

Fichas para el desarrollo de la inteligencia

1
Primaria

Autor: José Luis Rivas
Ilustración: Domènec Bladé i Pinyol

Ficha 1	Percepción y atención	5	Ficha 19	Comprensión del espacio	23
Ficha 2	Percepción y atención	6	Ficha 20	Comprensión del espacio	24
Ficha 3	Percepción y atención	7	Ficha 21	Comprensión del espacio	25
Ficha 4	Percepción y atención	8	Ficha 22	Razonamiento lógico	26
Ficha 5	Percepción y atención	9	Ficha 23	Razonamiento lógico	27
Ficha 6	Percepción y atención	10	Ficha 24	Razonamiento lógico	28
Ficha 7	Percepción y atención	11	Ficha 25	Razonamiento lógico	29
Ficha 8	Percepción y atención	12	Ficha 26	Razonamiento lógico	30
Ficha 9	Percepción y atención	13	Ficha 27	Razonamiento lógico	31
Ficha 10	Percepción y atención	14	Ficha 28	Razonamiento lógico	32
Ficha 11	Memoria	15	Ficha 29	Razonamiento lógico	33
Ficha 12	Memoria	16	Ficha 30	Organización temporal	34
Ficha 13	Memoria	17	Ficha 31	Organización temporal	35
Ficha 14	Comprensión verbal	18	Ficha 32	Organización temporal	36
Ficha 15	Comprensión verbal	19	Ficha 33	Habilidad numérica	37
Ficha 16	Comprensión verbal	20	Ficha 34	Habilidad numérica	38
Ficha 17	Comprensión del espacio	21	Ficha 35	Habilidad numérica	39
Ficha 18	Comprensión del espacio	22			

Fichas para el desarrollo de la inteligencia 1 es una obra colectiva, concebida, creada y realizada en el Departamento de Primaria de Santillana Educación, S. L., bajo la dirección de JOSÉ LUIS ALZU GOÑI.

Texto: José Luis Riva

Ilustración: Domènec Bladé i Pinyol

Edición: Mar García González y José Tomás Henao

© 2004 by Santillana Educación, S. L.
Torrelaguna, 60. 28043 Madrid
PRINTED IN SPAIN
Impreso en España por

CP: 735453
Depósito legal:

El presente cuaderno está protegido por las leyes de derechos de autor y su propiedad intelectual le corresponde a Santillana. A los legítimos usuarios del mismo sólo les está permitido realizar fotocopias de este material para uso como material de aula. Queda prohibida cualquier utilización fuera de los usos permitidos, especialmente aquella que tenga fines comerciales.

El niño de primer ciclo de primaria ya ha realizado numerosas e importantes adquisiciones, pero éste es el momento en que tiene que aprender a sistematizarlas lógicamente. Para ello necesita adquirir, ejercitar y perfeccionar una serie de habilidades de razonamiento. Con el fin de facilitar que todos los alumnos alcancen una buena y cómoda situación en este campo, presentamos una serie de fichas con las que podrán desarrollar las siguientes habilidades:

- **Percepción-Atención.** Esta habilidad posibilita concentrarse en algo sin distraerse y percibir la información correspondiente con claridad. Para que la pueda ejercitar un niño y mantenerla durante un tiempo suficiente se requiere que se encuentre en situación personal relajada, que no esté cansado ni somnoliento y en un ambiente adecuado. Adquirir el hábito de la concentración ayuda además a configurar unas buenas estrategias de aprendizaje.
- **Memoria.** Esta habilidad permite recordar datos a corto, medio y largo plazo. Es una pieza esencial en la configuración de la inteligencia de las personas, pero es preciso que se integre dentro del conjunto de las habilidades mentales como complementaria de todas las demás. Con frecuencia se suele potenciar esta habilidad cuando se ejercita de forma mecánica para memorizar lo que no se entiende. En este caso el fuerte desarrollo de la memoria se convierte en una trampa porque a corto plazo puede dar resultado, pero a la larga no puede sustituir en modo alguno el razonamiento y la comprensión.
- **Comprensión verbal.** Habilidad que permite comprender el significado de las palabras (comprensión) y capacidad de expresarse mediante las mismas (fluidez). La comprensión pone de manifiesto la asimilación de la información transmitida oralmente y todos los indicadores confirman que esta habilidad bien desarrollada es un excelente predictor del éxito académico futuro del alumno.
- **Comprensión del espacio.** Esta habilidad permite interpretar las representaciones gráficas de objetos, reconocerlos en diferentes posiciones o imaginarse una estructura a partir de un diseño.
- **Razonamiento lógico.** Habilidad para establecer relaciones coherentes entre distintos elementos (clasificación, seriación, ordenación, reconocimiento de relaciones absurdas o inadecuadas...).

- **Organización temporal.** Habilidad para percibir la cadencia en la sucesión de hechos en el tiempo, descubriendo los elementos y detalles que determinan la ordenación cronológica. La vivencia ordenada del tiempo es esencial para la estabilidad física y emocional de los niños.
- **Habilidad numérica.** Conocido y asimilado el concepto de número, hay muchas operaciones mentales que se facilitan cuando se domina el cálculo de forma automática. Se echa mano de esta habilidad en múltiples ocasiones y es preciso dominarla para que no obstaculice las operaciones mentales en que se hace necesaria.

Estas fichas pueden emplearse en grupo o individualmente. Es importante que se cumplimenten en períodos cortos de tiempo, ya que es preferible que los niños se queden con ganas de seguir en lugar de que se sientan fatigados y se cansen.

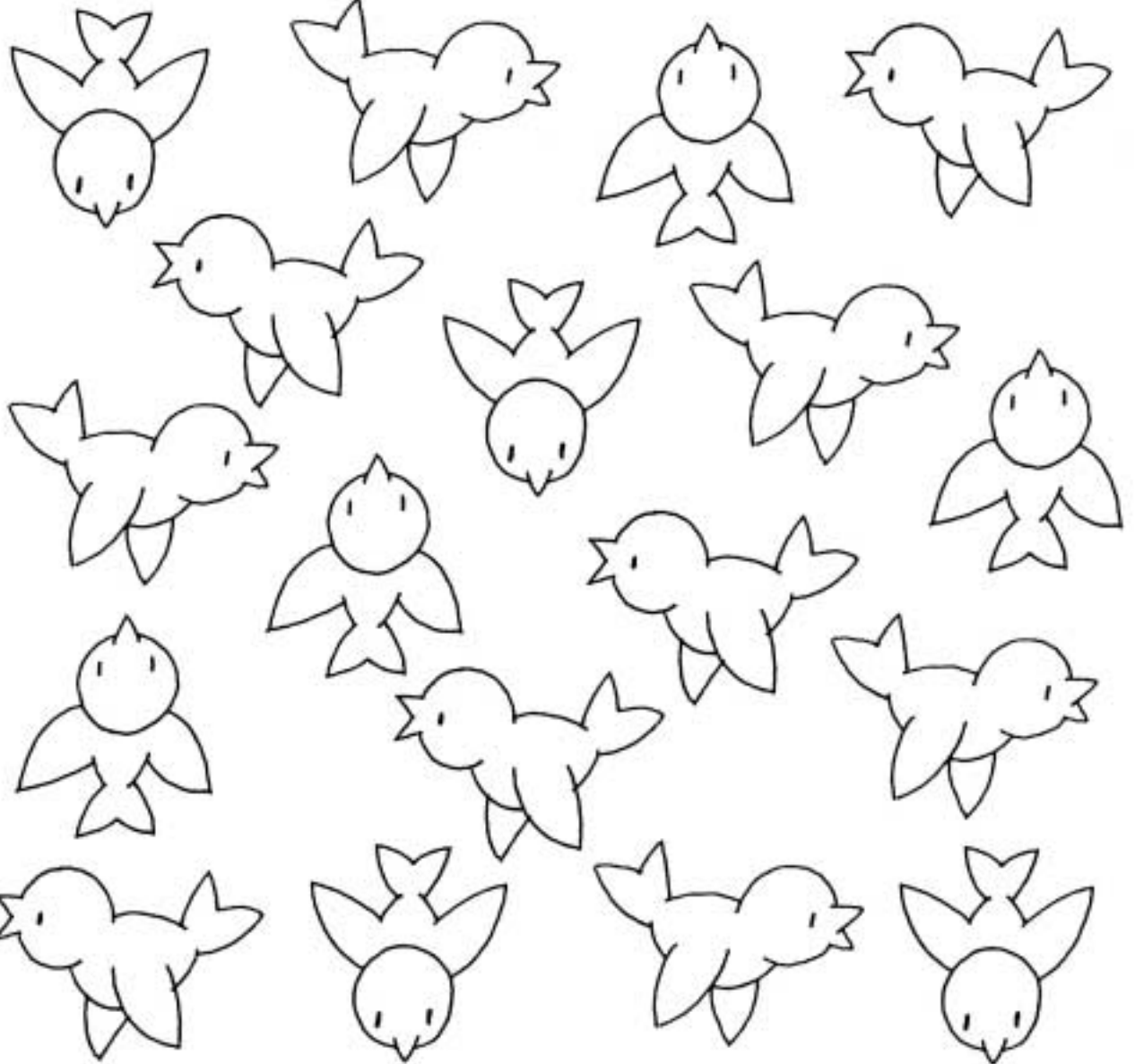
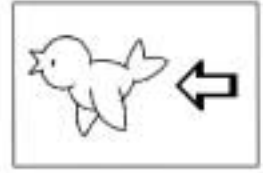
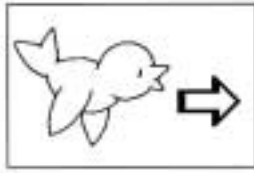
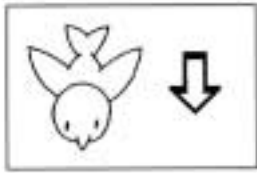
Las normas básicas que deben seguirse para realizar estas actividades son:

1. Dar las explicaciones necesarias para que los niños sepan exactamente qué tienen que lograr. Es muy importante que el niño se sienta capaz de llevar a cabo lo que se le propone, para lo cual es interesante plantear de entrada juegos que pueda superar con éxito para seguir luego con otros de dificultad superior.
2. Que entiendan cómo lo tienen que hacer y que dispongan de todo lo necesario (colores, goma, etc.). Tan importante como solucionar un problema es aprender las estrategias que se han utilizado para tal fin. Por eso es bueno relacionar los nuevos planteamientos con otros ya superados para que pueda establecer relaciones entre los diferentes procedimientos empleados y aprender cuáles conviene aplicar.
3. Relacionar lo nuevo con otras actividades ya hechas y hacerles ver los elementos comunes. Comparando lo que ha hecho con otros juegos anteriores, el niño irá definiendo estrategias específicas y afinando su capacidad de solucionar problemas, sean éstos del tipo que sean.
4. Aunque muchos de los ejercicios son de contenido visual, es importante que el niño verbalice sus contenidos explicando con sus palabras lo que ha hecho, precisando todos los pormenores de las imágenes y los motivos por los que decide la solución que aporta.

El autor.

¿Adónde van los pájaros?

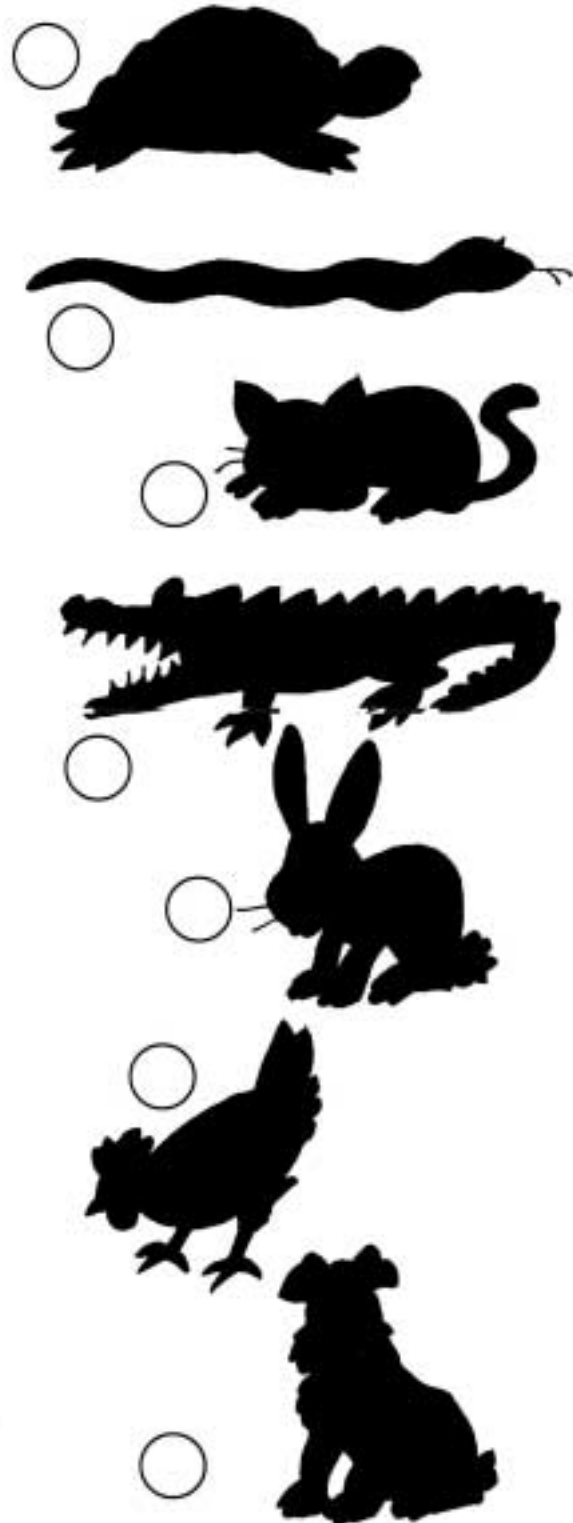
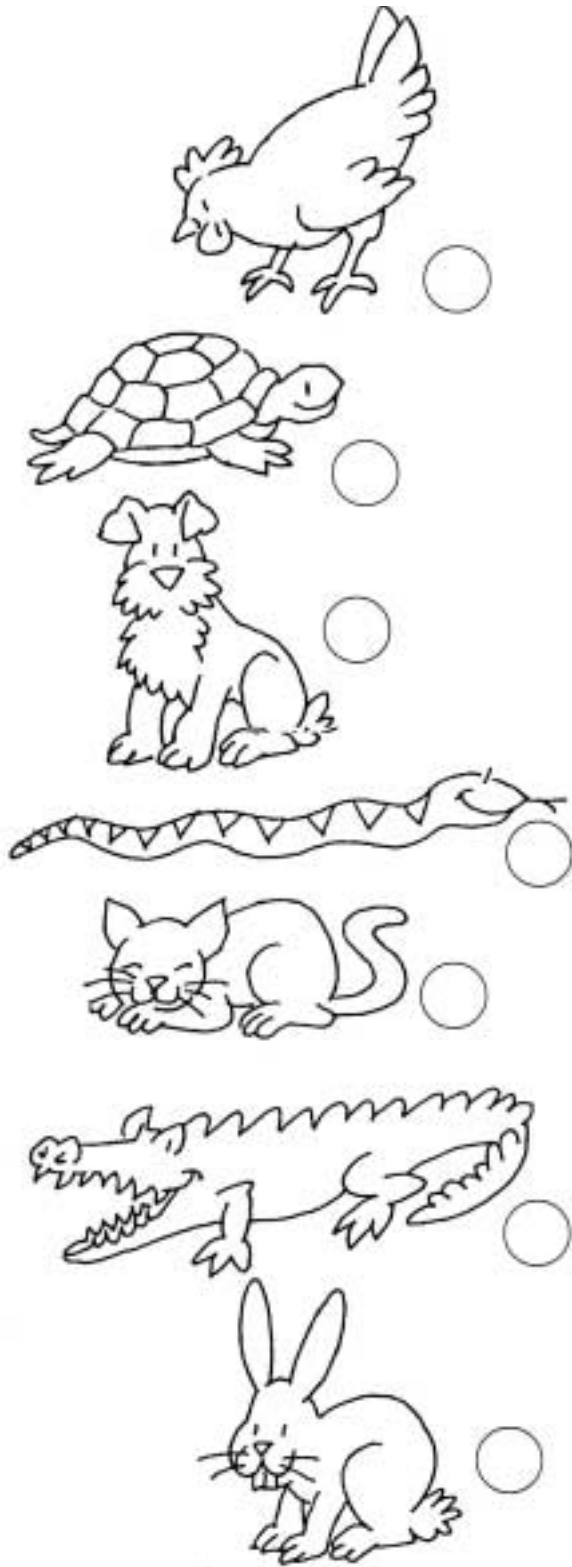
Nombre _____ Fecha _____



