

PROYECTO DE ACTIVACIÓN DE LA INTELIGENCIA



Primer ciclo



Presentación

El **Proyecto de Activación de la Inteligencia (PAI)** sale a la luz con el propósito de ser un núcleo dinamizador de la acción educativa actual.

El **PAI** es un Proyecto, es decir, un conjunto estructurado de elementos que intervienen en la relación enseñanza-aprendizaje con el fin de mejorar dicha relación.

Los objetivos que constituyen el **PAI** son dos:

- Trabajar las aptitudes y las habilidades que están en la base de cualquier aprendizaje.
- Trabajar una metodología que potencie un mejor autoaprendizaje por parte del alumno.

El primer objetivo engloba: la educación de la percepción y de la atención; la mejora de la orientación espacio-temporal; el velar por la memoria y el pensamiento; una breve atención a la psicomotricidad y la creatividad; un intento de tomar conciencia del propio cuerpo; un cierto trabajo sobre el lenguaje y la matemática,

ya que se pueden enseñar de manera diferente. El cuadro de final de página da idea de los aspectos abordados.

Por lo que concierne al segundo objetivo, se incide en los conocimientos previos, en el aprendizaje significativo, en la transferencia... En él está implicado todo un trabajo de estrategias cognitivas, afectivas, motivacionales...

Se tienen en cuenta los aspectos metacognitivos a fin de que el alumno sea protagonista de su propio aprendizaje: aprender a aprender. En este sentido, el esquema metodológico de la página 4 tiene una finalidad orientativa.

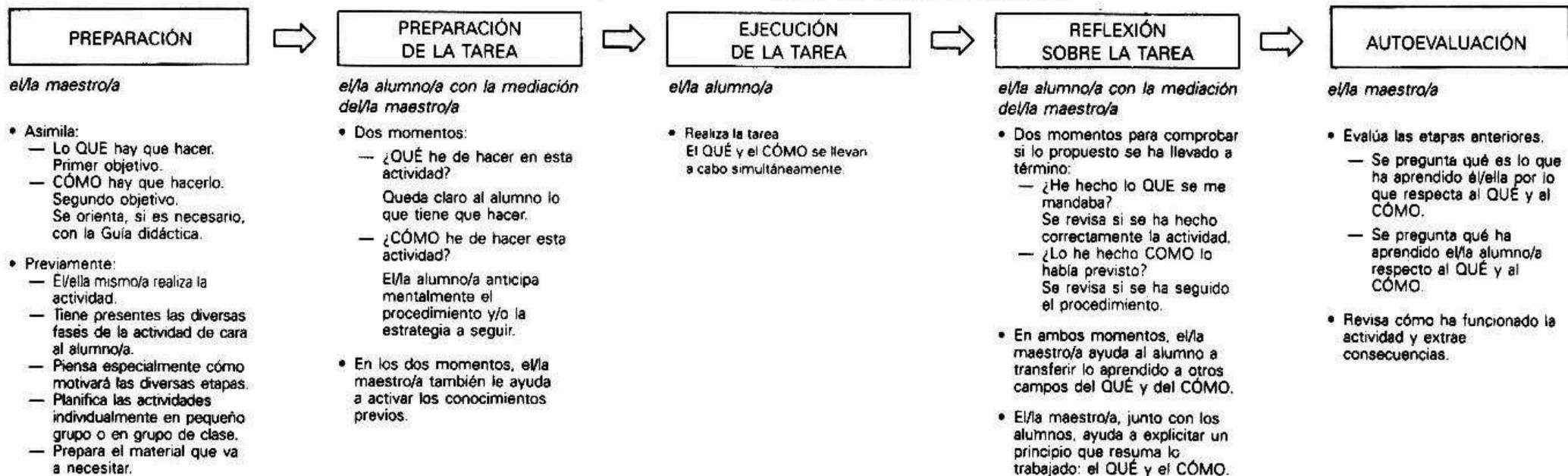
El **PAI** no sería **PAI** sin estos objetivos, y es el maestro o maestra el encargado de aplicarlo en el aula con la orientación necesaria de la **Guía didáctica**, lo que le permitirá potenciar ambos objetivos y llevar a cabo el **Proyecto**. La lectura de la **Guía** y la asimilación de sus contenidos harán cambiar, estamos seguros, muchos horizontes educativos.

Si el **PAI** se trabaja siguiendo las indicaciones de la **Guía**, se transformará en una herramienta de aprendizaje para maestros y alumnos.

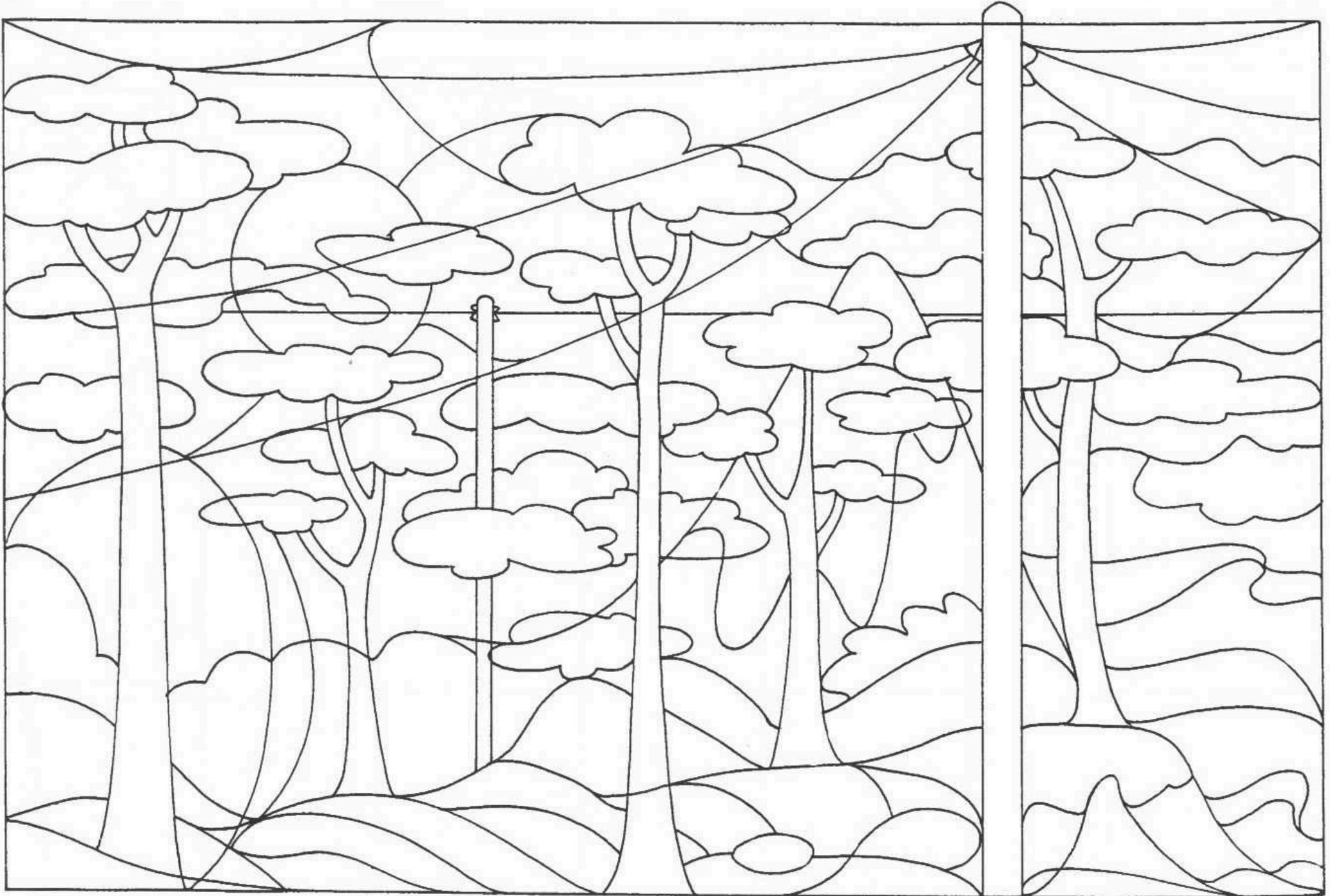
APTITUD ESPECIALMENTE TRABAJADA		NIVELES							
CÓDIGO	NOMBRE	SERIE	PÁGINA	SERIE	PÁGINA	SERIE	PÁGINA	SERIE	PÁGINA
	PERCEPCIÓN	1e	13	1f	32	1g	54	1h	81
		15a	5	15b	23	15c	42	15d	68
	ATENCIÓN	4a	9	4b	17	4c	46	4d	70
		5a	20	5b	28	5c	58	5d	87
	MEMORIA	3a	53	3b	65	3c	78	3d	108
	PENSAMIENTO	8a	8	8b	15	8c	45	8d	71
		9a	10	9b	18	9c	49	9d	86
		10a	12	10b	36	10c	51	10d	73
		11a	21	11b	31	11c	57	11d	88
		12a	26	12d	33	12c	48	12d	95
		13a	29	13b	60	13c	74	13d	99

APTITUD ESPECIALMENTE TRABAJADA		NIVELES							
CÓDIGO	NOMBRE	SERIE	PÁGINA	SERIE	PÁGINA	SERIE	PÁGINA	SERIE	PÁGINA
	ESTRUCTURACIÓN ESPACIAL	10e	6	10f	24	10g	82	10h	98
		12a	11	12b	22	12c	50	12d	84
		13a	19	13b	59	13c	92	13d	102
		14a	27	14b	34	14c	89	14d	107
		15a	30	15b	43	15c	93	15d	104
		16a	55	16b	72	16c	90	16d	105
	VIVENCIA DEL TIEMPO	3a	52	3b	63	3c	76	3d	106
	PSICOMOTRICIDAD ESPECÍFICA	4a	40	4b	66	4c	79	4d	97
	LENGUAJE	2a	7	2b	25	2c	85	2d	94
		3a	14	3b	44	3c	69	3d	96
		4a	35	4b	56	4c	91	4d	100
		5a	39	5b	47	5c	61	5d	83
	MATEMÁTICA	3a	37	3b	67	3c	80	3d	101
	EXPRESIÓN ARTÍSTICA	3a	41	3b	62	3c	75	3d	103
	CONOCIMIENTO DE UNO/A MISMO/A	3a	16	3b	38	3c	64	3d	77

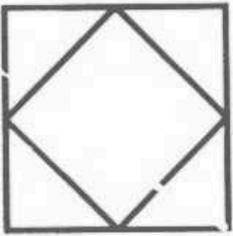
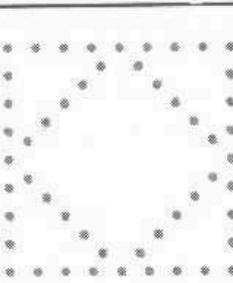
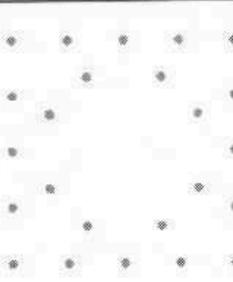
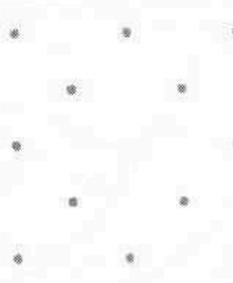
FASES METODOLÓGICAS PARA LA REALIZACIÓN DE UN EJERCICIO

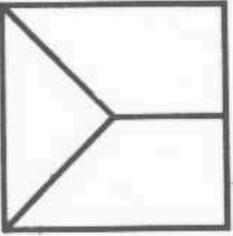
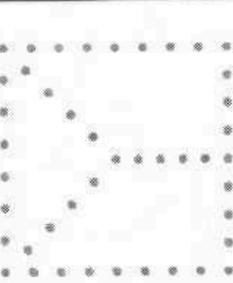
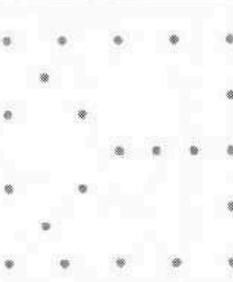


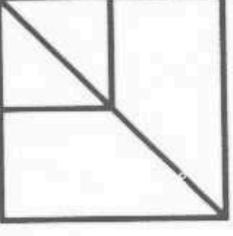
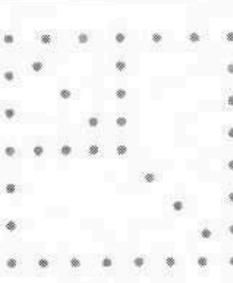
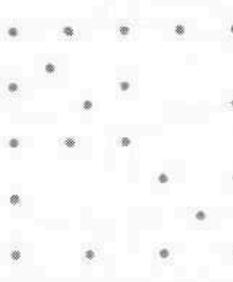
Colorea los árboles de este dibujo.

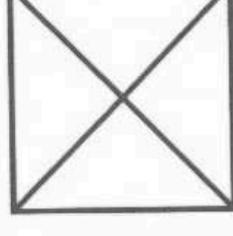
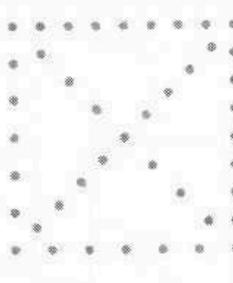
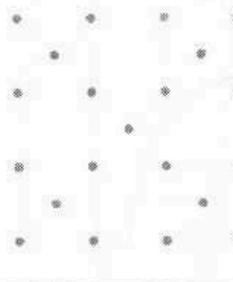
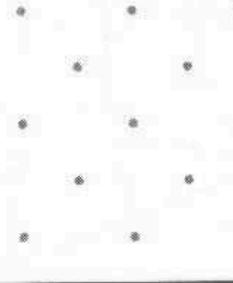


Copia la figura de cada columna repasando los puntitos.

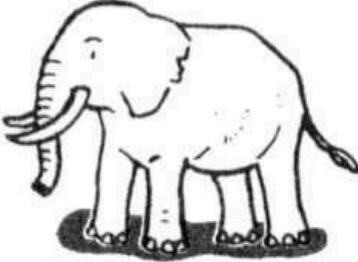
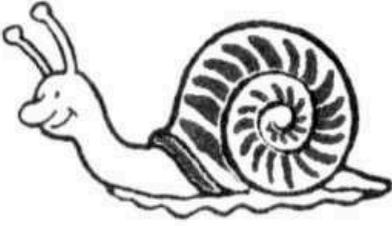





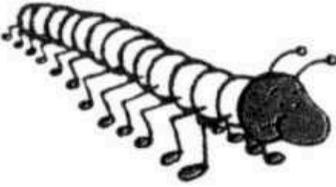






Responde a las siguientes preguntas poniendo una cruz en la casilla correspondiente.

	Sí	No
— ¿Una persona despistada puede meterse en la cama con los lentes puestos?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿El paracaídas forma parte del equipo de seguridad de un equilibrista de circo?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿Tendría éxito un negocio donde se vendieran papas fritas de segunda mano?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿Un diccionario se lee como si fuera un cuento?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿Sale el sol más temprano cuando madrugas?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿Tienen semillas los tomates rellenos?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿El traspié necesita zapato?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿En el lugar donde contestas a estas preguntas hay un terremoto en este momento?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿Las personas de ojos azules lo ven todo de ese color?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿Te gusta el pan con chocolate?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

¿Qué característica hay que tener para ser socio del club? Escríbela debajo.

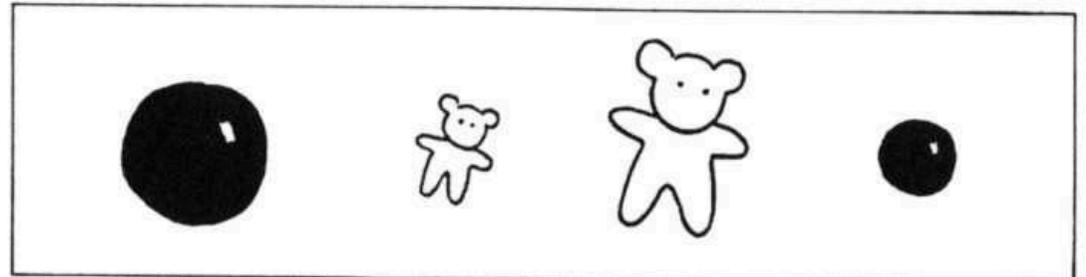
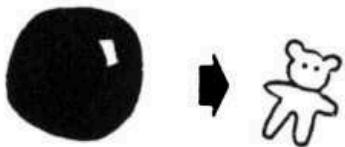
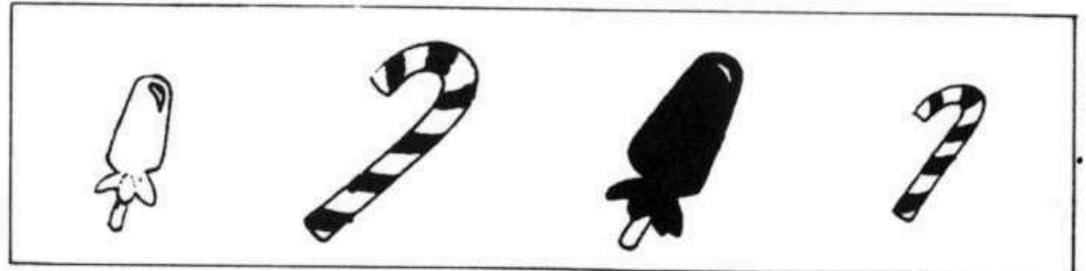
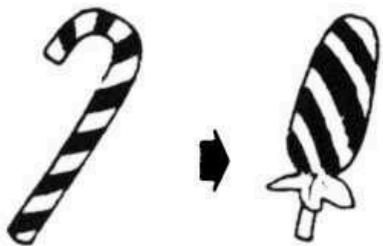
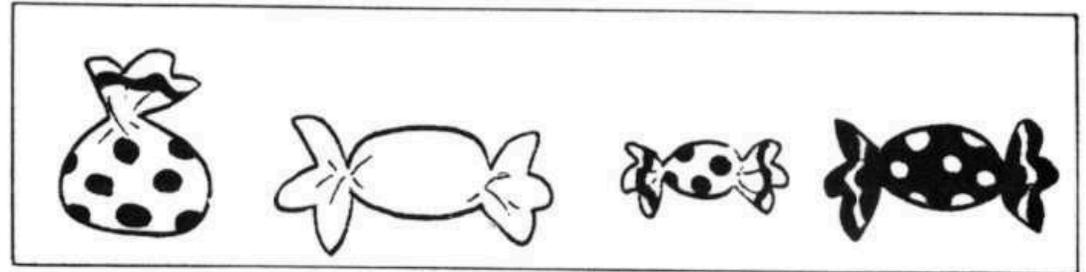
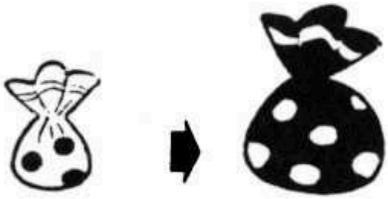
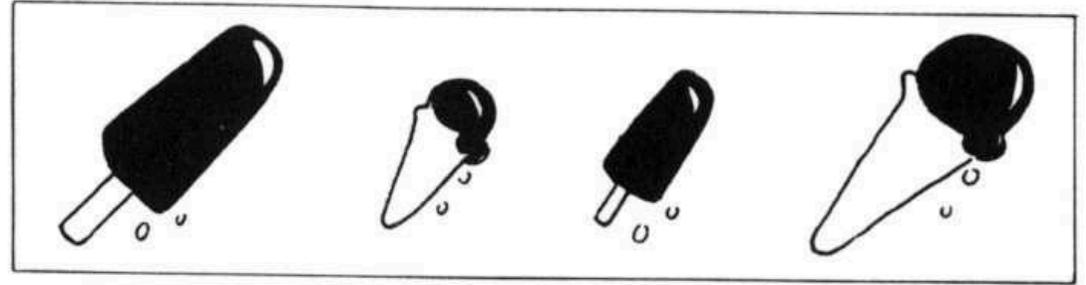
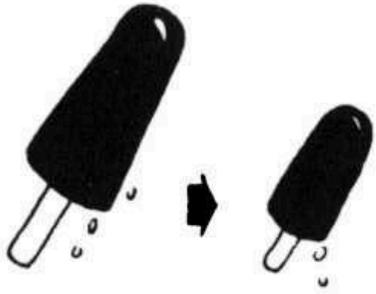
<p>Yo soy del club.</p> 	<p>No puedo serlo.</p> 	<p>Soy socio del club.</p> 	<p>¡Oh, yo no!</p> 
---	--	--	--

<p>También soy socio.</p> 	<p>¡Snif! No puedo serlo...</p> 	<p>Yo no soy socio.</p> 	<p>Yo pertenezco al club.</p> 
---	--	---	---

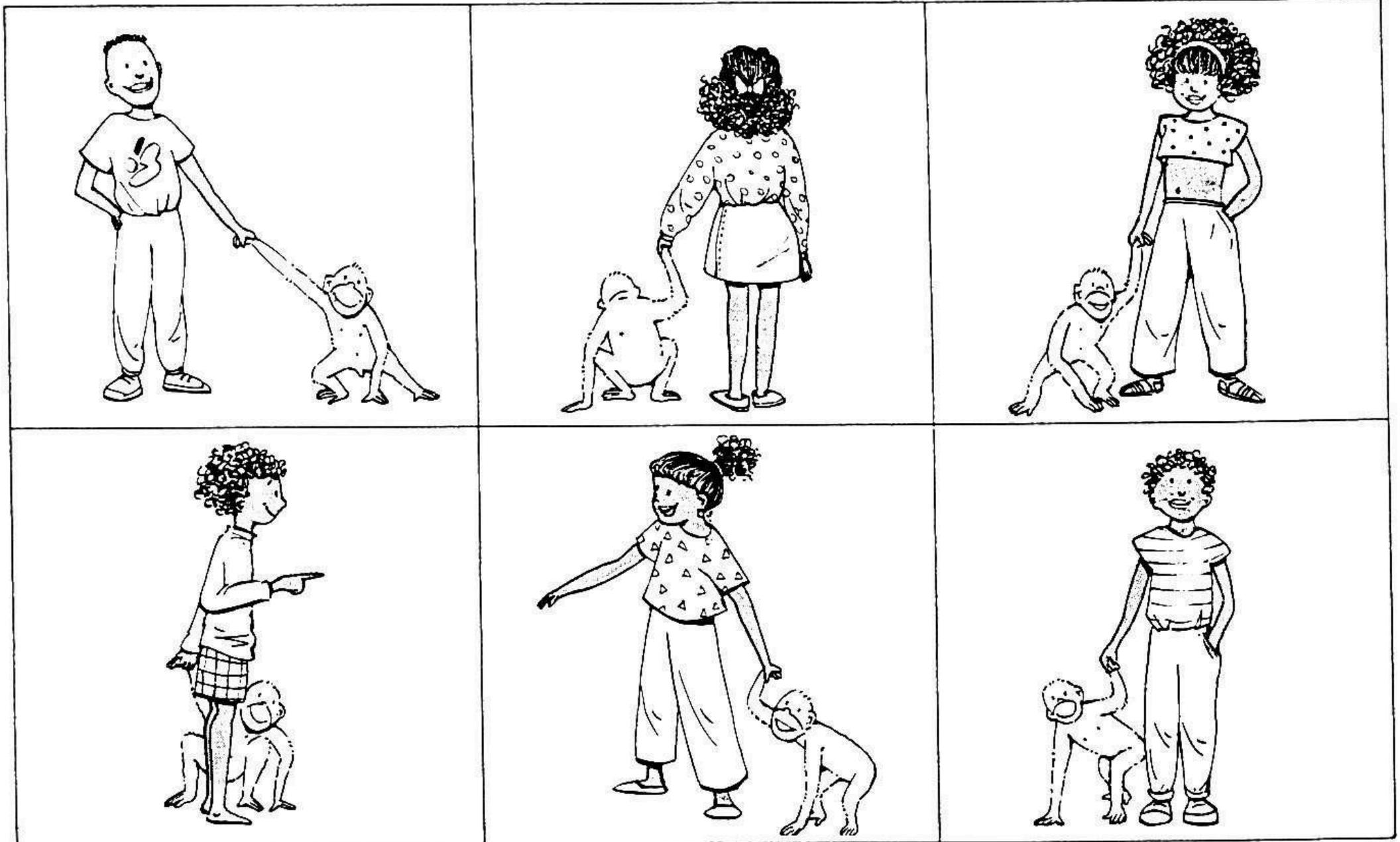


9a

Señala la figura del rectángulo que tiene relación con la tercera figura exterior empezando por la izquierda. Hazlo de acuerdo con la relación que guardan las dos primeras de cada fila.



Colorea los monos situados a la izquierda de los niños y de las niñas.



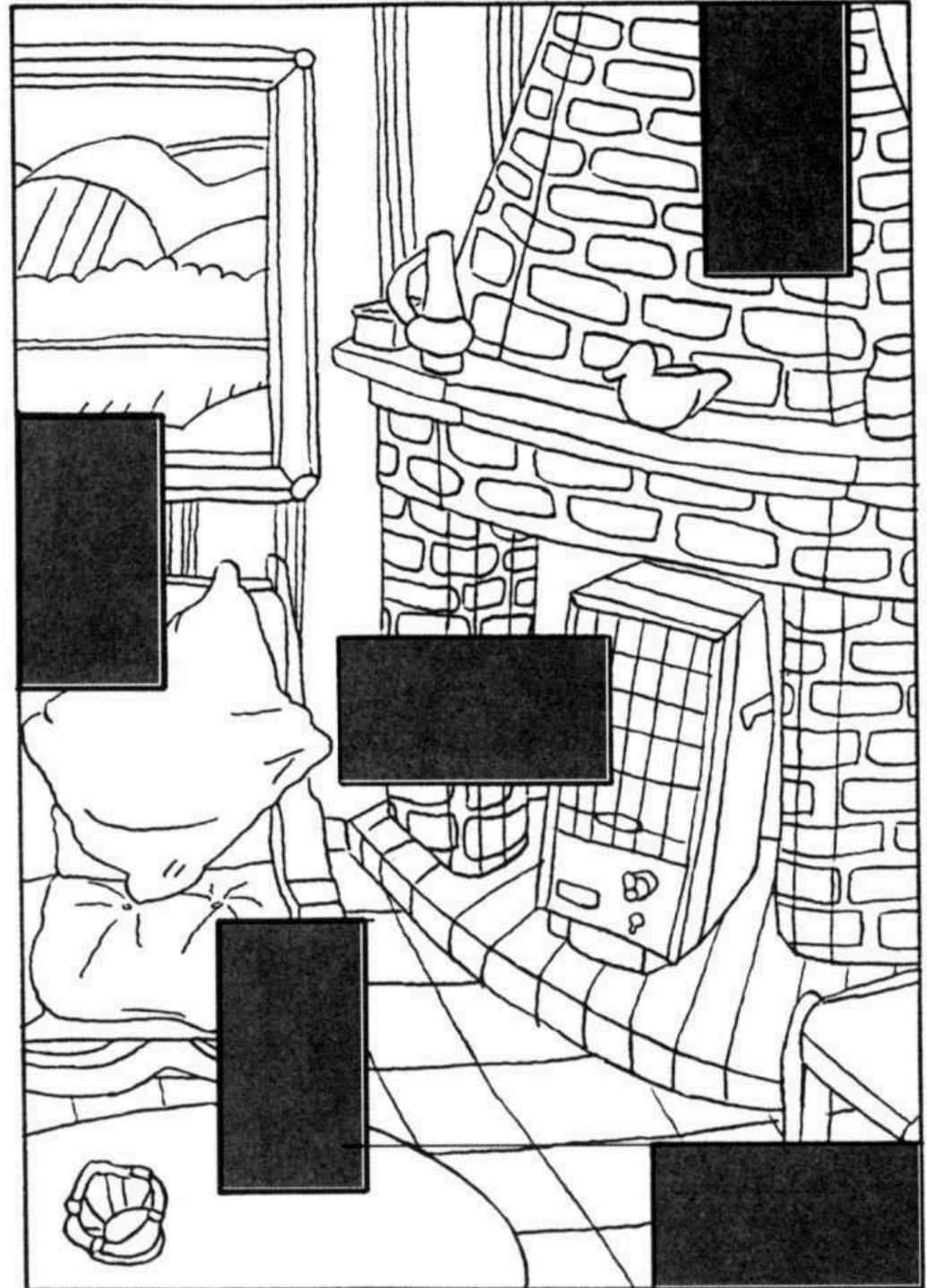


Dibuja en los cuadros vacíos la figura que falta.

d	p	b
p	b	d
b	d	

c	e	
e	o	c
o	c	e

Recorta los recuadros de la página 109.
Pégalos donde corresponda.





Responde a estas preguntas.

- ¿Cuál es el sentido que se da cuenta primero de que alguien no lleva desodorante? _____
- ¿Cuántas cuerdas tiene una flauta travesa? _____
- ¿Qué día de la semana es hoy? _____
- ¿Cuánto suman dos más dos más dos más dos más dos más dos? _____
- Cuando te miras los pies, ¿qué ves? _____
- ¿De qué color es el aire? _____
- ¿Cómo se llama el conjunto de pelos que crecen alrededor de la boca? _____
- Si quieres ser exacto y preciso, ¿qué responderás a una persona que te pregunta cuántos heridos ha ocasionado un accidente en el que ha habido tres heridos?

- ¿Cuál fue el primer día del año 1979? _____
- ¿Cómo se llaman las luces de los tractores que «se apagan y se encienden, se apagan y se encienden, se apagan...»? _____

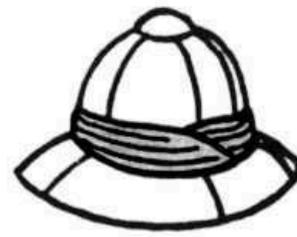
Escribe debajo qué características hay que tener para ser de la colección.



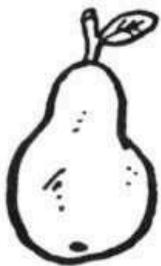
Éste lo es.



Éste no.



Tampoco.



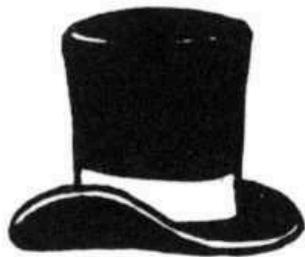
Éste no.



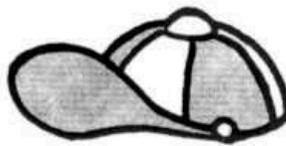
Sí lo es.



Pertenece a la colección.



Éste sí lo es.



No lo es.



Éste tampoco.



3a

Dibújate haciendo lo que haces normalmente...

poco antes de acostarte.

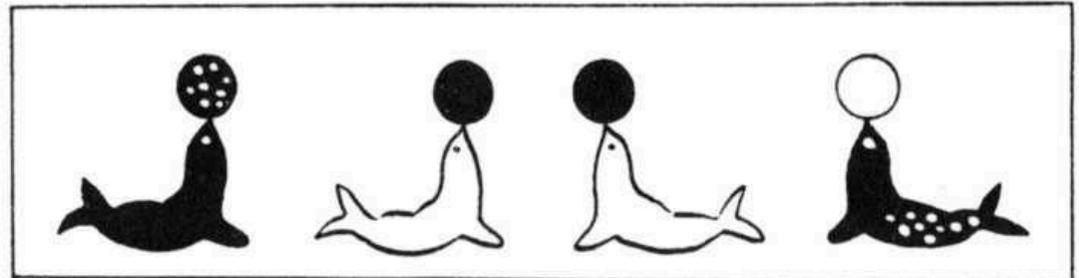
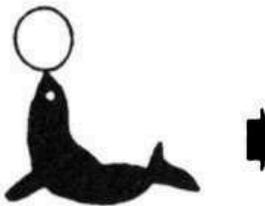
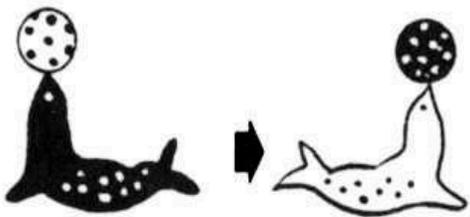
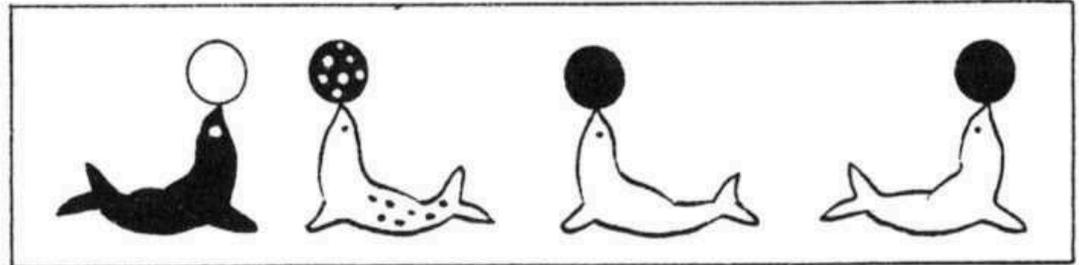
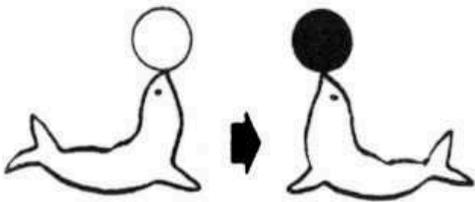
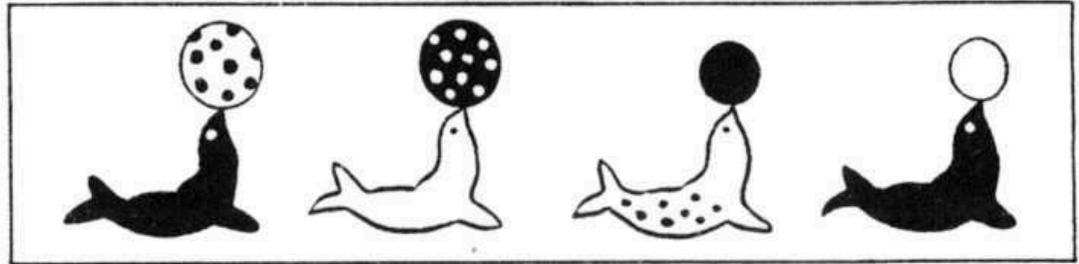
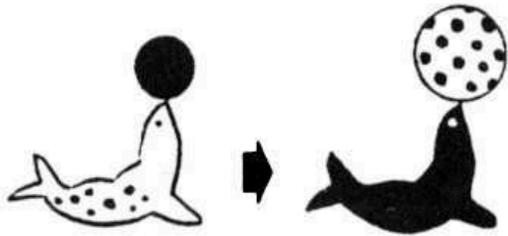
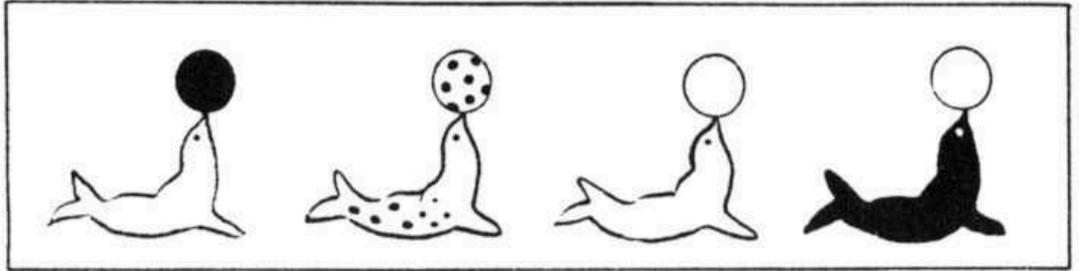
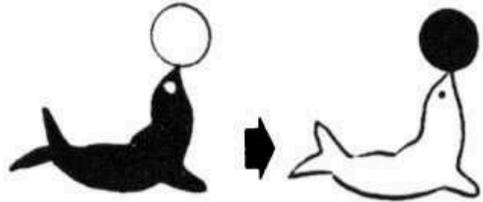
mientras duermes.

inmediatamente después .
de levantarte.

