

Fichas para el desarrollo de la inteligencia

2

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	Comprensión del espacio	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	Memoria	14	Ficha 28	Razonamiento lógico	32
Ficha 11	Comprensión verbal	15	Ficha 29	Razonamiento lógico	33
Ficha 12	Comprensión verbal	16	Ficha 30	Organización temporal	34
Ficha 13	Comprensión del espacio	17	Ficha 31	Habilidad numérica	35
Ficha 14	Comprensión del espacio	18	Ficha 32	Habilidad numérica	36
Ficha 15	Comprensión del espacio	19	Ficha 33	Habilidad numérica	37
Ficha 16	Comprensión del espacio	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 2 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: 735700
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.

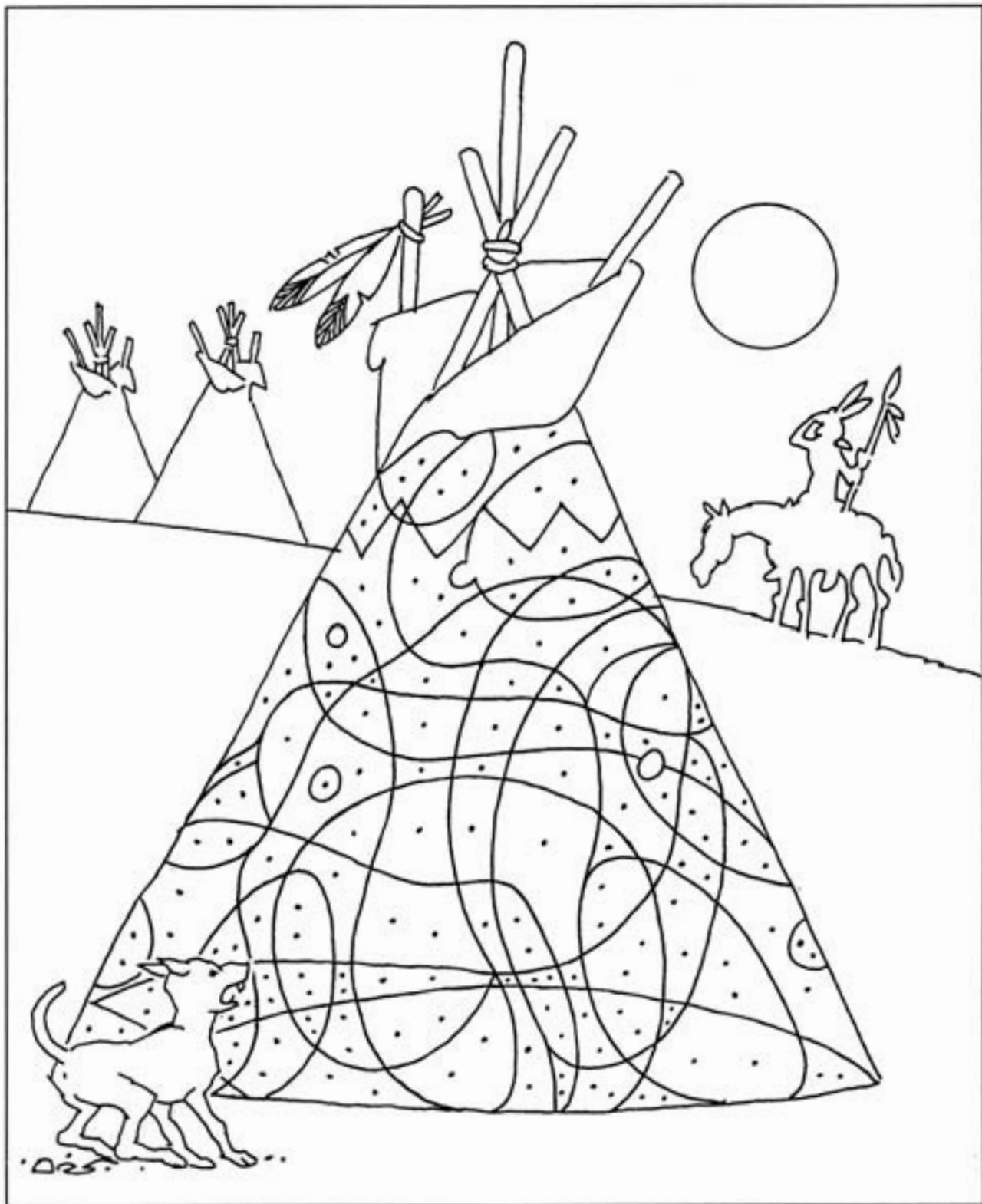
Las normas básicas que deben seguirse para realizar estas actividades son:

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.

¿Qué molesta al perro?

Nombre _____ Fecha _____



© 2004 Santillana Educación, S. L.

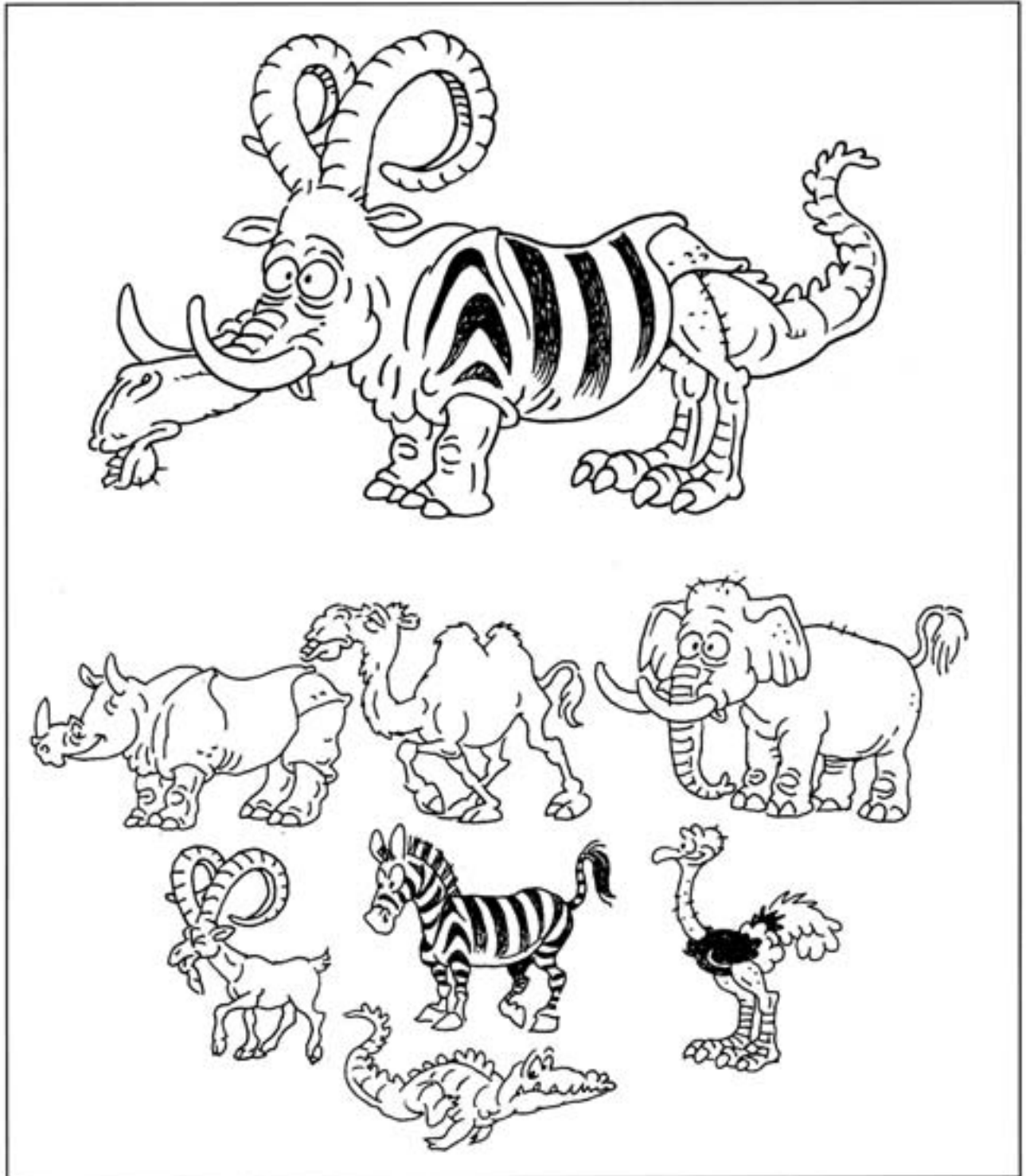
Colorea los espacios marcados con un solo punto y verás qué es lo que molesta al perro.

¿Qué dibujo falta?

Nombre _____ Fecha _____

En cada bloque de la derecha falta un elemento del bloque correspondiente de la izquierda. Averigua cuál es y coloréalo.

