

Área	Ciclo	Proyecto	Etapa
ACTIVACIÓN DE LA INTELIGENCIA	Tercero	Mundo Agua	Primaria

Autor
Alberto Cascante

Índice

Introducción	3
Fichas de Atención	9
Fichas de Memoria	19
Ficha de Memoria visual	25
Ficha de Memoria auditiva	26
Fichas de Orientación espacial	27
Fichas de Orientación temporal	35
Fichas de Razonamiento verbal	43
Fichas de Razonamiento numérico ..	57
Fichas de Pensamiento creativo	71

Introducción

1. Presentación

El desarrollo de la inteligencia es una tarea permanente e indiscutible de la educación. Dada su importancia, la última reforma educativa la reconoce explícitamente a través de las competencias, como es la de Aprender a aprender. Las competencias han sido definidas y adaptadas en España por la LOE de acuerdo con el marco de la Unión Europea, así que los educadores las tendremos en cuenta de manera estable y a largo plazo en nuestros planteamientos educativos.

En este sentido, este material pretende ayudar a nuestros alumnos y alumnas a desarrollar las aptitudes de su inteligencia, a configurar un pensamiento reflexivo sobre el modo de aprender y, al mismo tiempo, a potenciar algunas competencias básicas que conforman el currículo actual.

Por su temática y orientación, la competencia básica que más relación guarda con este cuaderno es la de Aprender a aprender. Junto a ella, también se trabaja, aunque no de forma tan directa, la competencia Autonomía e iniciativa personal. No obstante, no son las únicas. Dado que la mayor parte de las actividades se apoyan en contenidos propios de materias troncales, como Lengua, Matemáticas y Conocimiento del medio, este material también desarrolla las competencias básicas que relacionamos habitualmente con estas asignaturas, como son la competencia Lingüística, Matemática y el Conocimiento y la interacción con el medio físico.

Aunque las posibilidades de modificar la inteligencia siguen siendo objeto de debate entre los pedagogos, creemos que las actividades que promueven el desarrollo intelectual dan frutos evidentes. Si bien es cierto que la genética condiciona el punto de partida, hay que tener en cuenta que la inteligencia no es un don estático sino un elemento plástico sobre el que se puede intervenir facilitando experiencias para desarrollarlo en plenitud.

El desarrollo intelectual es una de las claves en el progreso educativo de nuestro alumnado. La aptitud intelectual es la que permite asimilar los conocimientos objeto de enseñanza. Por lo tanto, ambos elementos son inseparables, dependientes y solidarios el uno con el otro. Además, cuando se anima a localizar, descubrir y aplicar estrategias de pensamiento, el alumno desarrolla la habilidad

de aprender a aprender, útil en aprendizajes posteriores.

Por otra parte, dentro de la pléyade de elementos que determinan e influyen en el éxito o el fracaso escolar, la motivación es uno de los más significativos. Por ello, los educadores nos esforzamos para que los alumnos y las alumnas perciban su inteligencia como algo mejorable puesto que ello genera una motivación positiva que repercute en una actitud favorable hacia el aprendizaje.

Cuando los alumnos piensan que la inteligencia es estable en vez de mutable, se desmotivan. Cuando atribuyen su fracaso a la falta de capacidad y creen que esta no puede mejorarse, disminuye su interés. El trabajo específico sobre su aptitud intelectual ofrece estrategias de pensamiento y ayuda a identificar la raíz del fracaso, centrándola no en la propia capacidad, sino en no haber aplicado la estrategia apropiada. Estas consideraciones constituyen la filosofía, la base y el sentido de este cuaderno.

2. Objetivos

Son los siguientes:

- Desarrollar las habilidades básicas que componen la inteligencia.
- Enseñar a pensar mejorando las estrategias con las que se afrontan y realizan las tareas, aumentando la eficacia del pensamiento y la calidad de sus respuestas.
- Ofrecer actividades que incidan, en mayor o menor medida, en el desarrollo de las siguientes competencias básicas: Lingüística, Matemática, Aprender a aprender, Autonomía e iniciativa personal y el Conocimiento y la interacción con el medio físico.
- Estimular a los alumnos para que construyan un pensamiento reflexivo en vez de impulsivo, estratégico en lugar de intuitivo, y autónomo y no dependiente.

Esta es una obra de carácter universal tanto para los docentes como para los alumnos. Es decir, no está pensada para expertos en pedagogía ni sus destinatarios son unos pocos alumnos aventajados o aquellos que presentan problemas de aprendizaje. Al contrario, es un material de uso general para los alumnos de 5.º y 6.º de Primaria en el contexto normal escolar.

3. Fundamentos

Las actividades se ajustan al nivel académico de los alumnos del tercer ciclo de Primaria. No se ciñen específicamente a los contenidos curriculares ordinarios de las asignaturas porque su misión no es enseñar conceptos de las áreas, aunque, en los capítulos destinados al razonamiento verbal y numérico podemos encontrar elementos que son objeto de trabajo en las áreas de Lengua y de Matemáticas. Asimismo, en otras aptitudes se reconocen temas propios del área de Conocimiento del medio.

Activación de la inteligencia contiene 72 fichas distribuidas en siete aptitudes de la inteligencia: atención, memoria, orientación espacial, orientación temporal, razonamiento verbal, razonamiento numérico y pensamiento creativo.

Las instrucciones de las actividades están elaboradas con la mayor sencillez, brevedad y claridad posibles. En su distribución prima ante todo la variedad más que la repetición, con el fin de evitar el mecanicismo en el trabajo intelectual y así aumentar la curiosidad, el interés y la motivación: casi todas las actividades son novedosas con respecto a las de cursos previos.

Como es bien sabido por los docentes, el modo en el cual se corrige el trabajo del alumno es crucial para estimular su motivación. Parte importante de su tarea consiste en reconocer, elogiar y afirmar a la persona procurando que se sienta competente, valiosa, atendida y, por tanto, querida.

Todo ello puede abordarse con este material. Si estamos adiestrando la inteligencia, si la contemplamos como un ente mutable y no fijo, si enseñamos estrategias de pensamiento, y si acostumbramos a atribuir el éxito o fracaso no a la capacidad sino al esfuerzo o a la presencia o ausencia de estrategias de pensamiento, entonces estamos favoreciendo que los alumnos se automotiven para dirigir su aprendizaje y avanzar una previsión de éxito futuro.

Hemos de acostumbrar a los alumnos a que piensen que las causas que provocan aciertos o errores están centradas en elementos que pueden manipular: precisamente, las estrategias y la forma de pensar son controlables y mejorables por uno mismo.

Si a estos conceptos añadimos que a través de las estrategias el alumno sabe «qué» hacer y «cómo» hacer, podemos afirmar que la motivación, tanto intrínseca como extrínseca, está intencionalmente presente y reforzada, y además constituye un objetivo importante de este proyecto.

4. Criterios de aplicación

Una de las características de este material es su flexibilidad. Su especial configuración permite una gran variedad de usos inmediatos y fáciles de hacer en el aula o fuera de ella como material de refuerzo o de ampliación en las clases de apoyo. Según las necesidades del alumno, se puede efectuar una pequeña programación. Basta con escoger la actividad y fotocopiarla, ajustando su uso y temporalidad a las consideraciones del docente, a las condiciones singulares que define cada sesión lectiva y a las características de su grupo de alumnos.

Para conseguir un rendimiento óptimo de cada actividad, lo ideal es que se realice con la explicación previa del docente ejerciendo la función de mediador.

Por otro lado, aconsejamos tener en cuenta las siguientes pautas de aplicación como modo de conseguir el mejor resultado de este material y el logro de sus objetivos. Estas pautas se pueden aplicar con independencia del número de alumnos escogidos para realizar la actividad, así como del nivel académico que presenten.

- En primer lugar, el maestro explica la actividad realizando algún ejemplo y resolviéndolo con la ayuda de todos. Lo que se pretende es fomentar un pensamiento reflexivo insistiendo en una idea fundamental, el «qué» se debe hacer con un «párate a pensar qué se te pide». Esta instrucción acostumbrará a todos los alumnos a que cada vez que se enfrenten a una actividad piensen con detenimiento y tranquilidad, antes de acometerla, «qué» es lo que tienen que hacer.
- A continuación, se muestra una estrategia de trabajo. La estrategia es la respuesta práctica a la pregunta «¿cómo lo puedes hacer?». Esta enseñanza es otra parte fundamental en la intervención del maestro, que debe explicar «cómo» se puede actuar para avanzar hacia la solución

de un modo rápido y seguro, ahorrando esfuerzo y tiempo.

En el lenguaje de los alumnos las estrategias son sinónimas de trucos o pistas. Algunos no se motivan ante las actividades escolares porque se sienten poco inteligentes y se bloquean rápidamente. Si se les adiestra, se les enseña y se les acostumbra a usar y seguir un sistema ordenado de trabajo y de pensamiento basado no tanto en la capacidad sino en la estrategia, se les da la oportunidad de aproximarse a la tarea sin miedo al fracaso. Es decir, se les acostumbra a «hacer» cosas inteligentes más que a «ser» inteligentes.

- Una vez concluida la intervención del profesor, los alumnos realizan el trabajo de la ficha durante el tiempo necesario.
- Al efectuar la correspondiente evaluación es interesante analizar y discutir el proceso seguido, además de estudiar otras vías alternativas que hayan podido surgir para alcanzar la solución requerida y atender al proceso de pensamiento singular que algunos hayan utilizado.

Las actividades no están pensadas para evaluar a los alumnos en el sentido habitual del término, sin embargo, sí son un elemento de orientación para el profesorado, ya que le servirá para conocer mejor las aptitudes intelectuales de sus alumnos, añadiendo información que procede de puntos de vista poco habituales en las dinámicas escolares.

Recomendamos centrar la evaluación en el proceso y la calidad de la respuesta sin focalizarla exclusivamente en la cantidad del producto conseguido. Si el docente se deja llevar por otros planteamientos evaluadores, se puede correr el riesgo de que los alumnos creen que pensar en sí mismo no es útil si no se acompaña de la misma cantidad de resultado por parte de todos, lo cual es casi imposible en este tipo de tareas. Como cada uno de ellos tiene su propio ritmo de aprendizaje y de respuesta, no debe resultar extraño ni preocupante que algunos no finalicen las tareas.

Las actividades más complejas deben ser contempladas y presentadas al alumnado como un reto y una oportunidad. Se debe transmitir la idea de que aprender requiere esfuerzo e insistir en el respeto por los distintos ritmos de cada alumno.

5. Descripción de actividades, estrategias y habilidades

Uno de los objetivos de *Activación de la inteligencia* es mejorar las estrategias para afrontar con una mejor disposición las tareas académicas y escolares. Pero ¿qué se entiende por «estrategias de aprendizaje»?

Con este término nos referimos a los procedimientos mentales que se llevan a cabo para facilitar la adquisición, la retención, el análisis y la asimilación de la información, es decir, a los que sirven para dirigir y coordinar una serie de acciones que globalmente tienen por finalidad resolver los problemas que se nos pueden plantear.

Con las estrategias podemos alcanzar el objetivo propuesto de un modo óptimo, rentabilizando al máximo el esfuerzo y aumentando la calidad de las respuestas de nuestro pensamiento.

Una estrategia supone estimar cuándo, dónde y por qué se puede emplear o seguir un camino determinado. La estrategia es una ruta que nos permite llevar a cabo la resolución de un suceso de una manera controlada, reflexiva y sobre todo eficaz. Las estrategias se sirven de «trucos», los conjugan y combinan, y estos trucos muestran un camino por el cual transcurre el pensamiento con efectividad y comodidad.

Por razones de espacio, la mayor parte de las actividades no contienen una explicación detallada de una determinada estrategia. Sin embargo, hay actividades cuyo contenido es la estrategia, y en este caso sí aparece descrita con detalle.

Las estrategias permiten a los alumnos atribuir sus fracasos a sucesos que pueden controlar: «no lo he hecho bien porque no he pensado correctamente, no he aplicado el truco que me han enseñado», en lugar de atribuirlos a factores que no pueden dominar: «no lo he hecho bien porque no soy capaz». El profesor, apoyado en las estrategias, enseñando cómo hacer las cosas, puede fomentar un pensamiento que se resume en esta actitud: «yo no sé, pero puedo aprender».

Esta creencia se opone frontalmente a la actitud «yo no puedo». Cuando un alumno atribuye sus errores o fracasos a la falta de capacidad y cree que no es capaz de hacerlo de otra manera, se desmotiva y pierde interés por aprender.

Junto con el adiestramiento de las estrategias, este material pretende desarrollar ciertas habilidades básicas de la inteligencia. Recordemos que la inteligencia es la aptitud que permite a una persona adaptarse a una situación, captar sus circunstancias, reflexionar sobre las mismas, escoger medios de acción y ofrecer una respuesta singular ante dicha situación, suceso o requerimiento. La inteligencia combina y procesa datos y sucesos, de manera que, cuando tratamos de describir cómo funciona, explicamos que el esfuerzo intelectual se desarrolla en varias áreas, capacidades o aptitudes tales como el razonamiento, la percepción, la atención o la memoria.

Sin embargo, esta diferenciación de aptitudes no responde al funcionamiento real de la inteligencia: esta se gobierna como un todo único, sin compartimentos estancos. Cuando se resuelve una tarea interviene al mismo tiempo el razonamiento, la percepción, la atención, la memoria y todas las demás áreas intelectuales, aunque posiblemente en mayor proporción unas que otras según aquello que se propone resolver.

Para facilitar el estudio de la inteligencia, su comprensión y su adiestramiento, se segmenta en habilidades. Pero ¿qué son y cuáles son?

Las habilidades son fracciones en las que podemos dividir la inteligencia. Enumerar y definir cuáles y cómo son las habilidades intelectuales supone abordar una tarea compleja sobre la cual no existe acuerdo universal. Antes al contrario, surgen nuevas teorías y formas de agrupar aptitudes y modos revolucionarios de explicar el funcionamiento de la inteligencia que cambian la percepción de la misma.

Estos cuadernos trabajan una serie de habilidades articulándolas en una propuesta determinada, lo cual no significa que esta visión particular sea la única o la más acertada. Partimos de la idea de agrupar y simplificar diversas áreas, capacidades y aptitudes que componen la inteligencia de manera que cualquier educador pueda aproximarse a ellas desde la sencillez, sin necesidad de contar con una preparación costosa y específica.

El número de actividades destinadas a cada habilidad guarda un equilibrio que permite trabajarlas con detalle, si bien es el razonamiento, tanto en su vertiente verbal como numérico, la aptitud que ocupa mayor extensión en este material.

Las habilidades que se trabajan son las siguientes:

- Atención.
- Memoria.
- Orientación espacial.
- Orientación temporal.
- Razonamiento verbal.
- Razonamiento numérico.
- Pensamiento creativo.

Por razones de espacio y continuidad con el material fotocopiable de cursos anteriores, quedan excluidas otras habilidades tales como la destreza motriz y la inteligencia emocional. Esta última desempeña un papel clave en el éxito personal, social, afectivo y profesional de las personas. La exclusión de estas y otras habilidades no significa que haya de abandonarse la atención que merecen, antes al contrario, animamos a tenerlas muy en cuenta y trabajarlas con otros materiales apropiados.

5.1. La atención

La atención implica aplicar con consistencia el entendimiento a un objeto, concentrarse y reflexionar sobre él aislándose de otros estímulos que se sitúan en un plano secundario.

La atención facilita la percepción y todos los procesos posteriores, de manera que es una habilidad muy importante puesto que antecede a las tareas intelectuales y está siempre presente en todas ellas. Por ello, debe potenciarse específicamente con actividades que requieran dosis de concentración elevada para obtener un buen resultado. Sin una capacidad mínima de atención, no se pueden abordar la mayoría de las tareas y, por tanto, es un primer eslabón que dirige el sentido de los resultados.

Aun cuando la percepción sea correcta, si no hay concentración en el suceso, los procesos posteriores o bien no tienen lugar o bien están sesgados, limitados. En muchas ocasiones, ambas habilidades están tan ligadas, son tan dependientes y complementarias una de la otra, que es difícil separarlas y distinguirlas.

Algunos procesos que se nutren de la atención de manera sustancial son la discriminación (visual o auditiva) y las comparaciones, reconociendo las semejanzas y diferencias que pueden presentarse entre dos o más objetos.

La percepción es imprescindible en la actividad intelectual y la condiciona, ya que los sentidos captan, recogen, traducen y envían al cerebro las impresiones de las cosas.

El éxito del proceso posterior gravita en torno a esta percepción, pues si la información es falsa o incompleta, el resultado, aunque esté bien elaborado, no corresponderá a la realidad de las cosas.

5.2. La memoria

Sea memoria a largo o corto plazo, memoria de trabajo o permanente, memoria visual, táctil o auditiva, es una habilidad básica de la inteligencia que ha sido puesta en tela de juicio, en ocasiones, con escaso rigor pedagógico.

Sin embargo, resulta más prudente buscar el equilibrio, que frecuentemente pudiera haber faltado al abusarse de aprendizajes basados en lo puramente memorístico, y presentar la memoria como un elemento que en su justo punto es necesario y que garantiza un buen desarrollo académico.

Gracias a la memoria se fijan datos o conocimientos que el pensamiento puede relacionar, comparar o combinar. La memoria, por ejemplo, es una habilidad que interviene decisivamente en la lectura, ya que esta requiere de la memoria inmediata para poder recordar lo que se lee y de la memoria a largo plazo para asociar signos gráficos con sus respectivos sonidos.

En este material encontramos actividades donde se cultivan varias estrategias de memoria (para recordar fechas, objetos en el espacio, números y palabras), así como actividades de memoria visual y auditiva. Por lo tanto, recomendamos trabajarlas con la mediación del profesor o la profesora.

5.3. La orientación espacial

Los alumnos y alumnas deben aprender a situarse espacialmente con relación a las coordenadas que definen la posición, sean desde él mismo o referidas a otros objetos. También deben aprender a manipular con claridad, sin ambigüedad, el lenguaje con el que se expresan las distintas posiciones de los objetos.

La orientación espacial se ejercita con la percepción de simetrías, giro de figuras, orientación con respecto a cuadrículas y posición de los objetos en el espacio. También se desarrolla procurando y ac-

tivando el uso y empleo correcto del vocabulario espacial.

Un afianzamiento de las habilidades espaciales es más importante de lo que parece: repercute, directa o indirectamente, en la mejora de la lectoescritura, en el cálculo y en la resolución de problemas. De hecho, algunas de las dificultades que manifiestan determinados alumnos para entender parte de lo que leen proceden de una orientación espacial pobre tanto en el vocabulario como en la percepción espacial.

5.4. La orientación temporal

La orientación temporal supone conocer las fases del progreso temporal en las acciones y tener la capacidad para percibir las distintas secuencias de su avance, de manera que las actividades se relacionan con la lógica temporal.

Además, supone el establecimiento de relaciones causa-efecto, la expresión global o parcial del tiempo en sus distintas unidades y el empleo correcto del vocabulario que expresa la temporalidad de los sucesos.

Al igual que la orientación espacial, esta habilidad, y las características o aptitudes con las cuales se relaciona, interviene decisivamente en la comprensión de los fenómenos y realidades de nuestro medio y modo de vida, y se implica directamente en el grado de comprensión lectora y en la resolución de problemas.

En ocasiones, detrás de un déficit de comprensión, hay una inadecuada orientación temporal, con un vocabulario escaso e inadecuado para entender los sucesos y su transcurso en el tiempo.

5.5. El razonamiento verbal y numérico

El razonamiento es una habilidad intelectual en la que se ordenan, relacionan y componen las ideas para llegar a una conclusión. Está presente en toda actividad intelectual en la que se alcanza una resolución o un producto de ideas.

En comparación con las anteriores habilidades, tiene un rango superior por su mayor complejidad y es posterior en el tiempo porque para alcanzar sus conclusiones se sirve previamente de habilidades como la percepción o la atención y de otras que también combina y coordina como son la clasificación, el análisis y la síntesis, la lógica, la deduc-

ción o inferencia, la toma de decisiones y el pensamiento crítico.

Nuestra propuesta es abordar estas habilidades aquí descritas desde dos tipos de razonamientos: el verbal y el numérico. Ambos razonamientos se nutren de estas y otras habilidades y pueden definirse y describirse de la siguiente manera:

- El razonamiento verbal supone comprender el significado de las palabras, de las frases y los textos, así como de sus leyes gramaticales. La comprensión lectora, la asociación, las reglas ortográficas, la fluidez verbal, la lectura eficaz, las relaciones entre palabras, las analogías expresadas verbalmente, la segmentación del lenguaje desde sus unidades mínimas hasta las complejas, y el manejo de los conceptos del lenguaje son una parte específica del razonamiento y una de las claves de los resultados escolares.

La comprensión lectora es una aptitud de la inteligencia que permite traducir los símbolos gráficos en los objetos o sensaciones a los que hacen referencia, coordinar las ideas expresadas en los textos y obtener un significado, un sentido que promueve un pensamiento intelectual o emocional.

La asociación supone la reunión de dos elementos físicamente diferenciados para hacerlos concurrir en un mismo fin. Es importante ejercitar la habilidad asociativa en la lectura ya que favorece la adquisición de los conceptos que esta representa.

En el material se trabajan actividades de razonamiento verbal relacionadas con la toma de decisiones, la fluidez y la comprensión verbal. Igualmente, hay actividades de inferencias. Además, se incluyen varias actividades con estrategias y técnicas de estudio tales como el resumen, la discriminación de ideas principales y secundarias, el esquema y el subrayado. Estas actividades se prestan al guiado por parte del docente para aprovechar al máximo sus posibilidades.

- El razonamiento numérico se relaciona con el empleo de los números, la geometría, el cálculo, la lógica y la comprensión de conceptos relativos a las matemáticas.

Dentro del razonamiento numérico, se enmarcan diversos procesos, como son las operaciones numéricas, la lógica a través de seriaciones matemáticas y la resolución de problemas.

Asimismo, se propone una serie de actividades relacionadas con las operaciones matemáticas y ofrece un abanico de actividades relacionadas con estrategias de cálculo, que, al igual que en el capítulo dedicado a la memoria y al razonamiento verbal, sugerimos realizar con el acompañamiento y mediación del profesor.

5.6. El pensamiento creativo

Es la capacidad para crear nuevas ideas. Su característica definitoria es el resultado novedoso y original con el que se da respuesta a un problema o cuestión a través de la combinación de ideas.

La creatividad, la invención, supone flexibilidad o lo que algunos llaman pensamiento divergente o lateral, es decir, manifestar una capacidad para ir más allá de los esquemas comunes, aportando una orientación novedosa al considerar la acción desde diferentes perspectivas.

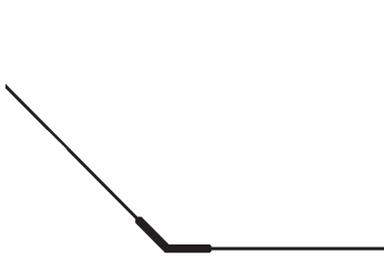
Otras características propias del pensamiento creativo son la fluidez o capacidad de producir muchas respuestas, y la capacidad de observar de manera crítica hechos y situaciones. De esta manera, se relaciona y promueve el desarrollo de un pensamiento y de unos criterios independientes.

