

@yaya4profe

HABILIDADES COGNITIVAS

★ ACADEMIA DEL REINO CHAMPIÑÓN ★

CUADERNO DE 120 RETOS.

8 - 9 AÑOS

www.yaya4profe.com

NOMBRE:

★ @YAYA4PROFE · ¡SUPERA LOS RETOS! ★

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 CLASIFICACIÓN: EQUIPOS DEL REINO

Escribe debajo de cada personaje el grupo al que pertenece.

HÉROES

PRINCESAS

AMIGOS

RIVALES



2 ORIENTACIÓN: MAPA DE CASILLAS

Usa las letras y los números para responder.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

1. ¿Dónde está Toad?

2. ¿Dónde está Mario?

3. ¿Dónde está Bowser?

4. ¿Quién está en A1?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO: CLAVES Y PUNTOS

Descubre el valor de cada operación usando la clave.



1.  +  = _____

2.  +  = _____

3.  +  = _____

4.  +  = _____

5.  +  = _____

6.  +  = _____

2 LÓGICA: CUADRÍCULA DEL REINO

Completa la cuadrícula. En cada fila y columna debe aparecer una vez cada personaje.

?	?		?
	?	?	
		?	
			

BANCO



Peach



Toad



Toadette



Luigi

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 FUNCIONES EJECUTIVAS: RETO EN ORDEN

Sigue las instrucciones en orden y revisa tu trabajo.

1. Rodea a Peach.
2. Marca con una X a Wario.
3. Dibuja una estrella sobre Koopa.
4. Subraya a Toadette.
5. Escribe cuántas veces aparece Peach.



Peach



Wario



Koopa



Toadette



Peach



Toad

2 ATENCIÓN: NOMBRES ESCONDIDOS

Encuentra los cuatro nombres. Pueden aparecer en horizontal, vertical o diagonal.

R	J	E	U	N	S	I	O
T	O	A	D	E	T	T	E
M	W	X	L	G	Y	Y	N
D	G	Y	U	H	O	A	I
A	J	I	I	C	S	H	U
I	Q	T	G	P	H	I	J
S	S	D	I	Y	I	C	Z
Y	N	R	M	W	Z	S	V



DAISY



TOADETTE



YOSHI



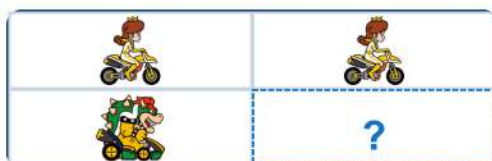
LUIGI

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO VISUAL: MATRICES VISUALES

Observa cómo se repiten las figuras y rodea la opción correcta.

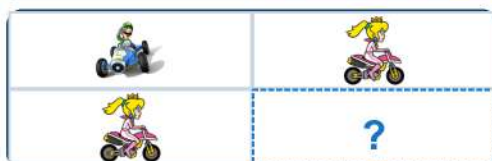
A



B



C

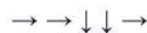

2 ORIENTACIÓN: SIGUE EL RECORRIDO

Empieza en la coordenada indicada y sigue las flechas. Escribe dónde terminas.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

RUTA 1

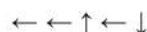

Inicio: A2



Final: _____

RUTA 2


Inicio: E4



Final: _____

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 LÓGICA: DESCUBRE EL PATRÓN

Descubre la regla. Rodea el personaje que completa cada patrón.

2 ATENCIÓN: CUENTA LOS CORREDORES

Cuenta cada personaje y escribe el total.

					KOOPA _____		YOSHI _____
					PEACH _____		DAISY _____
							
							

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 PERCEPCIÓN: LOCALIZA AL INTRUSO

En cada fila hay un personaje diferente. Rodéalo.

A      

B      

C      

D      

2 MEMORIA: RECUERDA LA PARRILLA

Observa durante 30 segundos. Después, tapa la fila y responde.



1. ¿Cuál NO aparecía?



2. ¿Cuántas veces aparecía Wario?

3. ¿Quién estaba en 1.er lugar?

4. ¿Quién estaba en 6.º lugar?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 CLASIFICACIÓN: EQUIPOS DEL REINO

Escribe debajo de cada personaje el grupo al que pertenece.

HÉROES

PRINCESAS

AMIGOS

RIVALES


2 ORIENTACIÓN: MAPA DE CASILLAS

Usa las letras y los números para responder.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

1. ¿Dónde está Peach?

2. ¿Dónde está Wario?

3. ¿Dónde está Luigi?

4. ¿Quién está en A5?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO: CLAVES Y PUNTOS

Descubre el valor de cada operación usando la clave.



1. + = _____

2. + = _____

3. + = _____

4. + = _____

5. + = _____

6. + = _____

2 LÓGICA: CUADRÍCULA DEL REINO

Completa la cuadrícula. En cada fila y columna debe aparecer una vez cada personaje.

		?	?
		?	?
			?
?			

BANCO



Koopa



Yoshi



Bowser



Wario

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 FUNCIONES EJECUTIVAS: RETO EN ORDEN

Sigue las instrucciones en orden y revisa tu trabajo.

1. Rodea a Toadette.
2. Marca con una X a Mario.
3. Dibuja una estrella sobre Toad.
4. Subraya a Peach.
5. Escribe cuántas veces aparece Toadette.