Nombre _____ Fecha _____

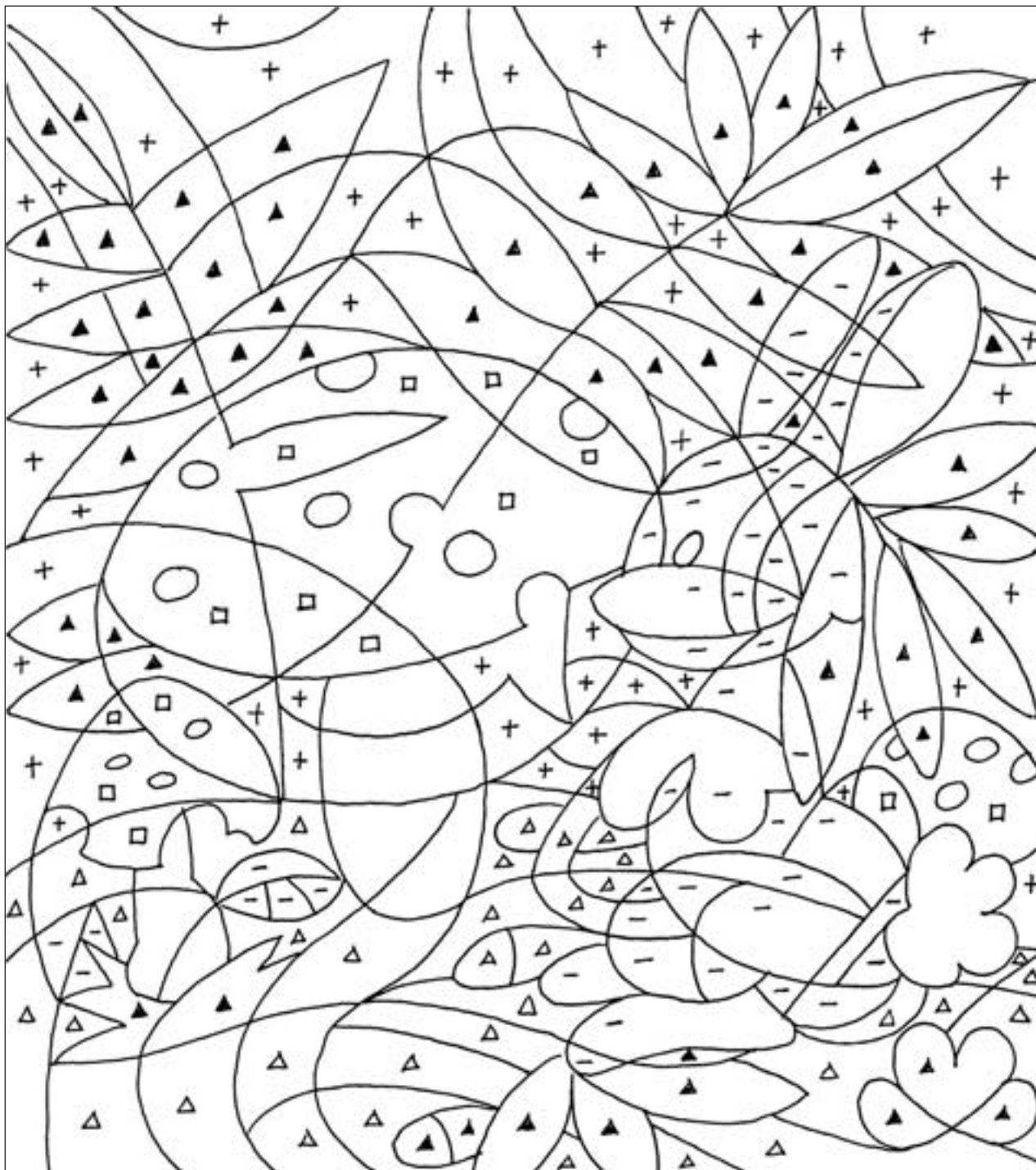


© 2004 Santillana Educación, S. L.

El dibujante ha creado un animal raro, con partes de los siete animales que hay debajo. Rodea cada parte con un círculo y traza una raya hasta el animal que pertenezca. Luego, inventa un nombre para el nuevo animal.

Un animal muy escondido

Nombre _____ Fecha _____



Para descubrir qué se esconde entre estas líneas, colorea de acuerdo con la siguiente clave.

⊕ verde claro.

▲ verde oscuro.

◻ rojo.

△ morado.

— marrón claro.

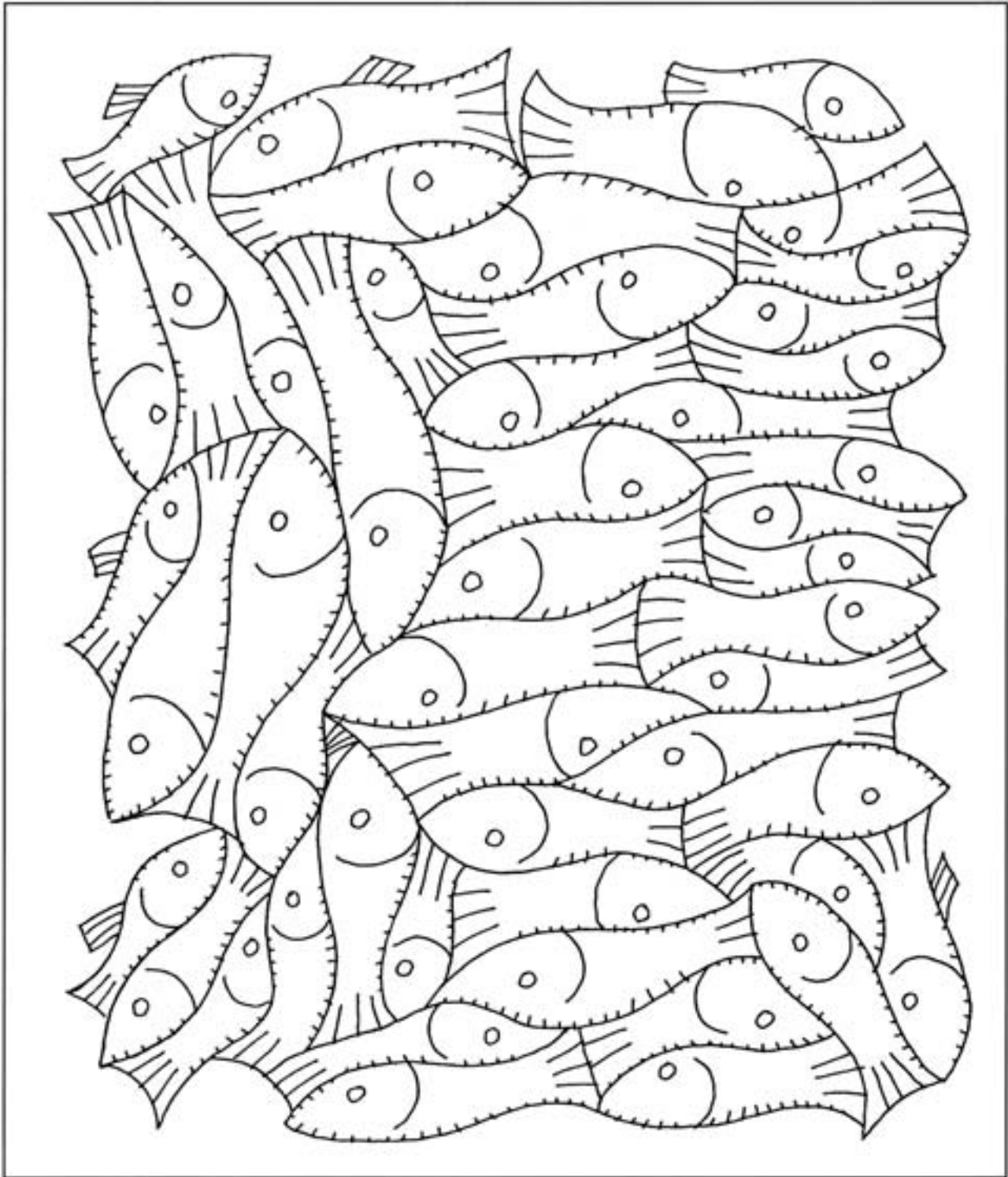
Antes y después de vacaciones

Nombre _____ Fecha _____



Estas dos imágenes muestran el mismo grupo de clase: la de arriba, cuando estaban en 1.º, y la de abajo, ahora que ya están en 2.º. Busca las diferencias que se han producido en ese tiempo y explícalas. Los cambios de ropa no cuentan.

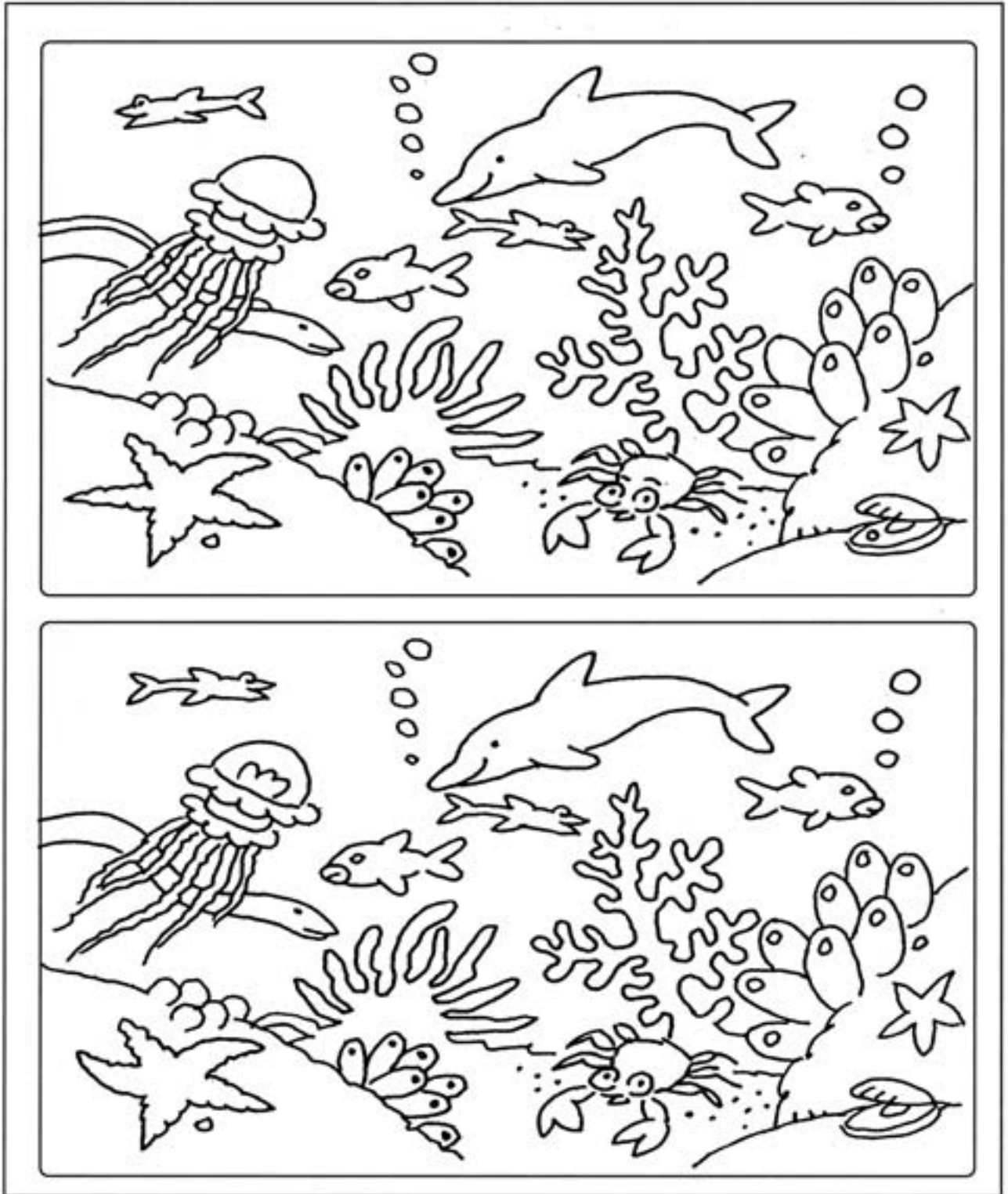
Nombre _____ Fecha _____



¿Cuántas sardinas hay en este grupo? Cuéntalas y escribe el número.

Luego, escribe cuántas tienen la cola dividida en cuatro partes, y píntalas de azul y cuántas tienen la cola dividida en tres partes, y píntalas de verde.

