

COMPRENSIÓN LECTORA, MEMORIA DE TRABAJO

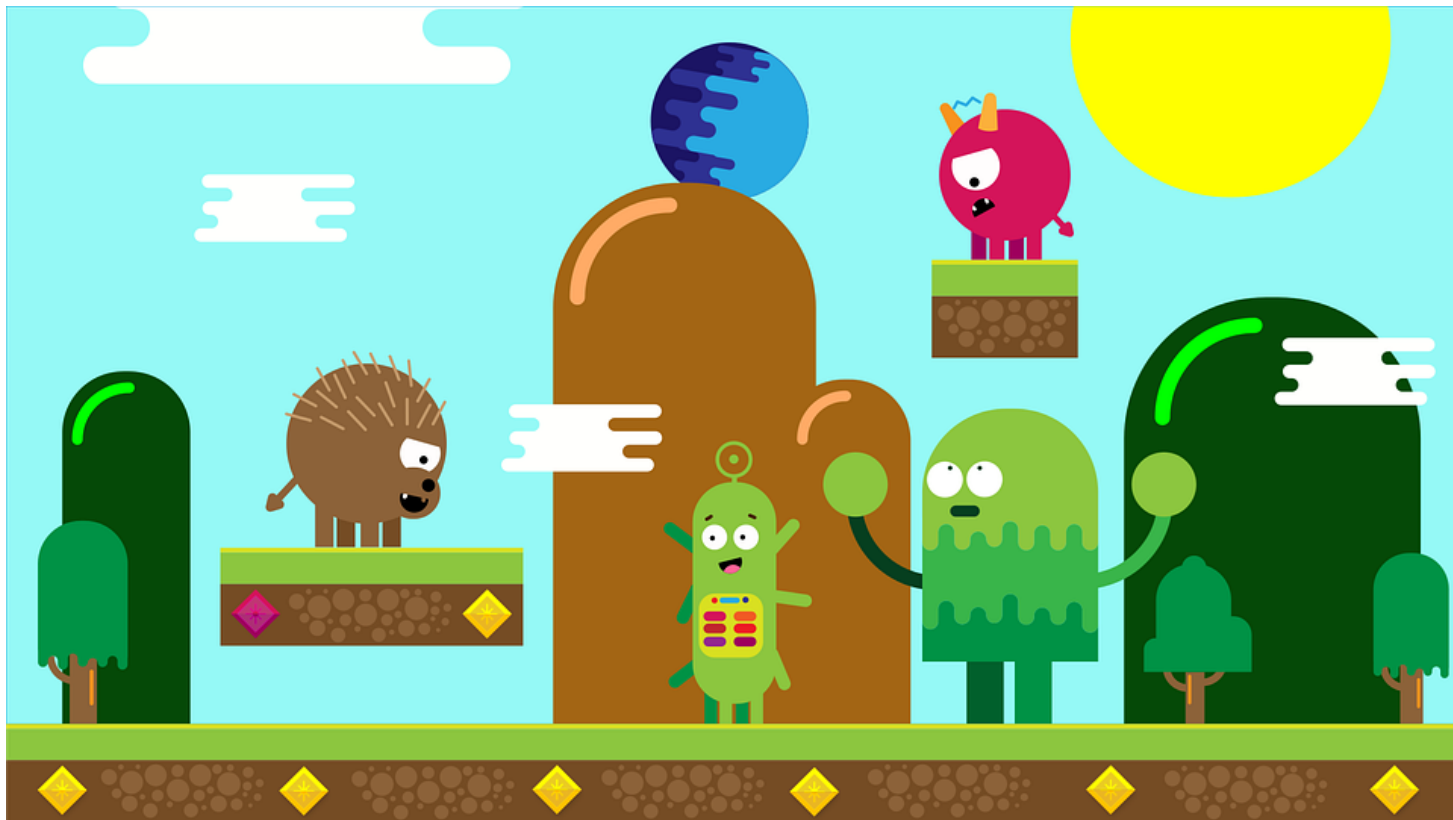
Y LOCALIZACIÓN EN LA IMAGEN



Haz clic sobre el monstruo que tiene más manos.