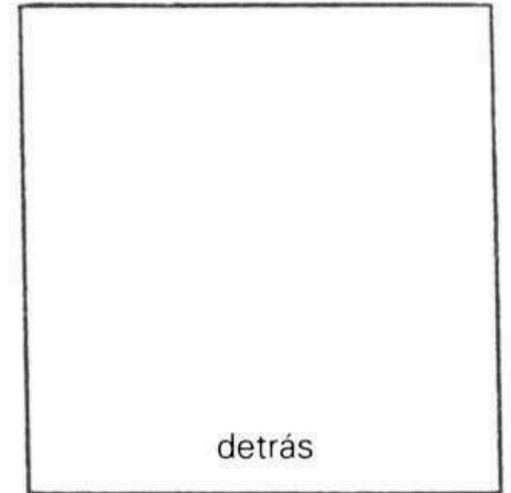
Colorea la persona o el objeto que no tiene pareja.



Señala la figura del rectángulo que tiene relación con la tercera figura exterior empezando por la izquierda. Hazlo de acuerdo con la relación que guardan las dos primeras de cada fila.



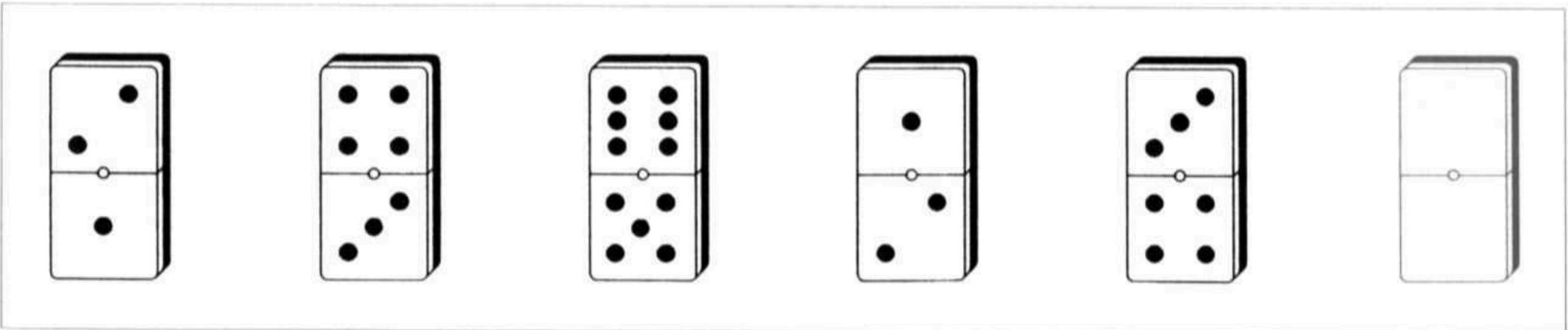
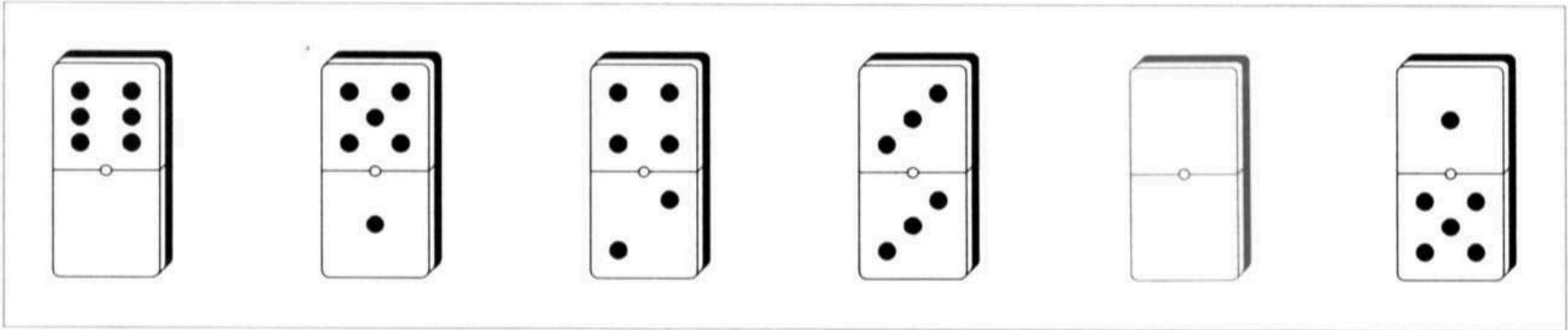
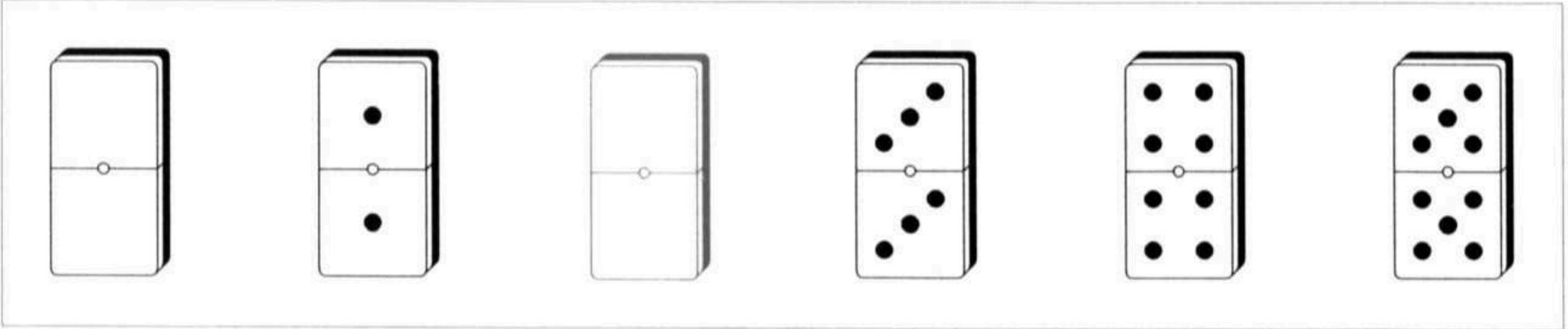
Dibuja en cada recuadro el animal que corresponde, según su situación en relación con el personaje.



Busca siete diferencias entre estos dos dibujos simétricos.



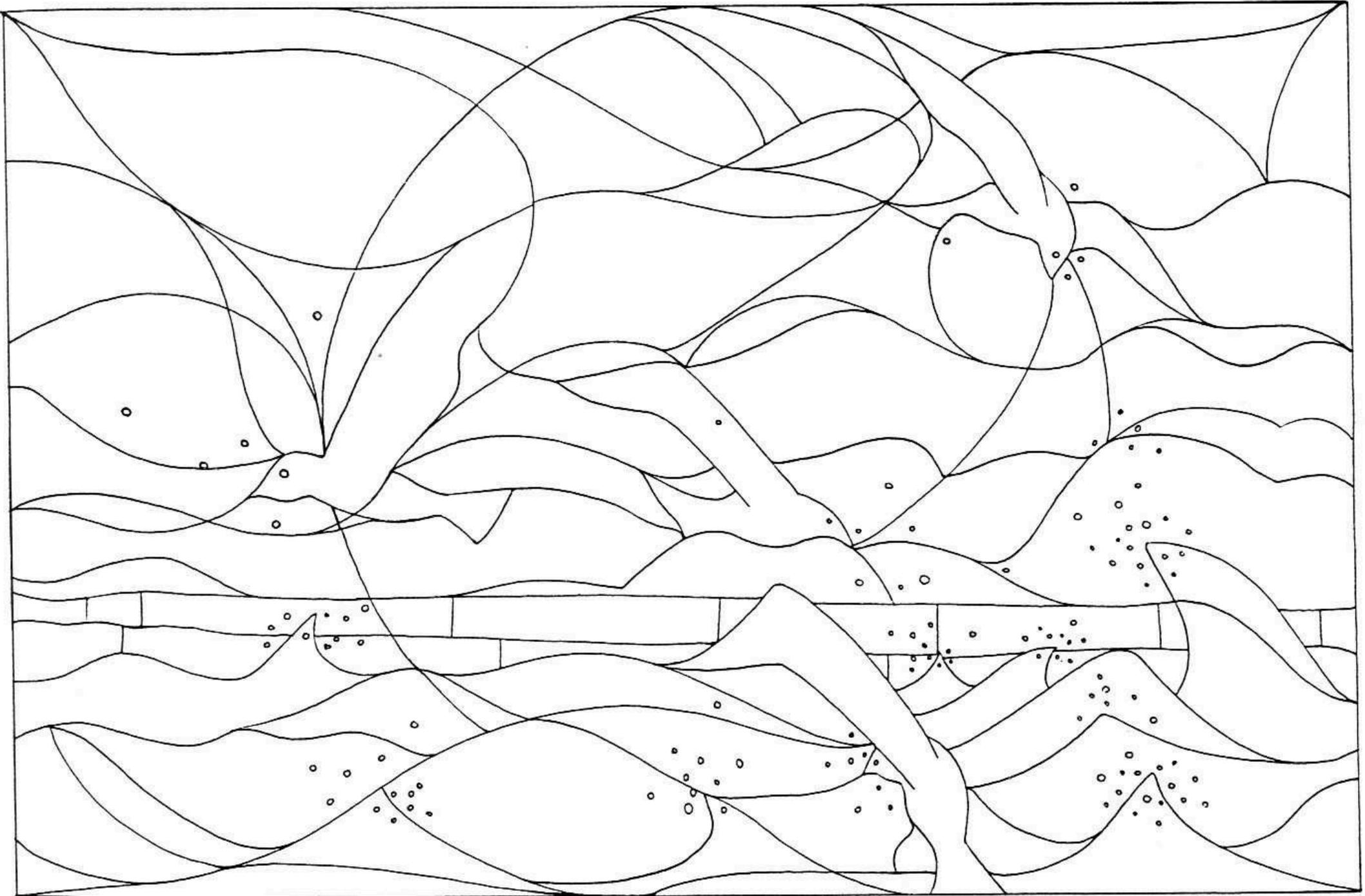
Completa las series con las fichas de dominó que faltan.



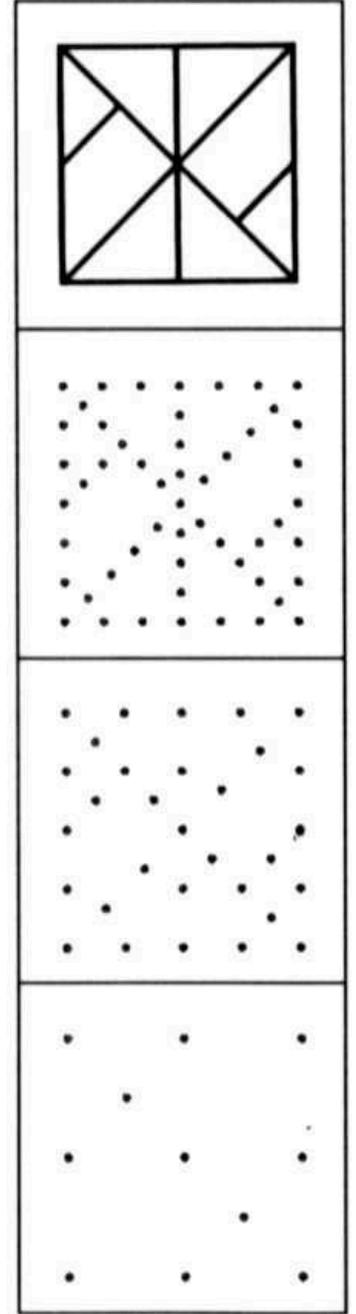
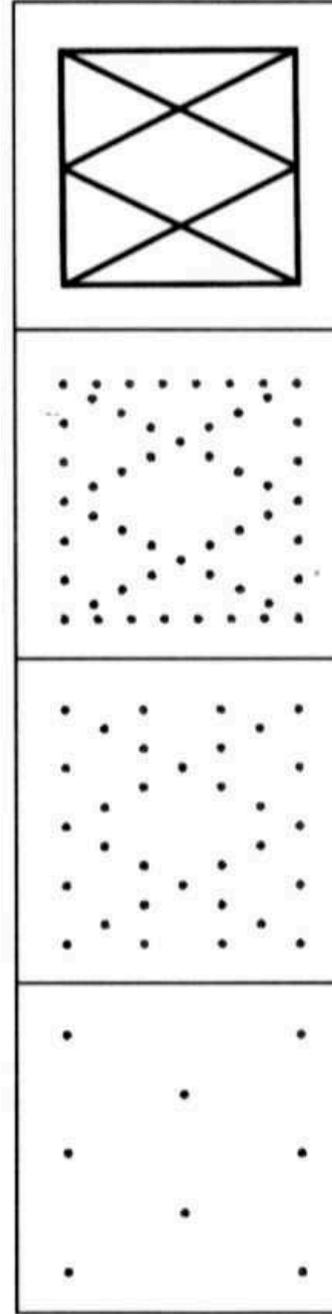
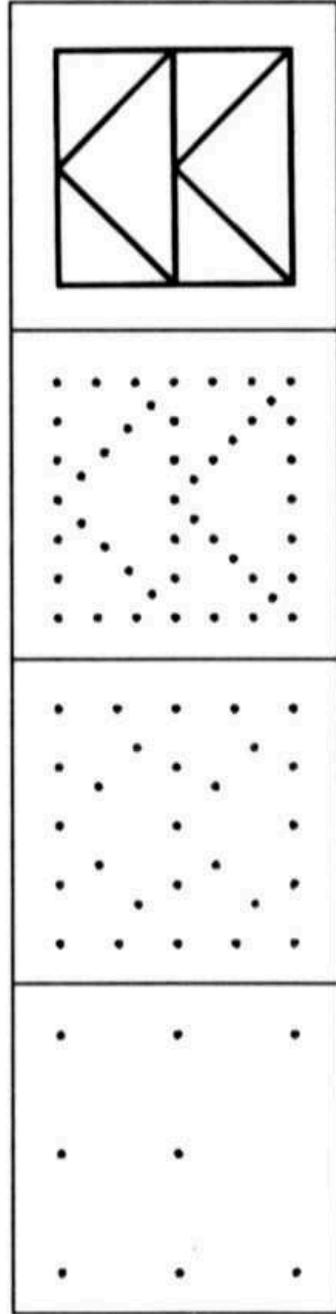
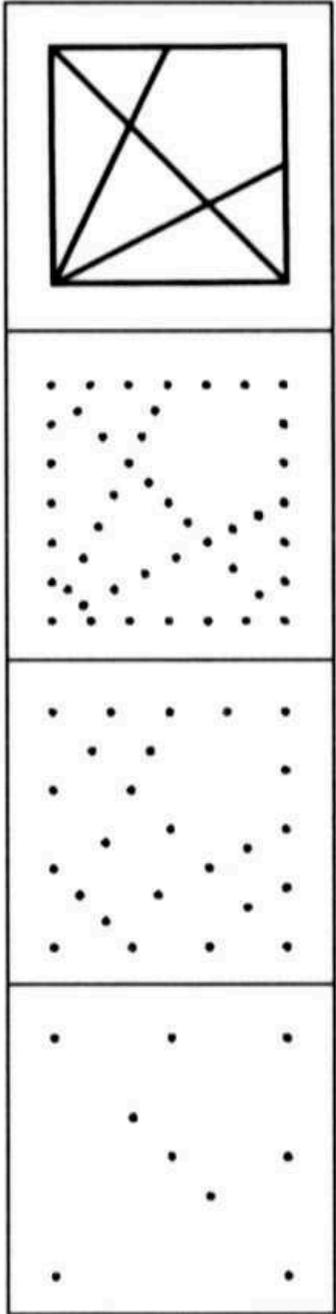
Colorea las cañas de pescar que están situadas a la derecha del esquimal.



Colorea los pájaros de este dibujo.



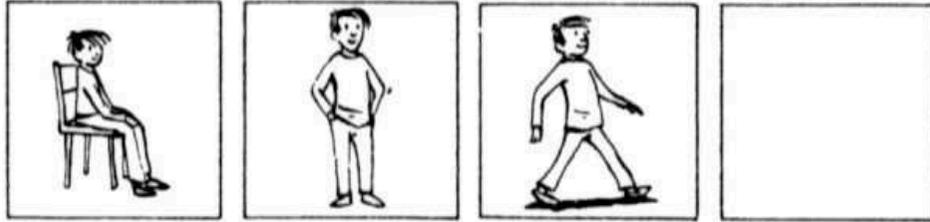
Copia la figura de cada columna repasando los puntitos.



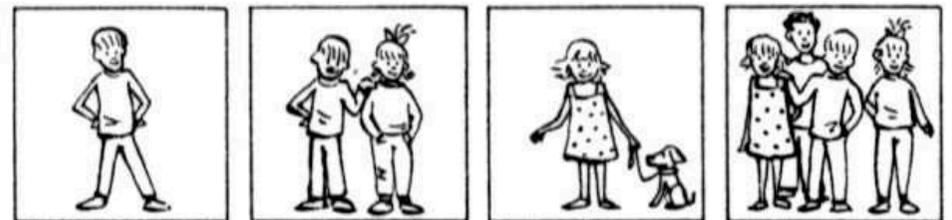
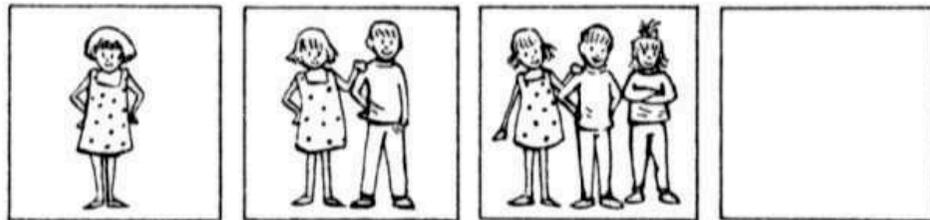
Responde a las siguientes preguntas poniendo una cruz en la casilla correspondiente.

	Sí	No
— ¿A un día le sigue otro?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿Si se cae al suelo una jarra de aluminio, se abolla?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿La naranja tiene miedo del exprimidor?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿Te gastas un poquito cada vez que te miras al espejo?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¡Agf! ¿Acabas de leer «¡Agf!»?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿Mueven la cola los pianos de cola?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿Es obligatorio llevar rueda de auxilio para viajar al espacio?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿La madre de tu madre es tu abuela?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿La batería de cocina es un instrumento musical típico de tu región?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿Utilizaba gas el hombre primitivo?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

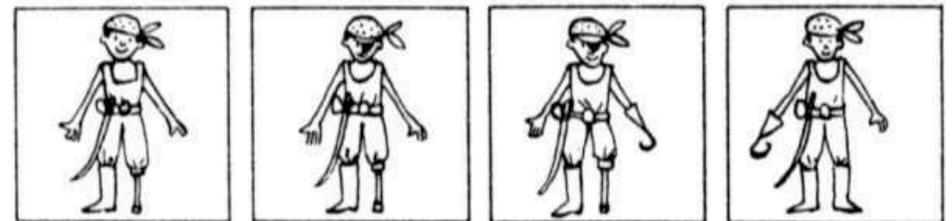
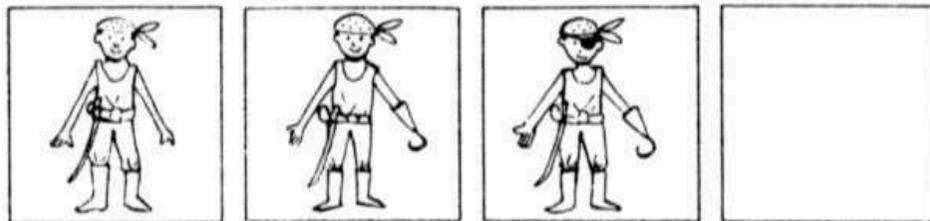
Marca el recuadro (A, B, C o D) que completa cada serie.



A B C D

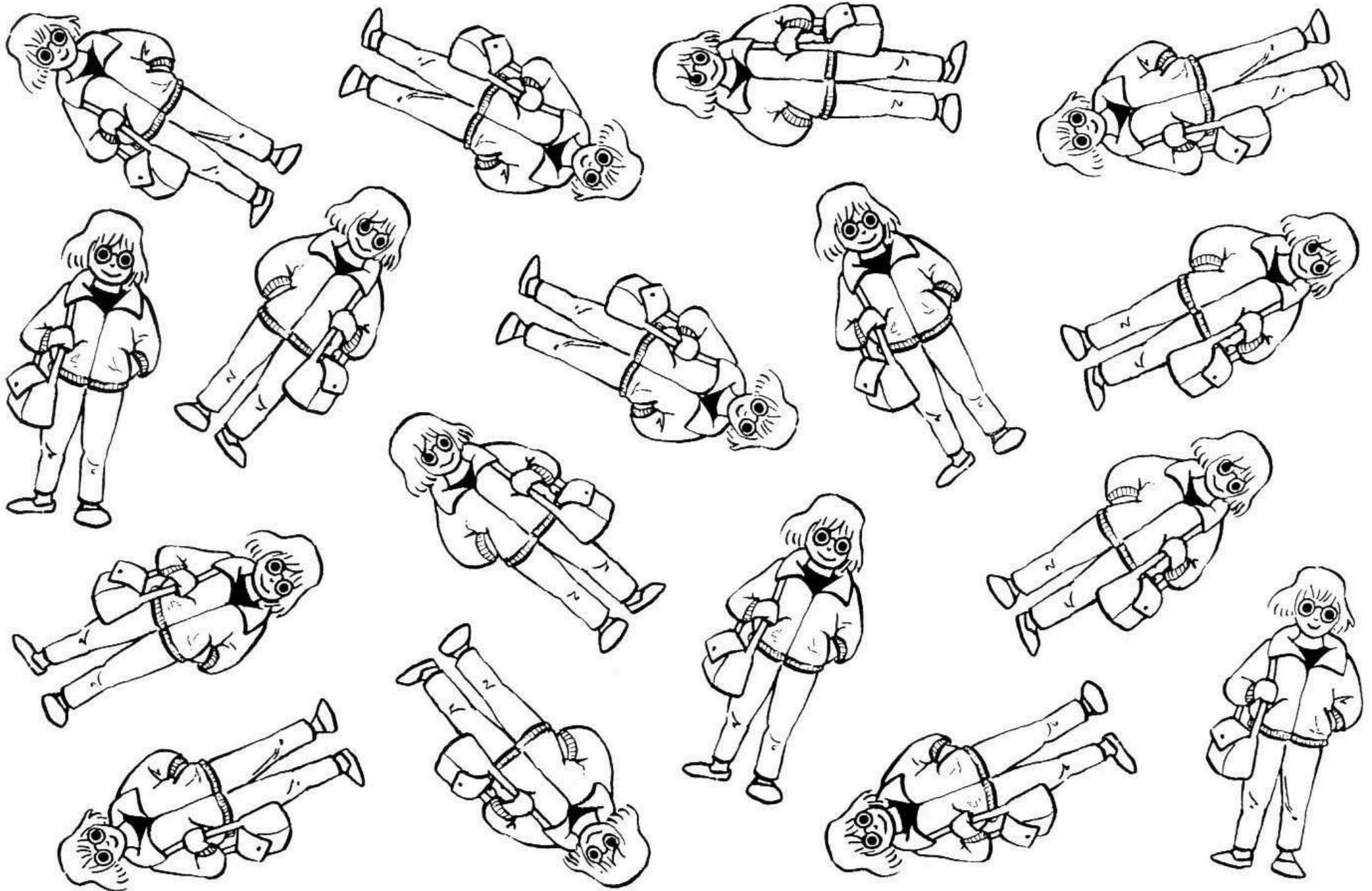


A B C D



A B C D

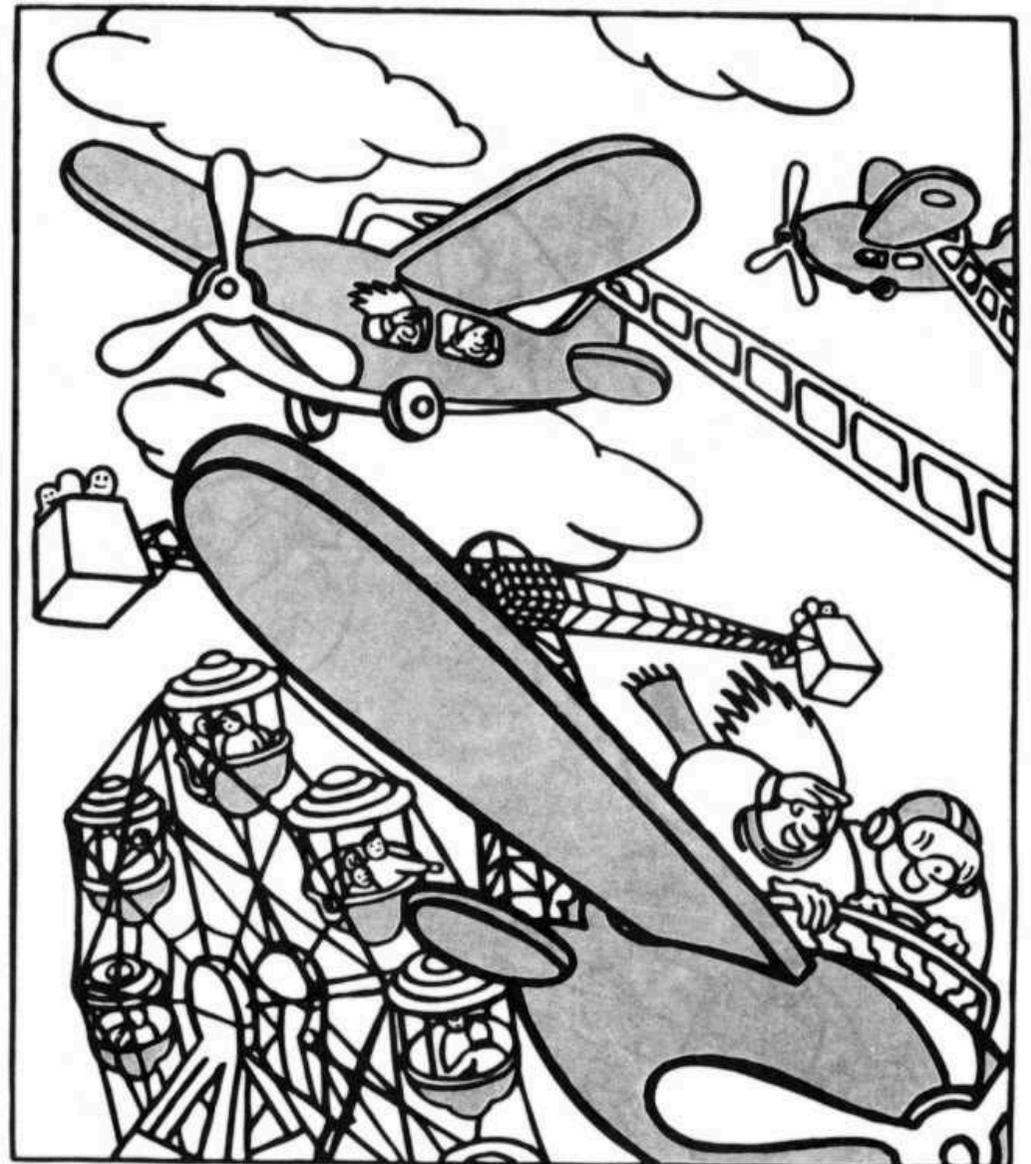
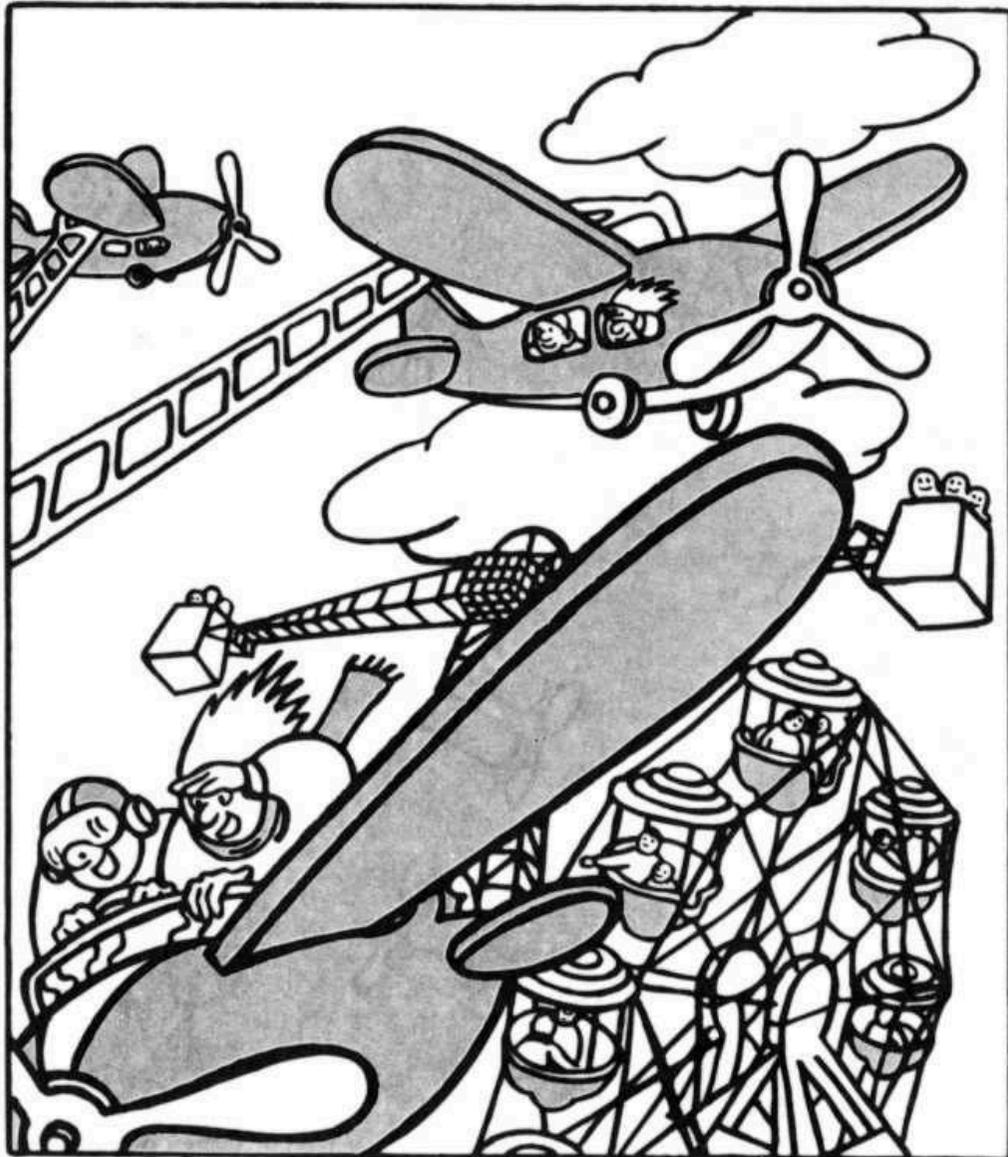
Colorea los bolsos que las niñas llevan colgados en el lado derecho.



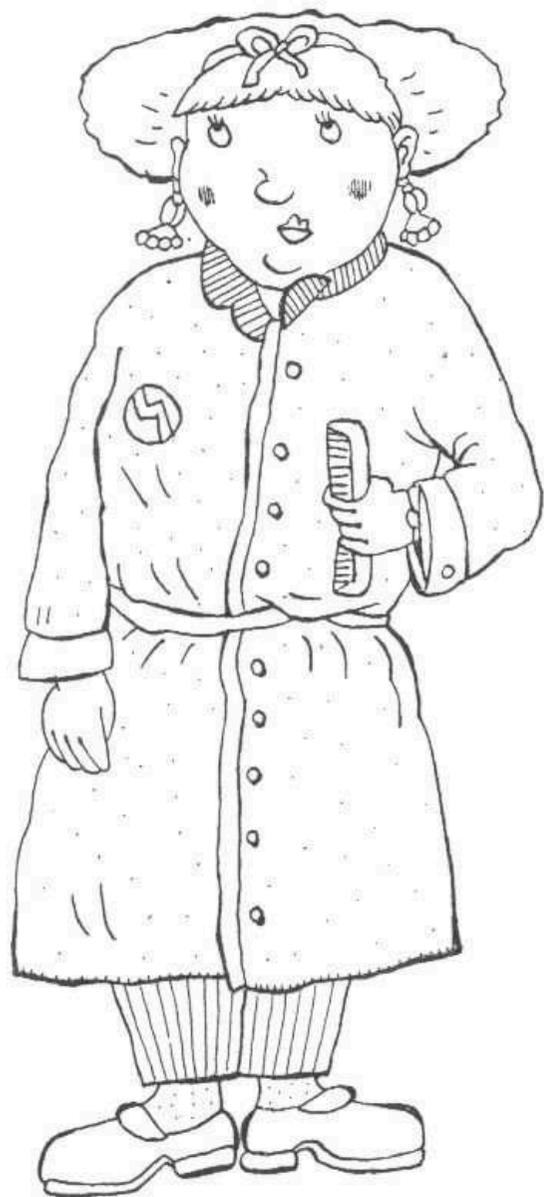


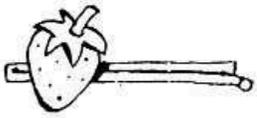
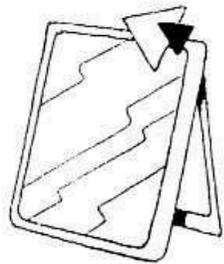
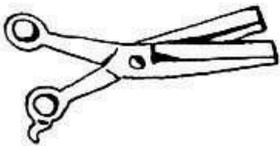
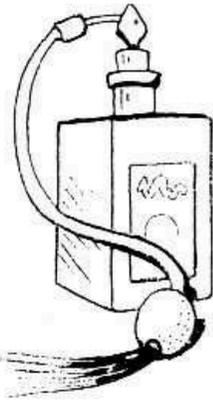
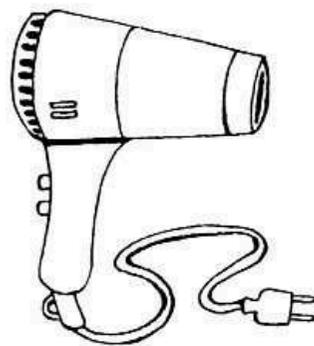
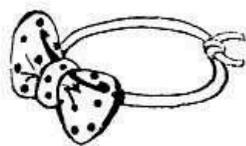
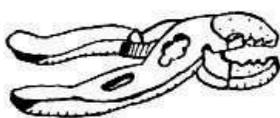
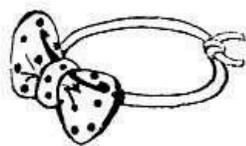
5b

Busca siete diferencias entre estos dos dibujos simétricos.



