



**SUPERPIXÉPOLIS**

# **Activación de la Inteligencia**

**Alberto Cascante Díaz**

**ACTIVIDADES**

A

# Fichas de activación de la inteligencia 1.º de primaria

**Autor**

Alberto Cascante Díaz

**EDELVIVES**

# Índice!

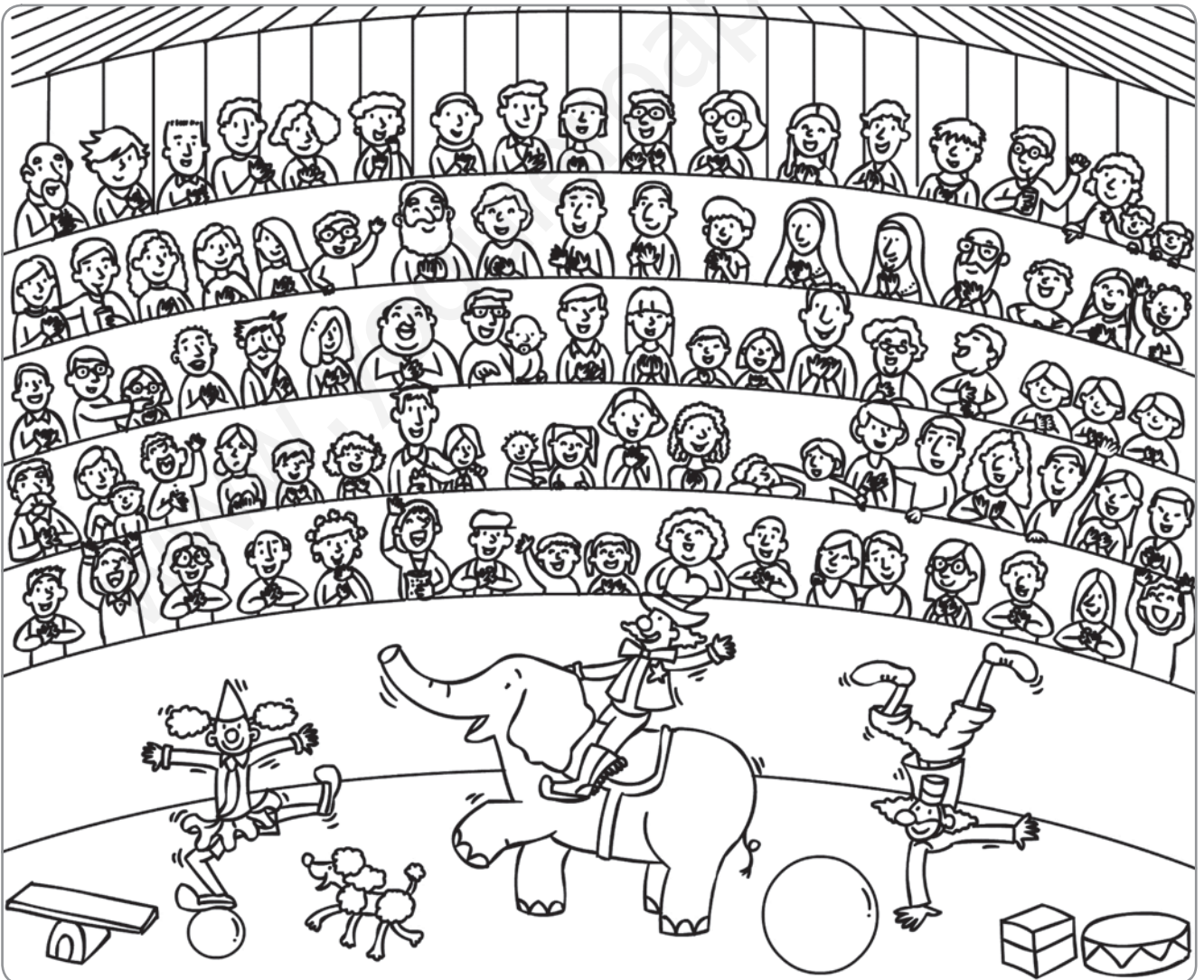
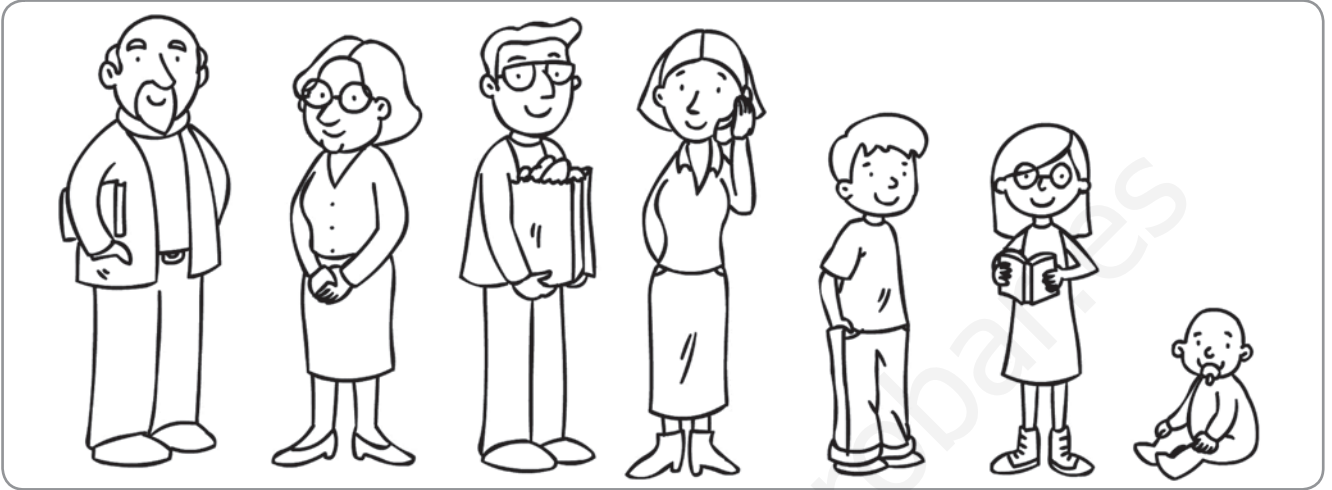
1. Atención.....	5
2. Memoria.....	11
3. Orientación espacial.....	15
4. Orientación temporal.....	17
5. Razonamiento verbal.....	19
6. Razonamiento numérico.....	25
7. Pensamiento creativo.....	31

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

# Ficha 1: Atención

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

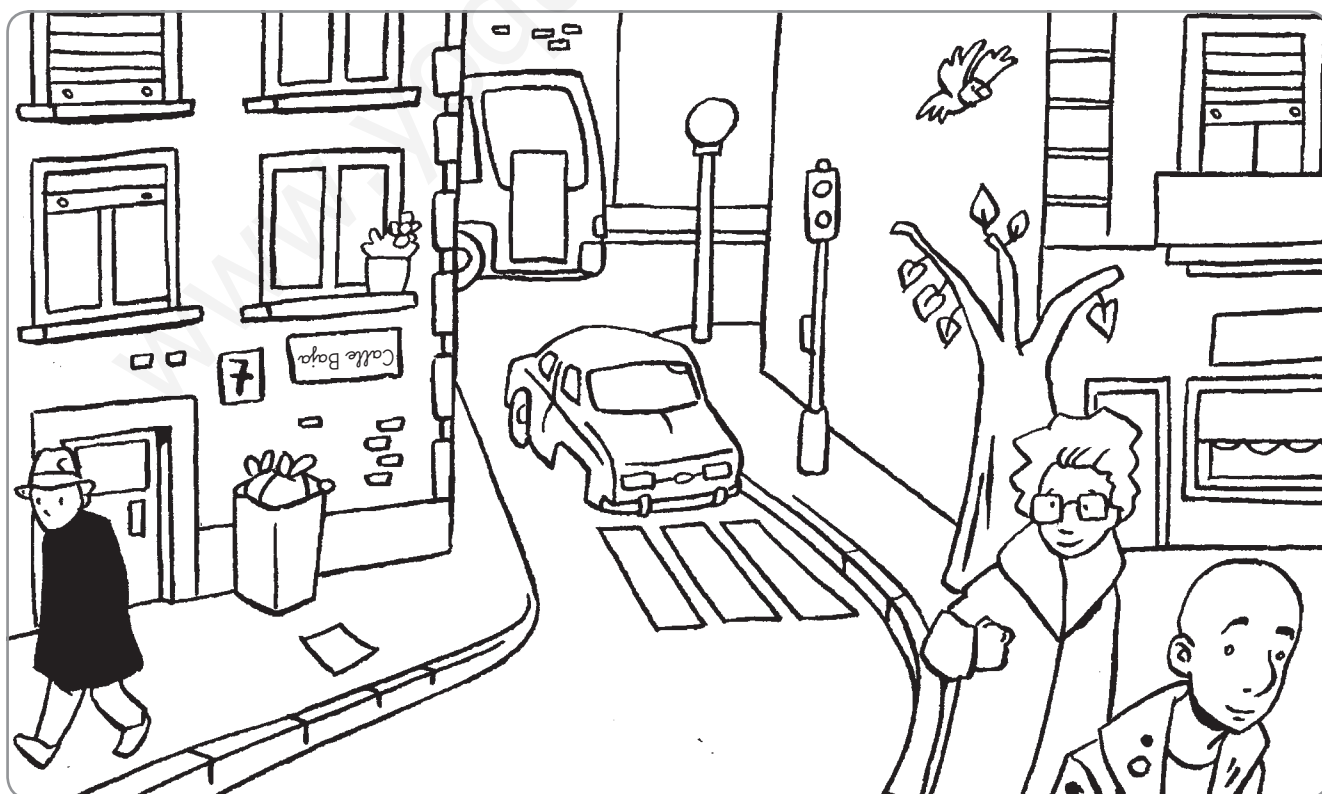
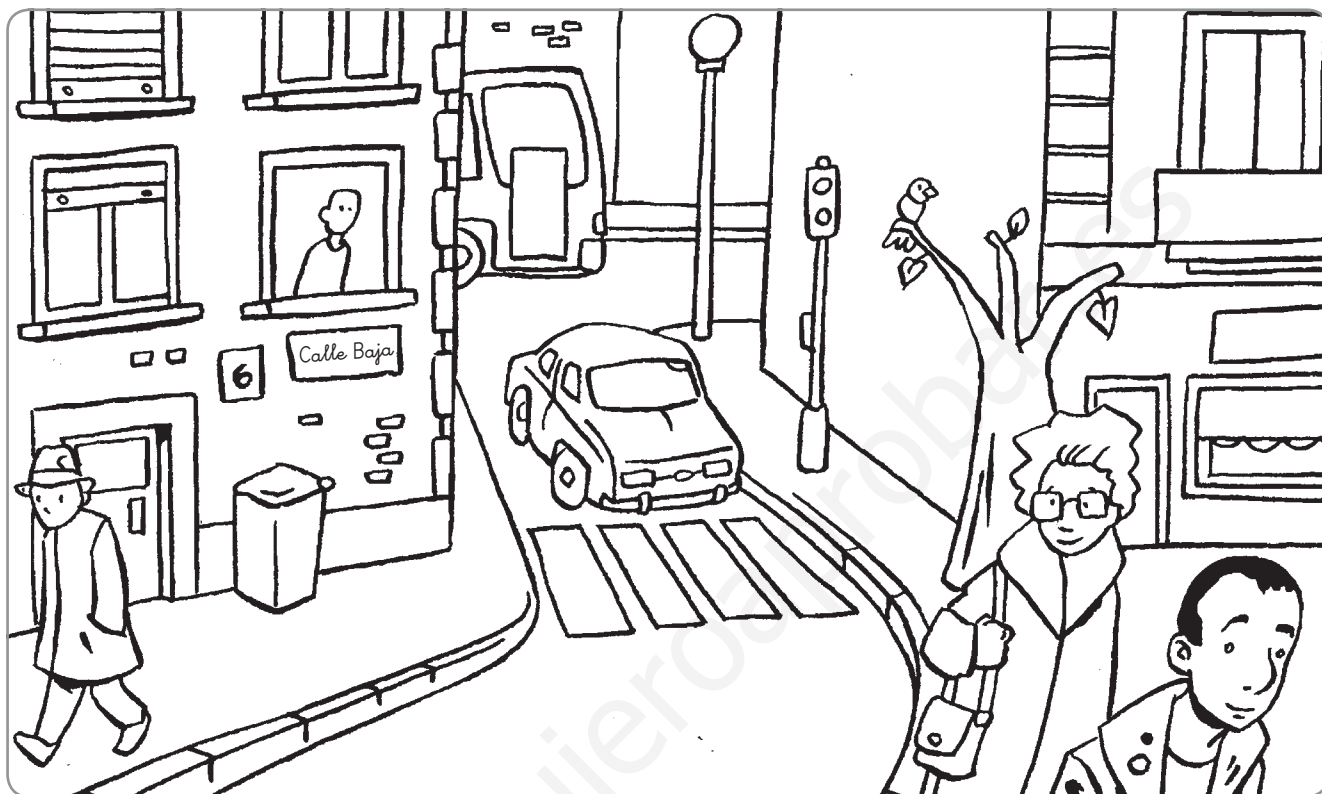
1 Busca y rodea los miembros de esta familia.