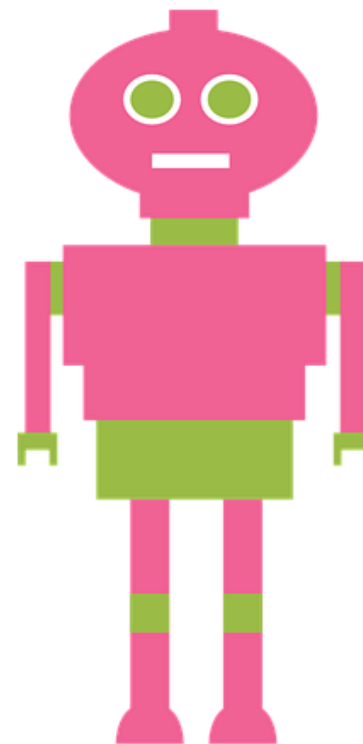
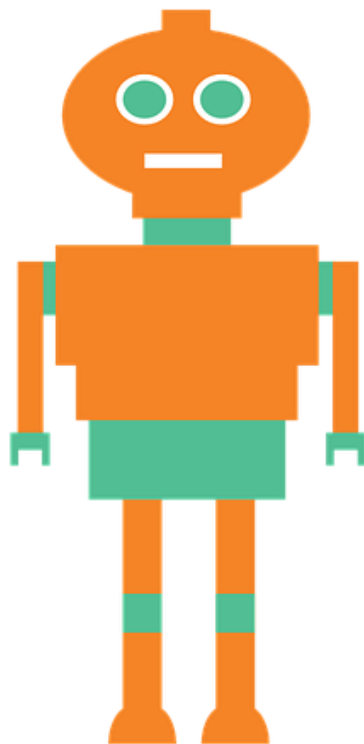
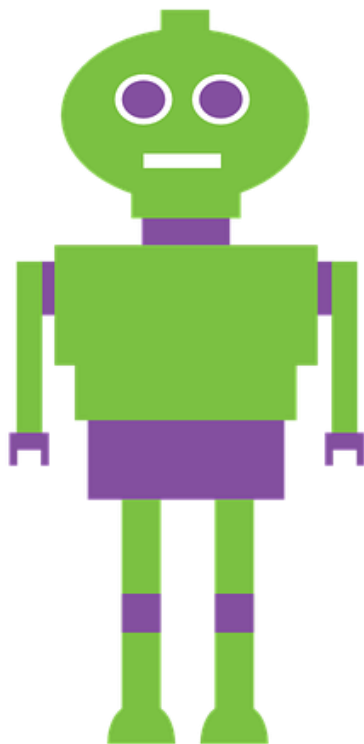
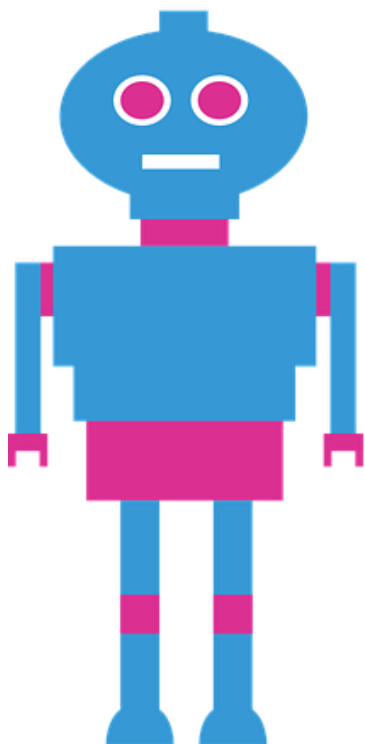
COMPRESIÓN LECTORA A PARTIR DE IMÁGENES.



Pulsa sobre robot tiene los ojos de color rosa.