Colorea los objetos relacionados directamente con la peluquera. Subraya las acciones que también estén relacionadas con ella.

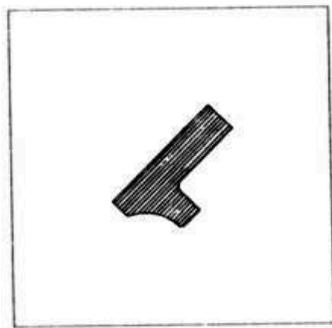
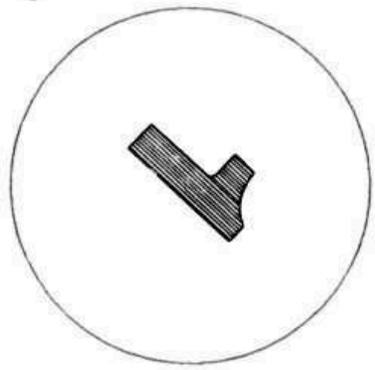


	lavar el cabello pintar las uñas	
		
leer revistas	hacer trenzas	
peinar secar coser		
	charlar arreglar el cierre	
		

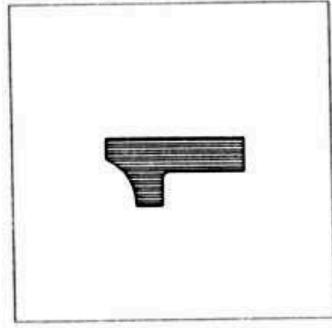


15a

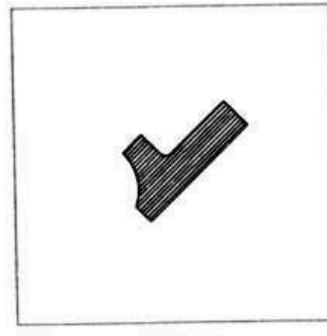
Señala la opción (A, B, C o D) que no tenga la misma forma que el modelo que está dentro del círculo.



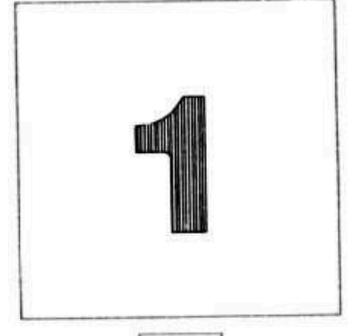
A



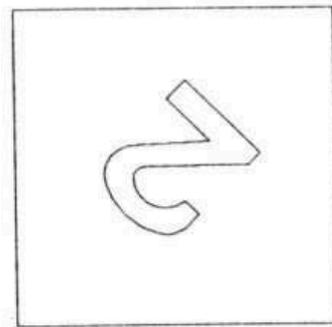
B



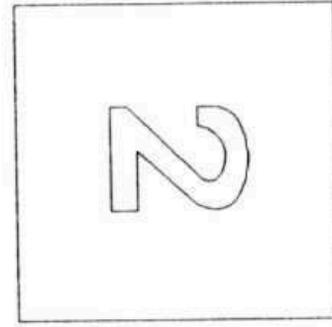
C



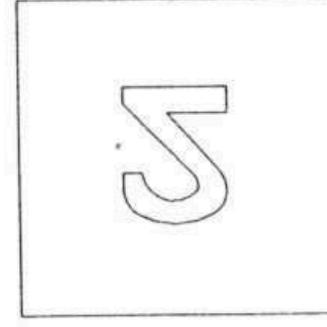
D



A



B



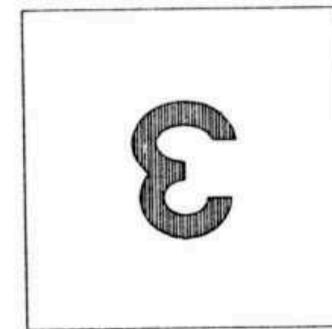
C



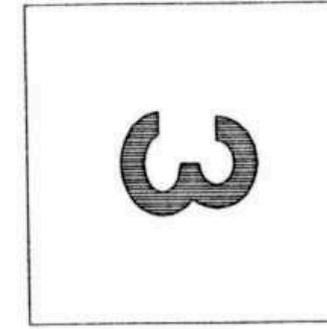
D



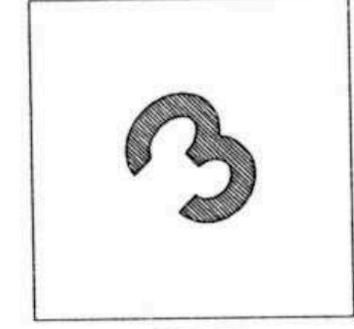
A



B

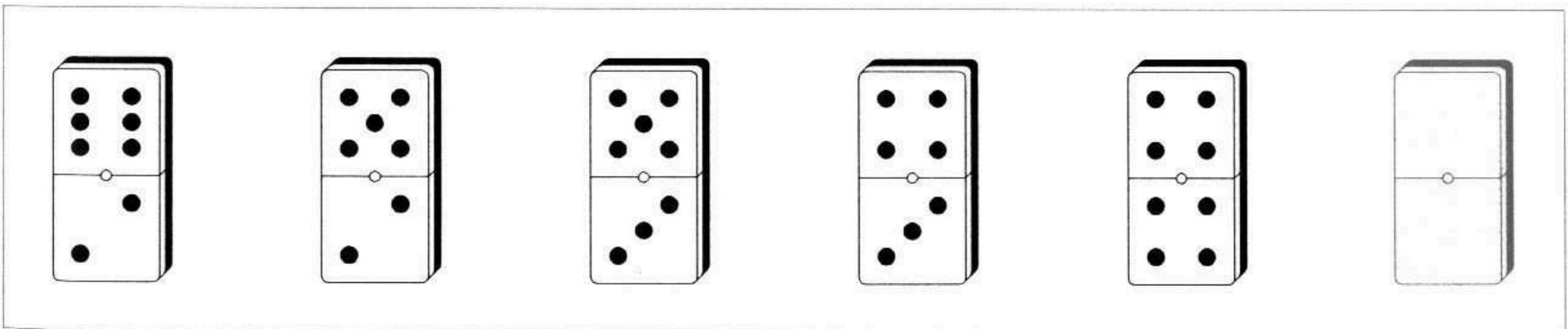
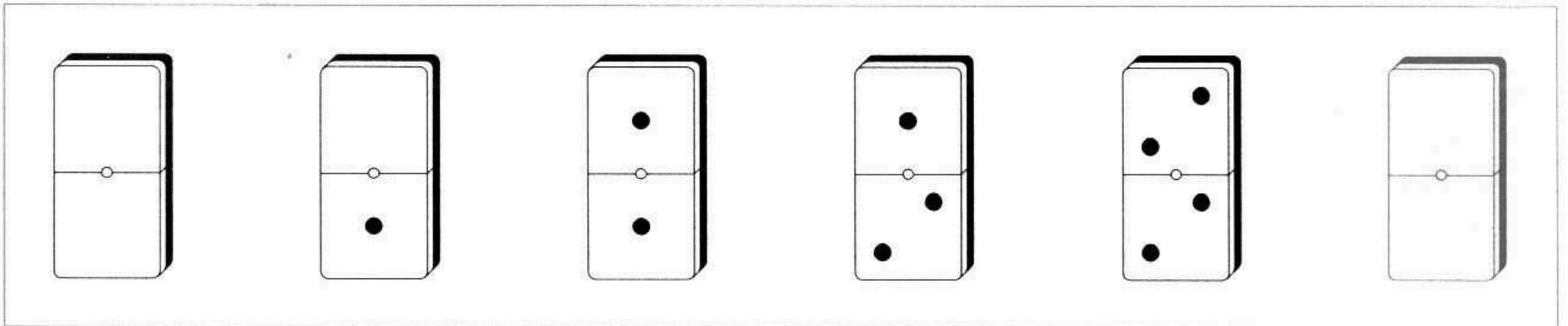
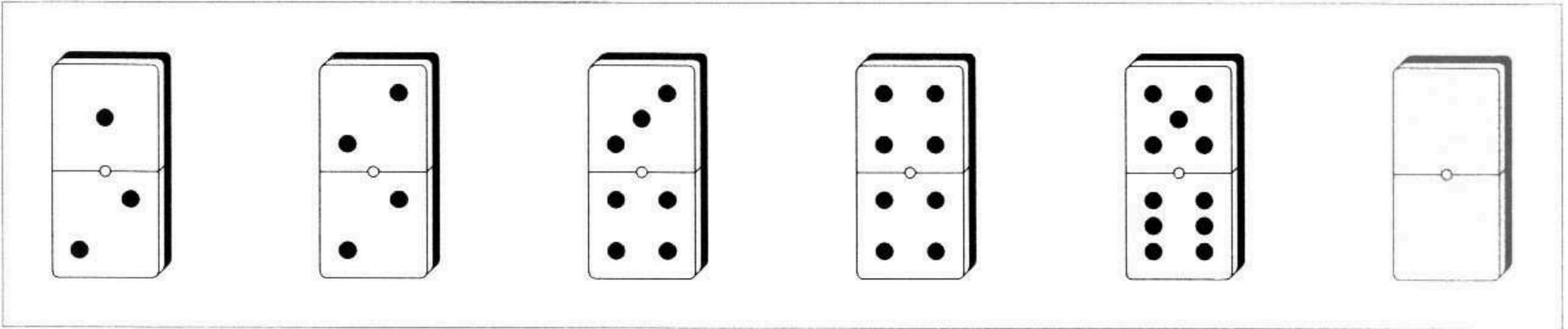


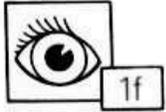
C



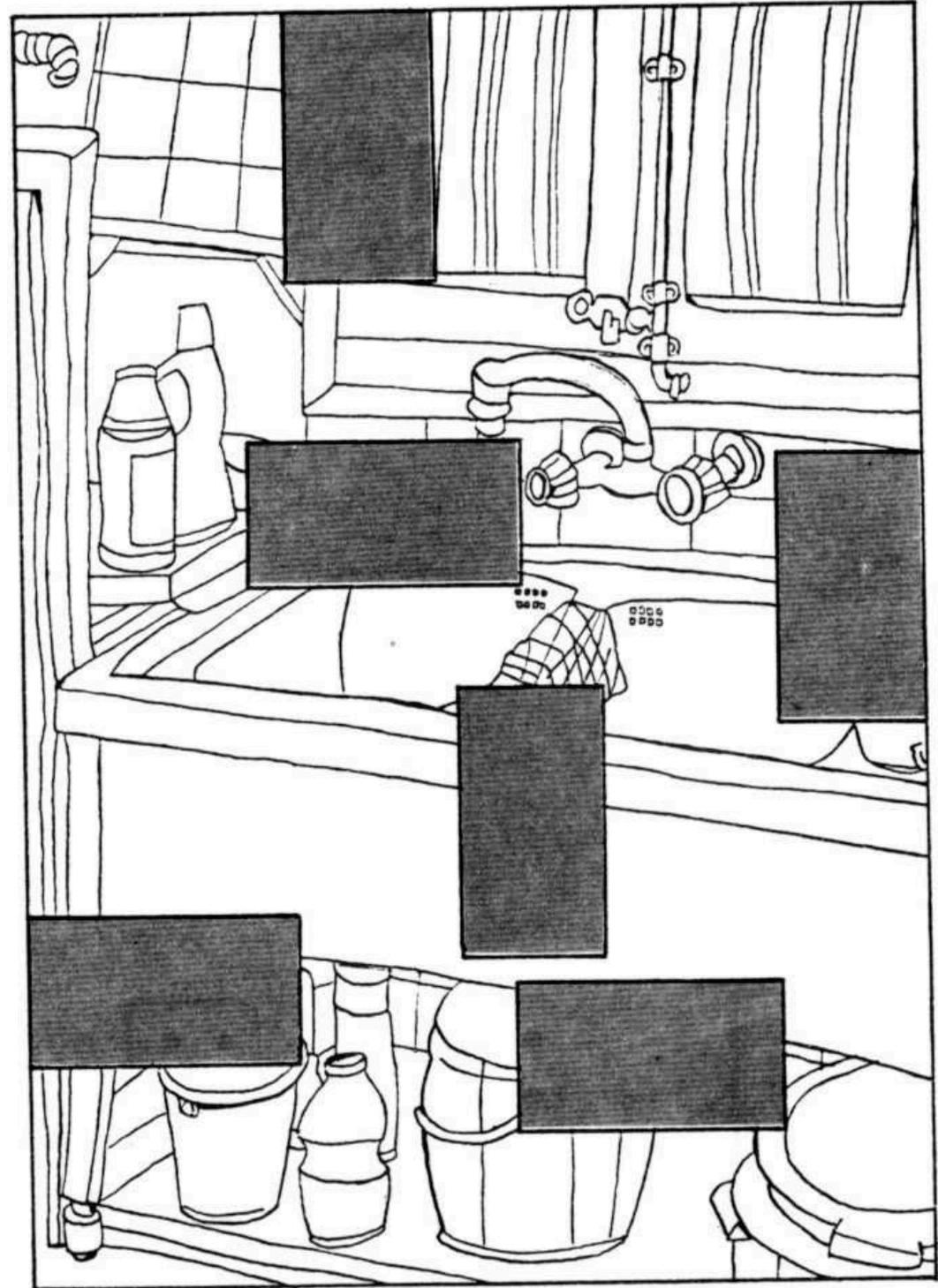
D

Completa las series con las fichas de dominó que faltan.

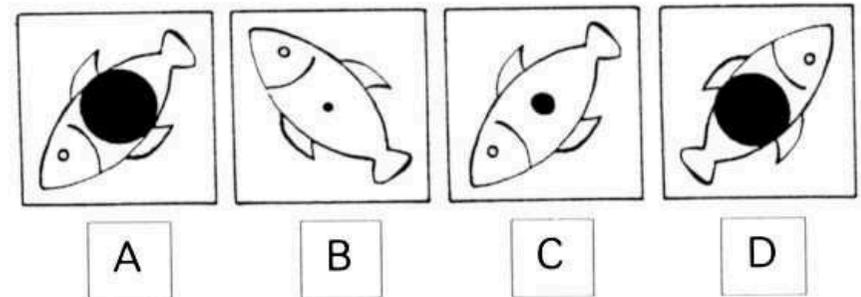
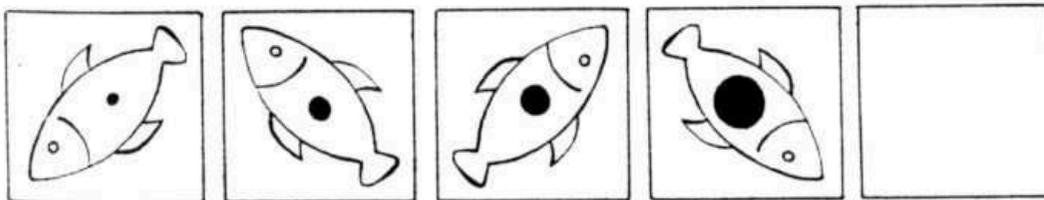
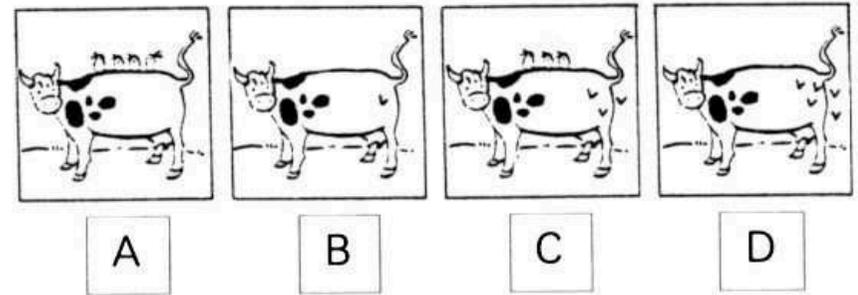
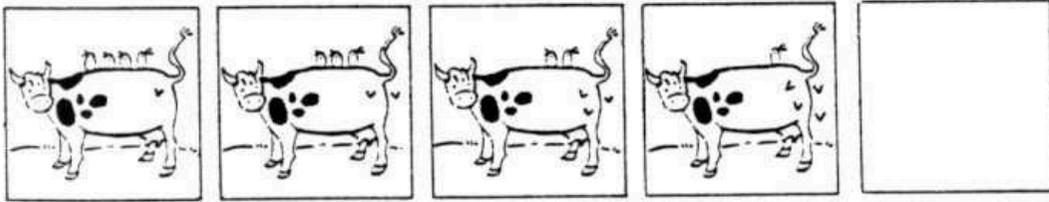
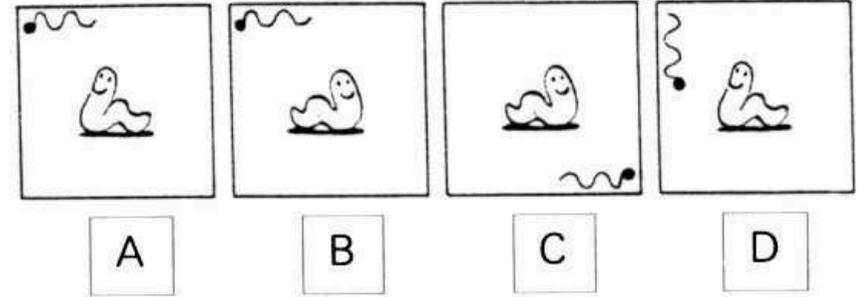




Recorta los recuadros de la página 109 y pégalos en su lugar.

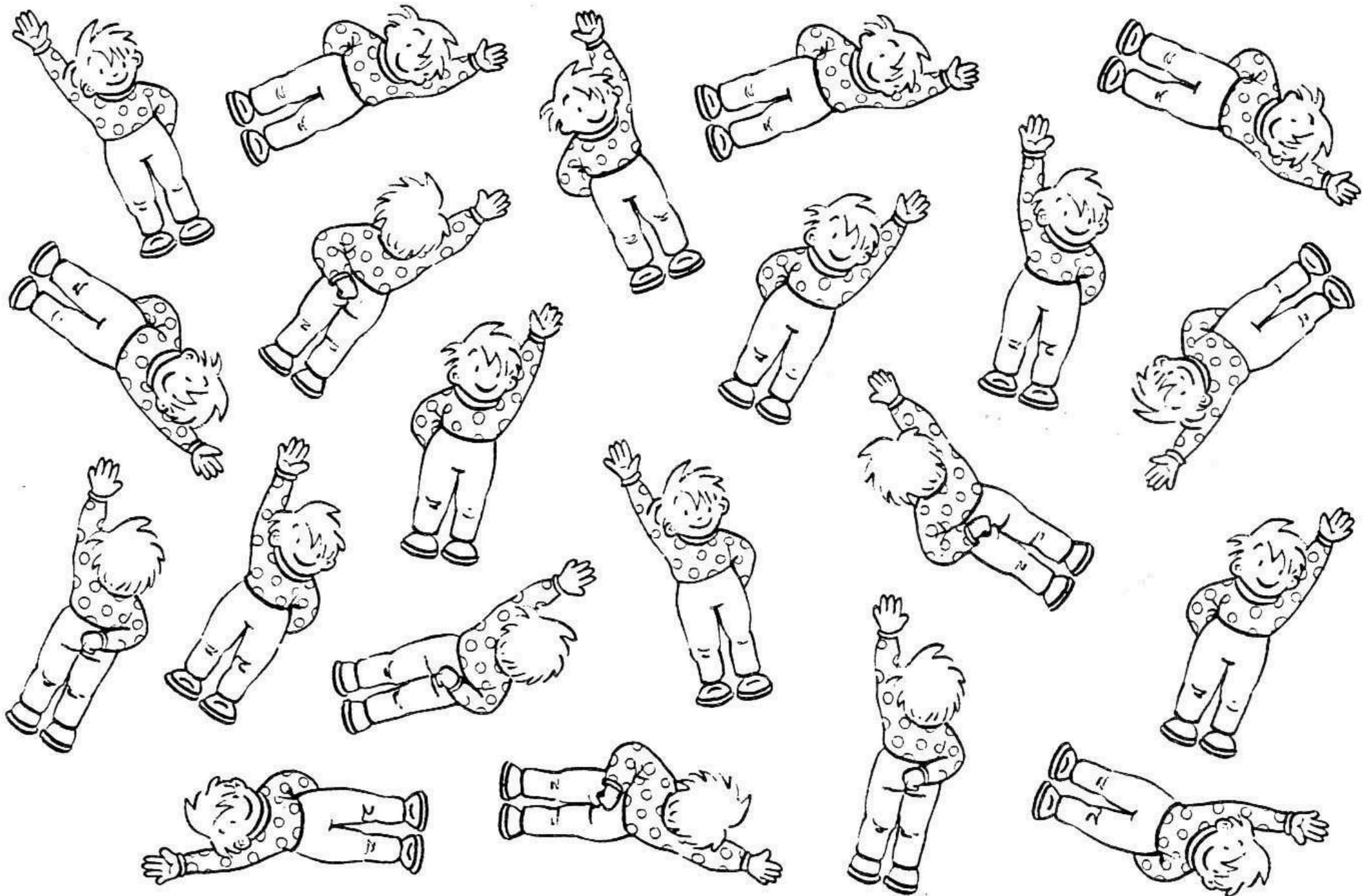


○ Marca el recuadro (A, B, C o D) que completa cada serie.



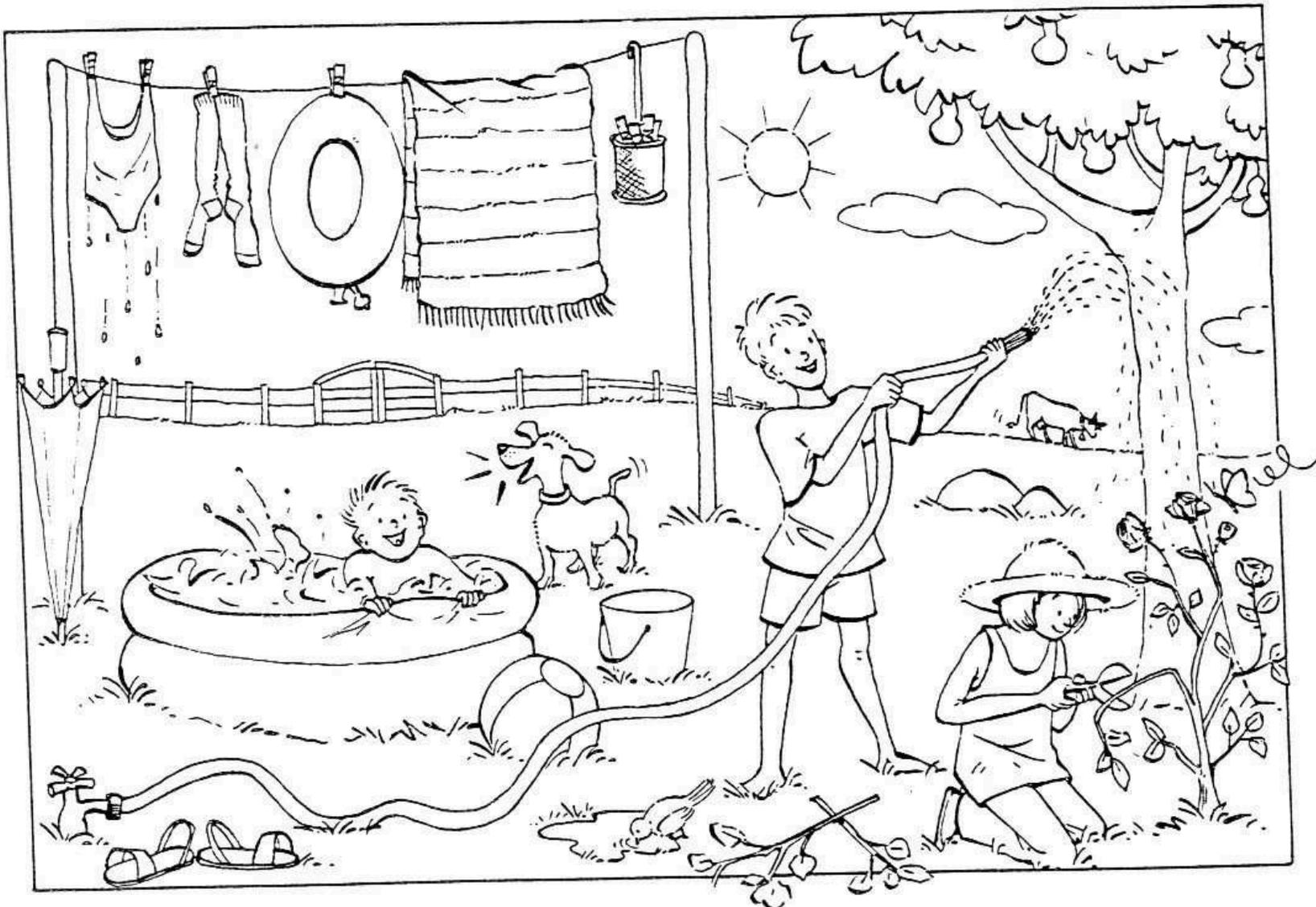


Colorea la mano derecha de los niños si la tienen alzada.

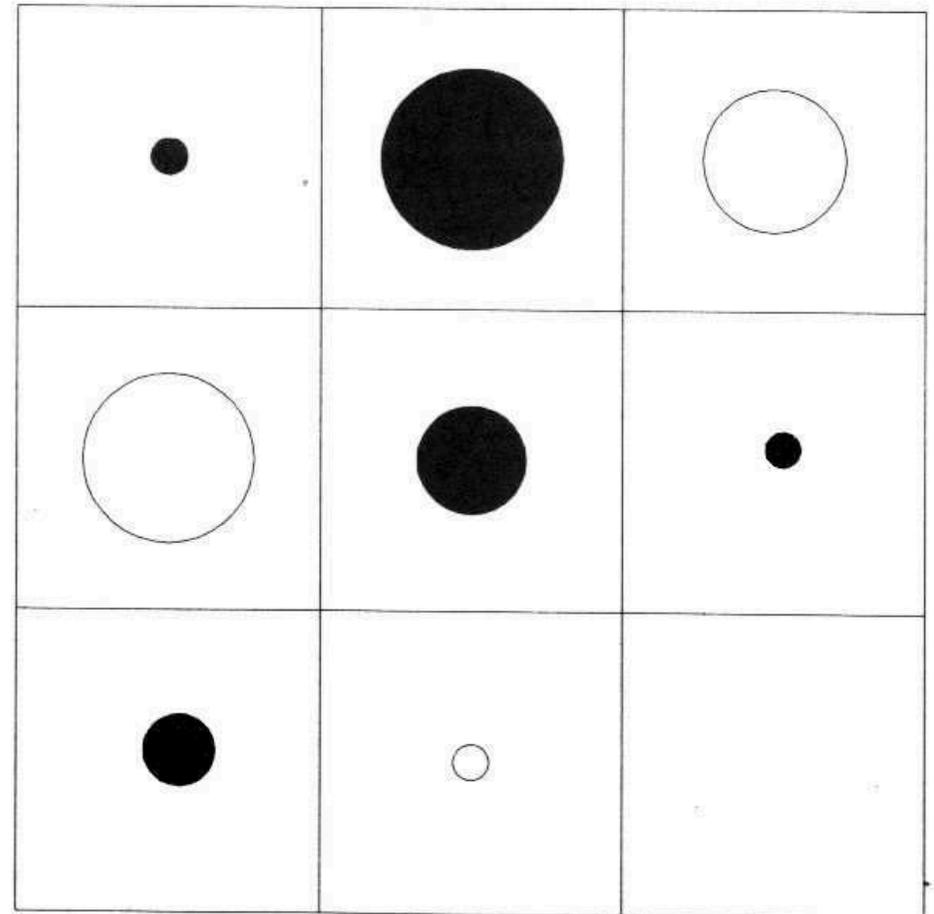
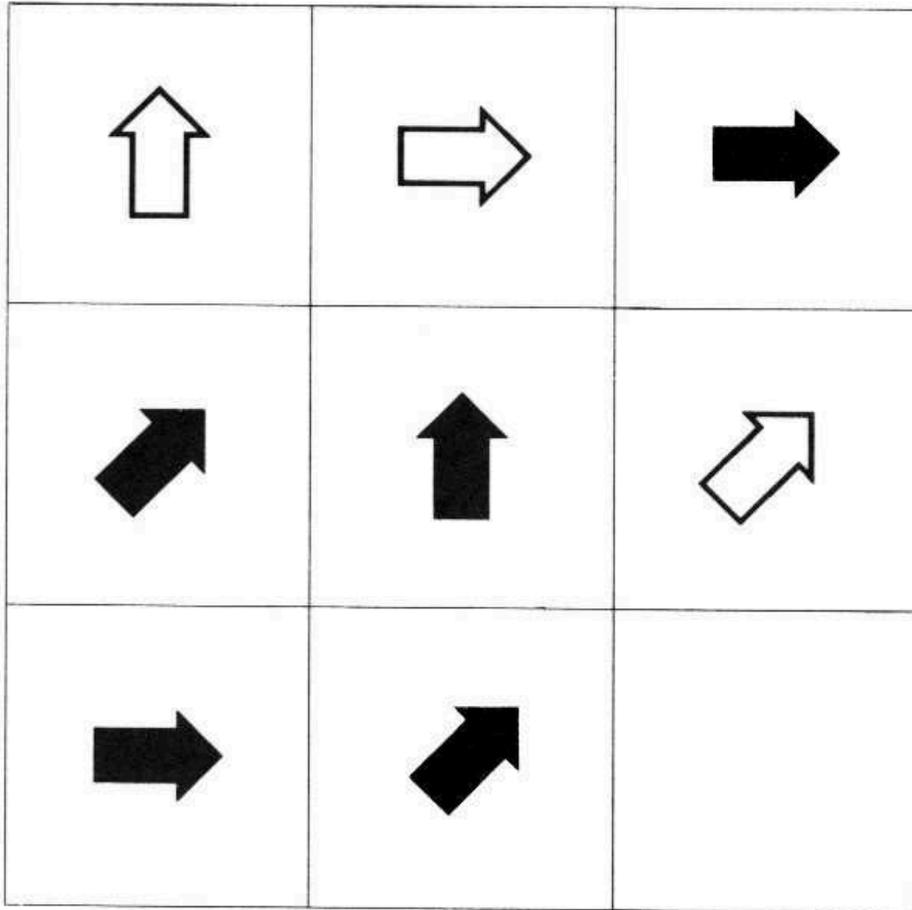


Colorea como se indica el objeto u objetos que tienen relación con la frase.

- GRIS: guau-guau.
- AZUL CLARO: Parezco una regadera.
- AZUL OSCURO: Nadie me sostiene y algunas veces le tapo el sol.
- ROJO: Vuelo de flor en flor y tengo unas hermosas alas.
- VERDE CLARO: Soy una fruta muy dulce.
- VERDE OSCURO: Si quieres usarme para refrescarte tienes que inflarme.



Dibuja en cada recuadro vacío la figura que falta.



Resuelve esta situación siguiendo las indicaciones que se te dan.

Situación inicial:

*Abel sale de casa con 300 pesos.
Vuelve a ella con 25.
¿Qué pudo haber ocurrido?*

Propón soluciones a esta pregunta.

Comenta con los compañeros y compañeras de clase las soluciones que se han dado.

¿Cuál es la mejor? Escríbela.

Escribe otra vez la situación teniendo en cuenta la solución que te ha parecido más acertada.



Dibújate haciendo aquello que normalmente haces...

poco antes de ir a la escuela.

en la escuela.

inmediatamente después
de salir de la escuela.

 Completa este cuento.

LA VENTANA Y LA PERSIANA

Una mañana de primavera, una ventana dijo a la persiana:

—Oye, persiana de madera, ¿por qué no te enrollas un poco? Así podría yo ver salir el sol y ver sus rayos sobre el campanario del pueblo... Además, vería a las viejecitas caminando para la iglesia y al pastor que lleva al campo sus rebaños.