Colorea:

- De azul, los que vuelan hacia abajo.
- De rojo, los pájaros que vuelan hacia la derecha.
- De verde, los que vuelan hacia arriba.
- De amarillo, los que vuelan hacia la izquierda.

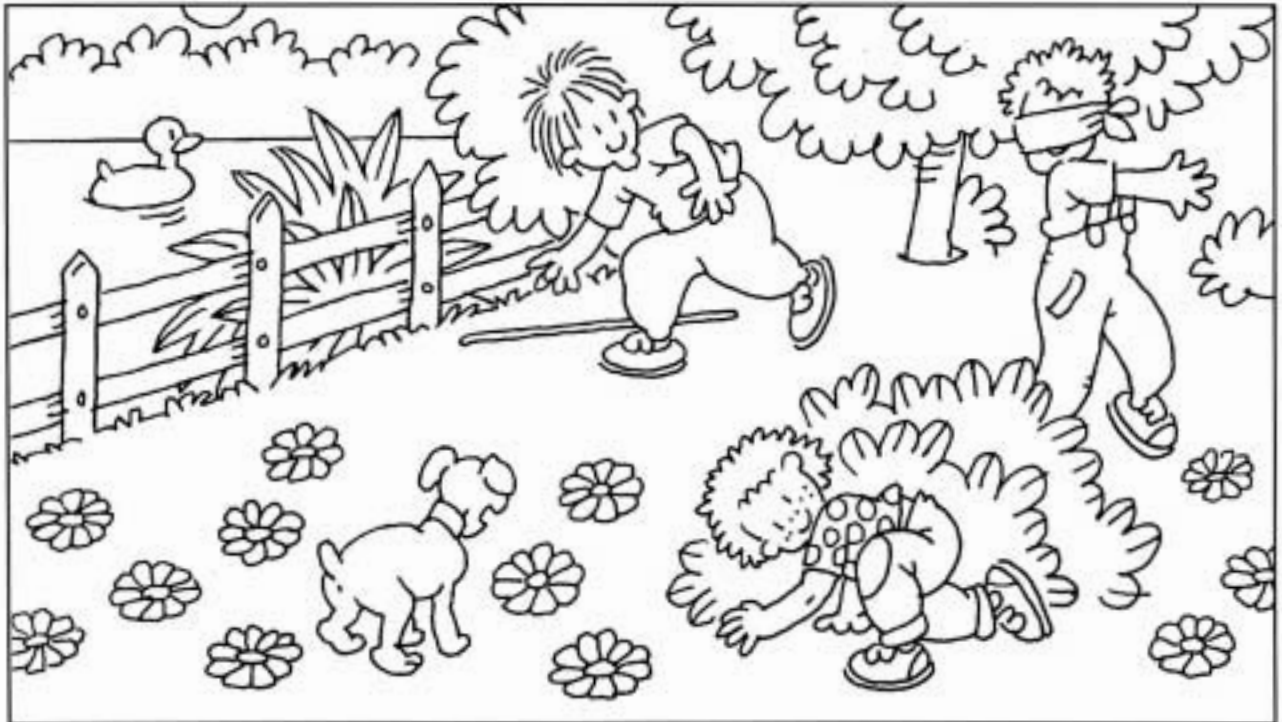
Nombre _____ Fecha _____



Une cada animal con su sombra o silueta.

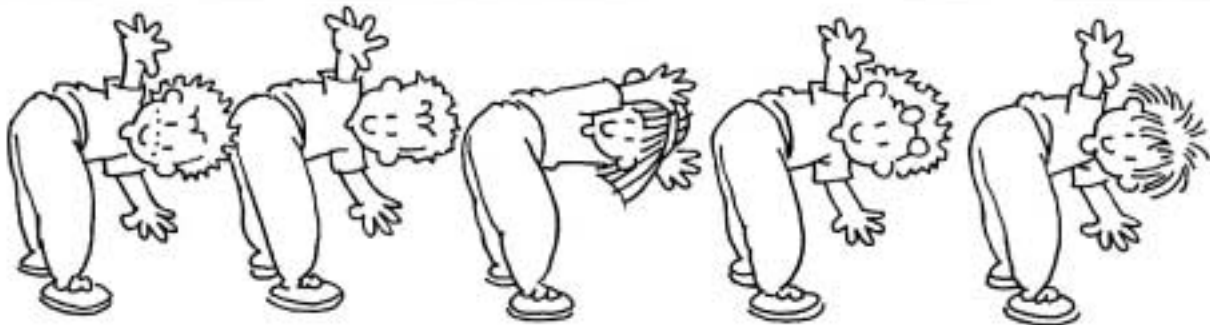
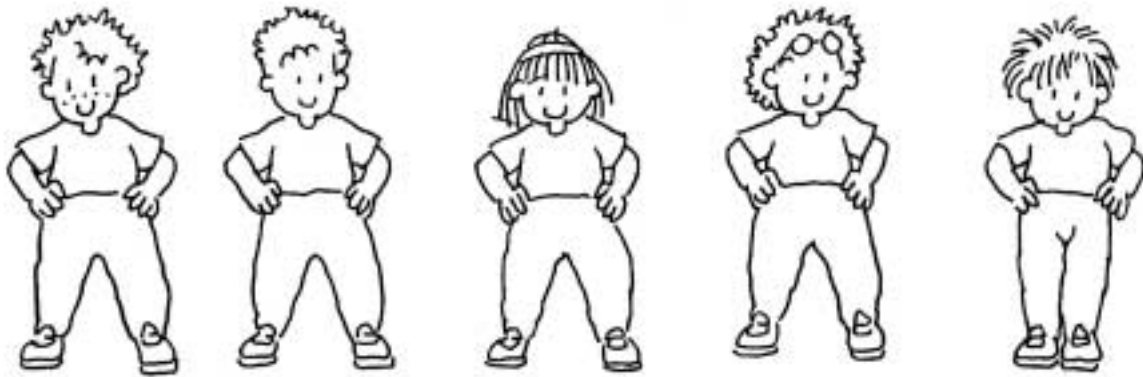
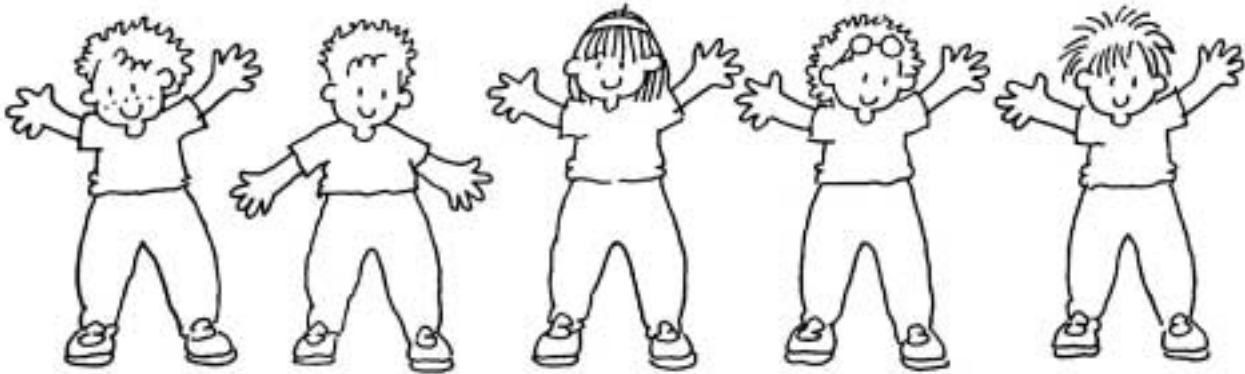
El juego de las diferencias

Nombre _____ Fecha _____



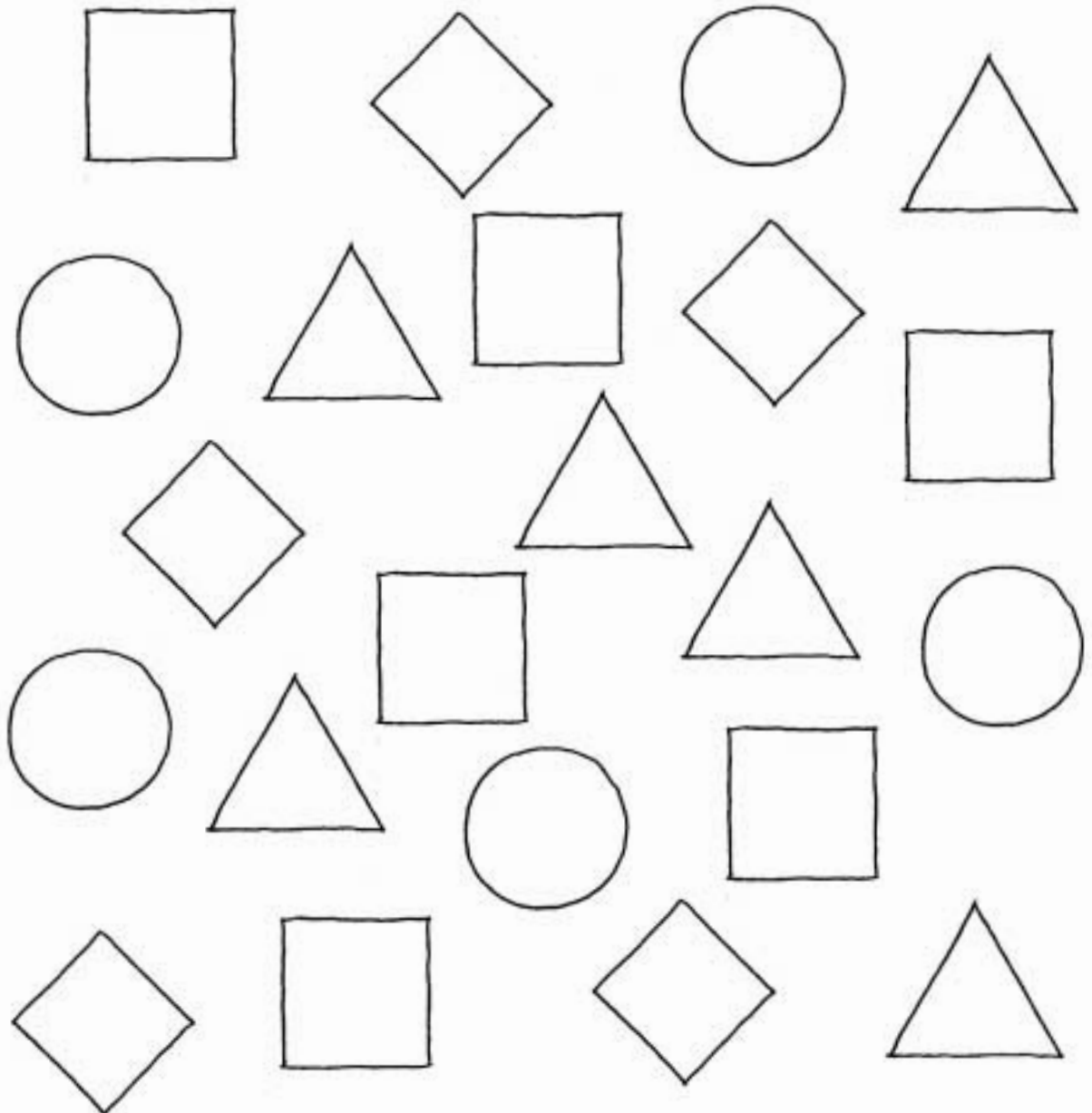
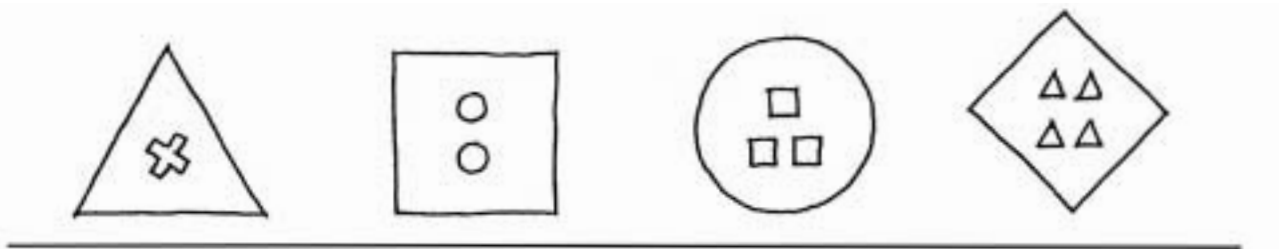
Estos dos dibujos no son exactamente iguales. Busca las diferencias y márcalas con lápices de colores.