Nombre _____ Fecha _____



Entre estos dos dibujos hay 12 diferencias. Búscalas y rodéalas con un círculo en menos de tres minutos

Las coronas de las princesas

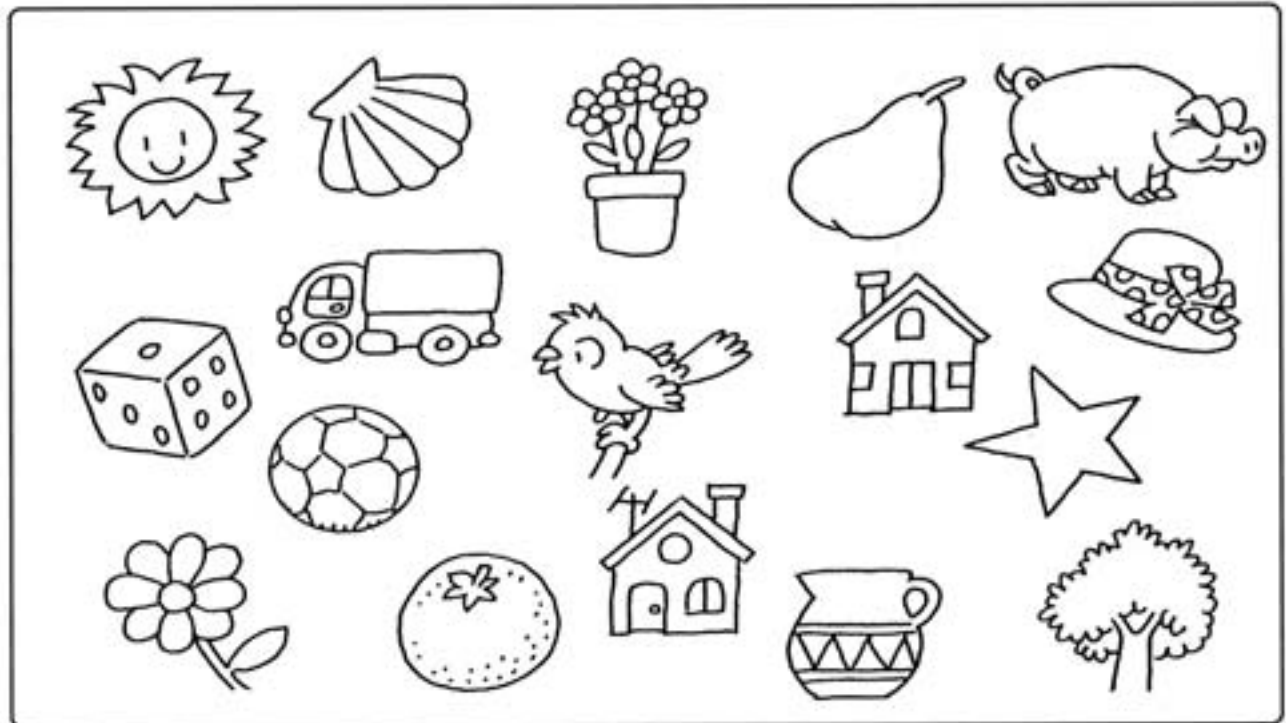
Nombre _____ Fecha _____



Las coronas de las princesas son iguales a las de su mamá. Búscalas y coloréalas. Luego, cuenta y escribe cuántas coronas de cada modelo hay.

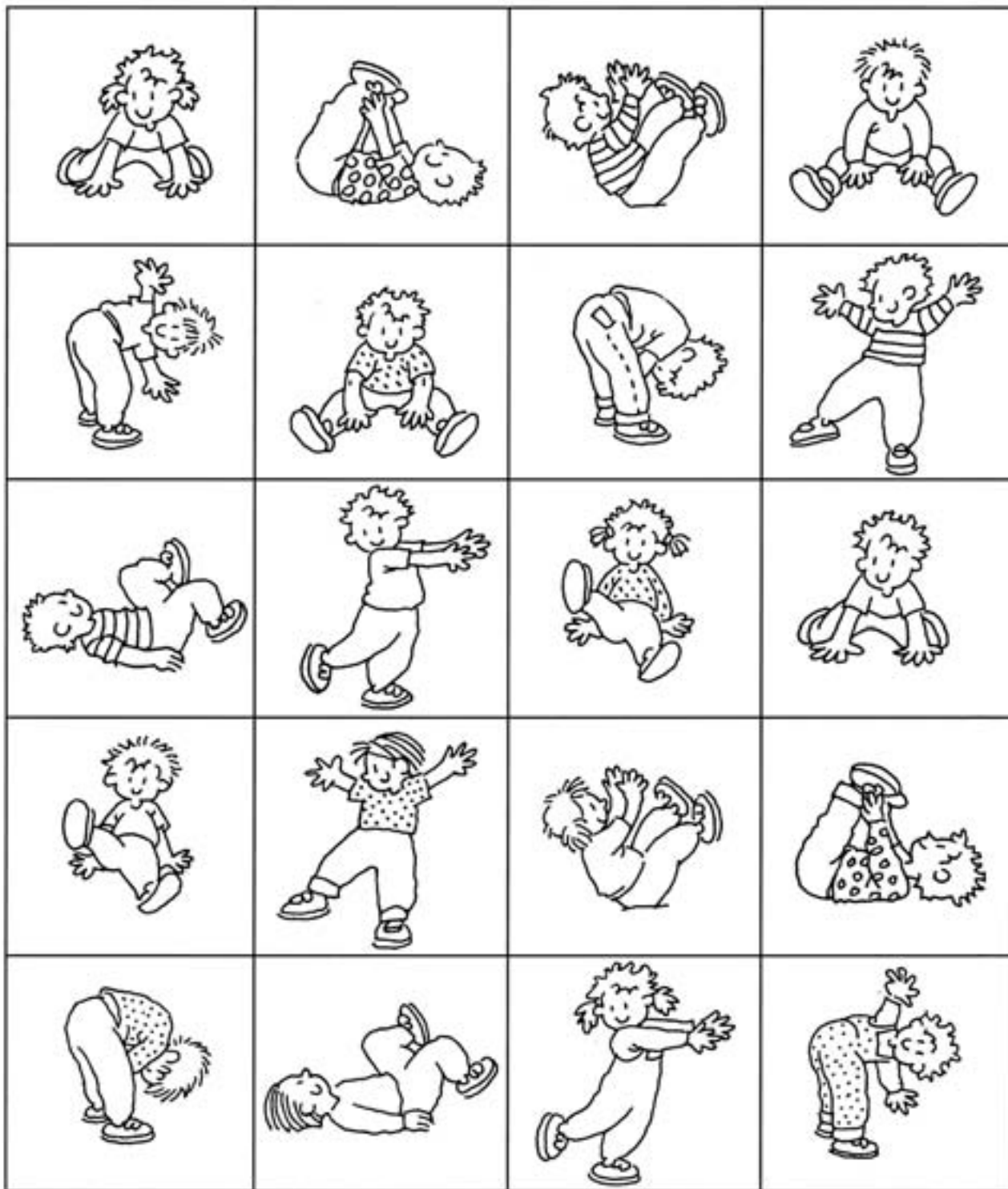
¿Son todos los que están?

Nombre _____ Fecha _____



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

Nombre _____ Fecha _____



Pega esta hoja sobre una cartulina, recorta las fichas y colócalas hacia abajo. Luego juega a formar parejas de fichas en que los niños estén en la misma postura.

Nombre _____ Fecha _____



© 2004 Santillana Educación, S. L.

1. Colorea la ropa de la chica con tonos azules.
2. Dibuja un perro marrón delante de su caseta.
3. Pinta dos manchas negras en el lomo de la vaca.
4. Pinta dos pollitos amarillos entre las dos gallinas.
5. Dibuja una empalizada verde alrededor del campo de trigo.
6. Completa el follaje del árbol con tonos verdes.
7. Pinta una nube más, de color gris, en el cielo.

¿Quién es quién?

Nombre _____ Fecha _____



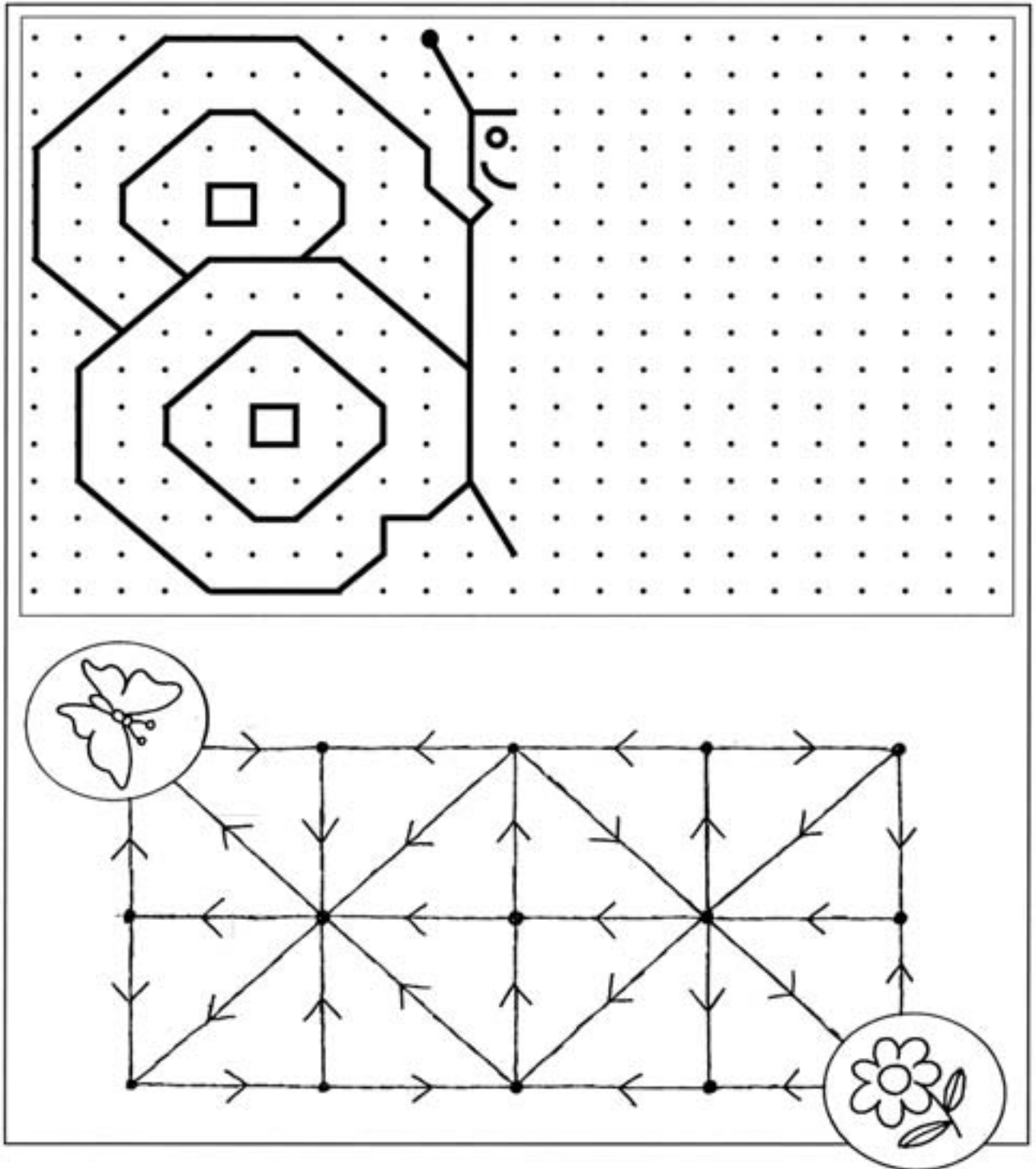
Observa estos cuatro profesores y escribe el nombre de cada uno debajo de su retrato.