Pero la persiana, a la que no quitaban el polvo hacía mucho tiempo y además era perezosa de nacimiento, respondió:

— _____

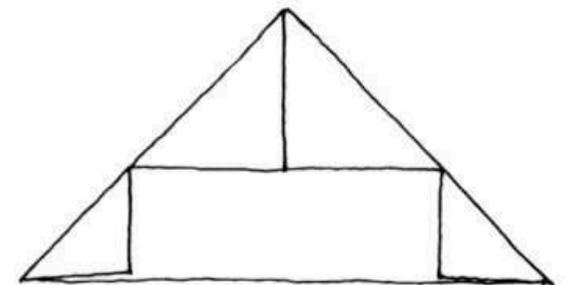
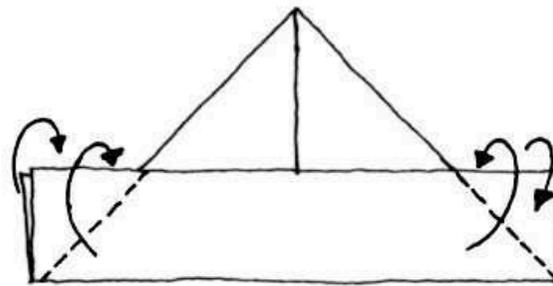
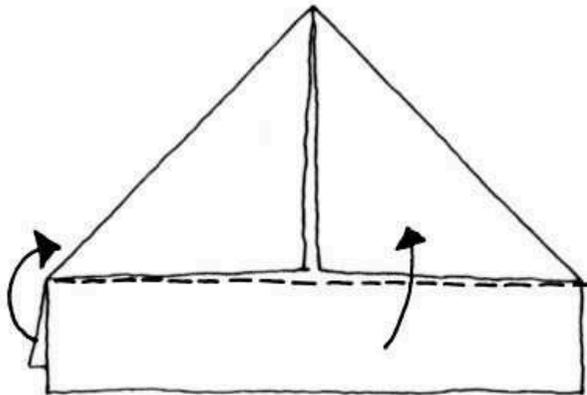
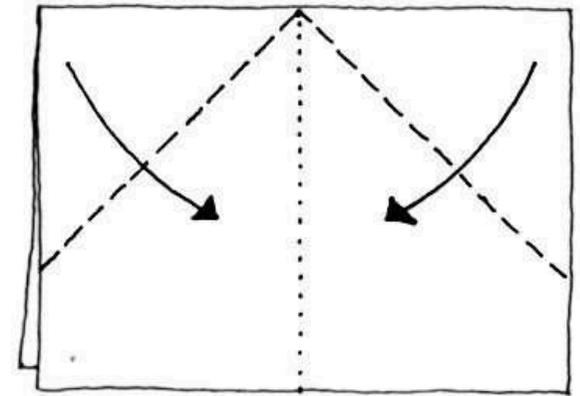
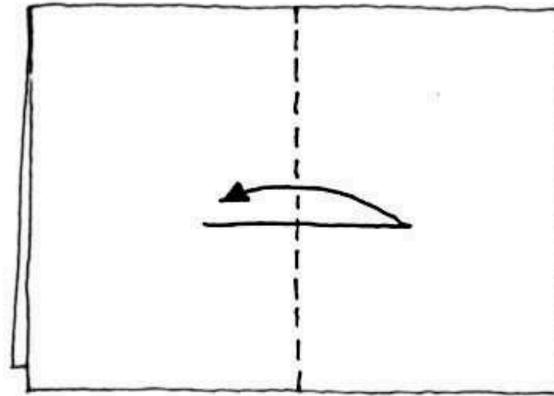
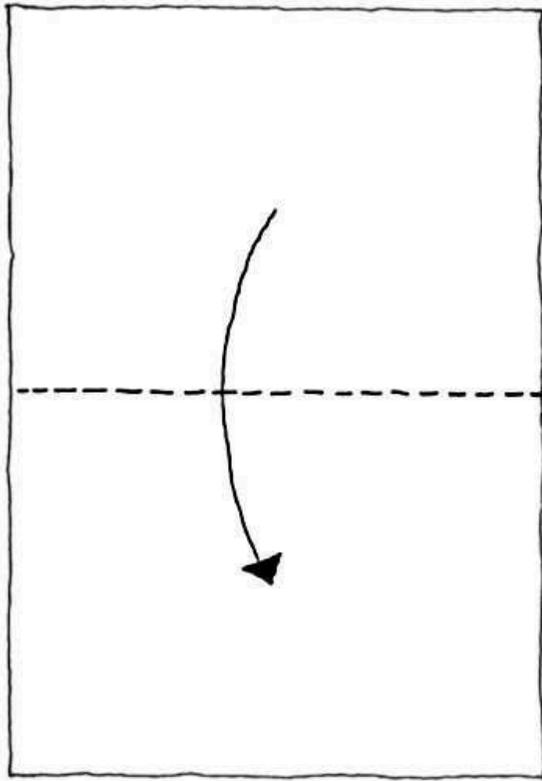
Y se cuenta que la ventana nunca más volvió a pedir nada a nadie.



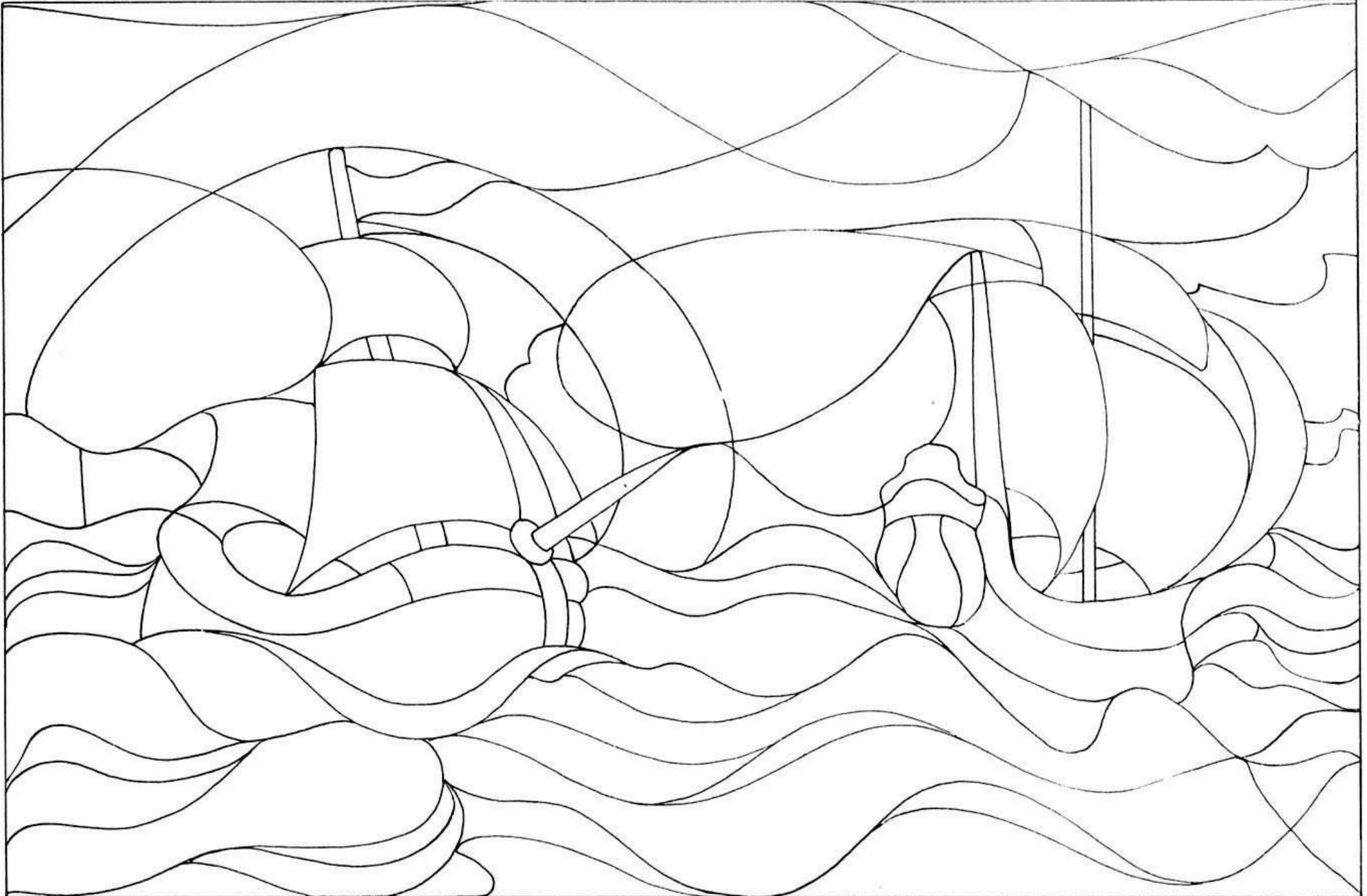
4a



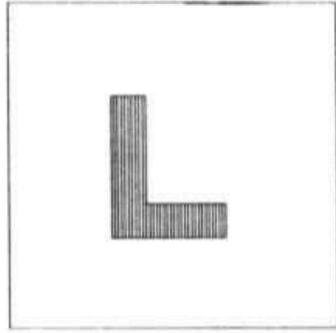
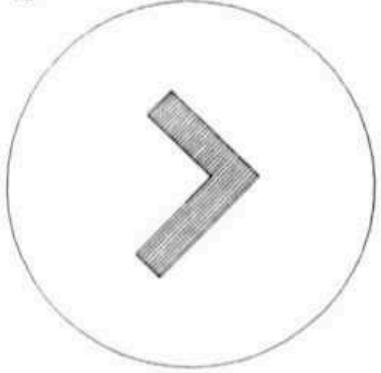
Hazte un sombrero como se muestra en estos dibujos. Ayúdate con las indicaciones de la página 111. Utiliza una hoja doble de periódico.



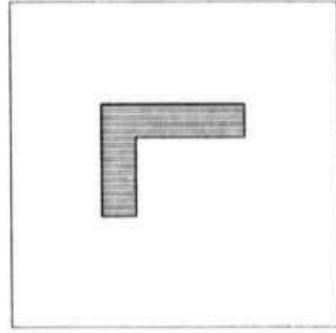
Colorea los barcos de este dibujo.



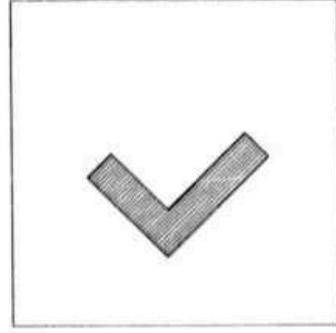
Señala la opción (A, B, C o D) que no tenga la misma forma que el modelo rodeado con un círculo.



A



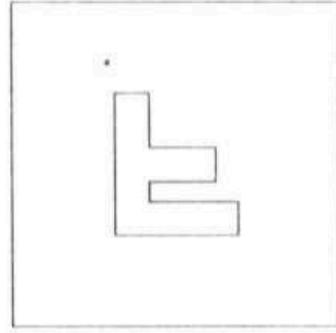
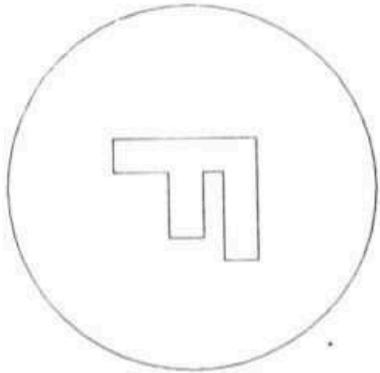
B



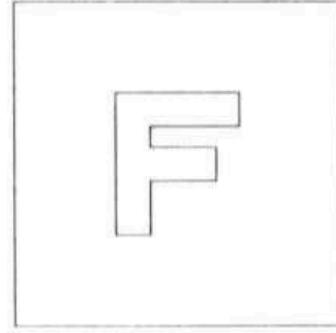
C



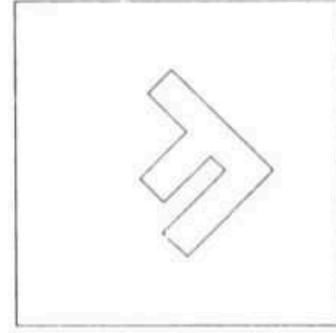
D



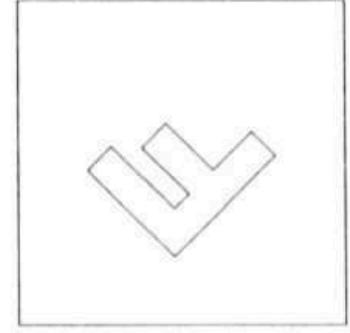
A



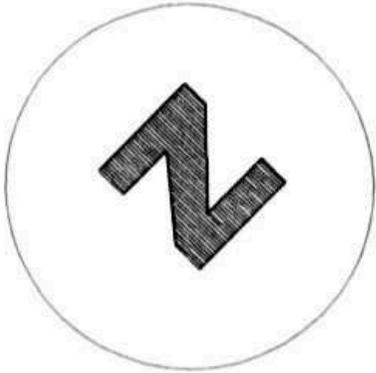
B



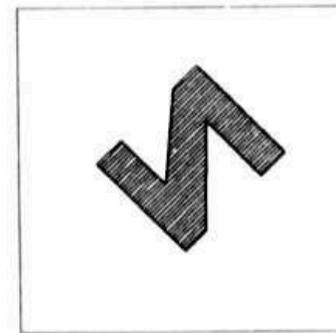
C



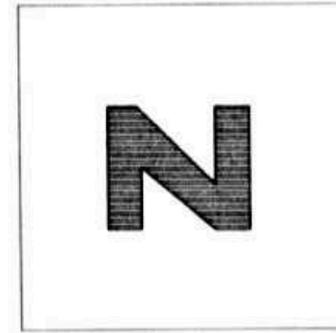
D



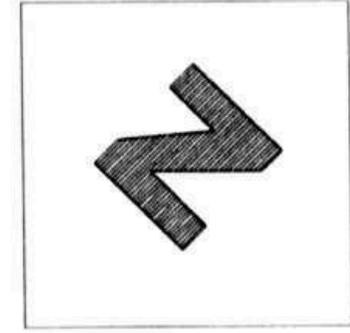
A



B



C



D



3b



Contesta a estas preguntas.

- ¿Cuántas patas tiene una madeja de lana? _____
- ¿Qué mar bañaba la costa atlántica en el año 1849? _____
- Cuando se practica la equitación, ¿en qué lugar del caballo va el jinete? _____
- ¿Las lentejas se venden por peso, por litros o por unidades? _____
- ¿Cuántos pisos tiene un edificio de cuarenta y siete pisos más el sótano y la planta baja? _____

- Al pintar una pared, ¿cuándo se aplica la segunda capa de pintura, antes o después que la primera? _____

- ¿Qué forma tiene una pelota de *rugby*, de melón o de higo? _____
- ¿Dónde tiene el estómago un habitante de Australia, más arriba o más abajo de las rodillas? _____
- ¿Qué pesa más, mil kilos de ladrillos o mil kilos de tabletas de chocolate? _____
- En un examen, ¿cuál es la pregunta que va entre la primera y la tercera? _____

¿Qué característica o características hay que tener para ser de este grupo? Escríbelas debajo.



Yo no soy del grupo.



¡Ni pensarlo!



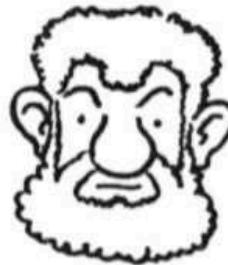
Pues yo tampoco.



¡Qué se han creído! ¡Yo no!



¡Yo sí!



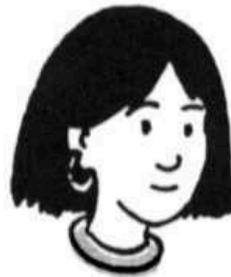
Está usted bromeando.
Yo no.



Ni yo.



Yo también pertenezco a él.



A mí no me quieren.

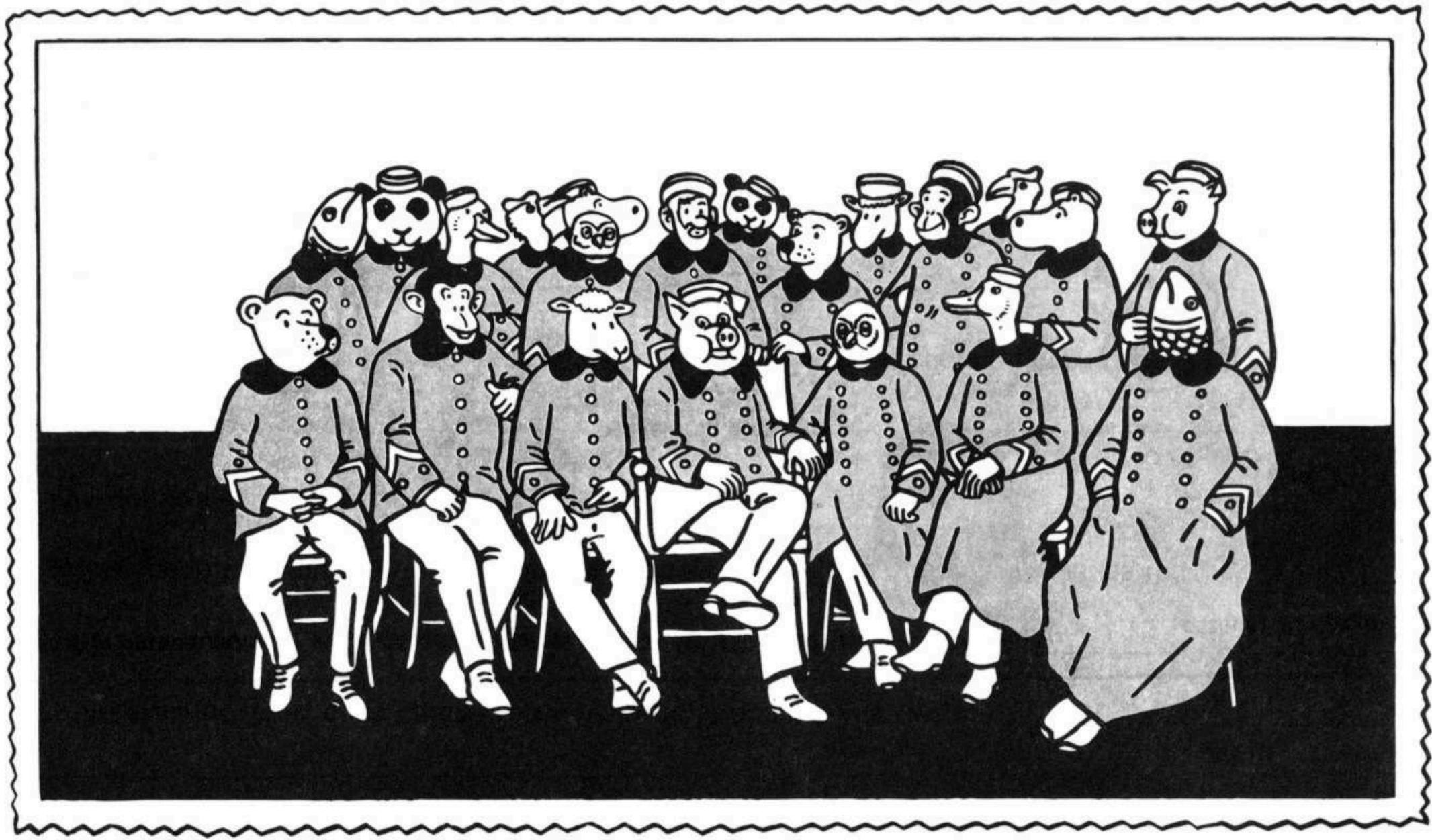


¡Oh! No me quieren.



Yo pertenezco al grupo.

Colorea el personaje que no tiene a su hermano en la foto.



 Completa este cuento.

EL GENIO DEL PEGAMENTO

Érase una vez un carpintero tan pobre, que no tenía dinero para comprar martillo ni clavos; solo disponía de pegamento para hacer los muebles.

Un día, mientras fabricaba una cómoda, salió del interior del pegamento un genio que dormía en él desde hacía muchos siglos.

El genio le pidió un vaso de agua, porque cuando uno se despierta suele tener la garganta seca, y satisfecho de haber apagado la sed, dijo al carpintero:

— _____

El carpintero estuvo pensando un rato; luego respondió:

— _____

Y así fue. Desde aquel día _____



Marca el recuadro (A, B, C o D) que completa cada serie.

ap pa op po ep

pu ap pe op

A

B

C

D

ad ab ba ap pa

ab pa ap da

A

B

C

D

am ma im um mu

mi ma um mu

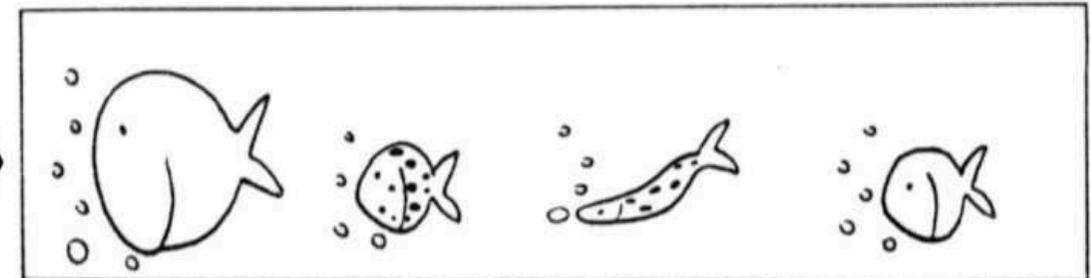
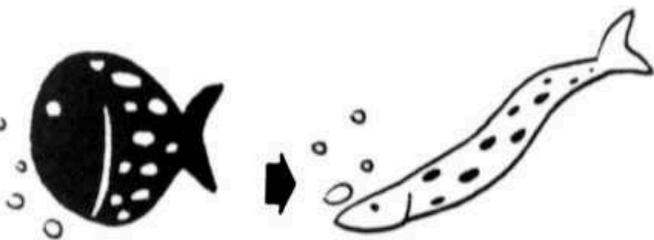
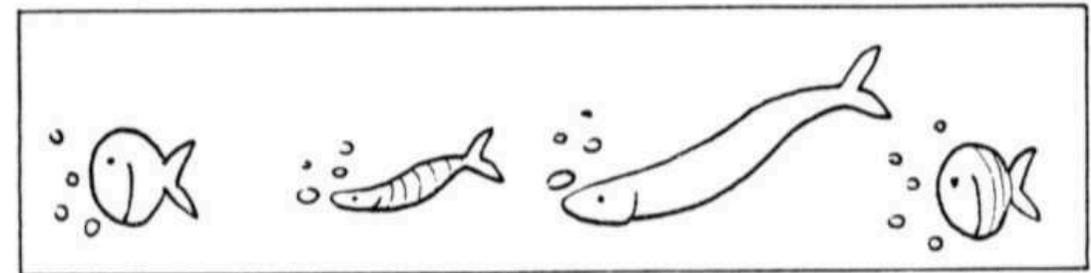
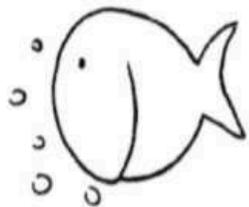
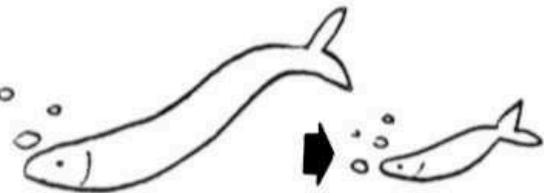
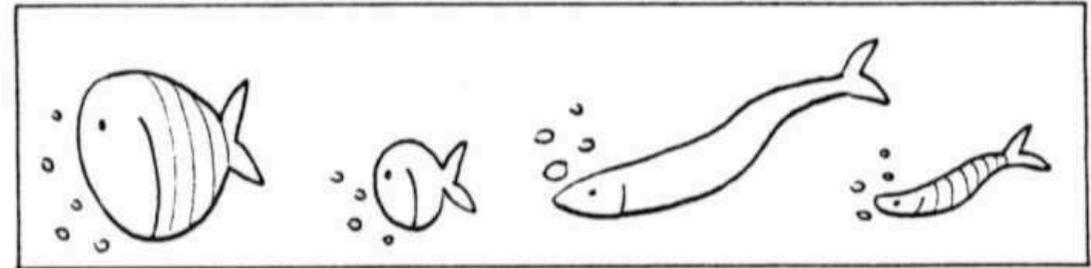
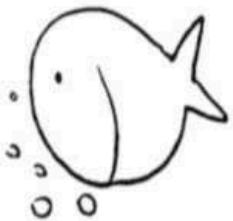
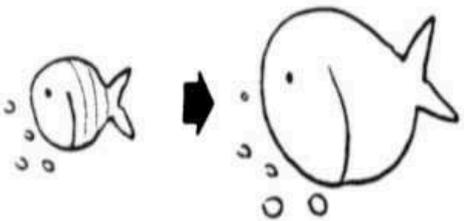
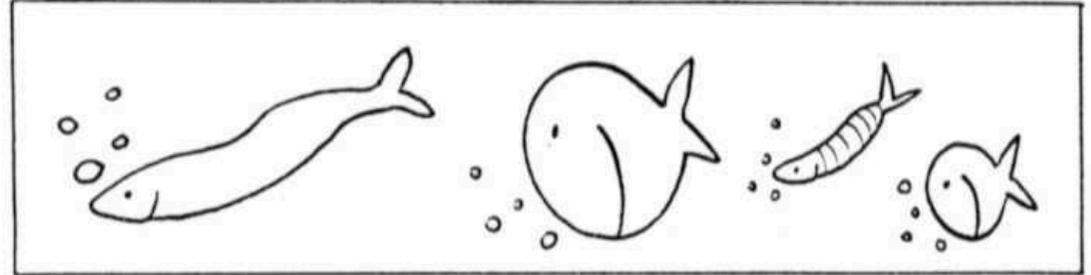
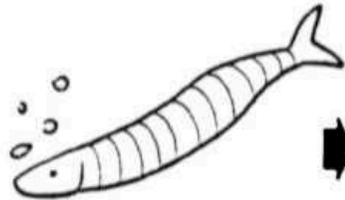
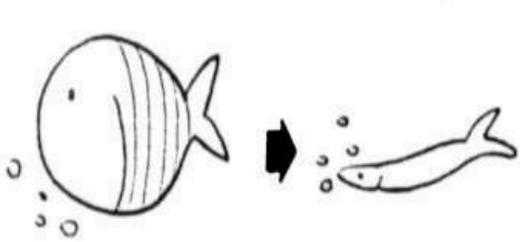
A

B

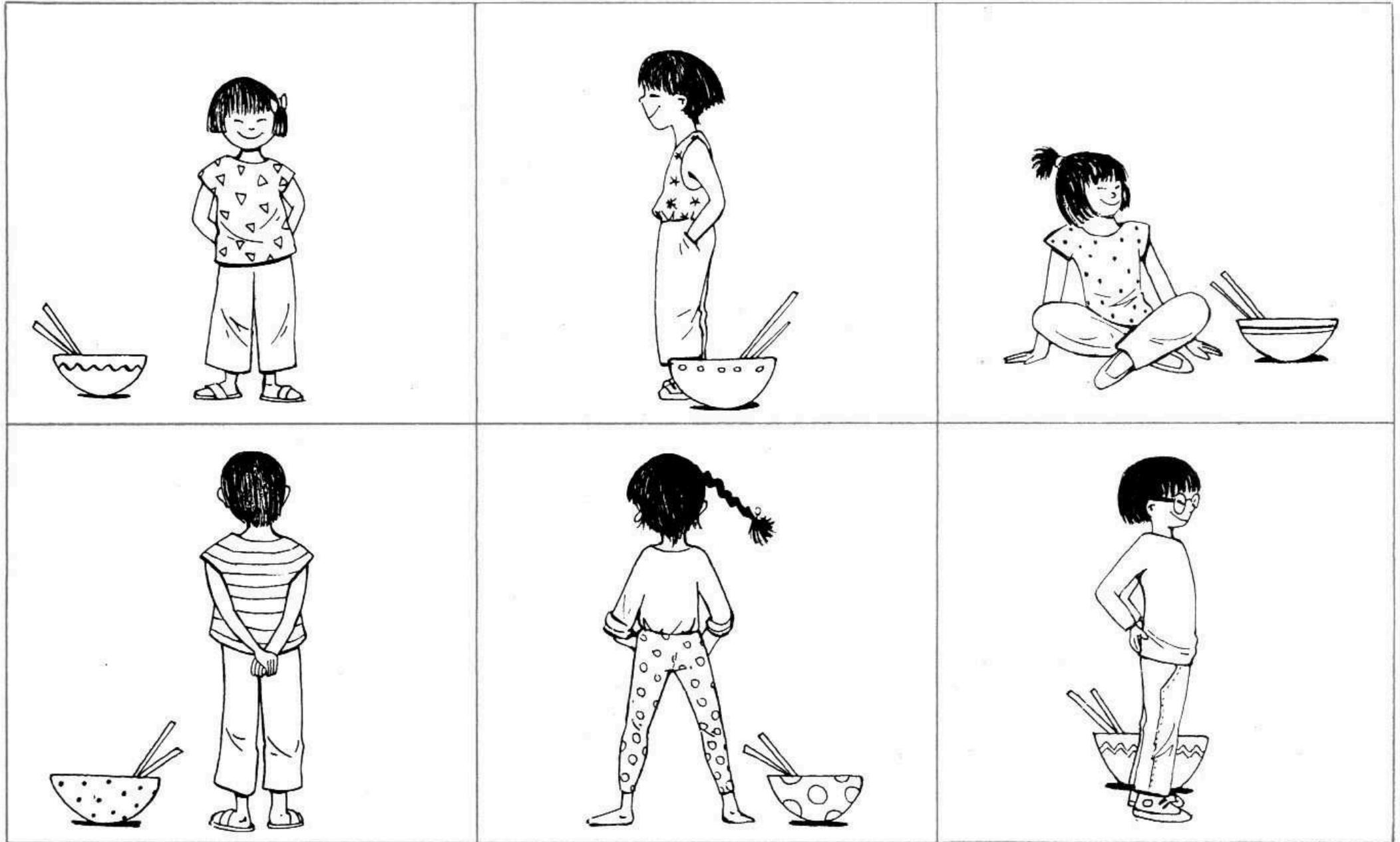
C

D

Señala la figura del interior del rectángulo que se relaciona con la tercera figura comenzando por la izquierda. Hazlo de acuerdo con la relación que guardan las dos primeras de cada fila.

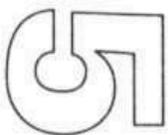


Colorea el objeto situado a la derecha del niño o de la niña.



Dibuja en los recuadros vacíos la figura correspondiente.

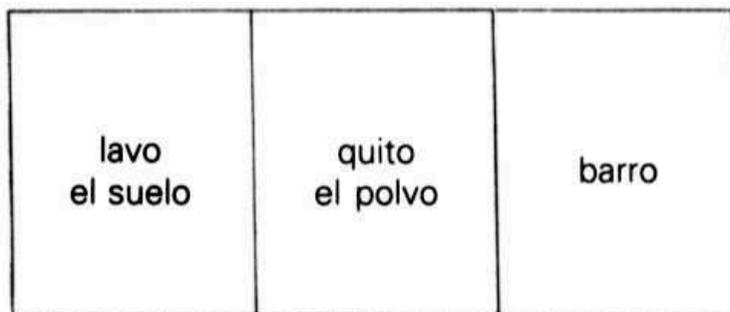

 Escribe S (simultáneo) en los círculos de cada serie si las acciones ocurren o pueden ocurrir al mismo tiempo. En caso contrario, ordena las viñetas de las series poniendo números (1, 2, 3...) según su orden cronológico.

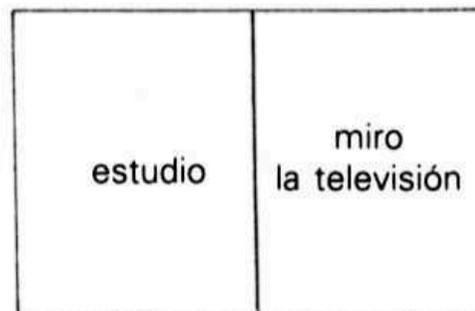










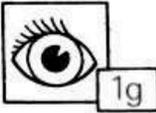




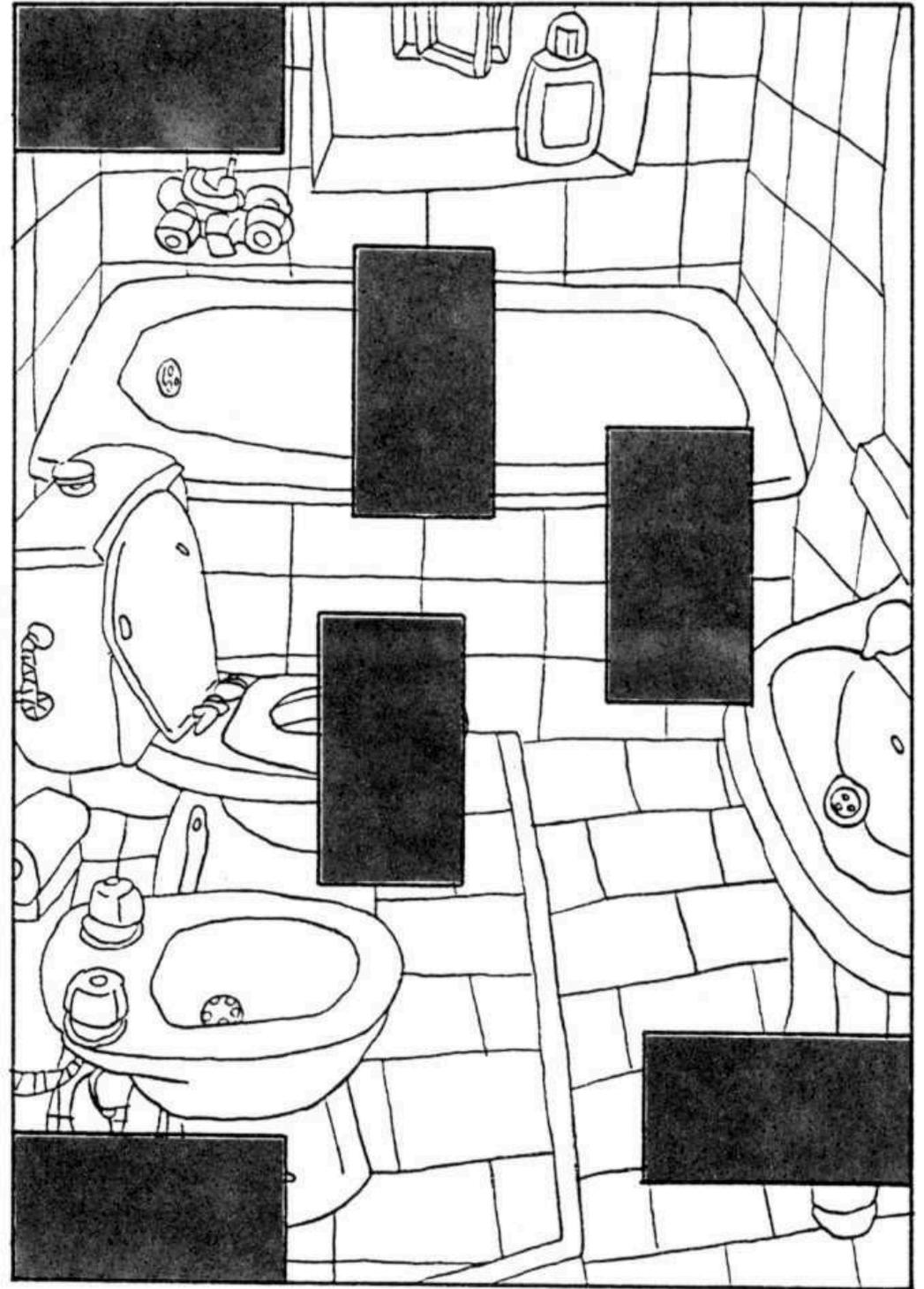
Escibe al menos seis cosas diferentes que puedas hacer con...

