

# Fichas para el desarrollo de la inteligencia

1  
Primaria

Autor: José Luis Rivas  
Ilustración: Domènec Bladé i Pinyol

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

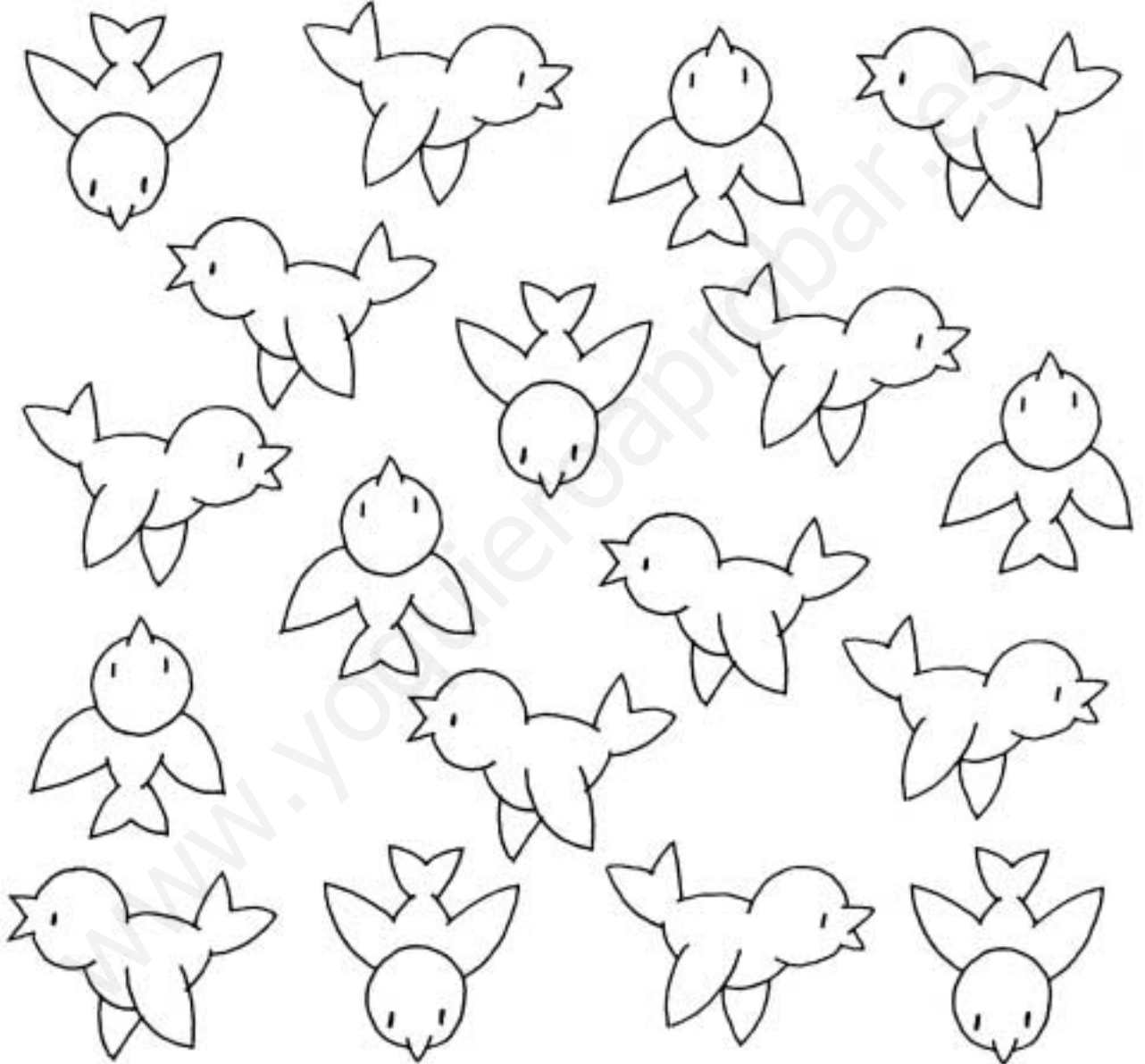
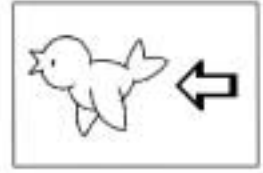
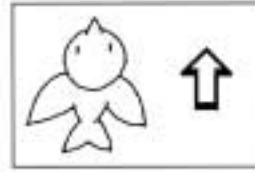
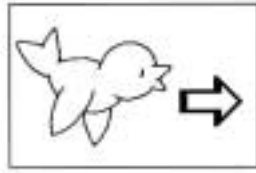
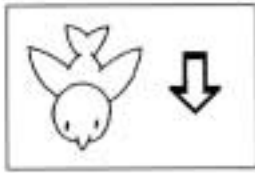
Las normas básicas que deben seguirse para realizar estas actividades son:

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 \_\_\_\_\_

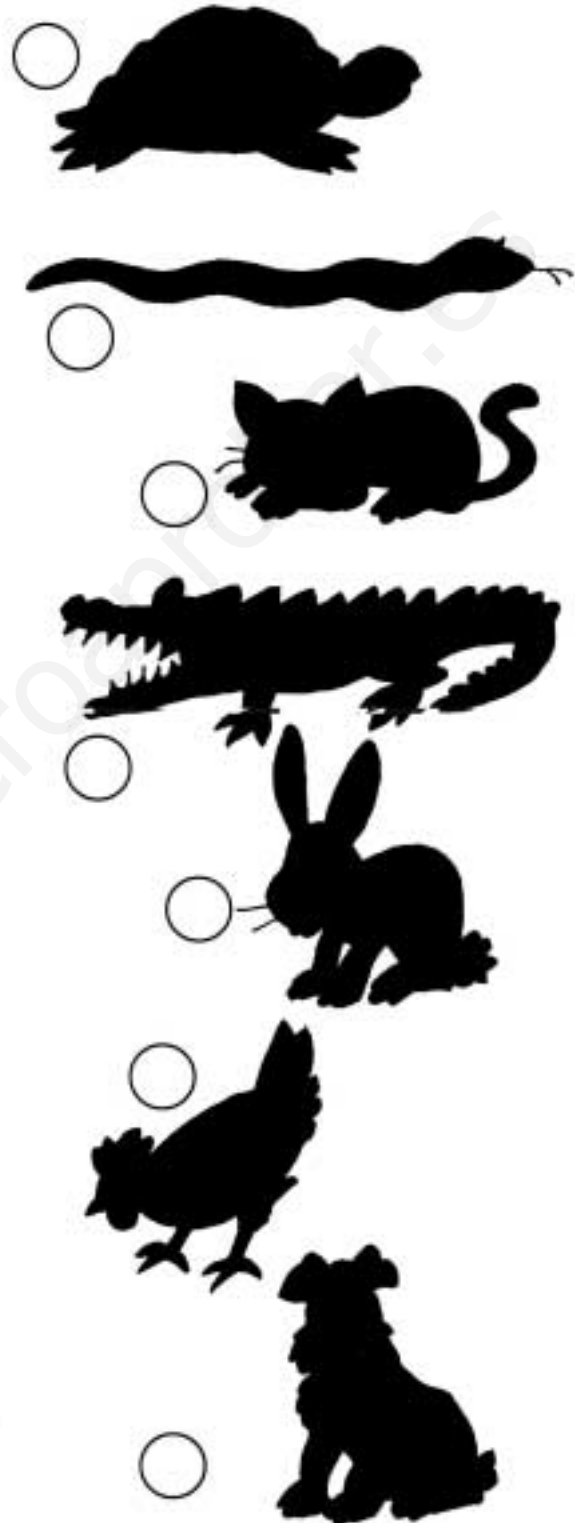
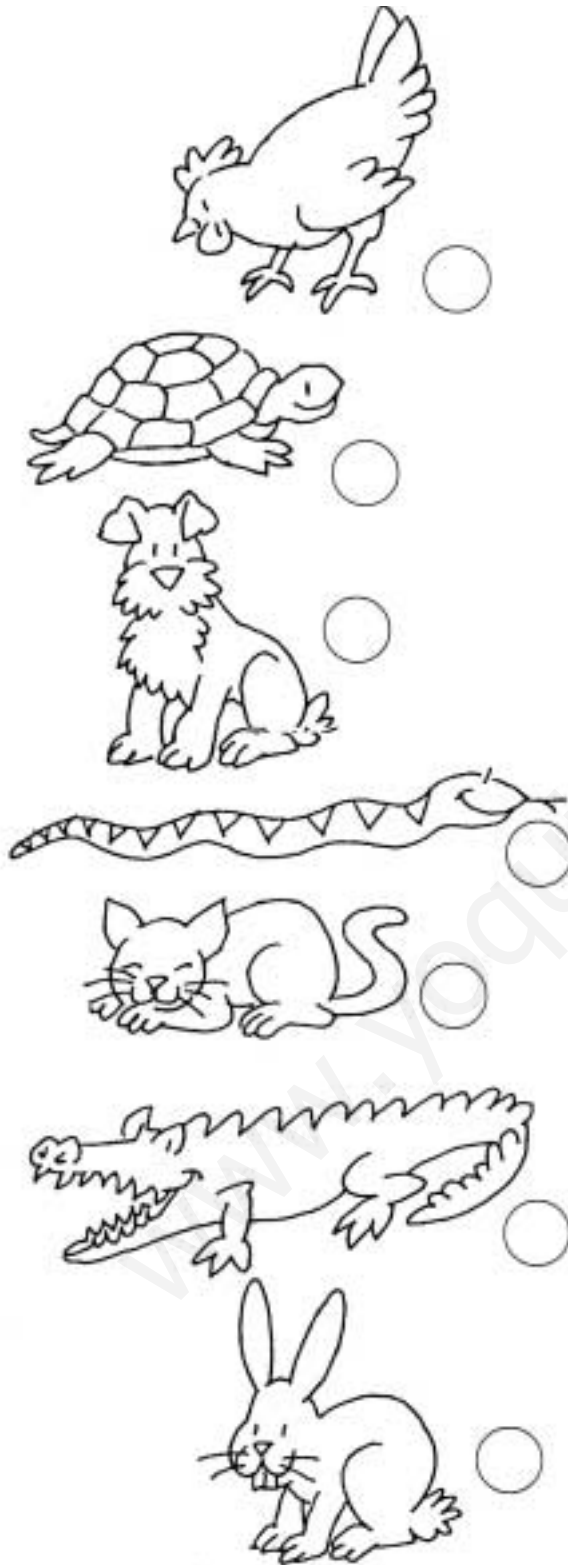


## Colorea:

- 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.

# La silueta de los animales

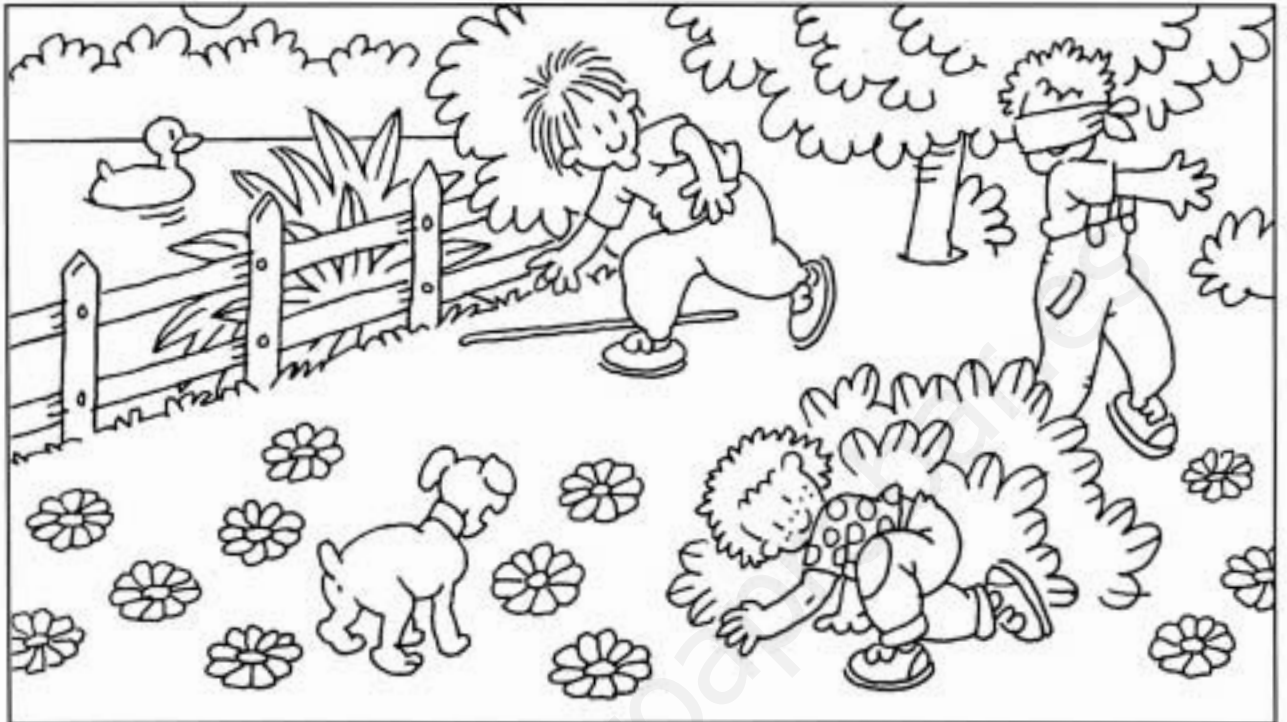
Nombre \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_



Une cada animal con su sombra o silueta.