Toadette



Mario



Toad



Peach



Toadette



Daisy

2 ATENCIÓN: NOMBRES ESCONDIDOS

Encuentra los cuatro nombres. Pueden aparecer en horizontal, vertical o diagonal.

W	K	O	O	P	A	S	U
V	J	K	K	I	H	D	G
S	R	G	P	L	M	F	D
Z	N	I	U	E	A	F	R
N	T	I	A	K	R	U	A
G	G	F	T	W	I	H	Z
I	P	L	O	V	O	U	G
H	D	A	I	S	Y	C	U



KOOA



DAISY



LUIGI



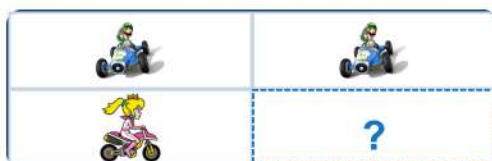
MARIO

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO VISUAL: MATRICES VISUALES

Observa cómo se repiten las figuras y rodea la opción correcta.

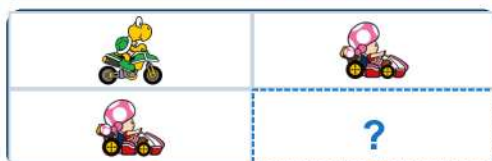
A



B



C

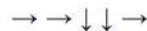

2 ORIENTACIÓN: SIGUE EL RECORRIDO

Empieza en la coordenada indicada y sigue las flechas. Escribe dónde terminas.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

RUTA 1

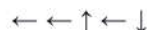

Inicio: A2



Final: _____

RUTA 2


Inicio: E4



Final: _____

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 LÓGICA: DESCUBRE EL PATRÓN

Descubre la regla. Rodea el personaje que completa cada patrón.

2 ATENCIÓN: CUENTA LOS CORREDORES

Cuenta cada personaje y escribe el total.

					PEACH _____		MARIO _____
							
							
					TOAD _____		YOSHI _____

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 PERCEPCIÓN: LOCALIZA AL INTRUSO

En cada fila hay un personaje diferente. Rodéalo.

A



B



C



D



2 MEMORIA: RECUERDA LA PARRILLA

Observa durante 30 segundos. Después, tapa la fila y responde.



1. ¿Cuál NO aparecía?



2. ¿Cuántas veces aparecía Daisy?

3. ¿Quién estaba en 1.er lugar?

4. ¿Quién estaba en 6.º lugar?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 CLASIFICACIÓN: EQUIPOS DEL REINO

Escribe debajo de cada personaje el grupo al que pertenece.

HÉROES

PRINCESAS

AMIGOS

RIVALES



2 ORIENTACIÓN: MAPA DE CASILLAS

Usa las letras y los números para responder.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

1. ¿Dónde está Mario?

2. ¿Dónde está Luigi?

3. ¿Dónde está Daisy?

4. ¿Quién está en C3?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO: CLAVES Y PUNTOS

Descubre el valor de cada operación usando la clave.



1.  +  = _____

2.  +  = _____

3.  +  = _____

4.  +  = _____

5.  +  = _____

6.  +  = _____

2 LÓGICA: CUADRÍCULA DEL REINO

Completa la cuadrícula. En cada fila y columna debe aparecer una vez cada personaje.

?		?	
	?		
?			?
		?	

BANCO



Yoshi



Mario



Toad



Daisy

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 FUNCIONES EJECUTIVAS: RETO EN ORDEN

Sigue las instrucciones en orden y revisa tu trabajo.

1. Rodea a Yoshi.
2. Marca con una X a Mario.
3. Dibuja una estrella sobre Luigi.
4. Subraya a Wario.
5. Escribe cuántas veces aparece Yoshi.



Yoshi



Mario



Luigi



Wario



Yoshi



Bowser

2 ATENCIÓN: NOMBRES ESCONDIDOS

Encuentra los cuatro nombres. Pueden aparecer en horizontal, vertical o diagonal.

T	Q	L	H	A	S	C	L
Y	O	S	H	I	Q	C	U
E	K	A	P	J	L	O	I
H	E	J	D	E	C	A	G
Z	R	C	L	E	A	Q	I
S	Q	S	G	K	T	C	Y
D	I	R	H	Z	N	T	H
G	Y	R	F	L	H	U	E



LUIGI



YOSHI



TOADETTE



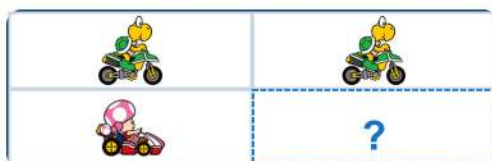
PEACH

NOMBRE: _____ FECHA: _____

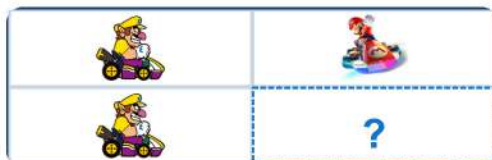
1 RAZONAMIENTO VISUAL: MATRICES VISUALES

Observa cómo se repiten las figuras y rodea la opción correcta.