UNA BOLSA DE BASURA

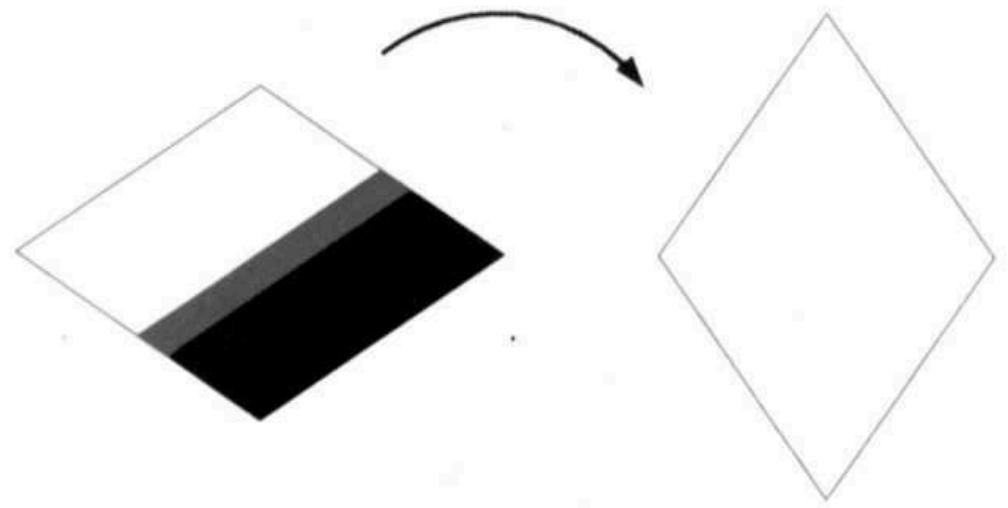
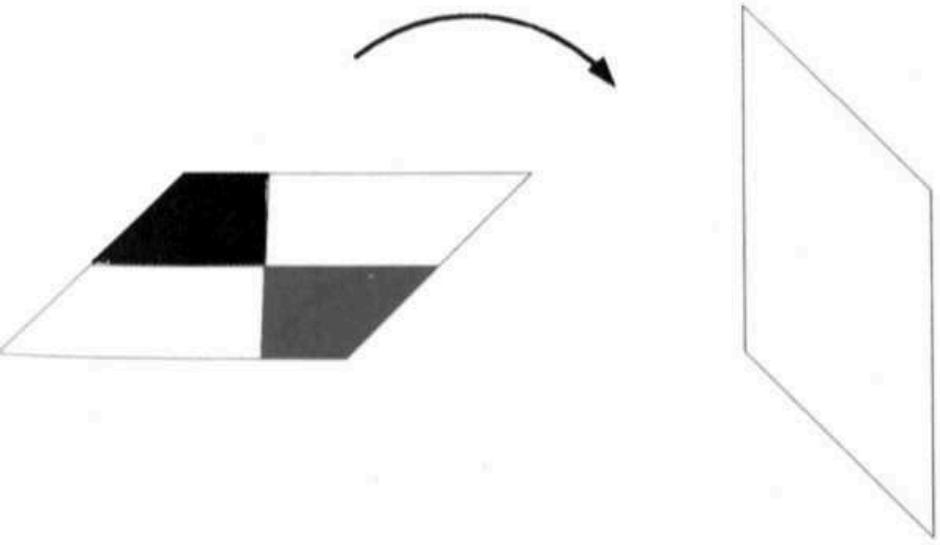
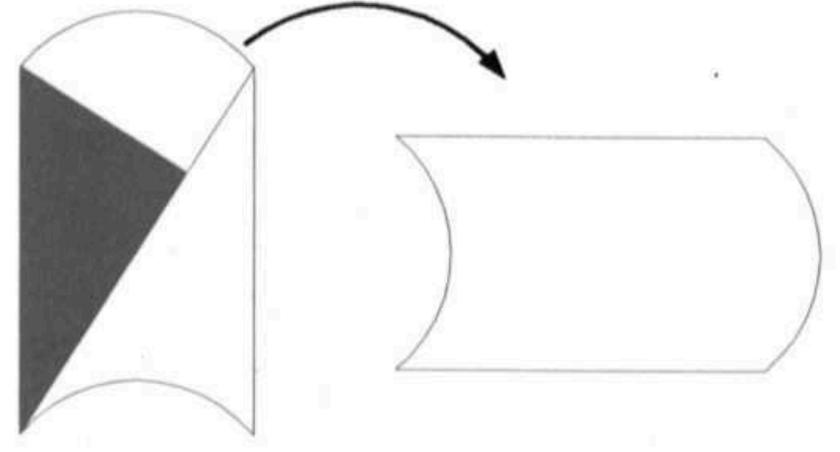
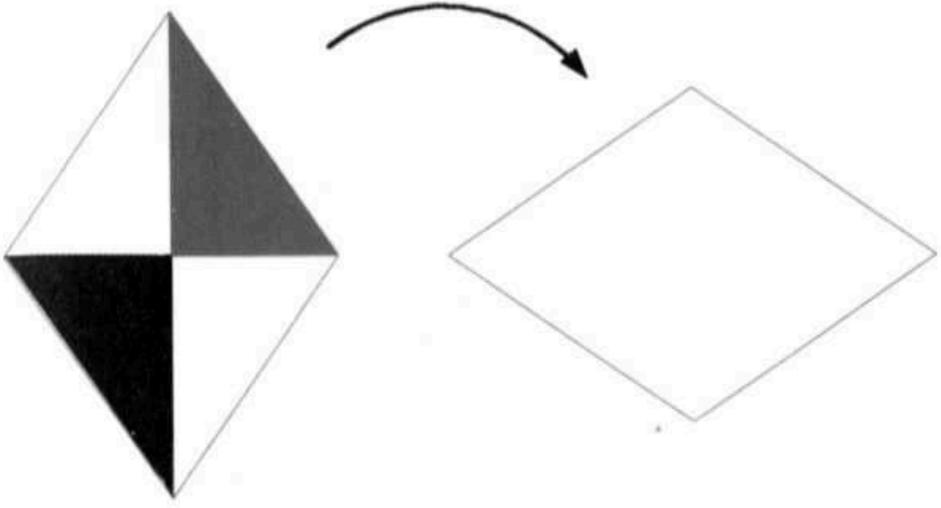
UNA LATA



Recorta los recuadros de la página 109.
Pégalos en el lugar correspondiente.



Completa las figuras que han girado en el sentido de la flecha.

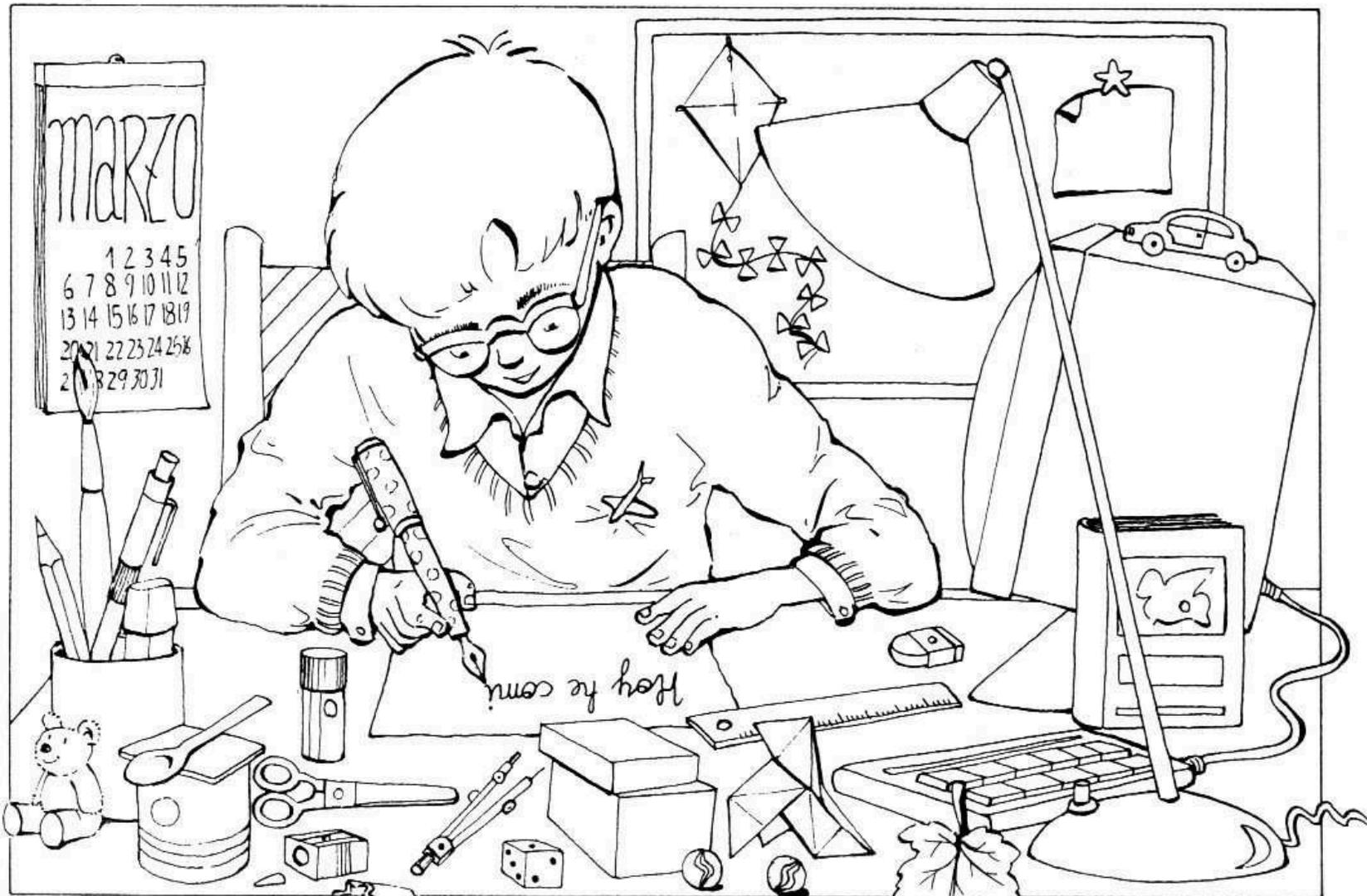




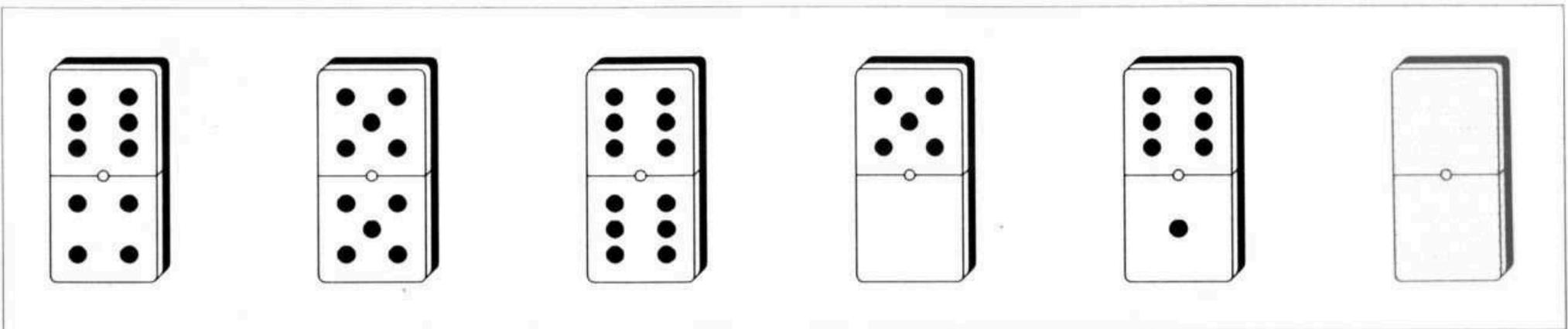
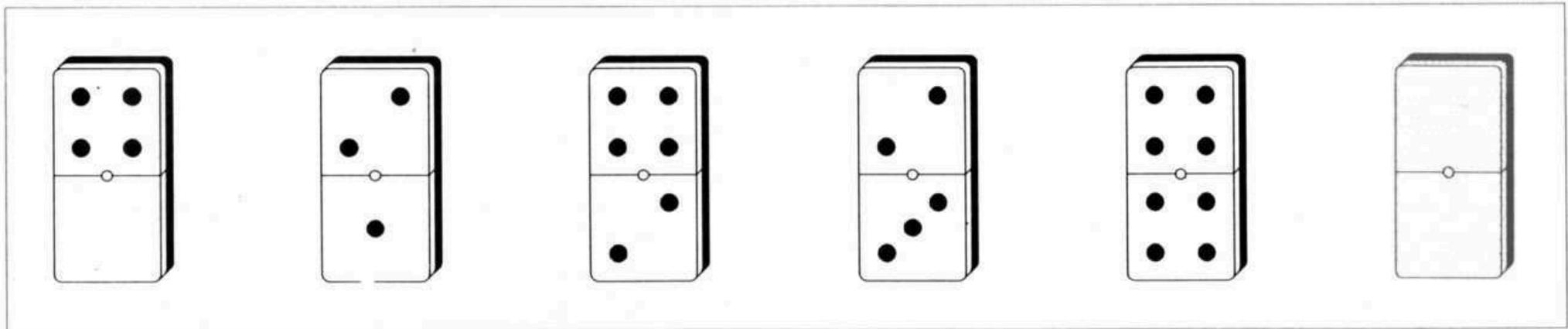
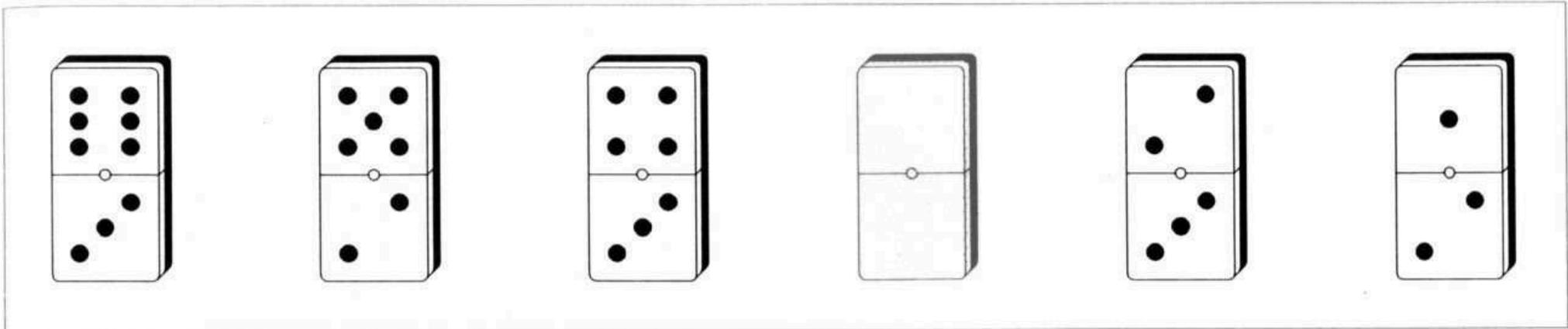
4b

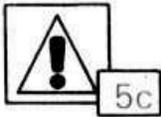
Colorea como se indica el objeto u objetos que tienen relación con la frase.

- NEGRO: Cada mañana me peinan.
- ROJO: ¡El lápiz, qué suerte tiene conmigo!
- AZUL OSCURO: Mis circunferencias son perfectamente redondas.
- NARANJA: Caigo en otoño.
- VERDE: Me gastas a medida que me utilizas.
- CELESTE: Los hay naturales, otros de frutilla, de vainilla...



Completa las series con las fichas de dominó que faltan.





Busca siete diferencias entre estos dos dibujos simétricos.

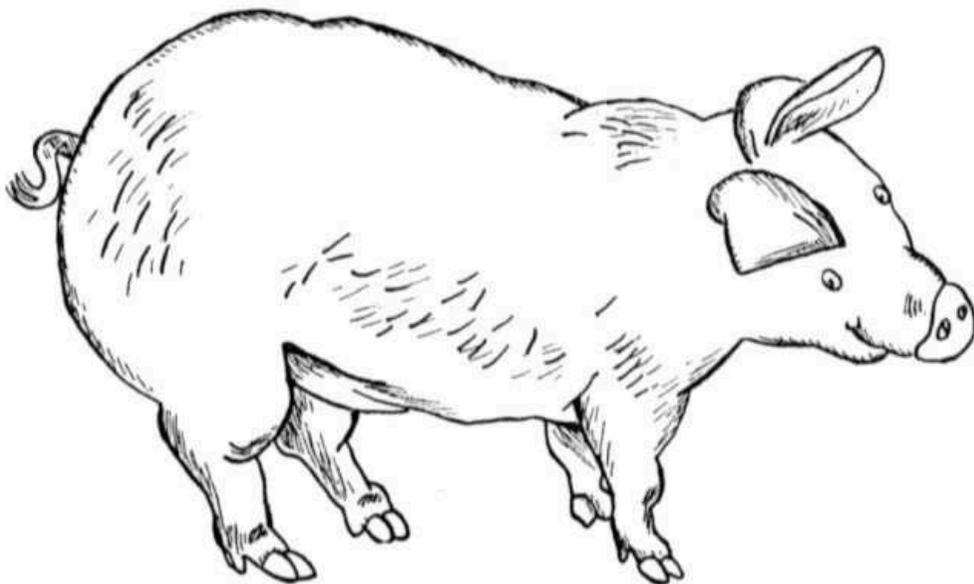


Dibuja en cada recuadro el objeto que corresponde, según su situación en relación con el personaje.





Colorea los productos relacionados directamente con el cerdo. Subraya las acciones que también están relacionadas con él.



	quitar el tocino gruñir	
engordar eructar		
	hacer yogur ensuciar	

 Completa este cuento.

EL MUCHACHO Y LA BRUJA

Hace muchos años, hubo un día tan lluvioso que toda el agua del mar estaba metida en el cielo. Un muchacho que regresaba a su casa se extravió por el camino y llegó hasta _____ donde vivía una bruja que era _____.

La bruja le dijo:

— ¿Adónde vas, muchacho, sin equipo de bucear?

El chico, asustado, le respondió:

— _____

Después de pronunciar estas valientes palabras, la bruja comprendió que aunque estuviera atemorizado y empapado tenía ante sí a un muchacho de ideas claras.

La bruja dejó que se fuera, al tiempo que le decía:

— _____

Ordena cronológicamente las expresiones siguientes colocando números (1, 2, 3...) donde corresponda.

- | | | |
|--|---|---|
| <input type="radio"/> después | <input type="radio"/> hace un momento | <input type="radio"/> 9 de enero de 1984 |
| <input type="radio"/> ahora | <input type="radio"/> más adelante | <input type="radio"/> 15 de diciembre de 1983 |
| <input type="radio"/> antes | <input type="radio"/> enseguida | <input type="radio"/> 1 de enero de 1989 |
| | <input type="radio"/> ahora mismo | <input type="radio"/> 2 de enero de 1990 |
| | | <input type="radio"/> 30 de diciembre de 1985 |
| <input type="radio"/> hoy por la mañana | <input type="radio"/> el día anterior a anteayer | <input type="radio"/> la fecha de hoy |
| <input type="radio"/> ayer noche | <input type="radio"/> ayer | <input type="radio"/> 20 de octubre de 2012 |
| <input type="radio"/> mañana por la tarde | <input type="radio"/> hoy | <input type="radio"/> 10 de enero de 1983 |
| <input type="radio"/> mañana por la mañana | <input type="radio"/> mañana | |
| <input type="radio"/> hoy por la noche | <input type="radio"/> el día siguiente de pasado mañana | |
| <input type="radio"/> ayer al mediodía | <input type="radio"/> pasado mañana | |
| | <input type="radio"/> anteayer | |



 Dibújate haciendo aquello que normalmente haces...

poco antes de comer.

mientras comes.

inmediatamente después de comer.

 Escribe al menos seis cosas que puedas hacer con...

LA FRENTE

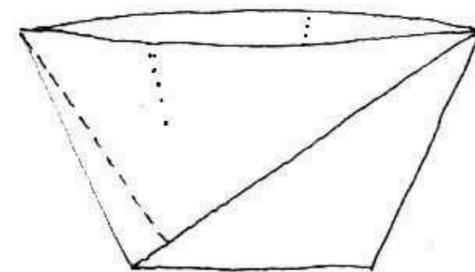
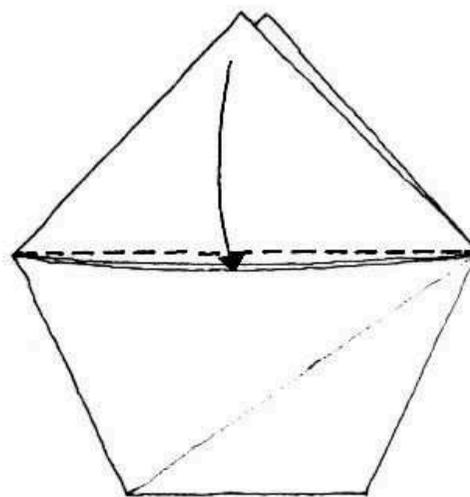
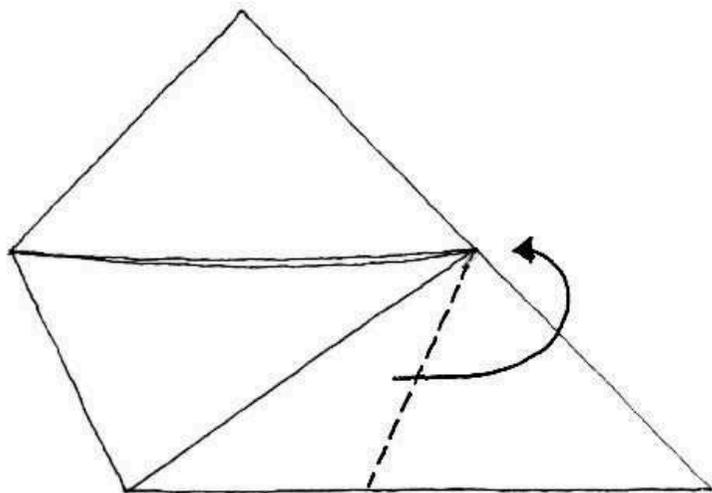
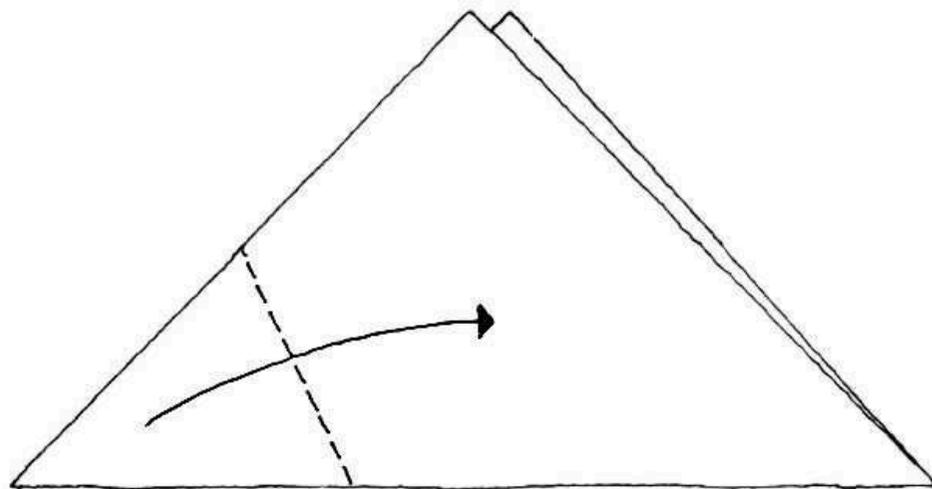
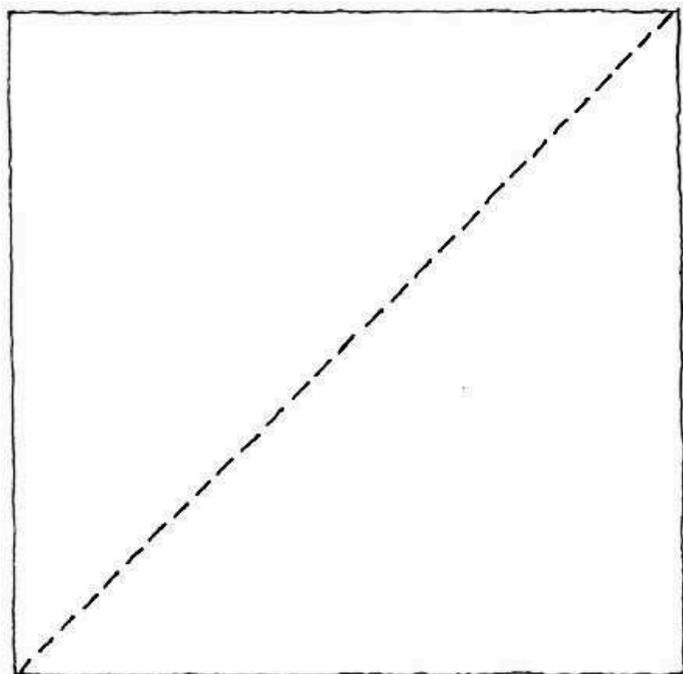
EL DEDO PULGAR DE LA MANO



4b



- 6 Construye un vaso con una hoja de papel tal como muestran los dibujos. Ayúdate con las indicaciones de la página 111.



Resuelve esta situación siguiendo las indicaciones que se te dan.

Situación inicial:

Drola y Rula son dos hermanas que van de compras; compran la tela que más les gusta.

Al salir de la tienda, a las cinco de la tarde, comentan que entre las dos han gastado 480 pesos.

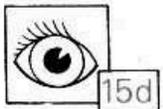
—¡Oh! —exclama Drola—. ¡Si entre las dos sólo ganamos 720 pesos. ¿Cómo nos las vamos a arreglar ahora?

Propón soluciones a esta pregunta.

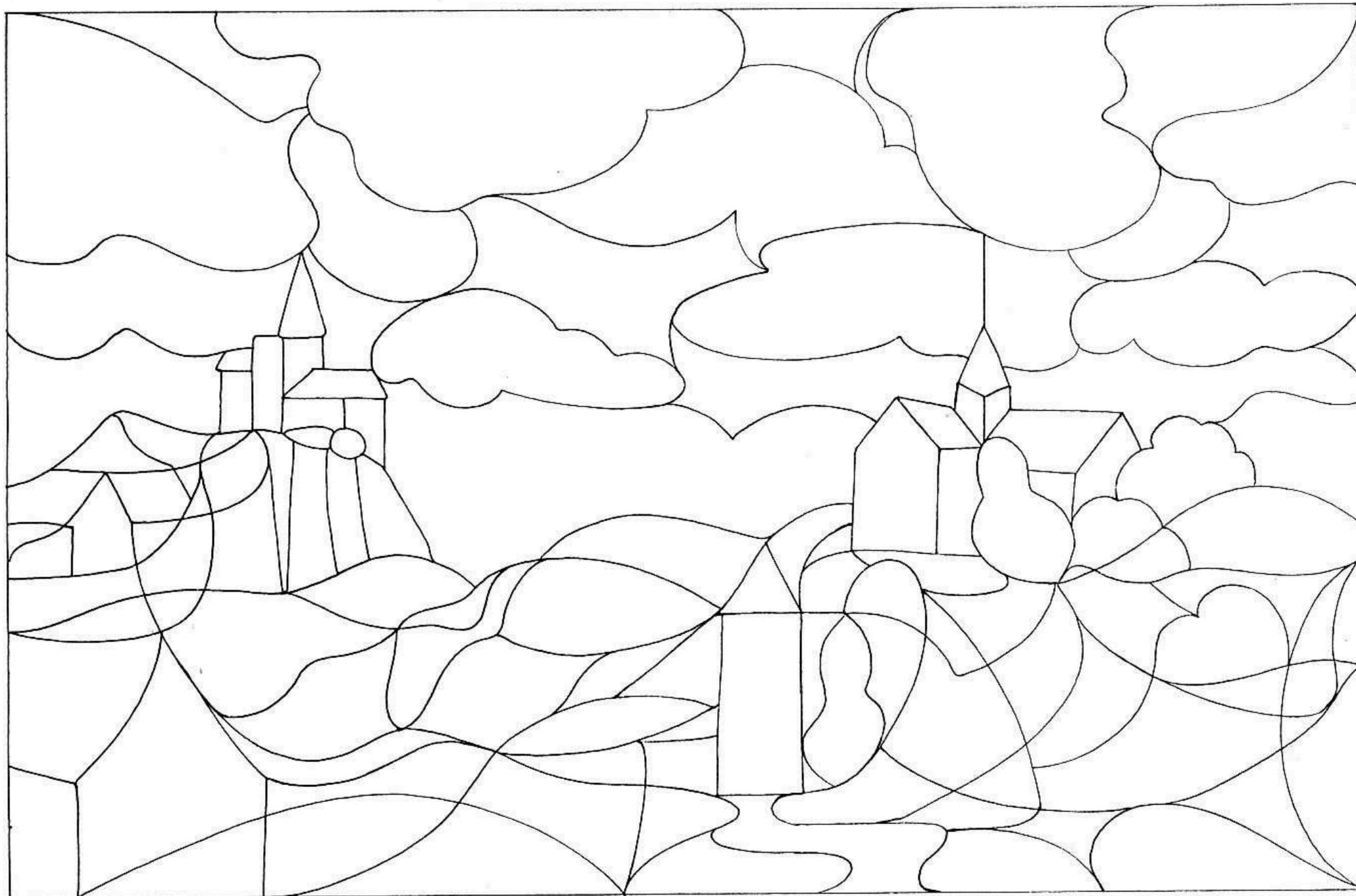
Comenta con los compañeros y compañeras las soluciones que se han dado.

¿Cuál es la mejor? Escríbela.

Vuelve a escribir el relato teniendo presente la solución que le has dado.



Colorea las casas de este dibujo.

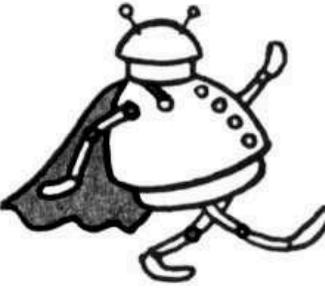


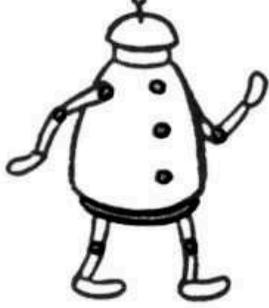


Colorea el personaje o el objeto que no tenga pareja.



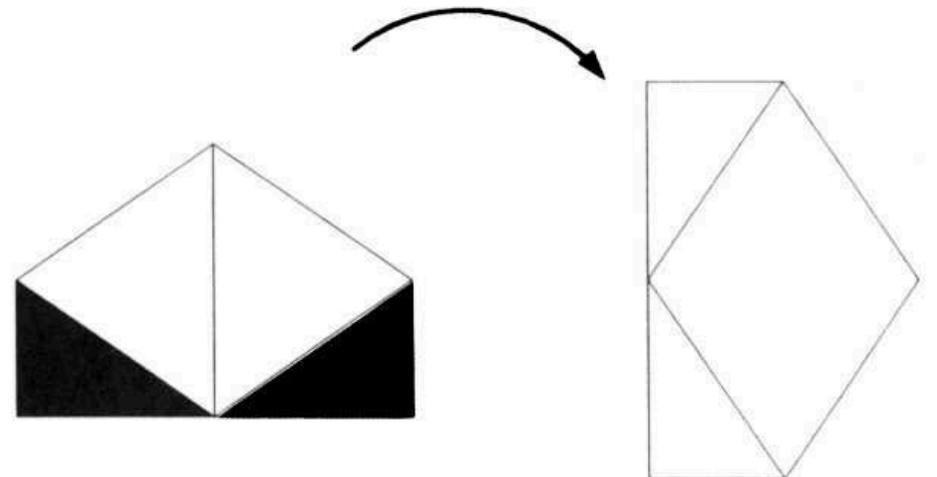
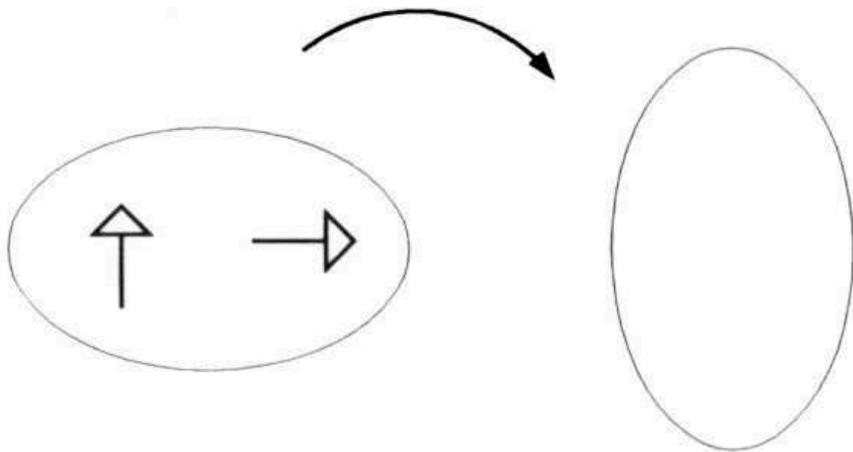
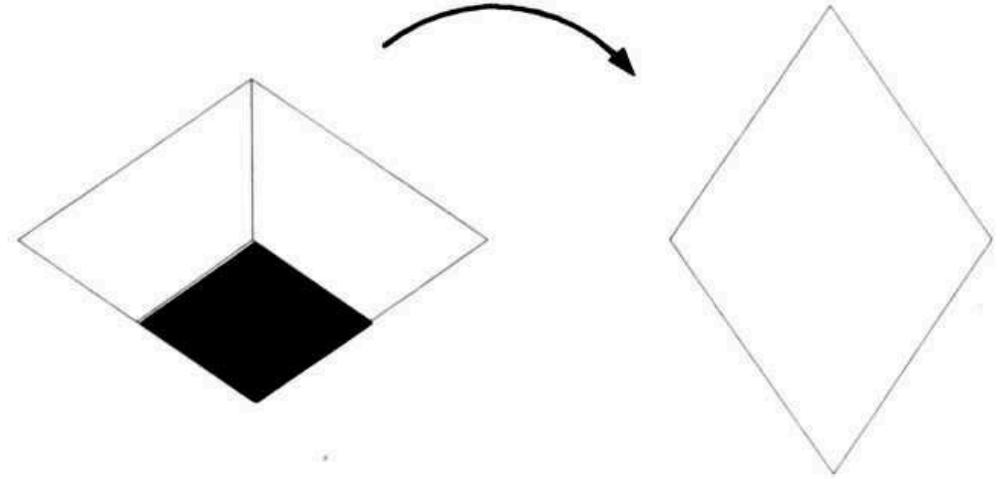
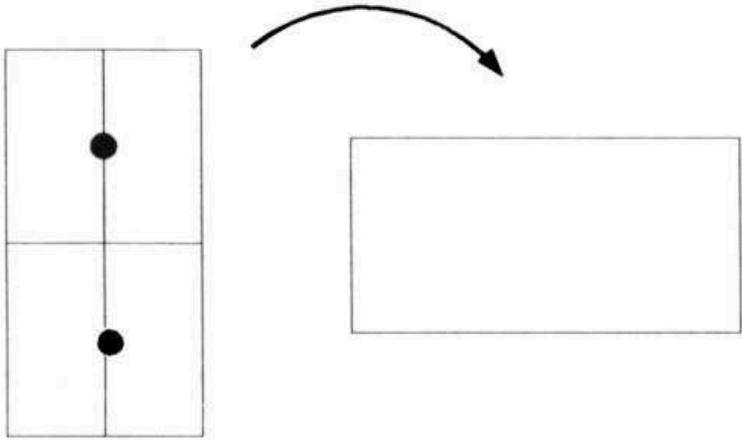
Escribe debajo la característica o características que se precisan para ser un BTM.