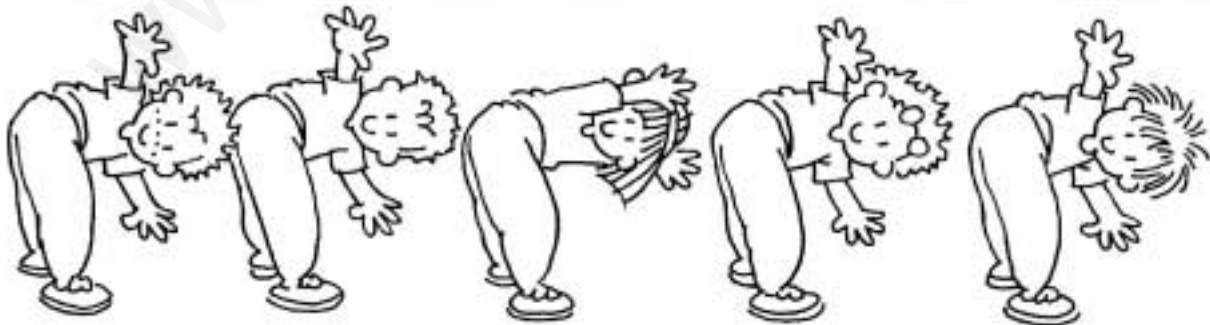
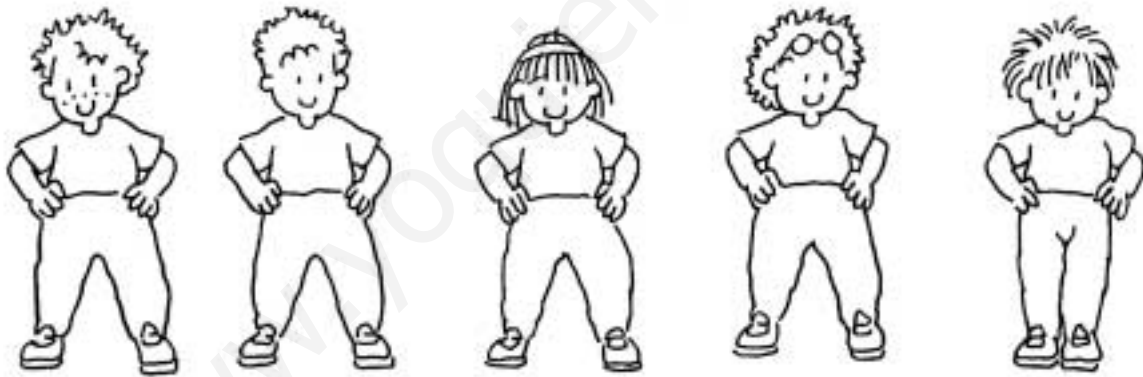
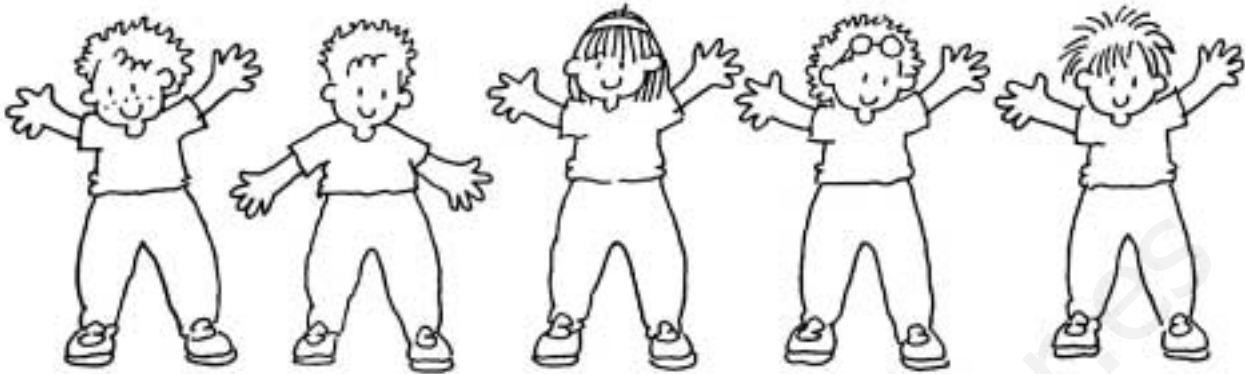
# El juego de las diferencias

Nombre \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_



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

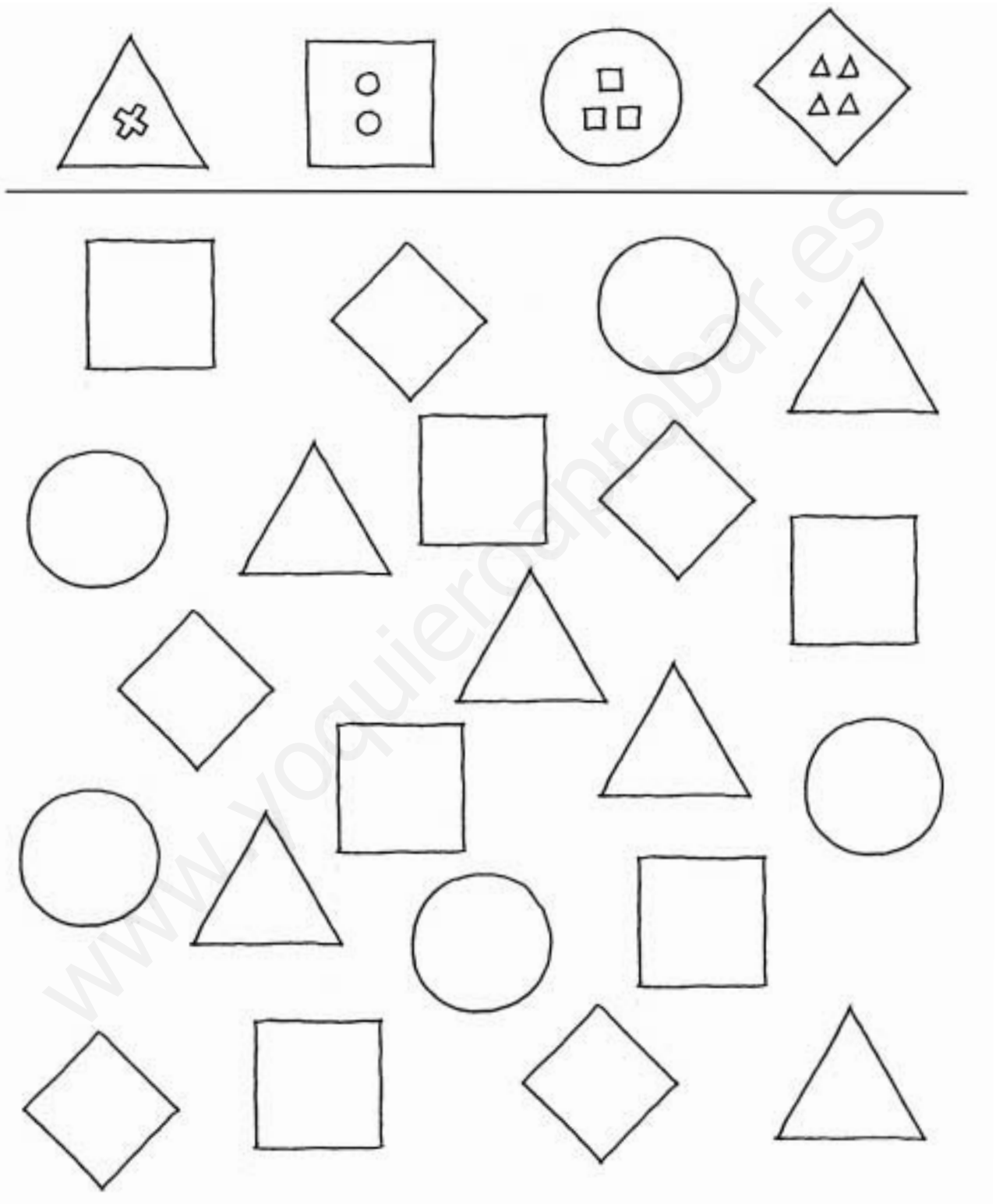
Nombre \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_



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



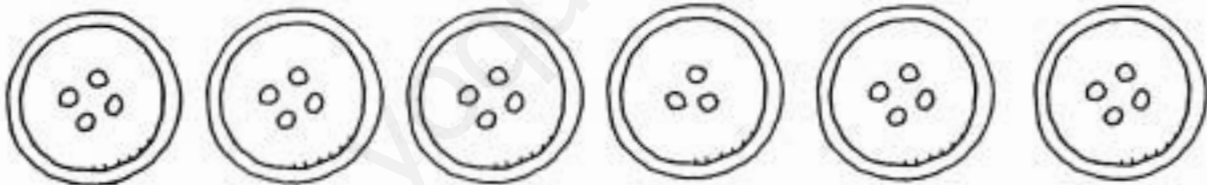
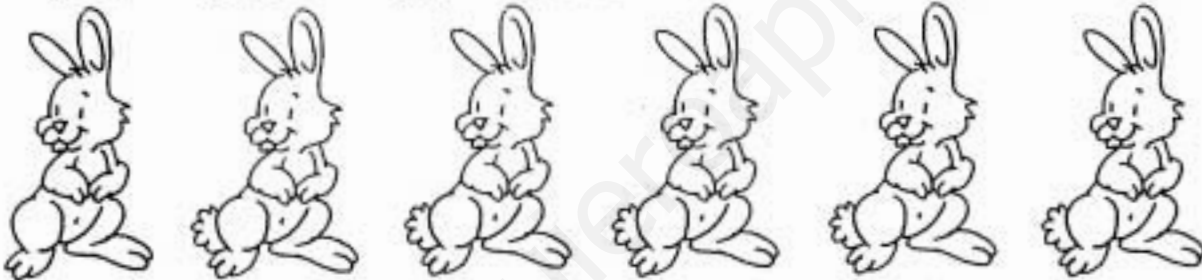
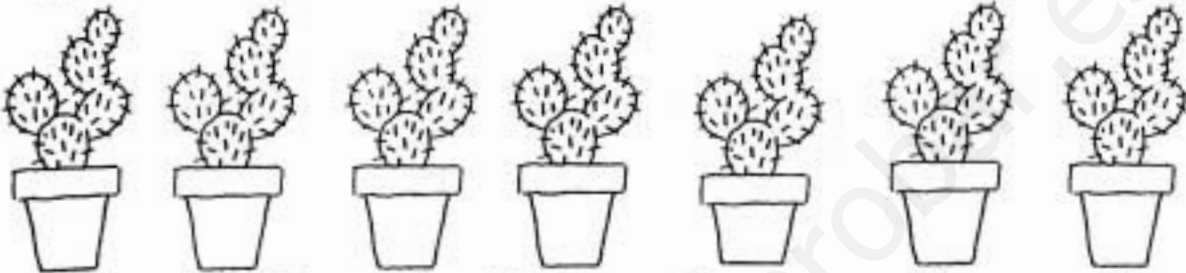
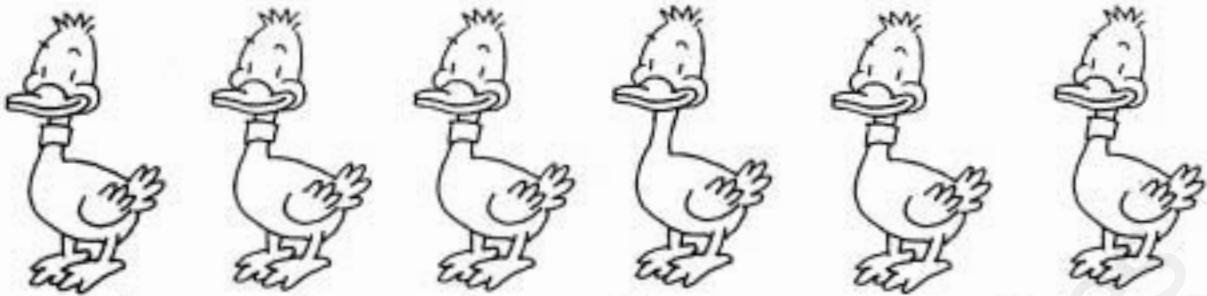
Nombre \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_



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.