El pensamiento creativo es una habilidad que hay que trabajar específica e intencionalmente con los alumnos puesto que las programaciones escolares y sus contenidos, en ocasiones, dejan poco margen a la singularidad y a la manipulación libre de ideas. Además, el consumo de ocio digital parece estar privando a las nuevas generaciones de un desarrollo creativo del pensamiento, limitándose a reproducir lo que ven en las distintas pantallas que hay a su alcance. Por ello, este capítulo tiene un interés especial en la formación de nuestros alumnos y alumnas y, si bien pudiera parecer sencillo e irrelevante, tiene implicaciones importantes en su desarrollo intelectual.

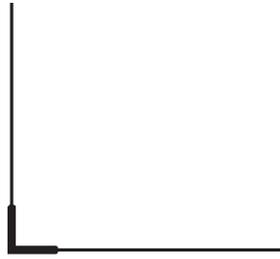
Atención

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

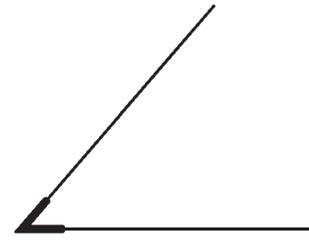
1 Colorea el vértice de los ángulos de estas figuras con los colores indicados.



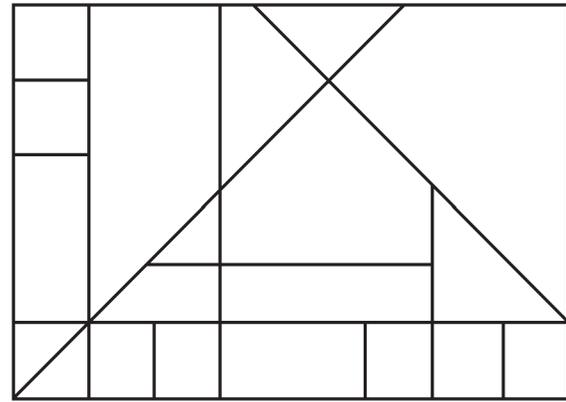
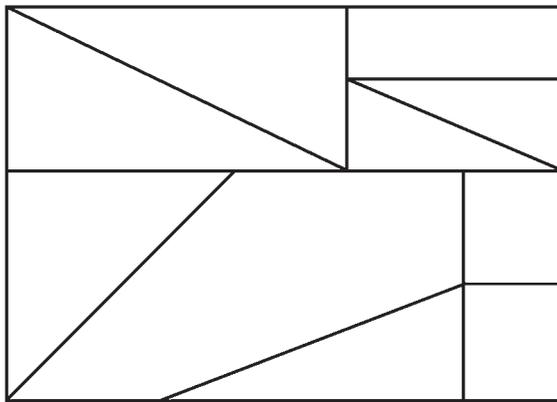
Ángulo obtuso $> 90^\circ$,
de rojo



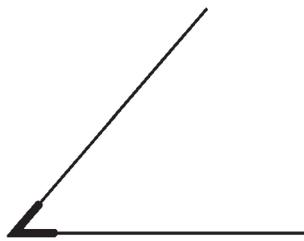
Ángulo recto $= 90^\circ$,
de amarillo



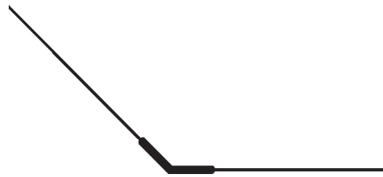
Ángulo agudo $< 90^\circ$,
de azul



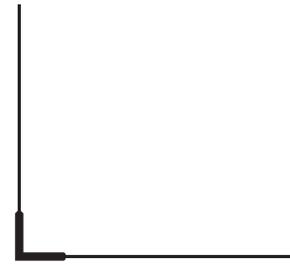
2 Prueba ahora cambiando el color de cada vértice de los ángulos.



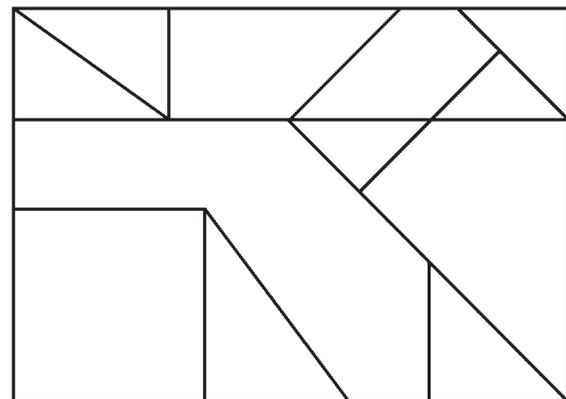
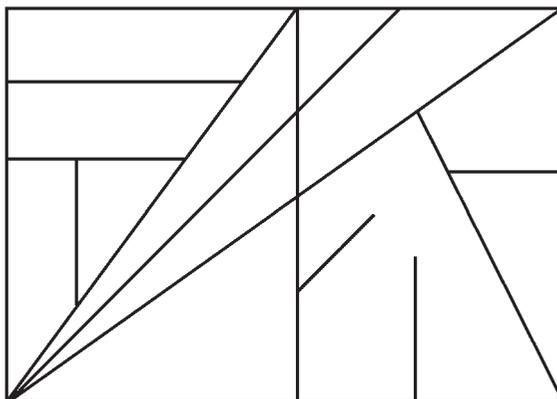
Ángulo agudo, de rojo



Ángulo obtuso, de amarillo



Ángulo recto, de azul



Atención

AI

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Une con una flecha cada multiplicación con su resultado.

4	32	64	27	20	
54	0	42	8×3	10	
6		7×8	7×7	6×8	
3	21				
30	45	15	49	3×1	24
10×1		5×8	63	81	9×3
4×8	28				
		6×3	4×5		
6×6	8×8			9×6	
		40	5×5		
56	36			35	
7×2		9×9	3×2		
	25			16	
12		7×3	14		
8	72			7×6	
		9	4×0		
18	5×3			1×1	
9×7		7×5	1		
	3×4	7×4	9×5	5×6	
3×3					
48	8×9	2×2	4×4	2×4	

Atención

AI

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

- 1 Encuentra en el siguiente cuadro una frase muy conocida. Para descubrirla, empieza por la primera letra y luego salta siempre una hasta llegar al final de la columna. Desde ese punto, vuelve a ascender por la misma columna y salta después a la siguiente fila, y así hasta el final. Después, continúa el mensaje oculto.

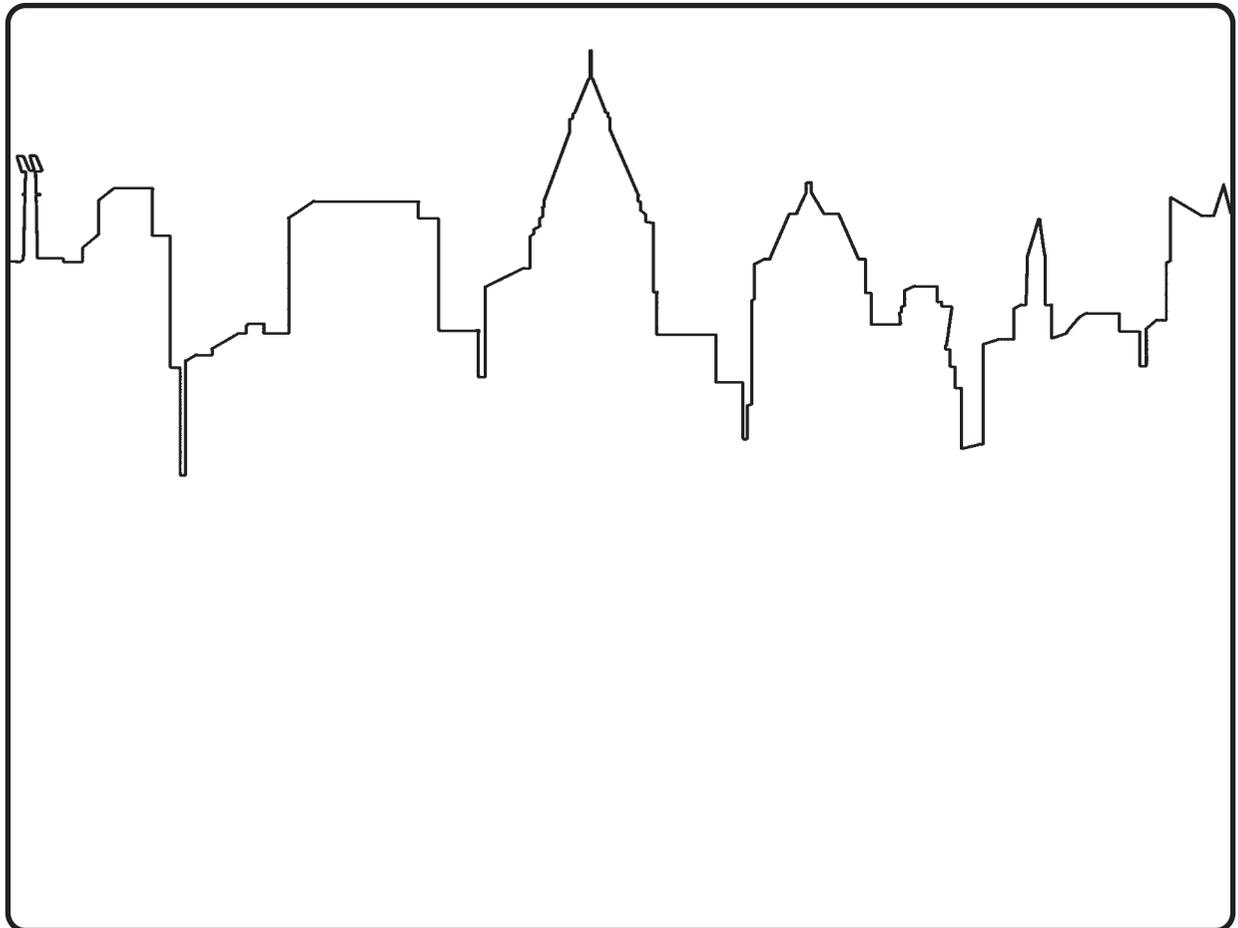
E	A	C	S	O	D	L	Ñ	N	U	A	M
T	I	M	D	A	E	E	U	O	P	U	
L	N	A	T	P	I	E	O	H	N	R	A
U	R	R	N	N	U	U	A	R	O	H	
A	O	N	R	I	J	R	P	O	G	A	N
A	E	A	A	U	Q	Q	R	E	S	A	
S	R	O	O	S	O	A	A	M	R	T	I
N	M	L	U	L	A	E	A	P	A	L	
T	T	N	N	O	Q	U	S	B	A	O	D
O	A	I	C	A	E	P	P	E	P	A	D
R	E	E	G	L	U	N	O	R	N	D	A

- El mensaje oculto es:

El astronauta _____

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

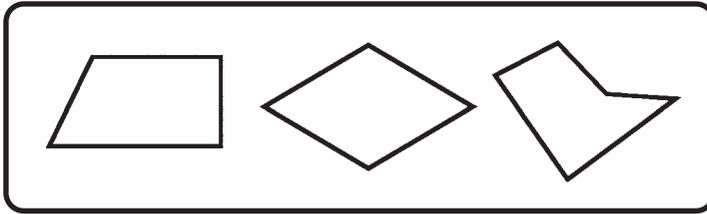
- 1 Siguiendo el modelo, completa la imagen de esta conocida silueta de Nueva York, con la mayor precisión posible.

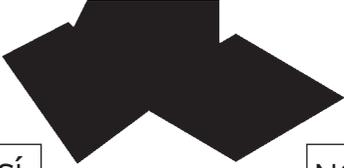
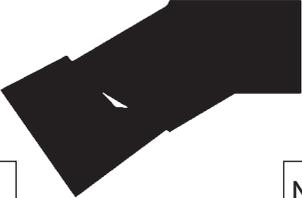
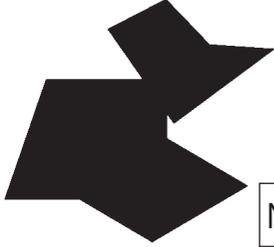
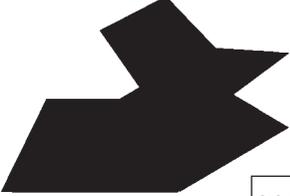
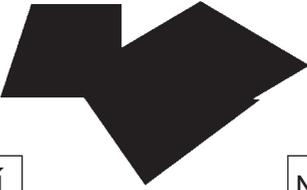
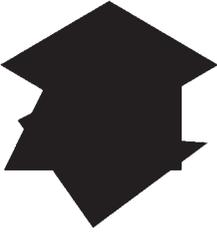
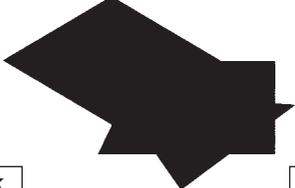
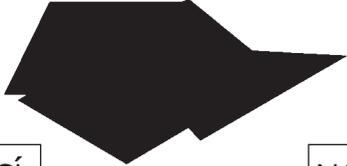


Atención

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Señala qué figuras se corresponden con la superposición de las tres que hacen de modelo.

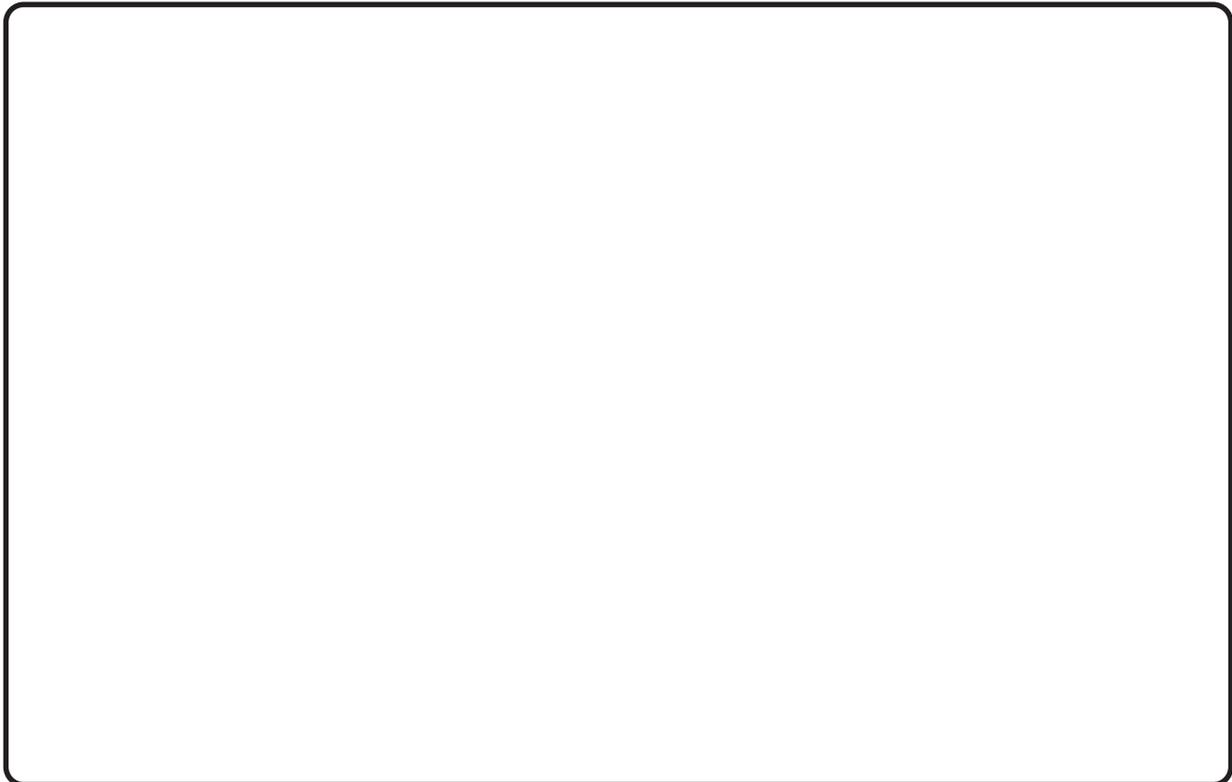


	<input type="checkbox"/> SÍ	<input type="checkbox"/> NO		<input type="checkbox"/> SÍ	<input type="checkbox"/> NO		<input type="checkbox"/> SÍ	<input type="checkbox"/> NO
	<input type="checkbox"/> SÍ	<input type="checkbox"/> NO		<input type="checkbox"/> SÍ	<input type="checkbox"/> NO		<input type="checkbox"/> SÍ	<input type="checkbox"/> NO
	<input type="checkbox"/> SÍ	<input type="checkbox"/> NO		<input type="checkbox"/> SÍ	<input type="checkbox"/> NO		<input type="checkbox"/> SÍ	<input type="checkbox"/> NO
	<input type="checkbox"/> SÍ	<input type="checkbox"/> NO		<input type="checkbox"/> SÍ	<input type="checkbox"/> NO		<input type="checkbox"/> SÍ	<input type="checkbox"/> NO
	<input type="checkbox"/> SÍ	<input type="checkbox"/> NO		<input type="checkbox"/> SÍ	<input type="checkbox"/> NO		<input type="checkbox"/> SÍ	<input type="checkbox"/> NO

Atención

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

- 1 Dibuja en el recuadro en blanco todos los objetos, elementos y personas repetidas en los dos dibujos anteriores.



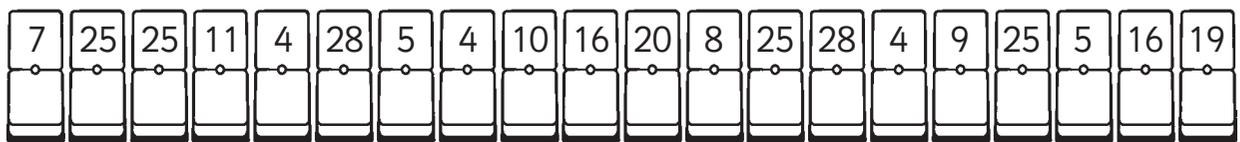
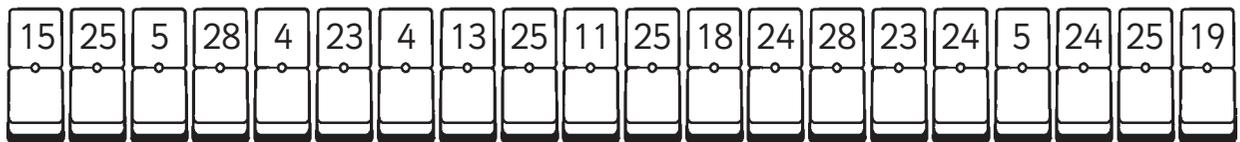
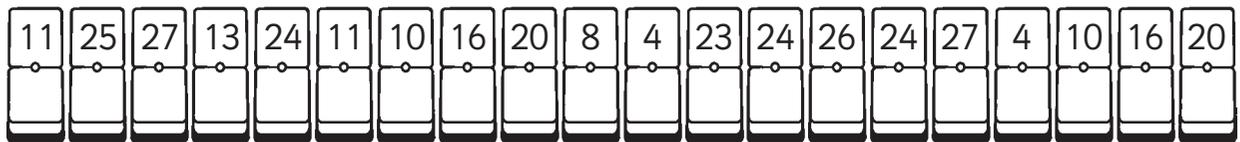
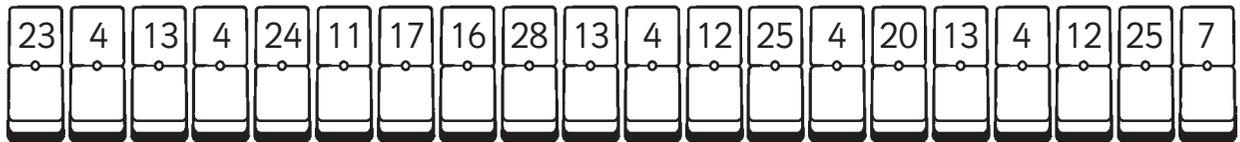
Atención

AI

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Cambia los números por las letras en las fichas de dominó y averiguarás el contenido del texto.

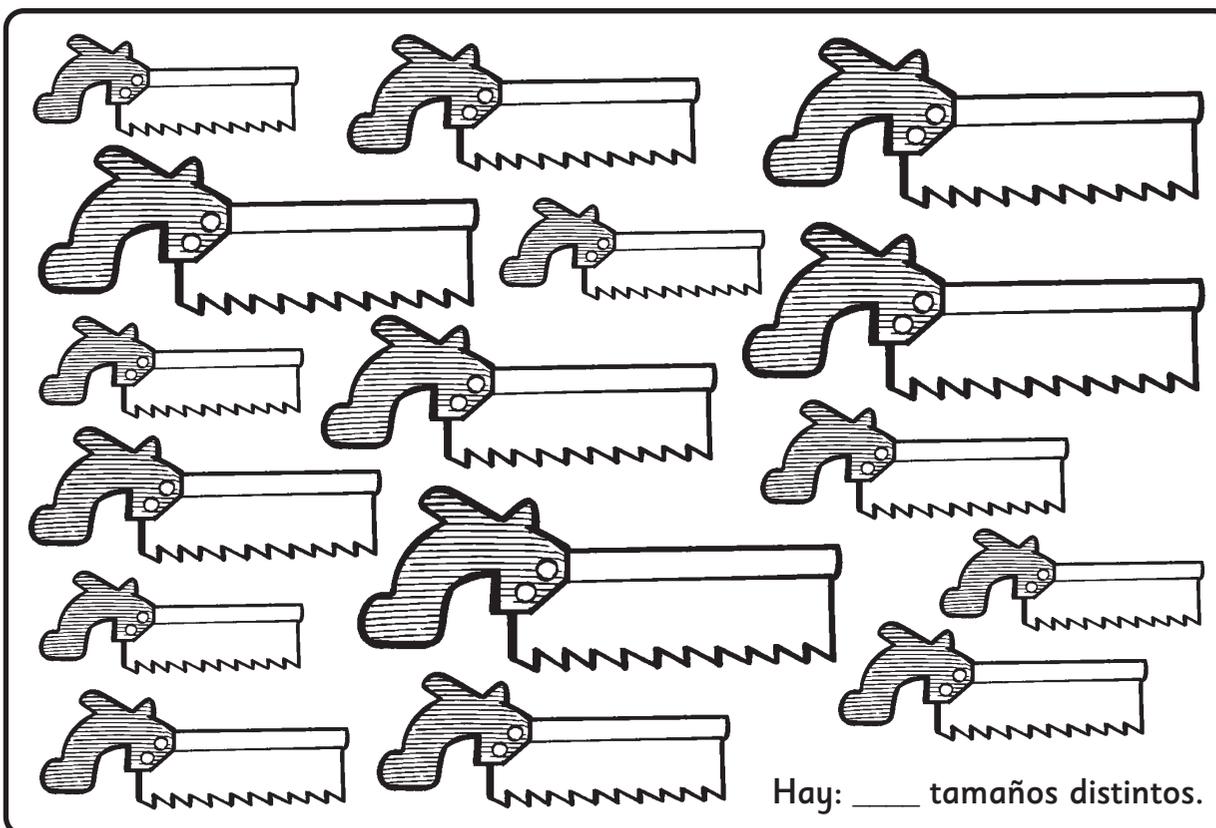
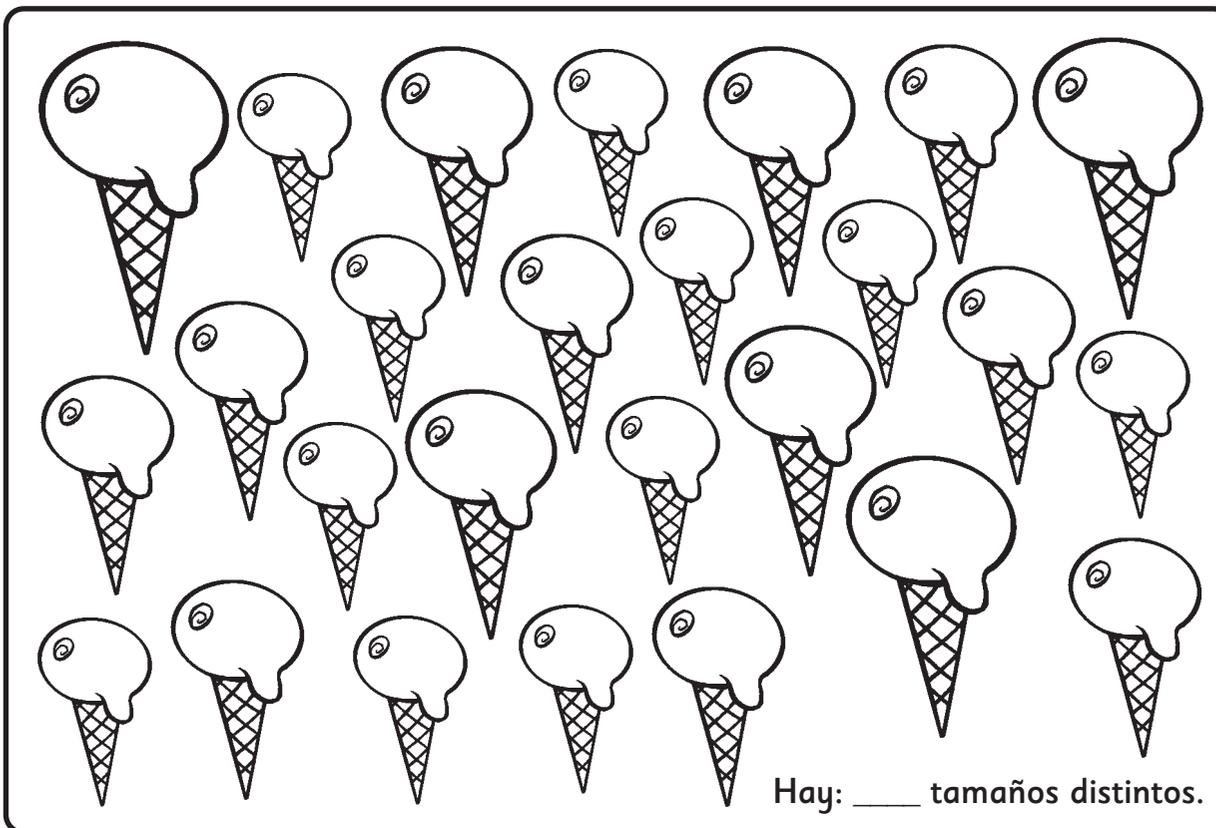
25 = A	20 = I	10 = Q	7 = B	8 = J	27 = R
14 = K	5 = S	1 = CH	11 = L	23 = T	13 = D
16 = U	24 = E	17 = M	29 = V	6 = F	28 = N
18 = G	22 = Ñ	21 = X	12 = H	4 = O	9 = Y
15 = Z	19 = C	2 = LL	3 = W	26 = P	



