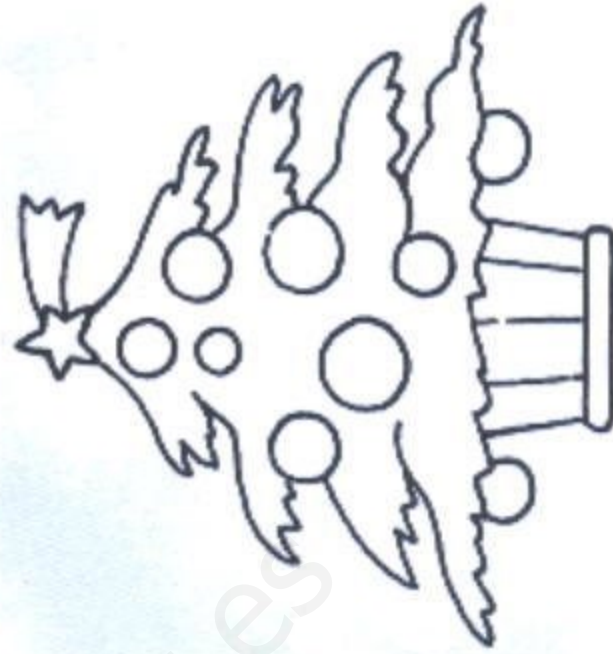
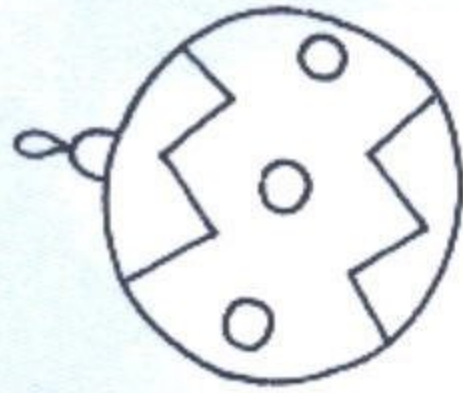
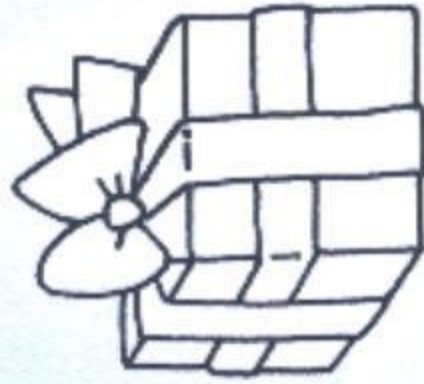