- Pensador usa gafas y tiene bigote.
- Calculador no tiene bigote, pero lleva sombrero.
- Inventor no usa gafas, pero sí tiene bigote.
- Medidor no tiene bigote ni usa sombrero.

Luego, rodea la palabra correcta en cada caso.

Inventor y Pensador tienen bigote.	VERDADERO	FALSO
Medidor y Calculador llevan gafas.	VERDADERO	FALSO
Medidor y Pensador no tienen sombrero.	VERDADERO	FALSO
Inventor y Calculador no tienen bigote.	VERDADERO	FALSO

Nombre _____ Fecha _____




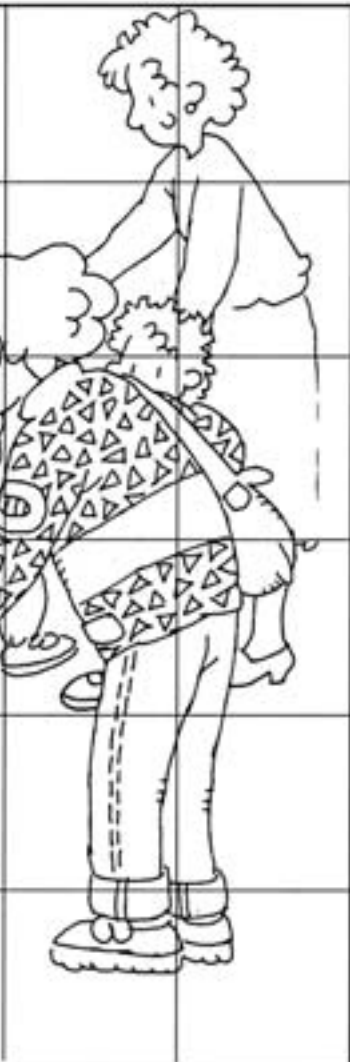












© 2004 Santillana Educación, S. L.

Termina de dibujar la mariposa. Para ello repite en el lado derecho los mismos rasgos que en el lado izquierdo, como si fuera su imagen reflejada en el espejo.

Luego, traza el camino que llevará a la mariposa hasta la flor. Debes seguir siempre la dirección de las flechas.

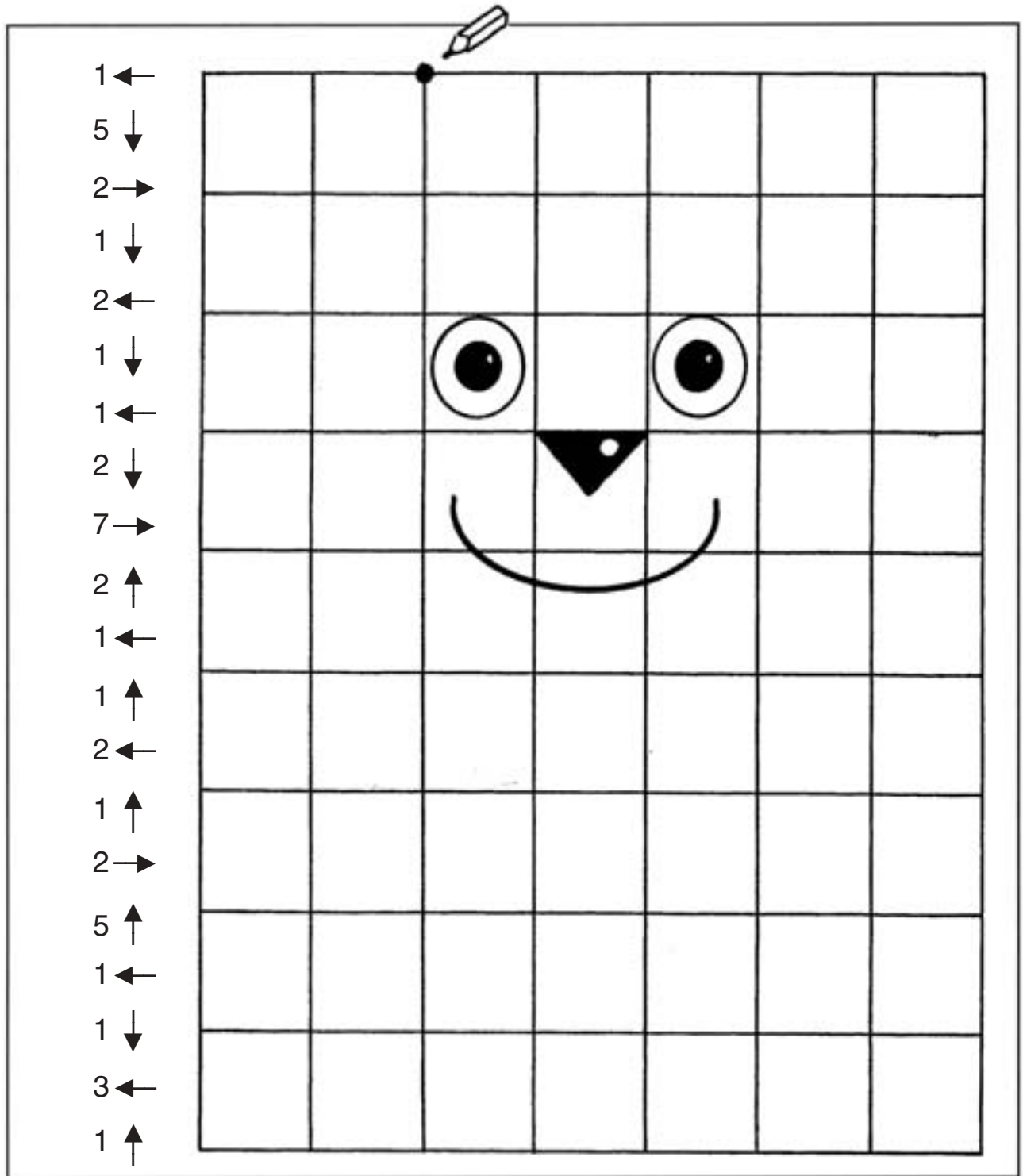
Nombre _____ Fecha _____

	a	b	c	d	e	f
1						
2						
3						
4						
5						
6						

				
<input type="text" value="4"/> <input type="text" value="e"/>	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/>

Localiza cada cuadro en el dibujo grande y escribe debajo el número y la letra que sirven para indicar dónde están colocados.

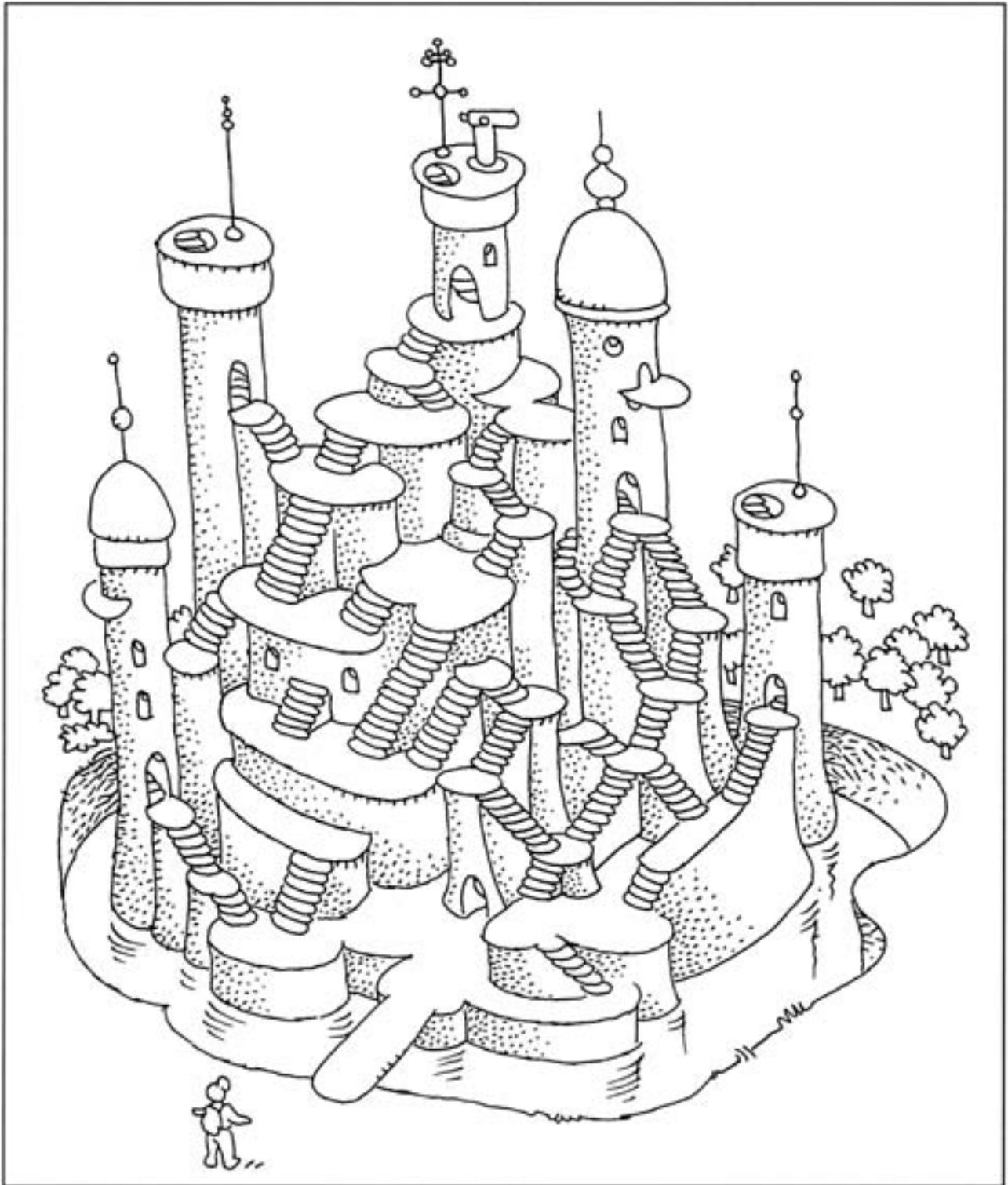
Nombre _____ Fecha _____



© 2004 Santillana Educación, S. L.