Nombre _____ Fecha _____



En cada fila de dibujos hay un niño que hace un movimiento equivocado. Localízalo y píntalo de amarillo.

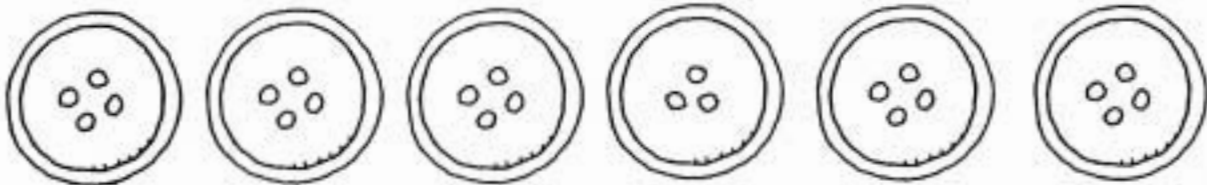
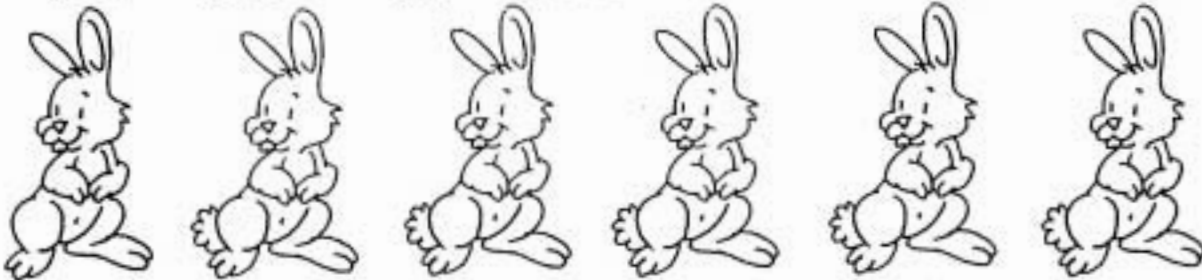
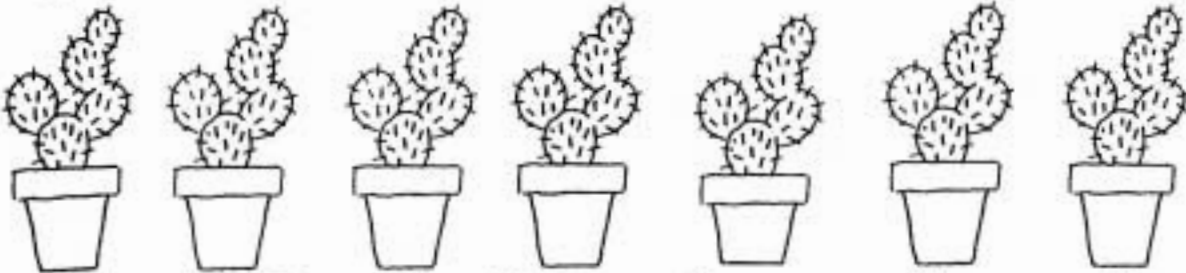
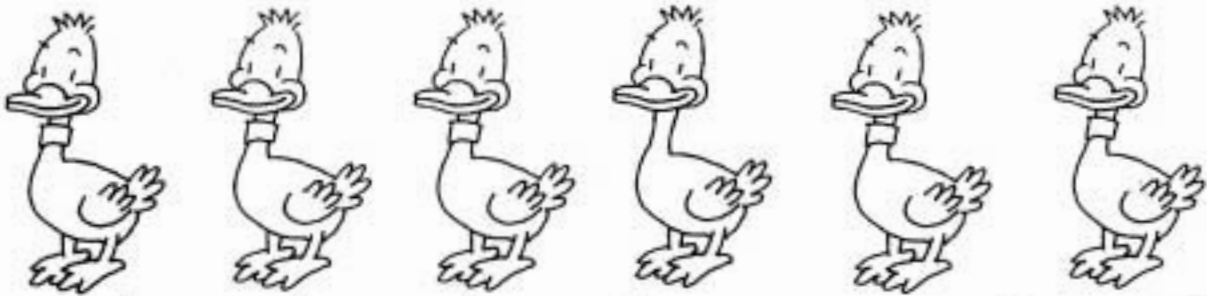
Nombre _____ Fecha _____



Fíjate en las marcas que tienen las figuras de la fila de arriba y dibújalas en las figuras de abajo.

¡No todos son iguales!

Nombre _____ Fecha _____



En cada fila hay un dibujo diferente. Pinta de rojo el detalle que lo diferencia.

Nombre _____ Fecha _____



- Pinta de amarillo los objetos del conjunto de arriba que no están en el conjunto de abajo.
- Luego pinta de rojo los objetos del conjunto de abajo que no están en el conjunto de arriba.
- Finalmente, pinta de azul los objetos que están arriba y abajo.

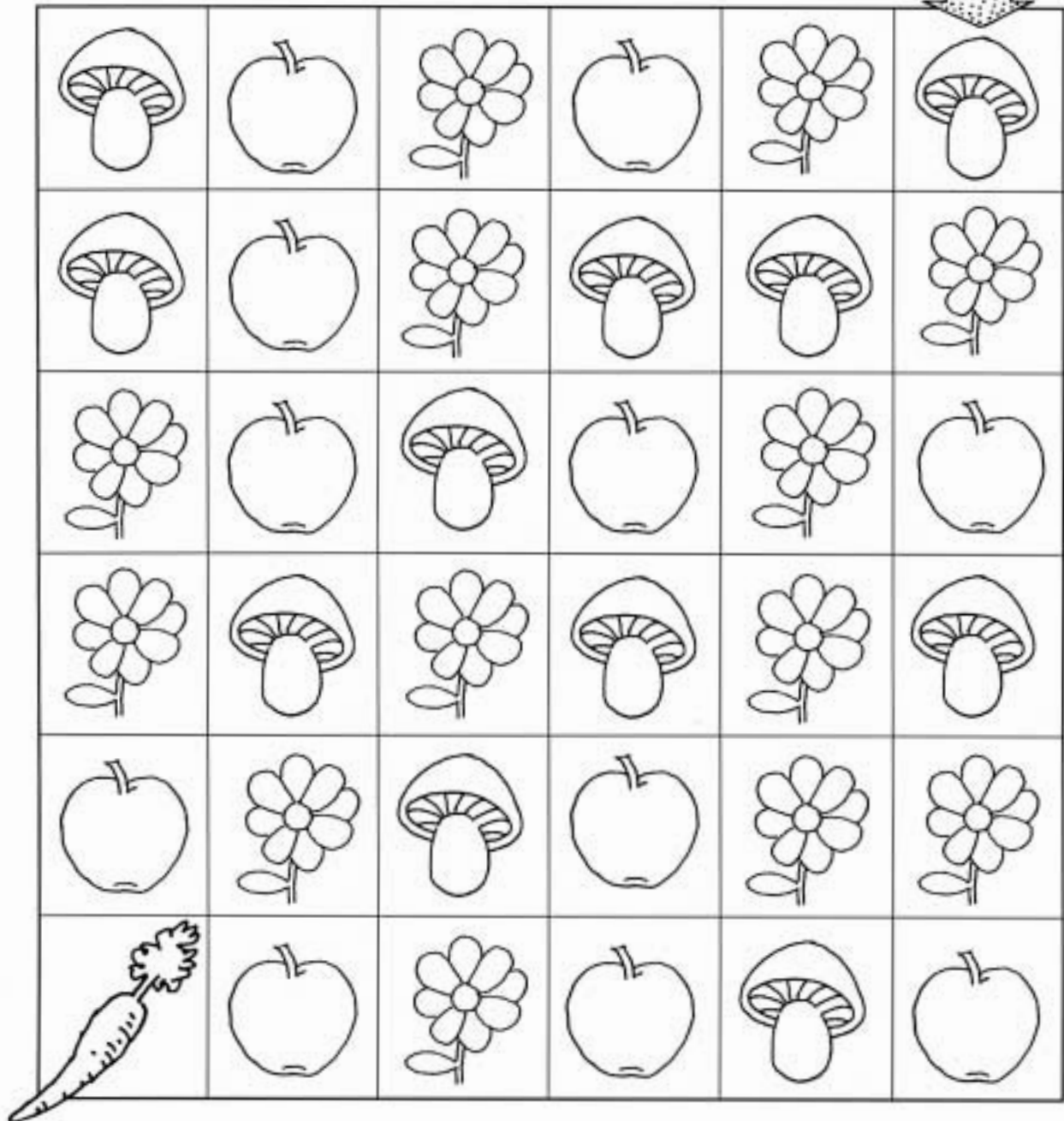
Nombre _____ Fecha _____



Varios niños no han podido venir hoy a clase porque están enfermos.
 Compara la foto, que está arriba, con la imagen del aula, que está abajo.
 Luego rodea en la foto con un círculo azul los alumnos que han venido y con un círculo rojo los que faltan.

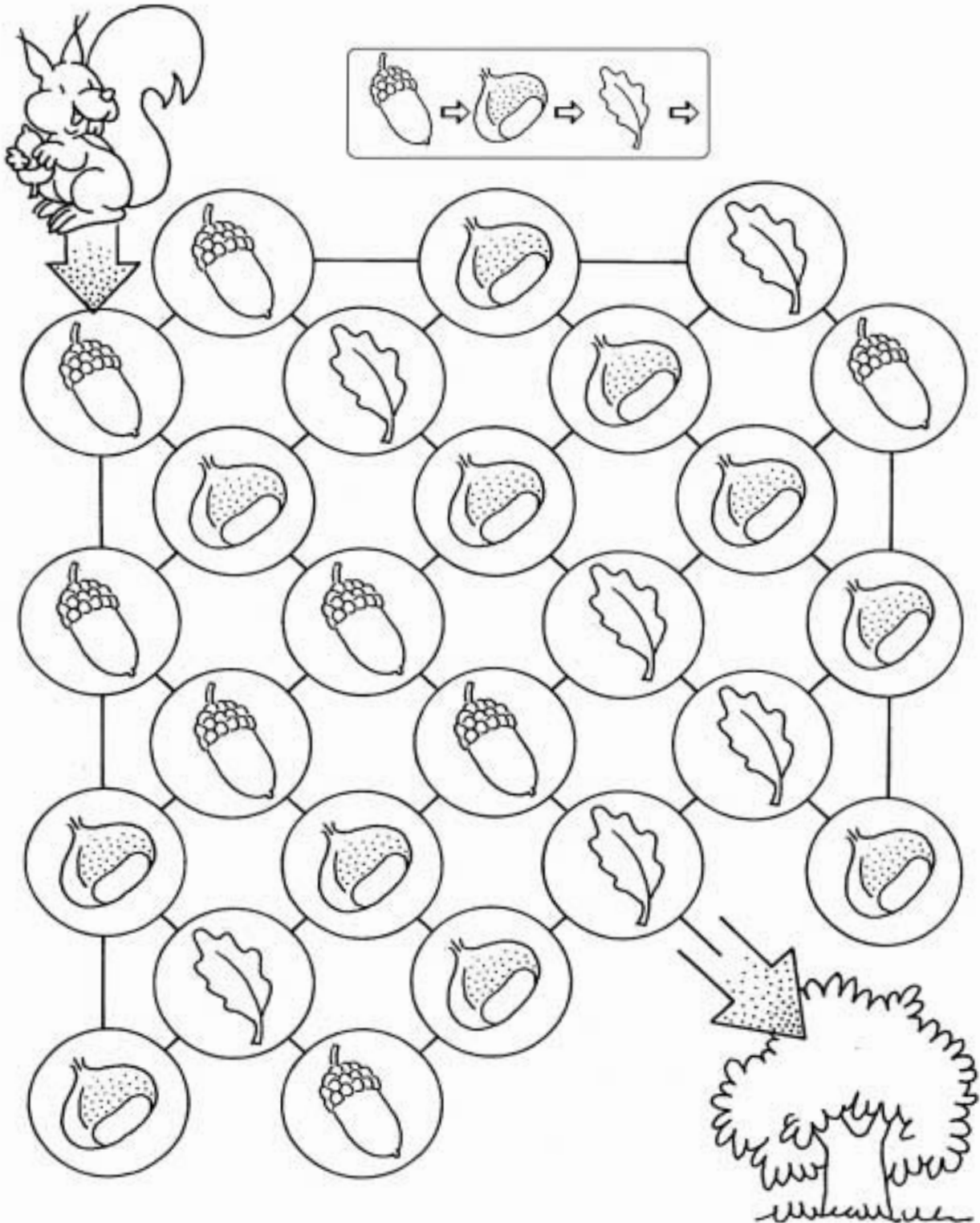
¿Cómo alcanzará el conejo su zanahoria?

Nombre _____ Fecha _____



Ayuda al conejo a conseguir su zanahoria. Para ello, puede ir de lado (↔) y de arriba abajo (↕), pero tiene que seguir siempre el mismo orden: seta → flor → manzana. Hay dos caminos diferentes.