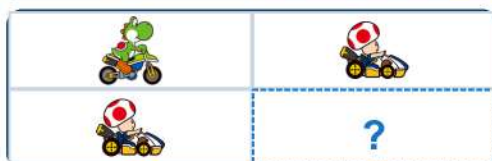
A



B



C



2 ORIENTACIÓN: SIGUE EL RECORRIDO

Empieza en la coordenada indicada y sigue las flechas. Escribe dónde terminas.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

RUTA 1



Inicio: A2

→ → ↓ ↓ →

Final: _____

RUTA 2



Inicio: E4

← ← ↑ ← ↓

Final: _____

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 LÓGICA: DESCUBRE EL PATRÓN

Descubre la regla. Rodea el personaje que completa cada patrón.

2 ATENCIÓN: CUENTA LOS CORREDORES

Cuenta cada personaje y escribe el total.

				 KOOPA _____	 TOAD _____
				 PEACH _____	 TOADETTE _____
					
					

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 PERCEPCIÓN: LOCALIZA AL INTRUSO

En cada fila hay un personaje diferente. Rodéalo.

A



B



C



D



2 MEMORIA: RECUERDA LA PARRILLA

Observa durante 30 segundos. Después, tapa la fila y responde.



1. ¿Cuál NO aparecía?



2. ¿Cuántas veces aparecía Luigi?

3. ¿Quién estaba en 1.er lugar?

4. ¿Quién estaba en 6.º lugar?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 CLASIFICACIÓN: EQUIPOS DEL REINO

Escribe debajo de cada personaje el grupo al que pertenece.

HÉROES

PRINCESAS

AMIGOS

RIVALES



2 ORIENTACIÓN: MAPA DE CASILLAS

Usa las letras y los números para responder.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

1. ¿Dónde está Wario?

2. ¿Dónde está Peach?

3. ¿Dónde está Bowser?

4. ¿Quién está en C5?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO: CLAVES Y PUNTOS

Descubre el valor de cada operación usando la clave.



1. + = _____

2. + = _____

3. + = _____

4. + = _____

5. + = _____

6. + = _____

2 LÓGICA: CUADRÍCULA DEL REINO

Completa la cuadrícula. En cada fila y columna debe aparecer una vez cada personaje.

?	?		
?			
?			?
			?

BANCO

Wario



Mario



Toadette



Peach

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 FUNCIONES EJECUTIVAS: RETO EN ORDEN

Sigue las instrucciones en orden y revisa tu trabajo.

1. Rodea a Bowser.
2. Marca con una X a Luigi.
3. Dibuja una estrella sobre Daisy.
4. Subraya a Peach.
5. Escribe cuántas veces aparece Bowser.



Bowser



Luigi



Daisy



Peach



Bowser



Yoshi

2 ATENCIÓN: NOMBRES ESCONDIDOS

Encuentra los cuatro nombres. Pueden aparecer en horizontal, vertical o diagonal.

B	T	V	I	R	P	H	T
M	O	Z	Z	K	S	X	O
T	V	W	H	D	Y	X	A
C	P	S	S	D	W	P	D
S	D	J	B	E	Y	Q	E
B	D	F	J	D	R	M	T
W	A	R	I	O	Y	G	T
F	H	L	U	I	G	I	E



WARIO



TOADETTE



BOWSER



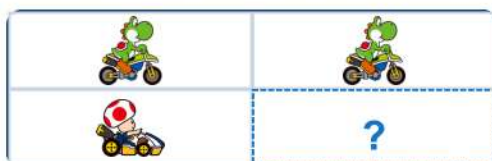
LUIGI

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO VISUAL: MATRICES VISUALES

Observa cómo se repiten las figuras y rodea la opción correcta.

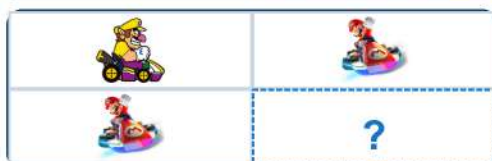
A



B



C



2 ORIENTACIÓN: SIGUE EL RECORRIDO

Empieza en la coordenada indicada y sigue las flechas. Escribe dónde terminas.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

RUTA 1



Inicio: A2

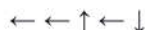


Final: _____

RUTA 2



Inicio: E4



Final: _____

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 LÓGICA: DESCUBRE EL PATRÓN

Descubre la regla. Rodea el personaje que completa cada patrón.

2 ATENCIÓN: CUENTA LOS CORREDORES

Cuenta cada personaje y escribe el total.

					LUIGI _____		BOWSER _____
					KOOPA _____		TOAD _____
							
							

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 PERCEPCIÓN: LOCALIZA AL INTRUSO

En cada fila hay un personaje diferente. Rodéalo.

A



B



C



D



2 MEMORIA: RECUERDA LA PARRILLA

Observa durante 30 segundos. Después, tapa la fila y responde.



1. ¿Cuál NO aparecía?



2. ¿Cuántas veces aparecía Koopa?

3. ¿Quién estaba en 1.er lugar?

4. ¿Quién estaba en 6.º lugar?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 CLASIFICACIÓN: EQUIPOS DEL REINO

Escribe debajo de cada personaje el grupo al que pertenece.

HÉROES

PRINCESAS

AMIGOS

RIVALES



2 ORIENTACIÓN: MAPA DE CASILLAS

Usa las letras y los números para responder.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

1. ¿Dónde está Toad?

2. ¿Dónde está Luigi?