Atención

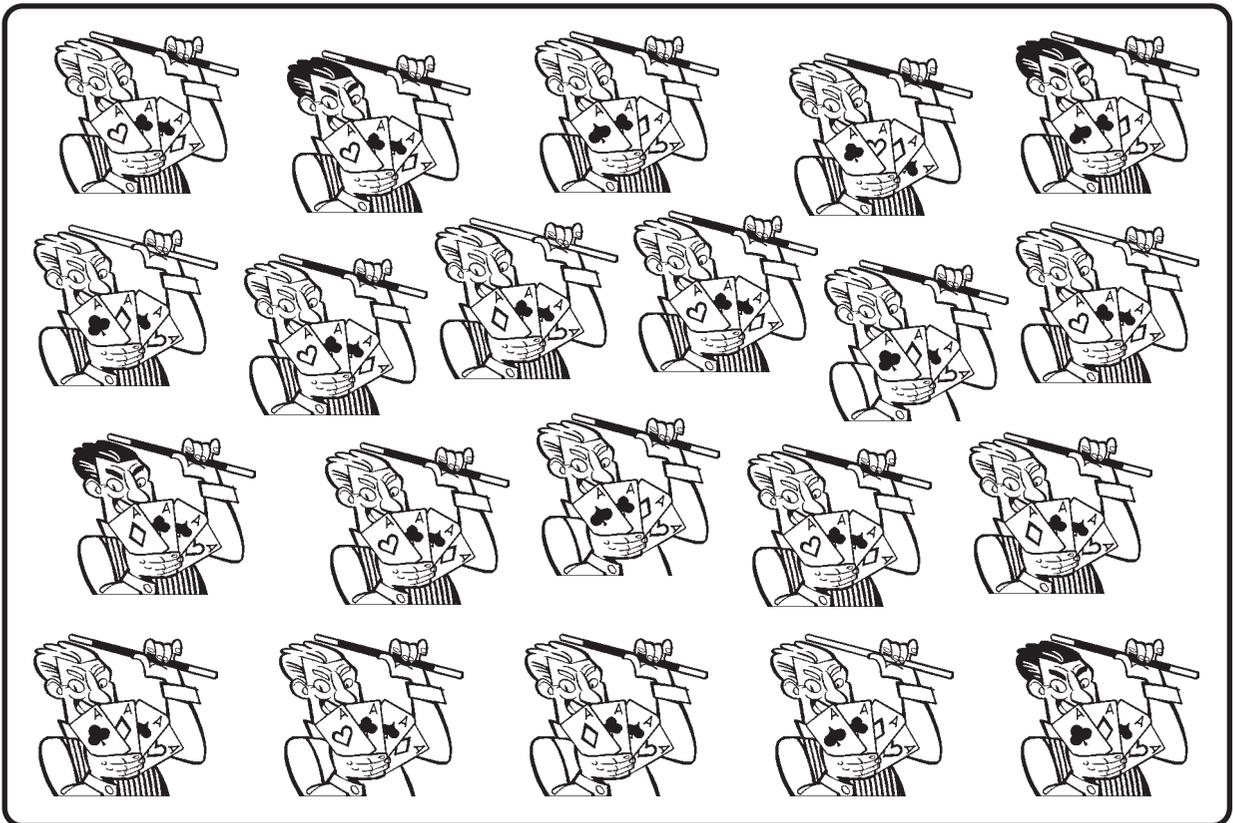
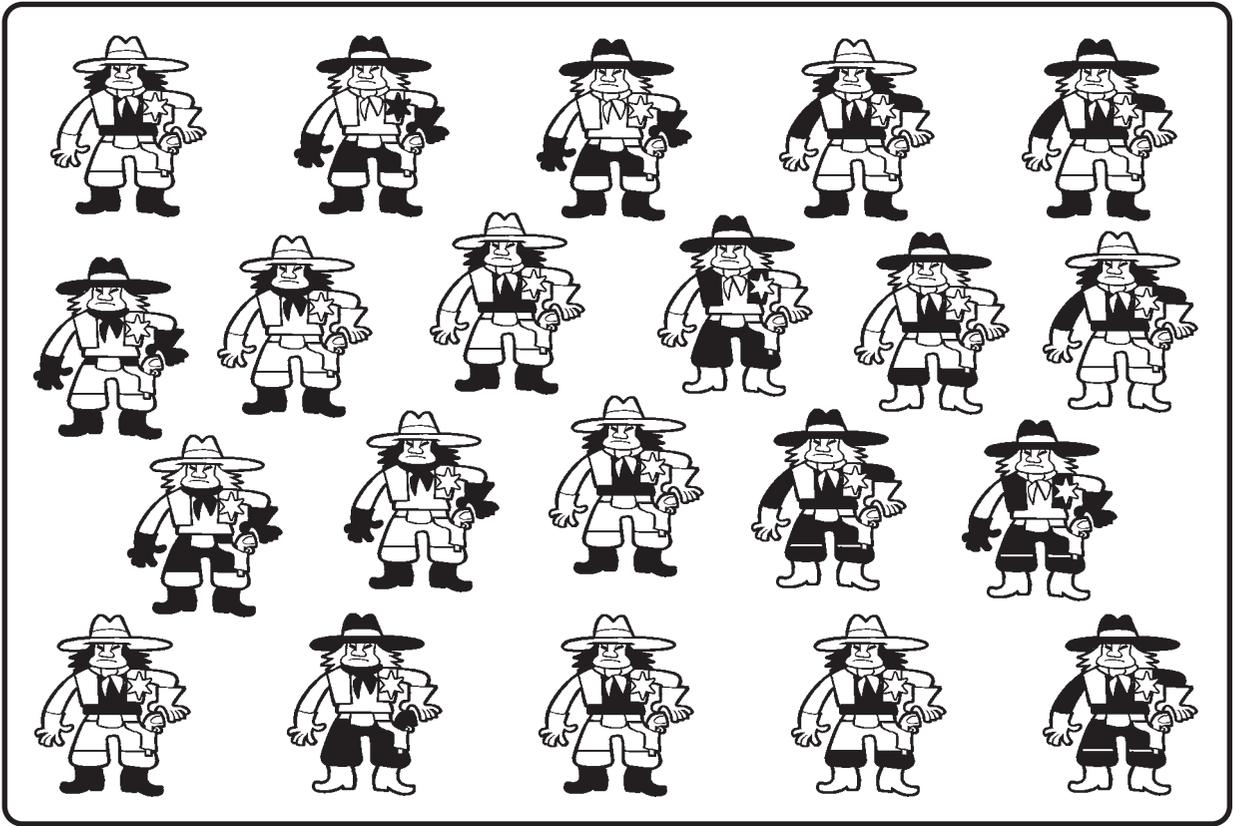
Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

- 1 Observa los dibujos y escribe cuántos tamaños distintos hay.



Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Rodea los cinco dibujos que son exactamente iguales de cada recuadro.



Memoria

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Memoriza en tres minutos las siguientes fechas.

0	1789	711	1212	1945	1492	1898
1934	2006	1965	1968	1998	2001	1930

2 Oculta con un papel las fechas anteriores y escribe las que recuerdes.

Reglas de oro de la memoria para recordar fechas

- Cuenta cuántas fechas tienes que aprender.
- Ordénalas en un sentido determinado, por ejemplo, de menor a mayor.
- Repasa las fechas en voz alta y después por escrito.
- Asócialas con algo: tu fecha de nacimiento, un número de teléfono, etc.
- Ayúdate con los dedos para comprobar cuántas vas aprendiendo.

3 Escribe las fechas anteriores ordenadas de menor a mayor y, en tres minutos, memorízalas.

4 Tapa con un papel las fechas y escribe todas las que recuerdes.

5 Copia las reglas de oro de la memoria para recordar fechas.

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

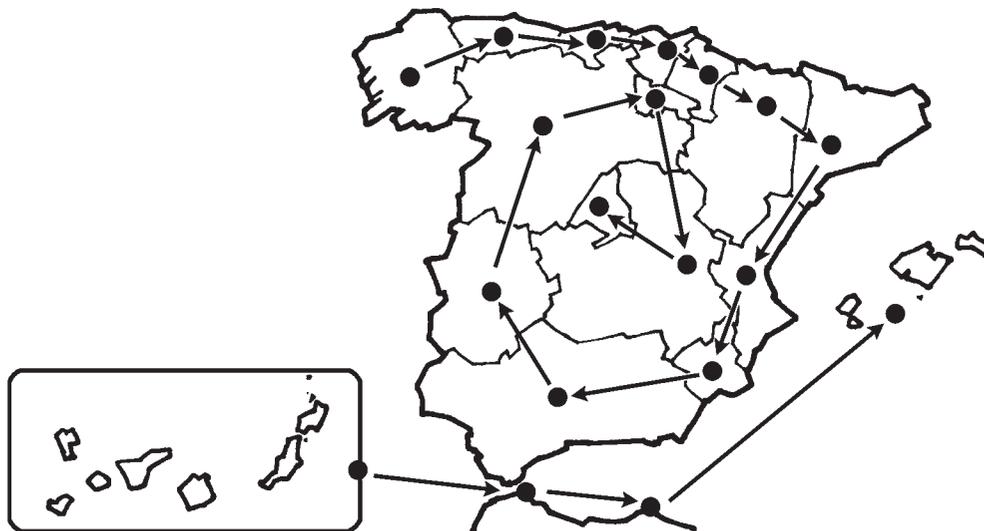
- 1 Aprende de memoria las Comunidades Autónomas de España teniendo en cuenta las reglas de oro de la memoria.

Reglas de oro de la memoria para recordar objetos en el espacio

- Observa y cuenta cuántos objetos tienes que aprender.
- Apréndelos siguiendo un orden determinado. Por ejemplo, puedes aprender las Comunidades si sigues un orden en espiral empezando por el exterior, luego por el interior y añadiendo finalmente las Islas y Comunidades de África.
- Repasa los objetos en voz alta y después por escrito.



- 2 Observa el siguiente dibujo e intenta escribir el nombre de todas las Comunidades en una hoja aparte.



Memoria

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

- 1 Intenta aprender de memoria los siguientes números en un minuto.

659301872

976287514

- 2 Oculta con un papel los números anteriores y escribe a continuación lo que recuerdes.

Reglas de oro de la memoria para recordar números

- Divide los números en pequeños segmentos. Es más fácil aprender 923 45 23 06 (segmentado) que 923452306 (entero).
- Asocia las numeraciones a algo conocido por ti; por ejemplo:
 - 923: el prefijo de mi ciudad.
 - 45: la edad de mi padre.
 - 23: el número del portal en el que vive mi amiga Teresa.
 - 06: año en el que nació mi hermano Pablo.
- Repásalos en voz alta.
- Escríbelos.

- 3 Haz lo mismo que en el ejemplo del recuadro con los dos números que tienes que aprender.

_____ : _____ _____ : _____
 _____ : _____ _____ : _____
 _____ : _____ _____ : _____
 _____ : _____ _____ : _____

- 4 Aprende en un minuto los números anteriores, ocúltalos y escríbelos seguidamente.

Memoria

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

- 1 Trata de aprender de memoria estas palabras en el menor tiempo posible.

contrarreloj

eslalon

esquí

cancha

ciclista

esquiador

raqueta

dobles

bicicleta

velódromo

tenista

pista

Reglas de oro de la memoria para recordar palabras

- Intenta organizar las palabras y agruparlas en torno a algo que tenga sentido.
- Repásalas en voz alta.
- Hazlo después por escrito.

- 2 Organiza las palabras según los siguientes encabezados. ¡Verás qué fácil es aprenderlas así!

Deportistas

Lugares de competición

Materiales de juego

Tipos de pruebas

- 3 Memoriza ahora estas dieciocho palabras relacionadas con la cocina:

lavadora

tenedor

cuchillo

silla

banqueta

estropajo

microondas

nevera

plato

filete

mesa

bayeta

cuchara

vaso

fuente

plátano

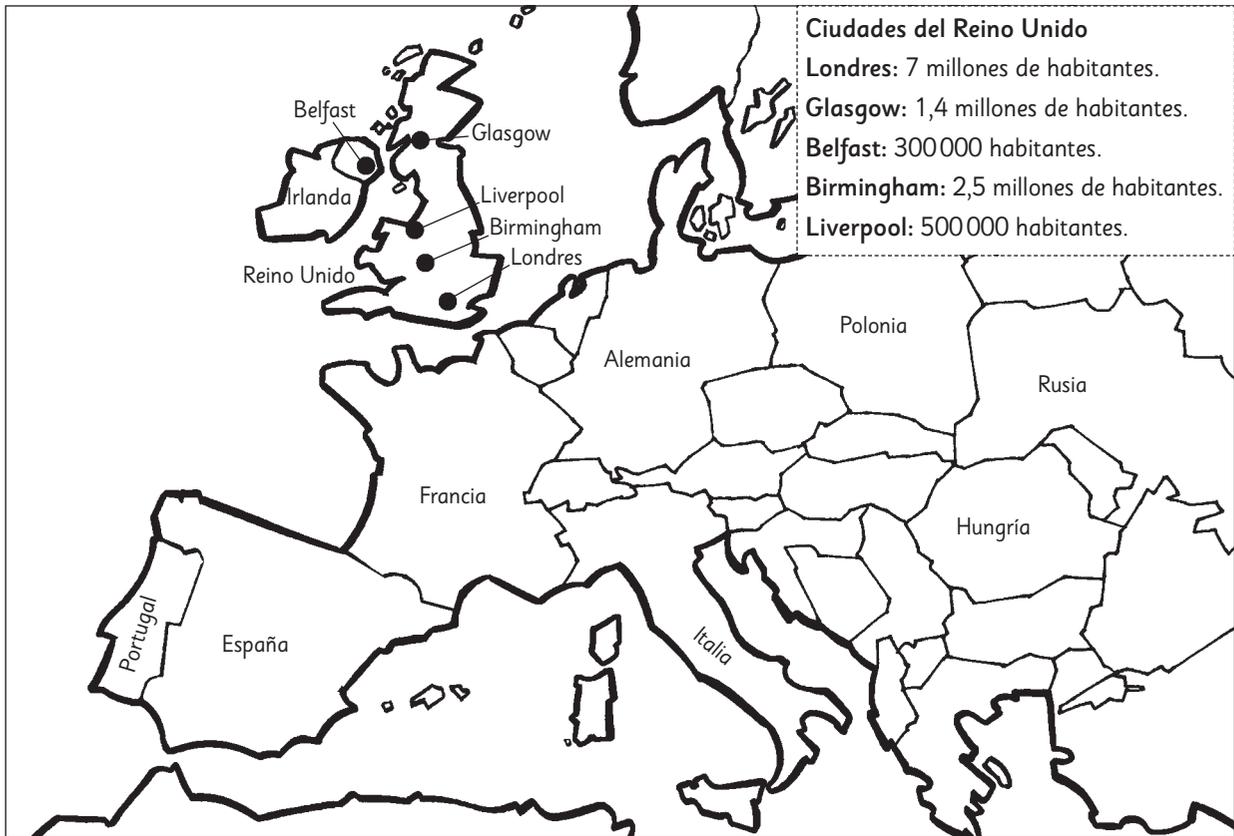
sopa

jabón

Memoria

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

- 1 Observa el mapa y memoriza los datos que aparecen en él aplicando las reglas de oro de la memoria.



- 2 Tapa el mapa con un papel y contesta las siguientes preguntas.

- ¿Qué países aparecen nombrados en el mapa?

- ¿Cuál es el nombre de las ciudades del Reino Unido que figuran en el plano?

- ¿Y cuál es la población de cada una de ellas?

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Colorea las personas del dibujo que cumplan las siguientes condiciones:

- No son niños ni tampoco muy mayores.
- Aunque están contentos, no saltan de alegría.
- Llevan bufanda de su equipo, pero no la agitan.
- Pueden tener móvil, aunque no lo usan.
- Miran hacia todos los lados excepto a su izquierda.
- No comen ni beben, pero pueden llevar gafas aunque no gorras.



Memoria auditiva

AI

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

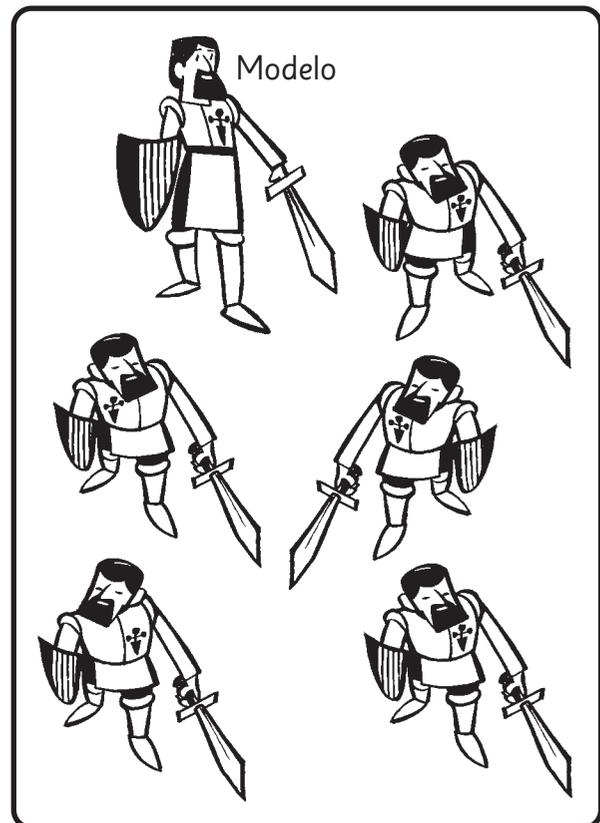
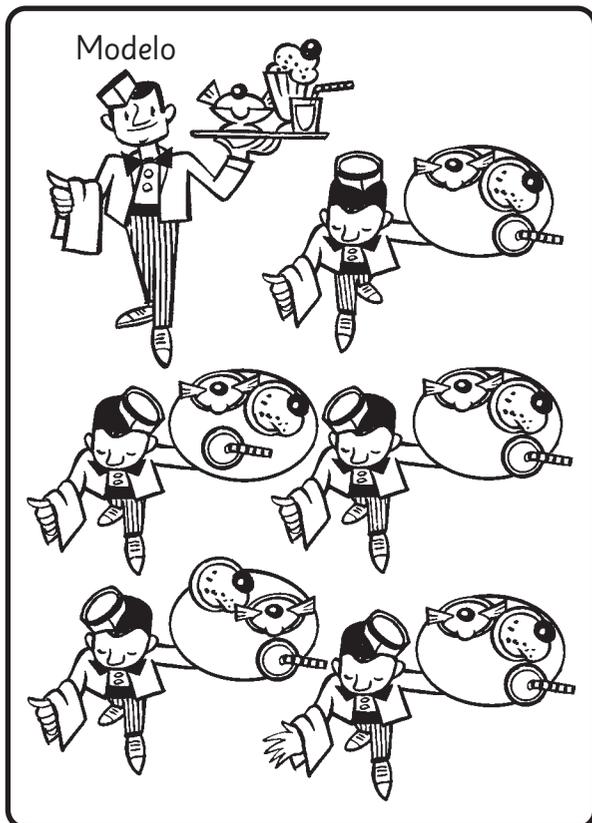
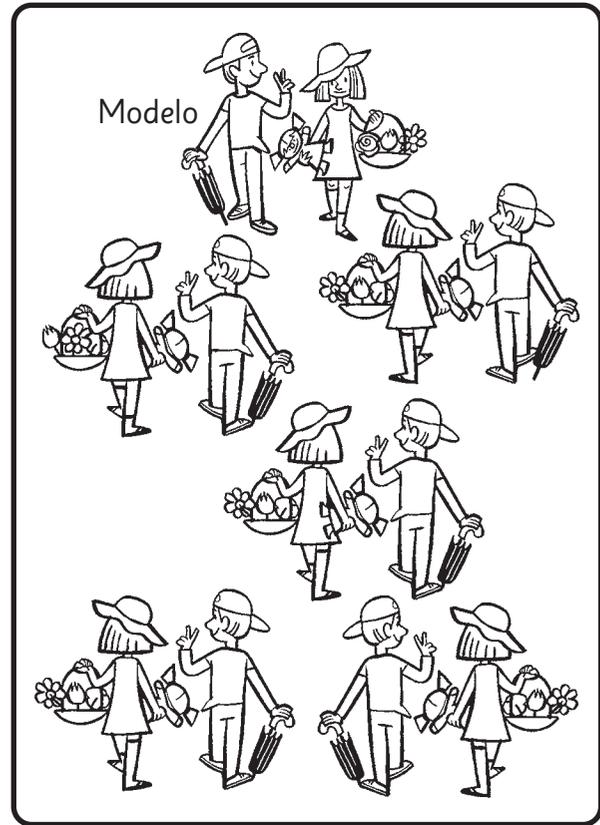
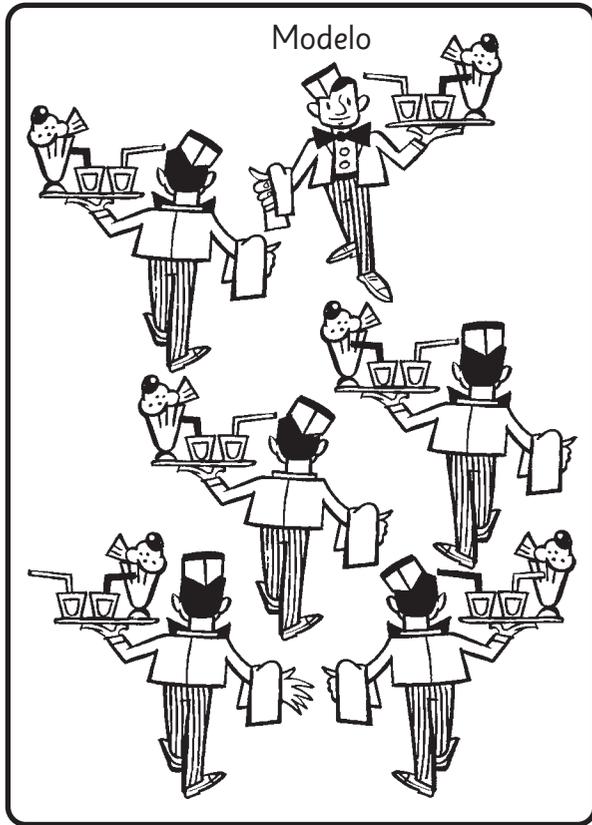
- 1 Díctale a un compañero la secuencia de números de cada tabla para que la repita correctamente de memoria. Empieza por la primera tabla y, luego, aumenta la dificultad con las otras dos.