# Ficha 2: Atención

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

1 Rodea las dieciséis diferencias en el dibujo de abajo.



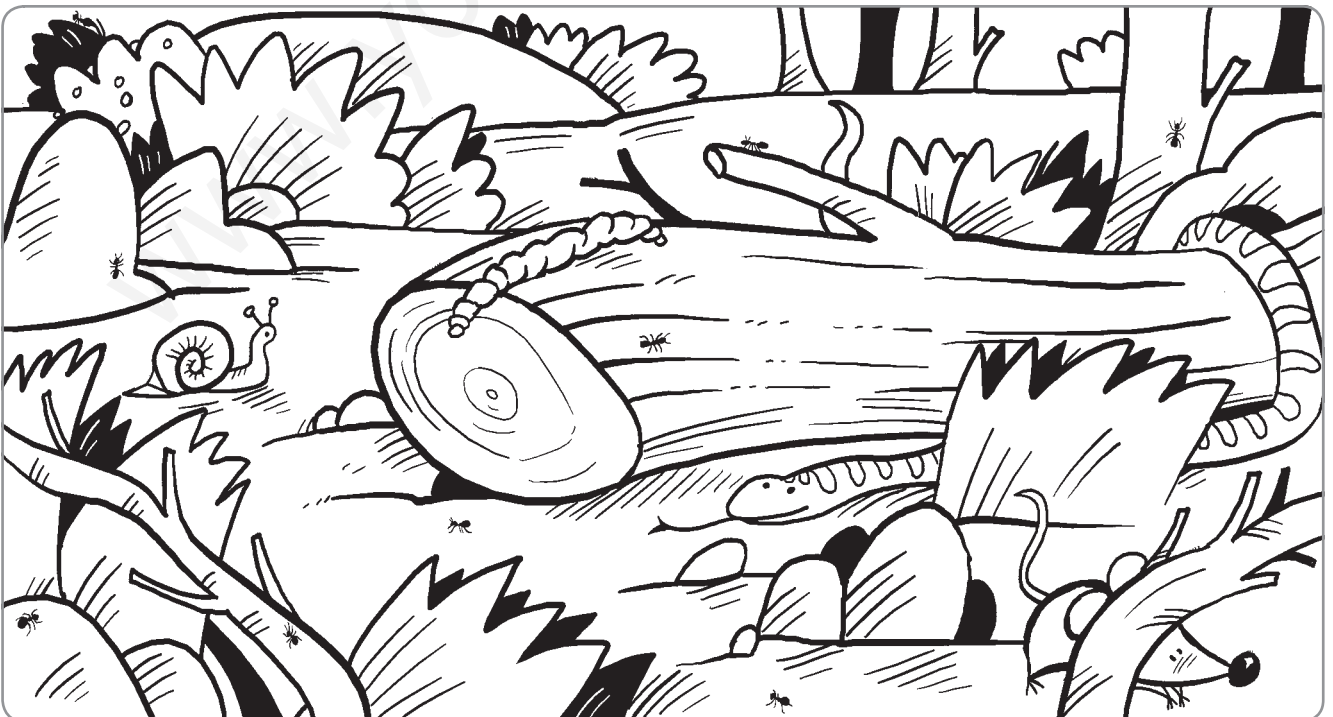
# Ficha 3: Atención

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

- 1 Rodea las ocho naranjas que cuelgan de estos árboles.



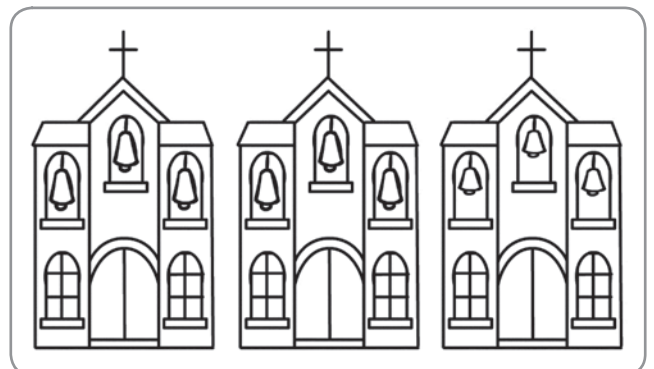
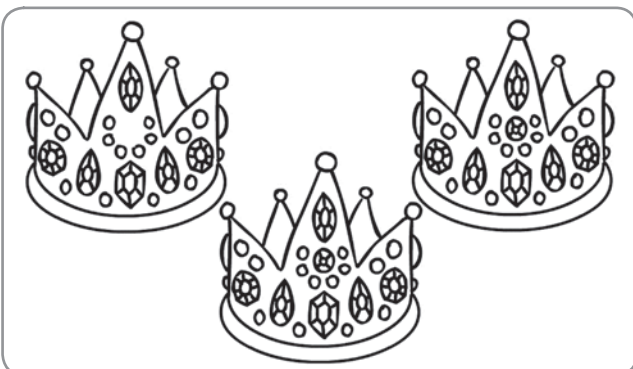
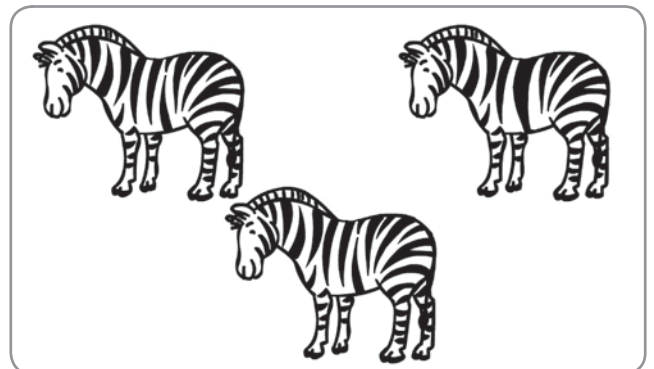
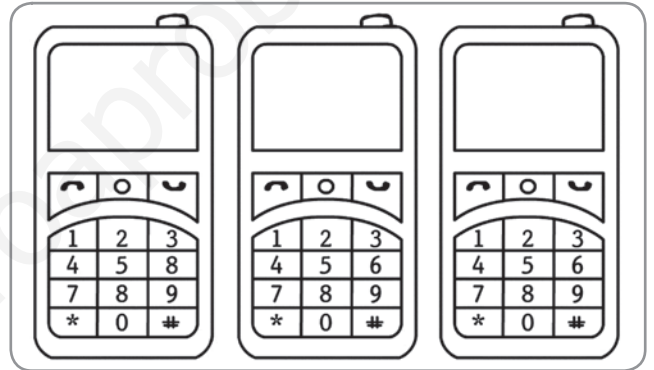
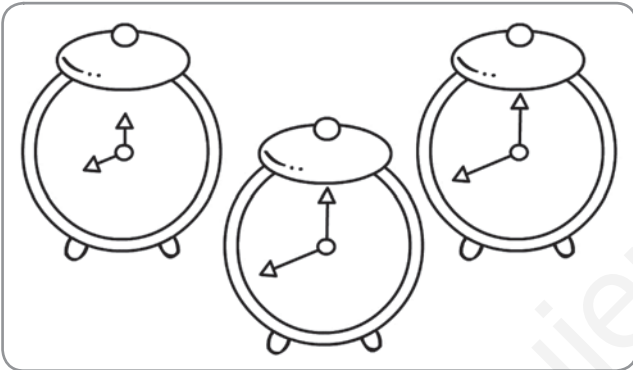
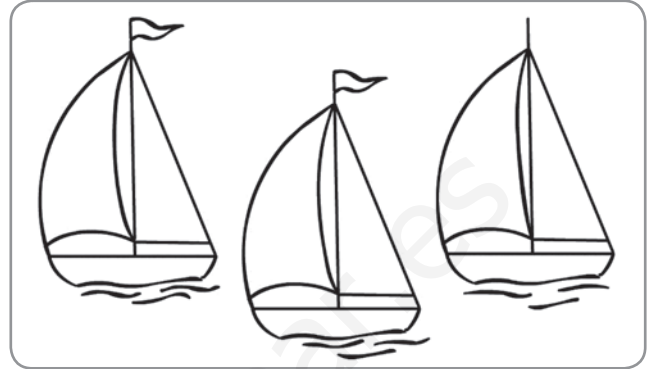
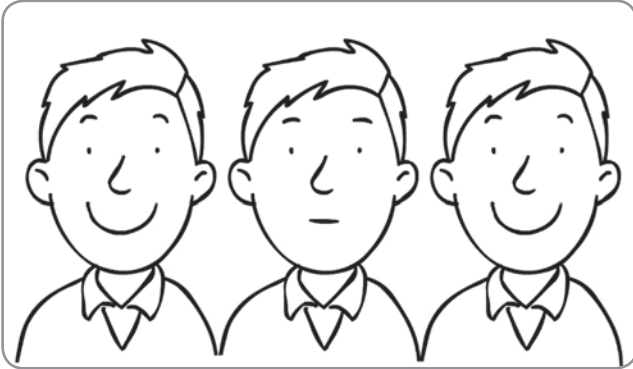
- 2 Tacha las nueve hormigas escondidas en el paisaje.