3. ¿Dónde está Wario?

4. ¿Quién está en D4?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO: CLAVES Y PUNTOS

Descubre el valor de cada operación usando la clave.



= 5



= 2



= 3



= 4

1. + = _____

2. + = _____

3. + = _____

4. + = _____

5. + = _____

6. + = _____

2 LÓGICA: CUADRÍCULA DEL REINO

Completa la cuadrícula. En cada fila y columna debe aparecer una vez cada personaje.

?	?		?
?		?	
			?

BANCO



Yoshi



Toadette



Peach



Toad

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 FUNCIONES EJECUTIVAS: RETO EN ORDEN

Sigue las instrucciones en orden y revisa tu trabajo.

1. Rodea a Luigi.
2. Marca con una X a Koopa.
3. Dibuja una estrella sobre Mario.
4. Subraya a Wario.
5. Escribe cuántas veces aparece Luigi.



Luigi



Koopa



Mario



Wario



Luigi



Bowser

2 ATENCIÓN: NOMBRES ESCONDIDOS

Encuentra los cuatro nombres. Pueden aparecer en horizontal, vertical o diagonal.

I	I	K	O	O	P	A	A
B	B	L	R	B	P	Z	V
W	A	R	I	O	Z	K	X
S	F	E	T	D	M	P	I
V	E	D	A	M	E	C	G
M	Z	I	D	A	I	N	X
O	S	I	C	J	Y	R	Q
Y	D	H	V	O	A	S	G



PEACH



WARIO



DAISY



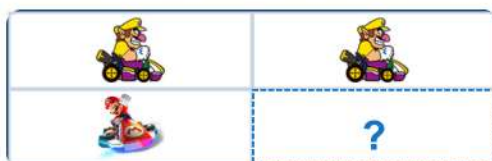
KOOPA

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO VISUAL: MATRICES VISUALES

Observa cómo se repiten las figuras y rodea la opción correcta.

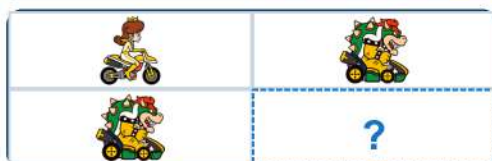
A



B



C


2 ORIENTACIÓN: SIGUE EL RECORRIDO

Empieza en la coordenada indicada y sigue las flechas. Escribe dónde terminas.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

RUTA 1


Inicio: A2

→ → ↓ ↓ →

Final: _____

RUTA 2


Inicio: E4

← ← ↑ ← ↓

Final: _____

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 LÓGICA: DESCUBRE EL PATRÓN

Descubre la regla. Rodea el personaje que completa cada patrón.

2 ATENCIÓN: CUENTA LOS CORREDORES

Cuenta cada personaje y escribe el total.

				 MARIO _____	 LUIGI _____
				 BOWSER _____	 DAISY _____
					
					

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 PERCEPCIÓN: LOCALIZA AL INTRUSO

En cada fila hay un personaje diferente. Rodéalo.

A



B



C



D



2 MEMORIA: RECUERDA LA PARRILLA

Observa durante 30 segundos. Después, tapa la fila y responde.



1. ¿Cuál NO aparecía?



2. ¿Cuántas veces aparecía Yoshi?

3. ¿Quién estaba en 1.er lugar?

4. ¿Quién estaba en 6.º lugar?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 CLASIFICACIÓN: EQUIPOS DEL REINO

Escribe debajo de cada personaje el grupo al que pertenece.

HÉROES

PRINCESAS

AMIGOS

RIVALES



2 ORIENTACIÓN: MAPA DE CASILLAS

Usa las letras y los números para responder.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

1. ¿Dónde está Toadette?

2. ¿Dónde está Daisy?

3. ¿Dónde está Luigi?

4. ¿Quién está en B3?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO: CLAVES Y PUNTOS

Descubre el valor de cada operación usando la clave.



1. + = _____

2. + = _____

3. + = _____

4. + = _____

5. + = _____

6. + = _____

2 LÓGICA: CUADRÍCULA DEL REINO

Completa la cuadrícula. En cada fila y columna debe aparecer una vez cada personaje.

		?	
		?	
?	?	?	?

BANCO



Yoshi



Koopa



Mario



Daisy

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 FUNCIONES EJECUTIVAS: RETO EN ORDEN

Sigue las instrucciones en orden y revisa tu trabajo.

1. Rodea a Bowser.
2. Marca con una X a Toadette.
3. Dibuja una estrella sobre Yoshi.
4. Subraya a Mario.
5. Escribe cuántas veces aparece Bowser.



Bowser



Toadette



Yoshi



Mario



Bowser



Peach

2 ATENCIÓN: NOMBRES ESCONDIDOS

Encuentra los cuatro nombres. Pueden aparecer en horizontal, vertical o diagonal.

A	W	I	A	X	P	R	S
D	N	R	E	T	E	L	H
N	P	D	H	O	A	F	S
X	N	U	H	A	C	Z	M
O	W	H	N	D	H	U	K
D	A	I	S	Y	F	Q	H
A	J	D	K	O	O	P	A
G	X	M	A	I	U	Y	B



DAISY



PEACH



TOAD



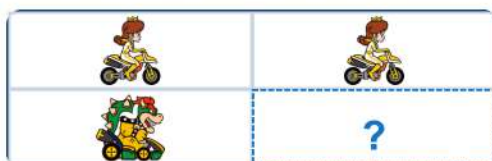
KOOPA

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO VISUAL: MATRICES VISUALES

Observa cómo se repiten las figuras y rodea la opción correcta.