TABLA 1	TABLA 2	TABLA 3
3, 9, 1, 2 6, 4, 3, 0 3, 1, 7, 5 3, 8, 0, 1 5, 1, 6, 3 3, 4, 0, 8 9, 0, 1, 3	9, 3, 2, 0, 1 1, 4, 8, 2, 0 2, 1, 3, 4, 7 3, 4, 6, 9, 1 0, 5, 2, 1, 4 5, 2, 4, 8, 0 0, 2, 6, 3, 4	0, 1, 2, 6, 3, 4, 8 1, 0, 7, 2, 8, 4, 5 2, 7, 4, 0, 3, 1, 9 4, 1, 3, 0, 5, 2, 6 5, 1, 3, 2, 4, 0, 7 2, 0, 1, 9, 4, 3, 8 3, 7, 2, 0, 1, 4, 5
0, 7, 2, 5 6, 4, 0, 1 3, 1, 9, 2 8, 1, 4, 0 0, 1, 6, 2 5, 4, 0, 1 3, 2, 7, 1	2, 7, 0, 1, 4 4, 2, 3, 1, 8 9, 1, 0, 2, 4 0, 4, 2, 9, 1 1, 0, 6, 4, 3 4, 1, 2, 0, 8 5, 4, 3, 0, 1	8, 4, 3, 2, 0, 1, 7 1, 4, 9, 3, 5, 0, 2 2, 1, 3, 5, 4, 0, 6 3, 4, 6, 0, 2, 1, 9 0, 3, 2, 1, 8, 4, 5 7, 1, 2, 4, 5, 0, 3 0, 6, 2, 1, 3, 4, 8
8, 0, 5, 2 2, 6, 1, 0 2, 3, 0, 7 5, 0, 2, 3 3, 6, 1, 9 3, 2, 1, 7 1, 8, 3, 0	7, 1, 2, 5, 4 1, 0, 3, 2, 6 2, 4, 0, 9, 1 4, 8, 3, 0, 2 1, 3, 2, 6, 0 2, 5, 1, 4, 3 3, 2, 0, 7, 4	2, 3, 9, 0, 1, 4, 6 7, 4, 2, 3, 1, 0, 8 3, 6, 1, 0, 2, 4, 9 0, 4, 6, 8, 3, 1, 2 1, 5, 0, 2, 4, 3, 7 4, 1, 2, 0, 9, 3, 6 2, 8, 3, 0, 1, 5, 4

- 2 Ahora, díctale en voz alta la serie numérica de cada tabla a tu compañero para que la repita pero empezando desde la derecha, por el último número.

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

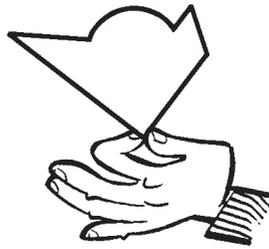
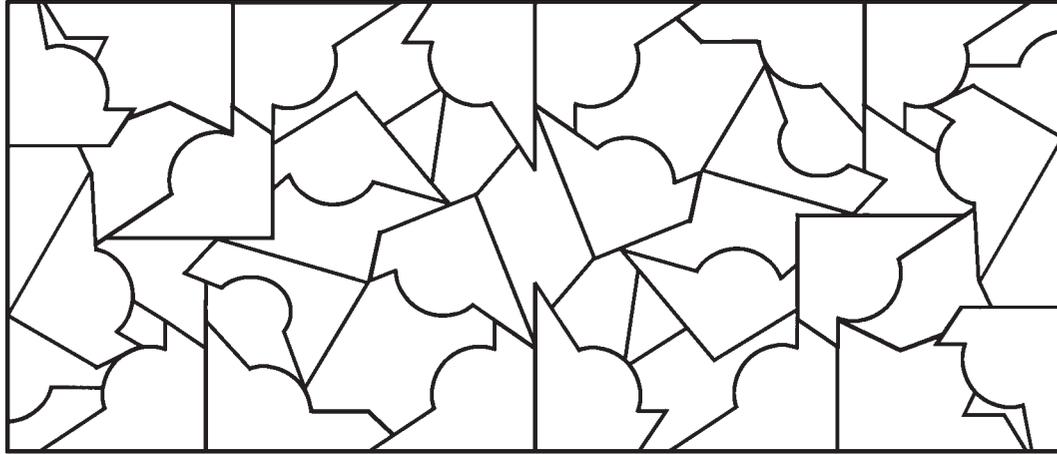
1 Rodea la imagen que se corresponde con el modelo en cada escena.



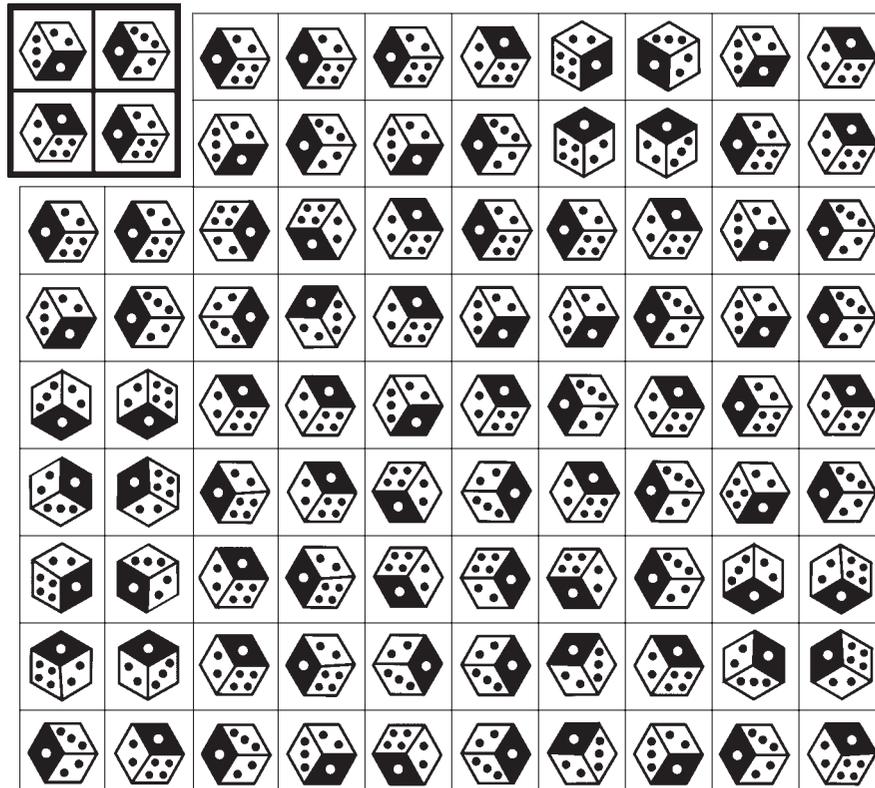
Orientación espacial

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Colorea las piezas que son iguales al modelo.



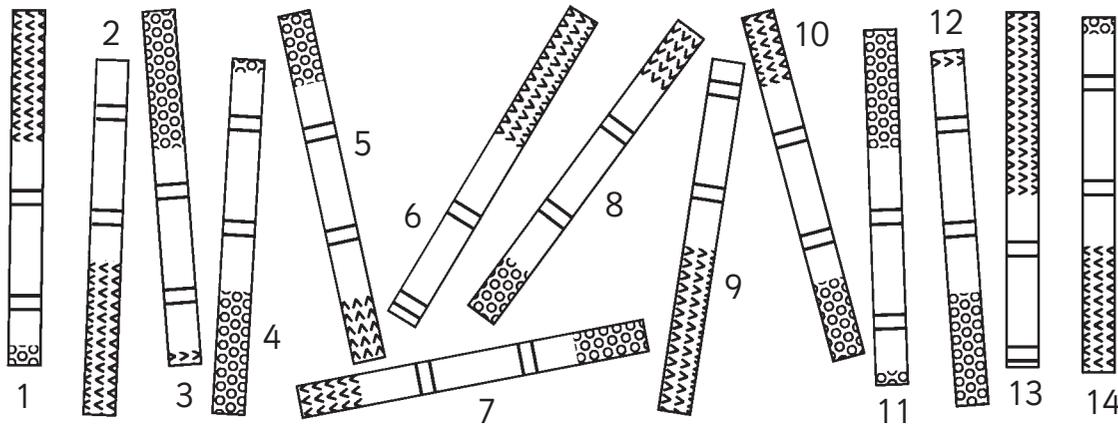
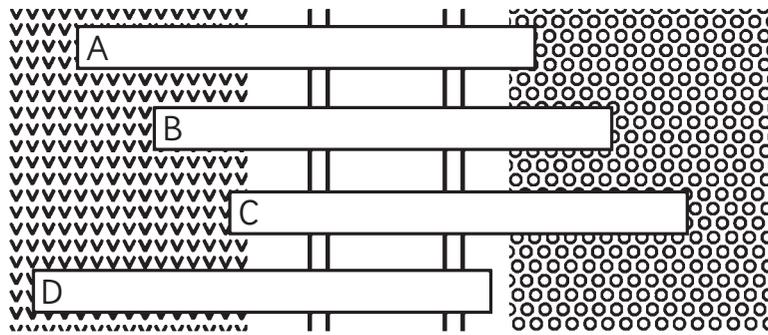
2 Encuentra y colorea las piezas iguales al modelo. Presta mucha atención porque pueden estar giradas.



Orientación espacial

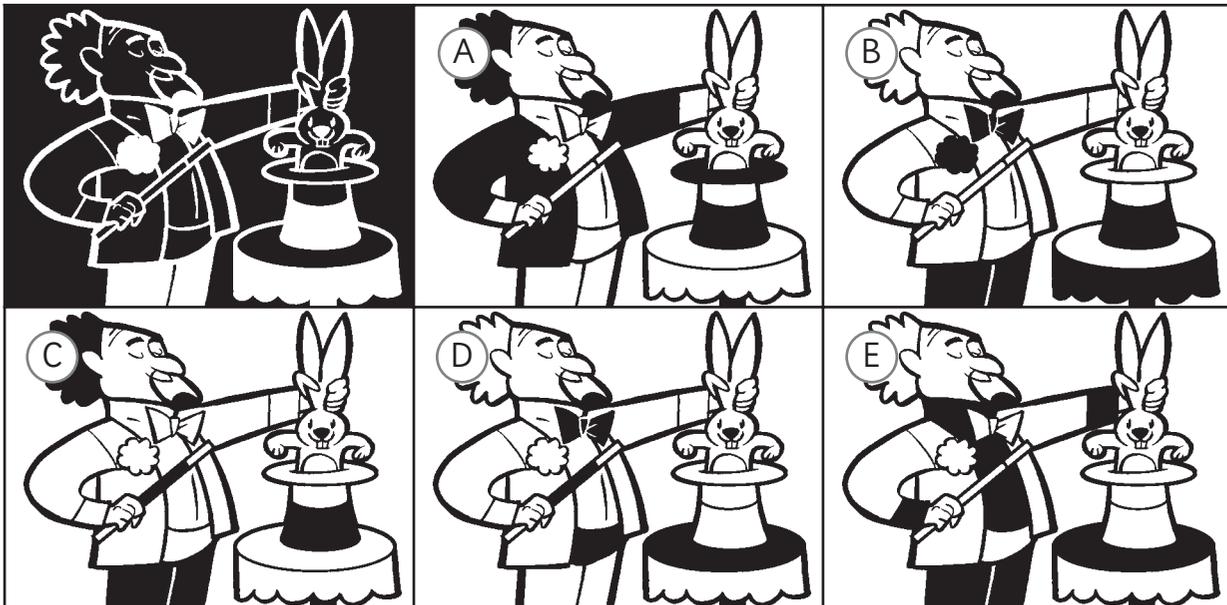
Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Relaciona el número de las cuatro figuras que encajan con la letra correspondiente de la trama.



- La figura número ____ encaja en ____

2 Rodea la letra del dibujo que se corresponde con el negativo.

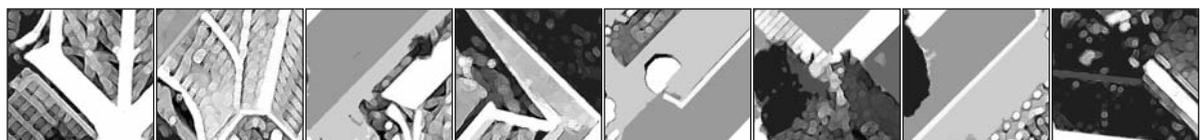
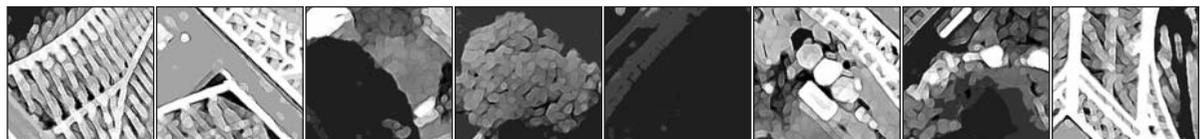
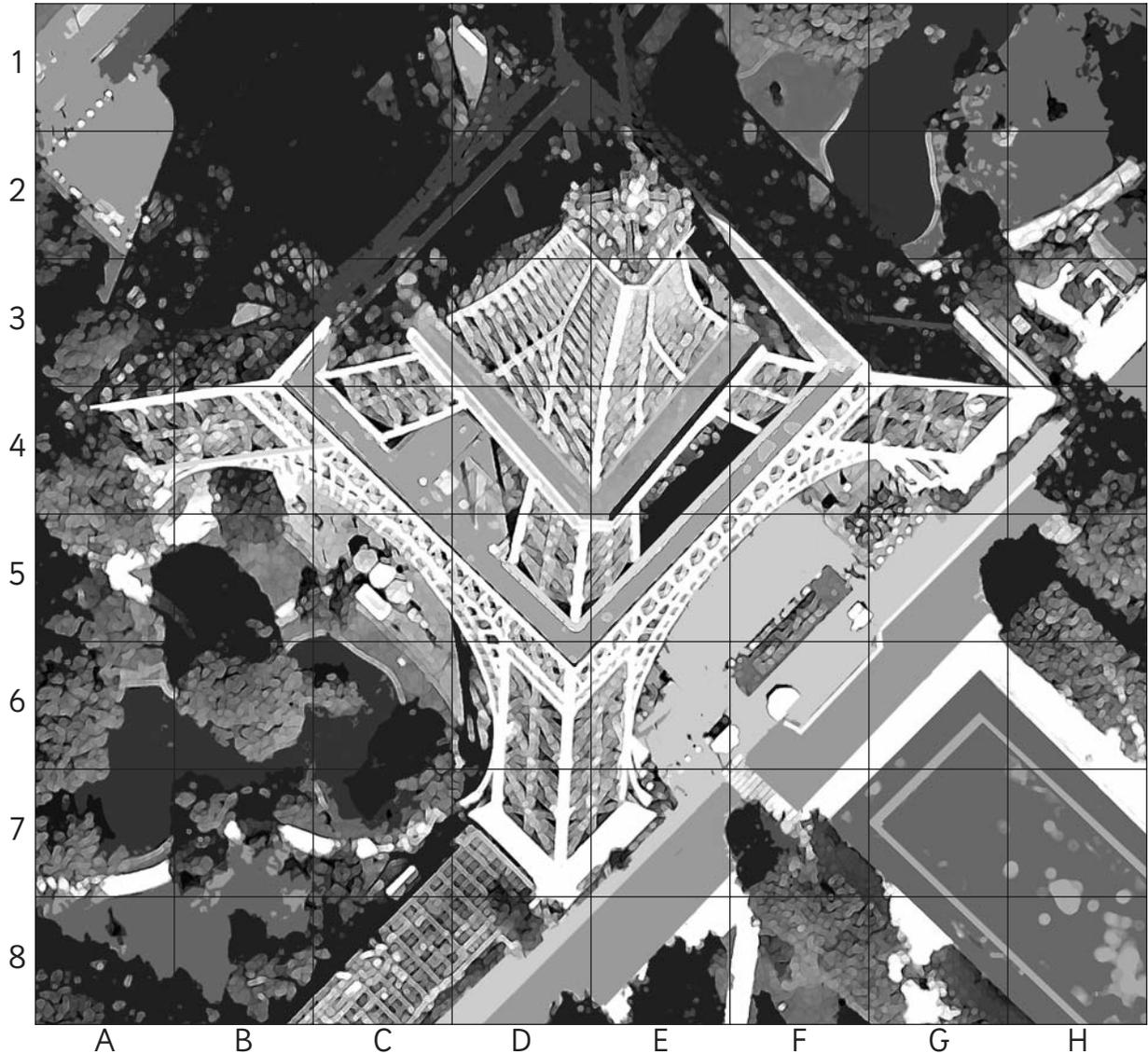


Orientación espacial

AI

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

- 1 Observa este dibujo de la conocida Torre Eiffel de París. Localiza y escribe las coordenadas que corresponden a los pequeños fragmentos que hemos extraído, pero ten cuidado porque algunos están girados.



Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Observa el modelo y el resto de las figuras y completa las frases.

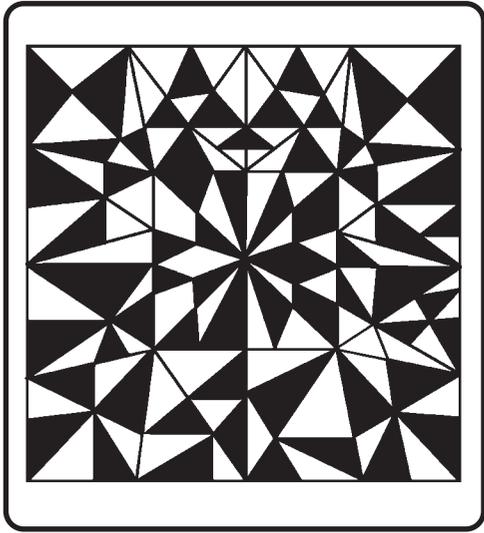


Figura 1

- Si se gira el modelo 180 grados a la derecha, se corresponde con la figura número _____
- Si se gira el modelo 90 grados a la izquierda, se corresponde con la figura número _____
- Si se gira el modelo 180 grados a la izquierda, se corresponde con la figura número _____
- Si se gira el modelo 90 grados a la derecha, se corresponde con la figura número _____

Figura 2

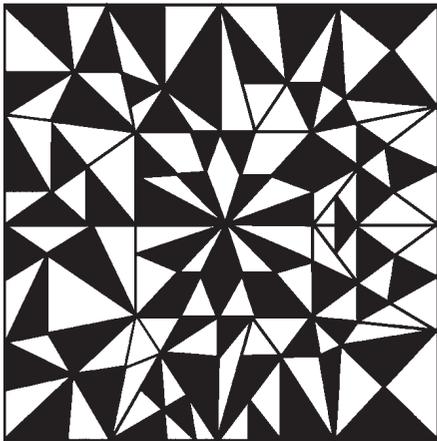


Figura 3

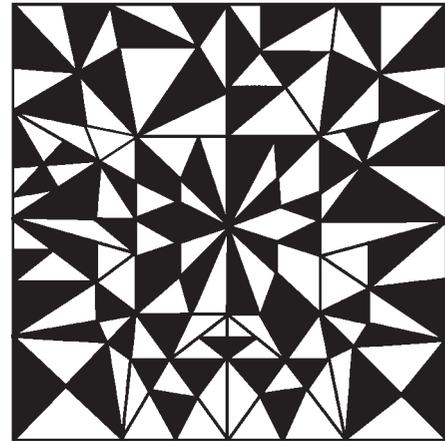
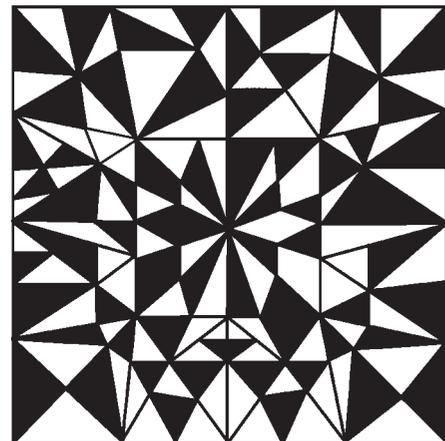
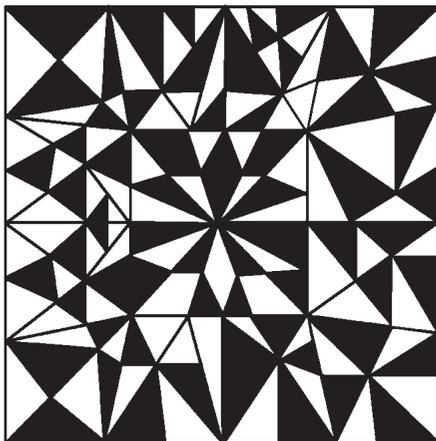


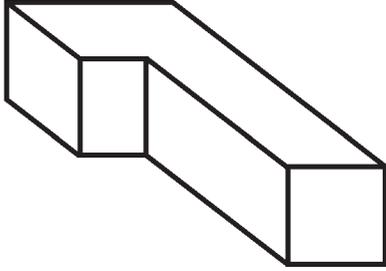
Figura 4



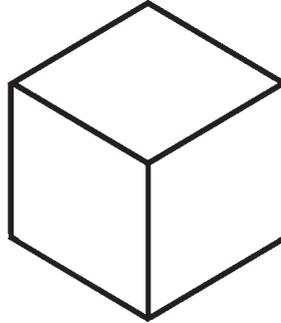
Orientación espacial

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

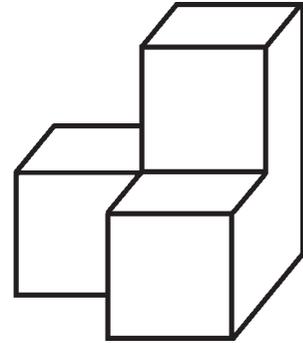
- 1 Completa las oraciones con el número de caras de cada una de las siguientes figuras.