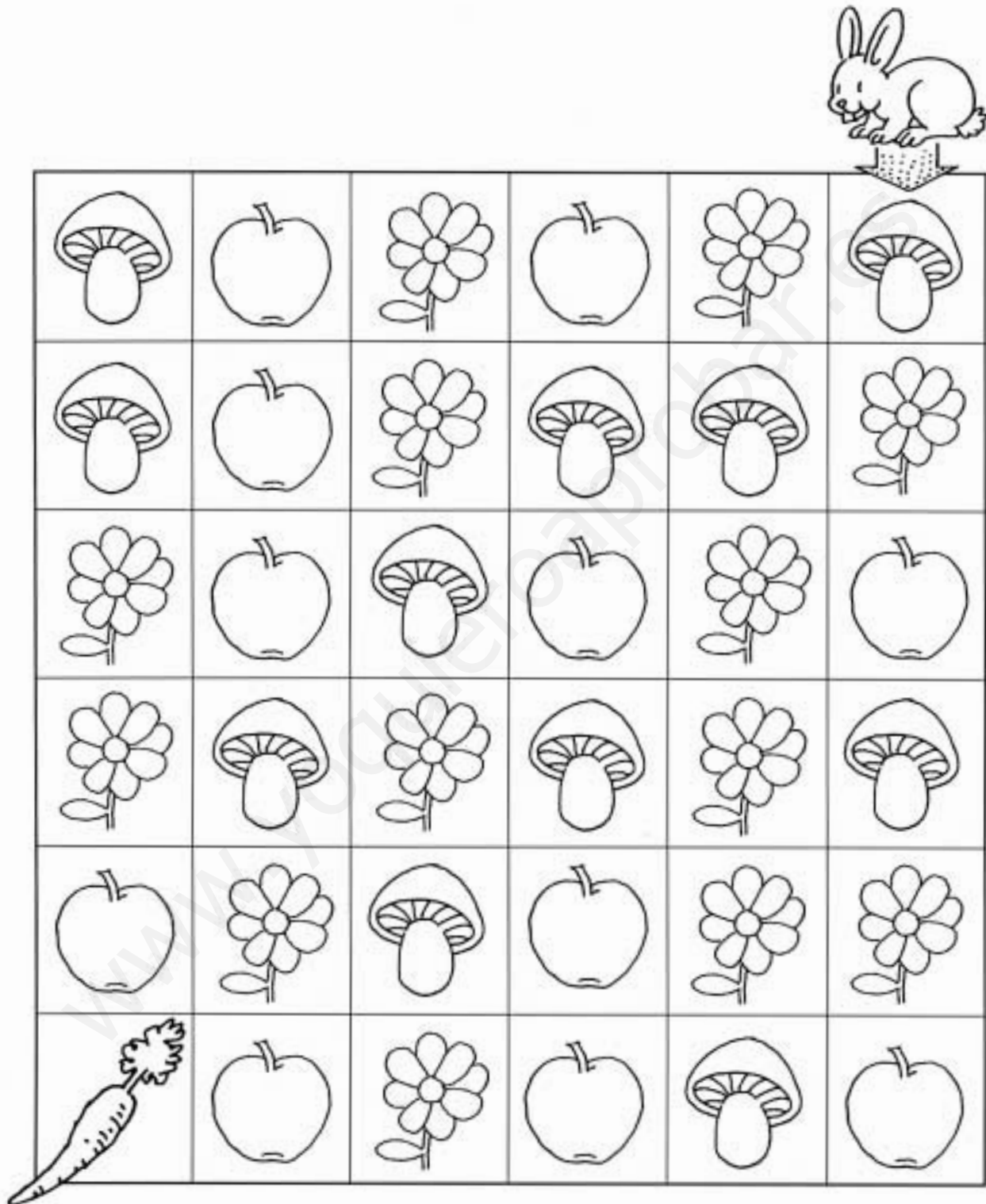
Nombre \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_



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.

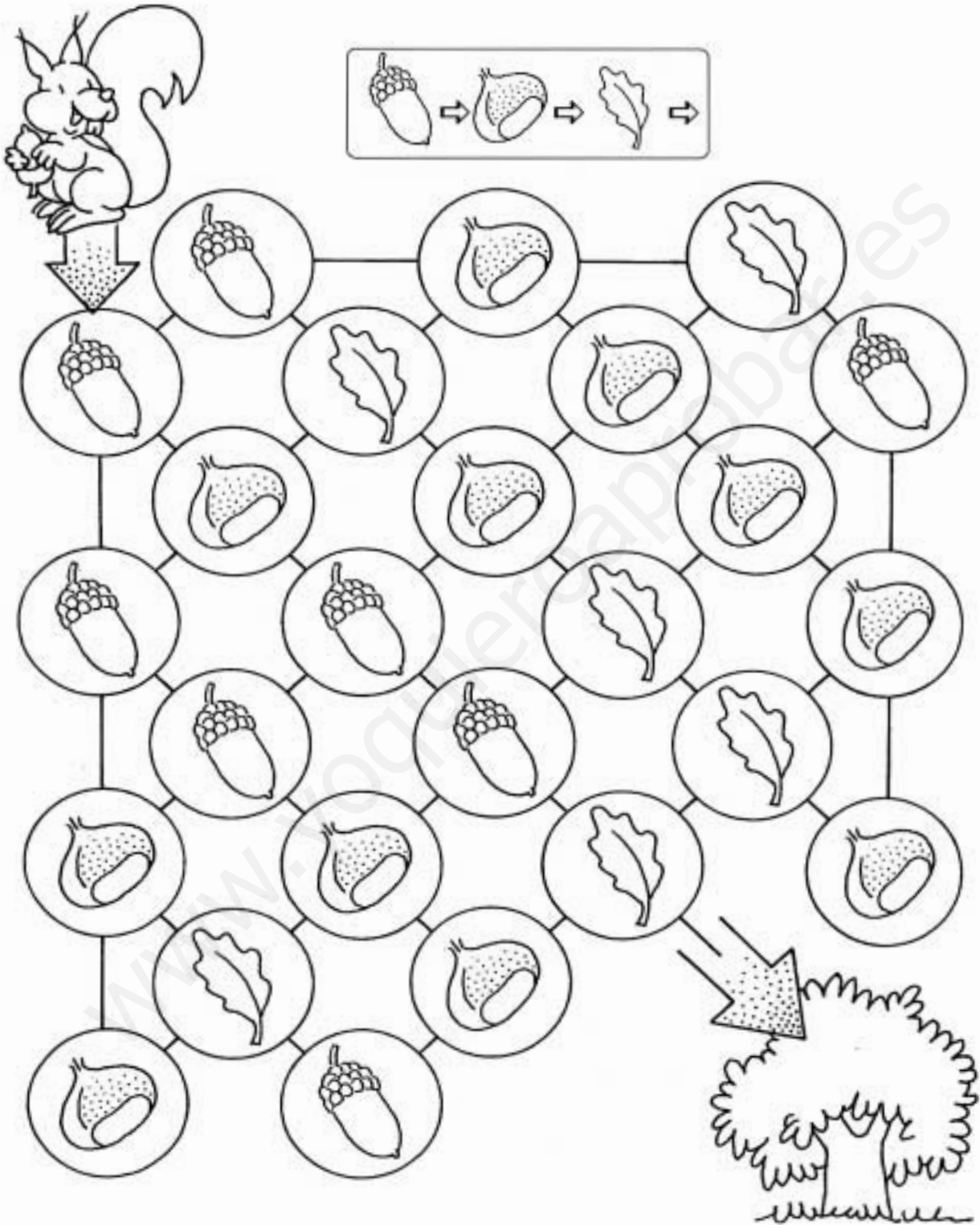
# ¿Cómo alcanzará el conejo su zanahoria?

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.

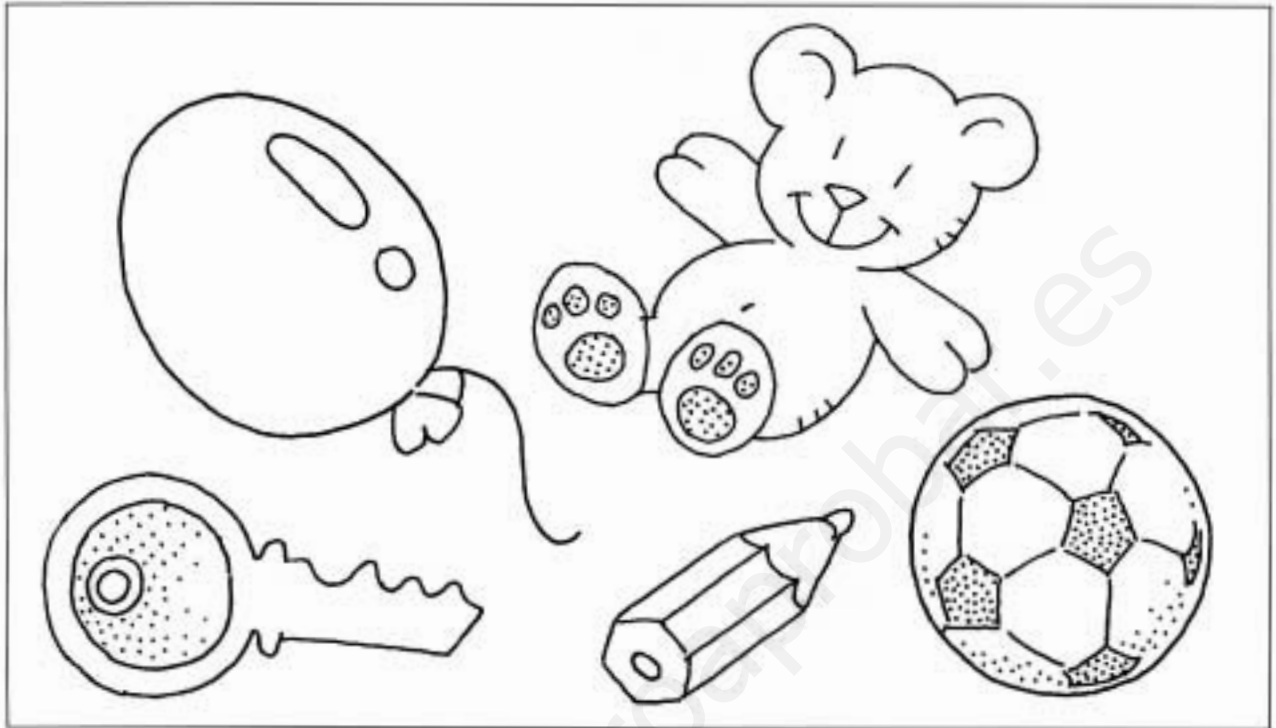
Nombre \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_



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

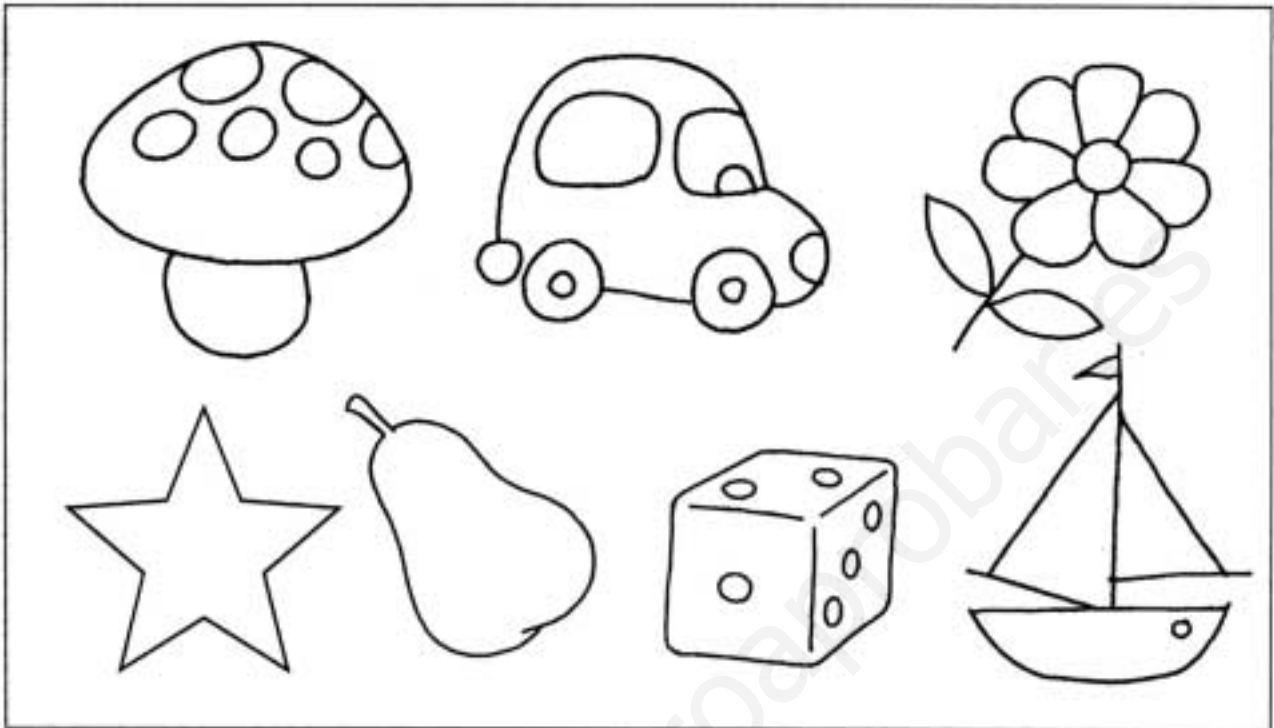
## ¿Qué objetos hay?