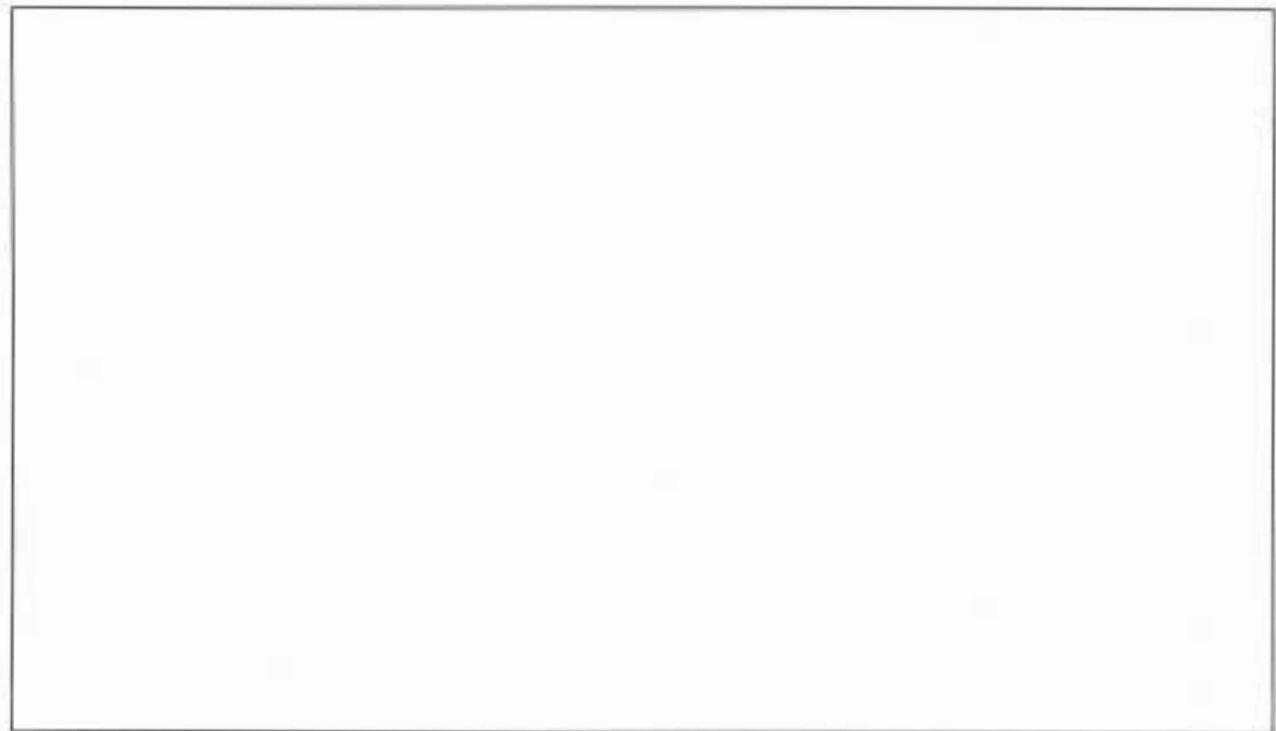
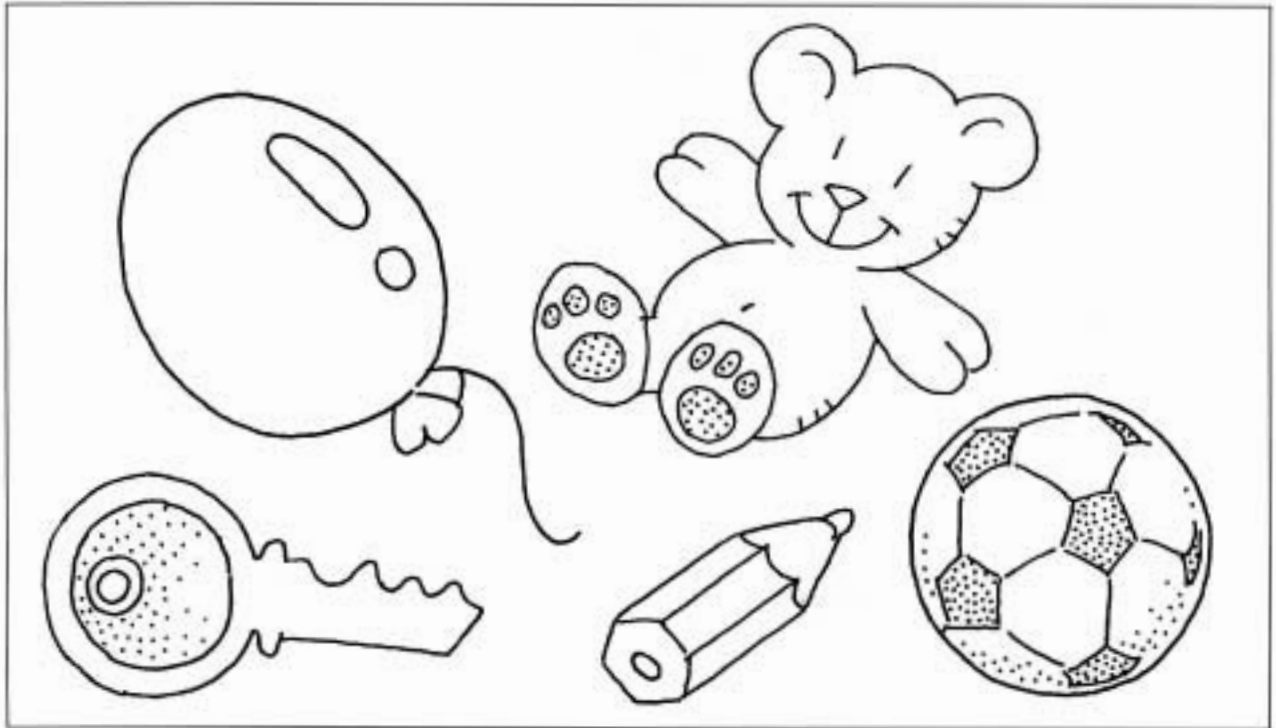
Nombre _____ Fecha _____



Marca los círculos que recorre la ardilla hasta llegar a su árbol. Ten en cuenta que debe respetar siempre el orden indicado.

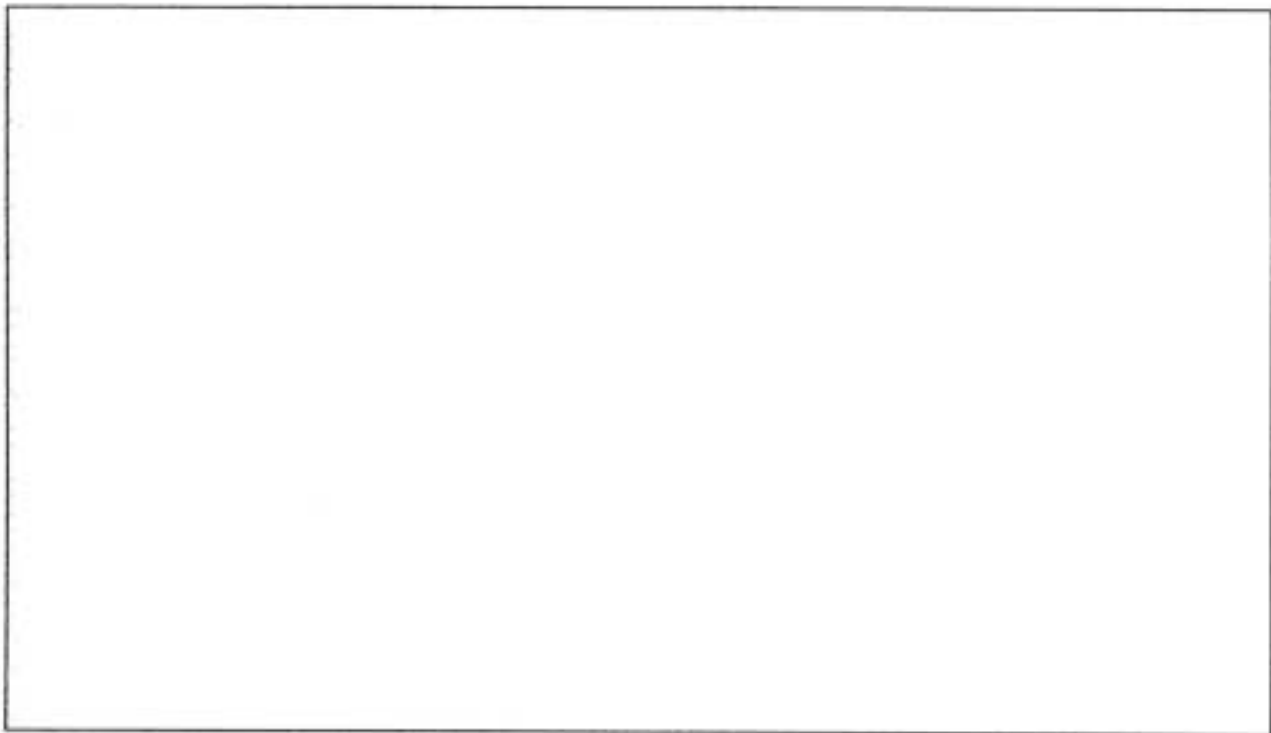
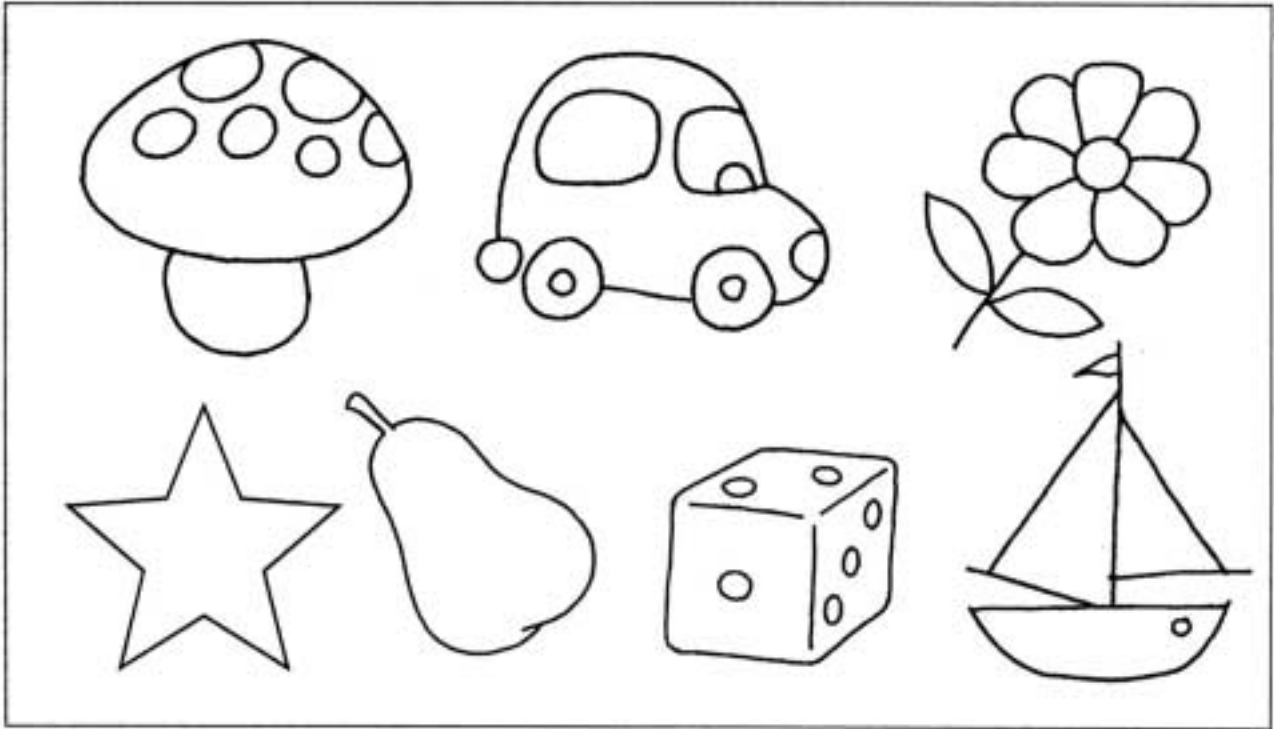
¿Qué objetos hay?

Nombre _____ Fecha _____



Observa los objetos que hay en el cuadro de arriba. Luego dobla la hoja por la mitad y dibuja esos mismos objetos sin mirarlos.

Nombre _____ Fecha _____



Observa los objetos que hay en el cuadro de arriba. Luego dobla la hoja por la mitad y dibuja esos mismos objetos sin mirarlos.

Nombre _____ Fecha _____



Pega esta hoja sobre una cartulina, recorta las fichas y colócalas hacia abajo.
Luego juega a formar parejas.

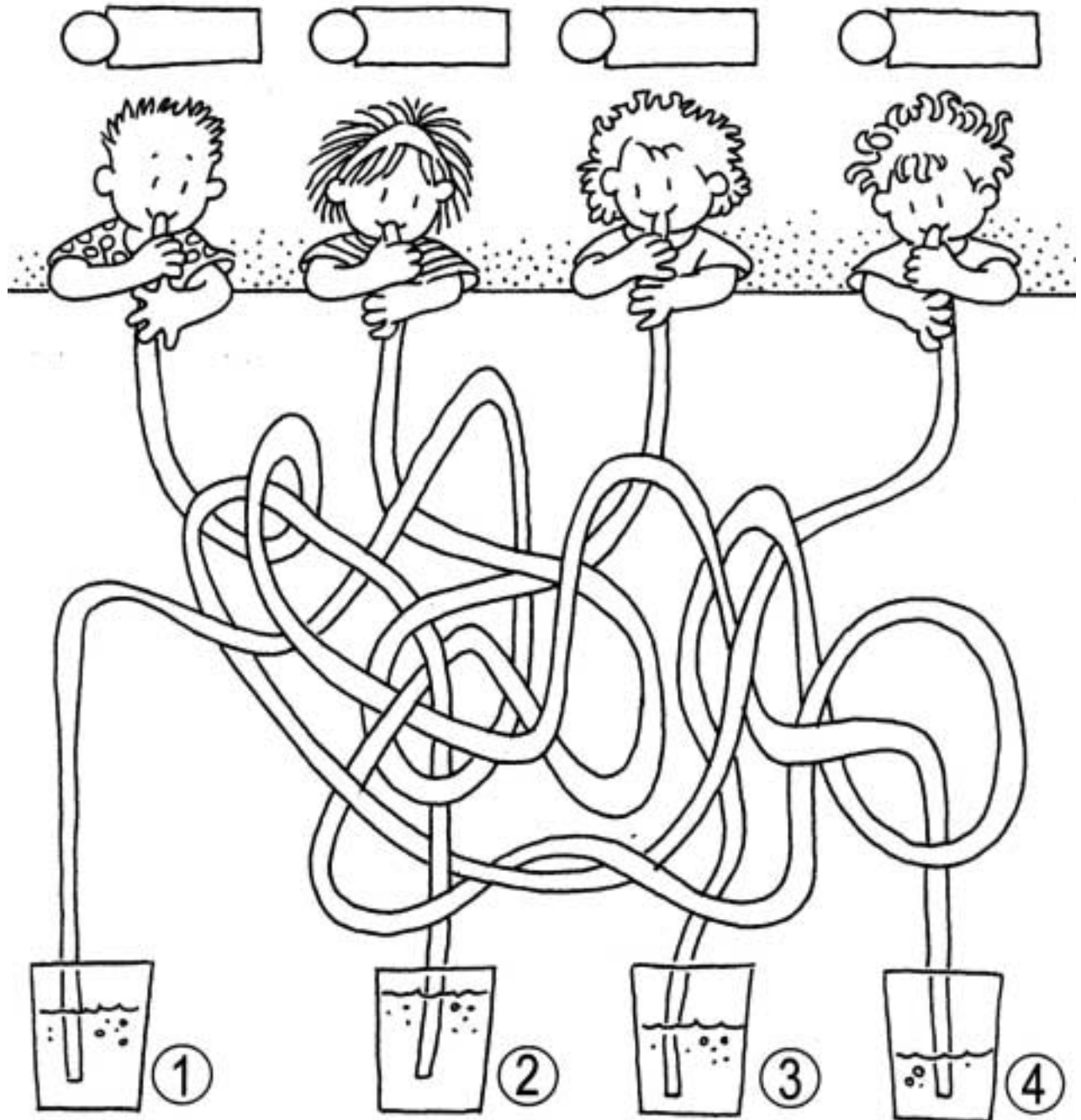
Nombre _____ Fecha _____



Escribe el número que corresponda debajo de cada fotografía.