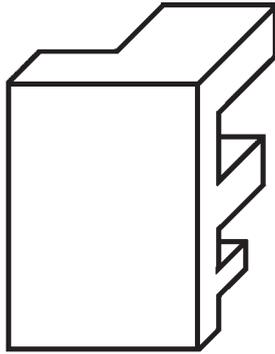
Tiene _____ caras.



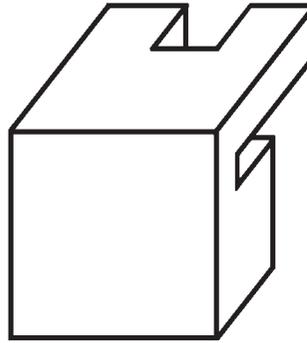
Tiene _____ caras.



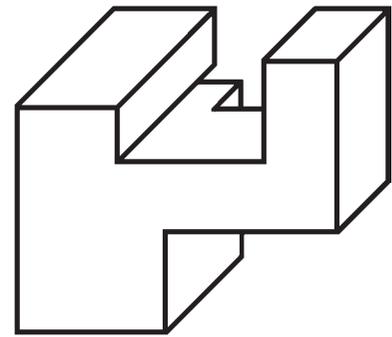
Tiene _____ caras.



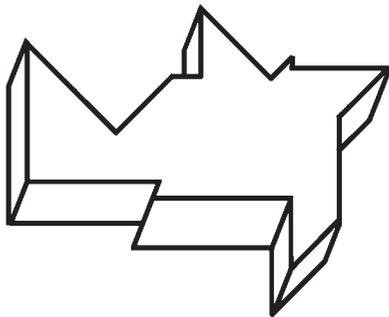
Tiene _____ caras.



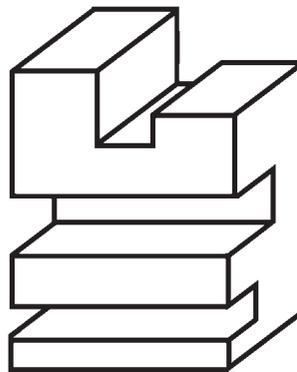
Tiene _____ caras.



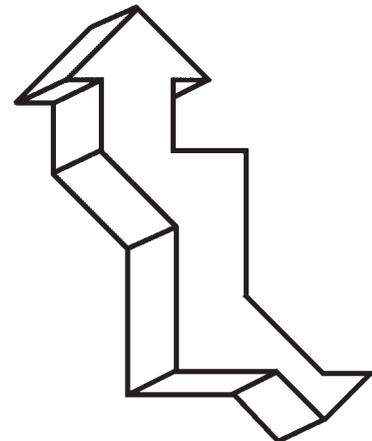
Tiene _____ caras.



Tiene _____ caras.



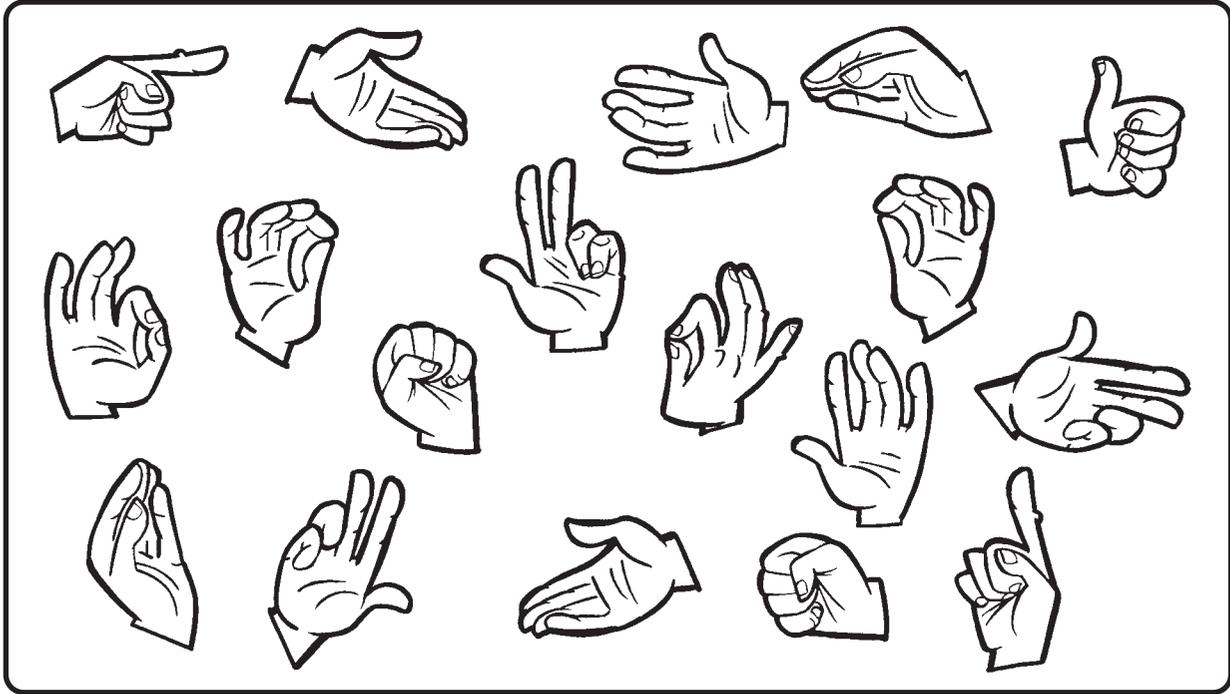
Tiene _____ caras.



Tiene _____ caras.

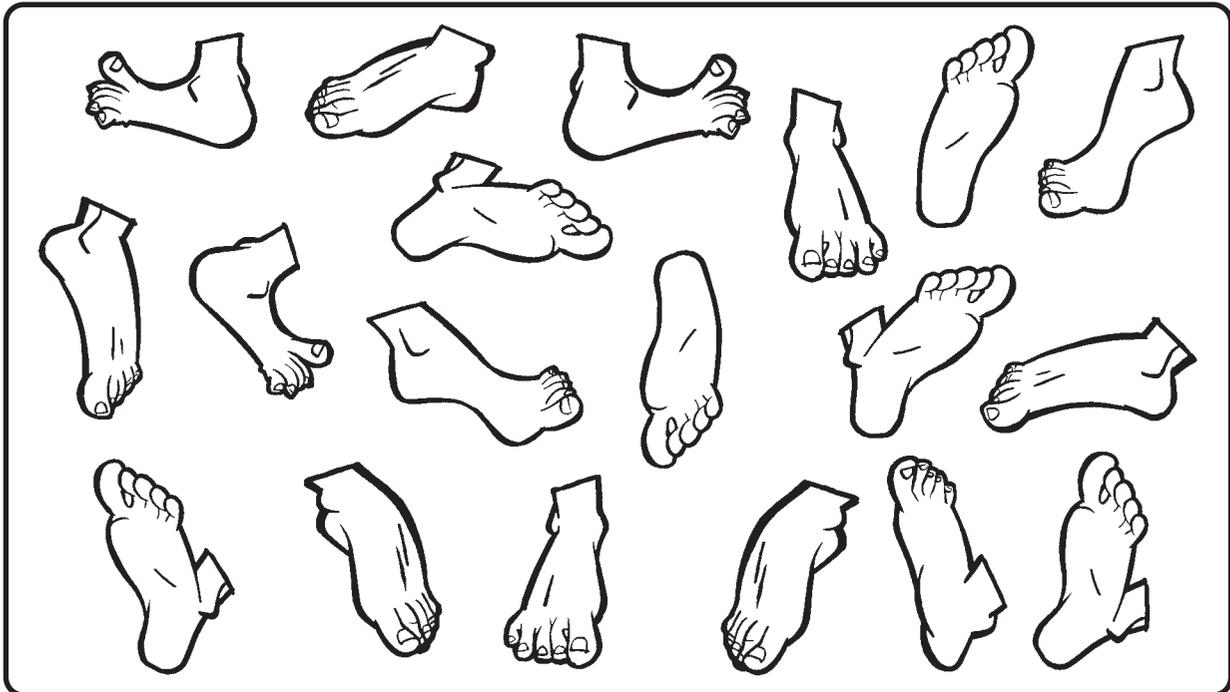
Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Escribe cuántas manos izquierdas y derechas hay.



• Hay _____ manos izquierdas y _____ manos derechas.

2 Ahora, escribe cuántos pies izquierdos y derechos hay.



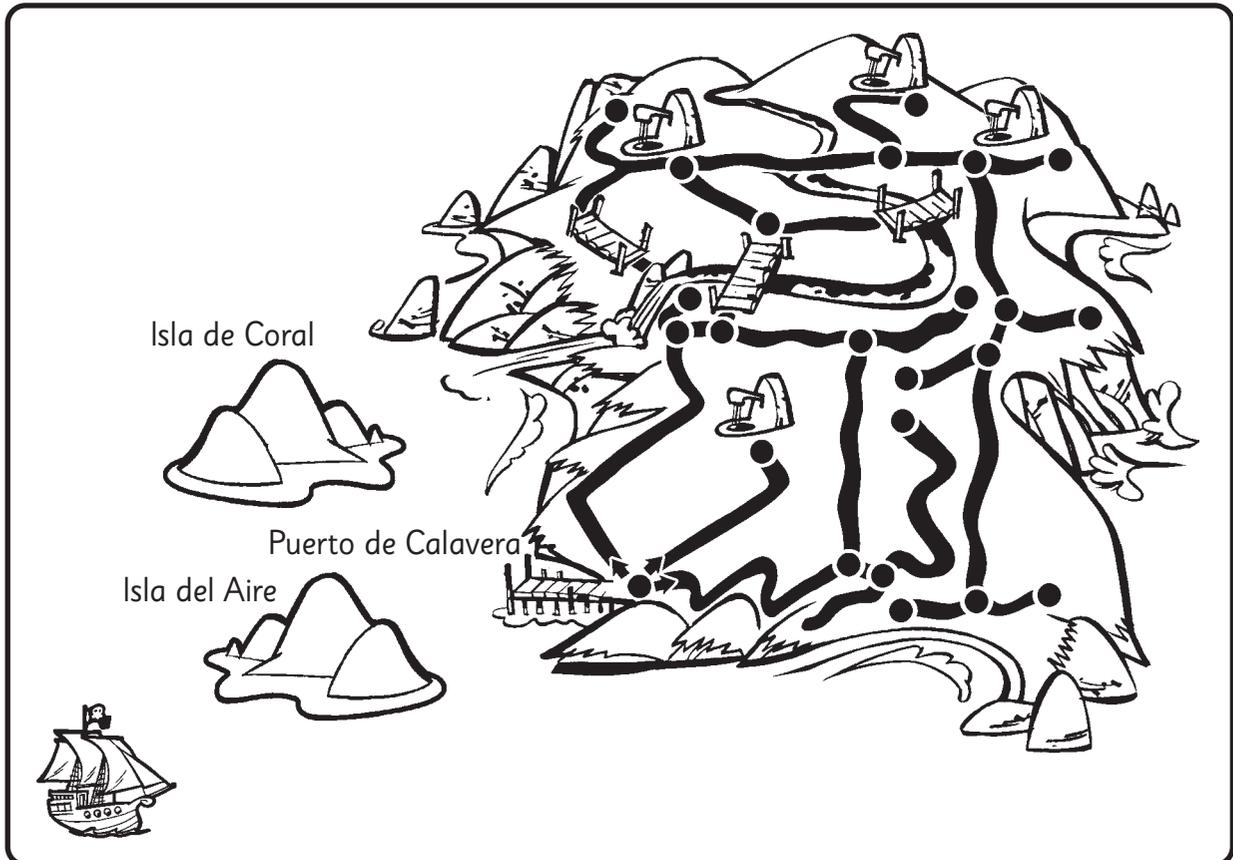
• Hay _____ pies izquierdos y _____ pies derechos.

Orientación espacial

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

- 1 Sigue las instrucciones y marca el camino que te llevará al tesoro.

Baja del barco en una canoa y ve al Norte hasta llegar a la isla del Aire. Bordea la costa por el Noroeste, el Norte y el Este y dirígete al sur del puerto Calavera, donde podrás desembarcar. Toma el camino más sinuoso y avanza tres centímetros al Este, tres al Norte y dos al Oeste. Cruza el puente y toma el camino del Noreste. Al llegar a la fuente, gira a la derecha cuatro centímetros y desciende al Sur seis y luego otro a la izquierda. Marca el punto: ahí encontrarás el tesoro.

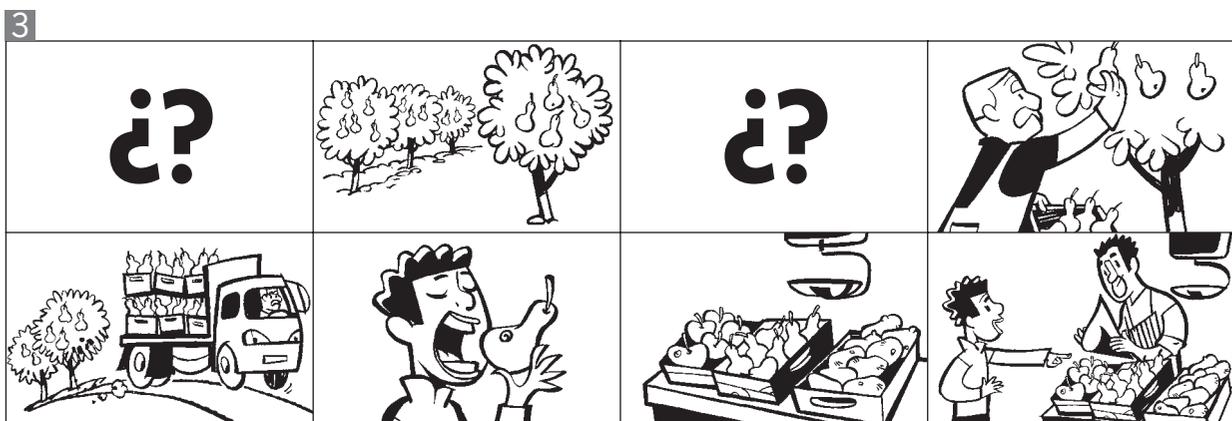
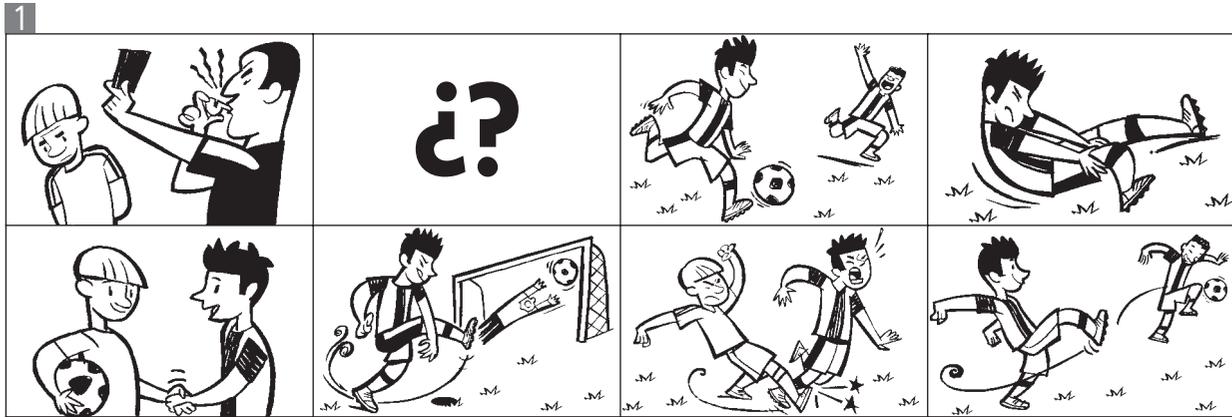


- 2 Describe el camino de regreso al barco.

Orientación temporal

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

- 1 Las siguientes historias están desordenadas. Ordénalas mentalmente y escribe a continuación la descripción de las viñetas que faltan.



Orientación temporal

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Tacha en cada línea la expresión de tiempo que no es igual al resto.

12 días y medio, 300 horas, 12 días y 12 horas, 298 horas

185 minutos, 1 hora y 3 cuartos, 105 minutos, 7 cuartos de hora

2 años, 17 518 horas, 730 días, 17 520 horas

11 horas, 39 500 minutos, 660 minutos, 39 600 segundos

600 meses, 50 años, medio siglo, cinco décadas, 603 meses

reloj, calendario, cronómetro, metro, cuco, segundo, minuto



2 Ordena estas cantidades de menor a mayor, según su duración temporal.

año bisiesto, año, semestre, década, trienio, mes

siglo, centésima, décima, milenio, semana, anual, milésima

trimestre, quincena, semana, diez días, 83 horas

6 medias horas, 4 horas, 38 horas, 1 día y medio, 11 horas

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Numera del 1 al 18 el orden en el que se explica el ciclo del agua.

Al llegar las nubes a lo alto de las montañas, se enfrían.

Y vuelve a repetirse todo el ciclo.

El agua caliente del mar asciende hacia el cielo en forma de vapor.

Pero, al volver al río, el agua usada es depurada.

El agua usada en pueblos y ciudades regresa al río.

Desde los embalses, una parte del agua se potabiliza y se envía a las poblaciones a través de tuberías.

El agua del río finalmente desemboca en el mar.

El primer capítulo de esta historia tiene lugar en el mar.

Al acercarse al mar, el agua depurada y la sobrante se unen con la de otros ríos.

El agua depurada se une en el río con la sobrante de los embalses.

El frío en las nubes produce condensación y lluvia.

El agua de la lluvia descende por torrentes y ríos o surge en nacederos, que también forman ríos.

Este es el ciclo del agua contado en 18 pasos.

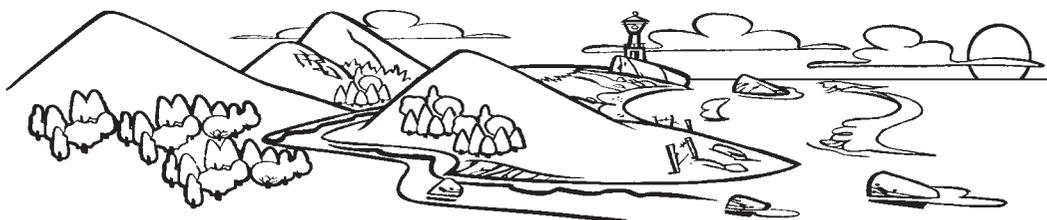
El agua potabilizada llega a los pueblos y las ciudades para su uso y consumo.

El sol calienta el mar.

El agua de los ríos es embalsada en los pantanos y embalses.

Las nubes son empujadas por el viento hasta que alcanzan las montañas.

El vapor de agua forma las nubes.



Orientación temporal

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Completa las frases con la palabra correspondiente: todas tienen relación con el tiempo y su medida.

- _____ es el sexto mes del _____ y _____ es el mes anterior.
- _____ es un mes especial porque en los años bisiestos tiene _____ días.
- Podemos correr unos pocos metros en unos pocos _____, pero para recorrer varios kilómetros tardamos varias _____.
- Cada vez que cumplimos un _____ le damos _____ vuelta al sol.
- Si a mañana, sábado, le restáramos dos días, sería _____.
- Si hoy es el último día de la semana, estamos a _____, pasado mañana será _____, y el día anterior a anteayer era _____.
- ¿Cuánto suman las cifras de los días laborables de una semana en la cual el martes es día 15? _____.
- Si el viernes fuera día 8, ¿qué cifra tendrá el jueves de dentro de tres semanas? _____.
- ¿Qué día de la semana es un astro pero no un planeta? _____.
- ¿Cuántas décadas hay en un siglo y medio? _____.
- ¿Qué meses tendríamos que sumar para tener un total del 120 días exactos? _____.
- Un mes se puede dividir en dos _____, un año en dos _____ y un milenio en diez _____.
- Si llegas tarde, te has pasado de la _____.

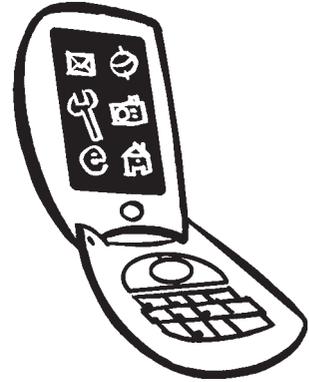


Orientación temporal

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

- 1 Lee el siguiente texto prestando mucha atención a los tiempos verbales.

Un objeto que causa un cambio radical en la sociedad es el teléfono móvil. El móvil aumenta enormemente las posibilidades de comunicación entre las personas. Además de poner en contacto a los interlocutores en cualquier lugar del mundo, permite intercambiar fotos, archivos, enviar mensajes de texto e incluso navegar por internet. Siempre se discute cuál es el objeto que más ha revolucionado a la sociedad. Con permiso del paraguas, está claro que la telefonía móvil ha supuesto un elemento de gran utilidad para todos.



- 2 Redacta el texto como si fuera un comentario de algo del pasado.

- 3 Ahora, como si fuera un comentario de algo del futuro.



AI

Orientación temporal

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

- 1 Inventa y dibuja cuatro historias relacionadas con el tiempo en las que haya un inicio, una secuencia intermedia y un final.

--	--	--

--	--	--

--	--	--

--	--	--

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Observa los relojes y responde a las siguientes cuestiones.

	<ul style="list-style-type: none"> ¿A qué hora saldrá el avión dentro de 6 horas y 22 minutos? _____
	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hora era hace 85 minutos? _____ ¿Y cuando las agujas estén simétricas? _____
	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cuántos minutos faltan para el mediodía? _____
	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hora será 8 horas y tres cuartos más tarde? _____ ¿Cuántos segundos faltan para que sea menos cuarto? _____
	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hora es ahora si el reloj que ves se paró hace 9 horas y 52 minutos? _____
	<ul style="list-style-type: none"> ¿A qué hora empecé a trabajar si he terminado ahora y he trabajado durante 11 horas y 49 minutos? _____
	<ul style="list-style-type: none"> ¿Cuántos minutos habría que adelantar el reloj analógico para que dé la misma hora que el digital? _____ ¿Y cuántos atrasar el digital para que sea como el analógico? _____
	<ul style="list-style-type: none"> ¿Qué hora era hace 45 minutos? _____ ¿A qué hora las dos agujas quedarán una sobre la otra? _____

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Ordena las siguientes oraciones numerándolas.

- Lee bien las instrucciones antes de hacer las actividades.
- Resuelve tus dudas en un borrador antes de pasar las cosas a limpio.
- Cuando vayas a estudiar, hazlo con orden y con sentido.
- Termina repasándolo todo para comprobar que está bien.
- Comienza por preparar el lugar: apaga la música y la televisión.