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.

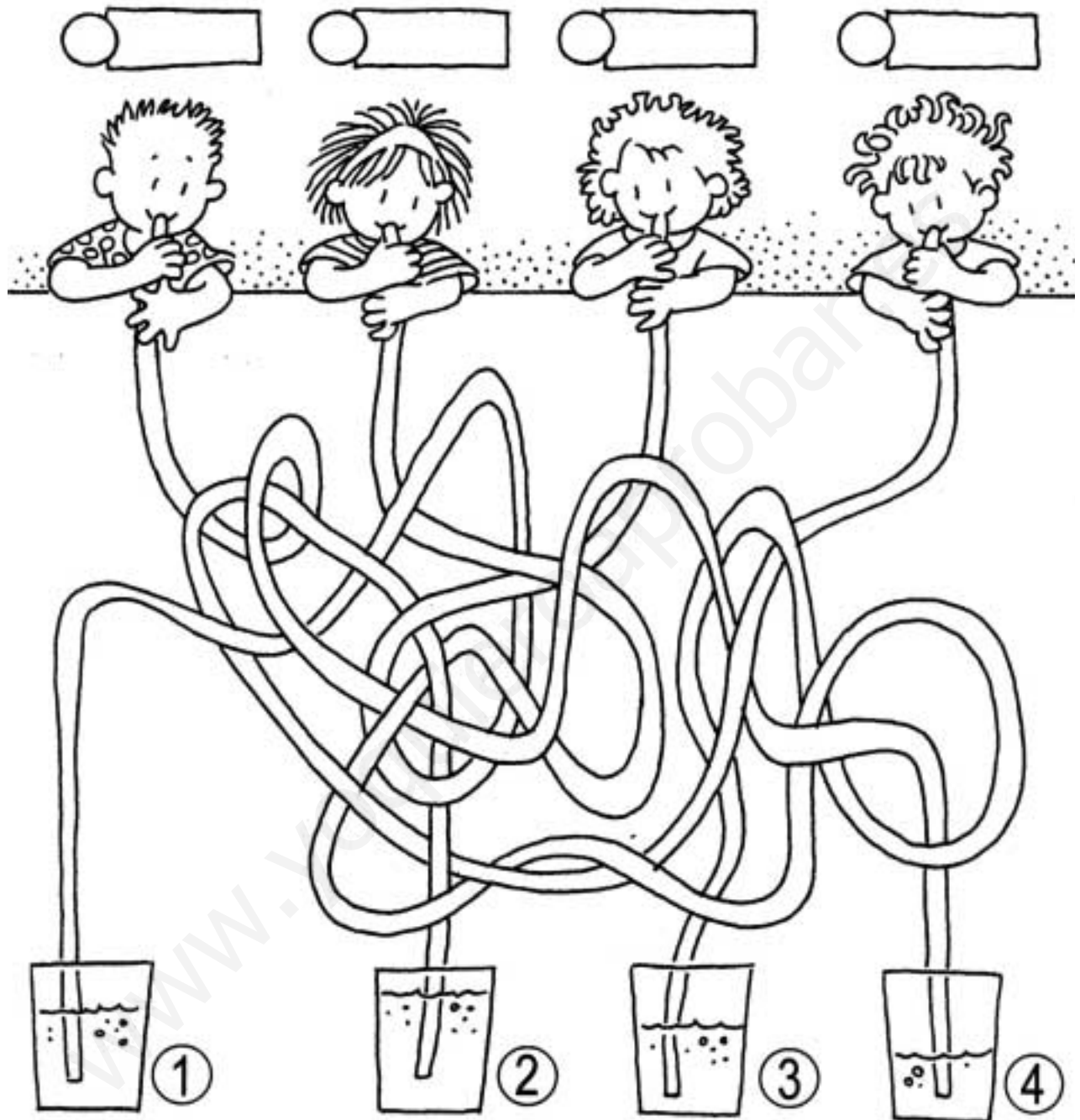
Nombre \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_



**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 \_\_\_\_\_

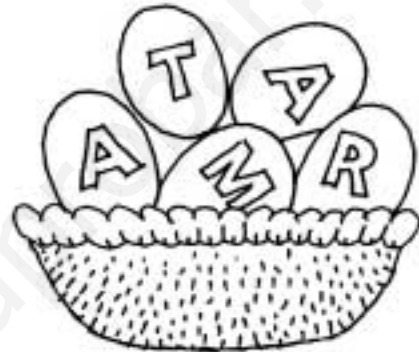


**Pinta el tubo de cada niño en un color diferente y averigua de qué vaso beben. Luego escribe en la cartela de cada niño el número y el nombre que correspondan.**

- 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

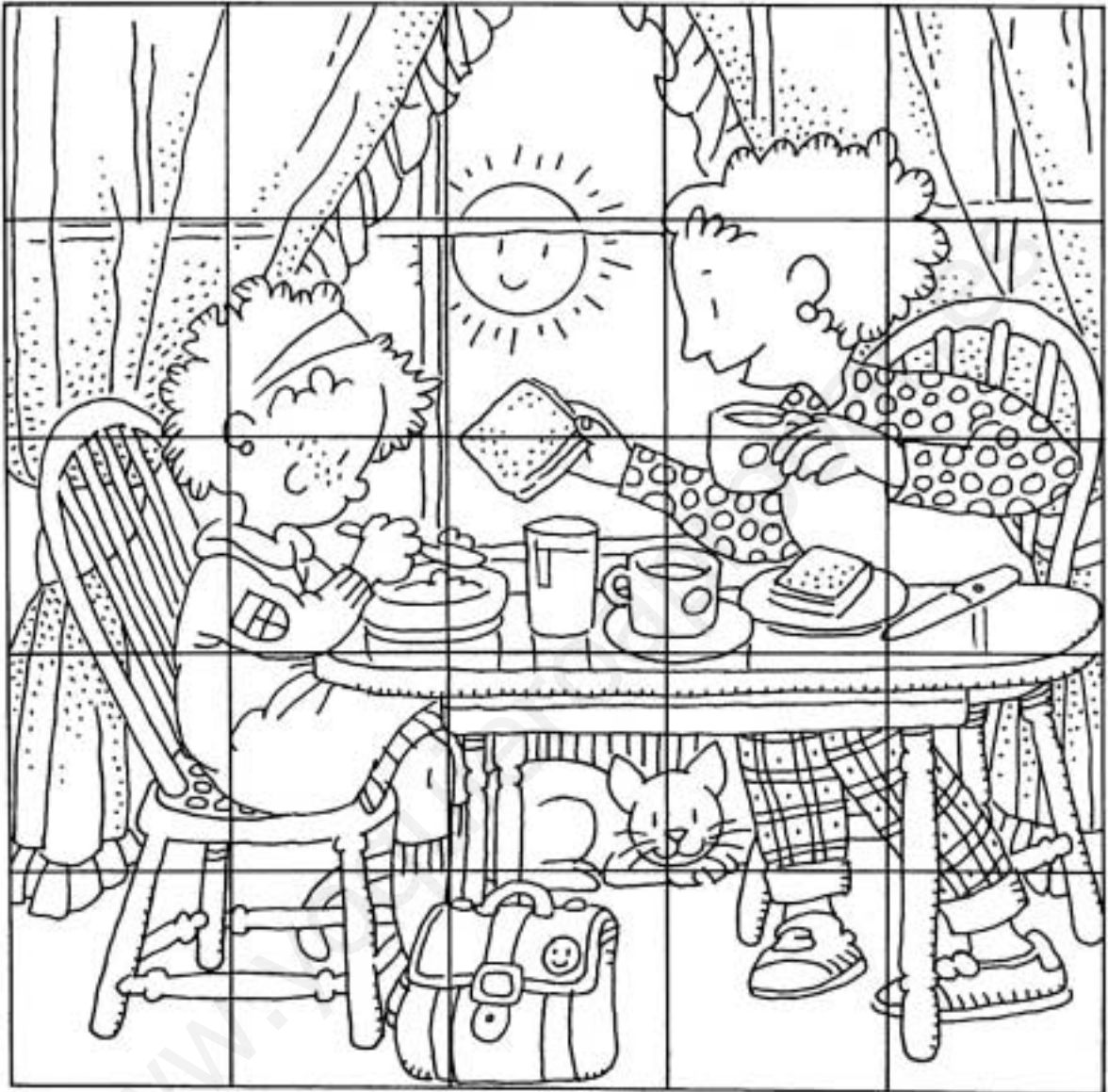
ELISA

MARTA

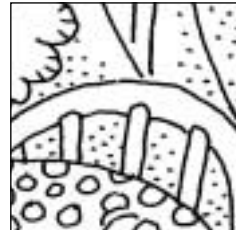
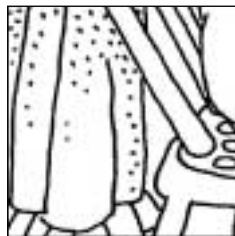
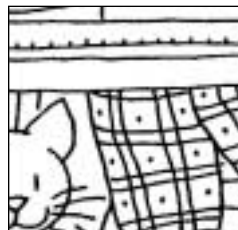
ÁNGEL

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

Nombre \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

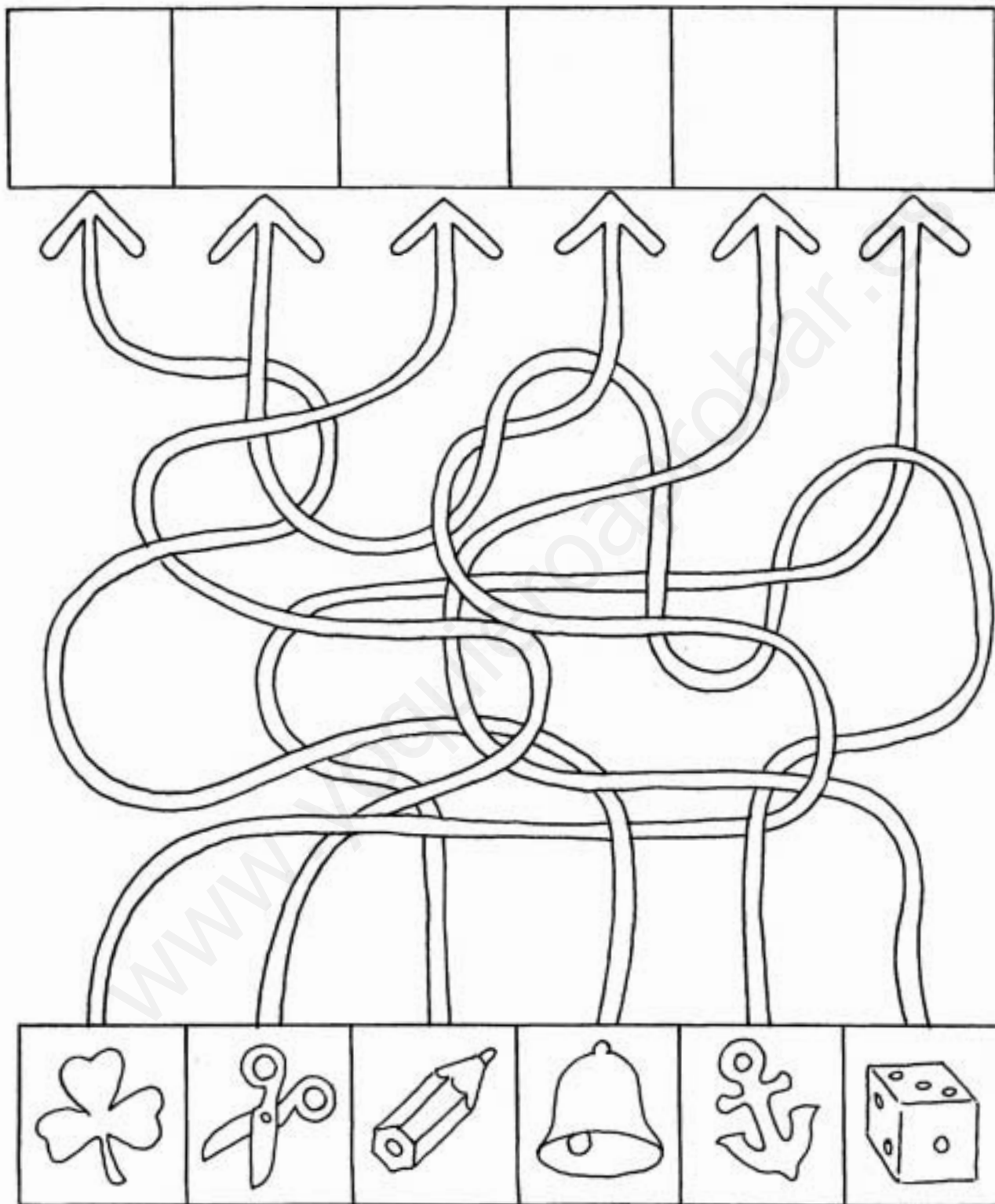


© 2004 Santillana Educación, S. L.