 <p>Es un BTM.</p>	 <p>No lo es.</p>	 <p>No lo es.</p>	 <p>Diría que tampoco.</p>	 <p>Ni ése.</p>
---	--	---	---	--

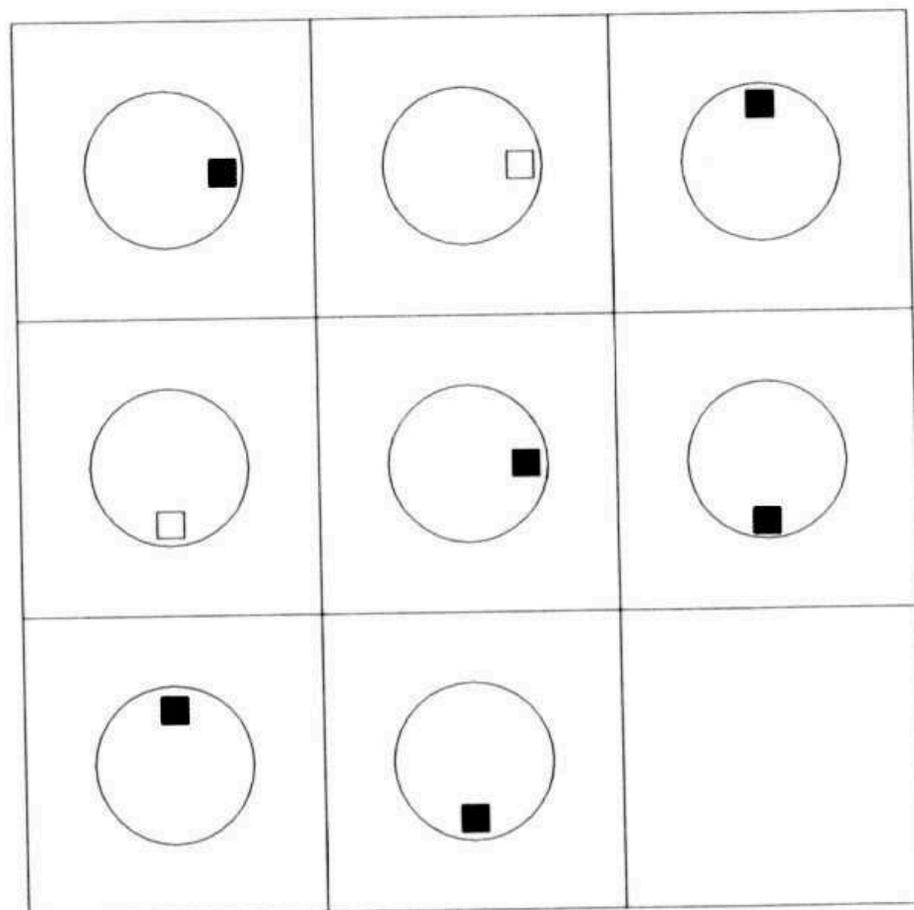
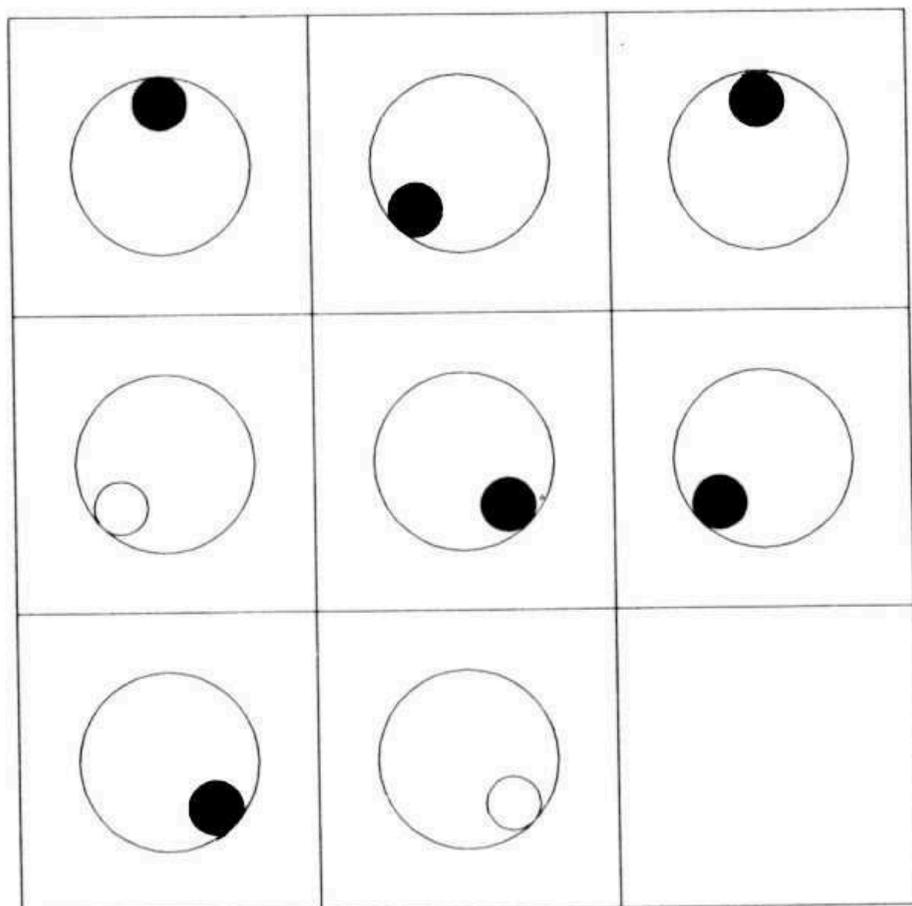
 <p>¡Este sí!</p>	 <p>Éste no.</p>	 <p>Ni éste.</p>	 <p>Tampoco.</p>	 <p>También es un BTM.</p>
--	---	--	---	---



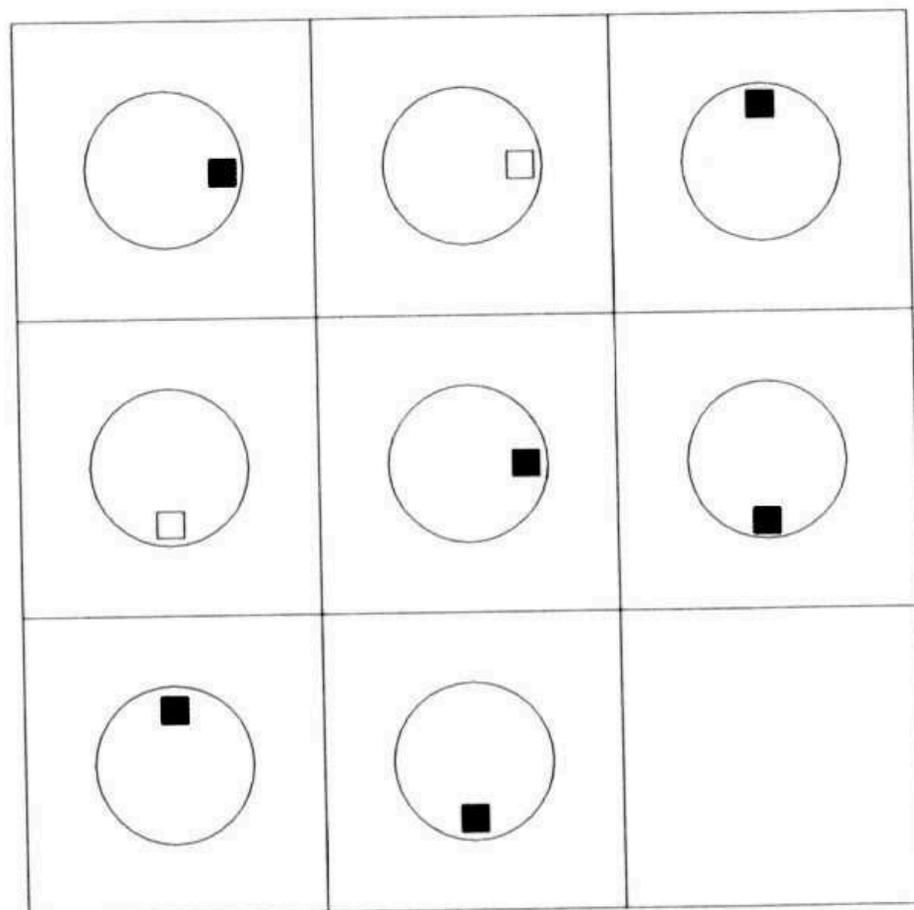
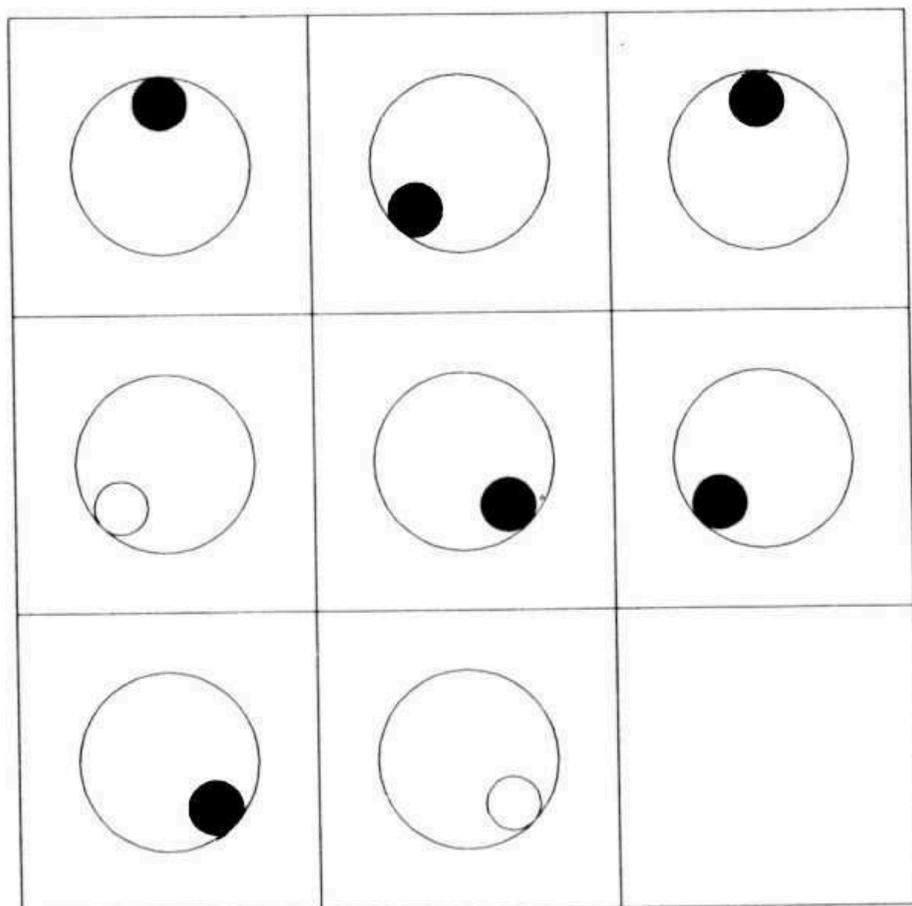
Completa las figuras que han dado un giro en el sentido de la flecha.



1 Dibuja en cada recuadro vacío la figura que corresponde.



1 Dibuja en cada recuadro vacío la figura que corresponde.





13c

Colorea lo que el pescador necesita para pescar. Subraya las acciones que también están relacionadas con él.

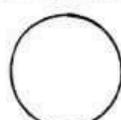
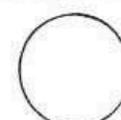
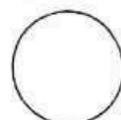
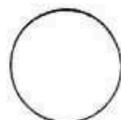
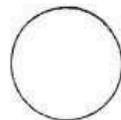
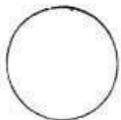
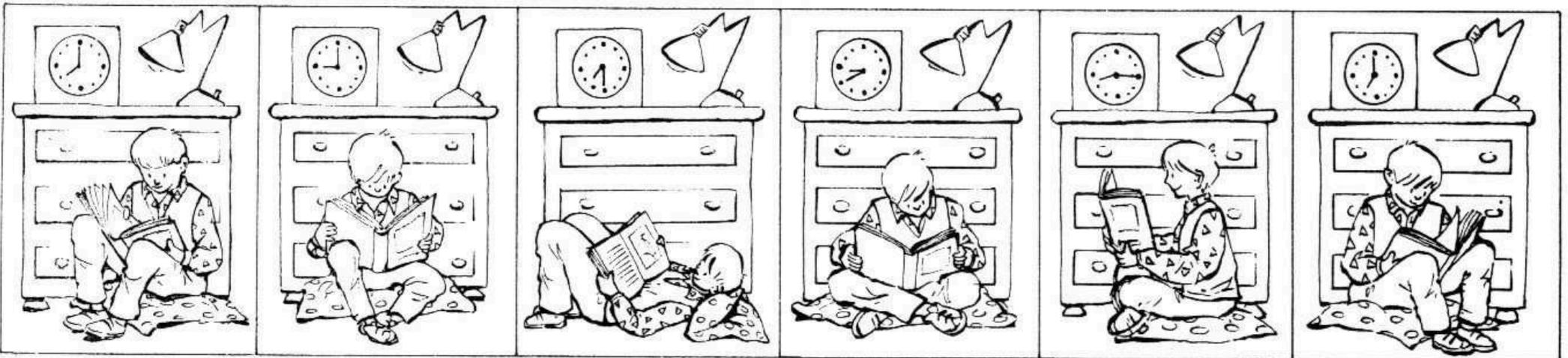
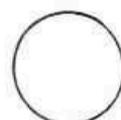
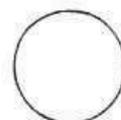
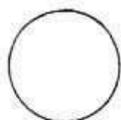
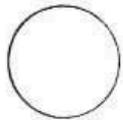
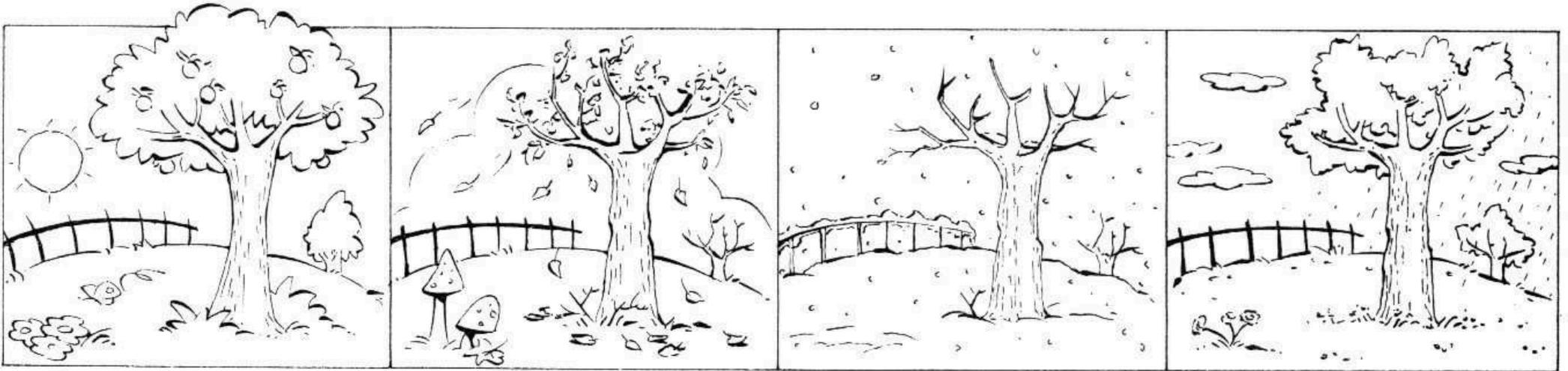


	<p> echar las redes</p> <p> dormir</p>	<p> remar</p>
	<p> esperar</p> <p> preparar la carnada</p>	<p> cazar</p> <p> silbar</p> <p> mirar la televisión</p>

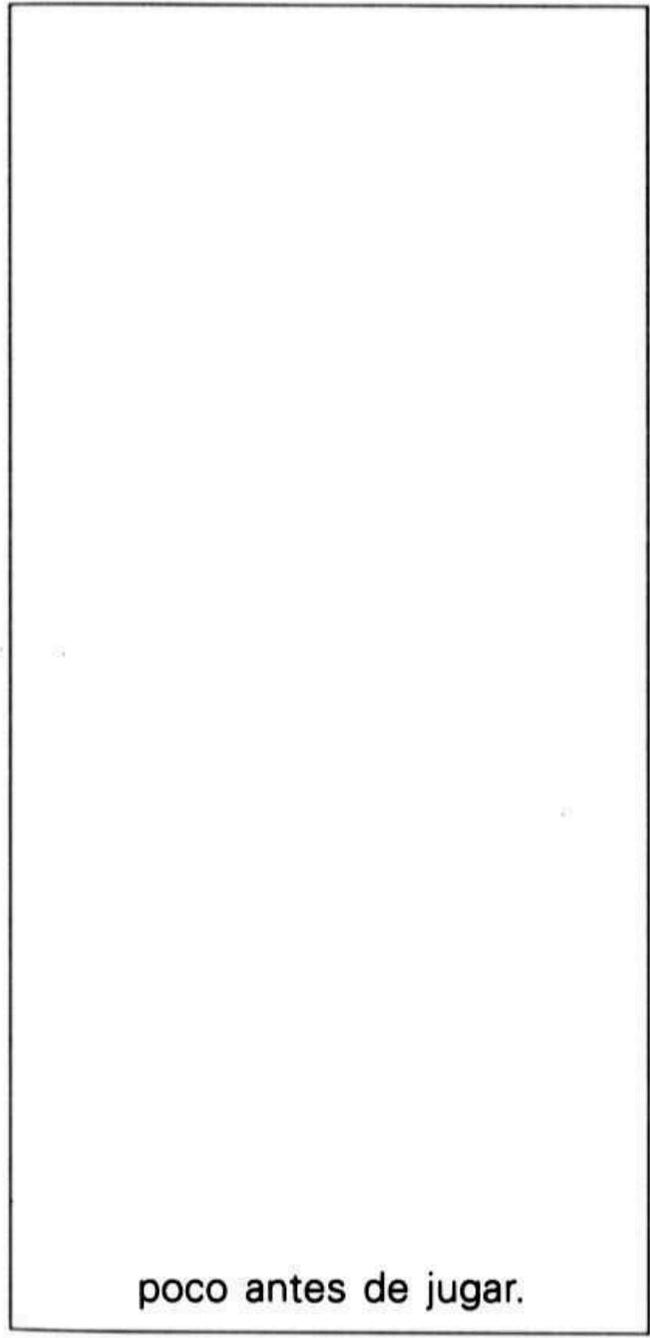


3c

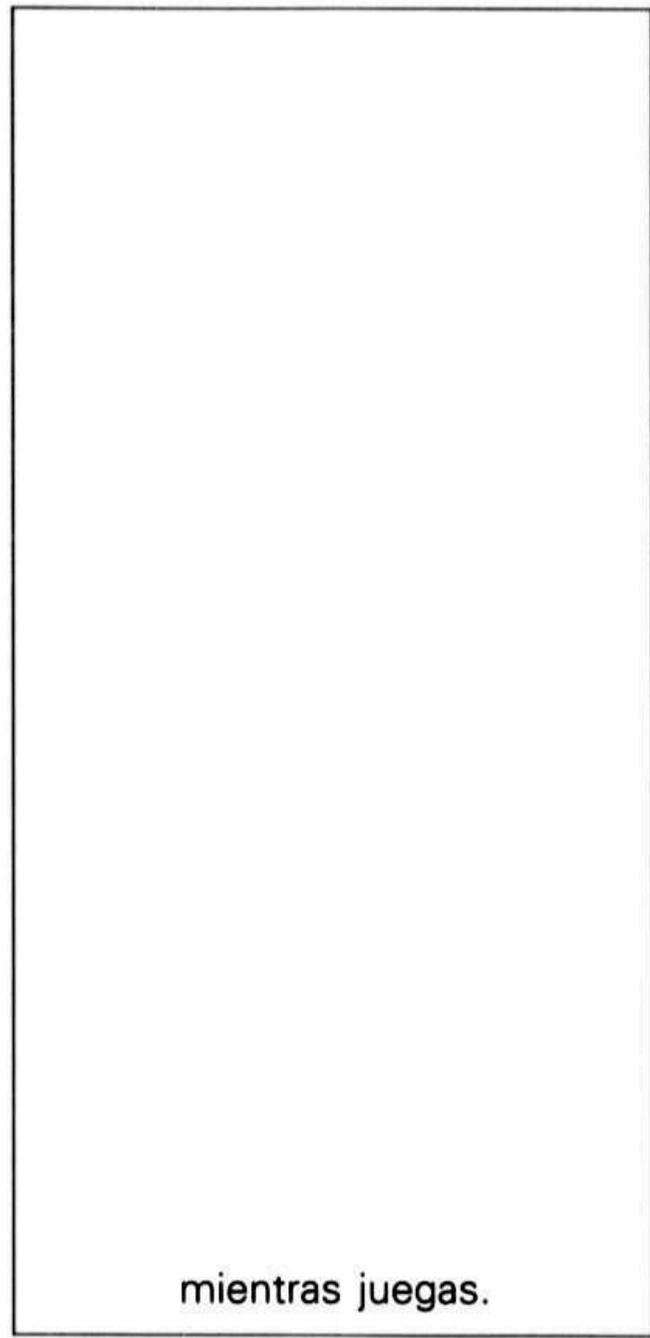
Ordena cronológicamente estas historietas colocando números (1, 2, 3...) donde corresponde.



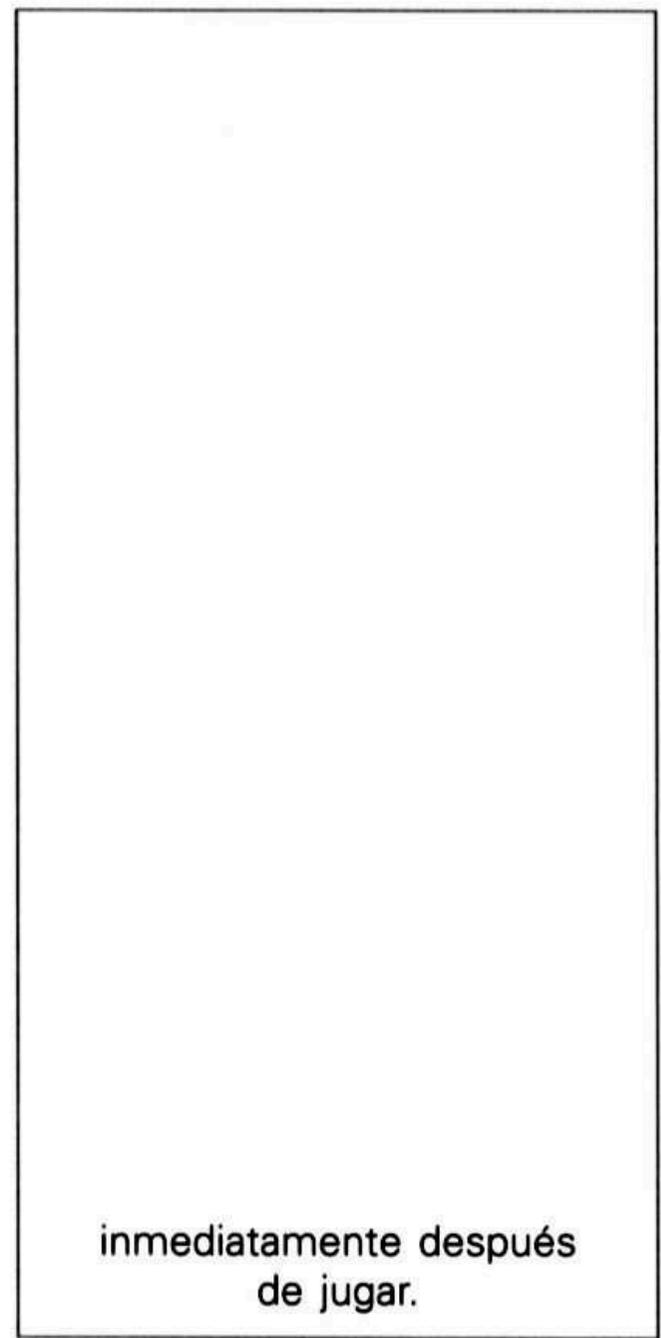
 Dibújate haciendo aquello que haces normalmente...



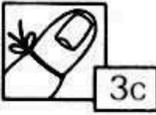
poco antes de jugar.



mientras juegas.



inmediatamente después de jugar.

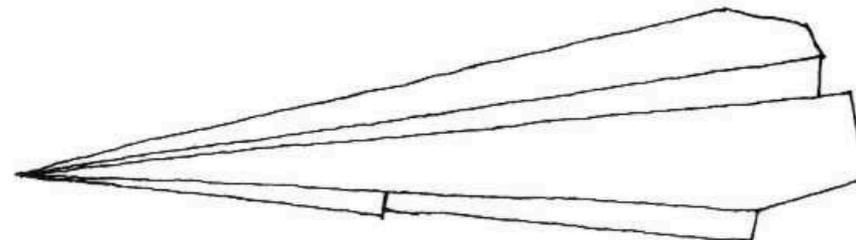
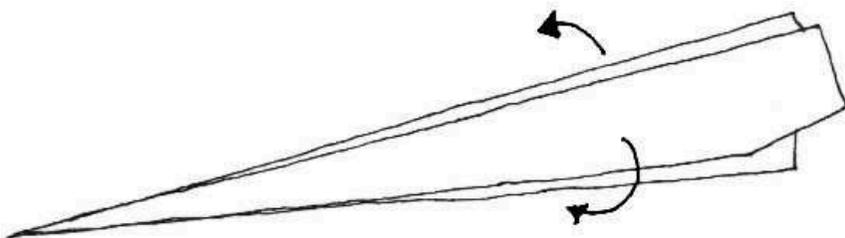
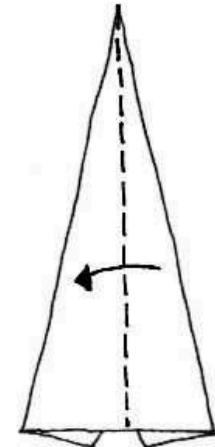
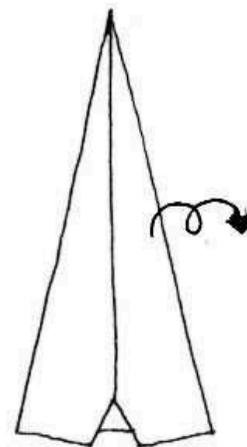
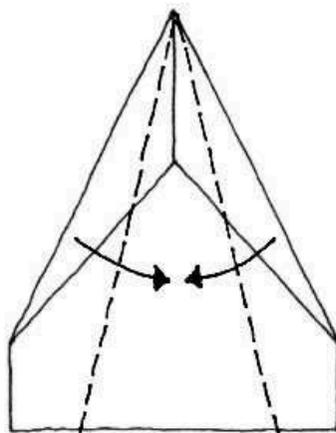
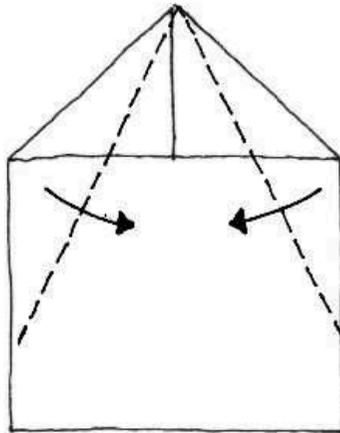
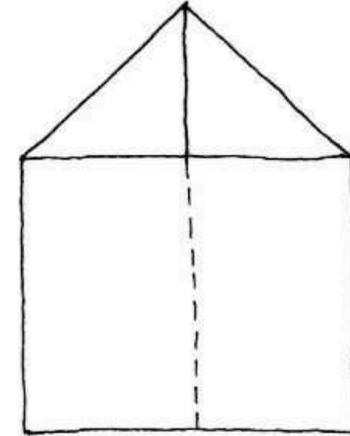
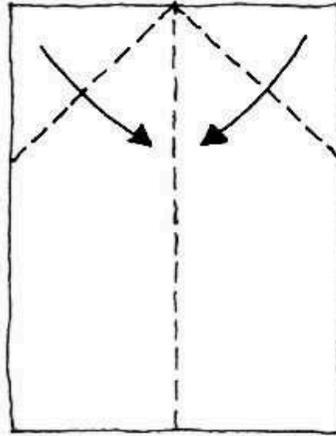
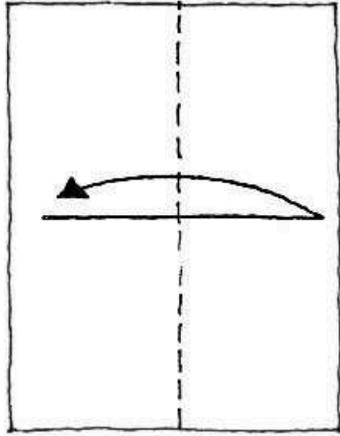


1 Escribe un mínimo de seis cosas diferentes que puedas hacer con...

UNA HOJA DE PAPEL

UN LIBRO

Construye un avión tal como se muestra en los dibujos, siguiendo las indicaciones de la página 111. Utiliza una hoja de papel.



Resuelve esta situación siguiendo las indicaciones que se te dan.

Situación inicial:

Mañana es el cumpleaños de Álvaro. Quiere dar tres caramelos a cada compañero o compañera de clase. Son veintiséis, incluyéndose él. Álvaro quiere que le sobren al menos quince caramelos para repartirlos a otros amigos y también para él. Si tiene ochenta caramelos, ¿qué puede hacer?

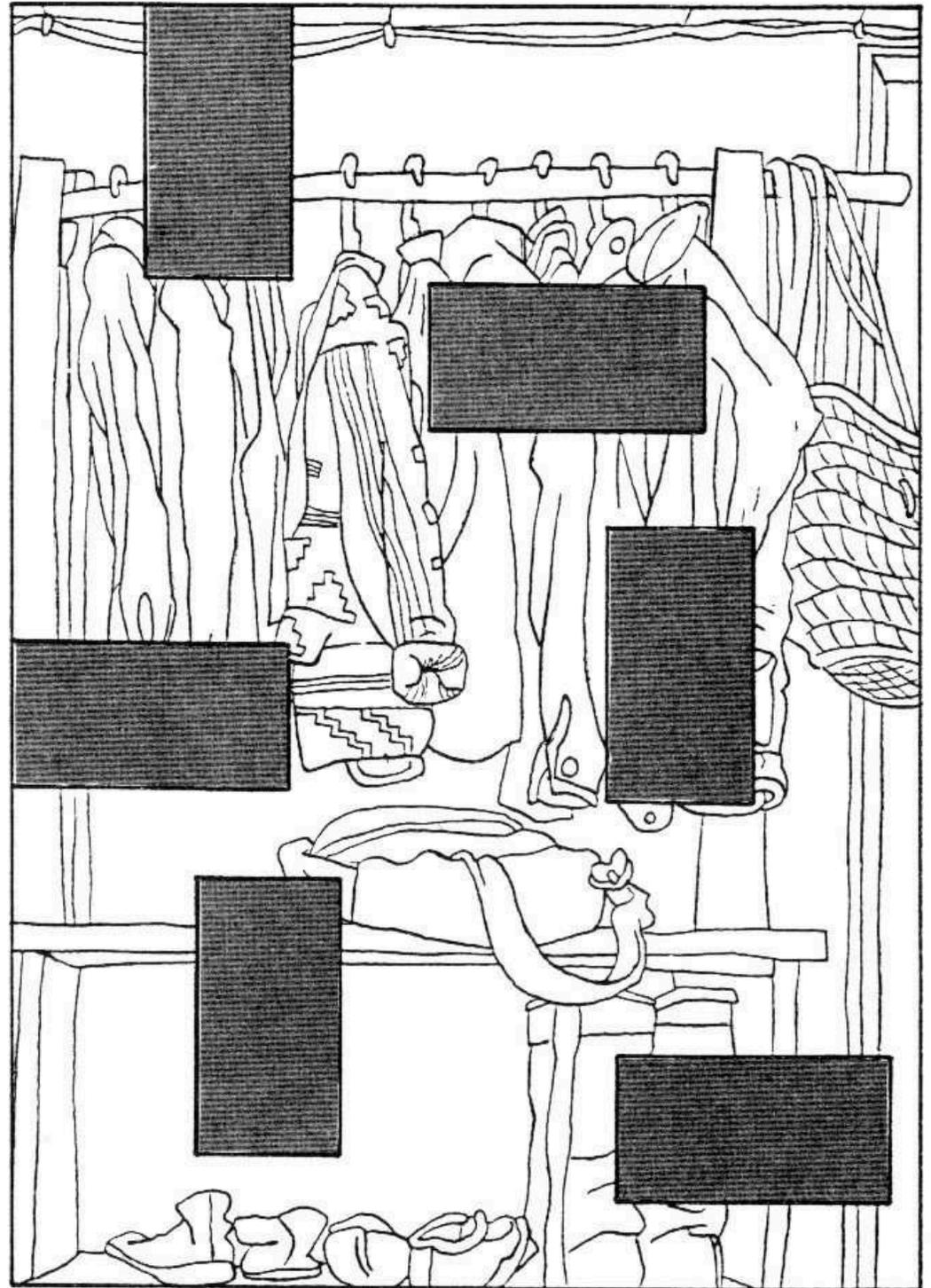
Ayuda a Álvaro a resolver el problema. Propón soluciones.

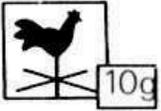
Comenta con los compañeros y compañeras las soluciones que han encontrado.

¿Qué solución es la mejor? Escríbela.

Escribe otra vez la situación teniendo presente la solución que te ha parecido más acertada.

Recorta los recuadros correspondientes de la página 109. Pégalos en su sitio.





Copia la figura de cada columna siguiendo los puntitos de los recuadros que están debajo.

 Completa este cuento.

EL NÁUFRAGO

Hace muchos años, cuando los barcos de vela todavía surcaban los mares, una terrible tempestad hizo naufragar un bergantín. El capitán fue el único tripulante que se salvó. Llegó nadando a una isla.

Allí encontró otros náufragos, a los que dijo:

—Eh, buena gente, ustedes que son náufragos como yo, _____

Pero los náufragos de aquella isla le respondieron que no.