Traza líneas a partir del punto señalado, siguiendo las instrucciones del código de flechas, que te indican la dirección y el número de cuadritos. Así descubrirás qué se esconde en esta página.

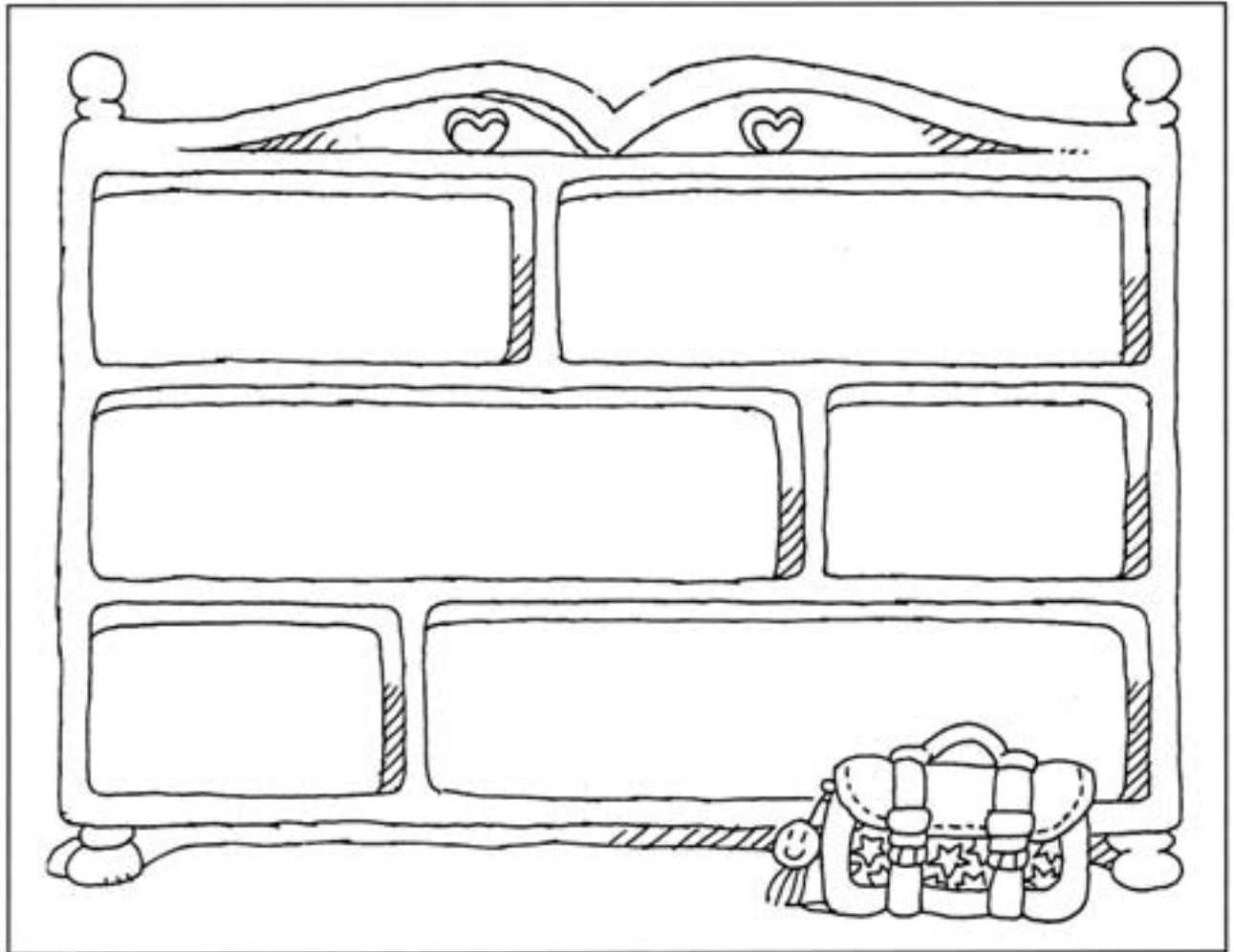
Nombre _____ Fecha _____



© 2004 Santillana Educación, S. L.







¿Qué camino hay que seguir para llegar desde la puerta hasta la torre más alta?
Búscalo y márcalo con una línea de color.

Nombre _____ Fecha _____



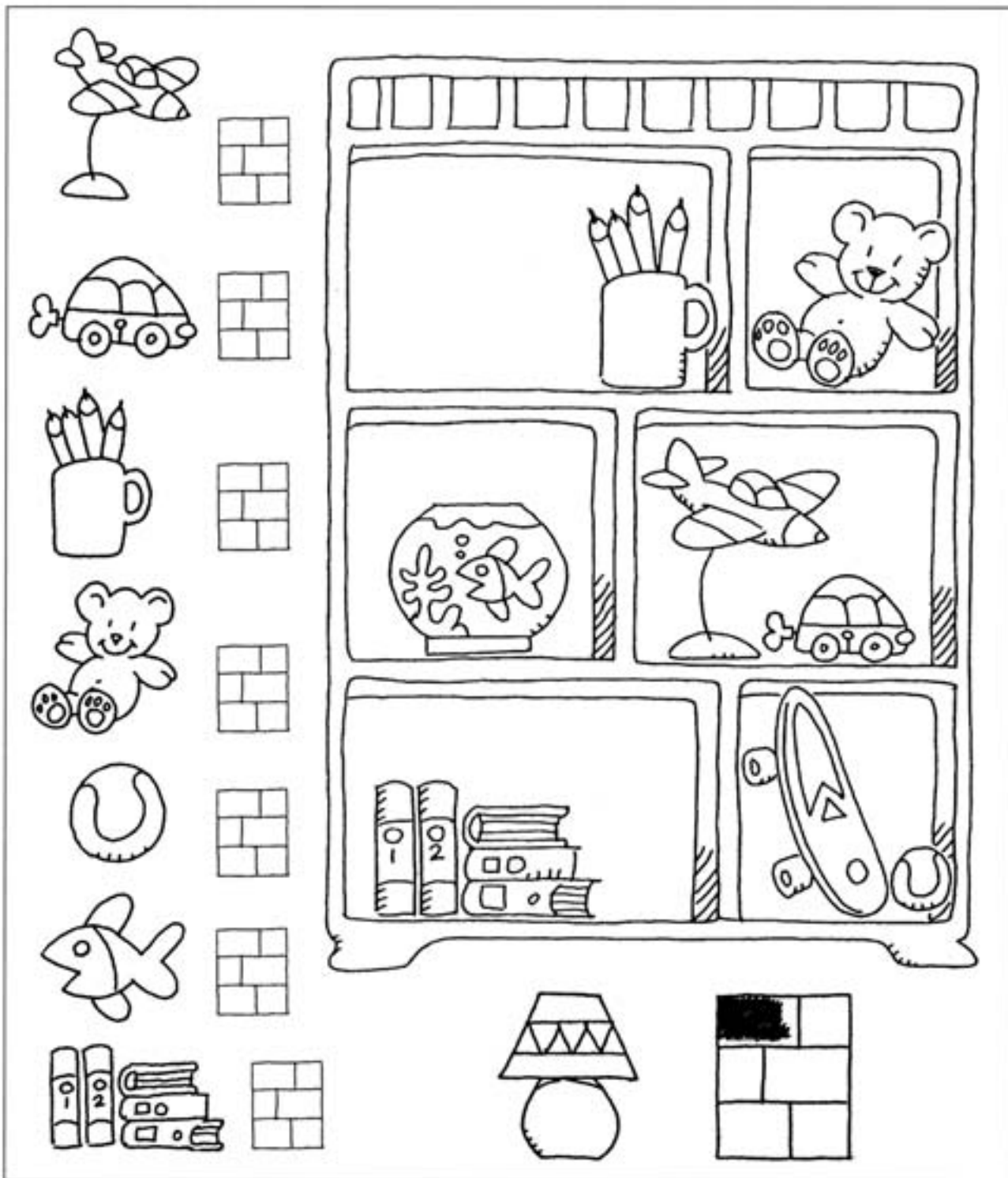
© 2004 Santillana Educación, S. L.

Dibuja cada objeto en el lugar de la estantería que le corresponde.

	ARRIBA	EN MEDIO	ABAJO
IZQUIERDA			
DERECHA			

¿Dónde están las cosas?

Nombre _____ Fecha _____



Observa el lugar que ocupa cada objeto y colorea la parte correspondiente del esquema que hay al lado de cada uno.

Luego, dibuja la lámpara en el lugar del armario indicado en el esquema.

Nombre _____ Fecha _____

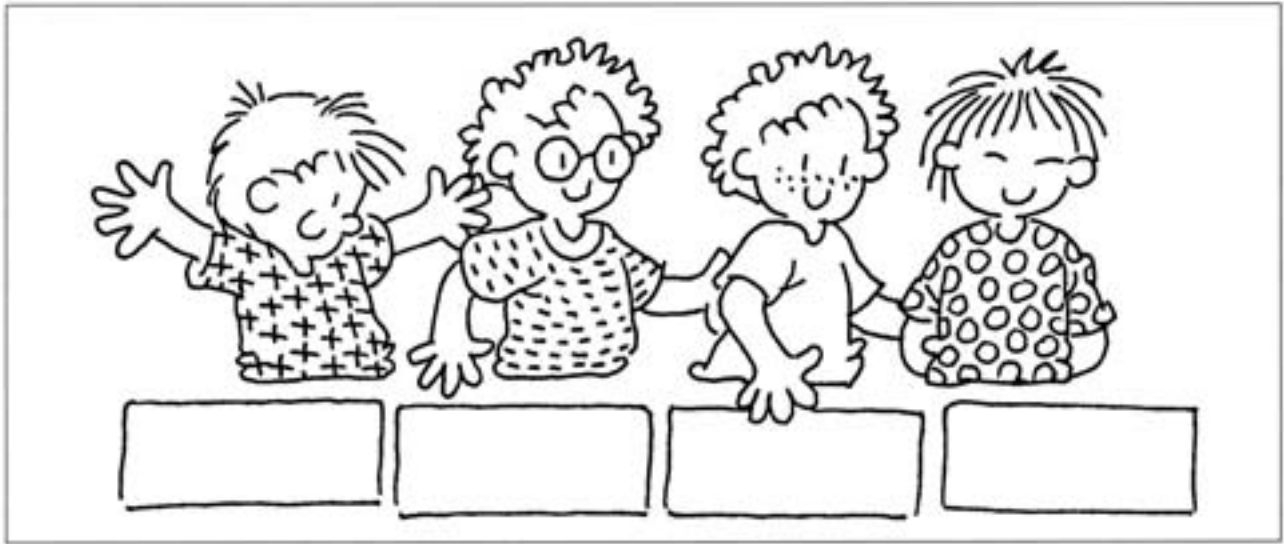
© 2004 Santillana Educación, S. L.