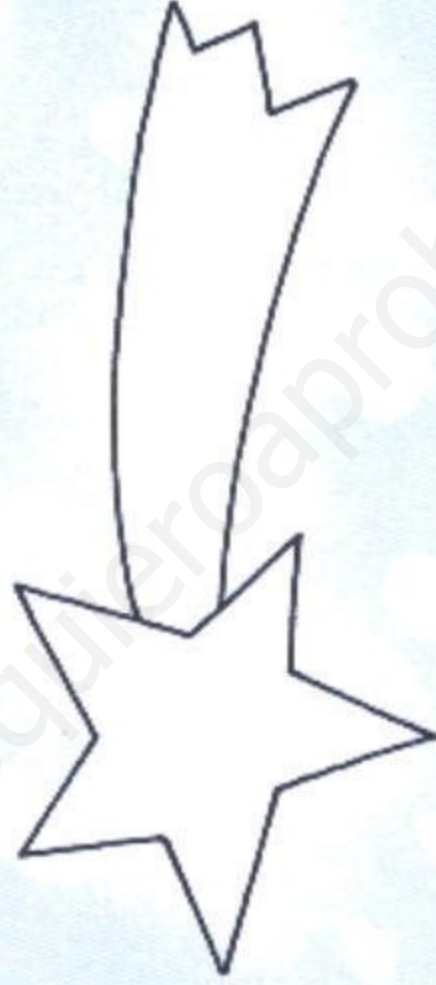
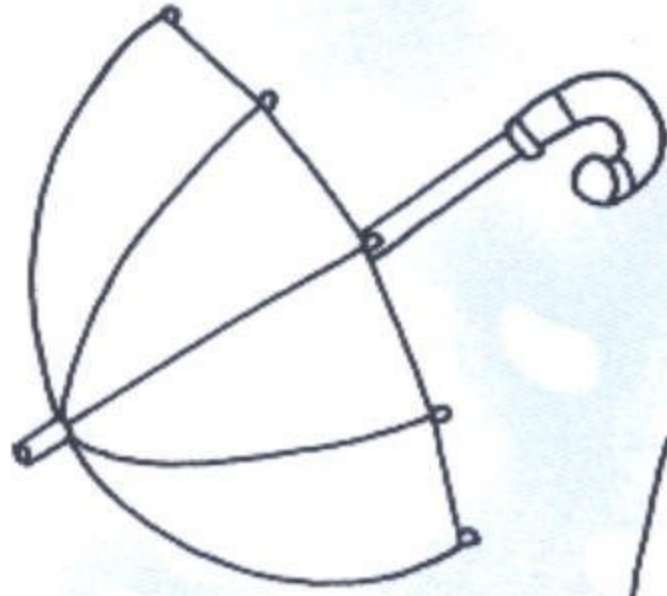
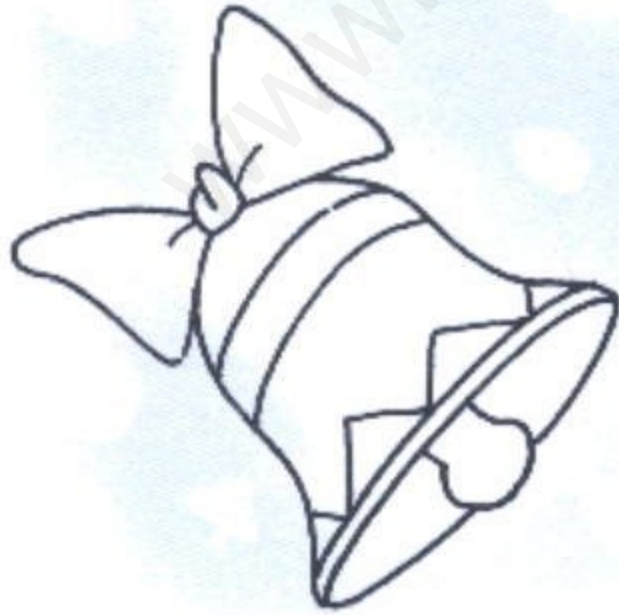