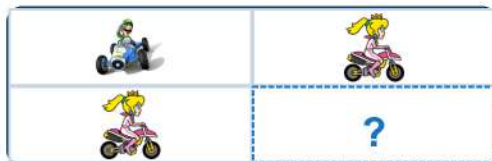
A



B



C


2 ORIENTACIÓN: SIGUE EL RECORRIDO

Empieza en la coordenada indicada y sigue las flechas. Escribe dónde terminas.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

RUTA 1


Inicio: A2

→ → ↓ ↓ →

Final: _____

RUTA 2


Inicio: E4

← ← ↑ ← ↓

Final: _____

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 LÓGICA: DESCUBRE EL PATRÓN

Descubre la regla. Rodea el personaje que completa cada patrón.

2 ATENCIÓN: CUENTA LOS CORREDORES

Cuenta cada personaje y escribe el total.

				DAISY  _____	TOADETTE  _____
				WARIO  _____	LUIGI  _____
					
					

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 PERCEPCIÓN: LOCALIZA AL INTRUSO

En cada fila hay un personaje diferente. Rodéalo.

A



B



C



D



2 MEMORIA: RECUERDA LA PARRILLA

Observa durante 30 segundos. Después, tapa la fila y responde.



1. ¿Cuál NO aparecía?



2. ¿Cuántas veces aparecía Wario?

3. ¿Quién estaba en 1.er lugar?

4. ¿Quién estaba en 6.º lugar?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 CLASIFICACIÓN: EQUIPOS DEL REINO

Escribe debajo de cada personaje el grupo al que pertenece.

HÉROES

PRINCESAS

AMIGOS

RIVALES


2 ORIENTACIÓN: MAPA DE CASILLAS

Usa las letras y los números para responder.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

1. ¿Dónde está Koopa?

2. ¿Dónde está Luigi?

3. ¿Dónde está Toad?

4. ¿Quién está en C1?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO: CLAVES Y PUNTOS

Descubre el valor de cada operación usando la clave.



1. + = _____

2. + = _____

3. + = _____

4. + = _____

5. + = _____

6. + = _____

2 LÓGICA: CUADRÍCULA DEL REINO

Completa la cuadrícula. En cada fila y columna debe aparecer una vez cada personaje.

		?	
?			
?			?
	?		?

BANCO



NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 FUNCIONES EJECUTIVAS: RETO EN ORDEN

Sigue las instrucciones en orden y revisa tu trabajo.

1. Rodea a Wario.
2. Marca con una X a Yoshi.
3. Dibuja una estrella sobre Peach.
4. Subraya a Daisy.
5. Escribe cuántas veces aparece Wario.



Wario



Yoshi



Peach



Daisy



Wario



Mario

2 ATENCIÓN: NOMBRES ESCONDIDOS

Encuentra los cuatro nombres. Pueden aparecer en horizontal, vertical o diagonal.

K	S	G	I	N	W	V	H
K	C	Y	D	G	D	E	K
Z	Y	K	T	K	N	K	O
J	O	D	A	I	S	Y	O
J	S	X	G	L	Z	T	P
T	H	Z	X	R	R	P	A
B	I	M	A	R	I	O	H
D	C	R	U	R	K	B	E



MARIO



DAISY



KOOPA



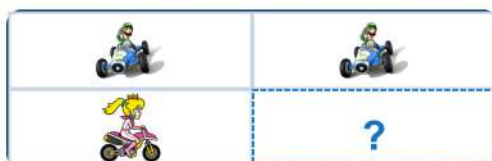
YOSHI

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO VISUAL: MATRICES VISUALES

Observa cómo se repiten las figuras y rodea la opción correcta.

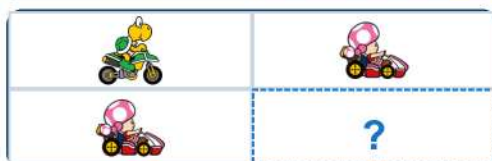
A



B



C


2 ORIENTACIÓN: SIGUE EL RECORRIDO

Empieza en la coordenada indicada y sigue las flechas. Escribe dónde terminas.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

RUTA 1


Inicio: A2

→ → ↓ ↓ →

Final: _____

RUTA 2


Inicio: E4

← ← ↑ ← ↓

Final: _____

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 LÓGICA: DESCUBRE EL PATRÓN

Descubre la regla. Rodea el personaje que completa cada patrón.



2 ATENCIÓN: CUENTA LOS CORREDORES

Cuenta cada personaje y escribe el total.



NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 PERCEPCIÓN: LOCALIZA AL INTRUSO

En cada fila hay un personaje diferente. Rodéalo.

A



B



C



D



2 MEMORIA: RECUERDA LA PARRILLA

Observa durante 30 segundos. Después, tapa la fila y responde.



1. ¿Cuál NO aparecía?



2. ¿Cuántas veces aparecía Daisy?

3. ¿Quién estaba en 1.er lugar?