Copia el dibujo en el cuadro de al lado. Te saldrá un poco más grande.

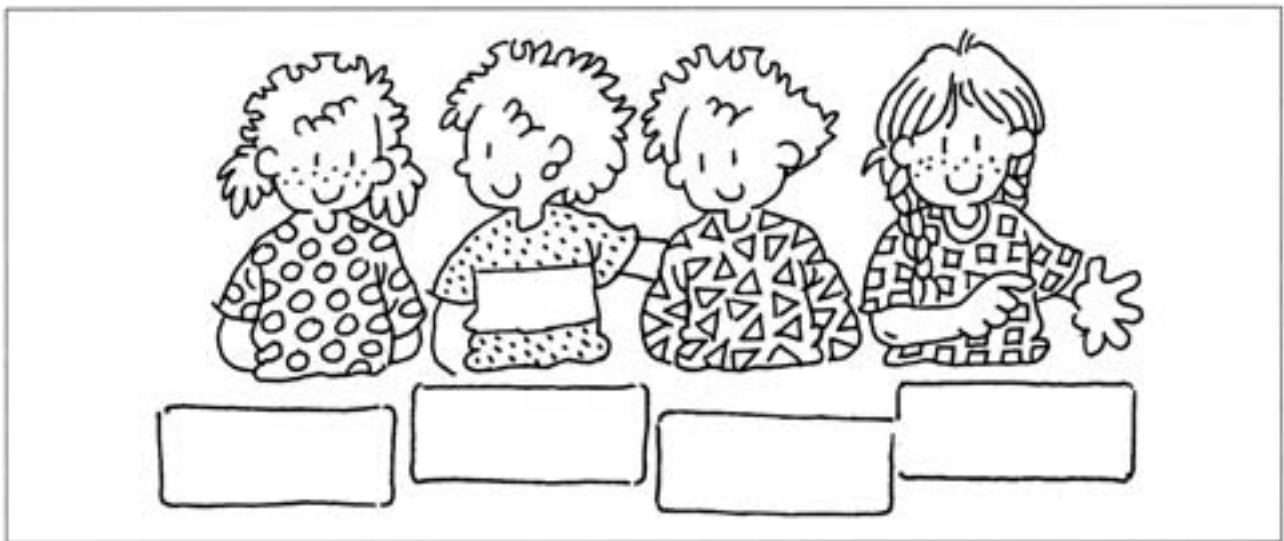
Luego, escribe los nombres de los niños, empezando por el del más pequeño y terminando por el del mayor.

Dos pandillas de amigos

Nombre _____ Fecha _____



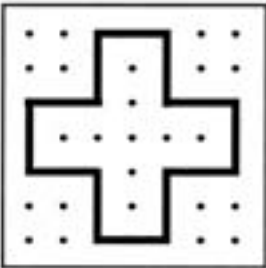


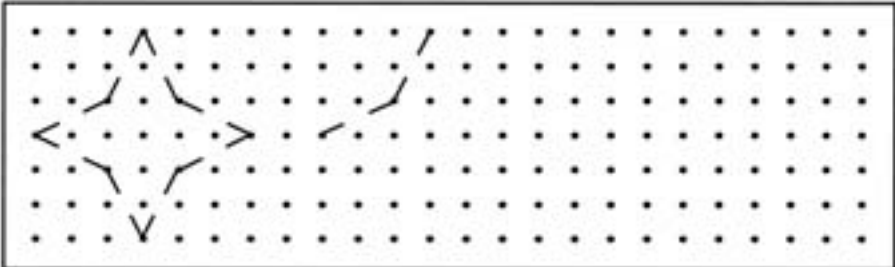

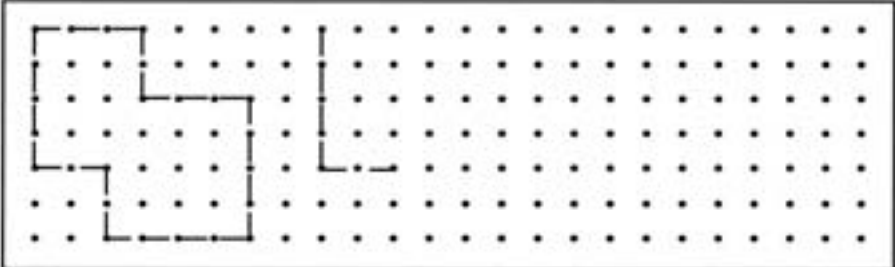
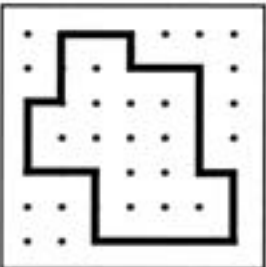
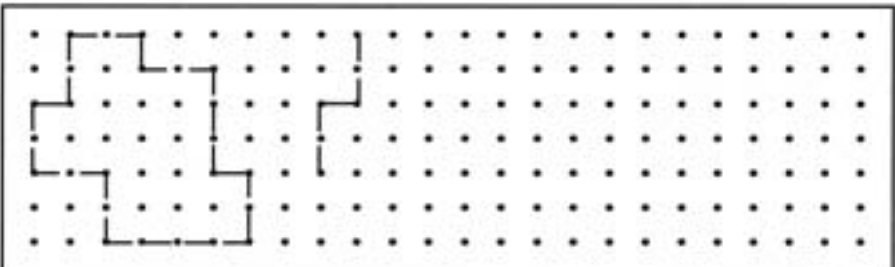

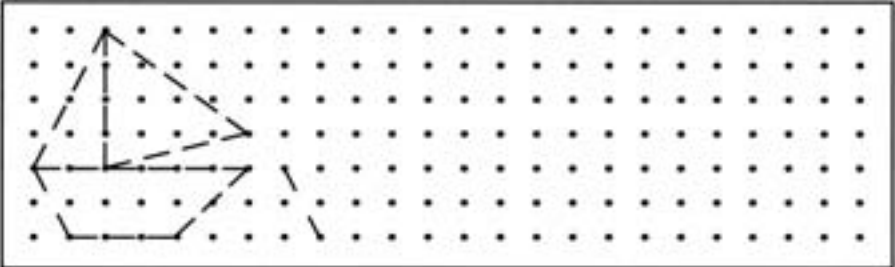
- Yo soy Tomás; a mi izquierda está el niño de las gafas.
- Yo soy el de la derecha y me llamo Pedro.
- Yo soy Ramón; estoy entre Tomás y José.



- Yo me llamo Luis; a mi lado no está Carla.
- Yo soy Ana; estoy entre Carla y Luis.
- Yo soy Olga, y estoy a la izquierda de Luis.

Escribe el nombre de cada niño debajo de su retrato.

Nombre _____ Fecha _____

Reproduce las figuras de la izquierda sobre los puntos del lado derecho.

Nombre _____ Fecha _____

	a	b	c	d	e	f
1						
2						
3						
4						
5						
6						

	<input type="text"/> 3 b		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>
	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/>

Localiza cada cuadro en el dibujo grande y escribe debajo el número y la letra que sirven para indicar dónde están colocados.

Nombre _____ Fecha _____



Luis Pepe Juan Tony



En esta foto está



En ésta no está



En ésta sí está




Paco Inés Iván Lisa



Aquí está



Aquí no está



Aquí no está

En cada caso, observa la foto de los cuatro amigos, lee las indicaciones y descubre a cuál de ellos nos referimos.

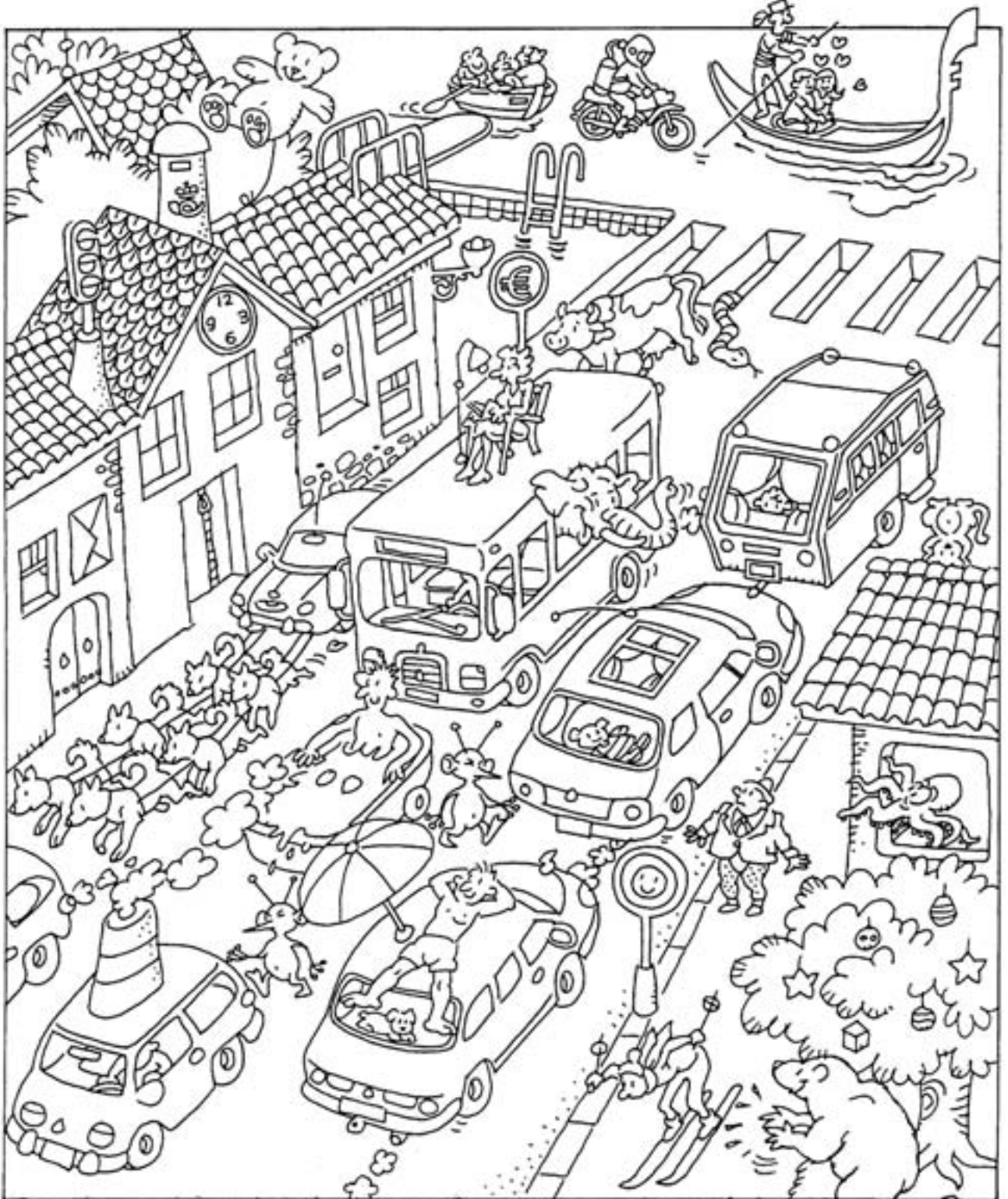
Nombre _____ Fecha _____

A

B

- A. Dibuja lo que falta en cada cuadro blanco.
 B. Pinta estos espacios con cuatro colores distintos, de manera que se obtenga un motivo regular.