# Ficha 4: Atención

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

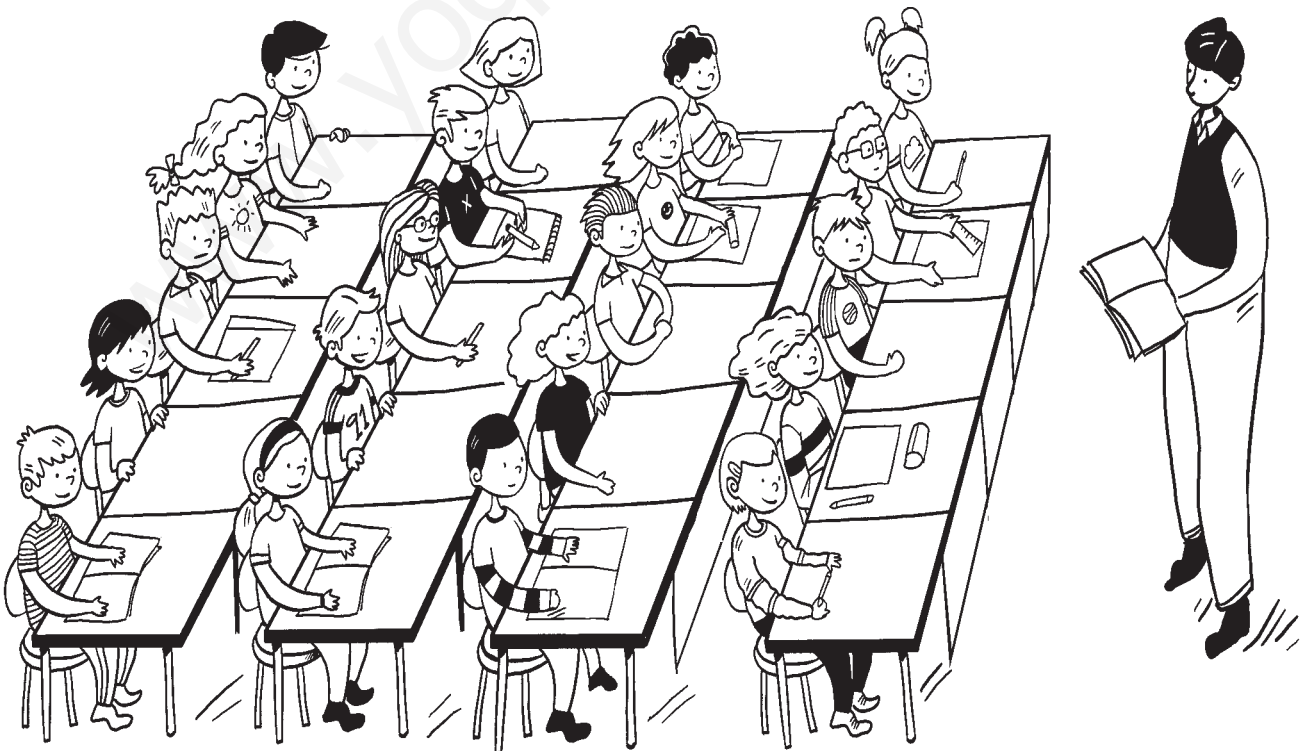
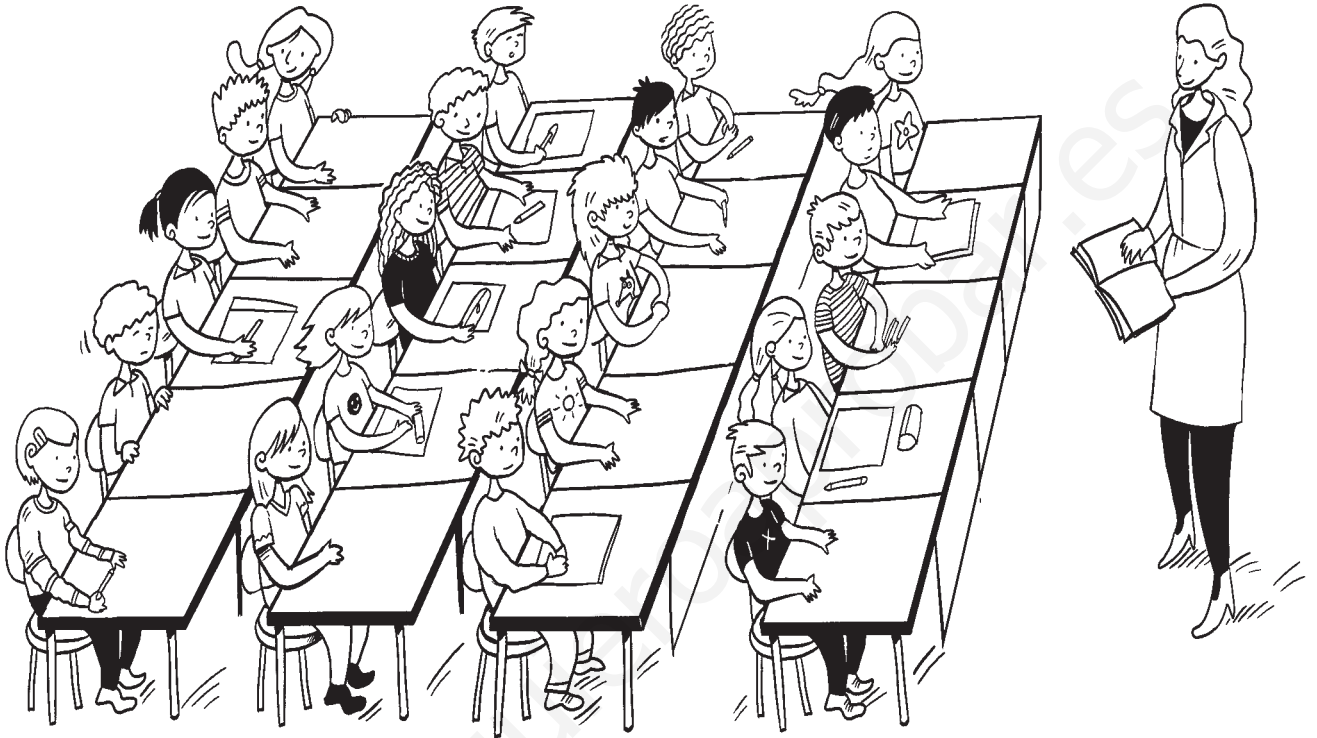
1 Tacha el objeto que es distinto a los otros dos.



# Ficha 5: Atención

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

- 1 Colorea a los cinco niños que se repiten en los dibujos.





# Ficha 6: Atención

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

- 1 Rodea con el mismo color los cuatro personajes que son iguales entre sí.



# Ficha 7: Memoria

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

## 1 Recuerda y escribe.

Los nombres de los alimentos que has desayunado hoy.


Los nombres de tres objetos que son blancos.


## 2 Colorea lo que hay en el salón de tu casa.



# Ficha 8: Memoria

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

1 Copia exactamente igual estos números y letras.

ASD851FGL423BMX978ÑSP481


A9G7M3V6L1S0H5Y2Z7C4Q8D2


2 Ahora, cópialos empezando por el final.

ñl96po43mn23cx76as67hj83


3 Relaciona los que son iguales.

gkfmvu59 ●

● gkfnvu59

gkfnvu59 ●

● gbfmvu59

gbfmvu59 ●

● gkfmvu50















gkfmvu50 ●















● gkfmvu59





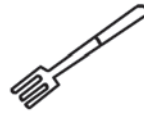









# Ficha 9: Memoria

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

- 1 Observa el código que se asocia a cada dibujo. Luego, completa donde corresponde.