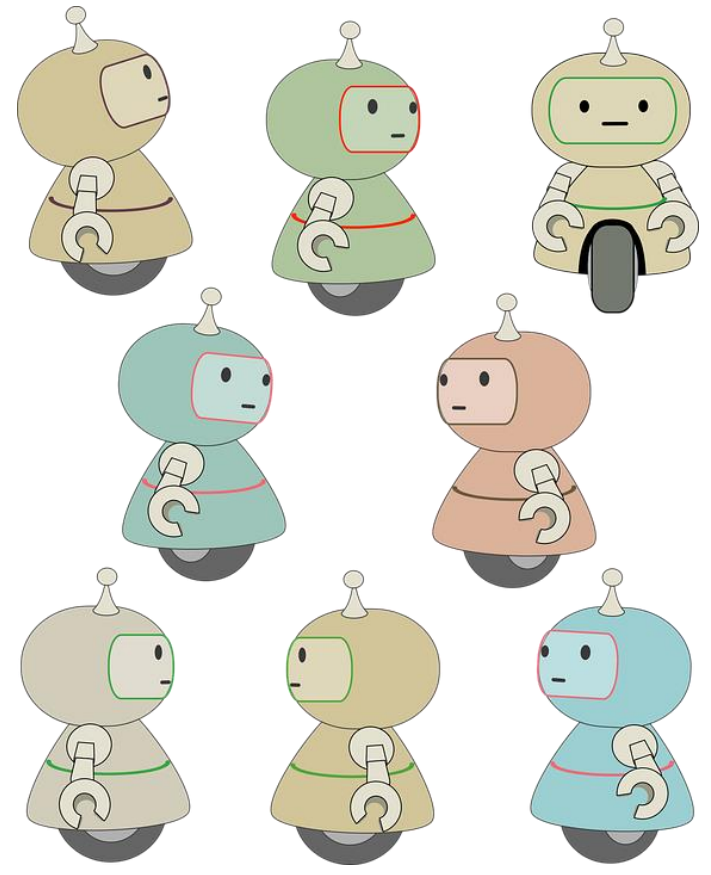
COMPRESIÓN LECTORA A PARTIR DE IMÁGENES.



Busca el robot que está de frente y haz clic sobre él.



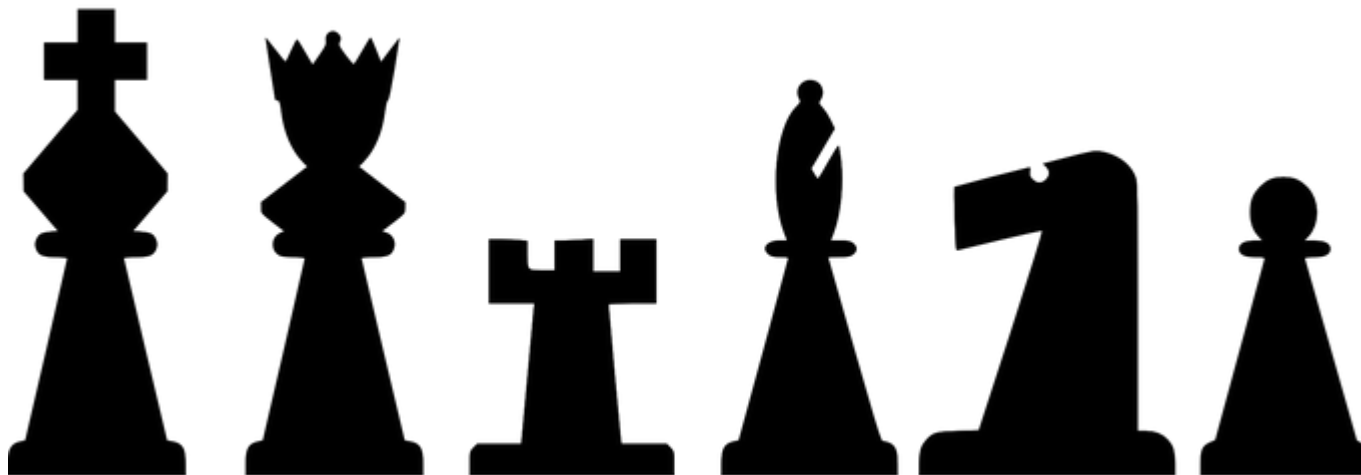
COMPRESIÓN LECTORA A PARTIR DE IMÁGENES.