Nombre _____ Fecha _____

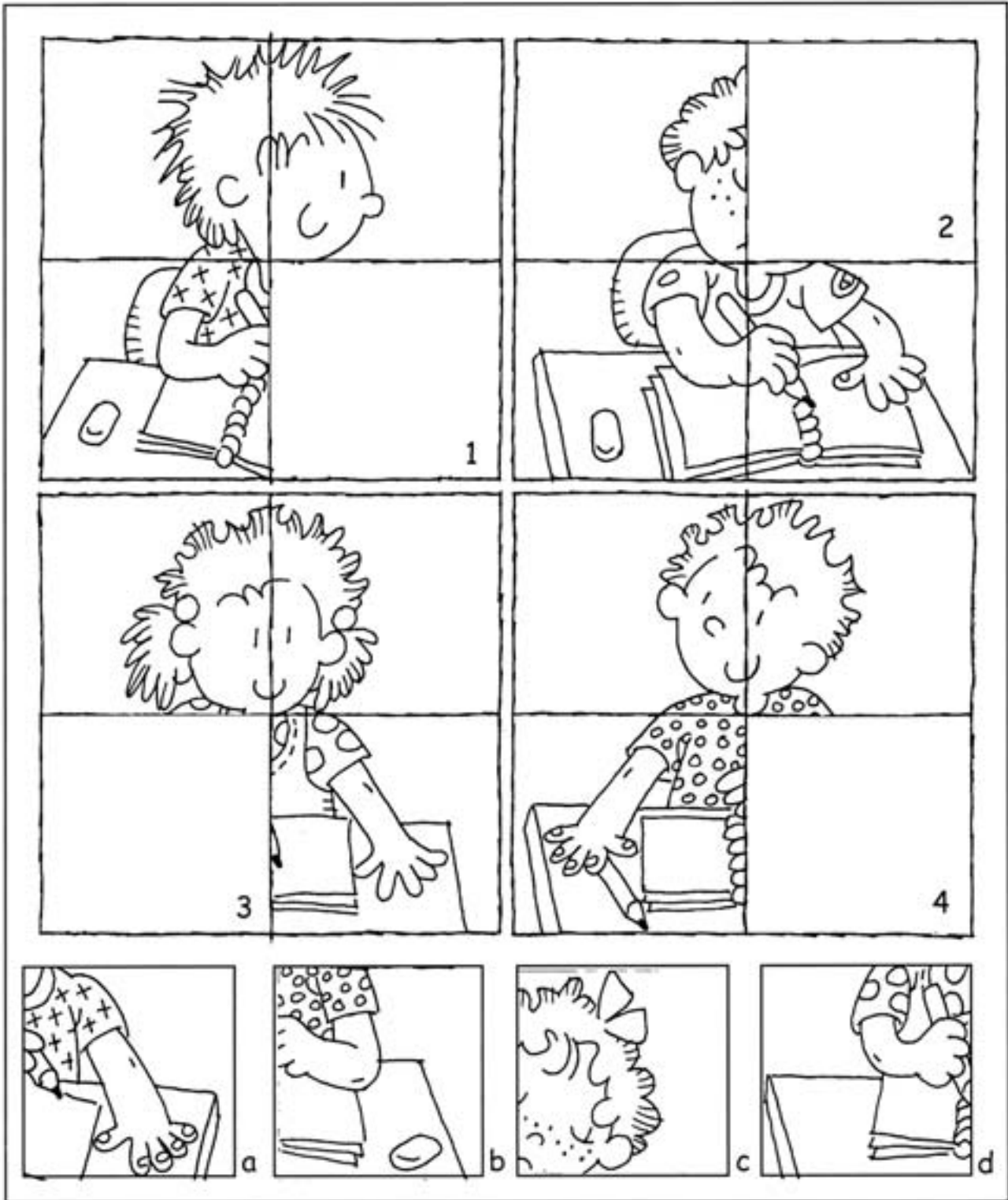


© 2004 Santillana Educación, S. L.

Señala rodeando con un círculo todo lo que aquí aparece como un poco extraño y fuera de lugar. Explica por qué.

¡A hacer los deberes!


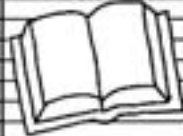


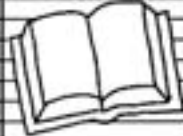






Nombre _____ Fecha _____












© 2004 Santillana Educación, S. L.

Estas imágenes están incompletas. Busca los trozos que faltan entre los cuadros de abajo e indica dónde va cada uno de ellos.

Nombre _____ Fecha _____

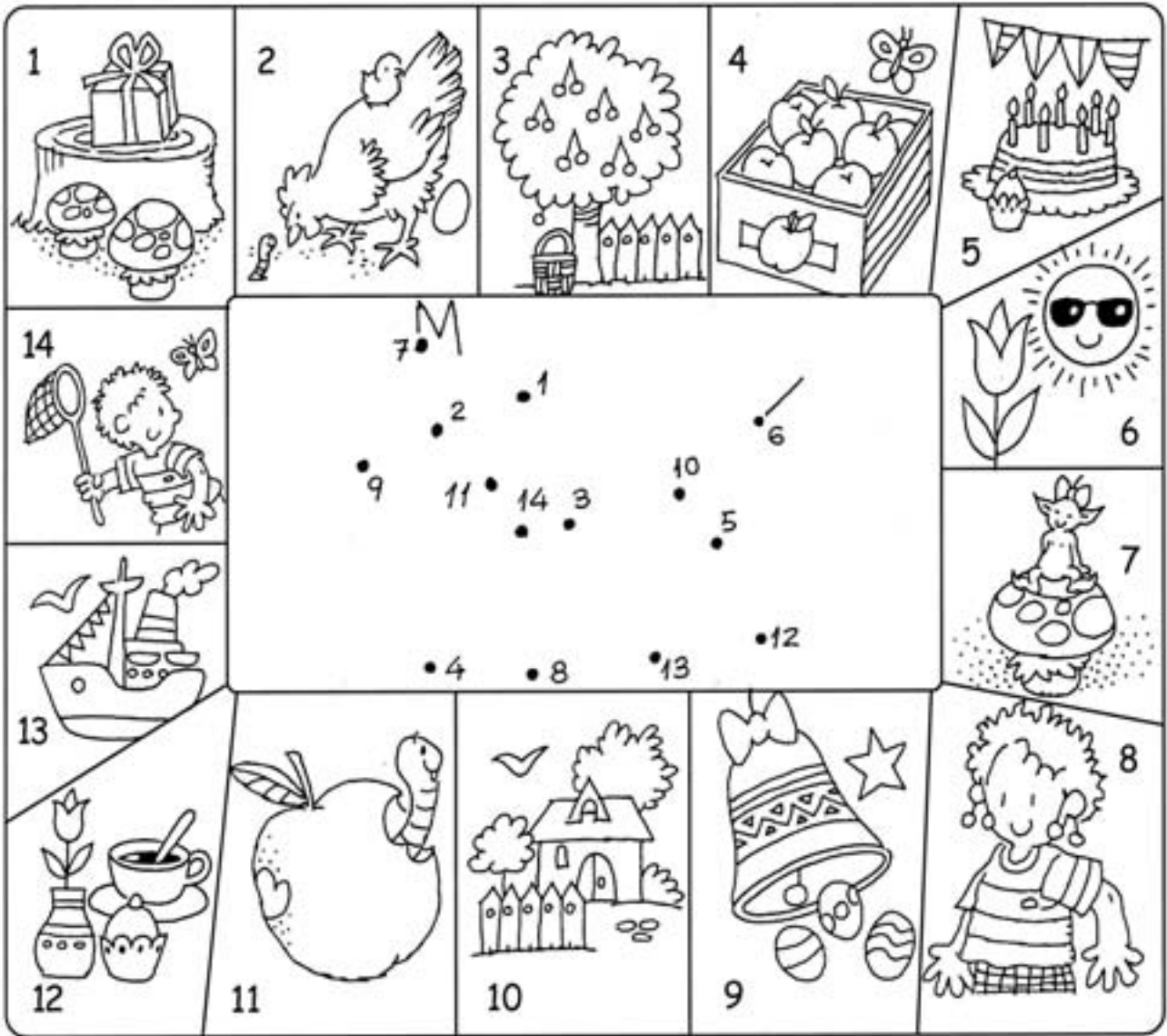
	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					

Fíjate en el cuadro grande. Cada objeto está señalado por un número de la fila de arriba y una letra de la primera columna de la izquierda. Por ejemplo, el libro está señalado por 2 y B.

Completa los cuadros pequeños con el número y la letra correspondientes a cada objeto.

Nombre _____ Fecha _____



© 2004 Santillana Educación, S. L.