Entonces el capitán dio media vuelta y fue nadando en busca de otra isla. Cuando la encontró también había náufragos, y les pidió:

— _____

La respuesta fue negativa.

Entonces el capitán _____

Si alguna vez vas a Isla Mujeres y ves a alguien nadando solo en el mar, es aquel capitán que todavía no ha encontrado su isla. No olvides saludarlo.



12d

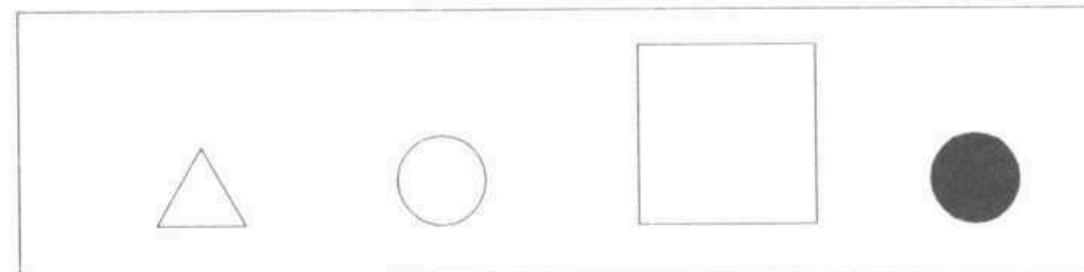
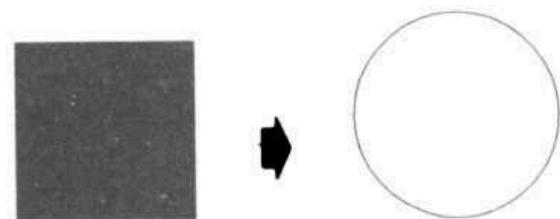
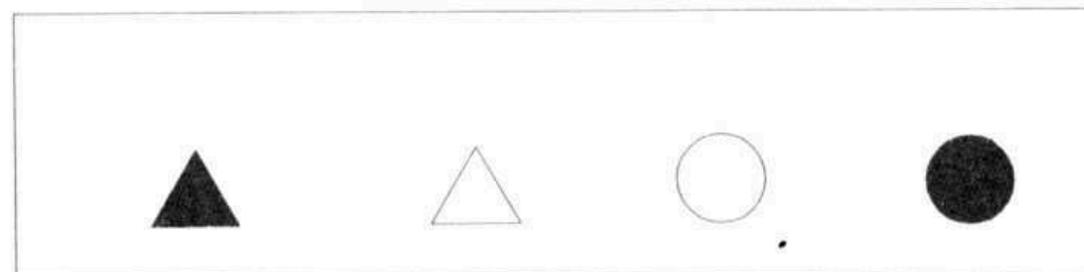
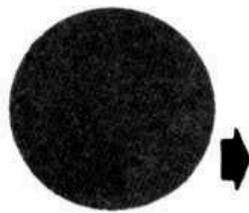
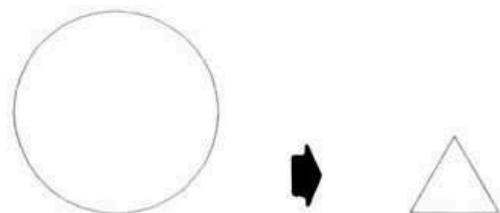
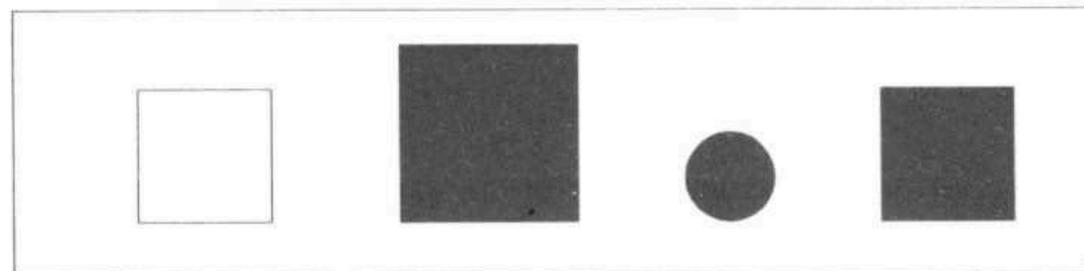
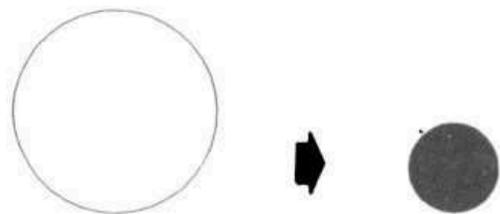
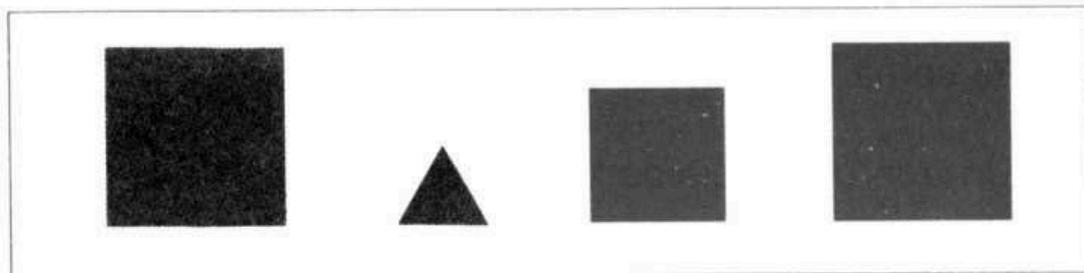
Colorea las plantas situadas a la izquierda de los niños y las niñas.



 Responde a las siguientes preguntas poniendo una cruz en la casilla correspondiente.

	Sí	No
— ¿Ya se ha inventado la cabina telefónica portátil?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿Un tren de pasajeros llega siempre antes de la hora?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿Puedes rascarte con un tenedor?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿La distancia que hay de tu casa a la de tu tía es la misma que hay de casa de tu tía a la tuya?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— Un japonés que visita América, ¿puede naufragar en el lavabo de una estación de tren?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— En este momento, ¿tienes en la mano un lápiz o un bolígrafo?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿Hay escarbadiantes retornables?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— Lo llamamos caño de escape porque es una parte del auto que tiende a escaparse, ¿verdad?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿Los porteros automáticos barren las escaleras como los porteros humanos?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿Tiene agujeros una flauta?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Señala la figura del recuadro que tiene relación con la tercera figura del exterior empezando por la izquierda. Hazlo de acuerdo con la relación que guardan las dos primeras figuras de cada hilera.



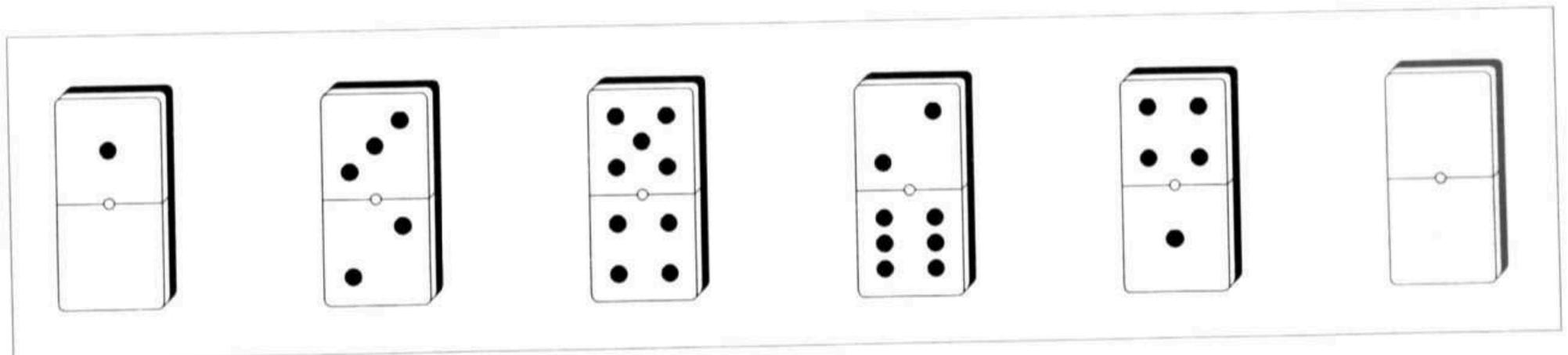
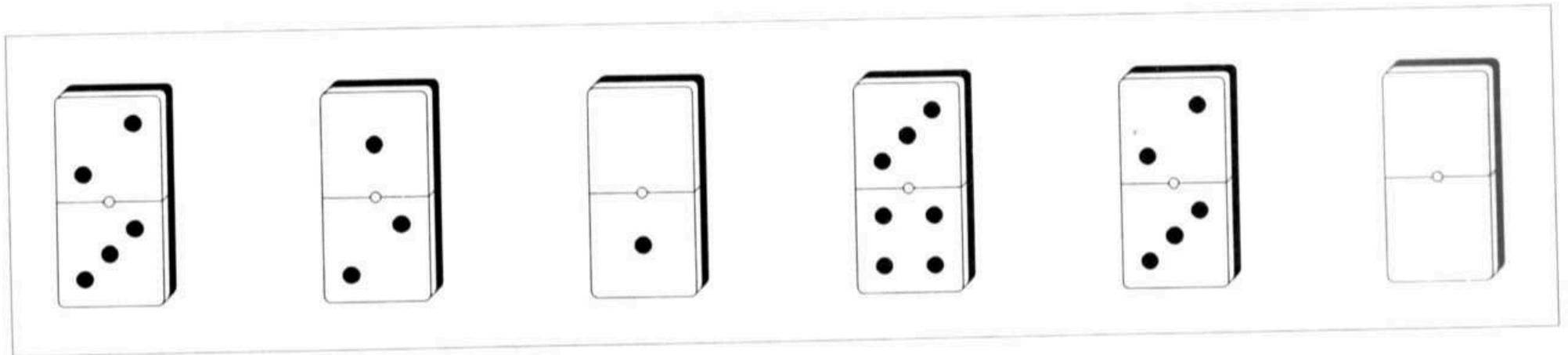
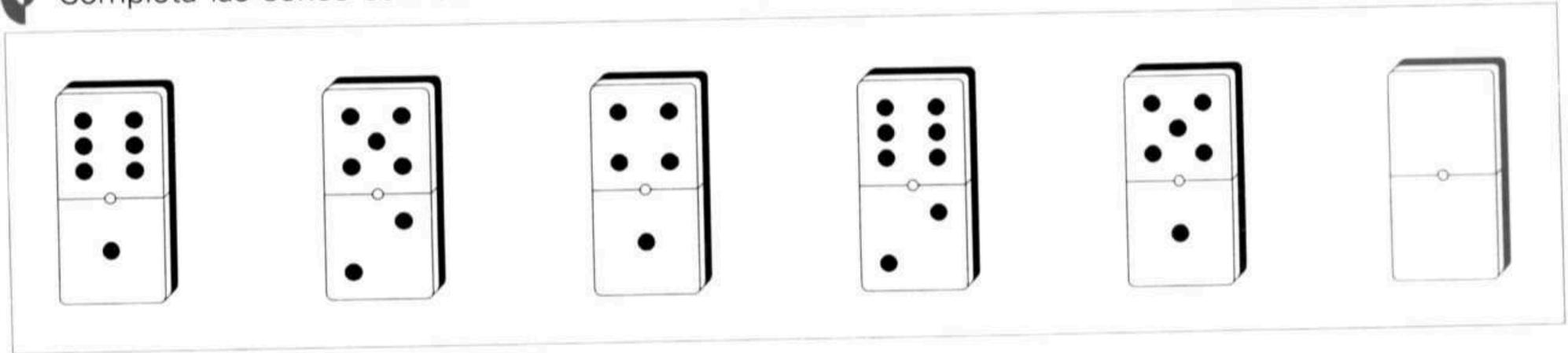
Busca siete diferencias entre estos dos dibujos simétricos.



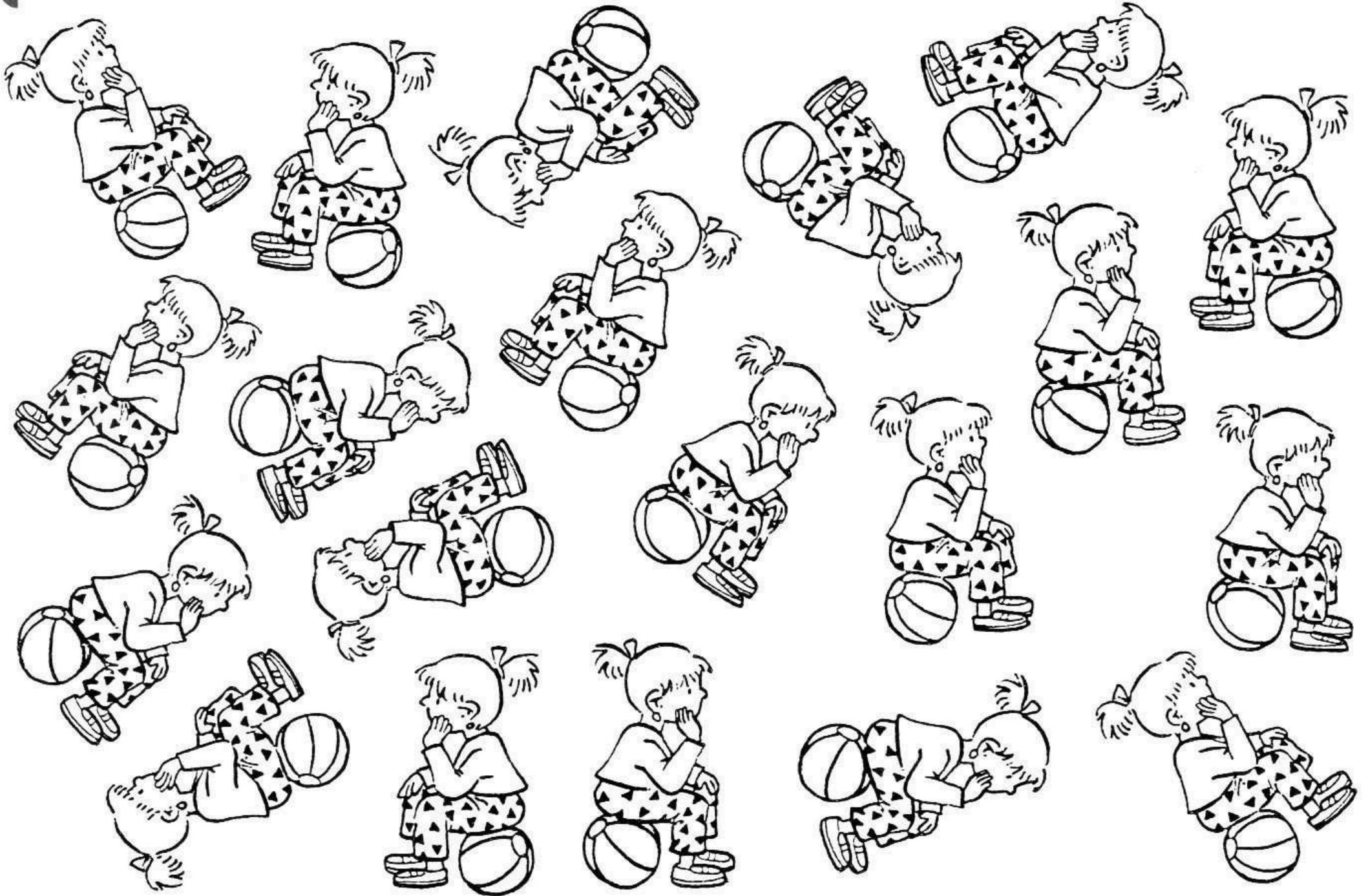


11d

Completa las series con las fichas de dominó que faltan.



Colorea la pelota de las niñas que se tocan la cara con la mano izquierda.

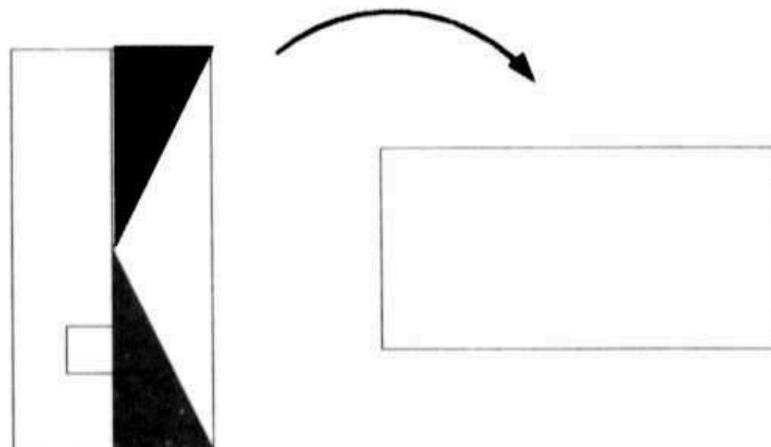
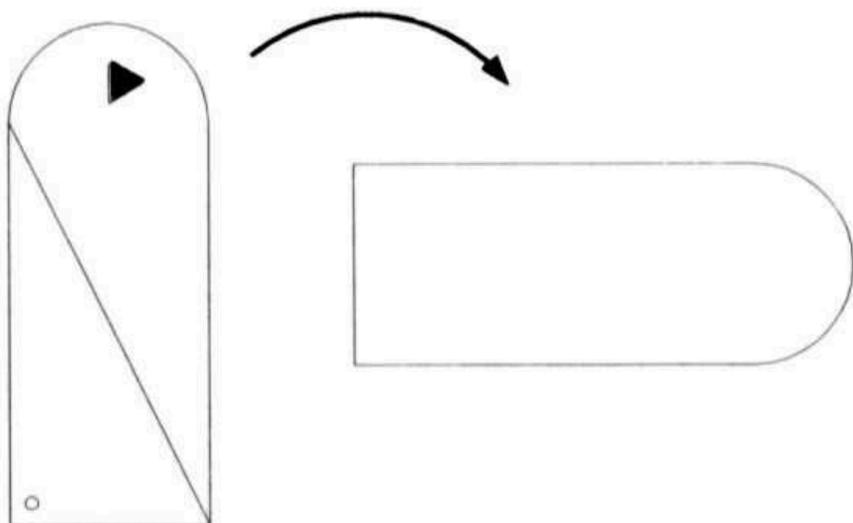
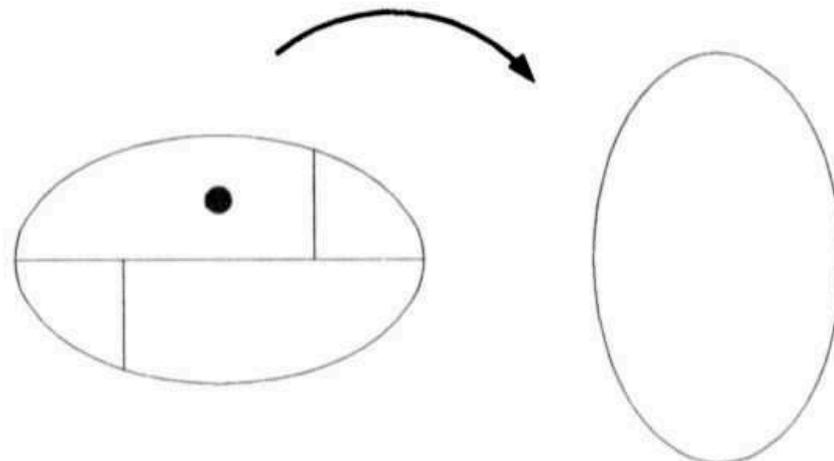
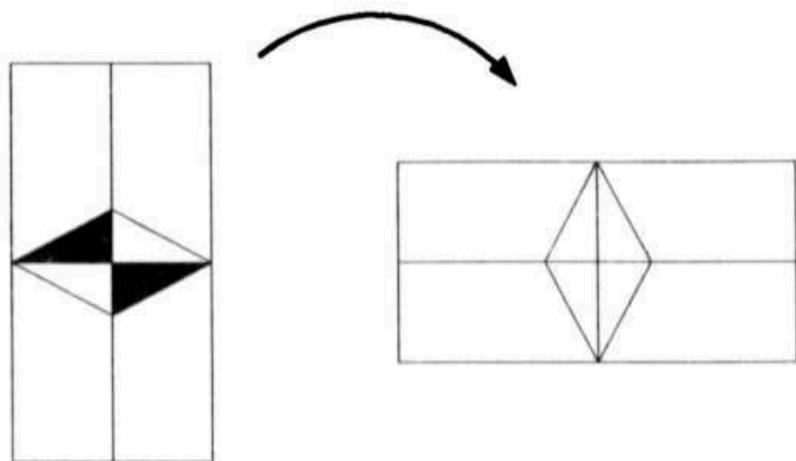




16c



Las figuras han girado en el sentido de la flecha. Complétalas.



🗣️ Escribe una frase que podrían decir cada uno de estos cuatro objetos.



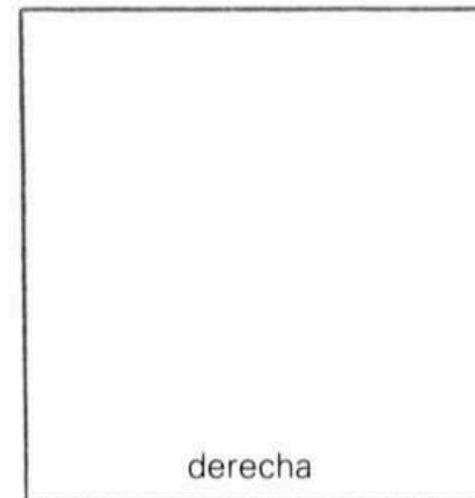
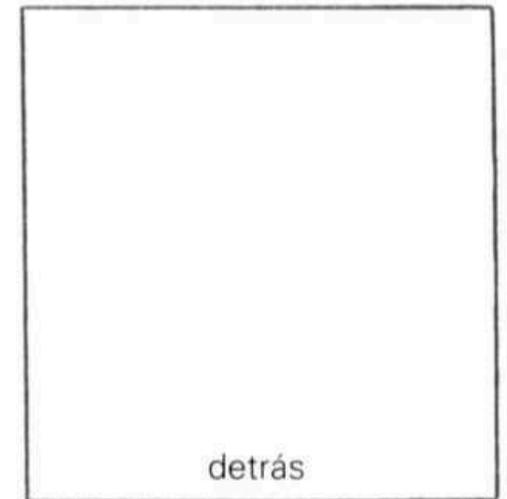




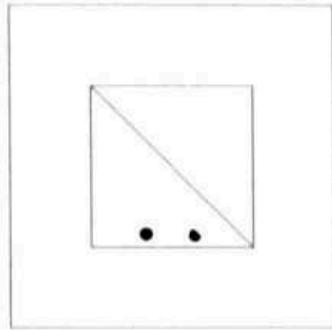
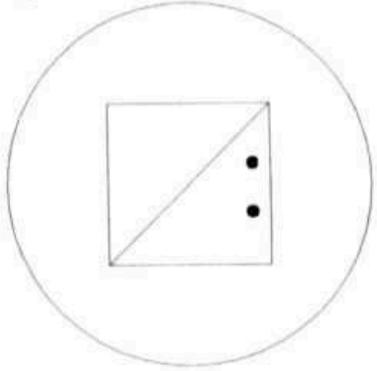




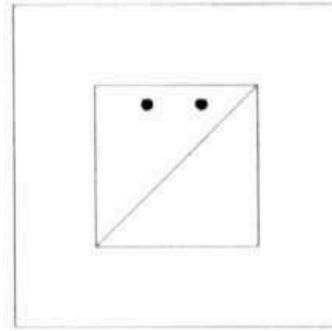
Dibuja en cada recuadro el jarrón que corresponde, según su situación en relación con el personaje.



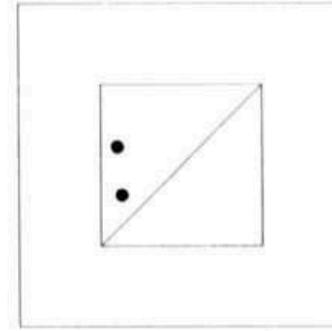
Señala la opción (A, B, C o D) que no tenga la misma forma que el modelo que está dentro del círculo.



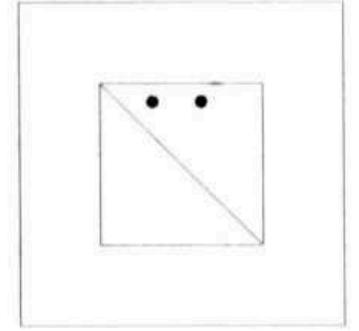
A



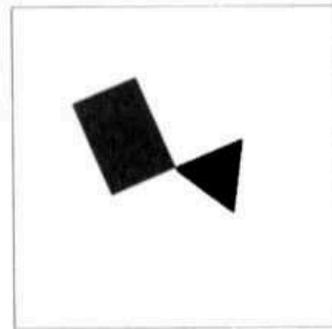
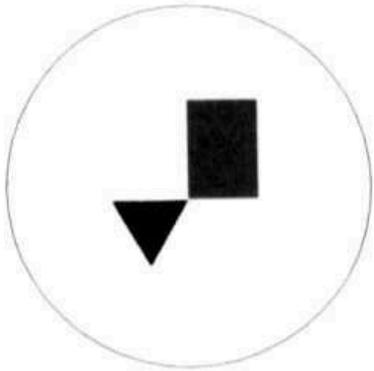
B



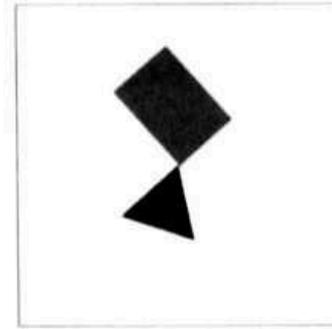
C



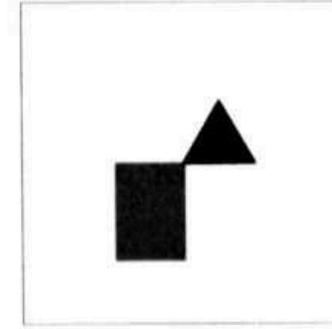
D



A



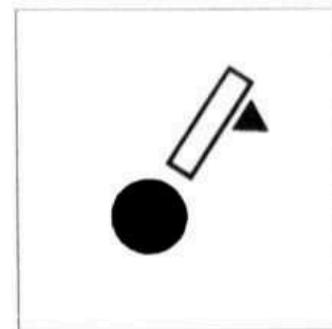
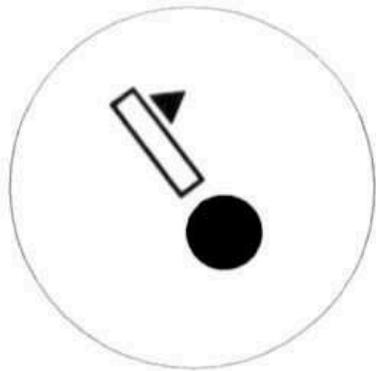
B



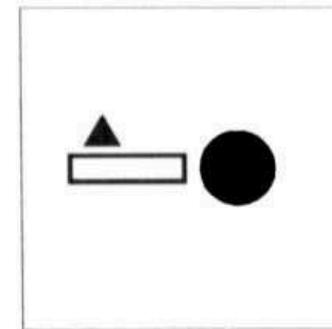
C



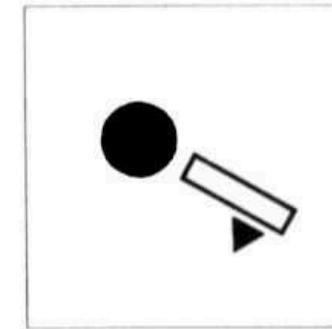
D



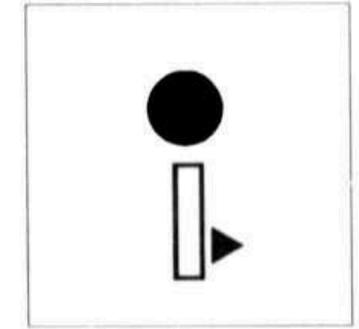
A



B



C



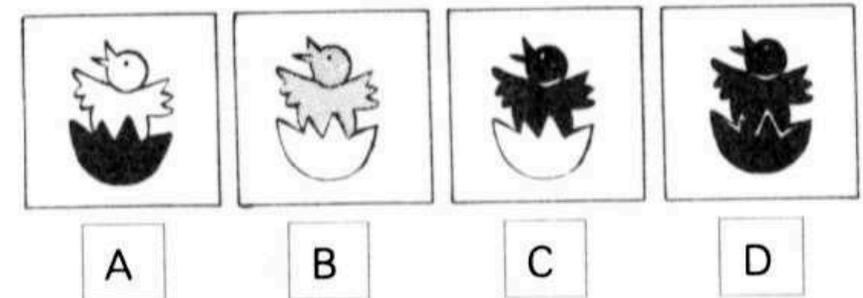
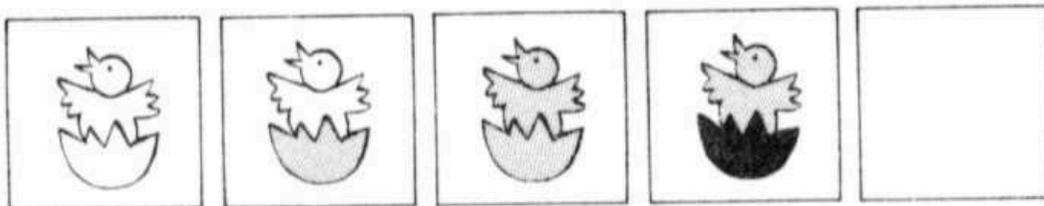
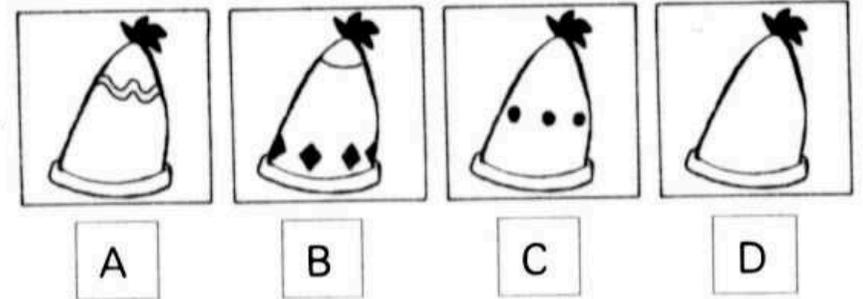
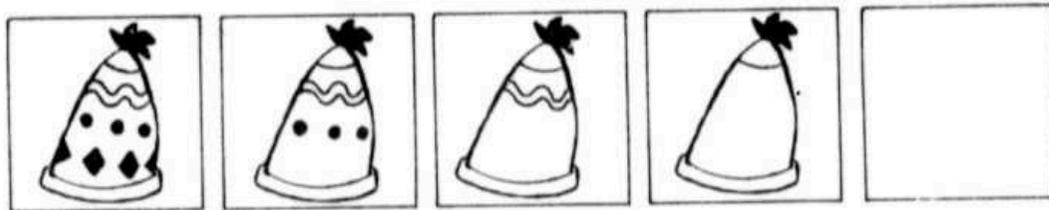
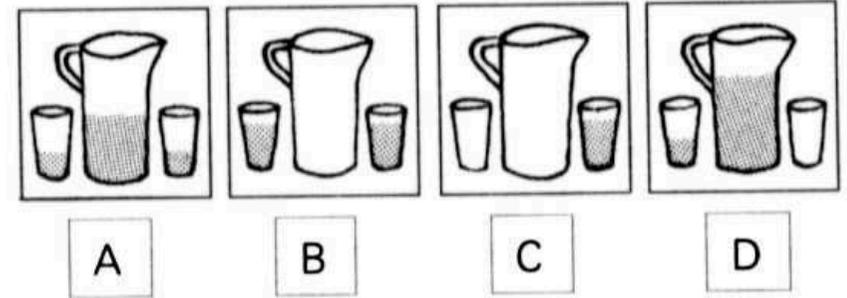
D

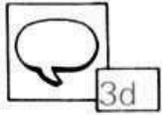


o Responde a las siguientes preguntas poniendo una cruz en la casilla correspondiente.

	Sí	No
— ¿Un conejo podrá aprender alguna vez la tabla de sumar?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿Un oso panda sabe bailar el tango?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿Un pavo es capaz de hacer pescado frito?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿Puede ladrar un perro a quien le cuenta un mal chiste?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿Puede un loro llegar a articular sonidos que parezcan palabras?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿Una ballena azul podrá tocar alguna vez la flauta en una orquesta?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— Una gallina en una pastelería ¿pondrá pan dulce en lugar de huevos?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿Las tortugas viven eternamente?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿Un camaleón puede cambiar de color?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
— ¿Es cierto que los camellos no se lavan nunca los dientes con cepillo y pasta de dientes?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

● Marca el recuadro (A, B, C o D) que completa la serie.