1. Carmen usa gafas y lleva pantalón corto.
2. Luisa lleva falda y tiene una flor en el pelo.
3. Helena es la que lleva zapatillas y pantalón largo.
4. Marta tiene el pelo largo y calza zapatos.

Nombre _____ Fecha _____



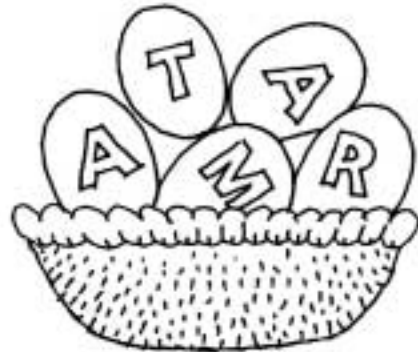
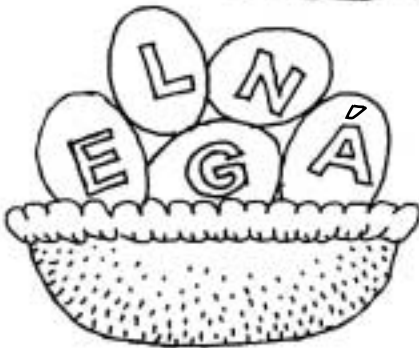
© 2004 Santillana Educación, S. L.

Pinta el tubo de cada niño en un color diferente y averigua de qué vaso beben. Luego escribe en la cartela de cada niño el número y el nombre que correspondan.

- María está al lado de Ana.
- Ana lleva una camiseta a rayas.
- Lucas tiene el cabello revuelto.
- La camiseta de Pepe tiene lunares.

¿De quién es cada panera?

Nombre _____ Fecha _____



LAURA

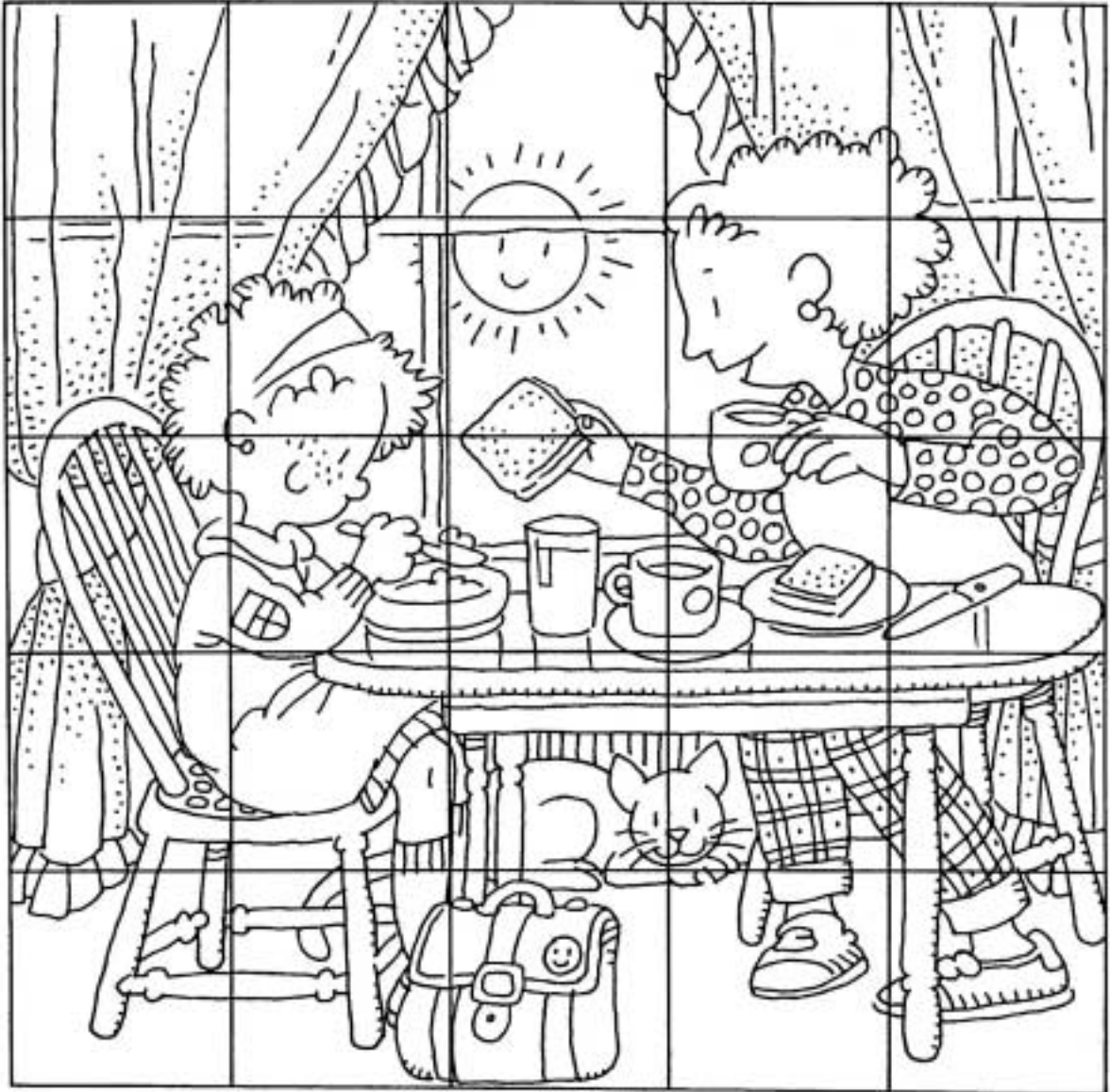
ELISA

MARTA

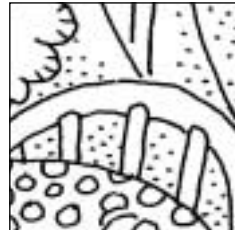
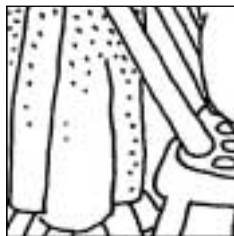
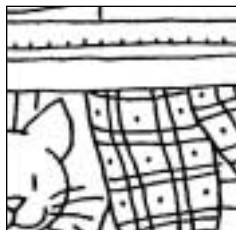
ÁNGEL

Cada panera contiene las letras que forman el nombre de un niño.
Une cada panera con el niño a que pertenece.

Nombre _____ Fecha _____

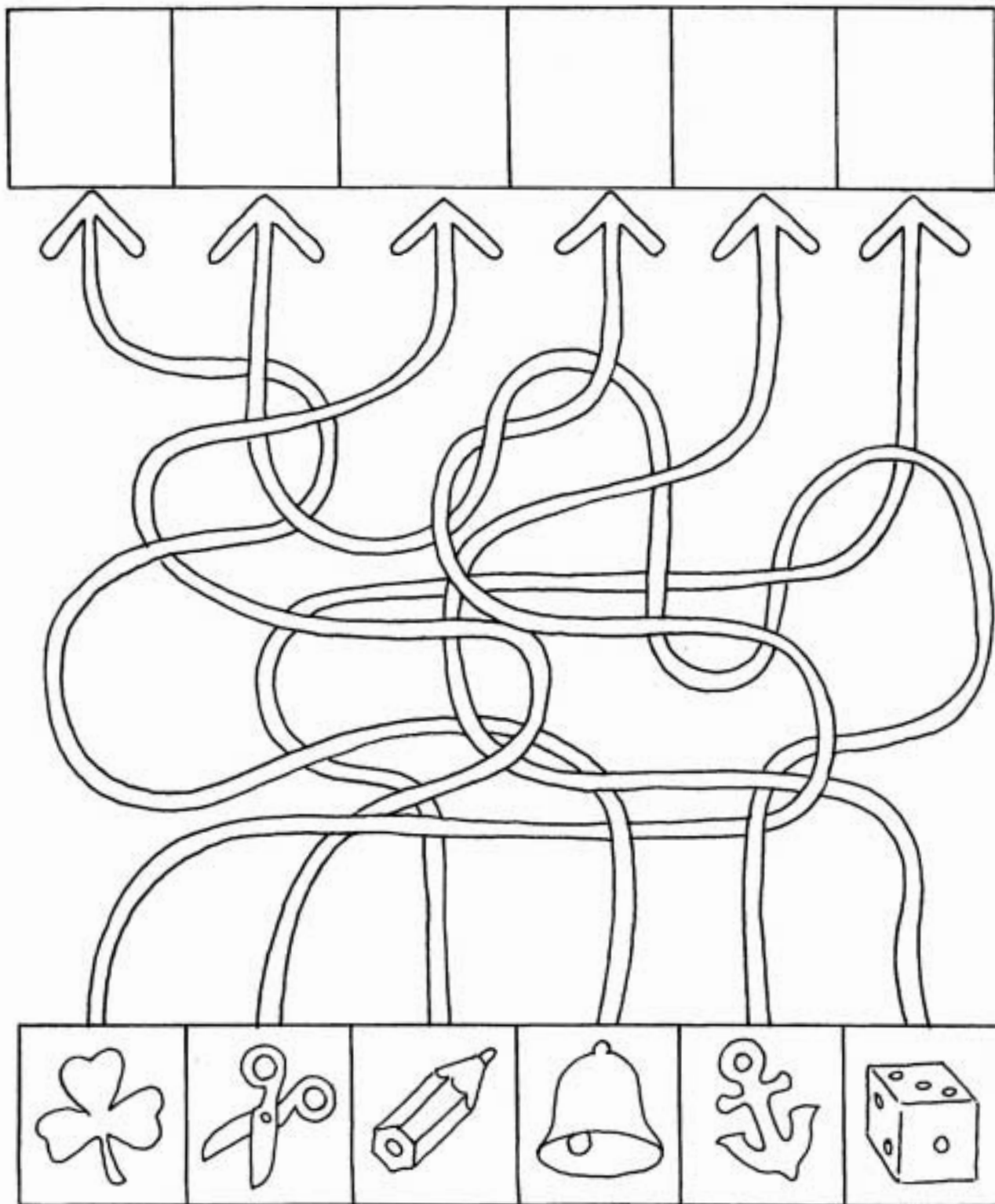


© 2004 Santillana Educación, S. L.



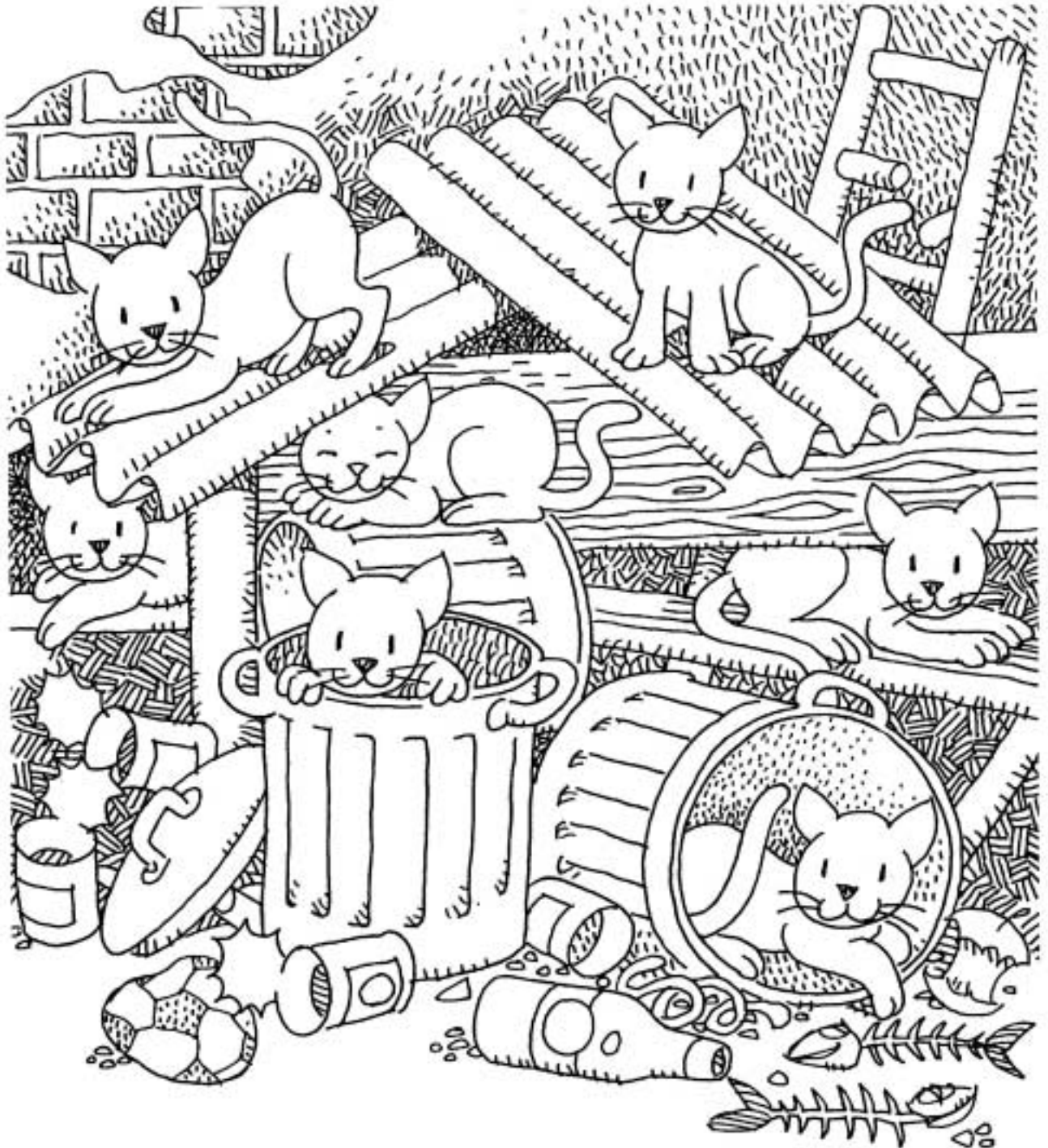
Busca en el dibujo grande el sitio exacto de cada dibujo. Luego, colorea los dos cuadros con los mismos colores.

Nombre _____ Fecha _____



Sigue el camino de cada uno de estos objetos y dibújalo en el cuadro que le corresponda.