4. ¿Quién estaba en 6.º lugar?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 CLASIFICACIÓN: EQUIPOS DEL REINO

Escribe debajo de cada personaje el grupo al que pertenece.

HÉROES

PRINCESAS

AMIGOS

RIVALES



2 ORIENTACIÓN: MAPA DE CASILLAS

Usa las letras y los números para responder.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

1. ¿Dónde está Koopa?

2. ¿Dónde está Yoshi?

3. ¿Dónde está Bowser?

4. ¿Quién está en C4?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO: CLAVES Y PUNTOS

Descubre el valor de cada operación usando la clave.



1. + = _____

2. + = _____

3. + = _____

4. + = _____

5. + = _____

6. + = _____

2 LÓGICA: CUADRÍCULA DEL REINO

Completa la cuadrícula. En cada fila y columna debe aparecer una vez cada personaje.

	?		
	?	?	?
	?		?

BANCO



Koopa



Luigi



Yoshi



Daisy

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 FUNCIONES EJECUTIVAS: RETO EN ORDEN

Sigue las instrucciones en orden y revisa tu trabajo.

1. Rodea a Daisy.
2. Marca con una X a Bowser.
3. Dibuja una estrella sobre Toad.
4. Subraya a Mario.
5. Escribe cuántas veces aparece Daisy.



Daisy



Bowser



Toad



Mario



Daisy



Toadette

2 ATENCIÓN: NOMBRES ESCONDIDOS

Encuentra los cuatro nombres. Pueden aparecer en horizontal, vertical o diagonal.

T	C	G	T	O	O	L	G
I	R	L	D	A	I	S	Y
X	P	U	Y	U	C	M	J
I	H	I	O	Z	T	A	O
I	F	G	S	Q	U	R	A
U	D	I	H	Y	S	I	Q
A	M	I	I	P	V	O	J
T	S	I	X	T	V	G	C



DAISY



MARIO



YOSHI



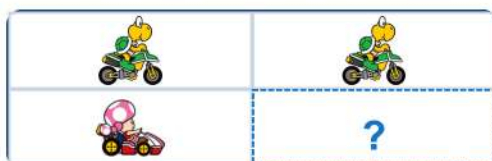
LUIGI

NOMBRE: _____ FECHA: _____

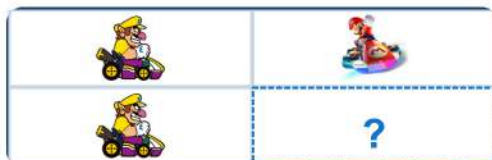
1 RAZONAMIENTO VISUAL: MATRICES VISUALES

Observa cómo se repiten las figuras y rodea la opción correcta.

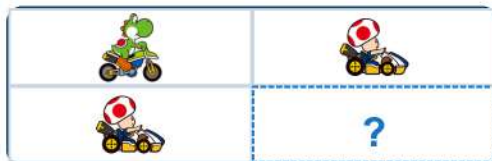
A



B



C


2 ORIENTACIÓN: SIGUE EL RECORRIDO

Empieza en la coordenada indicada y sigue las flechas. Escribe dónde terminas.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

RUTA 1


Inicio: A2

→ → ↓ ↓ →

Final: _____

RUTA 2


Inicio: E4

← ← ↑ ← ↓

Final: _____

NOMBRE: _____ FECHA: _____

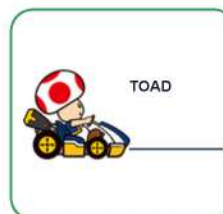
1 LÓGICA: DESCUBRE EL PATRÓN

Descubre la regla. Rodea el personaje que completa cada patrón.



2 ATENCIÓN: CUENTA LOS CORREDORES

Cuenta cada personaje y escribe el total.



NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 PERCEPCIÓN: LOCALIZA AL INTRUSO

En cada fila hay un personaje diferente. Rodéalo.

A



B



C



D



2 MEMORIA: RECUERDA LA PARRILLA

Observa durante 30 segundos. Después, tapa la fila y responde.



1. ¿Cuál NO aparecía?



2. ¿Cuántas veces aparecía Luigi?

3. ¿Quién estaba en 1.er lugar?

4. ¿Quién estaba en 6.º lugar?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 CLASIFICACIÓN: EQUIPOS DEL REINO

Escribe debajo de cada personaje el grupo al que pertenece.

HÉROES

PRINCESAS

AMIGOS

RIVALES



2 ORIENTACIÓN: MAPA DE CASILLAS

Usa las letras y los números para responder.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

1. ¿Dónde está Toadette?

2. ¿Dónde está Luigi?

3. ¿Dónde está Yoshi?

4. ¿Quién está en A3?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO: CLAVES Y PUNTOS

Descubre el valor de cada operación usando la clave.



1.  +  = _____

2.  +  = _____

3.  +  = _____

4.  +  = _____

5.  +  = _____

6.  +  = _____

2 LÓGICA: CUADRÍCULA DEL REINO

Completa la cuadrícula. En cada fila y columna debe aparecer una vez cada personaje.

?	?	?	?
?			
			
			?

BANCO



Toadette



Yoshi



Mario



Wario

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 FUNCIONES EJECUTIVAS: RETO EN ORDEN

Sigue las instrucciones en orden y revisa tu trabajo.