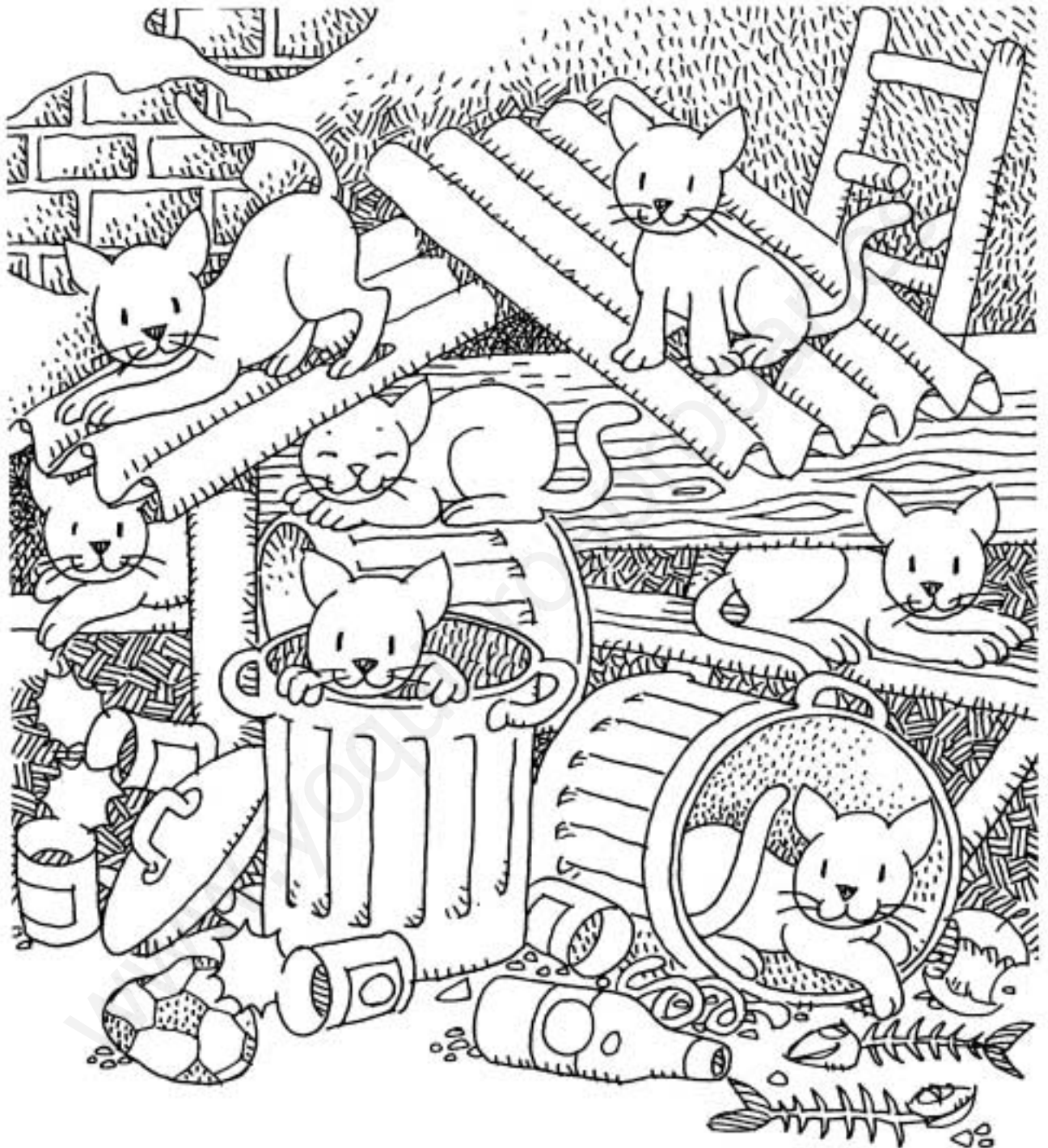
Busca en el dibujo grande el sitio exacto de cada dibujo. Luego, colorea los dos cuadros con los mismos colores.

Nombre \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_



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

Nombre \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

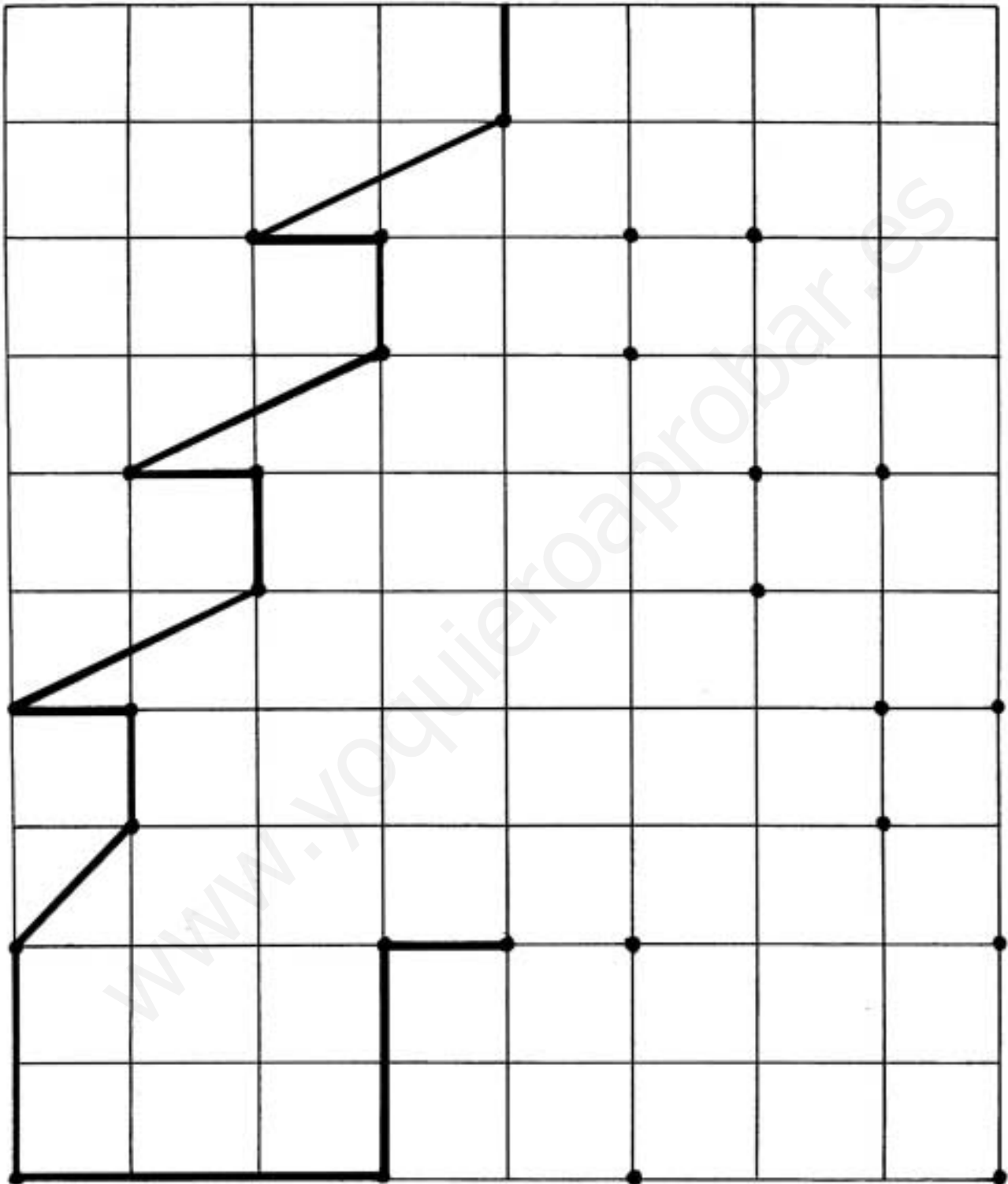


© 2004 Santillana Educación, S. L.

### 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

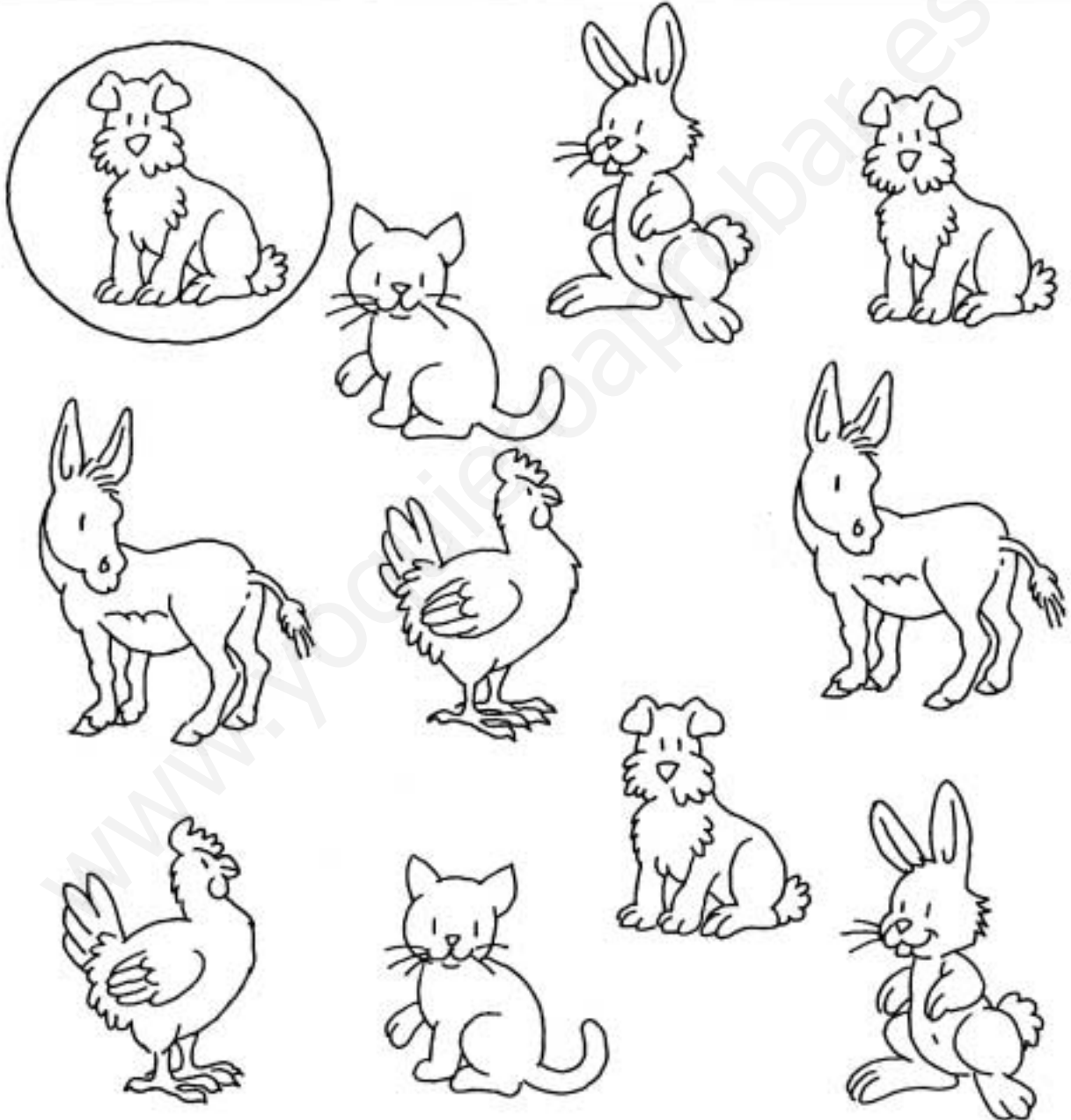
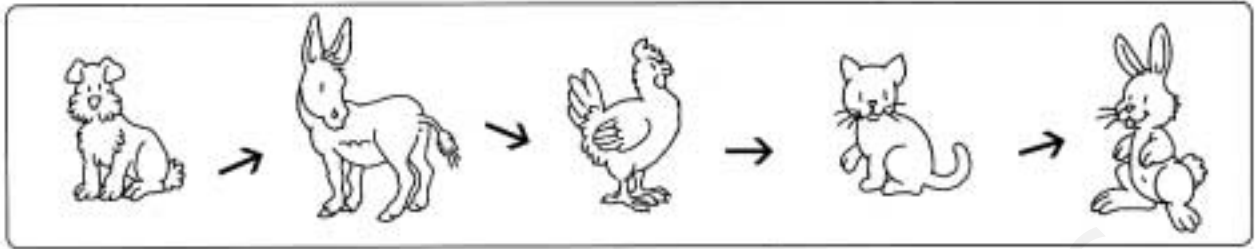
s

panda

© 2004 Santillana Educación, S. L.

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 \_\_\_\_\_



© 2004 Santillana Educación, S. L.