## CLASIFICACIONES

Encierra y pinta los objetos propios de la Navidad.

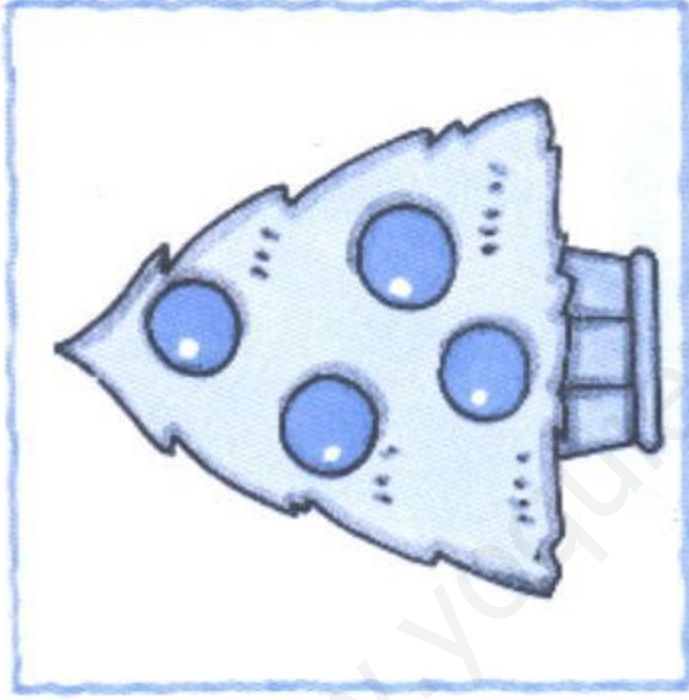




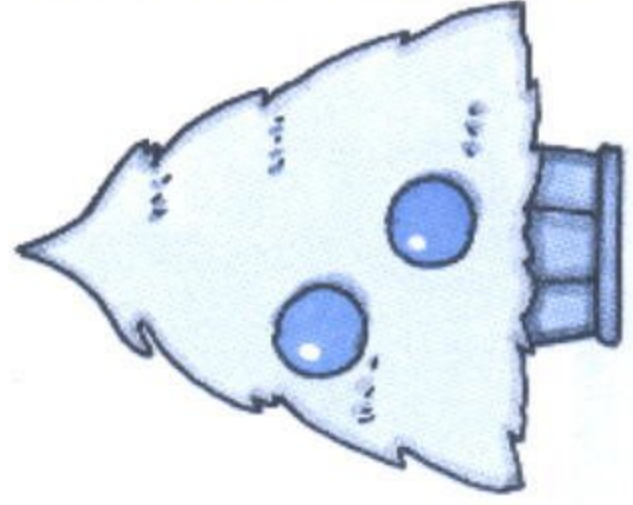
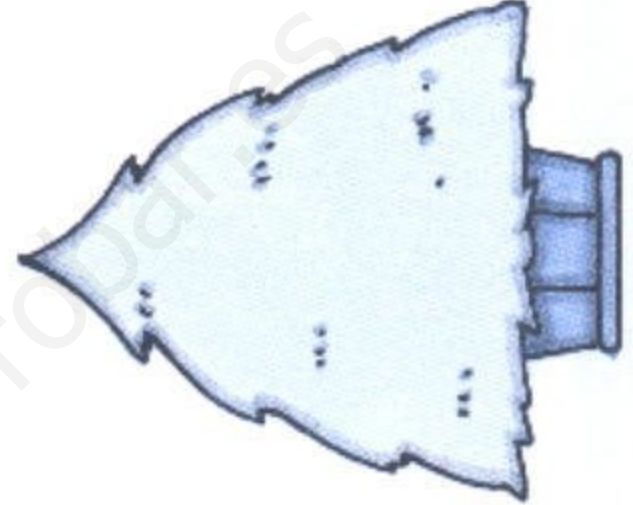
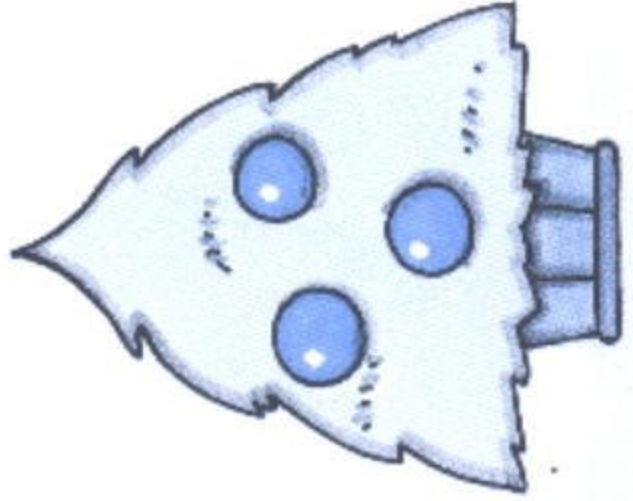
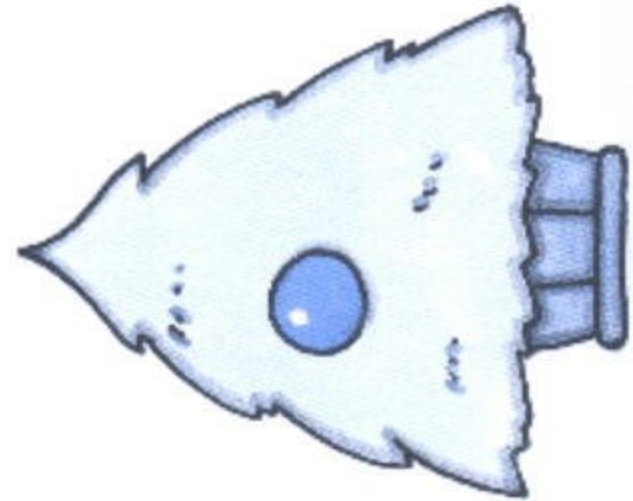