Nombre _____ Fecha _____

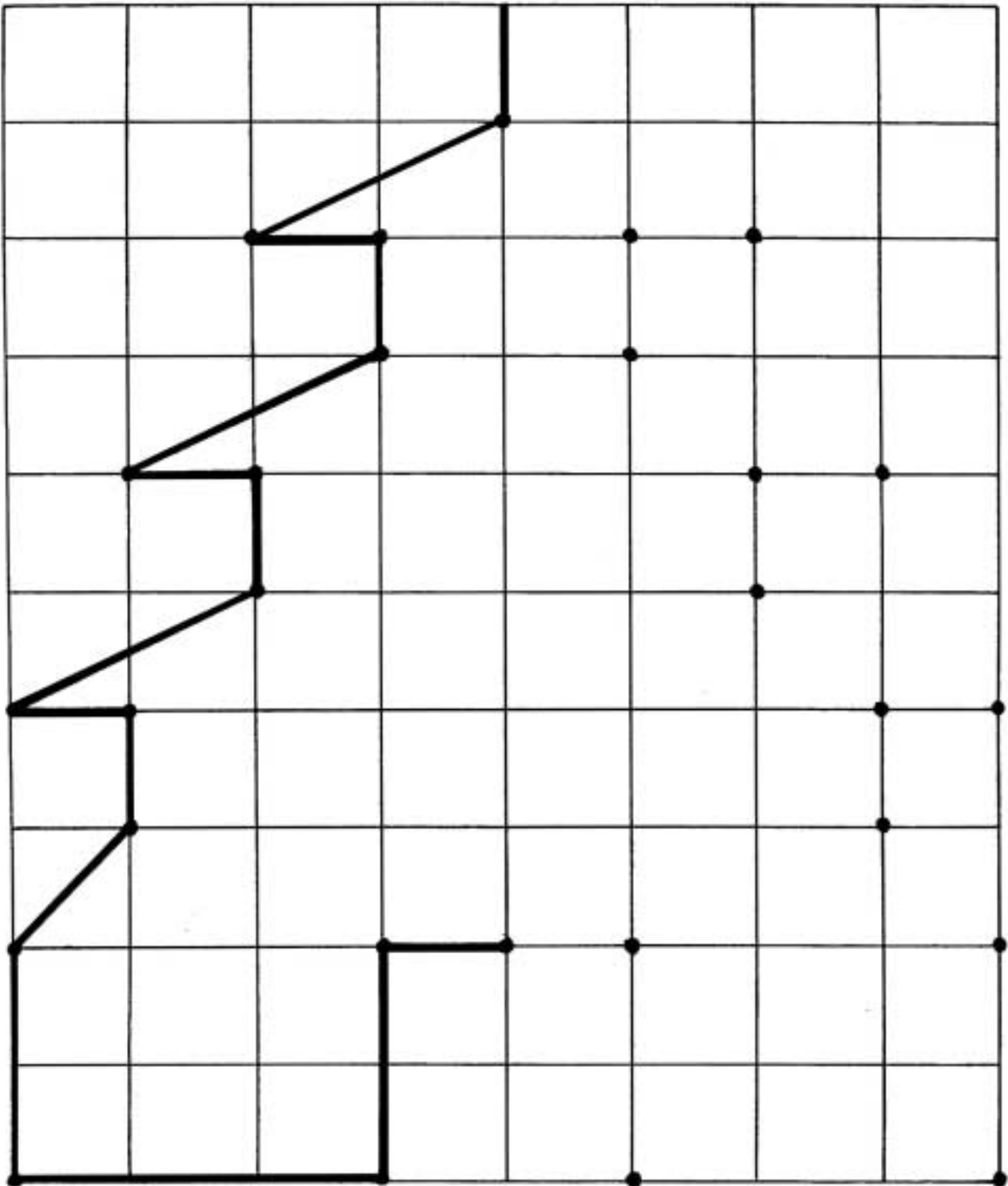


© 2004 Santillana Educación, S. L.

Colorea:

- De **naranja**, los gatos que están **sobre** alguna cosa.
- De **rojo**, los gatos que están **dentro** de algo.
- De **amarillo**, los gatos que están **debajo** de algo.

Nombre _____ Fecha _____



Completa el dibujo de la pagoda, haciendo la parte de la derecha como si fuera la parte izquierda reflejada en un espejo. Los puntos te ayudarán.

Nombre _____ Fecha _____



Busca a los niños que están en la misma postura en estos grupos. Luego colorea su chándal del mismo color, distinto del de las otras parejas.

Nombre _____ Fecha _____

elefante

oso

hombre

gorila

tigre

cerdo

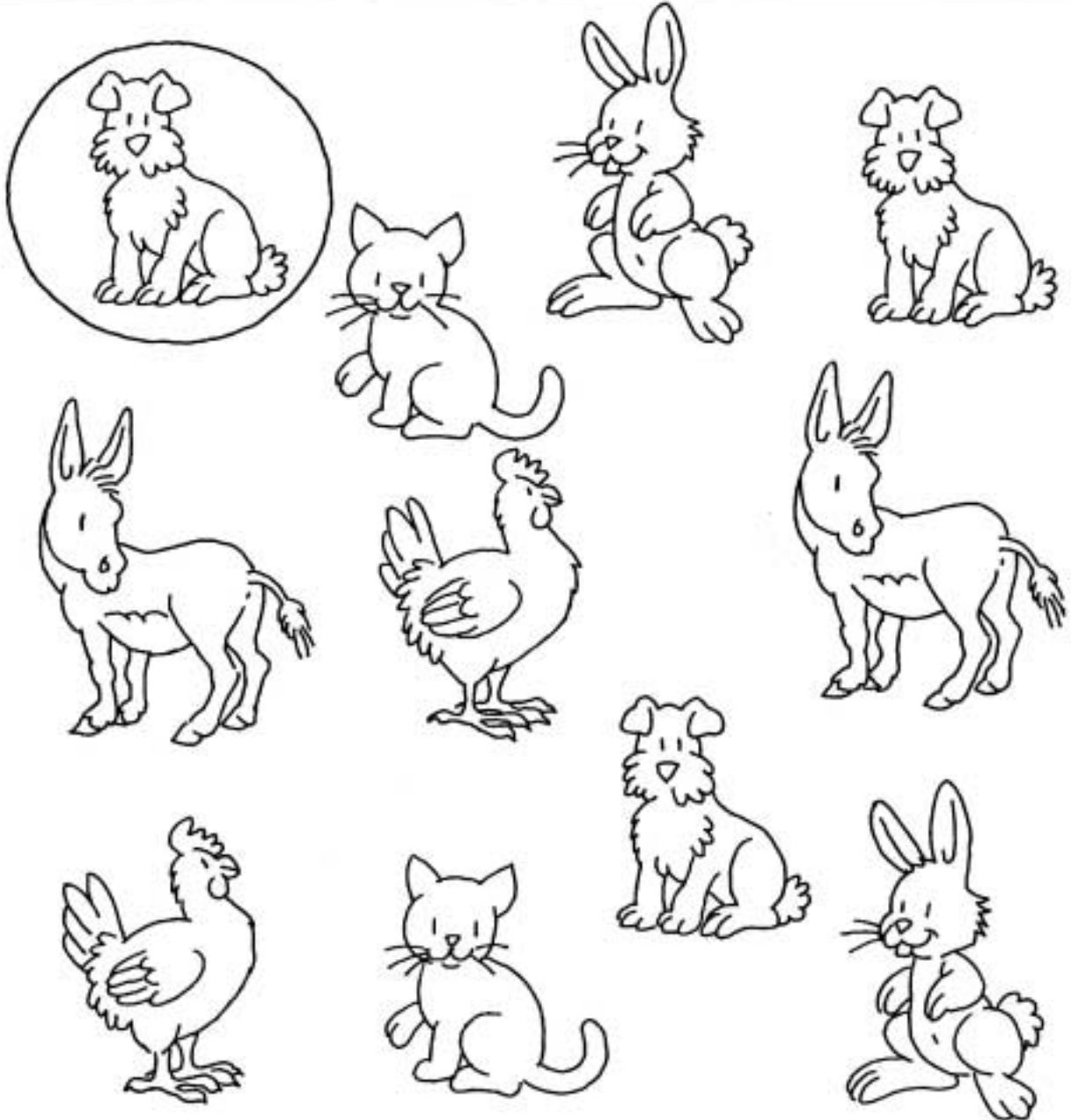
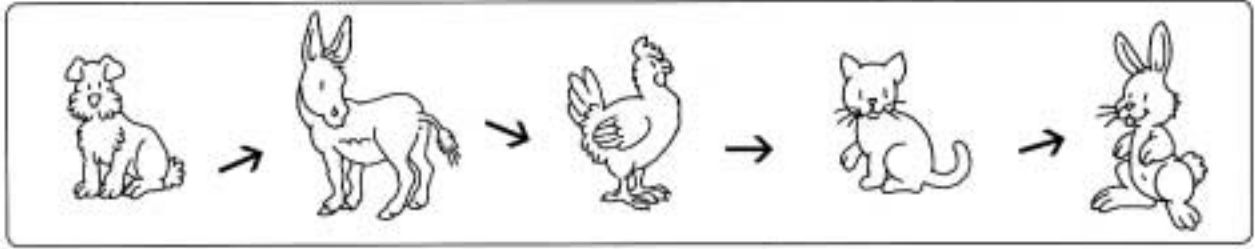
panda

m

s

Escribe los nombres de los animales en los recuadros.
En la columna señalada aparecerá el nombre de la familia a la que pertenecen.

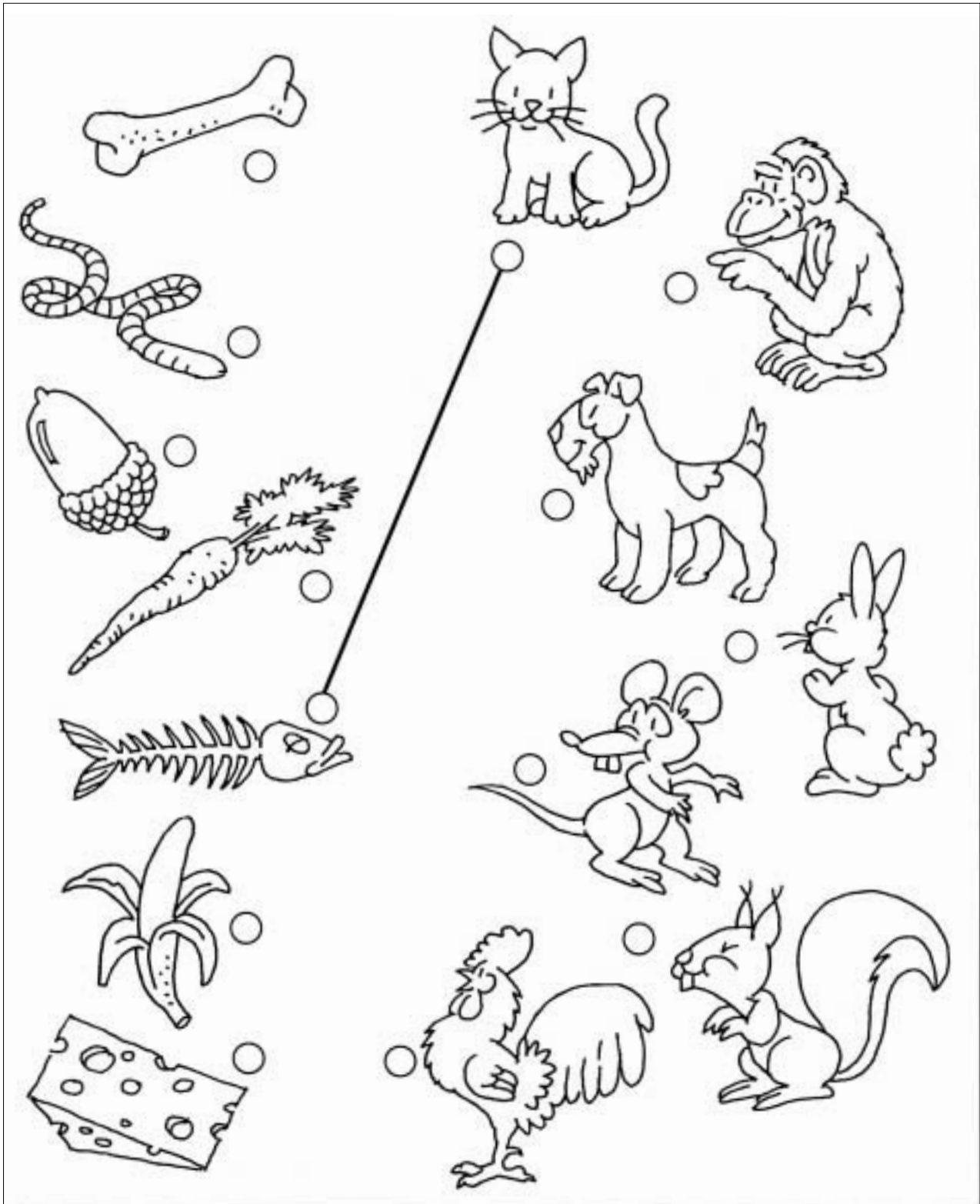
Nombre _____ Fecha _____



Une con flechas los animales del dibujo según el orden indicado, empezando por el que está rodeado. Ten en cuenta que después del conejo vuelve el perro.

A cada uno su comida

Nombre _____ Fecha _____



Une cada animal con su comida preferida, como hemos hecho con el gato.