						
1D4	3F3	HH7	OL1	A2J	PCR	965
						
4KW	Q83	U6Y	BXZ	GT9	7S2	IE6

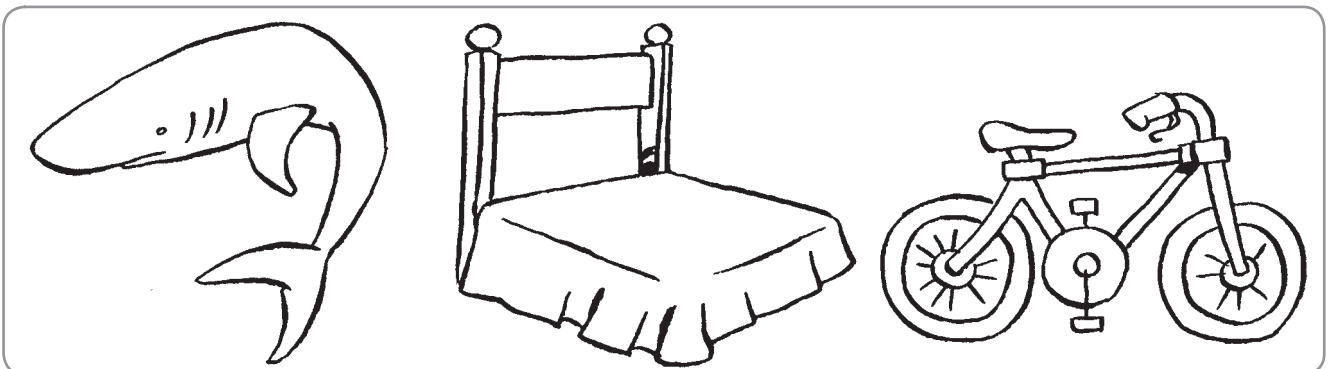
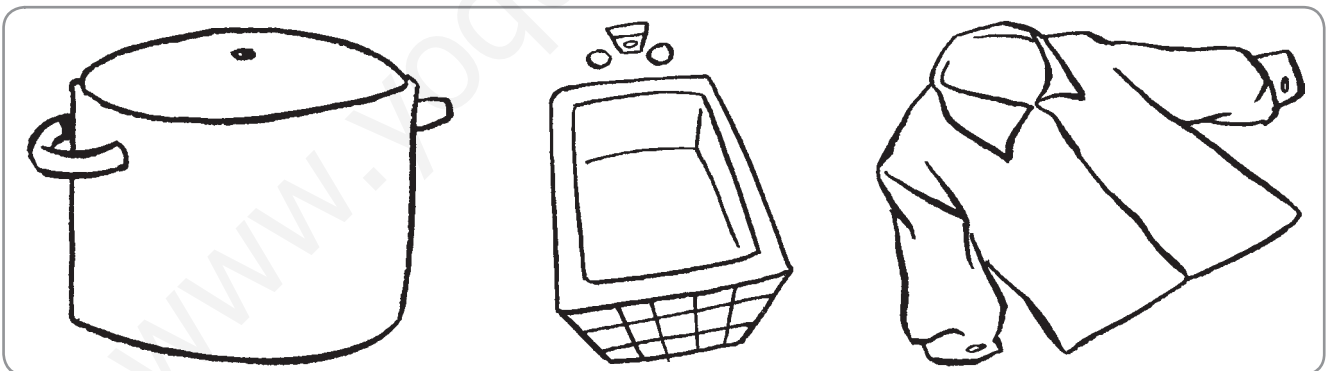
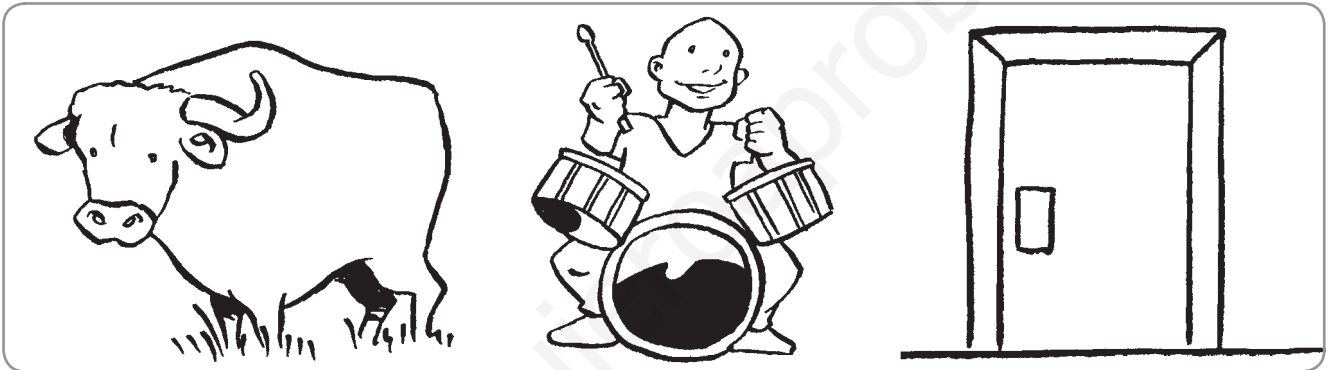
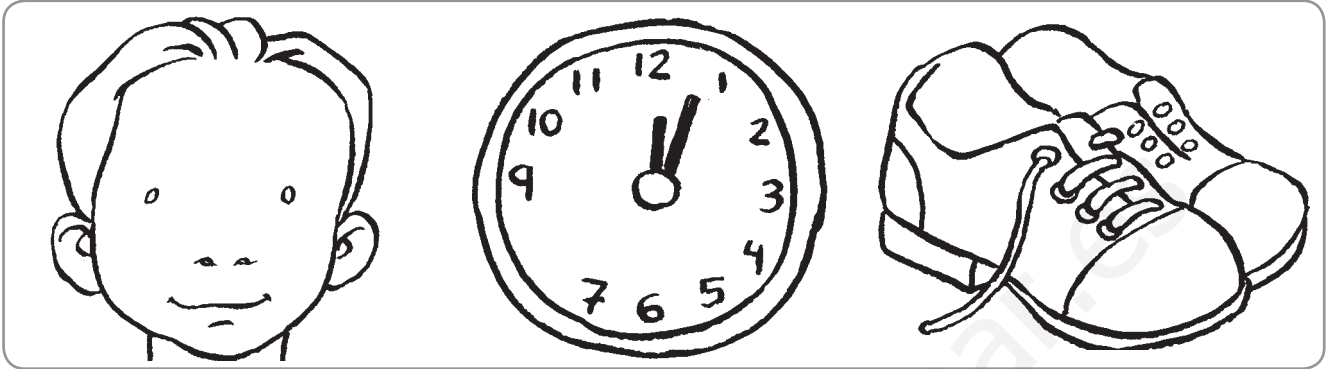
						
						

# Ficha 10: Memoria

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

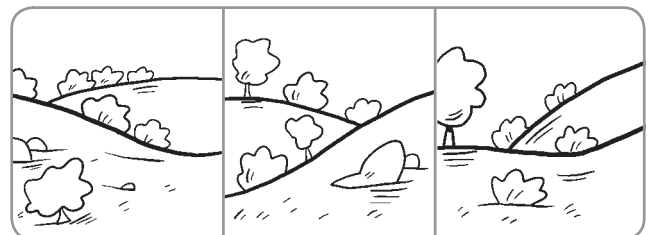
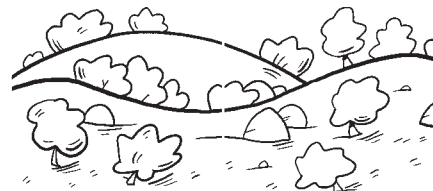
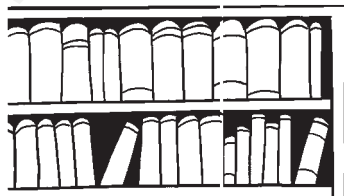
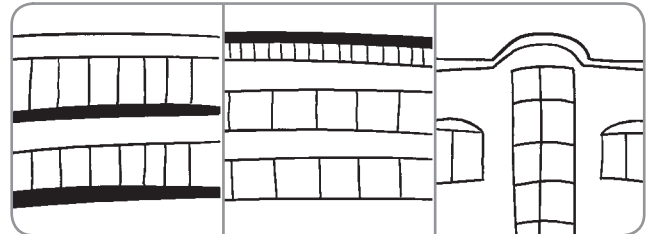
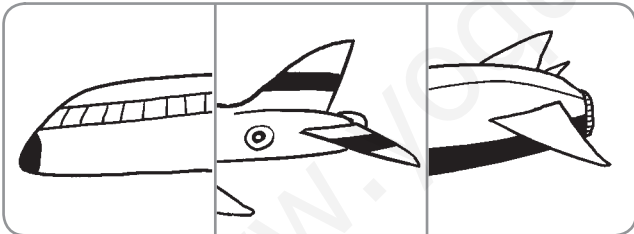
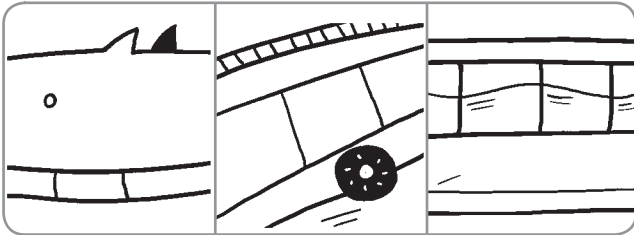
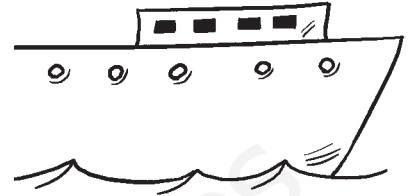
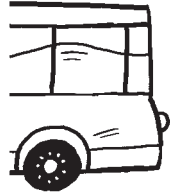
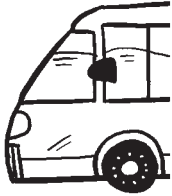
1 Dibuja lo que le falta a cada imagen.



# Ficha 11: Orientación espacial

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

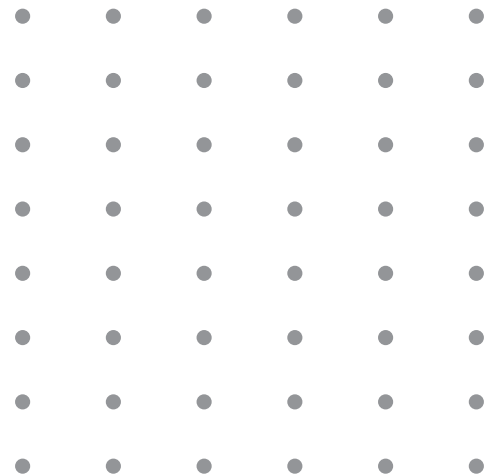
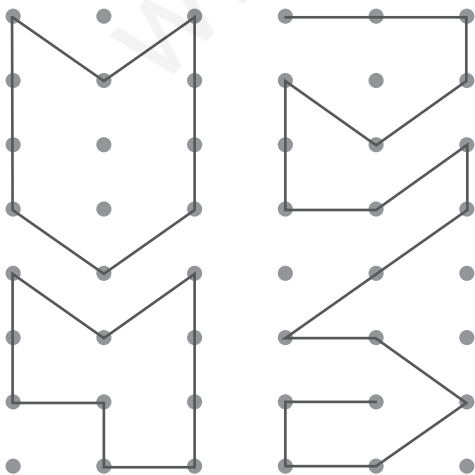
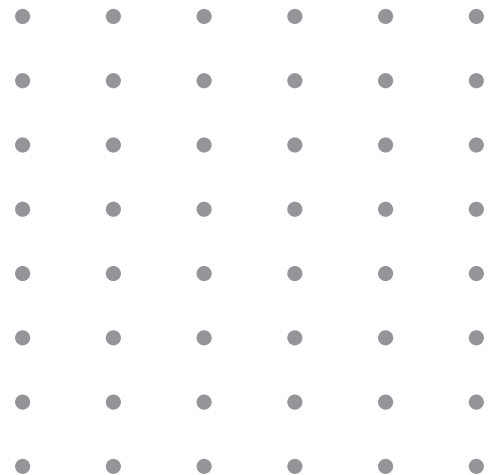
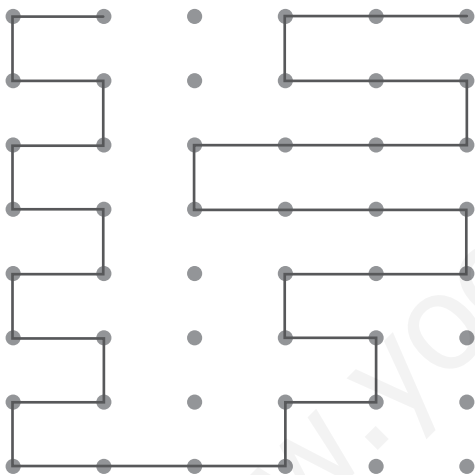
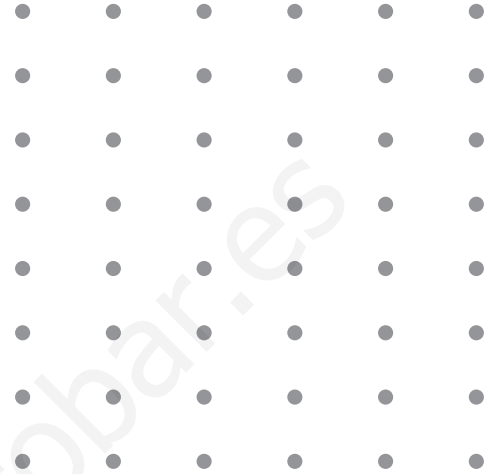
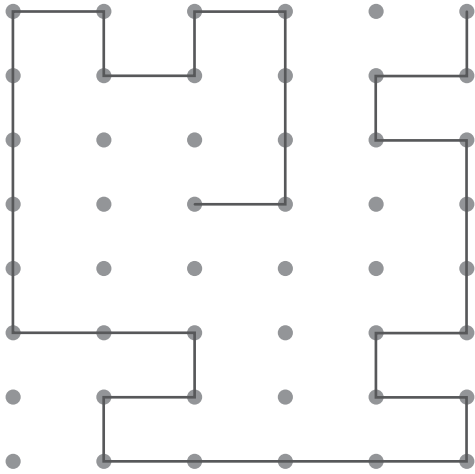
1 Colorea la pieza que encaja en cada dibujo.