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

Nombre \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

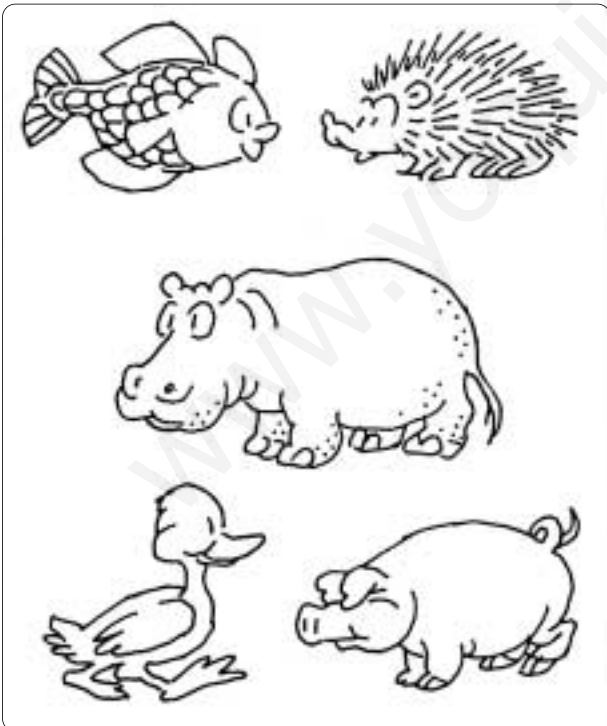
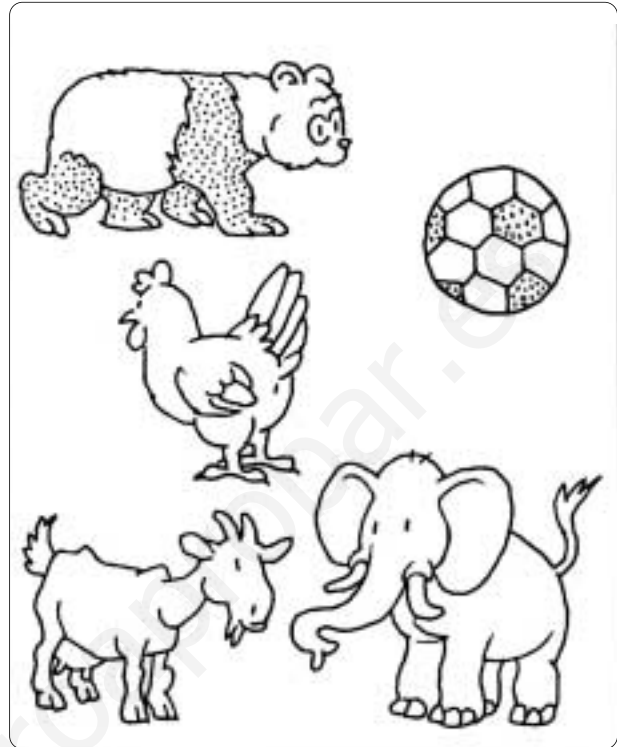
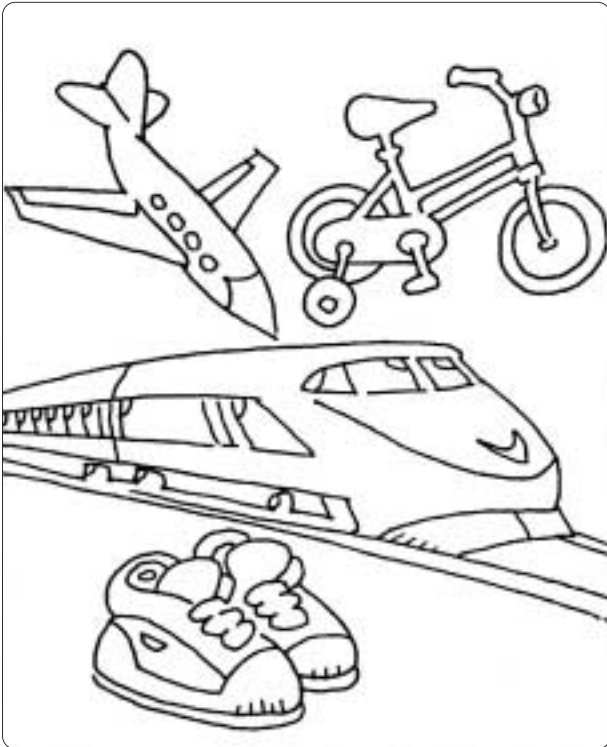


© 2004 Santillana Educación, S. L.

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

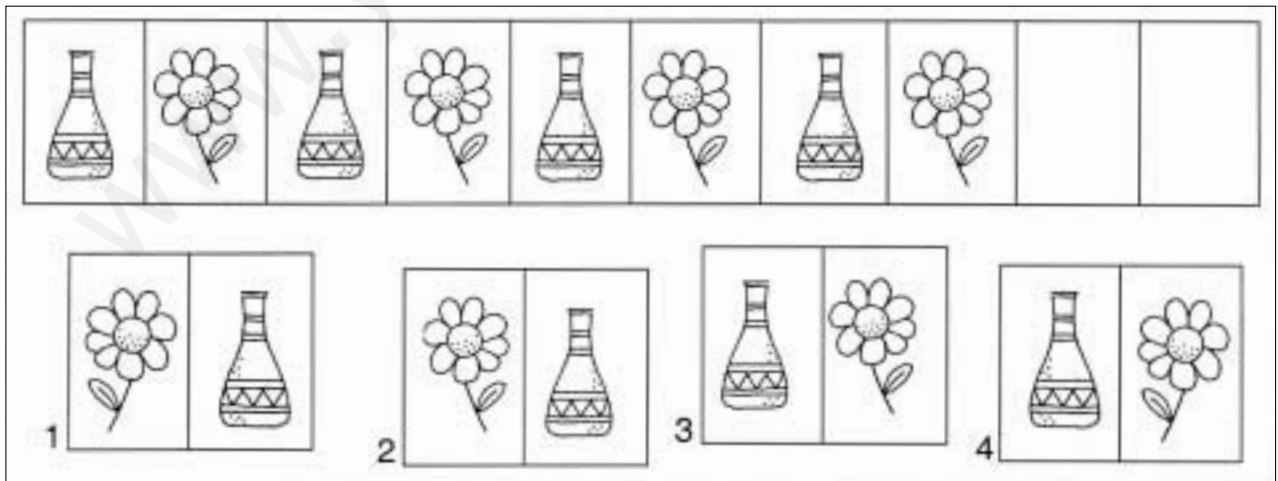
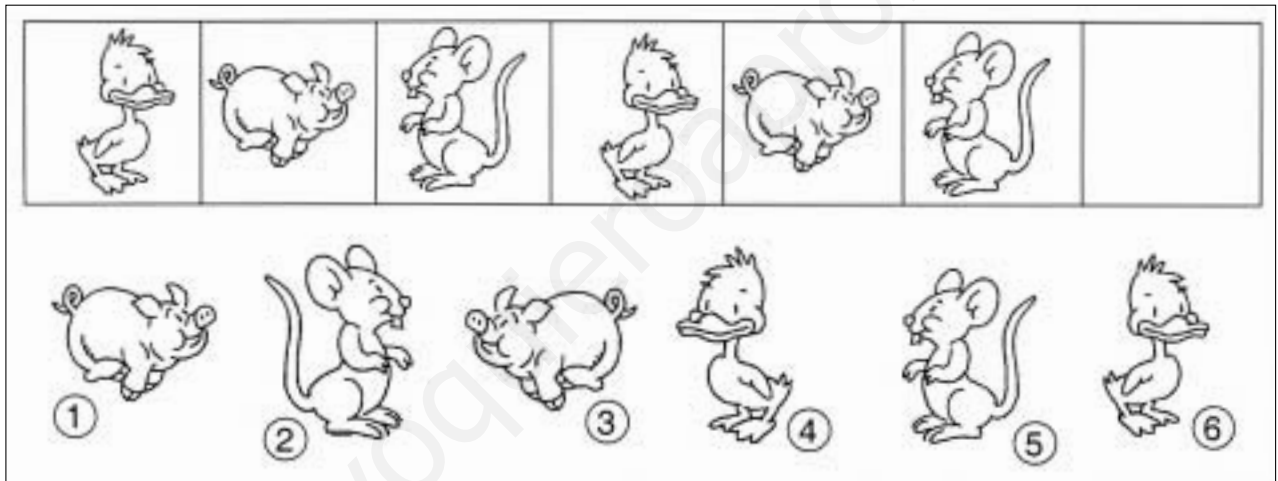
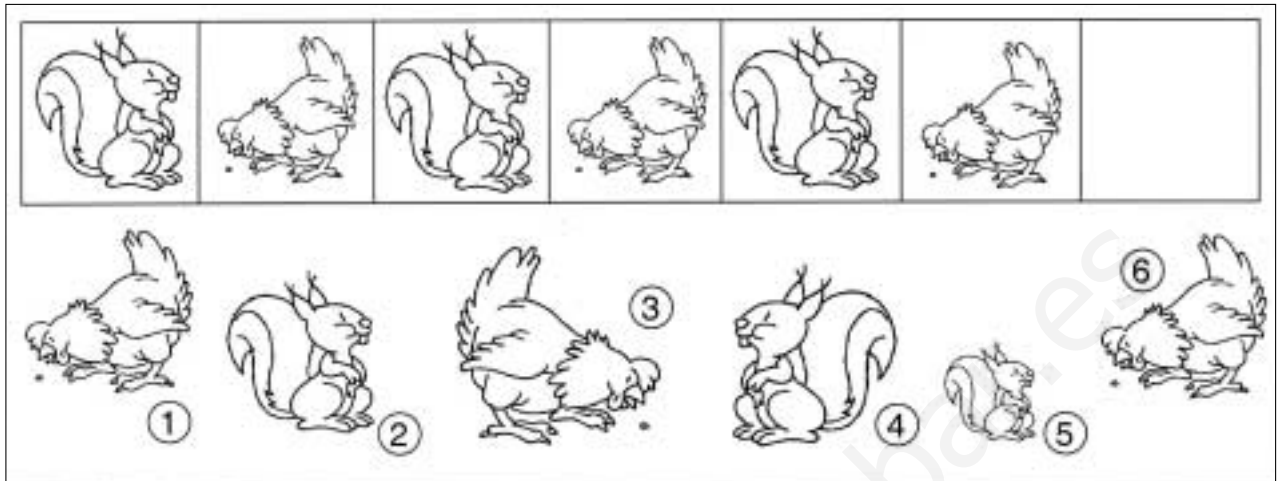
Nombre \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_



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?

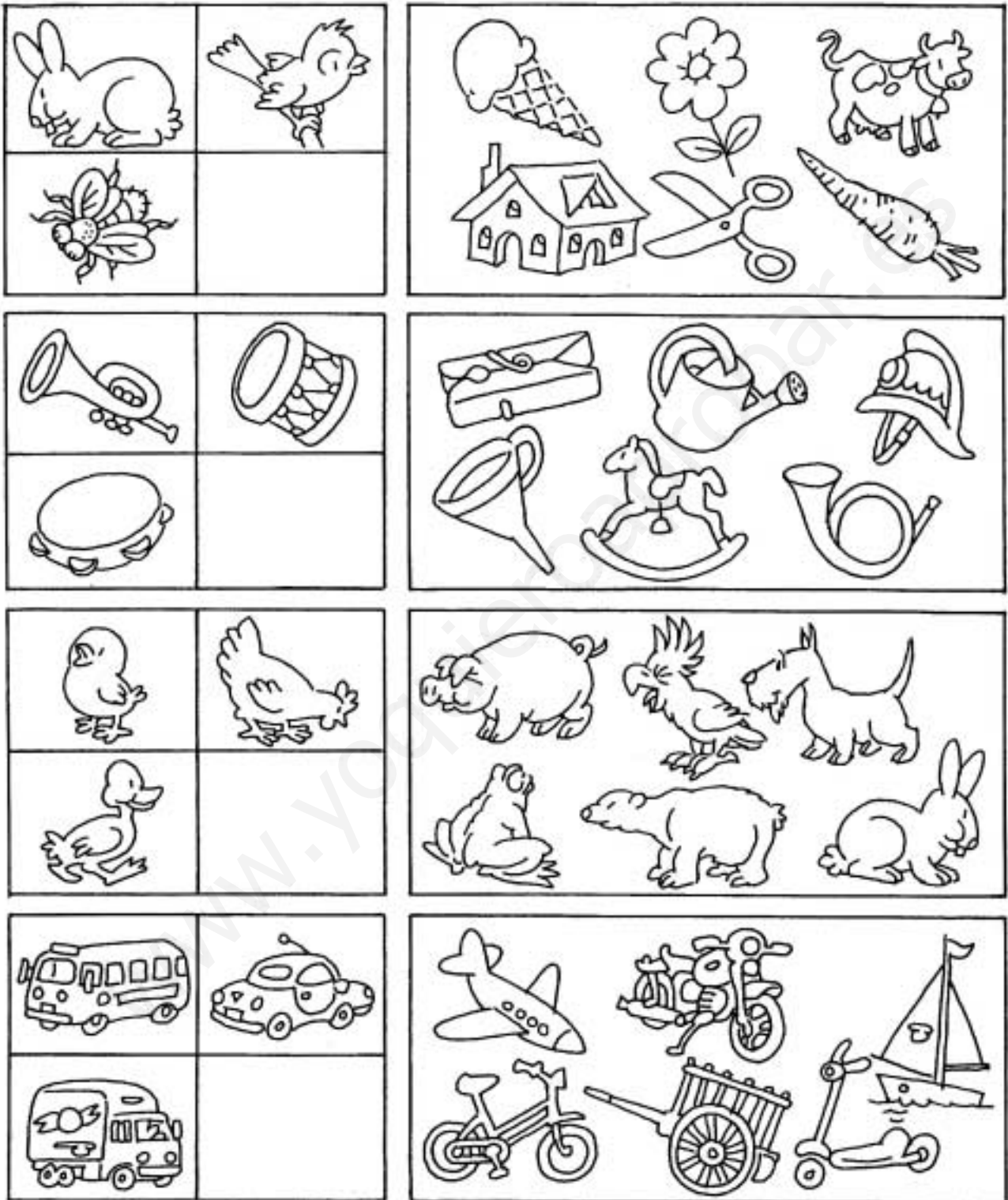
Nombre \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_