Nombre _____ Fecha _____

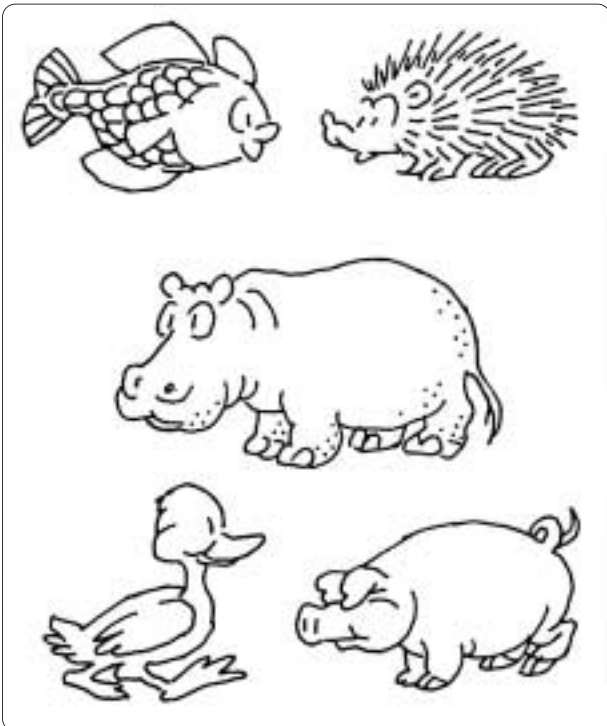
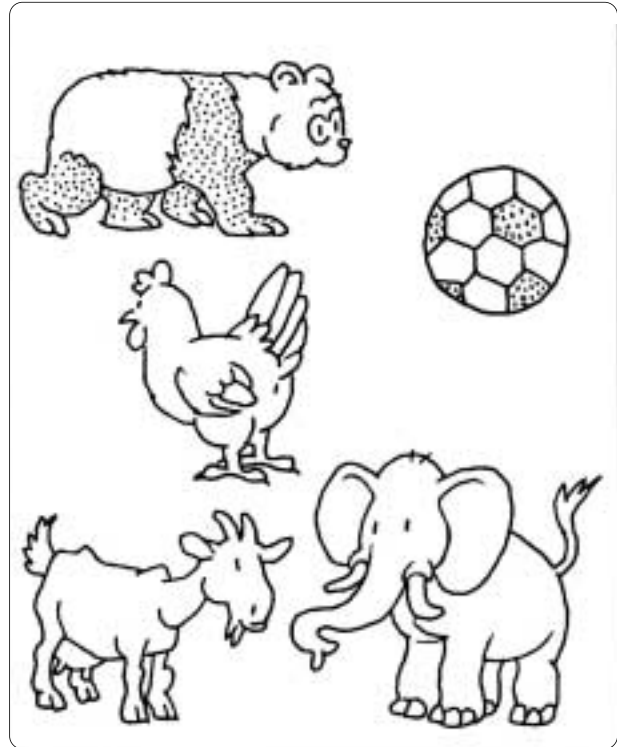
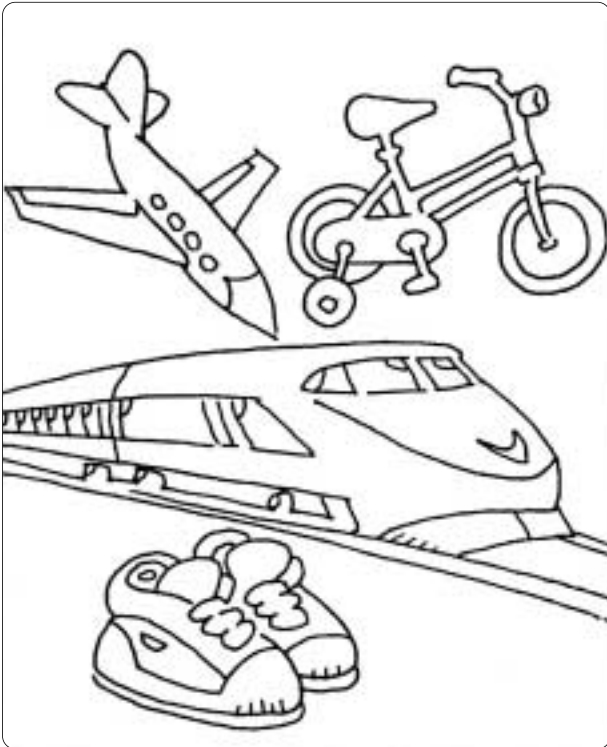


© 2004 Santillana Educación, S. L.

Los niños han recogido y ordenado sus cosas, pero un bromista ha cambiado algunas de sitio. Colorea las que no estén en su lugar.

Una pieza no encaja













Nombre _____ Fecha _____































En cada conjunto de dibujos hay uno que no va bien con los otros. Rodea con un círculo de color el elemento que no encaja con los demás.

¿Qué toca al final?

Nombre _____ Fecha _____

						
 ①	 ②	 ③	 ④	 ⑤	 ⑥	

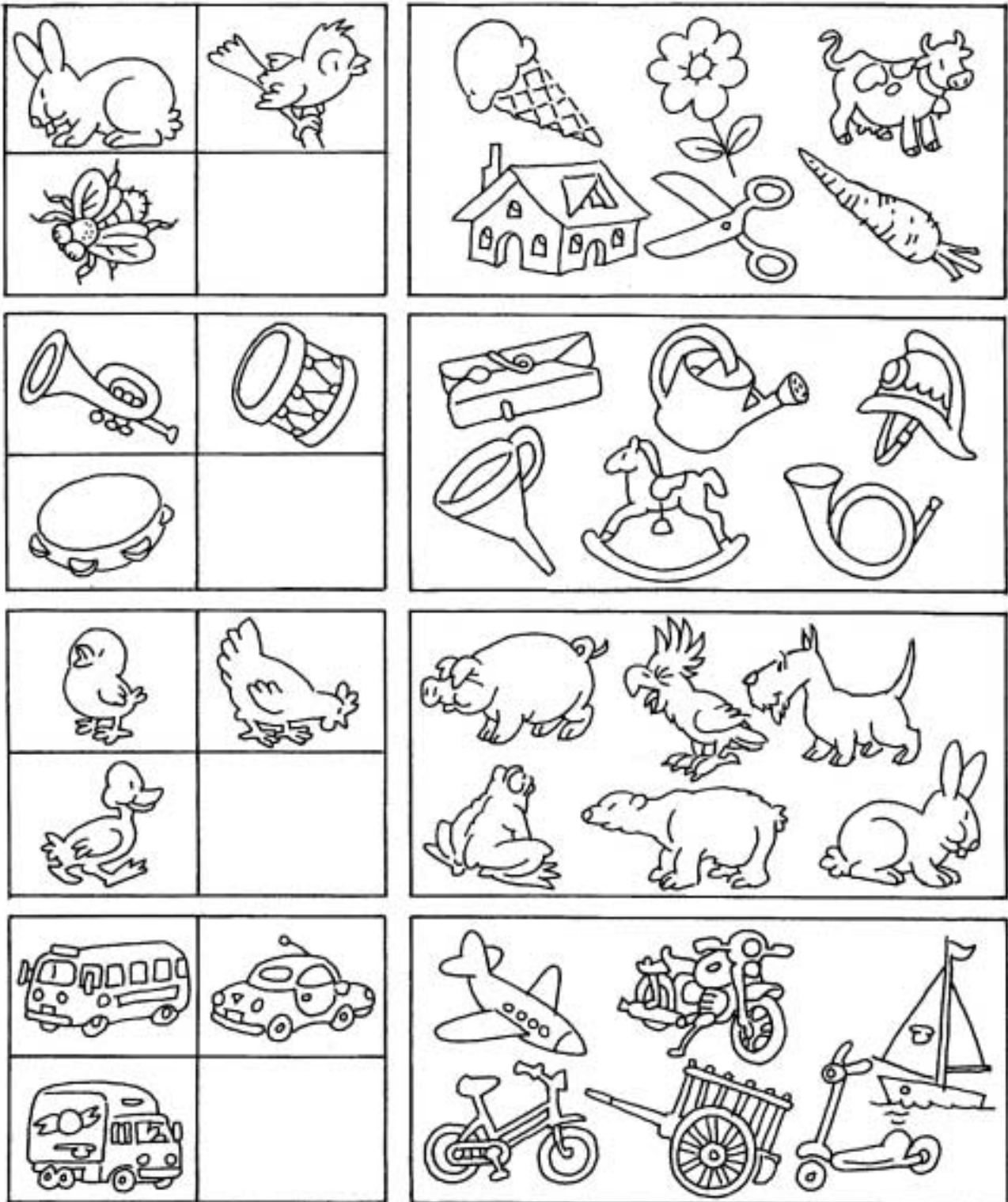
						
 ①	 ②	 ③	 ④	 ⑤	 ⑥	

									
1	 	2	 	3	 	4	 		

Fíjate en los dibujos de cada tira. ¿Cuál va al final? Escribe en el espacio el número correspondiente.

¿Qué falta en cada grupo?




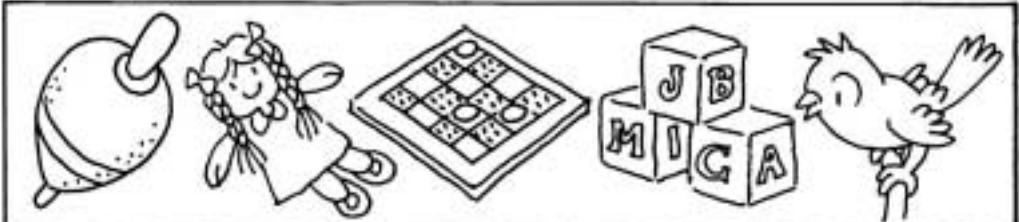


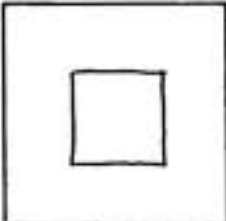
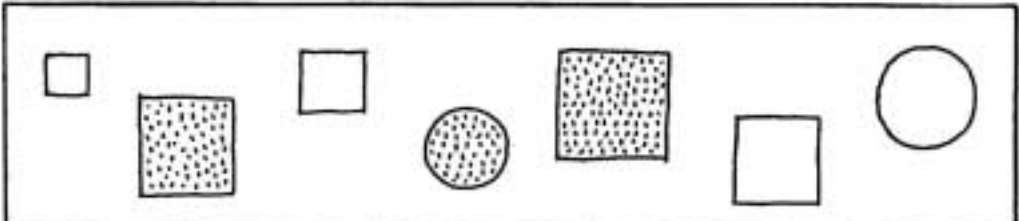
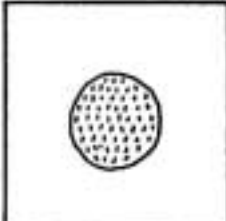
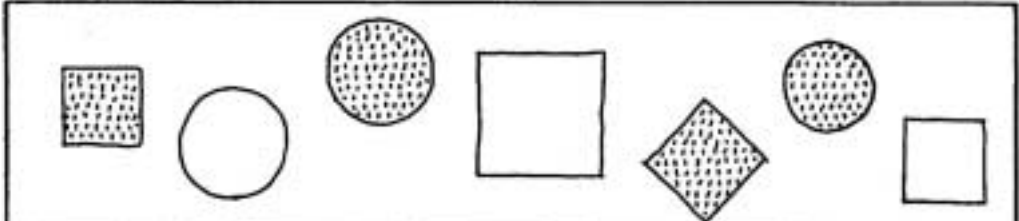
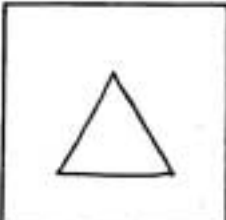
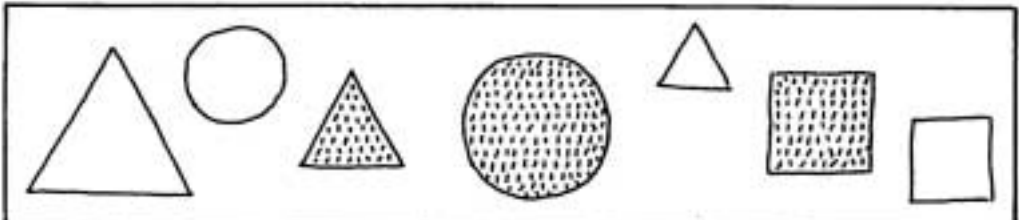
Nombre _____ Fecha _____



Colorea el elemento del cuadro de la derecha que venga bien para completar el cuadro de la izquierda correspondiente.

¿Cuál se parece menos?

Nombre _____ Fecha _____

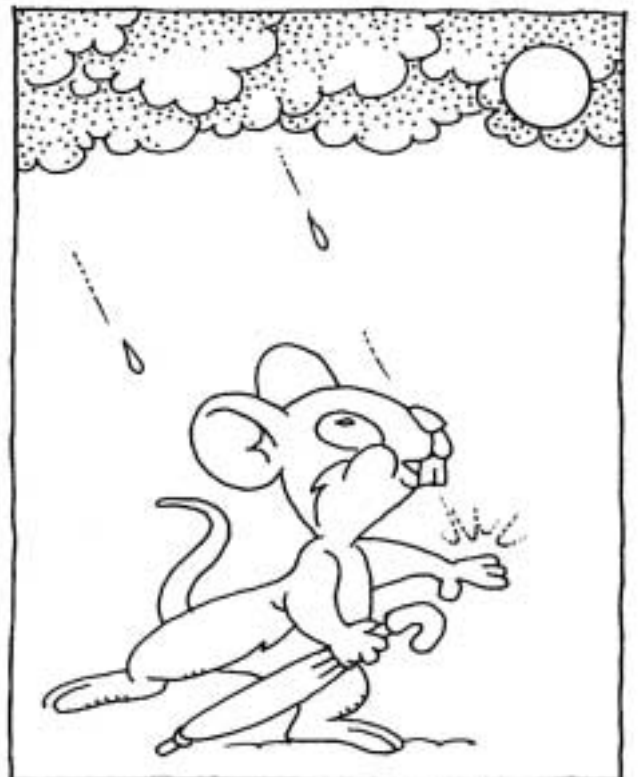
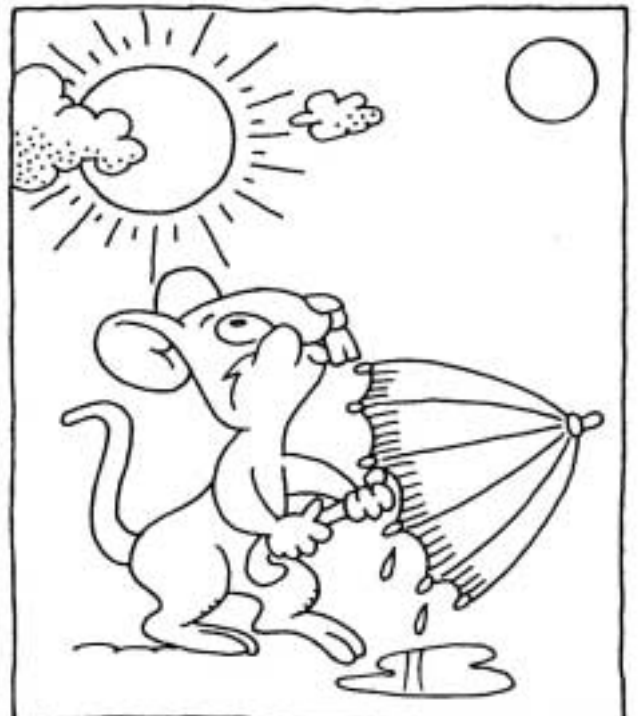
En cada tira, rodea con un círculo el elemento que se parezca menos al dibujo de la izquierda.