# Ficha 12: Orientación espacial

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

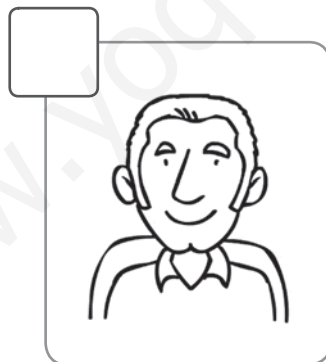
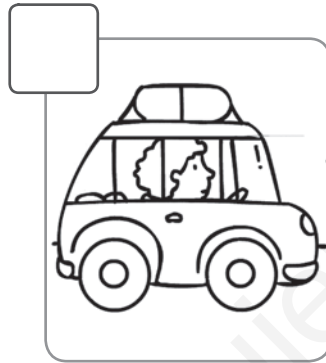
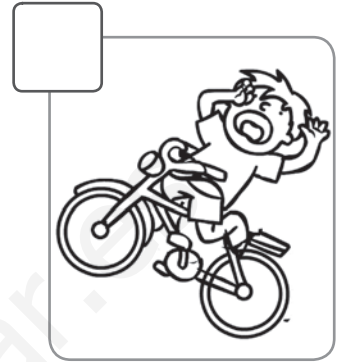
1 Copia las figuras. Deben quedar iguales al modelo.



# Ficha 13: Orientación temporal

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

1 Ordena las viñetas escribiendo 1, 2, 3 y 4.





# Ficha 14: Orientación temporal

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

1 Escribe en cada caja lo que sucede antes y después.

aplaudir  
concierto

ducharse  
 secarse

perro  
cachorro

niño  
bebé

desayuno  
comida

antes	después
<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="text"/> <input type="text"/>

2 Colorea las palabras que tienen relación con el tiempo.

juguete

campanada

media hora

día

rueda

martes

metro

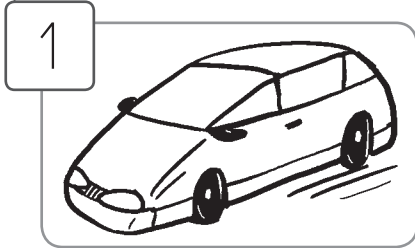
calendario

litro

# Ficha 15: Razonamiento verbal

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

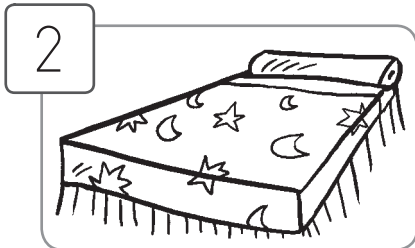
1 Escribe un número en cada palabra según el dibujo con el que tengan relación.



crecer

rueda

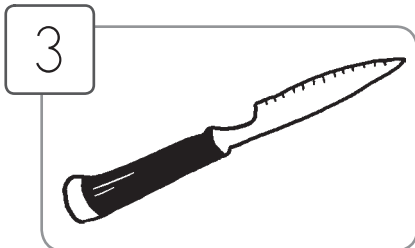
cubierto



comer

hojas

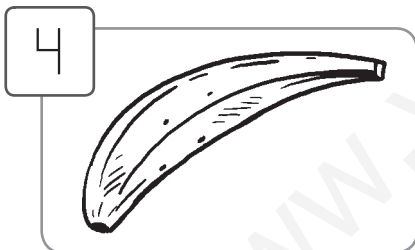
fruta



viajar

sábanas

prenda



vestir

seda

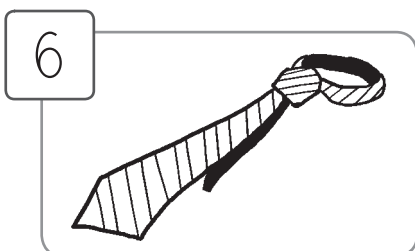
vehículo



dormir

cáscara

vegetal



cortar

filo

mueble

# Ficha 16: Razonamiento verbal

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

1 Rodea la palabra que mejor completa la oración.

El cuento me mira gusta regala cuentan

La sopa está congelada estropeada sucia

2 Observa y subraya la oración que mejor expresa lo que sucede.

- La vaca es igual que el caballo.
- La vaca es más grande que el caballo.
- El caballo es más grande que la vaca.



- El ratón es perseguido por el gato.
- Al gato lo persigue el ratón.
- El ratón persigue al gato.

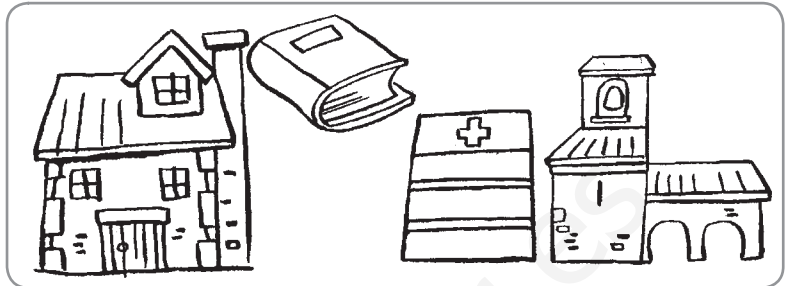


# Ficha 17: Razonamiento verbal

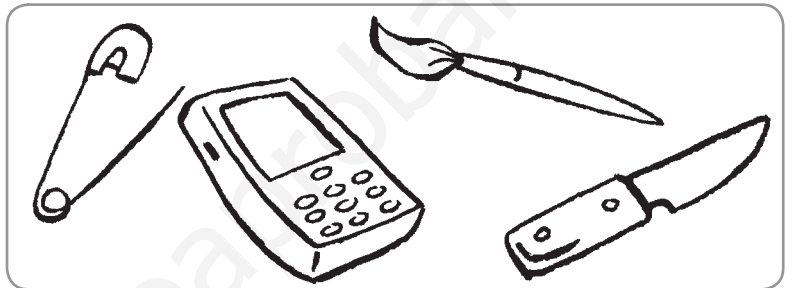
Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

1 Colorea el dibujo que mejor se corresponde.

La vivienda



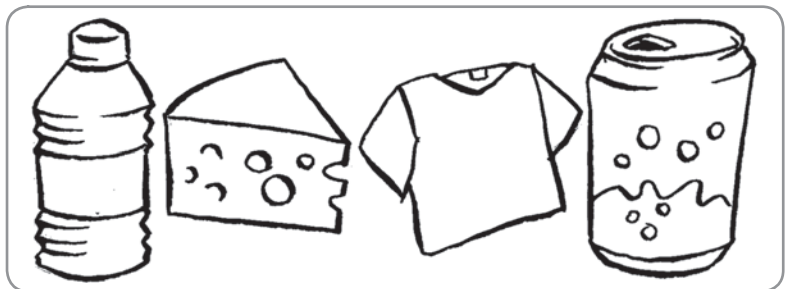
Lo que pincha



Lo más ligero



Lo que se come



Lo que ondea



# Ficha 18: Razonamiento verbal

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

1 Resuelve el crucigrama.

The crossword puzzle grid consists of the following structure:

- Vertical 1: 7 cells
- Vertical 2: 7 cells
- Vertical 3: 7 cells
- Vertical 4: 7 cells
- Horizontal 1: 7 cells (intersects Vertical 1, 2, 3, 4 at row 6)
- Horizontal 2: 5 cells (intersects Vertical 2, 3, 4 at row 1)

The clues and their corresponding grid positions are:

- Broom: Vertical 1, starting from the top.
- Paintbrush: Vertical 2, starting from the top.
- Computer: Vertical 3, starting from the top.
- Wheelbarrow: Vertical 4, starting from the top.
- Basketball: Horizontal 1, starting from the left.
- Violin: Horizontal 2, starting from the left.

# Ficha 19: Razonamiento verbal

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

- 1 Ordena las letras siguiendo el orden numérico y encontrarás un mensaje.

A 19	J 5	R 29	U 14	N 9	E 15	I 2	A 23	F 22	A 6
S 24	D 1	R 28	G 20	Ñ 11	U 7	E 17	G 26	V 18	A 30
O 12	U 4	O 27	LL 16	Q 13	B 3	I 10	Y 25	A 21	N 8

- 2 Escribe el mensaje.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

- 3 Haz lo que pide el mensaje.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Ficha 20: Razonamiento verbal

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

1 Elige y rodea la palabra adecuada.

- Ojos es a mirar como oídos es a...

leer sentir tocar oler escuchar hablar

- Patas es a perro como piernas es a...

persona pato silla mesa gato delfín

- Motor es a coche como pedales es a...

patinete autobús camión árbol bicicleta

- Sol es a día como luna es a...

mediodía noche amanecer temprano tarde

2 Dibuja los seres vivos que han aparecido en la actividad anterior.

# Ficha 21: Razonamiento numérico

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

1 Resuelve los crucigramas escribiendo los números donde corresponda.

A: Suma del número de dedos de las manos. /  
Tres números iguales que, si los pones boca  
abajo, formarían el número 999.

B: Tres más uno. / Cuatro más ocho. / Cinco  
menos uno.

C: Quedar 1.º, 2.º y 3.º. / Uno menos de 50.

D: Número de tus narices. / Siete menos dos. /  
Número más grande menor de diez.

E: Resultado de unir 2 decenas y 4 unidades. /  
Número de patas que tienen tres patos. /  
Este número significa no tener nada.