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 \_\_\_\_\_




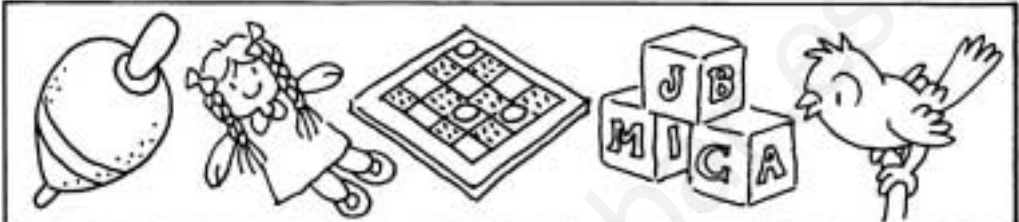

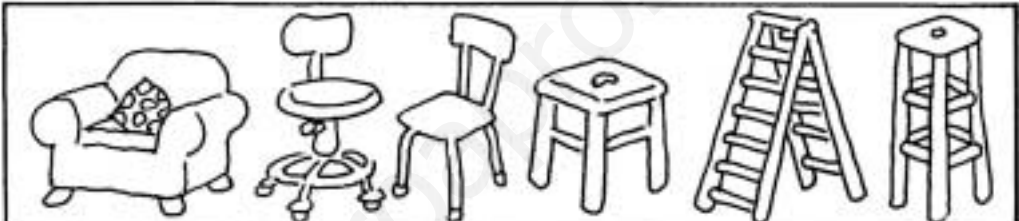
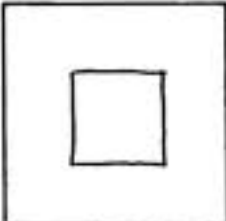
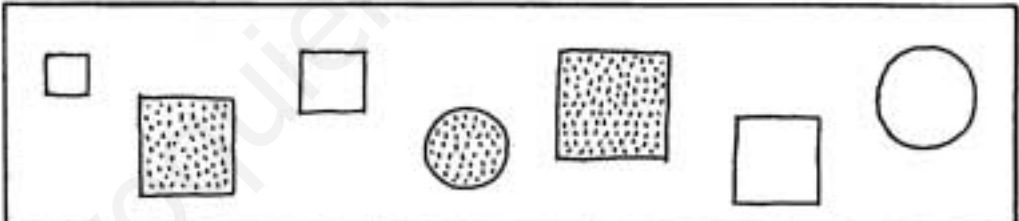
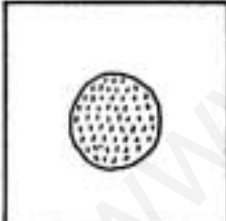
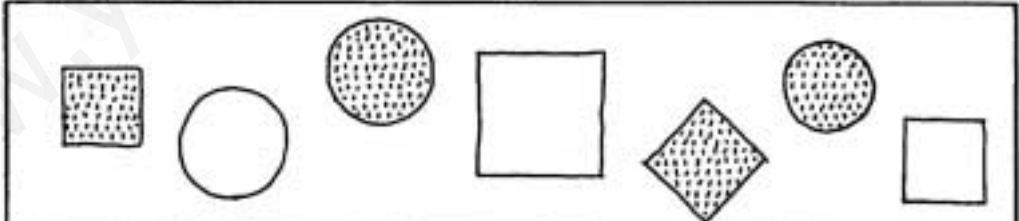
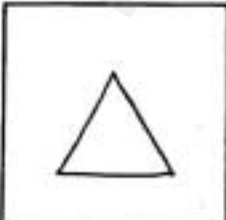
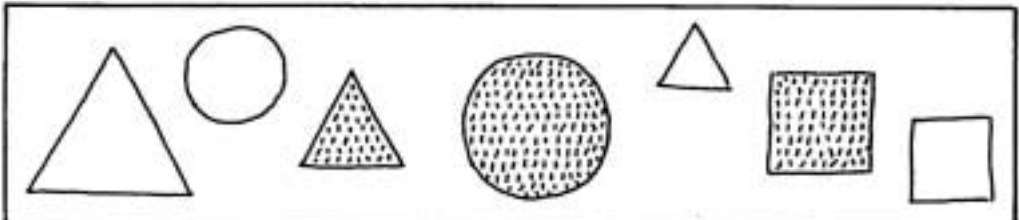


Colorea el elemento del cuadro de la derecha que venga bien para completar el cuadro de la izquierda correspondiente.



# ¿Cuál se parece menos?

Nombre \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

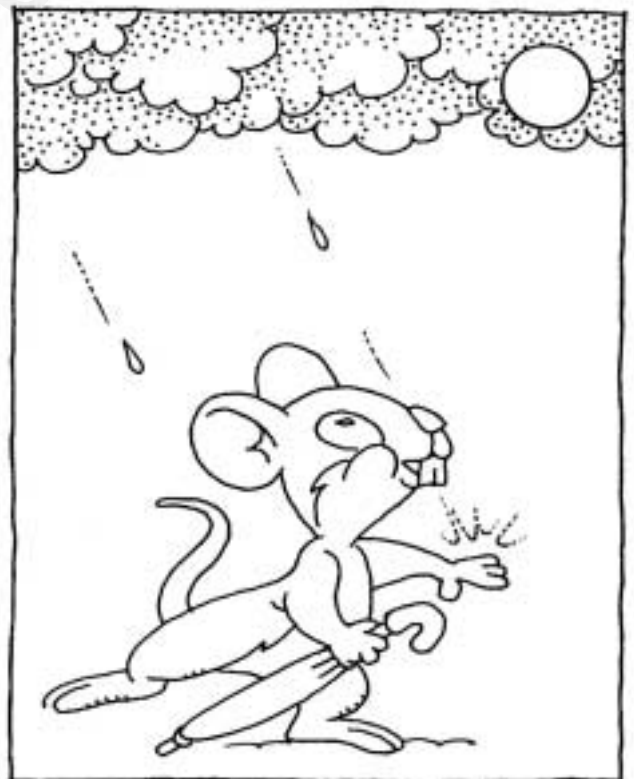
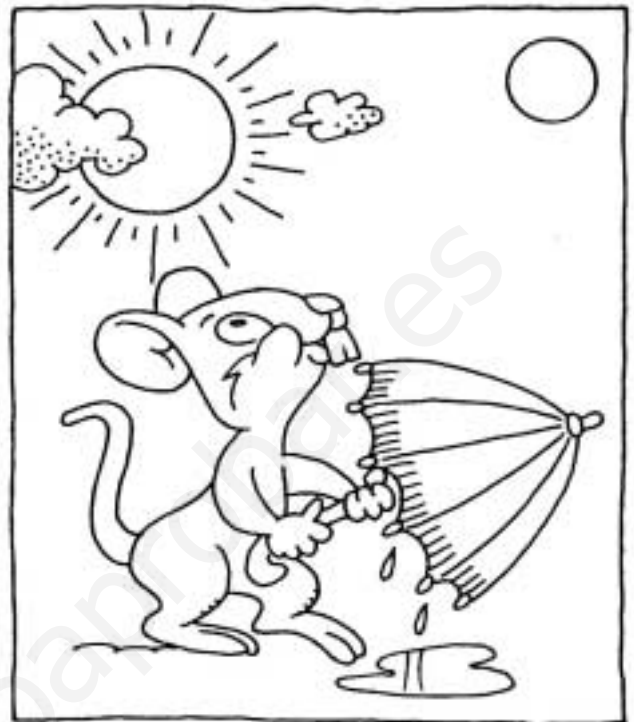
En cada tira, rodea con un círculo el elemento que se parezca menos al dibujo de la izquierda.

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.

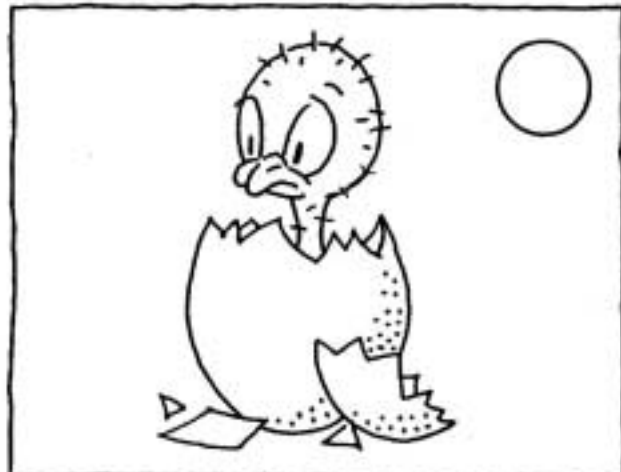
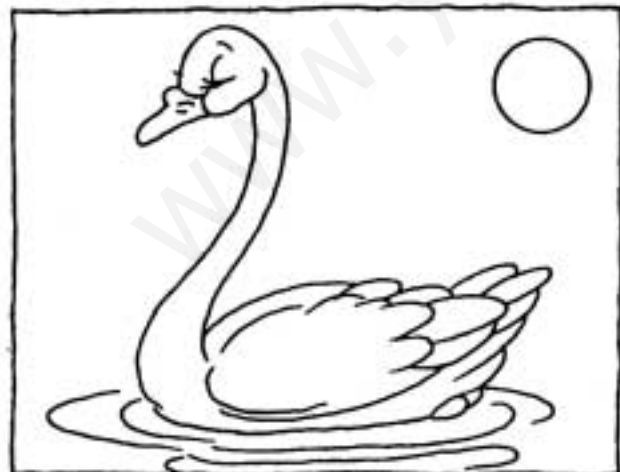
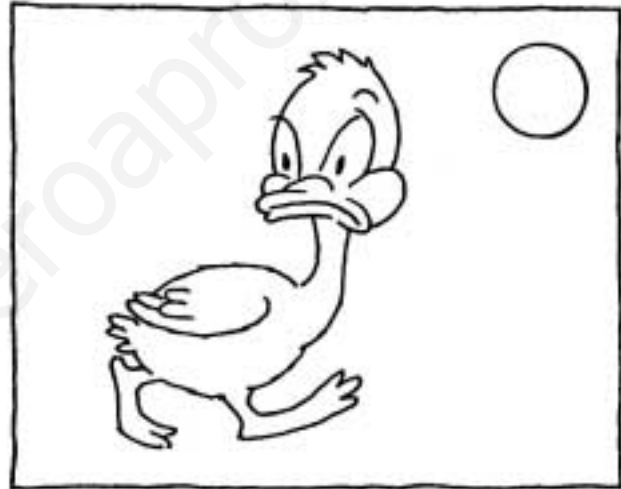
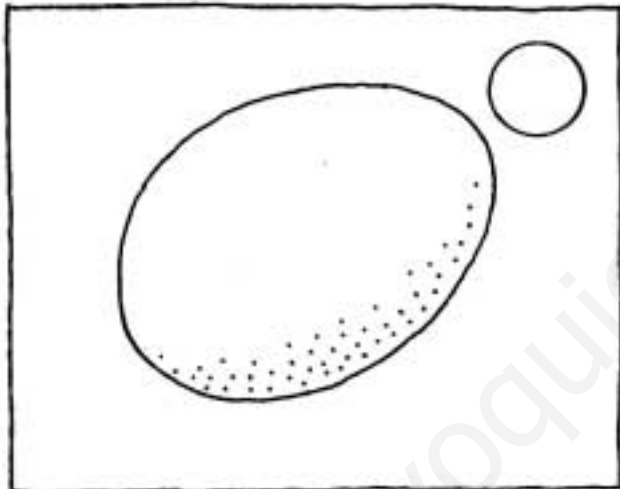
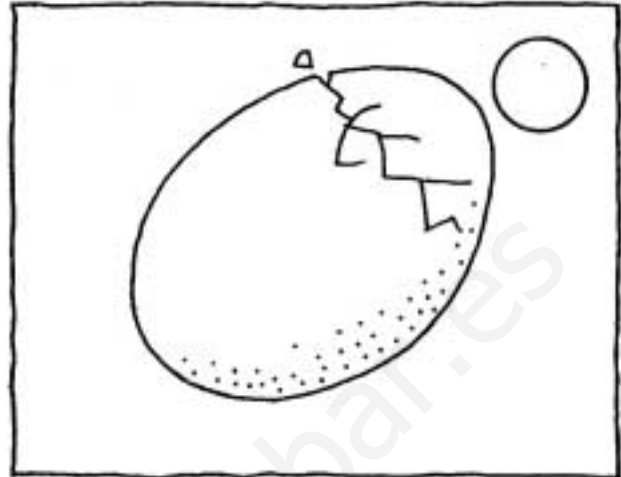
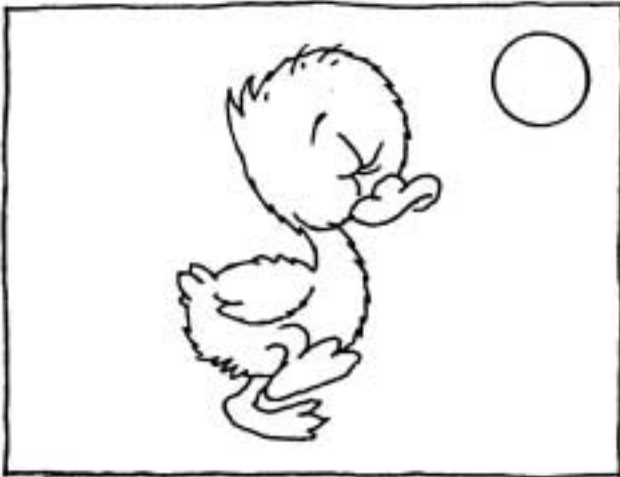
Nombre \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_