- Basta con tener a mano el cepillo y la pasta de dientes.
- Si haces esto correctamente, tus dientes estarán siempre sanos.
- Comienza por cultivar el hábito de cepillarte bien después de cada comida.
- La higiene bucal es sencilla e importante de mantener.
- Durante tres minutos cepíllate los dientes, las muelas y la lengua.

- Fríe la mezcla en la sartén hasta que esté consistente: ya se puede comer.
- Esta es la receta de la tortilla de patatas.
- Mientras se enfrían las patatas, bates unos huevos y los mezclas después con las patatas.
- Cuando las patatas se hayan dorado, las sacas de la sartén.
- Corta varias patatas en trozos y los fríes.

- Estos son los pasos para curarte bien una herida.
- Después, sécala con una gasa.
- Lo primero, límpiala poniendo la herida bajo un chorro de agua.
- Si hace falta, ponte yodo, una tiritita, una compresa o una venda.



Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Lee con atención el siguiente texto y contesta.

La nevera de tu casa ha sufrido una avería. El técnico que la ha revisado te comenta que su reparación costaría 350 €, pero que por un poco más de ese precio quizá te podrías comprar una nevera completamente nueva. Además, como tu nevera averiada tiene diez años, él ya no te puede asegurar que la reparación garantice un buen funcionamiento durante mucho tiempo.

Vas a una tienda de electrodomésticos y te muestran varias neveras. Hay dos modelos que te gustan: una cuesta 750 € y es de una marca conocida. Otra cuesta 420 € pero es de una marca desconocida y el tiempo de garantía es de un año, mientras que el de la más cara es de dos años. Claro, que la cara no tiene servicio técnico en tu ciudad mientras que la barata sí lo tiene. ¿Qué harías tú?

- Ventajas de reparar tu nevera actual: _____
- Inconvenientes de reparar tu nevera actual: _____
- Ventajas de comprar la nevera de 750 €: _____
- Inconvenientes de comprar la nevera de 750 €: _____
- Ventajas de comprar la nevera de 420 €: _____
- Inconvenientes de comprar la nevera de 420 €: _____
- ¿Qué decisión tomarías?

- Justifica las razones que motivan tu decisión:



Razonamiento verbal

AI

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Escribe de nuevo cada oración pero empleando las palabras correctas.

- El semáforo que está en el eje de la plaza está enchufado.

- El coche está caminando por el pasillo de la carretera.

- La pierna de la mesa está herida y por eso cojea.

- El volante del barco no funciona bien y por eso la corriente nos tira al mar.

- Este modelo de teléfono móvil es muy viejo, ya no se construye.

- Me he dado un golpe en la pata con el vértice de la mesa.

- Perdón, me he equivocado, he metido la pierna hasta el final.

- ¡No me tomes más el cabello que a mí no me hace sonreír!

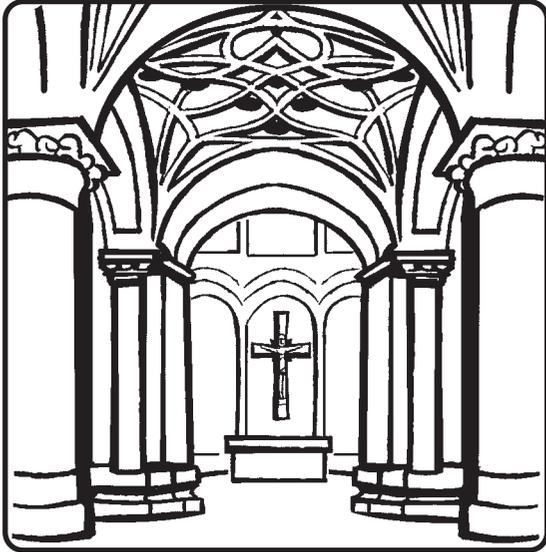
- Esta cuchilla de afeitar siega bien mi cara, sobre todo debajo de mi hocico.

- El hidroavión está aterrizando con delicadeza en el agua.

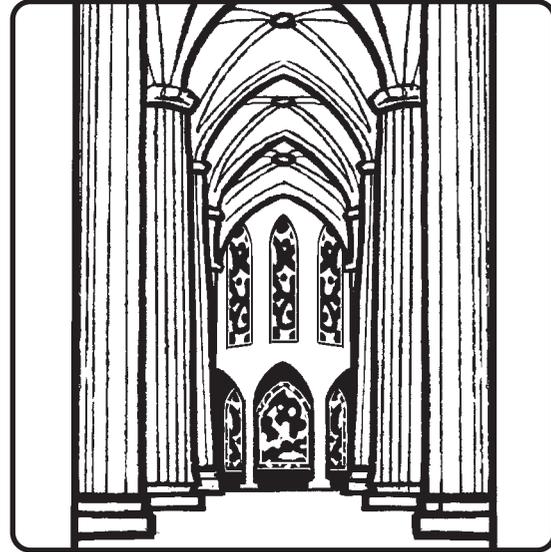
Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

- 1 Observa los dibujos de estas iglesias románica y gótica.

IGLESIA ROMÁNICA



IGLESIA GÓTICA



- 2 Redacta las diferencias que encuentres entre una construcción y otra.

Pistas para tu redacción

Comenta cuestiones relacionadas con la forma, altura, materiales, decoración, tipo de arcos y techo, columnas, sensaciones que te transmite, etc.

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Subraya en rojo las ideas más importantes del siguiente fragmento.

Hace más de cuatrocientos años que Miguel de Cervantes publicó su obra *El ingenioso caballero don Quijote de La Mancha* y, desde aquel lejano momento hasta hoy, dicha obra ha merecido los más altos elogios.

Don Quijote es un caballero pasado de moda y un loco de pies a cabeza. Sancho Panza simboliza el aldeanismo, la ignorancia y la simpleza hecha persona a la vez que cargada de sentido común. Su interés está gobernado a partes iguales por el estómago y el dinero.

Dicen que la relación que se establece entre amo y siervo ha dado lugar a una de las parejas más famosas de nuestra historia, hasta tal punto que no se entiende el uno sin el otro. Ambos son totalmente antagónicos, discuten y hasta se insultan, mienten y se engañan, pero traban una amistad sin límites que nace de una tierna bondad que los hace muy queridos.

La obra está dividida en dos partes: en la primera, se cuenta la locura del Quijote, la reunión con Sancho y sus dos salidas hacia el Sur hasta que es devuelto a su hogar. En la segunda parte, se cuenta su tercera salida, esta vez hacia el Norte hasta llegar a Barcelona. Su regreso finaliza con lo que por todos es sabido: su curación mental y muerte.

Las dos partes son muy diferentes entre sí. Así, en la primera don Quijote y Sancho salen mal parados de la mayoría de sus aventuras. En cambio, en la segunda parte, tienen mejor fortuna y, aunque no faltan las desdichas, en general son mayores las alegrías que las penas. Además, si en la primera parte don Quijote es vencido por su imaginación, en la segunda ve las cosas tal y como son, mientras que son los demás los que quieren hacérselas cambiar.



2 Haz un resumen con las ideas más importantes del texto.

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

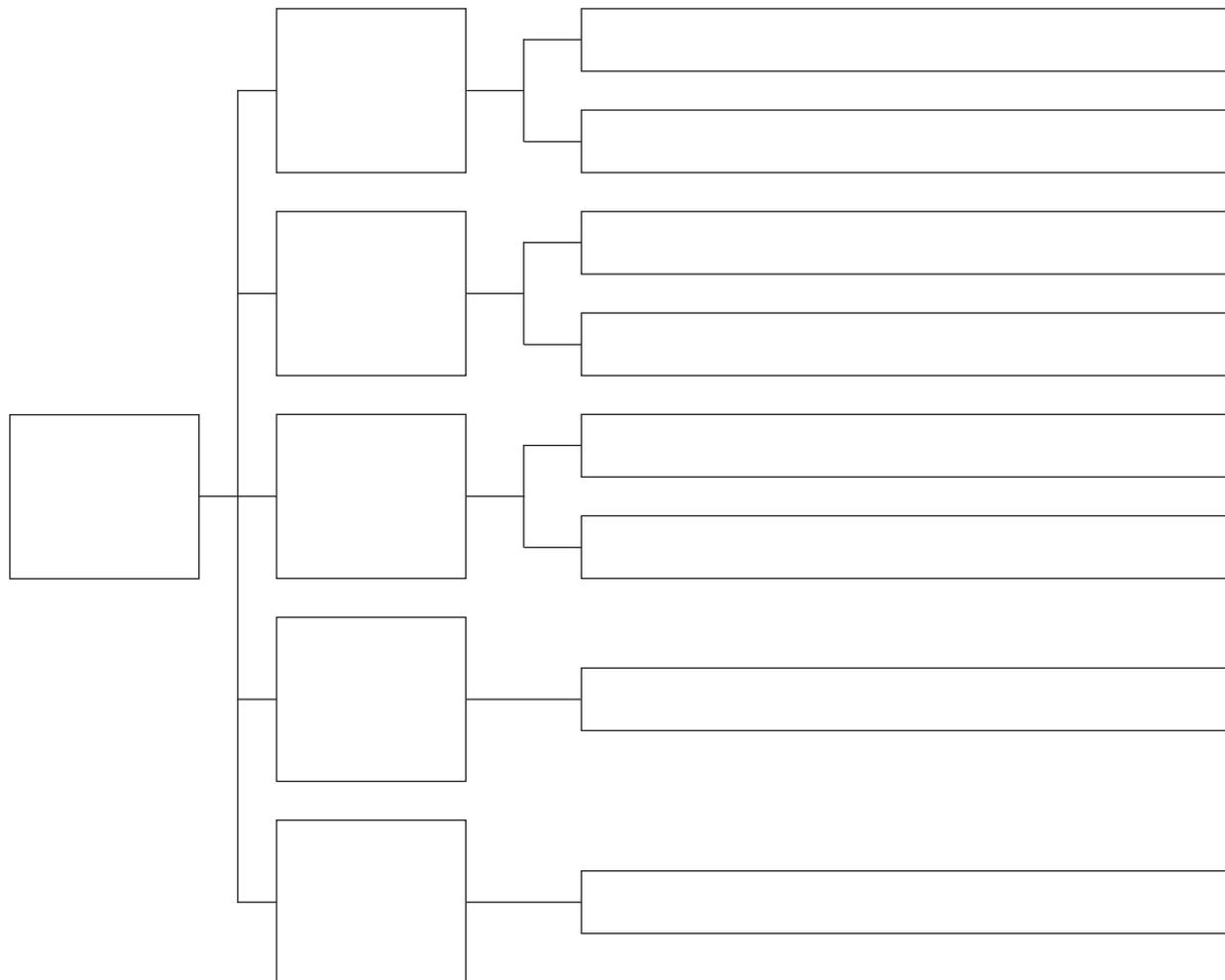
1 Completa el esquema a partir del siguiente texto.

Los órganos y partes del cuerpo humano se organizan y agrupan en aparatos. Disponemos del aparato digestivo, que sirve para asimilar los alimentos. El recorrido del alimento por el aparato digestivo comienza en la boca, continúa por el esófago, el estómago y llega al intestino donde se absorbe.

Contamos con el aparato circulatorio para mover la sangre y hacer funcionar el cuerpo haciendo llegar los nutrientes y el oxígeno a todas nuestras células. El motor fundamental es el corazón, que reparte la sangre a través de venas y arterias.

El aparato respiratorio sirve para respirar, es decir, para capturar el oxígeno del aire y eliminar el dióxido de carbono. Introducimos el aire por la nariz, la tráquea y los bronquios hasta los pulmones, donde se efectúa el intercambio de ambos gases.

Finalmente, hay otros aparatos importantes como el reproductor, que garantiza la continuidad de nuestra especie creando vida de padres a hijos, y el excretor, para eliminar las sustancias tóxicas y de desecho.



Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Marca con una X la información correcta.

- El chupinazo surcó el cielo de la ciudad y la fiesta estalló con gran estrépito, aunque mis padres no se acercaron a la plaza.
 - Mis padres estaban de vacaciones en Torremolinos.
 - Mis padres se marcharon a una zona reservada a gente mayor.
 - Mis padres no querían ir porque en la plaza había mucho barullo.

- Cada vez que nos vamos de la finca dejamos atado al perro.
 - El problema es que ladra al que pasa cerca y molesta a la gente.
 - No queremos que el perro se coma los tomates.
 - Si está atado, no lo podrá robar nadie.
 - Es que si ve un gato, se vuelve loco.

- Después de pasar un día tan complicado en el monte, cuando encontramos una fuente dimos saltos de auténtica emoción.
 - Y es que teníamos bastante sed porque había hecho mucho calor.
 - Después de perdernos, no habíamos encontrado antes agua en ningún lado.
 - Tenía un sabor especial: mezcla de refresco de cola y de naranja.
 - Somos gimnastas y cualquier excusa es buena para entrenarse.

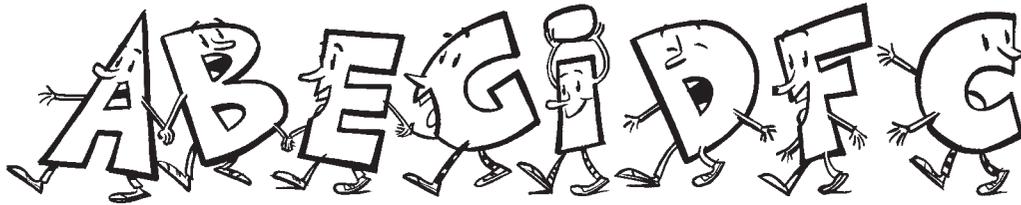
- Han pasado 21 años y, a pesar de la distancia, Juan y Alberto mantienen la amistad.
 - Hablan por teléfono con frecuencia.
 - Siempre se envían una postal de felicitación por Navidad.
 - El año pasado quedaron y se vieron en la playa.

- Cada noche la misma historia: primero la luz, luego un cuento, después el agua y acabamos con un beso.
 - Ya se sabe que los ancianos se vuelven como niños.
 - El psicólogo nos recomienda esto para relajarnos.
 - Estamos hablando de un niño pequeño que no duerme bien.
 - La mayor felicidad de la vida es sentirse querido.

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Relaciona con una flecha las dos partes de cada una de las oraciones.

Todos los seres vivos •	• son los que tienen esqueleto.
El reino animal incluye animales •	• respetar a todos los seres vivos.
Los animales vertebrados •	• mohos, setas y levaduras.
El reino vegetal incluye •	• animal, vegetal y el de los hongos.
Para nosotros, el reino de •	• somos seres omnívoros.
Hay tres tipos de hongos: •	• vertebrados e invertebrados.
La vida en la tierra •	• proporcionan oxígeno y alimento.
Hay tres tipos de reinos •	• se llaman herbívoros.
A pesar de ser distintos, debemos •	• plantas con flores y sin flores.
Los animales que comen plantas •	• con inteligencia y moderación.
Los seres humanos •	• los hongos es el menos conocido.
Las plantas y árboles •	• comenzó en el mar.
Debemos explotar los recursos •	• pertenecen a los llamados «reinos».



Después del punto •	• con h.
Antes de p y b se pone •	• son sinónimos.
Cuando echar algo es lo mismo •	• comienzan por mayúscula.
Haces todas las cosas •	• no es lo mismo que el acento.
Detrás de un punto y aparte •	• siempre la m, nunca la n.
Todos los nombres propios •	• se pronuncia con mayor fuerza.
Las esdrújulas son las •	• son verbos terminados en -ar.
Casa es una palabra primitiva •	• que tirar no lleva h.
En un diptongo, las vocales •	• indican de dónde procedemos.
Grande, gigante y tremendo •	• más fáciles: todas llevan tilde.
La sílaba tónica •	• es quien realiza la acción.
En realidad, la tilde •	• no se escribe más en la línea.
Si digo que todas las agudas se •	• siempre viene mayúscula.
El sujeto de una frase •	• masculino y femenino.
Hay dos tipos de género: •	• no se pueden separar.
Los gentilicios •	• es propio.
Cantar, saltar y navegar •	• porque no deriva de ninguna otra.
Tu nombre •	• llevan tilde, me equivoco.

Razonamiento verbal

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Tacha la palabra que menos tiene que ver con el resto y responde.

rodilla

codo

muslo

pie

peroné

tobillo

tibia

- ¿Por qué la has tachado? _____
- ¿Con qué nombre podrías agrupar al resto de las palabras? _____
- Añade una palabra más al grupo: _____

pintura

lápiz

goma

pluma

bolígrafo

rotulador

- ¿Por qué la has tachado? _____
- ¿Con qué nombre podrías agrupar al resto de las palabras? _____
- Añade una palabra más al grupo: _____

lámpara

puerta

ventana

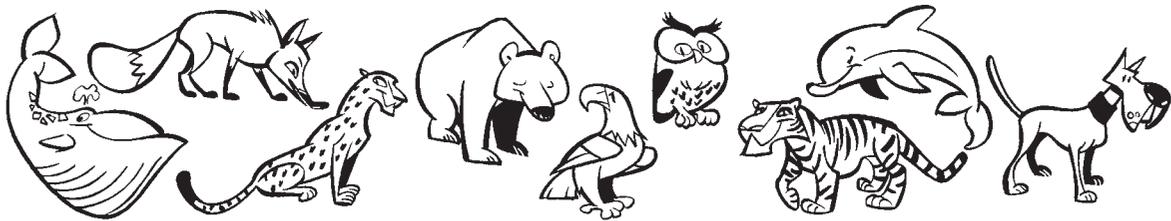
muro

chimenea

antena

tejado

- ¿Por qué la has tachado? _____
- ¿Con qué nombre podrías agrupar al resto de las palabras? _____
- Añade una palabra más al grupo: _____



ballena

zorro

leopardo

oso

águila

tigre

búho

delfin

perro

- ¿Por qué la has tachado? _____
- ¿Con qué nombre podrías agrupar al resto de las palabras? _____
- Añade una palabra más al grupo: _____

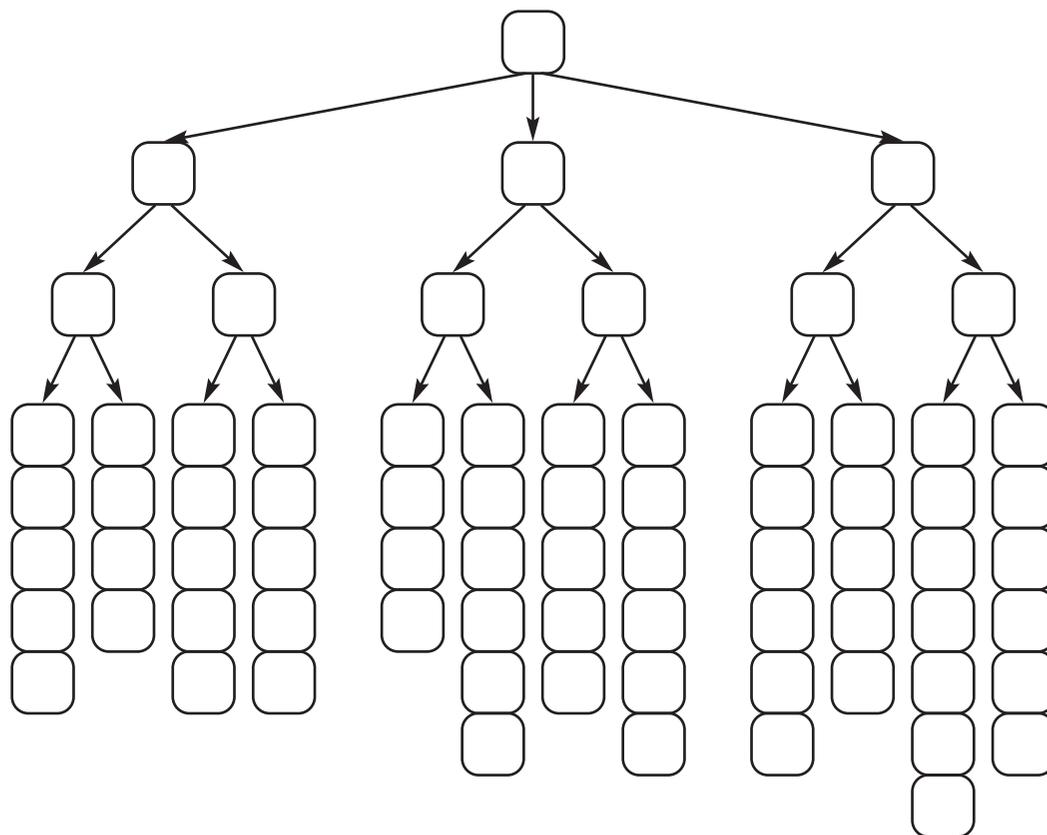
Razonamiento verbal

AI

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Coloca las letras de las palabras en sus recuadros correspondientes para que se puedan leer de arriba abajo.

alcachofa	asterisco	amazonas	allanar
aspirador	astronauta	amarillo	ambiguo
allegados	ambiente	alcanzar	aspectos

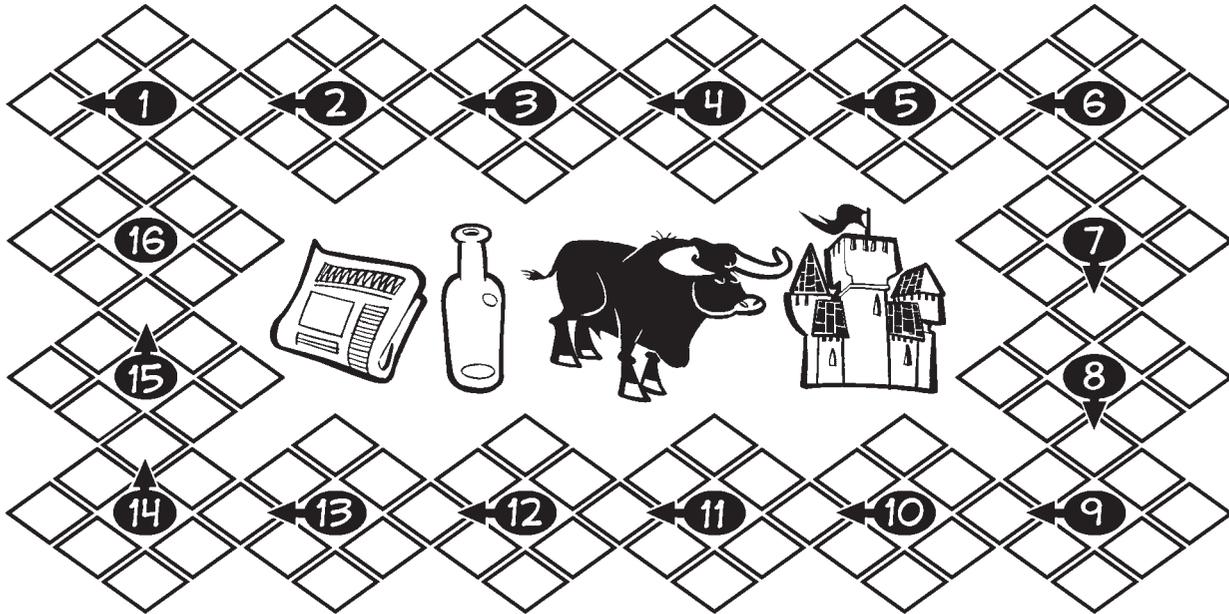


2 A continuación, escribe una oración que contenga, al menos, tres de las palabras del árbol que has rellenado.

3 Añade una palabra más que pudiera acompañar a cada columna.

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

- 1 Adivina qué palabras se esconden detrás de cada una de las definiciones numeradas del 1 al 16. Escribe sus letras, en el sentido de las agujas del reloj, comenzando por la flecha en cada bloque.