Q Responde a estas preguntas:

— ¡Hola! ¿Cómo estás? _____

— ¿Qué descubrió antes la humanidad, el fuego o el tabaco? _____

— ¿Cómo sostendrían los elefantes las pancartas en una manifestación? _____

— ¿Cómo se llama el deporte en que los jugadores van mojados hasta los huesos y luchan por atrapar una pelota completamente empapada? _____

— Si una persona muy alta se hace una foto de credencial, ¿qué parte del cuerpo tiene que fotografiarse? _____

— ¿De qué color o colores son las cáscaras de la mandarina? _____

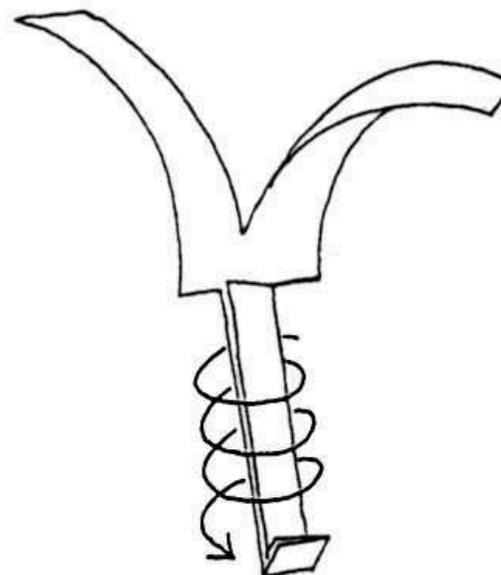
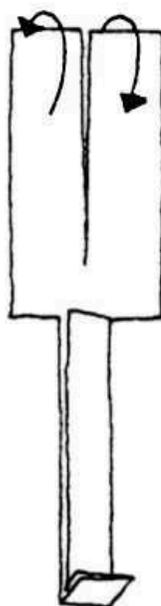
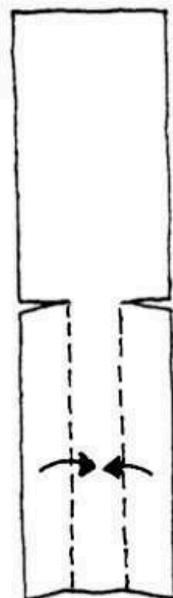
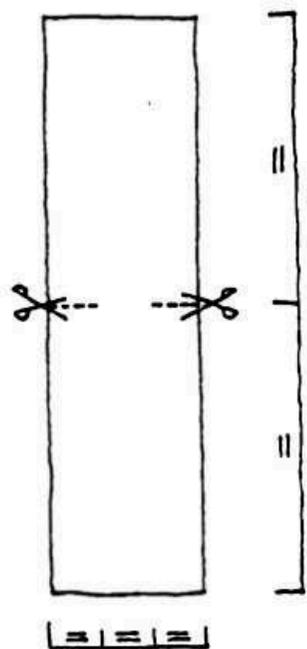
— ¿Quién baila con más ritmo en una discoteca de la costa: un rinoceronte asiático o uno africano? _____

— Escribe un secreto: ¿de qué color tienes las medias hoy? _____

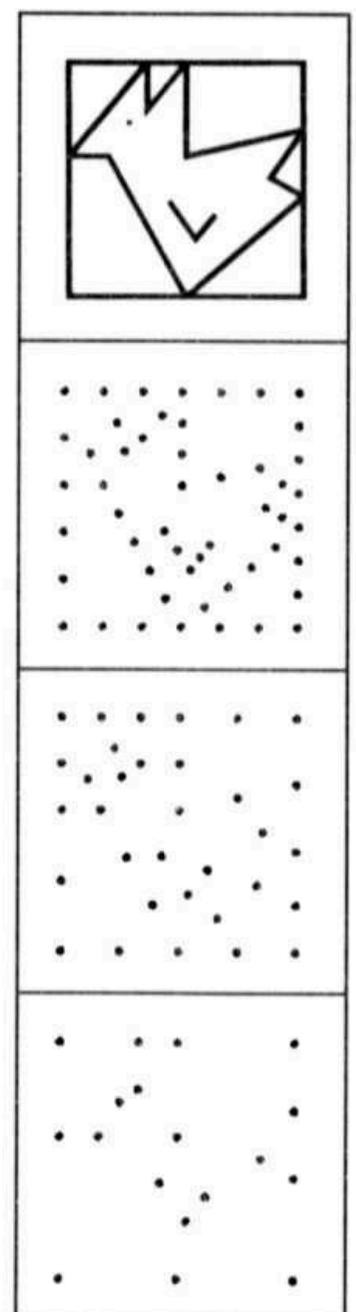
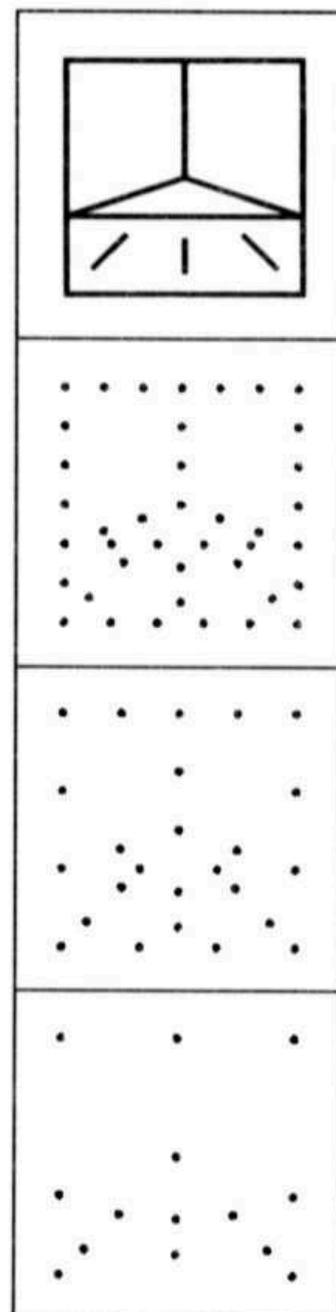
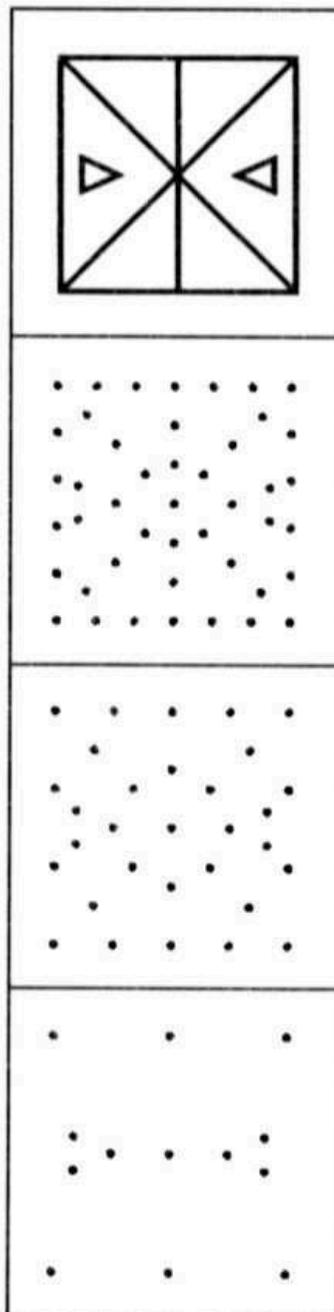
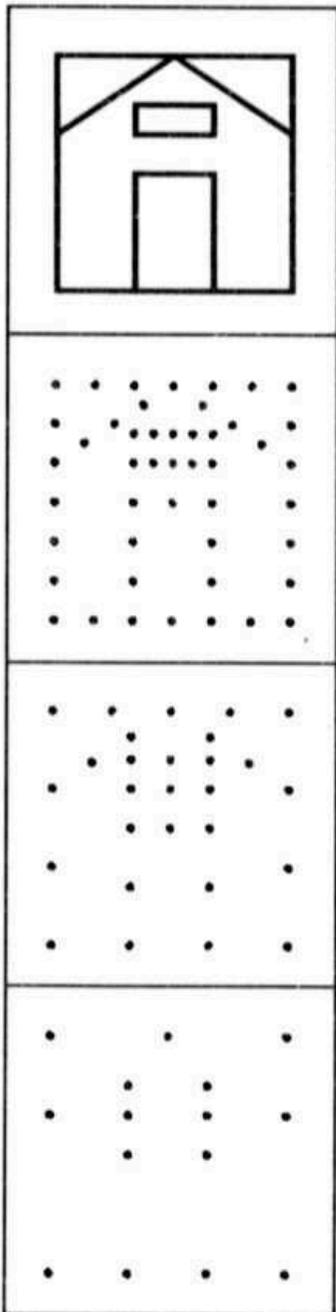
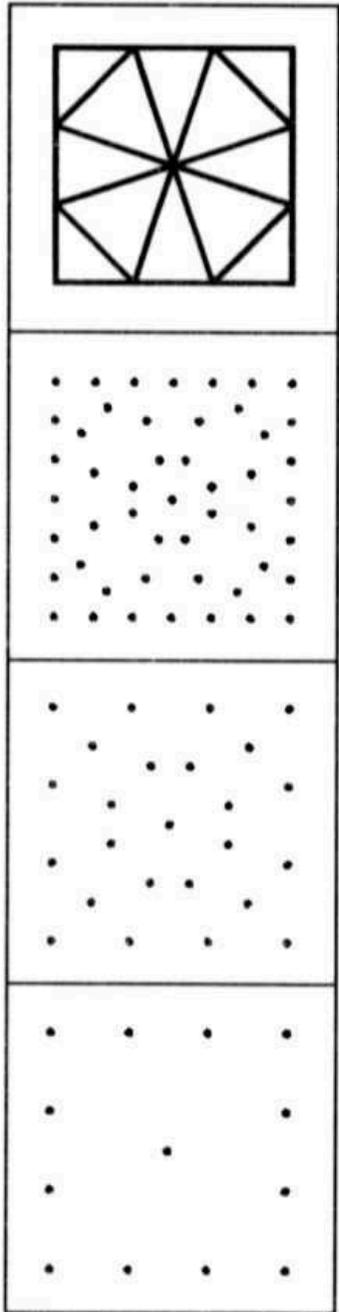
— ¿Qué idioma hablan los loros en Francia? _____

— ¿De qué continente vienen las abejas africanas? _____

Haz un helicóptero tal como se muestra en los dibujos. Ayúdate con las indicaciones de la página 111. Utiliza la tercera parte de una hoja de papel cortada longitudinalmente.

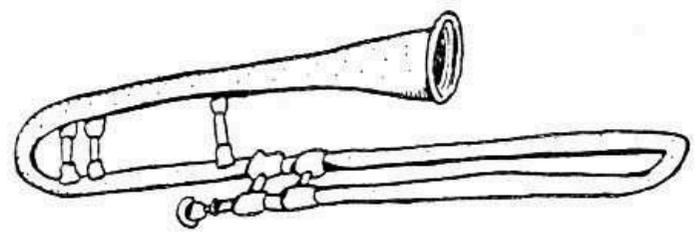
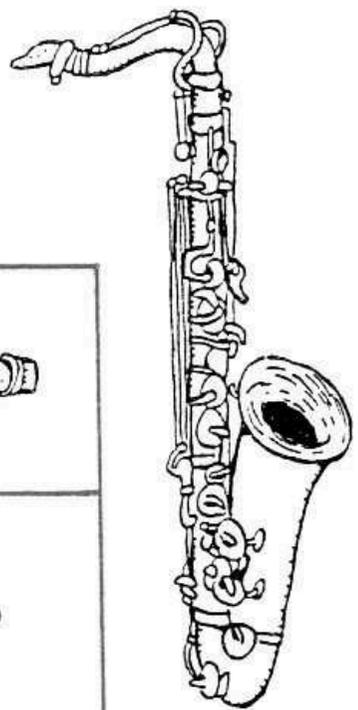
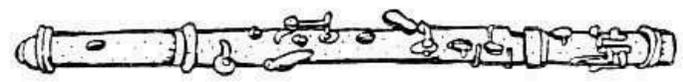
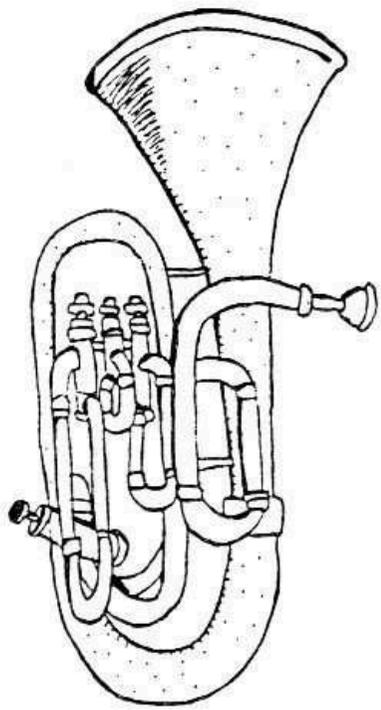


Copia la figura de cada columna repasando los puntitos.



Colorea los instrumentos musicales de viento. Subraya las acciones relacionadas con ellos.

Instrumentos musicales de viento

	<p>soplar</p> <p>chupar</p> <p>rascar</p>	
<p>interpretar</p> <p>limpiar</p>		
		
<p>leer la partitura</p> <p>tocar una pieza</p> <p>desafinar</p>	<p>golpear</p> <p>llevar el compás</p>	

Escribe una frase que podría decir cada una de las acciones que se indican.











Resuelve esta situación siguiendo las indicaciones que se te dan.

Situación inicial:

Tipi y Tapo son dos hermanos. Mañana es el cumpleaños de su madre y desean hacerle un regalo. No quieren que nadie de la familia sepa que están tramando. Les gustaría hacer un regalo que les cuesta 120 pesos. Tienen ahorrados 100,50 ¿Qué pueden hacer?

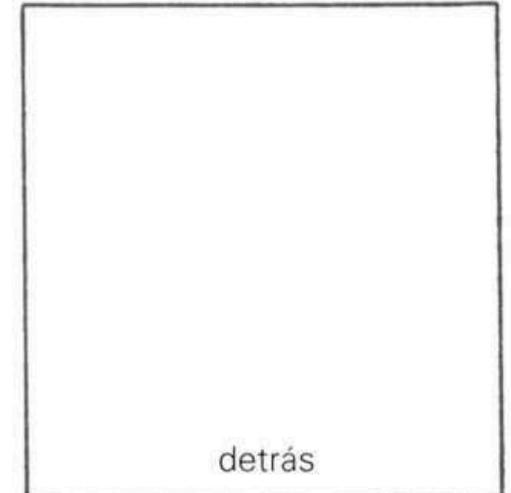
Propón soluciones para resolver el problema de los dos hermanos.

Comenta con los compañeros y compañeras las soluciones que se han dado.

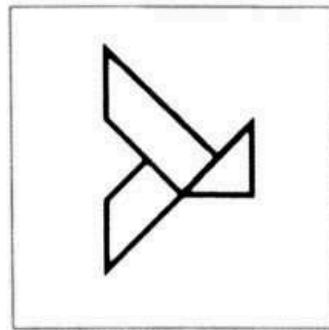
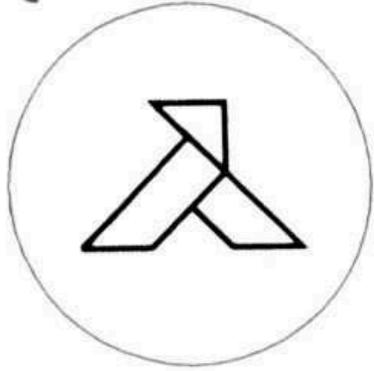
¿Cuál es la mejor? Escríbela.

Escribe otra vez el relato teniendo en cuenta la solución más adecuada.

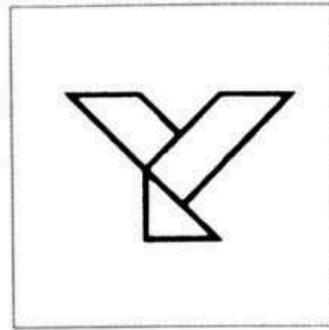
En cada recuadro, dibuja el juguete que corresponda, según la situación en que se encuentra, en relación con el personaje.



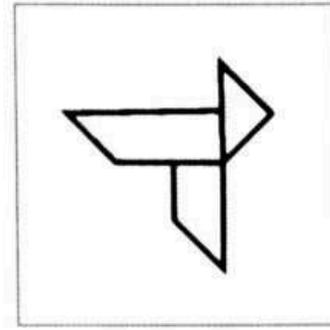
Señala la opción (A, B, C o D) que no tenga la misma forma que el modelo que está dentro del círculo.



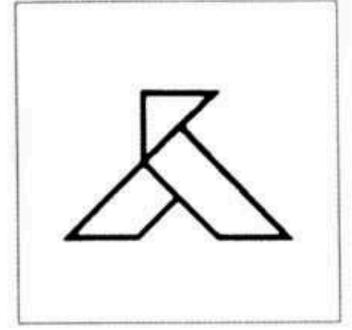
A



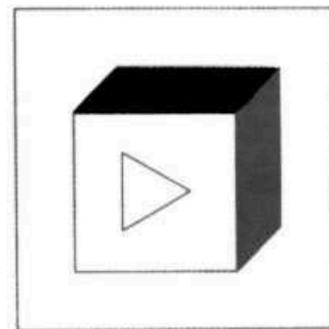
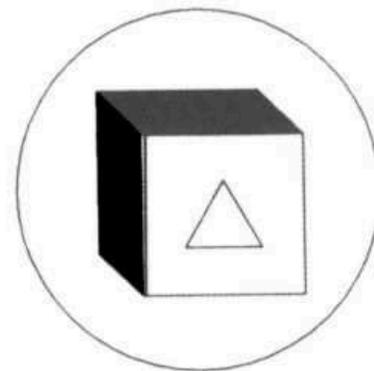
B



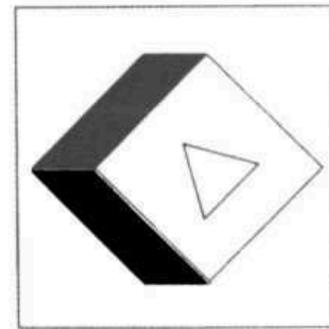
C



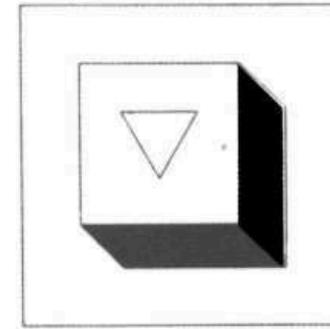
D



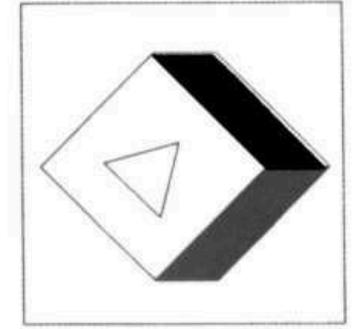
A



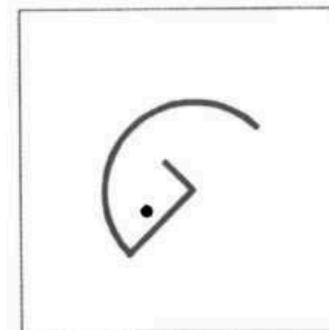
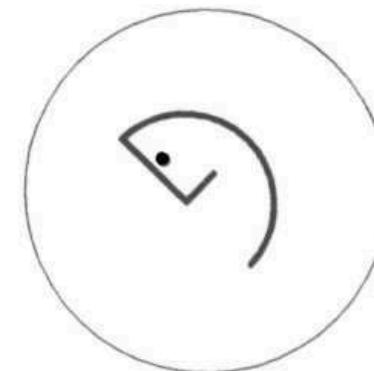
B



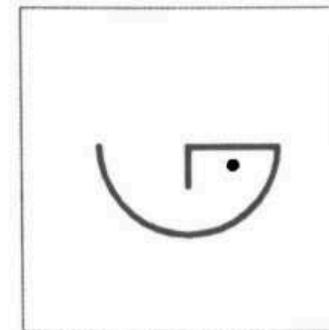
C



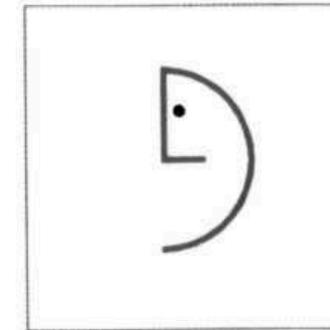
D



A



B

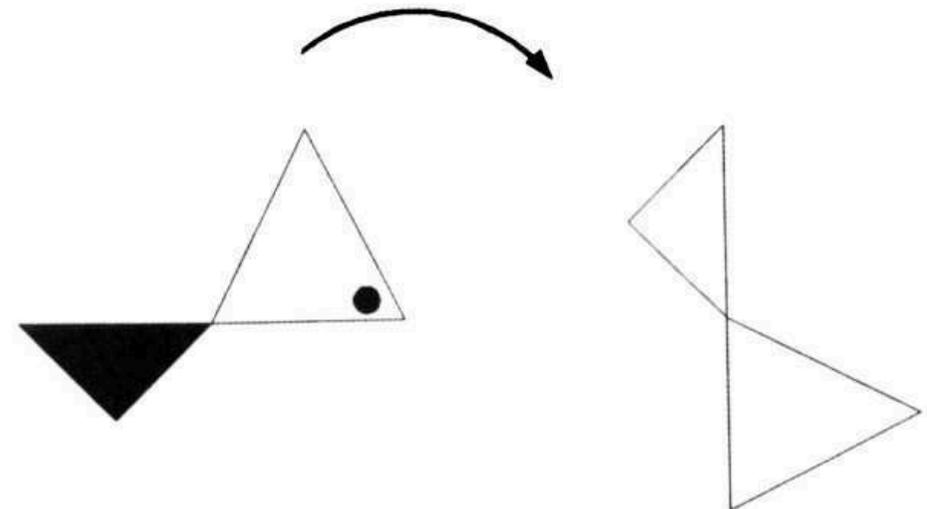
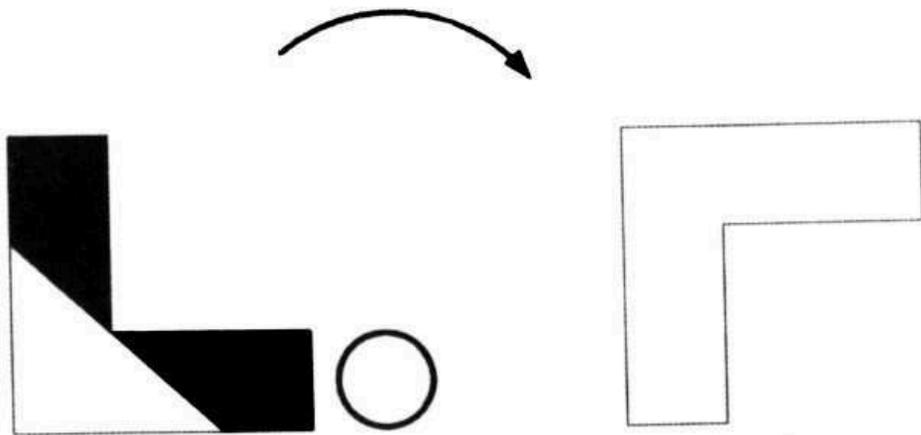
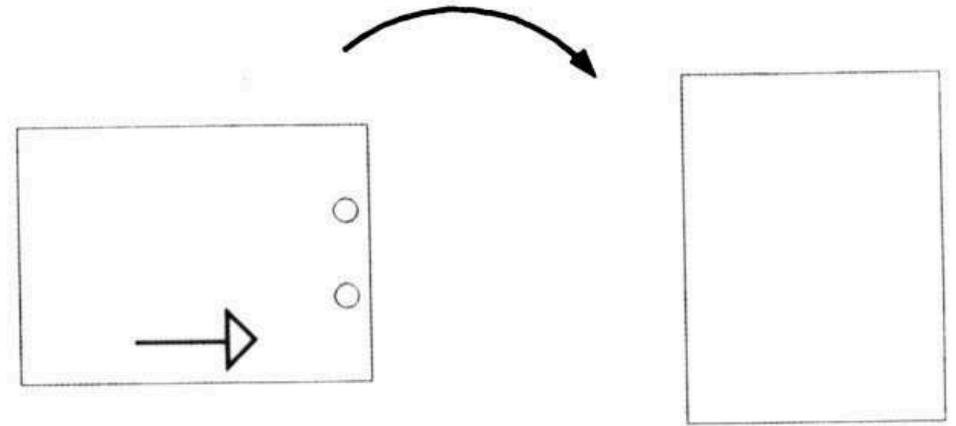
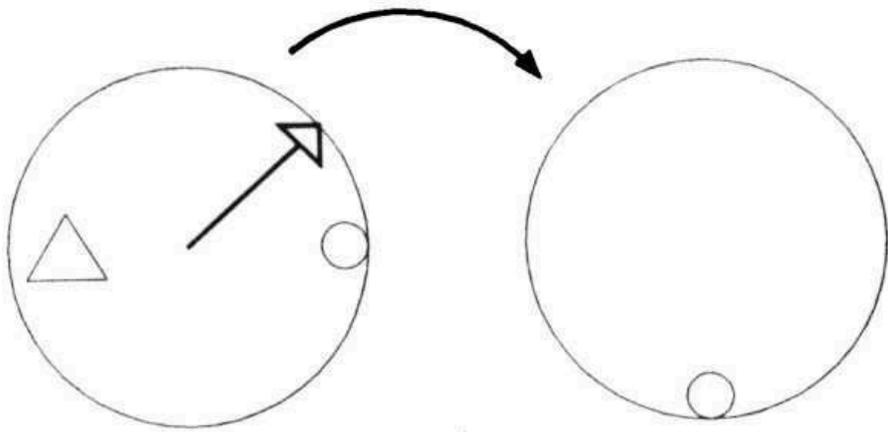


C

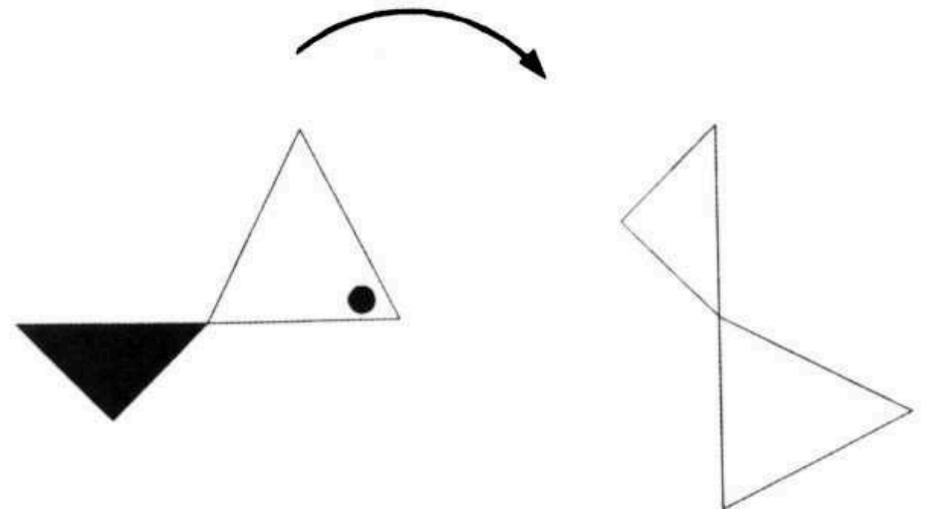
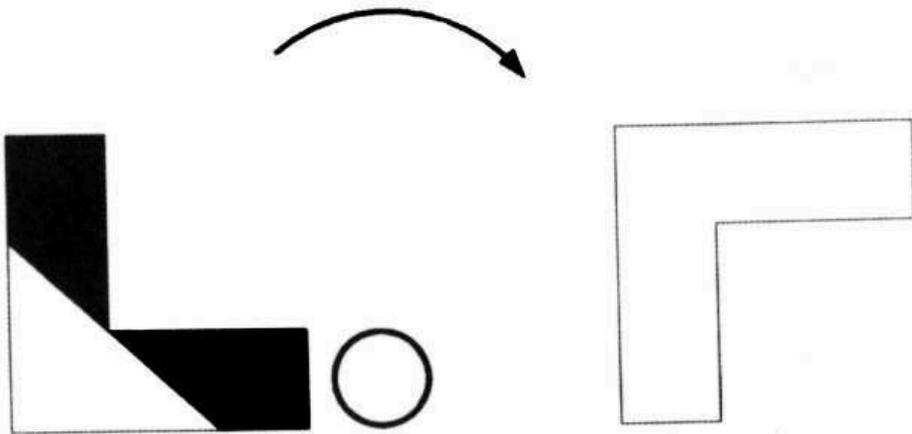
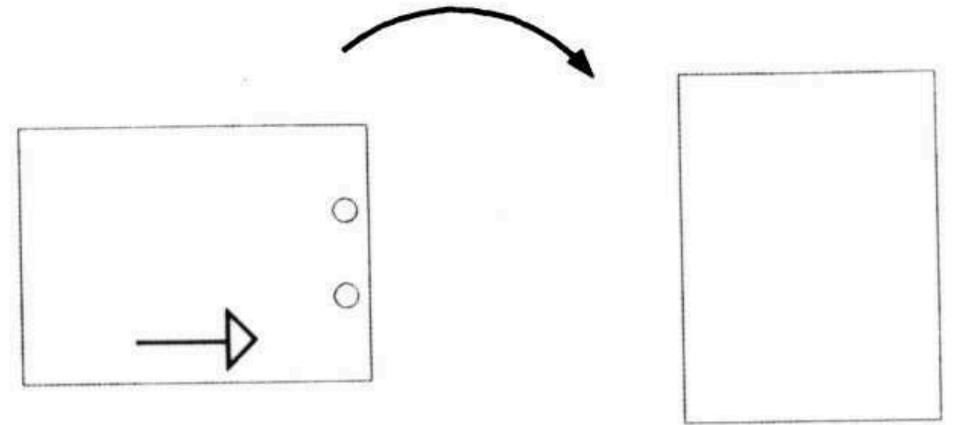
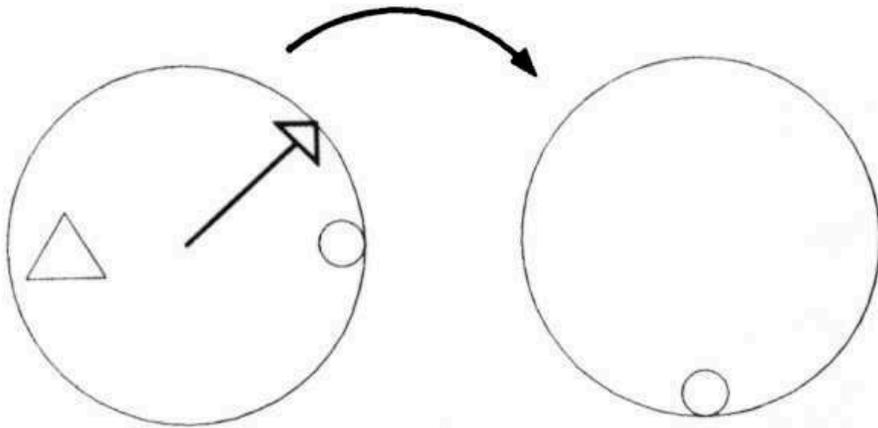


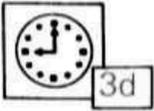
D

Completa las figuras que han girado en el sentido de la flecha.



Completa las figuras que han girado en el sentido de la flecha.

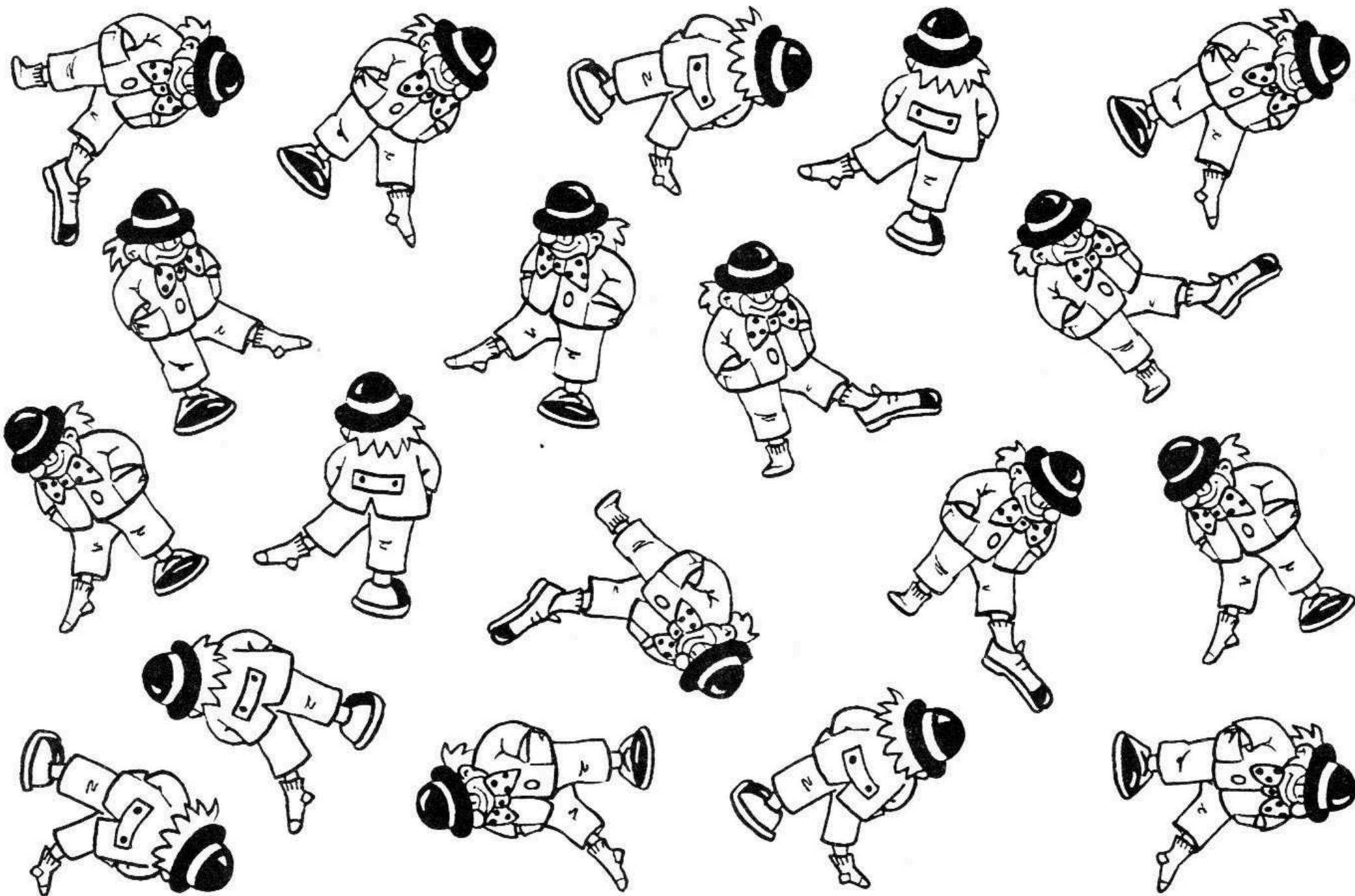




Ordena estos chistes de manera que tengan sentido. Hazlo colocando los números (1, 2, 3...) en los círculos correspondientes.

- El maestro pregunta:
- Ahora no me salen,
- pero los tengo todos en la cabeza.
- Y el alumno responde:
- Nombra los huesos del cráneo.
- Mire, doctor,
- dice a su médico:
- El médico le responde:
- Un paciente
- quitar la cucharita?
- cada vez que tomo un
- café me duele el ojo.
- ¿Ha intentado usted
- una bolita y dijo:
- tan pequeño,
- ¡El mundo es mío!
- Era un hombre tan pequeño,
- que encontró
- El hombre responde:
- y pide huevos revueltos.
- Un hombre entra en un restaurante
- El camarero le dice:
- ¿A la americana o a la francesa?
- Me da igual, no pienso hablar con ellos.

Colorea el zapato a los payasos que llevan el pie izquierdo descalzo.





3d

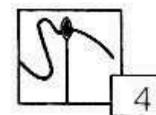


Escribe al menos seis cosas diferentes que puedas hacer con...

UNA ESCOBA

UNA BUFANDA

INDICACIONES PARA LA SERIE



	doblar hacia abajo (doblez en forma de valle)		
	cortar		
	doblar hacia adelante		
	doblar hacia atrás		
	hacer el pliegue y desplegar		
	indicación de un pliegue desplegado		
	girar el modelo del revés (darle la vuelta)		
	plegarlo igual por detrás		
	partes iguales		