1. Rodea a Yoshi.
2. Marca con una X a Luigi.
3. Dibuja una estrella sobre Koopa.
4. Subraya a Toadette.
5. Escribe cuántas veces aparece Yoshi.



Yoshi



Luigi



Koopa



Toadette



Yoshi



Wario

2 ATENCIÓN: NOMBRES ESCONDIDOS

Encuentra los cuatro nombres. Pueden aparecer en horizontal, vertical o diagonal.

D	J	L	E	X	E	E	P
R	A	O	N	W	Y	P	L
G	R	I	W	J	O	X	M
F	P	N	S	A	Z	V	H
R	J	Z	D	Y	R	J	I
N	B	L	U	I	G	I	K
C	Y	O	S	H	I	B	O
M	G	Z	Y	J	Q	Y	G



YOSHI



DAISY



WARIO



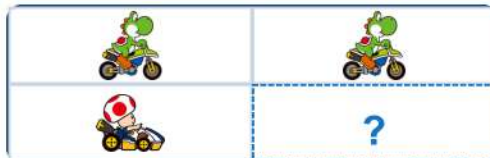
LUIGI

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO VISUAL: MATRICES VISUALES

Observa cómo se repiten las figuras y rodea la opción correcta.

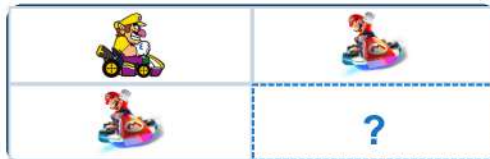
A



B



C



2 ORIENTACIÓN: SIGUE EL RECORRIDO

Empieza en la coordenada indicada y sigue las flechas. Escribe dónde terminas.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

RUTA 1



Inicio: A2

→ → ↓ ↓ →

Final: _____

RUTA 2



Inicio: E4

← ← ↑ ← ↓

Final: _____

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 LÓGICA: DESCUBRE EL PATRÓN

Descubre la regla. Rodea el personaje que completa cada patrón.

2 ATENCIÓN: CUENTA LOS CORREDORES

Cuenta cada personaje y escribe el total.

				 PEACH _____	 DAISY _____
				 YOSHI _____	 LUIGI _____
					
					

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 PERCEPCIÓN: LOCALIZA AL INTRUSO

En cada fila hay un personaje diferente. Rodéalo.

A



B



C



D



2 MEMORIA: RECUERDA LA PARRILLA

Observa durante 30 segundos. Después, tapa la fila y responde.



1. ¿Cuál NO aparecía?



2. ¿Cuántas veces aparecía Koopa?

3. ¿Quién estaba en 1.er lugar?

4. ¿Quién estaba en 6.º lugar?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 CLASIFICACIÓN: EQUIPOS DEL REINO

Escribe debajo de cada personaje el grupo al que pertenece.

HÉROES

PRINCESAS

AMIGOS

RIVALES



2 ORIENTACIÓN: MAPA DE CASILLAS

Usa las letras y los números para responder.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

1. ¿Dónde está Luigi?

2. ¿Dónde está Bowser?

3. ¿Dónde está Toadette?

4. ¿Quién está en D3?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO: CLAVES Y PUNTOS

Descubre el valor de cada operación usando la clave.



1.  +  = _____

2.  +  = _____

3.  +  = _____

4.  +  = _____

5.  +  = _____

6.  +  = _____

2 LÓGICA: CUADRÍCULA DEL REINO

Completa la cuadrícula. En cada fila y columna debe aparecer una vez cada personaje.

?		?	
		?	?
	?		
	?		

BANCO



Toadette



Mario



Luigi



Peach

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 FUNCIONES EJECUTIVAS: RETO EN ORDEN

Sigue las instrucciones en orden y revisa tu trabajo.

1. Rodea a Wario.
2. Marca con una X a Luigi.
3. Dibuja una estrella sobre Yoshi.
4. Subraya a Bowser.
5. Escribe cuántas veces aparece Wario.



Wario



Luigi



Yoshi



Bowser



Wario



Mario

2 ATENCIÓN: NOMBRES ESCONDIDOS

Encuentra los cuatro nombres. Pueden aparecer en horizontal, vertical o diagonal.

N	T	G	W	E	L	N	Z
T	O	R	K	B	E	R	M
S	A	D	A	I	S	Y	P
S	D	H	W	Z	S	F	E
Y	E	J	A	N	Z	Z	A
W	T	L	R	B	S	K	C
K	T	A	I	B	S	A	H
S	E	F	O	X	A	K	X



DAISY



WARIO



TOADETTE



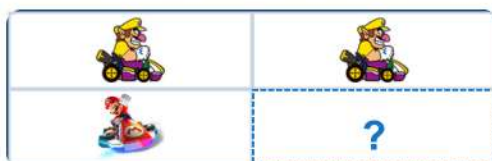
PEACH

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO VISUAL: MATRICES VISUALES

Observa cómo se repiten las figuras y rodea la opción correcta.

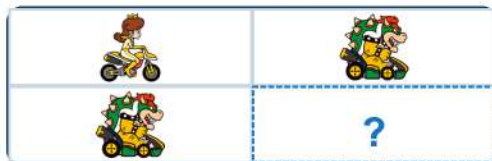
A



B



C


2 ORIENTACIÓN: SIGUE EL RECORRIDO

Empieza en la coordenada indicada y sigue las flechas. Escribe dónde terminas.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

RUTA 1


Inicio: A2

→ → ↓ ↓ →

Final: _____

RUTA 2


Inicio: E4

← ← ↑ ← ↓

Final: _____

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 LÓGICA: DESCUBRE EL PATRÓN

Descubre la regla. Rodea el personaje que completa cada patrón.