### PROBLEMAS NUMÉRICOS

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



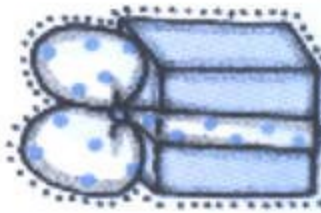
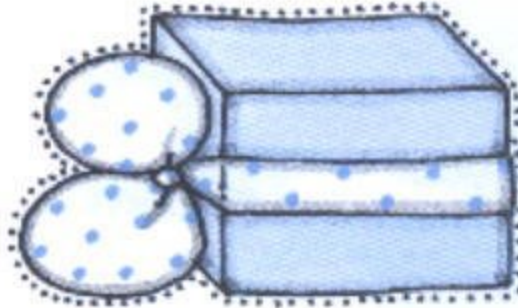
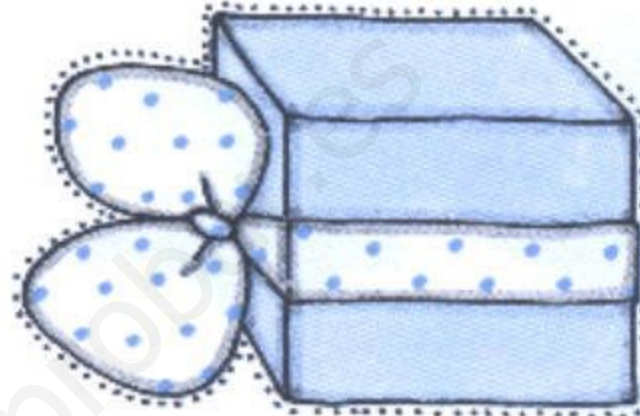
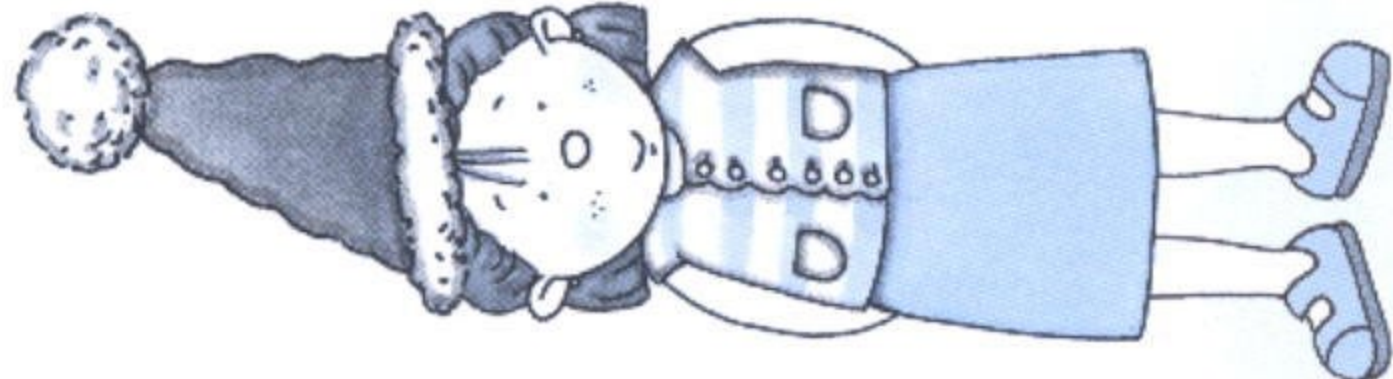
4





# ORDENACIONES

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



www.yoquieroaprender.es





## CONCEPTOS ESPACIALES

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