1. Ellas son de cristal y dentro introducimos el vino, por ejemplo.
2. Tienen bombillas y seguro que hay varias para iluminarte en tu casa.
3. Para que las motos funcionen los pilotos las...
4. Las leemos en los periódicos.
5. Tiene grandes muros y torreones.
6. Los cocineros cocinan y los inventores...
7. Es un país de Europa, cuya capital es Berlín y rima con Tasmania.
8. Para avanzar debes dar un paso hacia...
9. Suceso en el que mucha gente sufre un accidente o un grave problema.
10. Es el material con el cual están hechos la mayoría de los juguetes.
11. Cuando en vez de pintar la pared, pongo papel, yo...
12. Los lanzan los submarinos para hundir barcos enemigos.
13. Es un pájaro que sale de ordenar las sílabas «ba», «tros» y «al».
14. Estos sonidos los emite el toro o una persona muy enfadada.
15. Están en las instalaciones eléctricas. Empiezan por «fu» y sí, acaban por «bles».
16. La palabra es «forzados». Escribe su definición o adivinanza:

Razonamiento verbal

AI

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Completa el texto con las vocales que faltan.

_S _D_F_C_L _S_B_R _C_N _X_C_T_T_D _C__ND_ _S_
_MP_Z_R_N _ _T_L_Z_R _L_S _PR_M_R_S _M_N_D_S, _P_R_
_P_R_C_ _Q__ _S_ _R_G_N _S_ _L_C_L_Z_ _N _L_ _NT_G__
CH_N_, _LR_D_D_R _D_ 600 _Ñ_S _NT_S _D_ CR_ST_
_L _G_L _Q__ _L_S _N_STR_S, _S_MPR_ _H_N _S_D_
R_D_ND_S _Y_ _C_N _GR_B_D_S _P_R _L_S _D_S _C_R_S.
_L _R_G_N _D_ _L_ _M_N_D_ _N _P_P_L _T_MB__N
T_V_ _L_G_R _N CH_N_, _P_R_ _L_S _B_LL_T_S _D_
B_NC_ _C_M_NZ_R_N _ _C_RC_L_R _N _R_P_ _N 1661.

2 Una vez descifrado el texto, responde a las siguientes preguntas.

- ¿Por qué crees que es difícil saber con exactitud el origen y la fecha de uso de las primeras monedas?

- ¿Cómo pagaba la gente las cosas antes de la invención de las monedas?

- ¿Para qué crees que se graban con dibujos las dos caras de las monedas?

- ¿Qué llevan grabadas nuestras monedas actuales?

- ¿Dónde se originó la moneda en papel?

- ¿Por qué crees que los primeros billetes de banco comenzaron a circular en el continente europeo?

- ¿De qué otra manera podemos pagar las cosas hoy en día?

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

- 1 Lee con atención el siguiente texto y añade los signos de puntuación necesarios.

Las Olimpiadas se remontan a la antigua Grecia hace miles de años. Por ello, cuando hablamos de las Olimpiadas actuales decimos que son de la era moderna. Las primeras Olimpiadas de la era moderna tuvieron lugar en Atenas, Grecia, en el año 1896. Solamente 14 países compitieron y la mayoría de ellos apenas contaban con una docena de deportistas cada uno. Es evidente que no tuvieron mucho que ver con lo que hoy en día conocemos con miles de atletas compitiendo y con la práctica totalidad de los países del mundo, más de 200 representados.

En aquella primera Olimpiada se celebró la carrera de Maratón. La prueba fue creada para conmemorar la gesta heroica del soldado Feidipido, quien murió tras recorrer a pie la distancia que separa el área de Maratón de Atenas en el año 490 antes de Cristo para anunciar a los atenienses la victoria militar sobre los persas. El recorrido fue de 40 kilómetros, aunque en Olimpiadas posteriores se alargó hasta los 42,198 km actuales. La prueba contó con la participación de 25 corredores. El vencedor fue el griego Spiridon Louis, un cartero de 25 años.

Por cierto, que el tercer clasificado, el griego Velokas, fue descalificado por haber subido a un vehículo que tenía escondido en el recorrido. No fue el primer caso de dopaje de la historia, pero sí su primera trampa.

- 2 Contesta y resuelve las siguientes cuestiones.

- Escribe un título adecuado para el texto anterior: _____
- Escribe un resumen del texto.

- ¿Por qué crees que compitieron tan pocos atletas y países en las primeras Olimpiadas de la era moderna?

- ¿Crees que ser cartero ayudó a Spiridon Louis a ganar? ¿Por qué?

- ¿Quién crees que denunció la trampa de Velokas?

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Redacta la misma idea pero con palabras y expresiones distintas.

- A lo largo de los meses de marzo, abril y mayo los días son más largos.

- En mi casa vivimos varios vecinos y todos nos llevamos bien.

- El jugador desplazó al contrario y, por eso, le pitaron la falta.

- El médico me miró a los ojos y me confirmó que me curaría pronto.

- En la carretera encontramos trozos de una rueda que había estallado.

- Es cierto que hay que mirar la bandera de la playa antes de bañarse.

- En la octava página descubrimos un grabado de un elefante saltando.

- Todas las personas nos tenemos que respetar a pesar de las diferencias.

- Cuando se acabe la tinta de la impresora, llámame y la cambiamos.

- El lavavajillas no funciona y hemos llamado al fontanero para que lo revise.



Razonamiento numérico

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Resuelve las sumas teniendo en cuenta estas estrategias.

Cuando sumes dos o más números, comienza sumando lo que da 10 y luego el resto:

$$\begin{array}{r} 6 \\ 4 \\ + 5 \\ \hline 15 \end{array} \rightarrow 6 + 4 = 10$$

Cuando sumes 9 más otro número, en las unidades el resultado es uno menos que ese número:

$$\begin{array}{r} 4 \\ 9 \\ + 3 \\ \hline 16 \end{array} \rightarrow 4 + 9 = 13$$

$$\begin{array}{r} 6\ 154 \\ 4\ 230 \\ + 5\ 376 \\ \hline \end{array} \rightarrow 10 = 6 + 4$$

$$\begin{array}{r} 6\ 903 \\ 5\ 839 \\ + 1\ 274 \\ \hline \end{array} \rightarrow 13 = 9 + 4$$

$$\begin{array}{r} 5\ 901 \\ 3\ 482 \\ + 7\ 138 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 65\ 349 \\ 25\ 069 \\ 87\ 064 \\ + 39\ 125 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 10\ 011 \\ 81\ 214 \\ 39\ 125 \\ + 29\ 999 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 93\ 640 \\ 27\ 820 \\ 21\ 945 \\ + 14\ 289 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 10\ 504\ 837 \\ 59\ 957\ 836 \\ 23\ 456\ 894 \\ + 58\ 521\ 313 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 15\ 642\ 435 \\ 68\ 501\ 242 \\ 85\ 930\ 616 \\ + 27\ 139\ 160 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 54\ 651\ 270 \\ 26\ 948\ 818 \\ 83\ 967\ 560 \\ + 12\ 048\ 593 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 34\ 890\ 115 \\ 49\ 767\ 310 \\ 96\ 432\ 684 \\ 10\ 086\ 763 \\ + 14\ 328\ 087 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 50\ 347\ 629 \\ 66\ 421\ 789 \\ 57\ 302\ 972 \\ 41\ 100\ 559 \\ + 36\ 465\ 048 \\ \hline \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 45\ 856\ 476 \\ 59\ 216\ 907 \\ 15\ 672\ 643 \\ 19\ 519\ 138 \\ + 43\ 087\ 069 \\ \hline \end{array}$$

2 ¿Has empleado alguna estrategia más? Describe aquí tus trucos.

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

- 1 Resuelve las sumas y restas teniendo en cuenta estas estrategias.

Cuando sumes o restes cantidades grandes, suma o resta primero las decenas y luego las unidades:

$$31 + 23 + 12 = 66$$

1. $30 + 20 + 10 = 60$

2. $1 + 3 + 2 = 6$

3. $60 + 6 = 66$

La resta se comprueba sumando el sustraendo y la diferencia:

$$\begin{array}{r} 8 \\ -2 \\ \hline 6 \end{array} \rightarrow 2 + 6 = 8$$



- 2 Comprueba estas restas y señala si están bien o mal hechas.

$$\begin{array}{r} 74 \\ -32 \\ \hline 42 \end{array}$$

(B) (M)

$$\begin{array}{r} 906\ 593 \\ -158\ 492 \\ \hline 747\ 101 \end{array}$$

(B) (M)

$$\begin{array}{r} 748\ 901 \\ -345\ 678 \\ \hline 403\ 123 \end{array}$$

(B) (M)

$$\begin{array}{r} 4\ 025\ 193 \\ -2\ 485\ 933 \\ \hline 1\ 539\ 260 \end{array}$$

(B) (M)

- 3 Resuelve las siguientes operaciones según las estrategias vistas.

$90 + 20 + 6 + 17 =$

$94 - 32 - 40 - 20 =$

$25 + 42 + 33 + 12 =$

$88 - 25 - 22 - 10 =$

$26 + 41 + 16 + 33 =$

$69 - 27 - 10 - 3 =$

$50 + 70 + 80 + 90 + 3 =$

$125 - 73 - 12 - 6 =$

$34 + 87 + 36 + 12 =$

$78 - 14 - 5 - 27 - 9 =$

$78 + 12 + 4 + 57 + 23 =$

$83 - 40 - 16 - 12 - 7 =$

$79 + 12 + 34 + 56 + 80 + 10 + 45 =$

$90 - 21 - 32 - 20 - 10 =$

$47 + 15 + 97 + 35 + 98 + 11 + 30 =$

$89 - 24 - 17 - 32 - 5 =$

$47 + 54 + 63 + 106 + 71 + 13 =$

$15 + 17 + 104 + 10 + 6 + 26 =$

- 4 ¿Has empleado alguna estrategia más? Describe aquí tus trucos.

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Resuelve las multiplicaciones usando estas estrategias.

Cualquier número multiplicado por 1 es ese mismo número:

$$64 \times 1 = 64$$

Cualquier número multiplicado por 0 da siempre 0:

$$78 \times 0 = 0$$

Si un número que multiplicas tiene ceros al final, multiplica los números y después añade los ceros a la derecha:

$$380 \times 40 = 15\ 200$$

$$(38 \times 4 = 152)$$

$$\text{Total: } 15\ 200$$

$$5 \times (20 \times 90) + 6 = \quad 3 + (25 \times 80) \times 400 =$$

$$7 + (30 \times 40) \times 0 = \quad (195 \times 100) + 30 - 6 =$$

$$7 + (55 \times 30) \times 200 =$$

$$(200 \times 750) + 6 - 7 =$$

$$8 \times (60 \times 0) + 8 =$$

$$9 + (43 \times 6) \times 2 =$$

$\begin{array}{r} 60 \\ \times 30 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 900 \\ \times 70 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 52 \\ \times 40 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 73 \\ \times 18 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 500 \\ \times 26 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 600 \\ \times 300 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 2\ 000 \\ \times 800 \\ \hline \end{array}$
--	---	--	--	---	--	---

$\begin{array}{r} 600 \\ \times 400 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 73 \\ \times 59 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 7\ 500 \\ \times 200 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 600 \\ \times 44 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 800 \\ \times 70 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 45 \\ \times 90 \\ \hline \end{array}$	$\begin{array}{r} 20 \\ \times 50 \\ \hline \end{array}$
--	--	---	---	---	--	--

2 Averigua y escribe el número que falta en cada operación.

$$40 \times \underline{\hspace{2cm}} = 1\ 200$$

$$45 \times 20 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\underline{\hspace{2cm}} \times 3 = 180$$

$$80 \times \underline{\hspace{2cm}} = 0$$

$$900 \times 670 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$\underline{\hspace{2cm}} \times 7\ 000 = 7\ 000$$

$$3\ 600 \times 900 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$12 \times \underline{\hspace{2cm}} = 144$$

3 ¿Has empleado alguna estrategia más? Describe aquí tus trucos.

Razonamiento numérico

AI

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Lee atentamente las siguientes estrategias y resuelve las operaciones.

Elimina los mismos ceros a la derecha de dos números que vayas a dividir:

$$\begin{array}{r} 8\ 000 \quad | \quad 400 \\ 00 \quad 20 \end{array}$$

Cuando el divisor tenga decimales y el dividendo sea la unidad seguida de ceros, traslada la coma hacia la izquierda tantos lugares como ceros sigan a la unidad en el cociente.

$$\begin{array}{r} 954,3 \quad | \quad 100 \\ 9,543 \\ 2,56 \quad | \quad 1\ 000 \\ 0,00256 \end{array}$$

$4\ 860 \quad | \quad 120$

$1\ 234 \quad | \quad 100$

$1\ 965 \quad | \quad 100$

$846,8 \quad | \quad 20$

$2\ 110 \quad | \quad 100$

$6\ 630 \quad | \quad 30$

$7,49 \quad | \quad 70$

$0,002 \quad | \quad 100$

$2,4 \quad | \quad 10$

$18,01 \quad | \quad 100$

$0,083 \quad | \quad 10$

$63,18 \quad | \quad 100$

$5\ 740 \quad | \quad 10$

$2\ 690 \quad | \quad 1000$

$4\ 260 \quad | \quad 60$

$9\ 361 \quad | \quad 100$

$8\ 800 \quad | \quad 800$

$5\ 250 \quad | \quad 50$

$1,68 \quad | \quad 100$

$5\ 800 \quad | \quad 1\ 000$

$300,04 \quad | \quad 1\ 000$

$2\ 400 \quad | \quad 400$

2 ¿Qué otras estrategias conoces para dividir más rápido? Describe tus trucos.

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Inserta en el hueco la operación correspondiente de la derecha.



12 _____ : 2 = 2

10 _____ \times 4 = 24

6 _____ + 8 = 104

25 _____ - 9 = 47

11 _____ : 10 = 6

9 _____ \times 9 = 27

+ 14 + 12 \times 3

\times 3 + 3 : 10

- 2 + 10 : 3

: 5 \times 10 + 6

\times 2 : 4 - 2

+ 7 - 3 \times 4



13 _____ + 12 = 29

26 _____ - 5 = 10

8 _____ : 40 = 1

5 _____ \times 2 = 128

27 _____ + 3 = 70

14 _____ + 9 = 19

\times 8 : 2 + 8

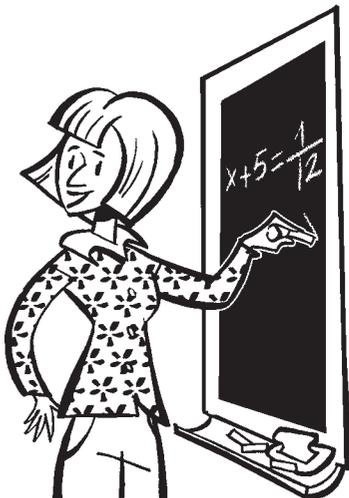
\times 4 : 2 - 9

: 3 \times 6 + 13

- 6 + 10 : 2

+ 18 - 7 \times 4

: 7 \times 8 - 6



7 _____ \times 9 = 0

24 _____ - 63 = 17

1 _____ + 28 = 31

15 _____ : 20 = 2

2 _____ + 1 = 78

16 _____ - 2 = 18

+ 2 - 6 \times 4

+ 8 - 3 \times 11

- 5 + 70 : 2

: 16 \times 13 + 7

\times 0 : 9 - 0

\times 8 : 2 - 1

Razonamiento numérico

AI

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Subraya la línea de operaciones que da el resultado rodeado de la derecha.

$3+7-2-4-1+6-3+5-3+4-7-1+8-6+3+5-4+8+3+5-2+9-5+4$
 $5-4+8-3+6-2-4-1+6-3+5-3+4-3+5-2+9-5+4-1+8-6+3$
 $3+5-2+9-5+4-1+8-6+3+5-4+8-3+7-2-4-1+6-3+5-3+4-7$
 $3+5-2+9-5+4-1-3-6+3+5-4+8-3+7-3-4-1+6-3+5-3+4-7$

26

$5-1+8-5+2+4-7-3+4-2+4-8+7-3+4-2-1+3+6-4-2+5-1+7$
 $3+7-2-1+3+6-4-2+7-1+7-5+2+4-7-2+4-8+7-3+5-1+0-5$
 $4-7-2+4-8+7-3+4-1+0-5-3+4-2-1+3+6-4-2+5-1+7-5+2$
 $3+4-2-1+3+6-4-2+5-1+7-5+2+4-7-2+4-8+7-3+4-1+0-5$

8

$9-3+3+6-2+16-3+2+4-1+6-8+3-6+11-10+5-3+4+9-6-4$
 $10+5-3+4+9-6-4+6-3+2+4-1+6-8+3-6+11+3-9+3+6-2+1$
 $1+6-8+3-6+11+3-9+3+6-2+10+5-3+4+9-6-4+6-3+2+4$
 $10+5-3+4+9-6-4+6-3+2+4+6-8+3-6+11+3-9+3+6-2+1$

31

$20-8+3-7+1-2+9-2+3-4+12-7+10-5-2+4-1+0-6+9-2+10$
 $20-8+3-6+1-2+9-2+3-4+12-7+10-5-2+4-1+0-5+9-2+10$
 $10-5-2+5-1+0-6+9-2+10+20-8+3-7+1-2+9-2+3-4+13-7$
 $2+3-4+12-7+10-5-5-2+4-1+0-6+9-2+20-8+3-7+1-2+9$

35

$8+4-3+2-5+6-2+1-0+7-3+5-1+8-4+7-2+5-1+0-5+4-5-1$
 $8+4-3+2-5+6-2+1-0+6-3+5-1+8-4+7-2+5-1+0-5+3-5-1$
 $8+4-3+2-5+6-2+1-0+7-3+5-1+8-4+7-2+5-2+0-5+3-5-1$
 $8+4-3+2-5+6-2+1-0+7-3+5-1+8-4+7-2+5-1+0-5+3-5-1$

24

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

- 1 Marca con flechas el camino más rápido que lleva al tesoro siguiendo las piezas cuyo resultado sea par.

	Dedos de una mano	Número de cristales de las gafas	La mitad de la mitad de 24	$\frac{8}{4}$	Número de patas de 32 sillas
El doble de 9	$4 \times 3 + 9 - 7$	$2,01738 + 0,00342$	Continentes de la Tierra	Centésima parte de 1	$240:20$
$1\ 488:48$	$78\ 923 \times 413$	$\frac{2}{4} + \frac{8}{4}$	$8:2 \times 12 - 1 + 4$	Un tercio del doble de 81	$\frac{5}{3} + \frac{7}{3}$
Antenas del caracol	$3,56:2$	Número de colmillos que tienes	$356,1201 - 0,4380$	Días que tiene abril	Siglo actual
Patatas de 113 pares de patos	4 decenas, 3 unidades, 8 decenas	$63\ 241 \times 540$	$1\ 690:65$	$21 \times 2:3 + 22$	Número de ojos de 7 piratas tuertos
Segundos de 17 minutos y medio	$21:3 \times 2 - 4 + 5$	mayo + enero + marzo + septiembre	Céntimos de 166,273 €	$\frac{1}{3} + \frac{9}{3}$	Puntos de un dado
15 docenas de tazas	$2\ 397:60$	$23\ 343 - 12\ 979$	Minutos del día 31 de diciembre	Segundos de 9 horas 35 minutos y 48 segundos	$1\ 736:28$
Gramos de 19 375 kg	$7,6:0,2$	$2\ 891 \times 364$	$41 + 3 - 5 \times 2:6$	$1\ 332:36$	

Razonamiento numérico

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

- 1 Completa cada cuadro con números del 1 a 9, sin repetirlos, de manera que todas las filas y columnas sumen 15.

		4
	5	
6		

2		
		3

		8
		1

	3	
		2

	6	
5		

	1	
4		

Razonamiento numérico

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Completa el cuadro de abajo colocando los resultados de las siguientes operaciones en los espacios de cada fila.