Nombre _____ Fecha _____



Los dibujos que representan la merienda de los niños están desordenados.
Une cada cuadro de la fila superior con el que corresponde de la fila central
y luego con el correspondiente de la fila inferior.

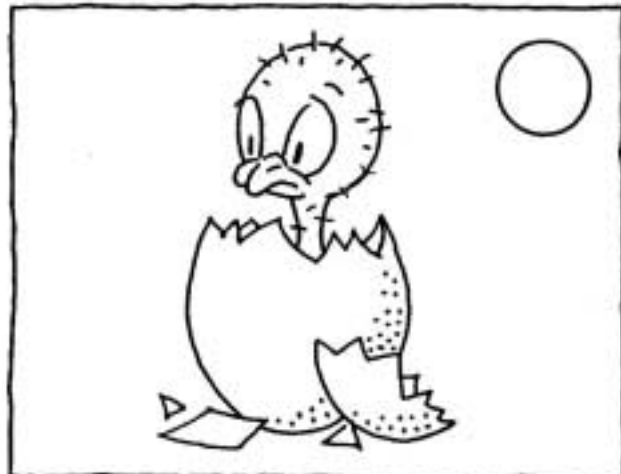
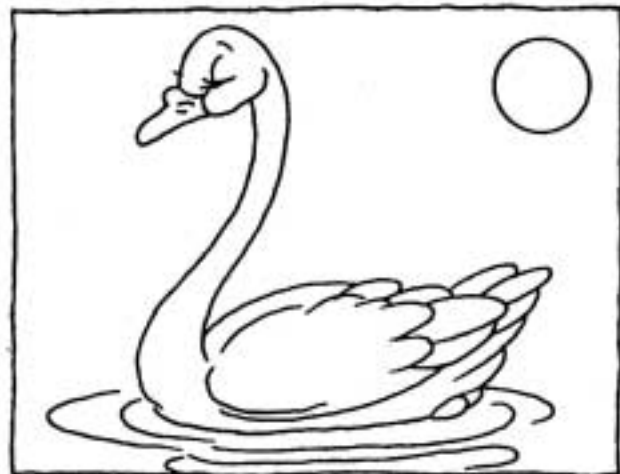
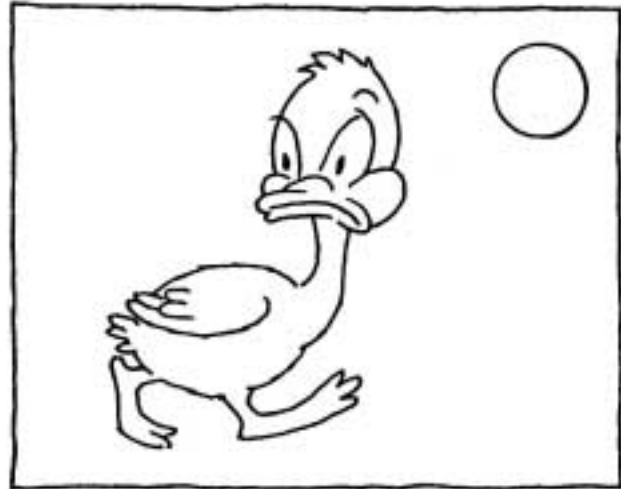
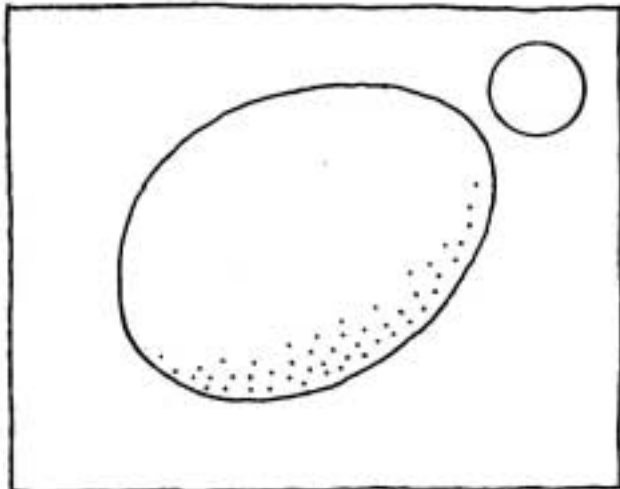
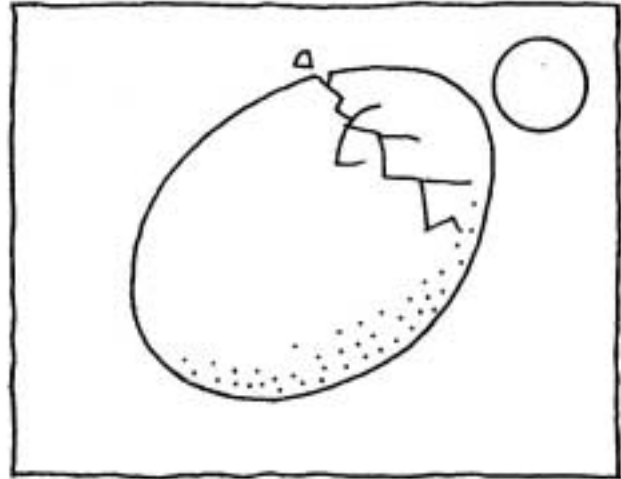
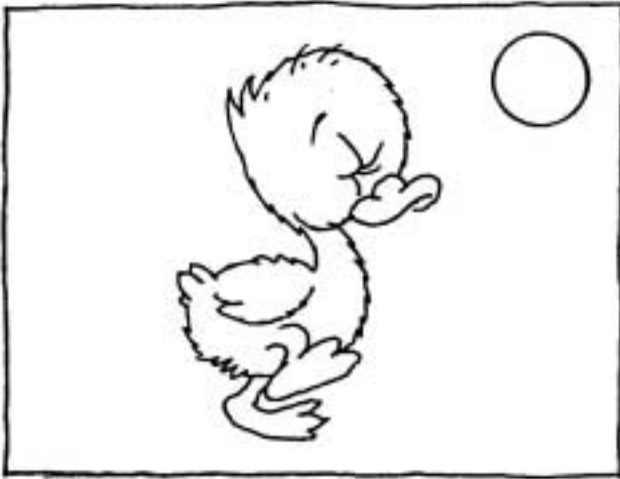
Nombre _____ Fecha _____



Ordena las viñetas de esta historia, escribiendo el número de orden (1, 2, 3, 4) que corresponda a cada dibujo.

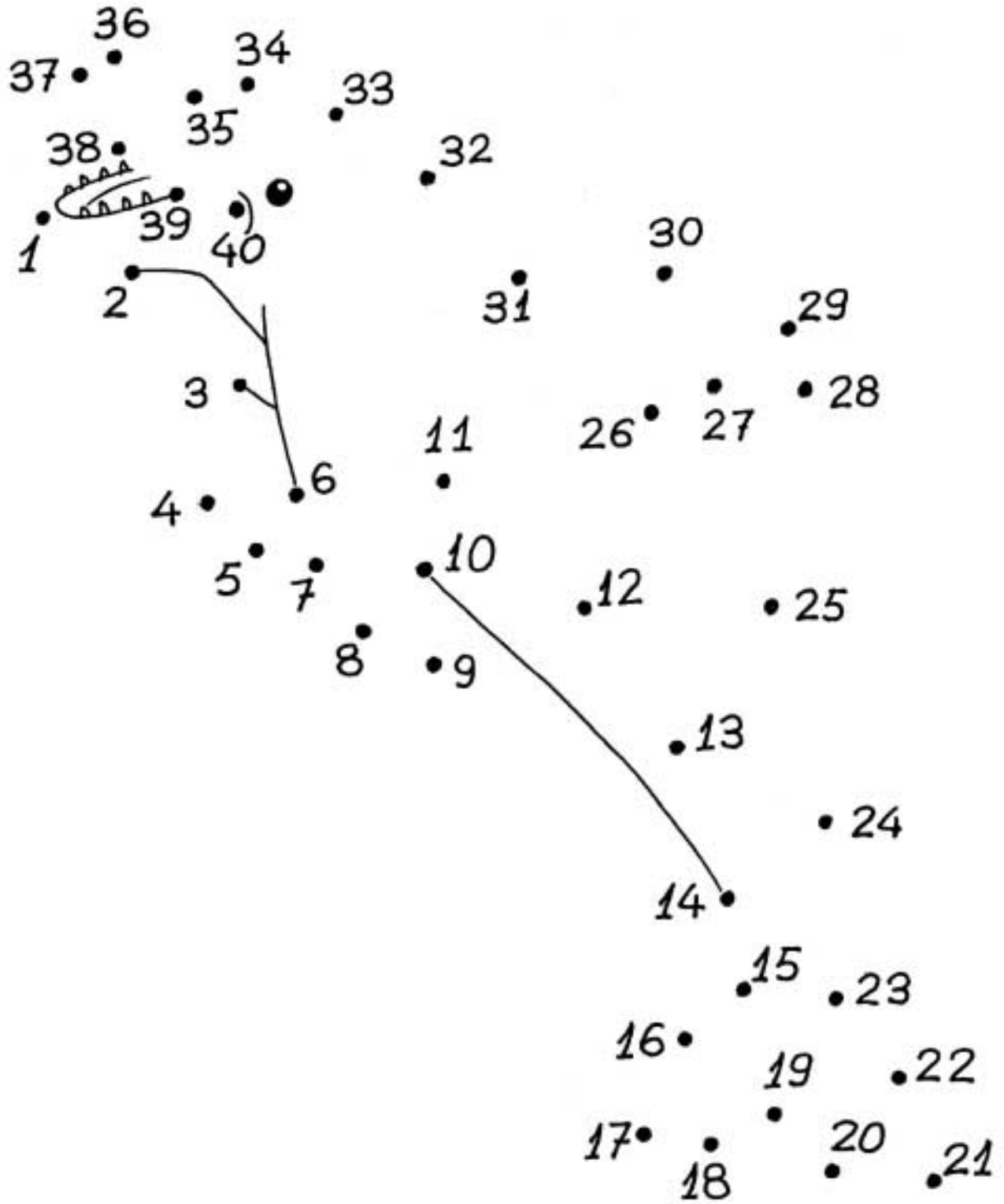
La historia del patito feo

Nombre _____ Fecha _____



Pon en orden los cuadros que cuentan la historia del patito feo, escribiendo el número que corresponda a cada dibujo.

Nombre _____ Fecha _____

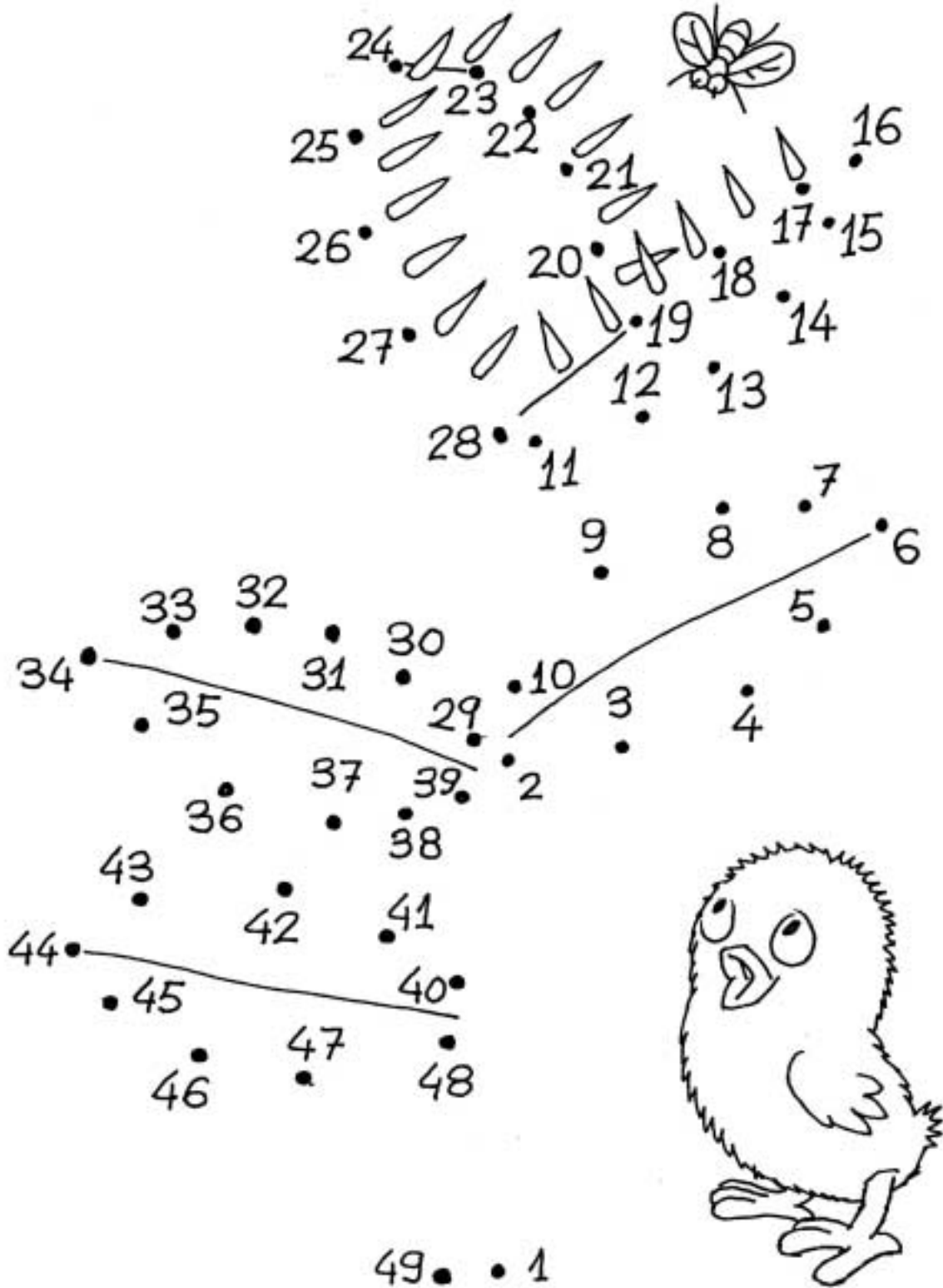


© 2004 Santillana Educación, S. L.

Une los puntos del 1 al 40 y descubrirás quién se esconde detrás de estos números.

¿Qué sorprende al pollito?

Nombre _____ Fecha _____



Une los puntos del 1 al 49 y descubrirás qué deja tan sorprendido al pollito.

Nombre _____ Fecha _____



Une con una raya cada personaje con su tarta de cumpleaños.