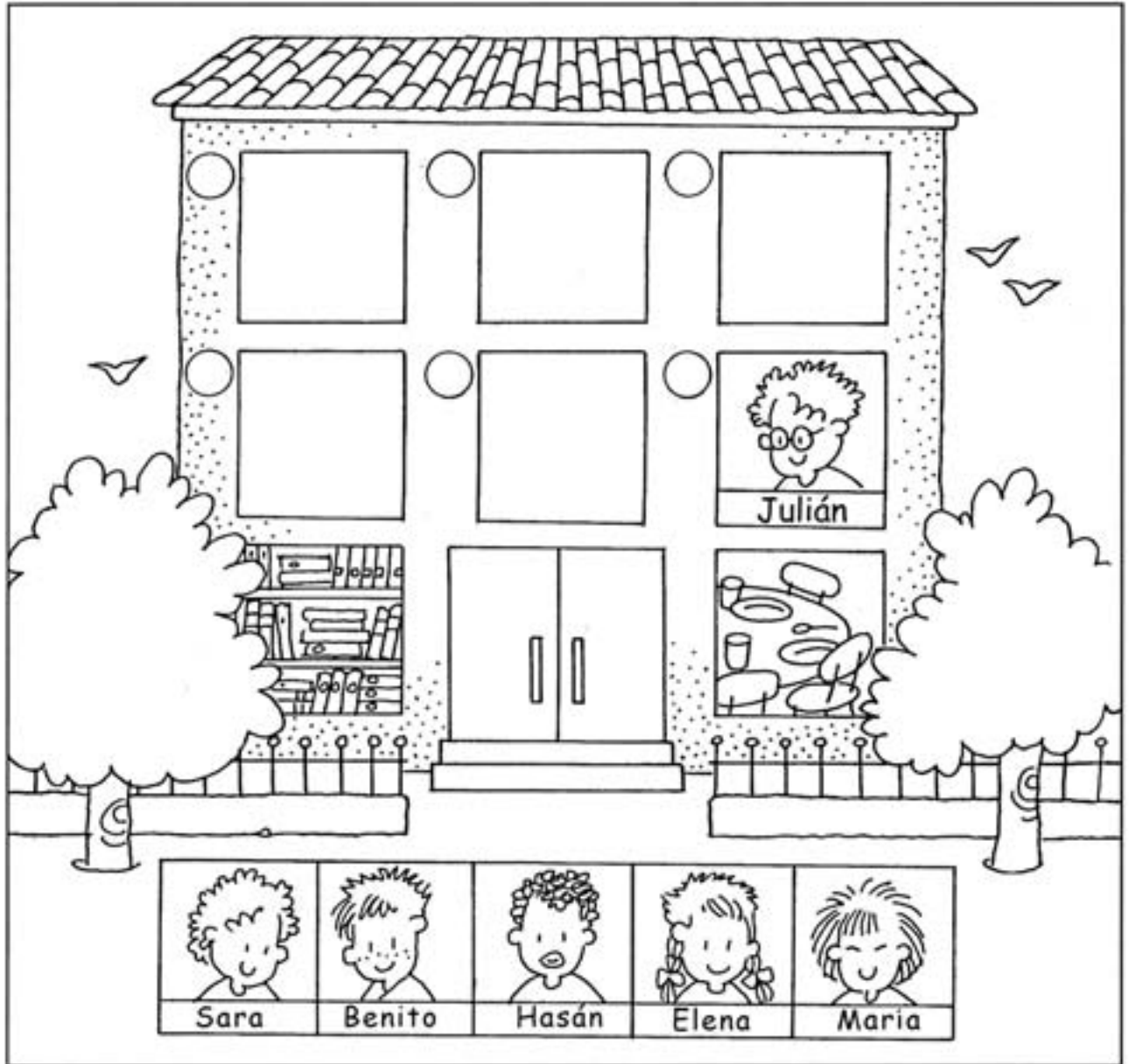
A. Cada una de estas imágenes tiene un elemento en común con otra. Empezamos por la 6 y vemos que también en la 12 hay una flor, por lo que escribimos el número 12 a continuación del 6.

6	12												
---	----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Busca una imagen que tenga algo en común con la 12 y escribe su número a continuación. Sigue así, buscando elementos repetidos, hasta que termines con todas las imágenes.

B. Cuando hayas terminado, une los puntos en el orden en que aparecen los números. ¿Qué hay aquí?

Nombre _____ Fecha _____



© 2004 Santillana Educación, S. L.

Lee estas explicaciones y dibuja a cada niño en su clase.

- Elena está en 5.º Su clase esta al lado de la de su hermana Sara, que está en 6.º
- Hasán está en 1.º, en la misma planta que Julián, pero su aula no está al lado de la de Julián.
- María está en 3.º Su clase está en la primera planta.
- Benito está en la misma planta que Elena.
- Los alumnos de 4.º están en la segunda planta.
- Los alumnos de 6.º suelen oír a los de 2.º, que se encuentran justo debajo de ellos.

¿Qué les pasa a estos personajes?

Nombre _____ Fecha _____









© 2004 Santillana Educación, S. L.



Recorta estas viñetas, ordénalas y pégalas sobre cartulina.



Cuenta la historia que representan. ¿Qué está pasando? ¿Por qué ponen los personajes esas caras?




Nombre _____ Fecha _____




				
<input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/>

 + 15 = 40

 +  + 20 = 90

 +  = 75

 +  +  = 90

 +  +  = 90

Fíjate en las operaciones y calcula cuánto vale cada juguete.
Escribe el precio debajo del dibujo correspondiente.

Nombre _____ Fecha _____

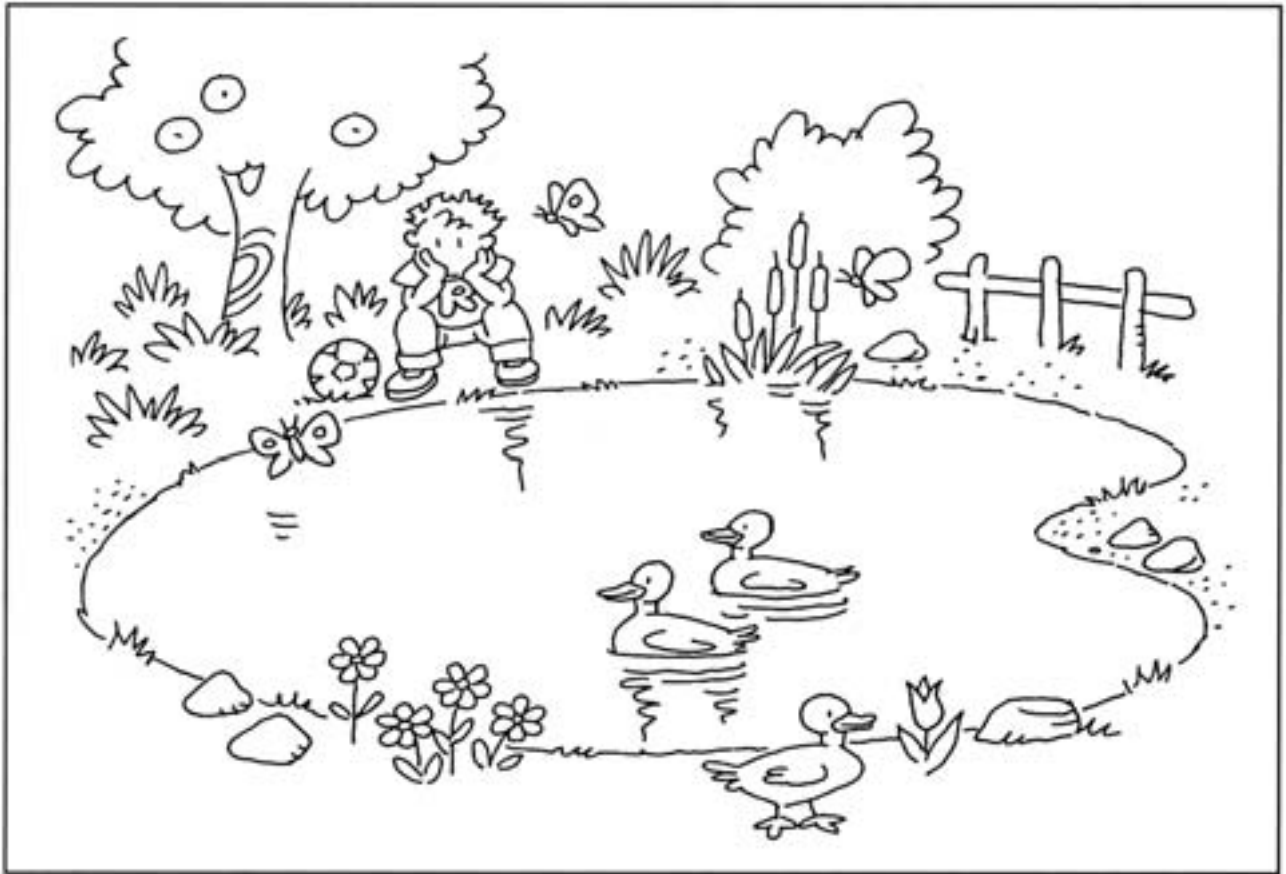
The illustrations show four children and their toys:

- Sonia:** A girl sitting on the floor with a teddy bear, a doll, a book, and a soccer ball.
- Fernando:** A boy riding a scooter with a soccer ball nearby.
- Mateo:** A boy riding a scooter with a toy car and a teddy bear.
- Laura:** A girl riding a scooter with a doll, a book, and a soccer ball.

Número de juguetes	0	1	2	3	4	5
Niño	-			Mateo		Sonia

Observa los dibujos y completa las tablas.

Nombre _____ Fecha _____



© 2004 Santillana Educación, S. L.

Ayuda a Roberto a completar el dibujo de su jardín.

En el jardín de Roberto hay	En el dibujo de Roberto sólo veo	Hago mis cálculos	Tengo que añadir en el dibujo
5 patos	<u>3</u> patos	$5 - 3 = 2$	<u>2</u> patos
6 mariposas	___ mariposas		___ mariposas
4 margaritas	___ margaritas		___ margaritas
2 veces más tulipanes que margaritas	___ tulipanes		___ tulipanes
10 piedras	___ piedras		___ piedras

La recogida de las fresas

Nombre _____ Fecha _____



© 2004 Santillana Educación, S. L.

Dibuja las fresas que lleva cada niño en su bolsa. Después, calcula cuántas fresas tienen los niños en total.

$$\underline{\hspace{2cm}} \text{ Bongo} + \underline{\hspace{2cm}} \text{ Marina} + \underline{\hspace{2cm}} \text{ Chun-Li} + \underline{\hspace{2cm}} \text{ Luis} + \underline{\hspace{2cm}} \text{ Carlota} = \underline{\hspace{2cm}} \text{ Total}$$

Nombre _____ Fecha _____

¿Podemos adivinar el número de puntos que hay en la cara escondida de un dado?
Sí, si vemos la cara contraria. ¿Por qué?, porque la suma de los puntos de las caras contrarias de un dado siempre es 7.



		$6 + 1 = 7$			$5 + 2 = 7$			$4 + 3 = 7$
		$1 + 6 = 7$			$2 + 5 = 7$			$3 + 4 = 7$

¿Cuáles de estos dados son correctos? ¿Por qué?
Escribe C si el dado es correcto o I si es incorrecto.