A $60:2-2\times 3-17$; $3,564+2,436$; $400+123-84$

B $9\times 9-73+4-12$; $2\ 268:18$; $34\times 3\times 1-0+8:2$

C $8\ 290-6\ 431$; $28\times 2:4+6-5\times 10$

D $78\ 945\times 612$

E $820:20$; $429+183+207+44+118+18$; $4\ 684\ 958-4\ 684\ 957$

F $54+100:2-68$; $1\times 1:1+1-1$; $18:9+4-2\times 1$; $4,325904-2,325904$

G $1\times 2\times 3\times 4\times 5\times 6\times 7\times 8\times 9$; $\frac{6}{2}+\frac{2}{2}+\frac{4}{2}+\frac{1}{2}+\frac{1}{2}$

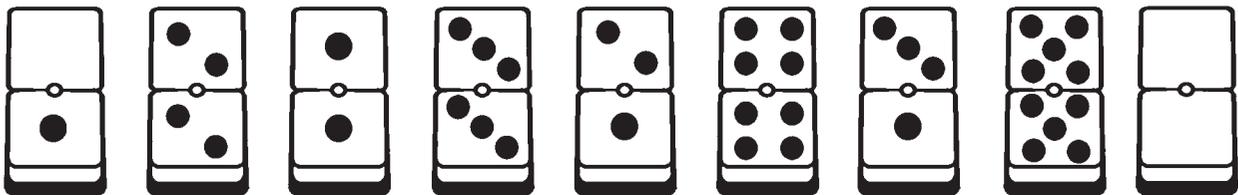
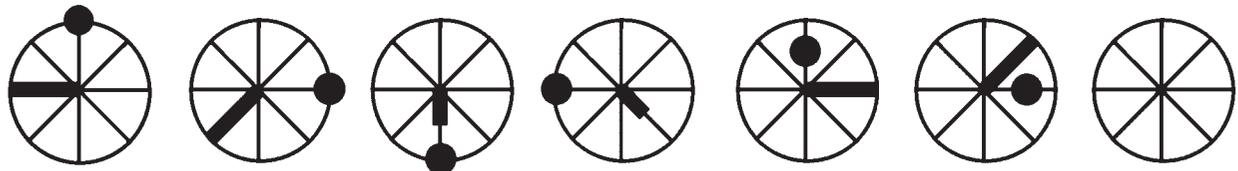
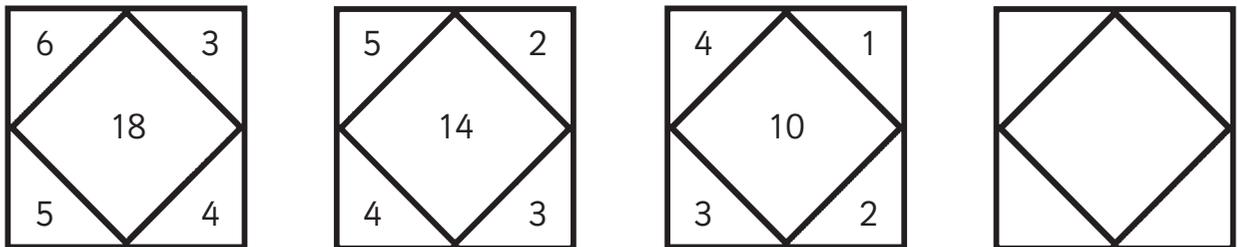
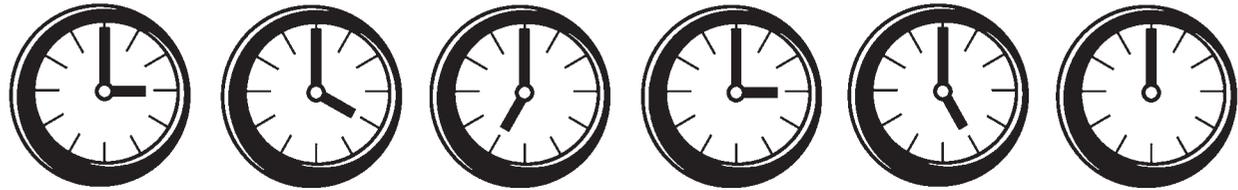
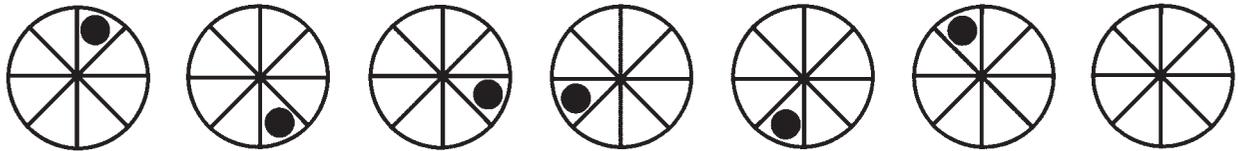
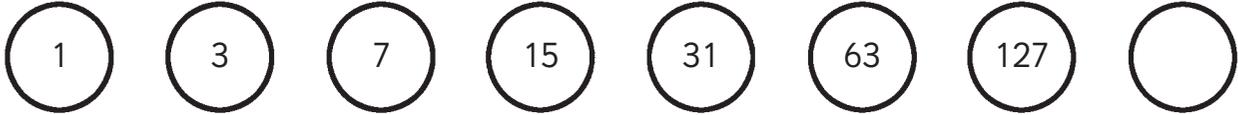
H $1\ 000\ m - 8\ hm + 1,2\ km$; $345\ cm + 20\ mm - 1\ m + 45\ dm$

I $2\ dL + 9,8\ hL - 628\ L + 259\ L$; $0,2\ dg + 127\ kg + 3\ t + 0,48\ hg$

A							
B							
C							
D							
E							
F							
G							
H							
I							

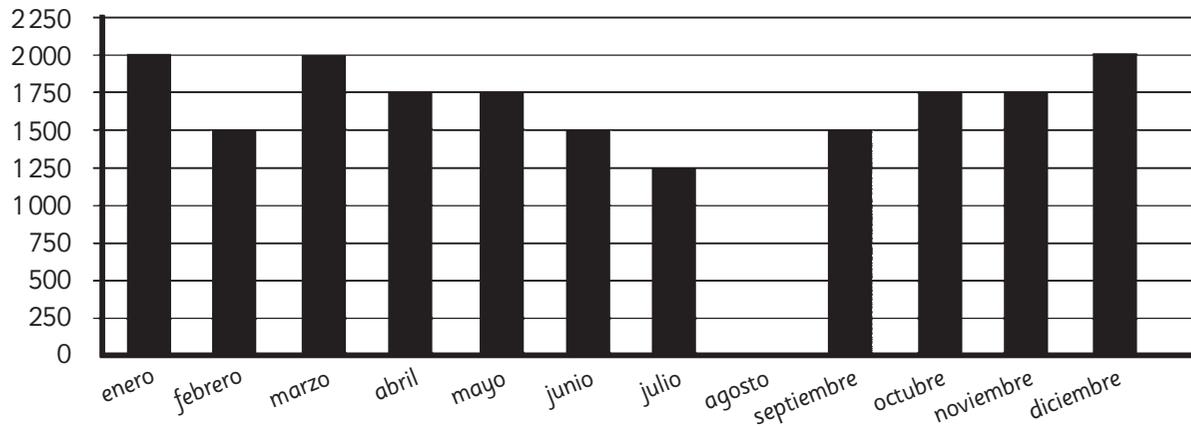
Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Completa el final de cada serie con el dato que falta.



Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

- 1 Observa el siguiente diagrama de reparto de leche del camión y responde a las preguntas que aparecen después.



- ¿Por qué no ha vendido nada en agosto? _____
- Si al entregar la leche en la lechería le dan por cada litro 0,32 €, ¿cuánto dinero ha cobrado en el primer trimestre del año? _____
- Si de lo que cobra por cada litro le entrega al ganadero 0,17 €, ¿cuánto dinero ha ganado en el segundo trimestre del año? _____
- Si la gasolina y el mantenimiento del camión le cuesta 114 € al mes, finalmente, ¿cuánto dinero gana al cabo del año? _____
- En un año recorre 16 200 km, ¿cuántos recorre al mes? _____
- ¿Cuándo vende más, de enero a abril o de septiembre a diciembre?

- Si quiere cambiar las ruedas del camión y le cuestan 890 €, ¿en qué mes podrá comprarlas si estamos en junio? _____
- Si en septiembre perdió $\frac{2}{12}$ de la carga por un orificio en el depósito, ¿cuánto dinero no ganó? _____
- Al camionero le proponen trabajar repartiendo fruta en lugar de leche. En vez de litros, vendería kilos, pero repartiría la mitad de kilos que de litros en los meses pares y la tercera parte en los meses impares. Por el trabajo le pagarían 0,58 € por kilo repartido aunque entregaría al agricultor 0,15 €. ¿Le merece la pena cambiar de trabajo? Razona tu respuesta.



Razonamiento numérico

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

- 1 Añade en las siguientes tablas los signos de las operaciones de suma, resta, multiplicación o división necesarios para obtener el resultado indicado. Ten en cuenta que los signos se repiten solo una vez en cada fila.

5		4		3		13		$2 = 5$
1		6		2		7		$0 = 2$
9		3		5		1		$4 = 28$
6		2		4		7		$9 = 16$

7		3		7		4		$5 = 2$
8		2		2		6		$7 = 56$
1		2		3		8		$2 = 6$
7		9		8		3		$4 = 17$
2		15		6		3		$1 = 9$
8		4		1		6		$5 = 3$

5		3		8		5		$2 = 4$
4		0		4		2		$7 = 1$
3		1		7		2		$8 = 27$
5		2		9		1		$3 = 6$
7		4		3		2		$5 = 20$
8		6		6		9		$2 = 15$
4		5		6		1		$3 = 23$
6		1		7		8		$0 = 104$

Razonamiento numérico

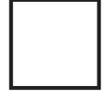
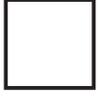
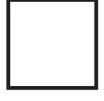
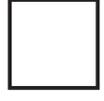
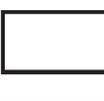
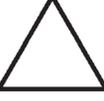
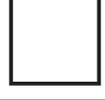
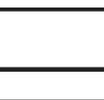
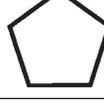
Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Calcula las sumas de los distintos objetos y averigua su valor.

					= 21	volante es _____
					= 20	rueda es _____
					=	reloj es _____
					=	móvil es _____
					= 50	botella es _____
	25	36				

	17	24			21
--	----	----	--	--	----

|| || || || || ||

cuadrado es _____	=						
círculo es _____	23 =						
rectángulo es _____	24 =						
triángulo es _____	16 =						
pentágono es _____	=						
hexágono es _____	=						

Pensamiento creativo

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

- 1 Usa tu imaginación para inventar nombres de colectivos que correspondan a las siguientes siglas ficticias. Fíjate en los ejemplos que aparecen debajo de cada dibujo.



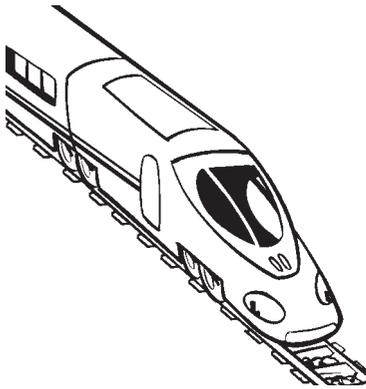
ONU: Organización de Naciones Unidas

- GRUPIS: _____
- SODEIN: _____
- PRISTA: _____
- EDLIEN: _____

- CARCISA: _____
- MARATE: _____
- OVEJA: _____
- BALLENA: _____



LFP: Liga de Fútbol Profesional Unidas



RENFE: Red Nacional de Ferrocarriles Españoles

- LISTO: _____
- MESA: _____
- SILLA: _____
- CAMISA: _____

- 2 Ahora, haz lo contrario: inventa siglas para estos colectivos.

- Sociedad industrial comarcal: _____
- Fabricantes de vidrio artesano: _____
- Asociación de caracoles lentos: _____
- Envíos rápidos ultraligeros: _____
- Grupo de enfermería móvil: _____
- Organización de zurdos unidos: _____

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Escribe una palabra que cumpla las siguientes condiciones.

- Que tenga dos «b»: _____
- Que tenga cuatro vocales: _____
- Que contenga la primera y la última letra del abecedario: _____
- Que se diga igual en inglés: _____
- Que contenga ocho consonantes: _____
- Que tenga tres vocales distintas: _____
- Que tenga tres «s»: _____
- Que tenga en total trece letras: _____



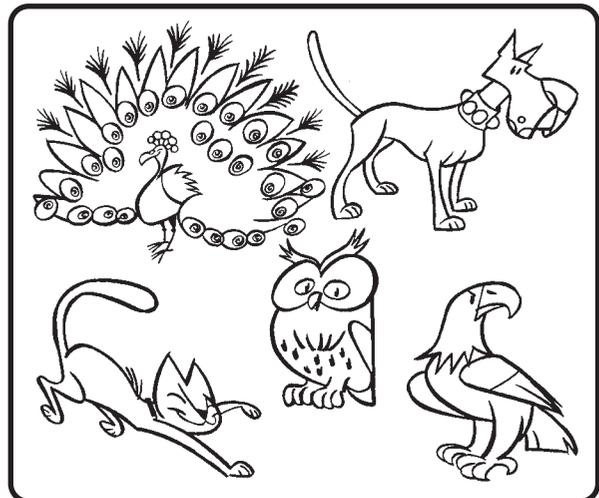
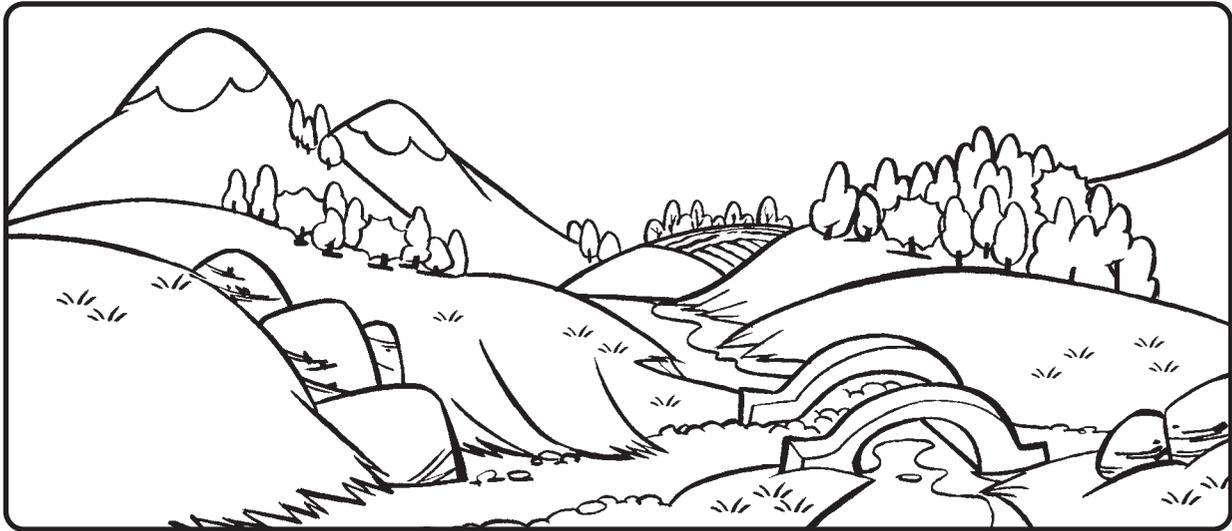
- Que, al convertirla en plural, añada dos letras: _____
- Que se lea igual de izquierda a derecha y de derecha a izquierda: _____
- Que al combinar de nuevo sus letras dé otras dos distintas: _____
- Que tenga tres consonantes y solo una vocal: _____
- Que termine por «j»: _____
- Que empiece por «w»: _____
- Que tenga la «m», la «n» y la «ñ»: _____
- Que tenga tres significados distintos: _____
- Que tenga tres «i»: _____
- Que tenga «g» y «j»: _____
- Que no tenga singular: _____
- Que comience y termine con la misma consonante: _____

Pensamiento creativo

AI

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Imagina cómo sería el mundo de otro color. Colorea los siguientes dibujos utilizando colores que no corresponden con los que conocemos.



Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Utiliza tu imaginación y creatividad y escribe después dos respuestas para estas cuestiones.

- ¿Qué sucedería si tuviéramos veinte dedos?

1. _____

2. _____

- ¿Qué pasaría si el agua del mar fuera dulce?

1. _____

2. _____

- ¿Qué ocurriría si las moscas fueran tan grandes como los rinocerontes?

1. _____

2. _____



2 A continuación, inventa las preguntas y las respuestas.

- ¿Qué sucedería si... _____?

1. _____

2. _____

- ¿Qué pasaría si... _____?

1. _____

2. _____

- ¿Qué ocurriría si... _____?

1. _____

2. _____

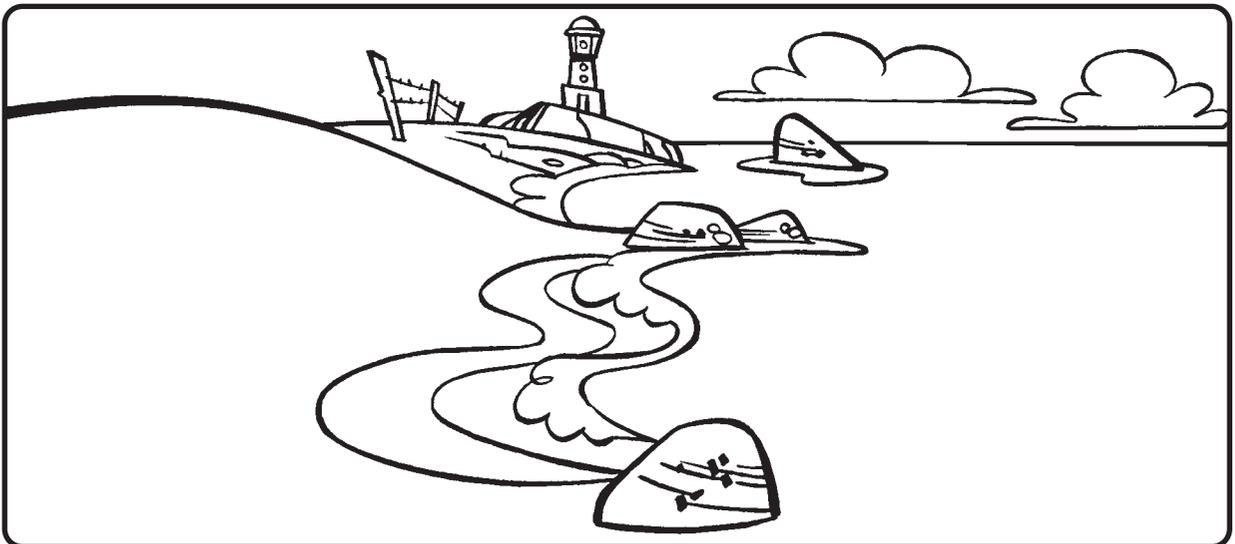
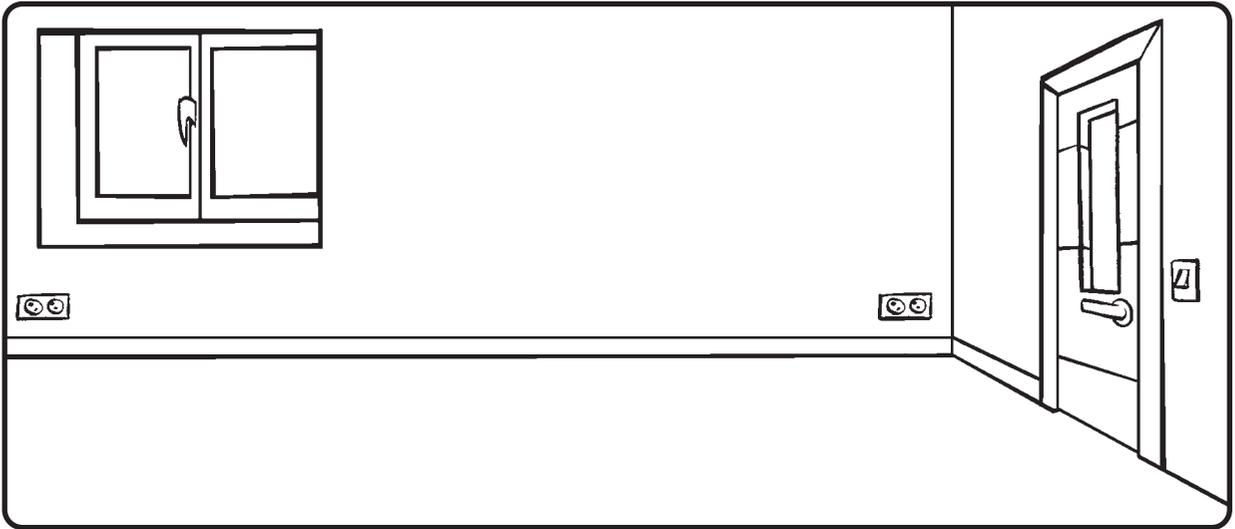
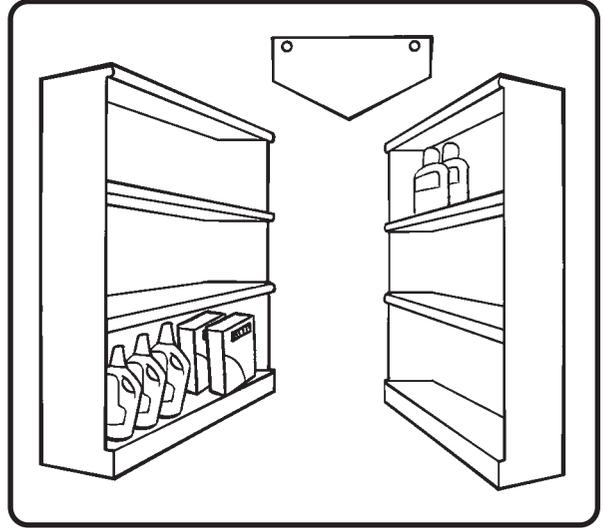
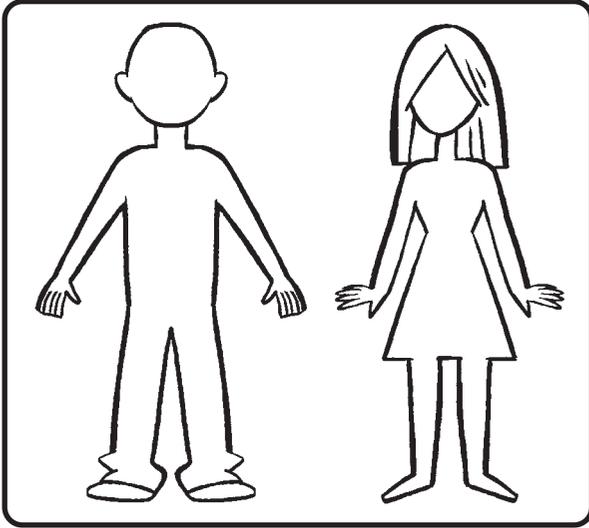
- ¿Qué ocurriría si... _____?

1. _____

2. _____

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Observa estos dibujos y complétalos a tu gusto con creatividad.

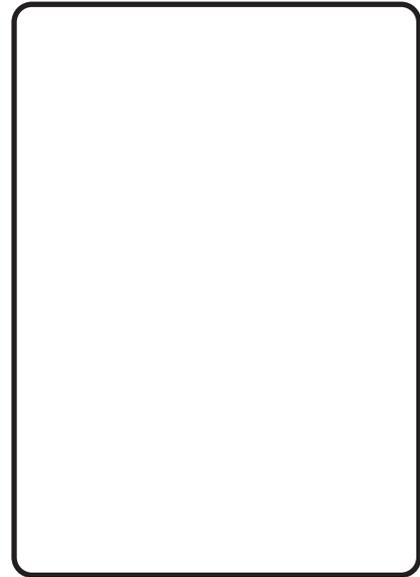


Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Describe y dibuja dos objetos fabricados con cosas absurdas y originales.

- Esta casa tiene: ojos en lugar de ventanas, boca en lugar de puerta, paraguas en lugar de tejado, pecas en la fachada, un cigarro en lugar de chimenea...

Dibuja aquí tu casa fantástica



Dibuja aquí tu coche fantástico



- Este coche tiene: timón en vez de volante, sillones en lugar de asientos, lámparas de salón y no faros, vidrieras en los cristales, tejas en el techo...

Pensamiento creativo

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

1 Escribe un problema que puede surgir de cada situación y ofrece dos soluciones.

- Si se rompe el palo de la escoba.

Problema: _____

Soluciones: 1. _____

2. _____

- Si se paran todos los relojes de la casa.

Problema: _____

Soluciones: 1. _____

2. _____

- Si se te rompe un cordón de la zapatilla.

Problema: _____

Soluciones: 1. _____

2. _____

- Si tienes sopa para cenar pero no hay cucharas.

Problema: _____

Soluciones: 1. _____

2. _____



- Si se te pierde el sacapuntas.

Problema: _____

Soluciones: 1. _____

2. _____

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

- 1 Escribe dentro de los cuadros distintas combinaciones de los números que aparecen a continuación para obtener el resultado solicitado.

+12	-6	-8	+10	+8	-19
+18	-10	-9	-1	+2	-16
+7	+5	-11	+17	-4	+20
+3	-5	+15	+1	+13	-2
+4	+6	+9	-3	-7	-12

+18 +13 -1				
------------------	--	--	--	--

Resultado = 30

--	--	--	--	--

Resultado = 17

--	--	--	--	--

Resultado = 25

--	--	--	--	--

Resultado = 9

Pensamiento creativo

Alumno: _____ Curso: ____ Fecha: _____

- 1 Inventa signos para cada una de las letras del abecedario, combina estos símbolos, como en las letras modelos, y escribe con ellos un mensaje. Intercambia tu cuaderno con un compañero de clase para que lo descifre.



A +	B ⊙	C /	CH ⬢	D <input type="text"/>	E <input type="text"/>	F <input type="text"/>
G <input type="text"/>	H <input type="text"/>	I <input type="text"/>	J <input type="text"/>	K <input type="text"/>	L <input type="text"/>	M <input type="text"/>
N <input type="text"/>	Ñ <input type="text"/>	O <input type="text"/>	P <input type="text"/>	Q <input type="text"/>	R <input type="text"/>	S <input type="text"/>
T <input type="text"/>	U <input type="text"/>	V <input type="text"/>	W <input type="text"/>	X <input type="text"/>	Y <input type="text"/>	Z <input type="text"/>

- 2 Escribe tu mensaje en clave.

- 3 Y descifrado, esta es su traducción.