A					
B					
C					
D					
E					



# Ficha 22: Razonamiento numérico

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

1 Colorea según el código. Donde no se indica color, escoge el adecuado.

R → rojo

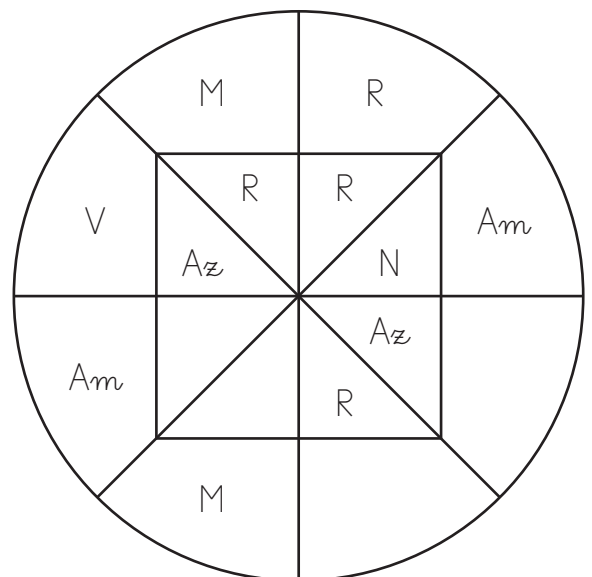
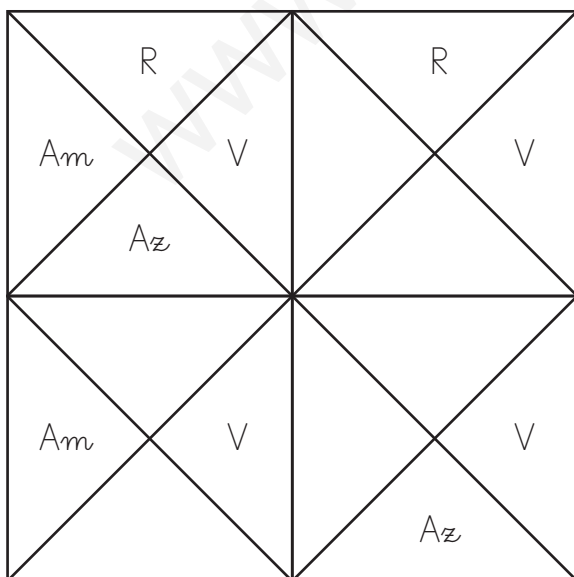
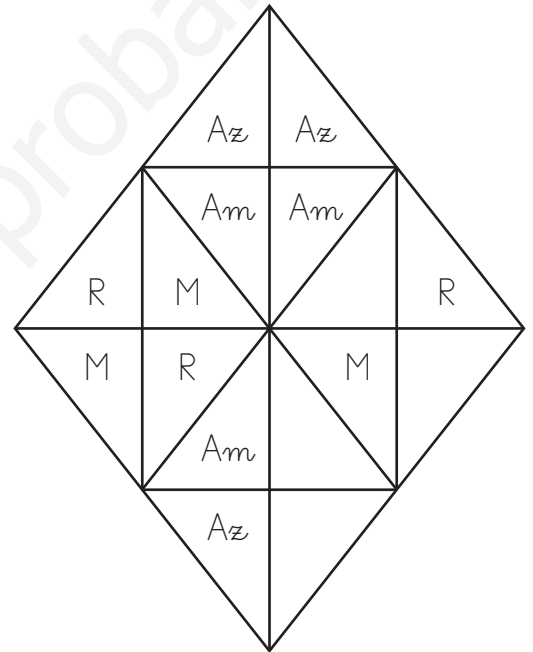
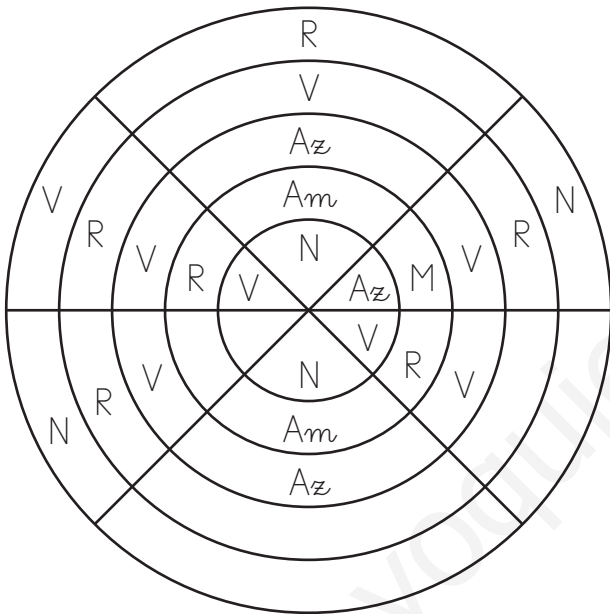
V → verde

Az → azul

M → marrón

N → negro

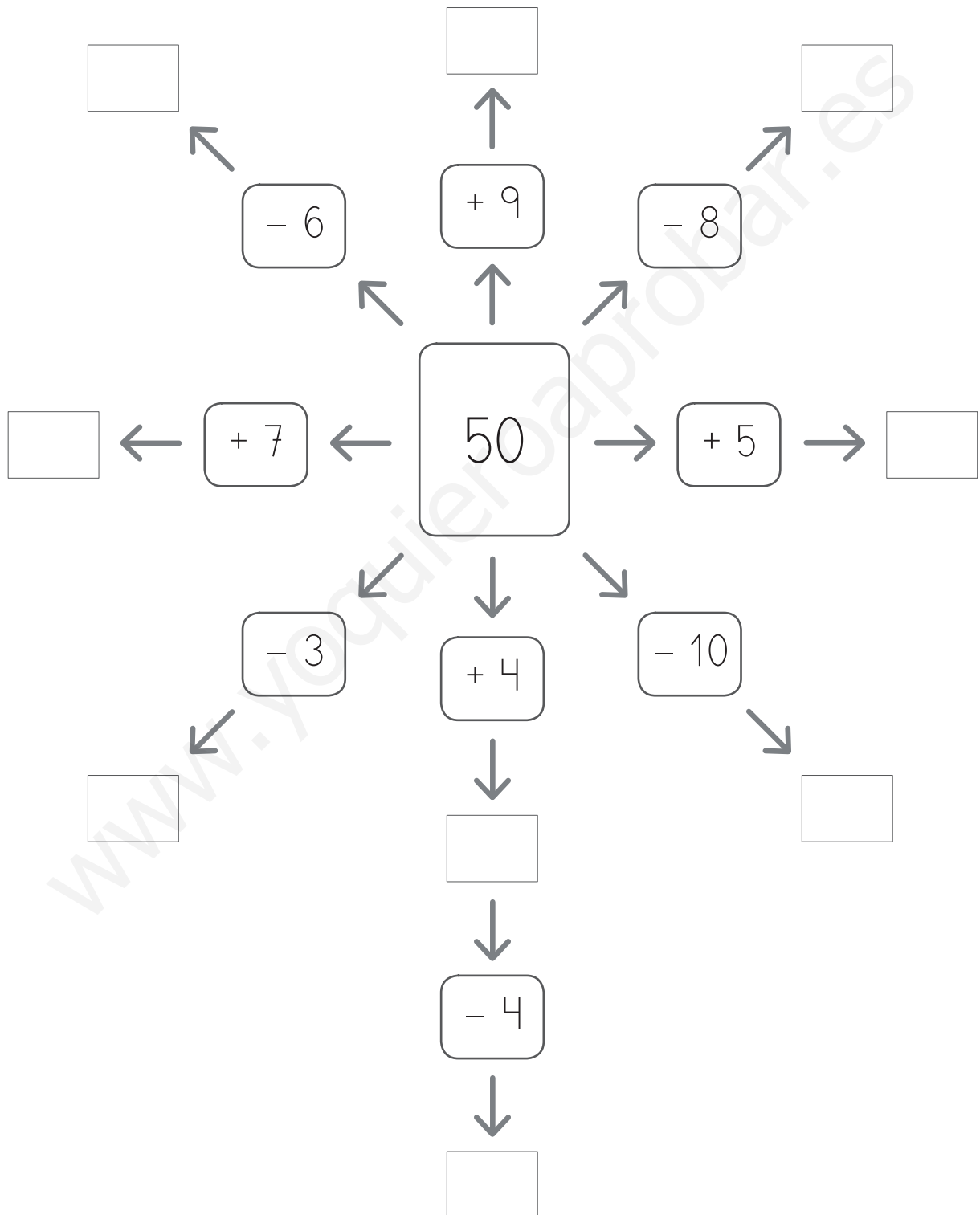
Am → amarillo



# Ficha 23: Razonamiento numérico

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

- 1 Completa la tela de araña con los números que faltan.



# Ficha 24: Razonamiento numérico

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

1 Colorea los cuatro elementos de cada fila que más relación tienen entre sí.

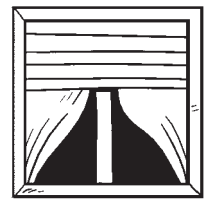
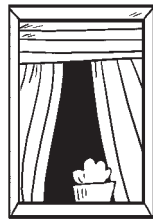
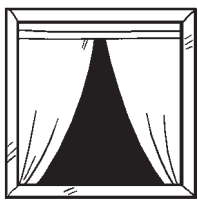
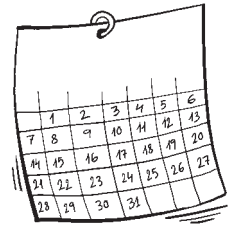
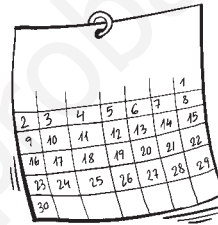
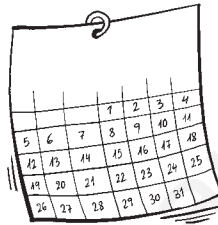
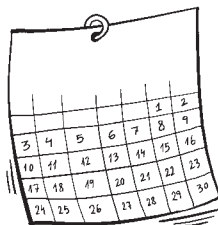
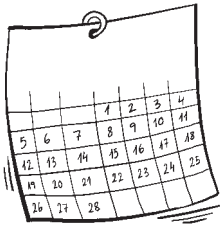
$$\begin{array}{r} 90 \\ - 50 \\ \hline 40 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 20 \\ - 10 \\ \hline 10 \end{array}$$

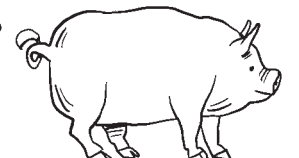
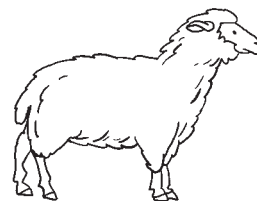
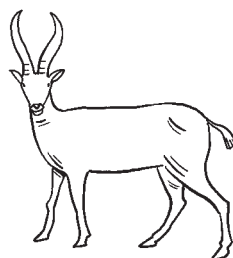
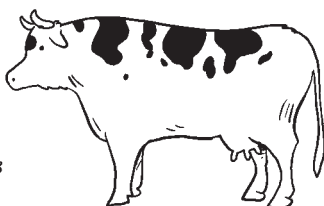
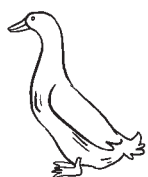
$$\begin{array}{r} 70 \\ - 20 \\ \hline 50 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 9 \\ - 3 \\ \hline 6 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 60 \\ - 30 \\ \hline 30 \end{array}$$



2 Ahora, rodea el que menos tiene que ver con los otros cuatro.



# Ficha 25: Razonamiento numérico

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

- 1 ¿Qué cuatro números faltan en esta caja si cuentas de dos en dos de 0 a 50?

36	0	22	16	42	4	32	46		
2	14	48	30	6	40	24	12	44	28

Faltan los números , ,  y .

- 2 Rodea los números que están repetidos.

13	1	34	3	56
26	82	42	16	13
81	71	48	26	27
		68		

6	57	34	41	
9	60	53	5	76
76	84	85	38	
12	29	36	41	

- 3 Colorea el número que no se repite.