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

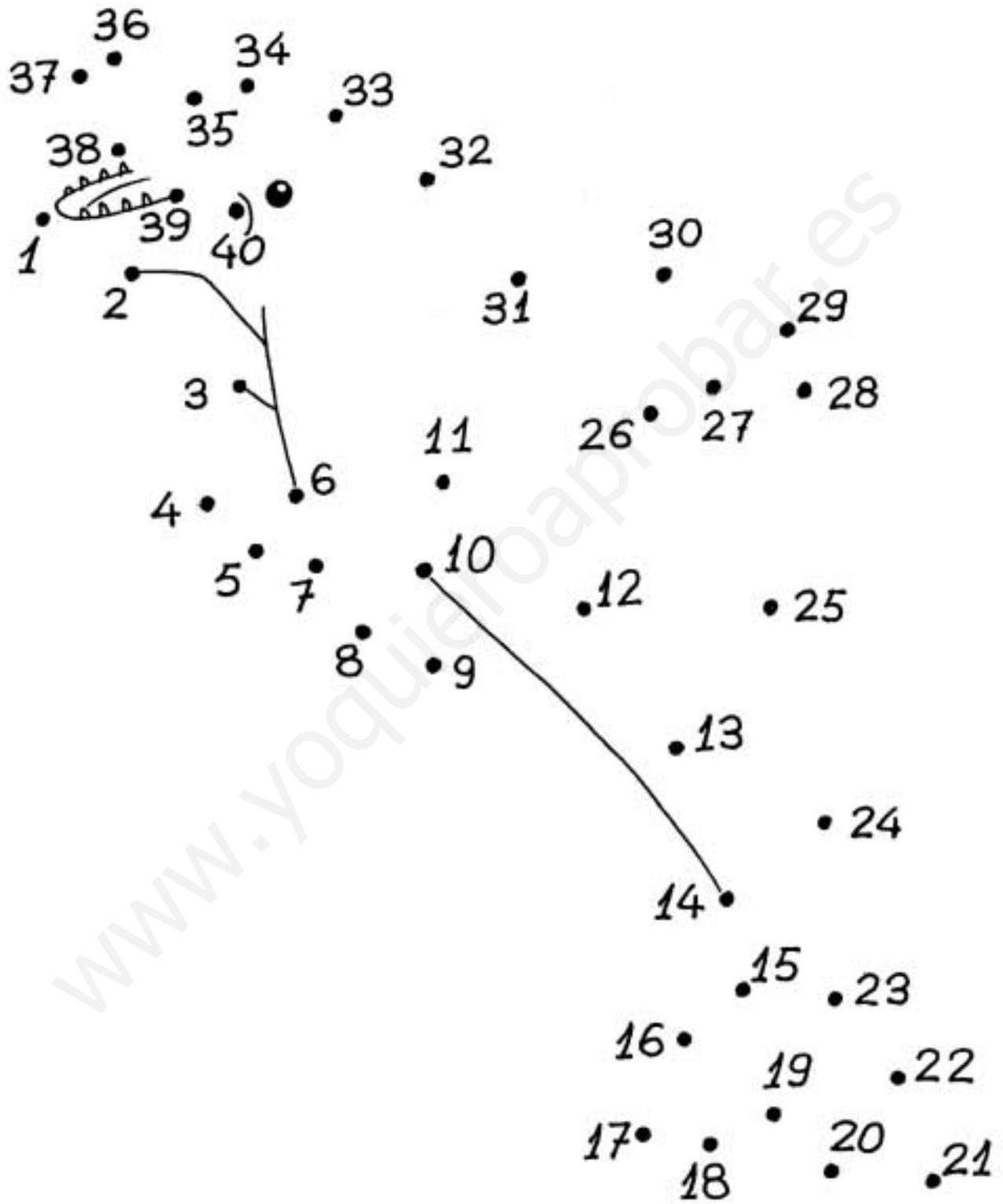
# La historia del patito feo

Nombre \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_



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

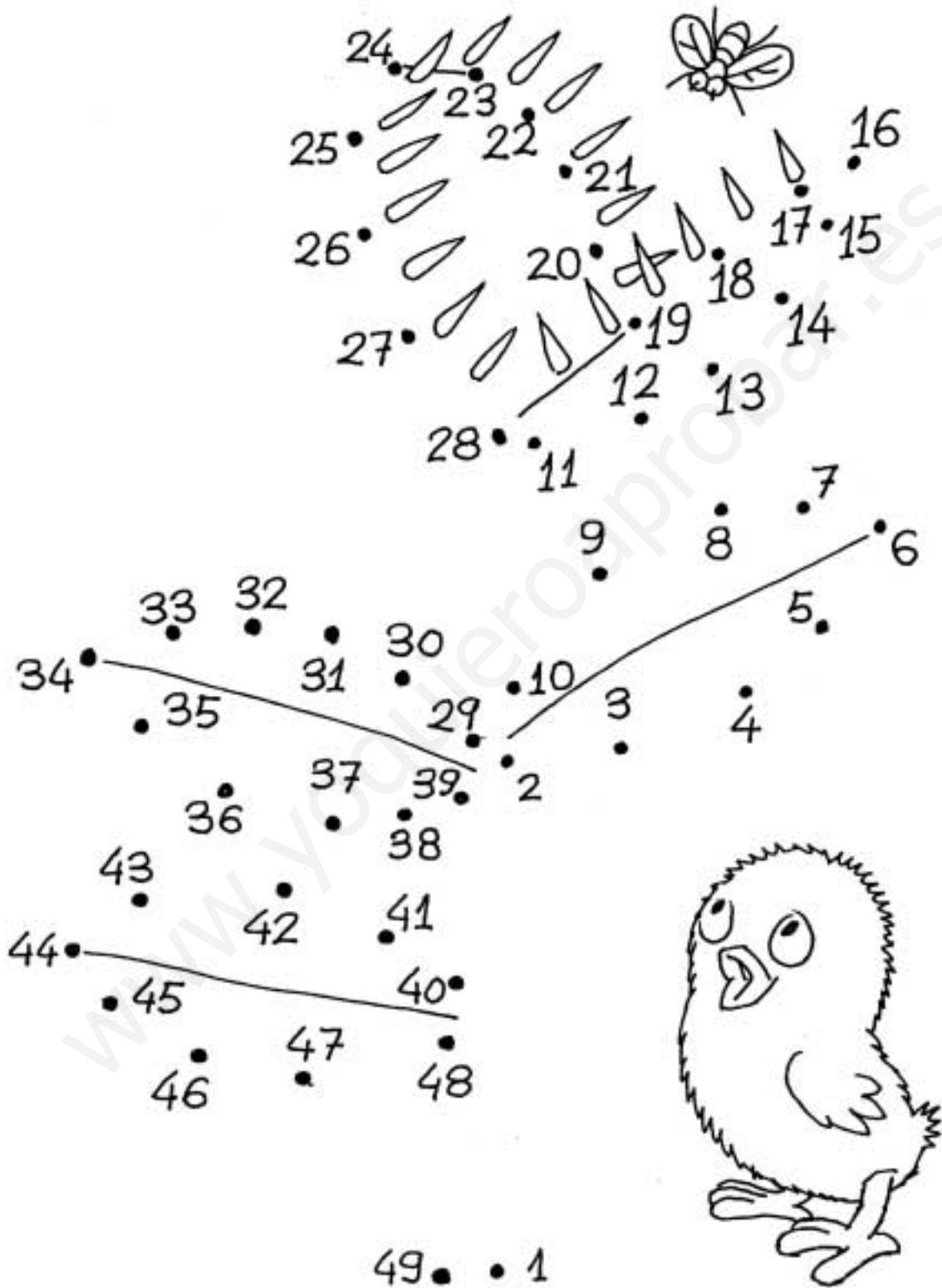
Nombre \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_



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

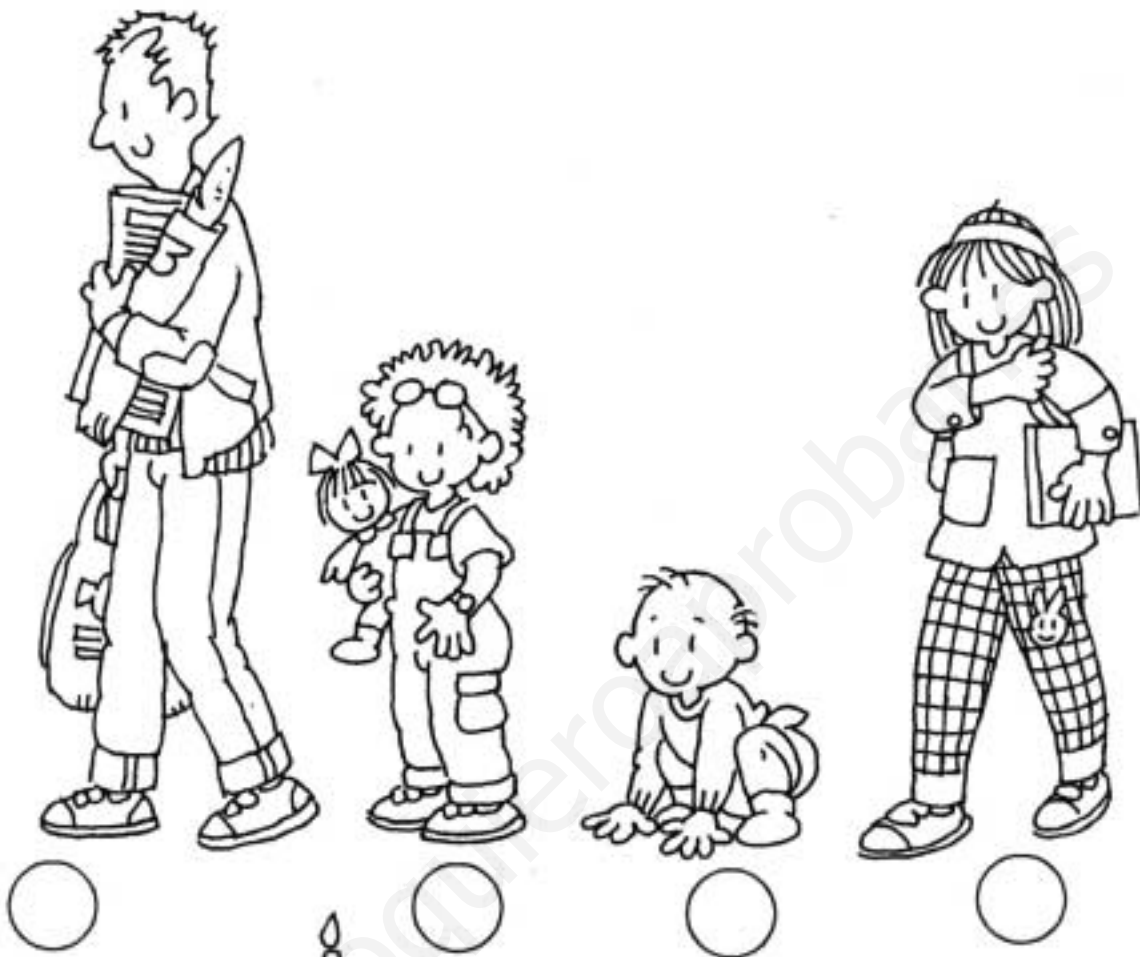
# ¿Qué sorprende al pollito?

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.