Encuentra la pieza más pequeña del ajedrez.



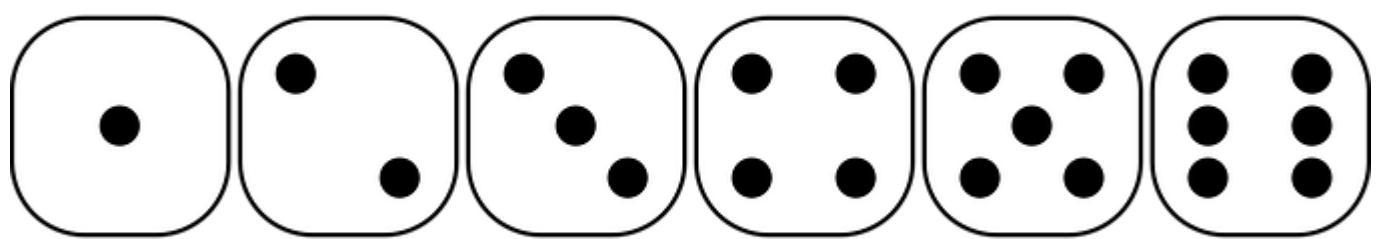
COMPRESIÓN LECTORA A PARTIR DE IMÁGENES.



Encuentra el dado que contiene el resultado de sumar $2+3$



COMPRESIÓN LECTORA A PARTIR DE IMÁGENES.



Encuentra el dibujo que no es un niño.



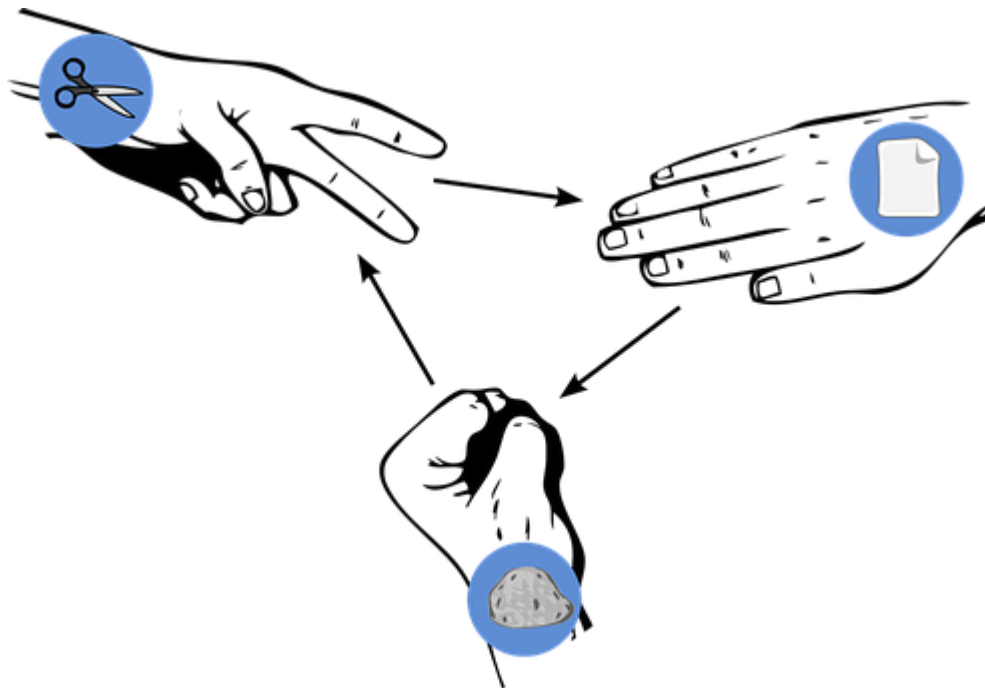
COMPRESIÓN LECTORA A PARTIR DE IMÁGENES.



¿Qué mano me ganará si yo tengo la tijera?