41	58	3	83	
98	92	75	72	
75	64	83	98	
3	58	41	72	41

90	89	18	49	
25	6	25	6	
18	89	49	22	30
30	4	90	22	

# Ficha 26: Razonamiento numérico

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

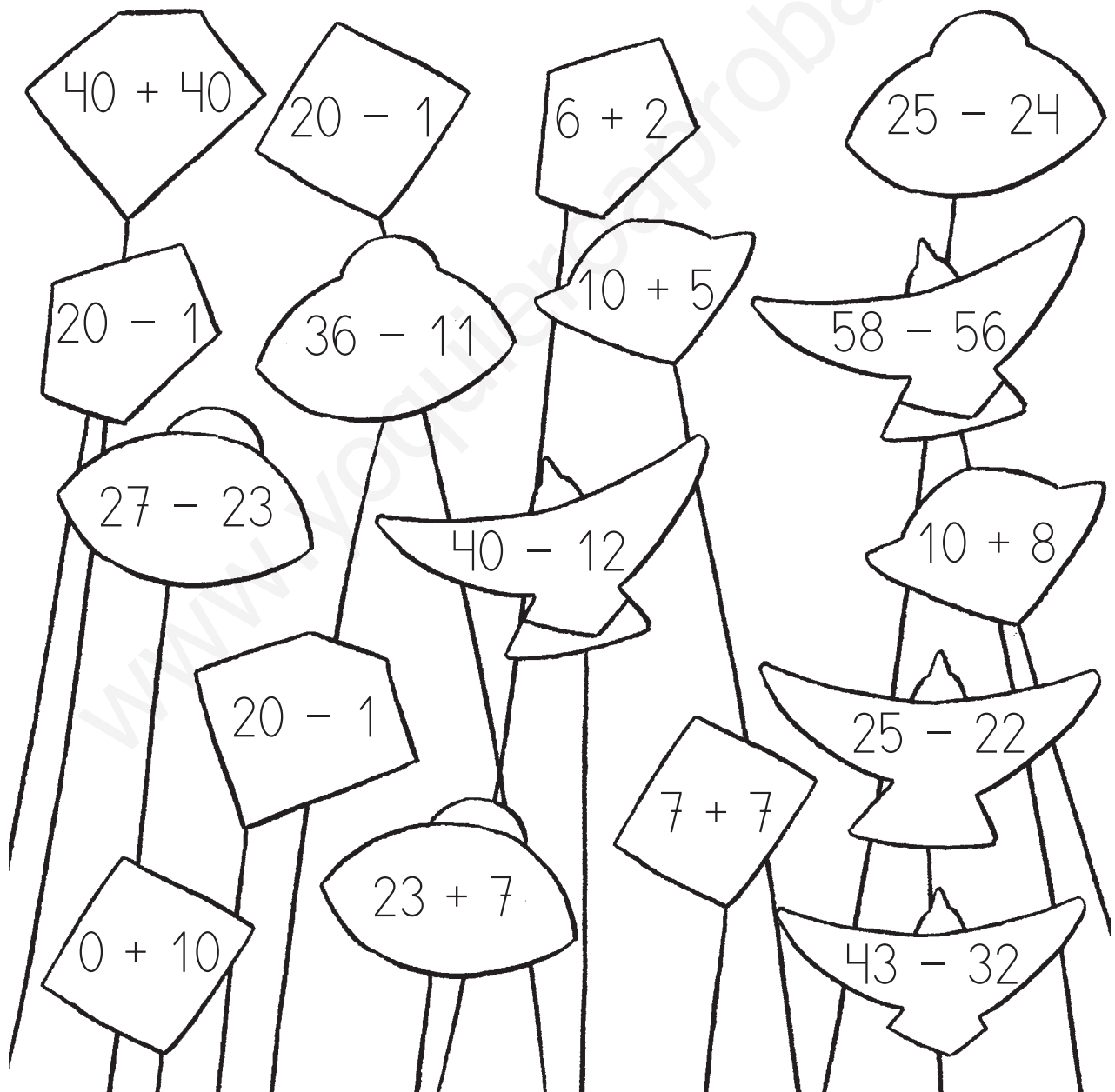
1 Resuelve y colorea las cometas según el código.

De rojo, si el resultado es mayor que 20.

De azul, si es mayor que 13 y menor que 20.

De amarillo, si es menor que 5.

De verde, si es menor que 12 y mayor que 6.



# Ficha 27: Pensamiento creativo

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

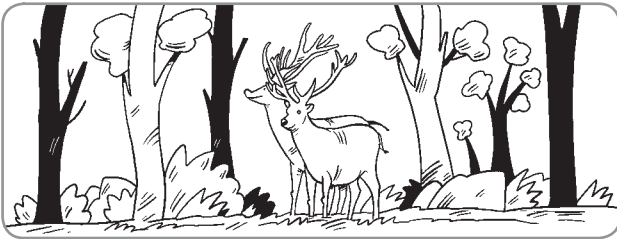
1 Inventa un nombre para cada cuadro.



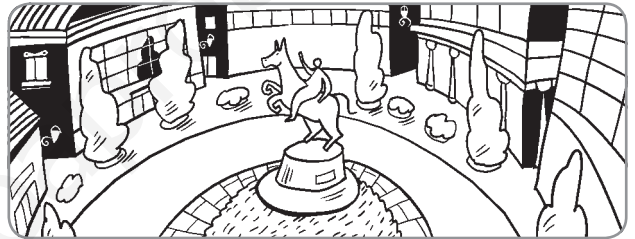
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

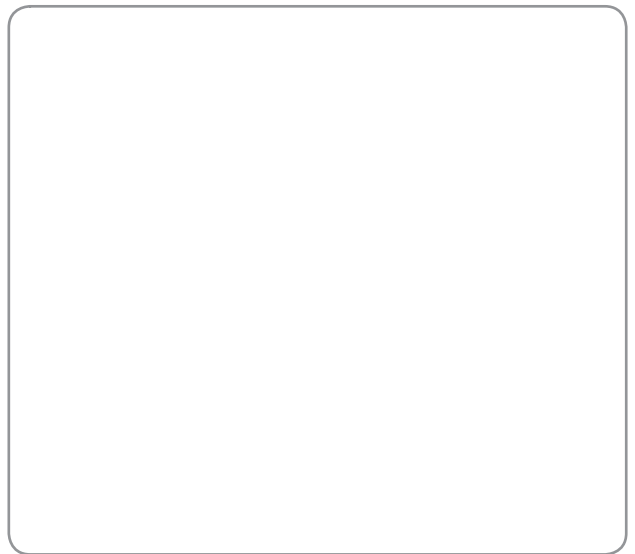


\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2 Imagina y dibuja lo que corresponda.



Juego con mis amigos.

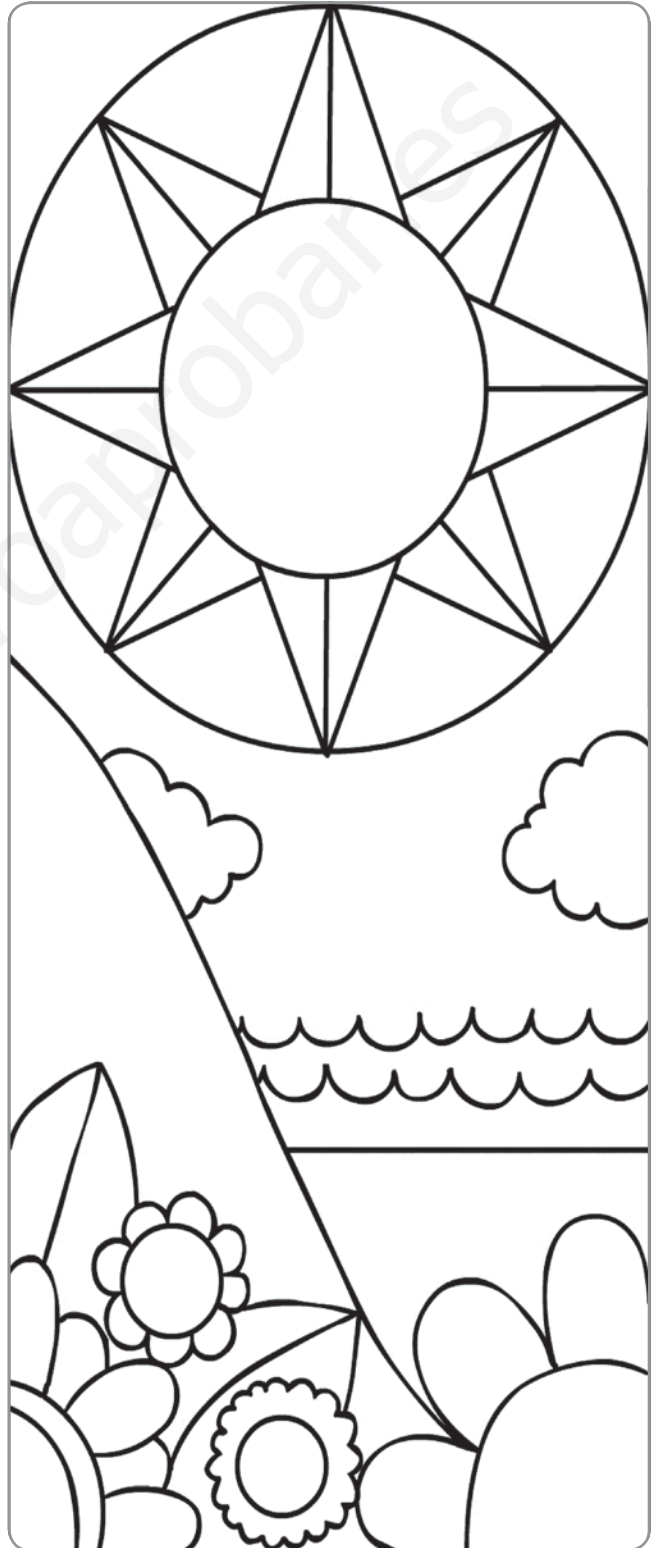
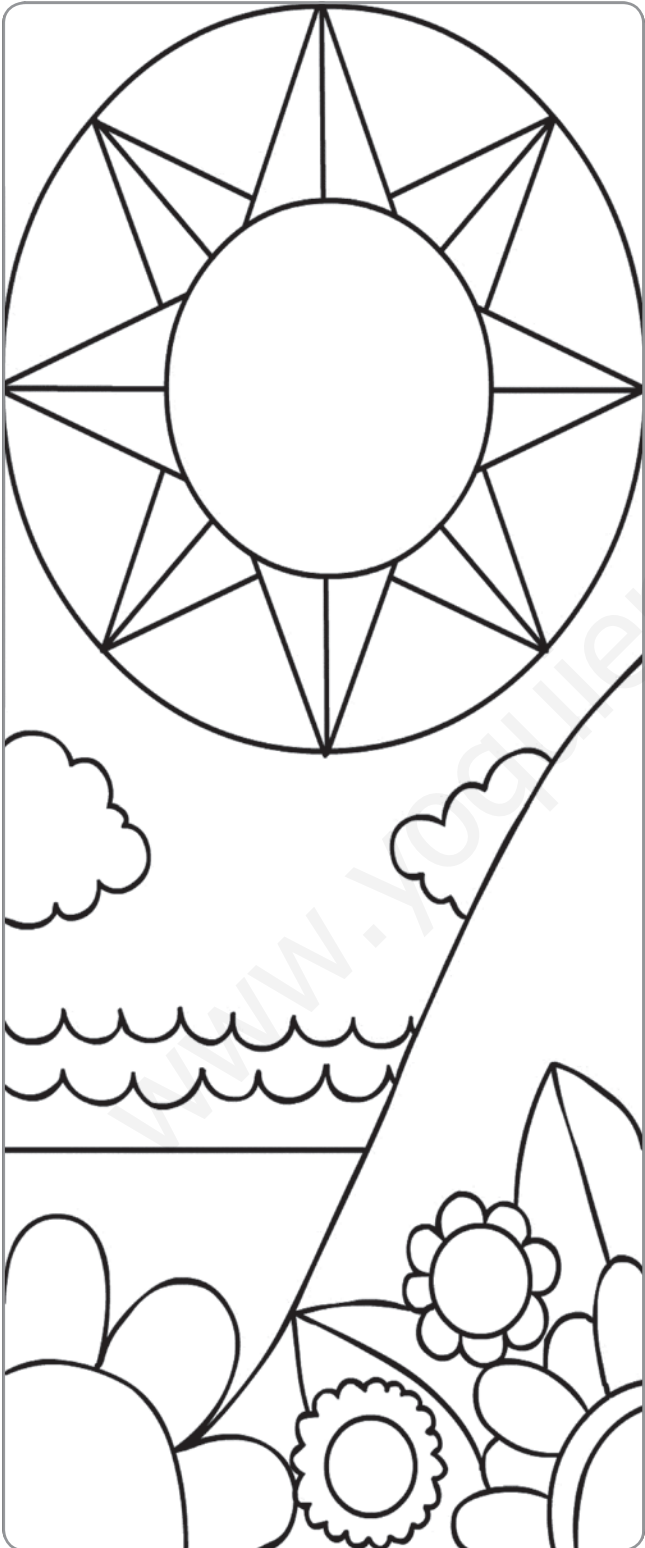


Paseo con mi familia.

# Ficha 28: Pensamiento creativo

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

- 1 Colorea las vidrieras de la catedral de forma que queden diferentes.



# Ficha 29: Pensamiento creativo

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

- 1 Escribe el nombre de cosas que cumplan estas condiciones.

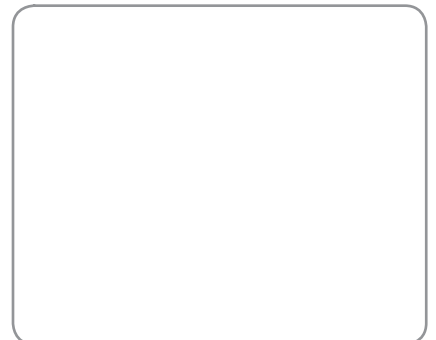
Son de color verde.


Son redondas.


Son frías.


Se ven de noche.


- 2 Dibuja un final para esta historia.





# Ficha 30: Pensamiento creativo

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

1 Dibuja lo que falta en cada imagen.

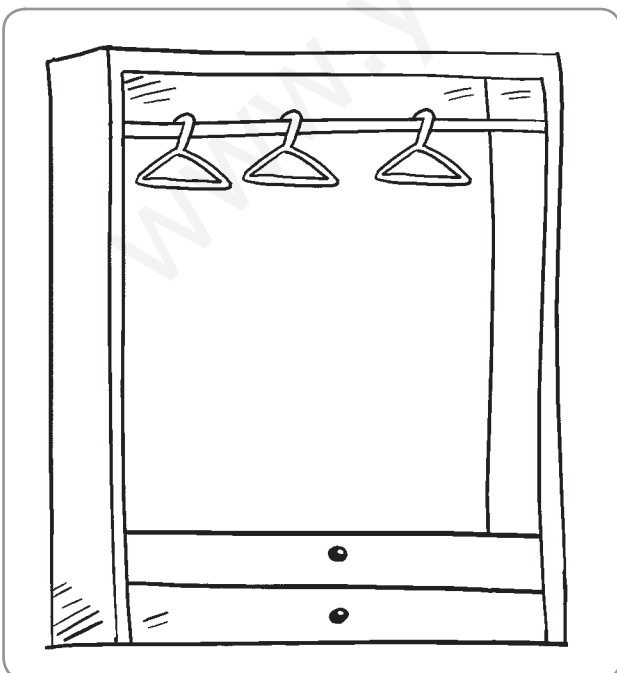
El tronco del árbol.



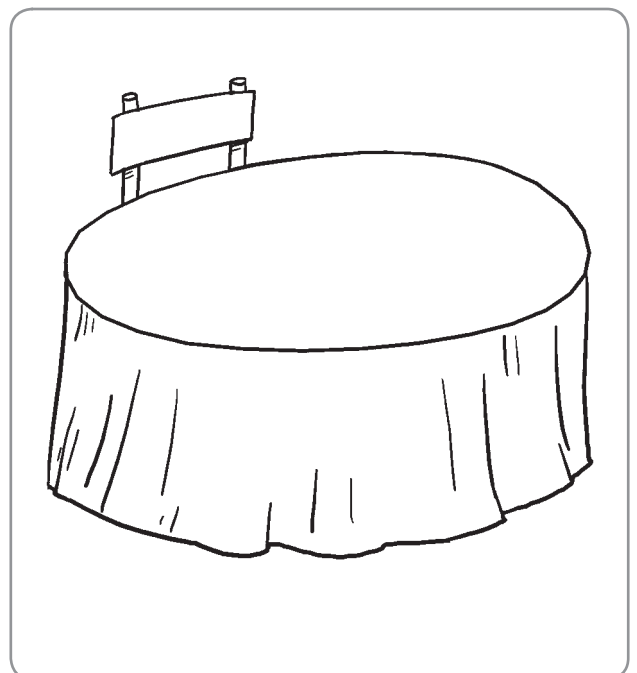
La cara de la persona.



La ropa del armario.



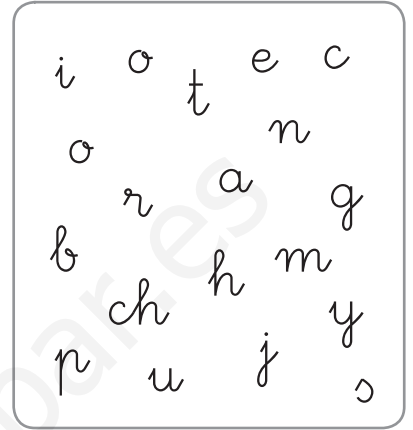
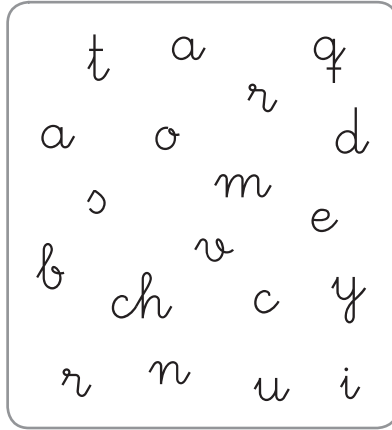
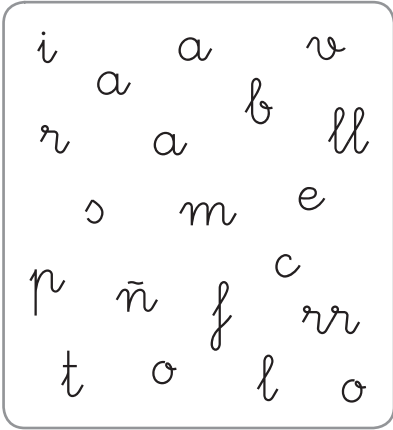
Los platos para comer.



# Ficha 31: Pensamiento creativo

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

1 Combina las letras y escribe tres palabras distintas.



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2 ¿A qué te recuerdan estas líneas? Escribe.



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

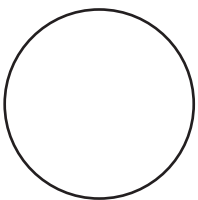
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

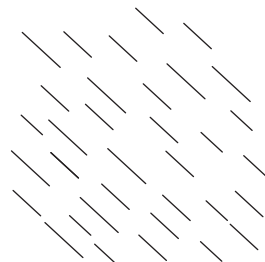
\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

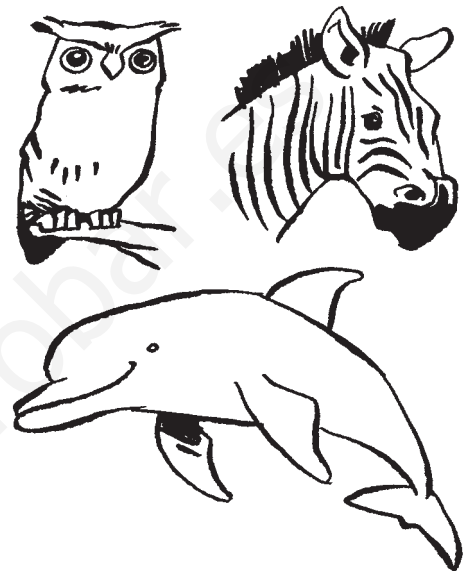
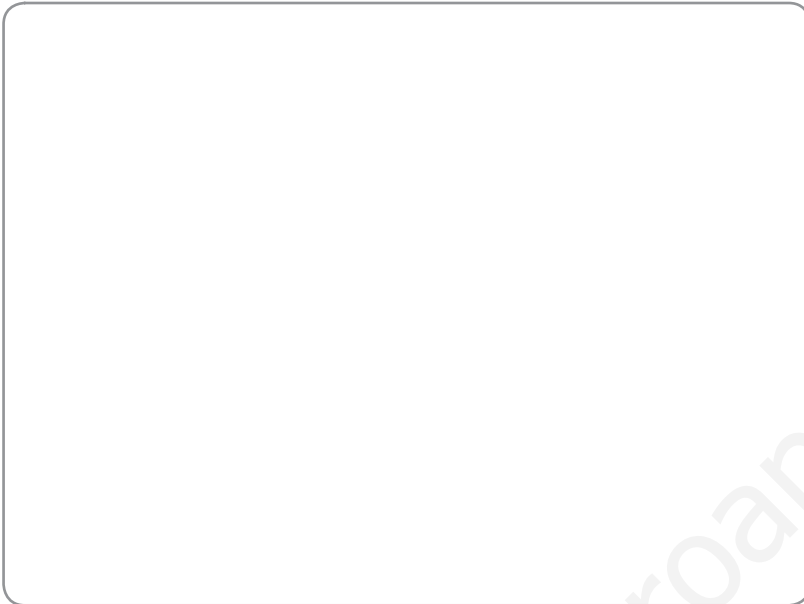
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

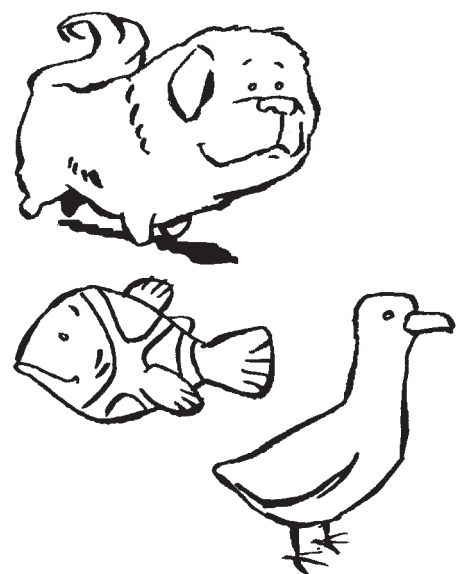
# Ficha 32: Pensamiento creativo

Alumno: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

- 1 Inventa y dibuja nuevos animales mezclando las características de los que aparecen.



Se llama \_\_\_\_\_.



Se llama \_\_\_\_\_.