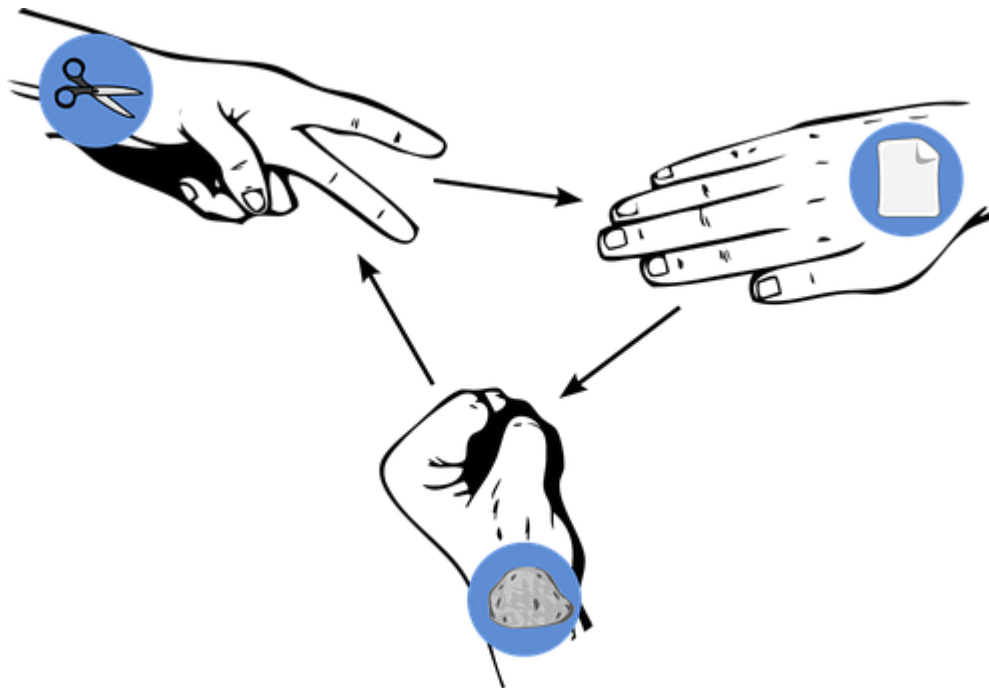
COMPRESIÓN LECTORA A PARTIR DE IMÁGENES.



¿Qué mano me ganará si yo tengo papel?



COMPRESIÓN LECTORA A PARTIR DE IMÁGENES.



Haz clic sobre la niña que lleva la melena suelta.



COMPRESIÓN LECTORA A PARTIR DE IMÁGENES.



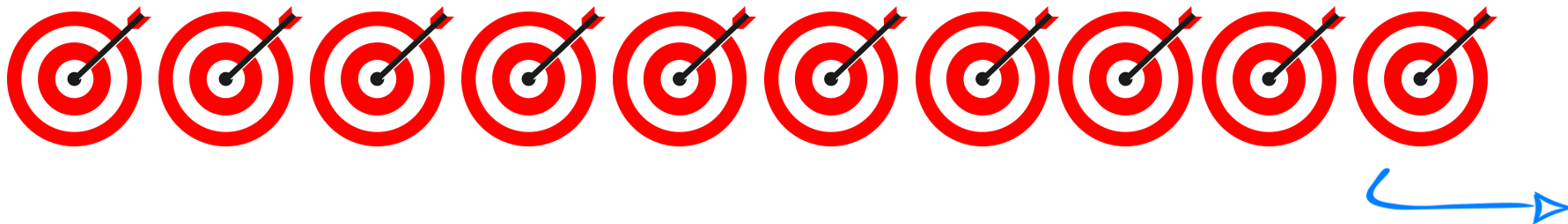
Haz clic sobre el número mayor.



COMPRESIÓN LECTORA A PARTIR DE IMÁGENES.



Pulsa lo que está lanzando el chico.



COMPRESIÓN LECTORA A PARTIR DE IMÁGENES.





M^ª CARMEN PÉREZ.



aulapt.org

Blog de recursos para la
elaboración de A.C.I.S.