2 ATENCIÓN: CUENTA LOS CORREDORES

Cuenta cada personaje y escribe el total.

				YOSHI 	MARIO 
					
				DAISY 	KOOPA 
					

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 PERCEPCIÓN: LOCALIZA AL INTRUSO

En cada fila hay un personaje diferente. Rodéalo.

A



B



C



D



2 MEMORIA: RECUERDA LA PARRILLA

Observa durante 30 segundos. Después, tapa la fila y responde.



1. ¿Cuál NO aparecía?



2. ¿Cuántas veces aparecía Yoshi?

3. ¿Quién estaba en 1.er lugar?

4. ¿Quién estaba en 6.º lugar?

PÁGINA 1

Actividad 1 · Clasificación: equipos del Reino

Luigi: Héroe · Koopa: Rival · Toad: Amigo ·
Daisy: Princesa · Mario: Héroe · Bowser: Rival ·
Yoshi: Amigo · Peach: Princesa

Actividad 2 · Orientación: mapa de casillas

1: E3 · 2: A2 · 3: A5 · 4: Peach

PÁGINA 2

Actividad 1 · Razonamiento: claves y puntos

1: 7 · 2: 5 · 3: 9 · 4: 6 · 5: 8 · 6: 6

Actividad 2 · Lógica: cuadrícula del Reino

A1: Peach · B1: Toad · D1: Luigi · B2: Luigi · C2:
Peach · C3: Luigi

PÁGINA 3

Actividad 1 · Funciones ejecutivas: reto en orden

1: Peach rodeado · 2: X en Wario · 3: estrella
sobre Koopa · 4: Toadette subrayado · 5: 2
veces

Actividad 2 · Atención: nombres escondidos

DAISY: A4–A8 · TOADETTE: A2–H2 · YOSHI:
F3–F7 · LUIGI: D3–D7

PÁGINA 4

Actividad 1 · Razonamiento visual:
matrices visuales

A: Bowser · B: Toadette · C: Luigi

Actividad 2 · Orientación: sigue el
recorrido

Ruta 1: D4 · Ruta 2: B4

PÁGINA 5

Actividad 1 · Lógica: descubre el patrón

A: Toadette · B: Mario · C: Peach

Actividad 2 · Atención: cuenta los
corredores

Koopa: 3 · Yoshi: 5 · Peach: 2 · Daisy: 6

PÁGINA 6

Actividad 1 · Percepción: localiza al intruso

A: 6.º (Luigi) · B: 2.º (Peach) · C: 4.º (Yoshi) · D:
6.º (Toad)

Actividad 2 · Memoria: recuerda la parrilla

1: Daisy · 2: 2 veces · 3: Toadette · 4: Wario

PÁGINA 7

Actividad 1 · Clasificación: equipos del Reino

Peach: Princesa · Koopa: Rival · Bowser: Rival · Daisy: Princesa · Yoshi: Amigo · Luigi: Héroe · Mario: Héroe · Toad: Amigo

Actividad 2 · Orientación: mapa de casillas

1: E3 · 2: D2 · 3: A1 · 4: Yoshi

PÁGINA 8

Actividad 1 · Razonamiento: claves y puntos

1: 7 · 2: 9 · 3: 5 · 4: 10 · 5: 8 · 6: 6

Actividad 2 · Lógica: cuadrícula del Reino

C1: Koopa · D1: Yoshi · C2: Bowser · D2: Wario · D3: Bowser · A4: Yoshi

PÁGINA 9

Actividad 1 · Funciones ejecutivas: reto en orden

1: Toadette rodeado · 2: X en Mario · 3: estrella sobre Toad · 4: Peach subrayado · 5: 2 veces

Actividad 2 · Atención: nombres escondidos

KOOPA: B1–F1 · DAISY: B8–F8 · LUIGI: E3–A7 · MARIO: F3–F7

PÁGINA 10

Actividad 1 · Razonamiento visual:
matrices visuales

A: Peach · B: Toad · C: Koopa

Actividad 2 · Orientación: sigue el
recorrido

Ruta 1: D4 · Ruta 2: B4

PÁGINA 11

Actividad 1 · Lógica: descubre el patrón

A: Toad · B: Bowser · C: Toadette

Actividad 2 · Atención: cuenta los
corredores

Peach: 2 · Mario: 6 · Toad: 3 · Yoshi: 5

PÁGINA 12

Actividad 1 · Percepción: localiza al intruso

A: 6.º (Koopa) · B: 2.º (Toadette) · C: 4.º (Wario)
· D: 6.º (Mario)

Actividad 2 · Memoria: recuerda la parrilla

1: Luigi · 2: 2 veces · 3: Toad · 4: Daisy

PÁGINA 13

Actividad 1 · Clasificación: equipos del Reino

Peach: Princesa · Luigi: Héroe · Toad: Amigo · Bowser: Rival · Daisy: Princesa · Koopa: Rival · Mario: Héroe · Yoshi: Amigo

Actividad 2 · Orientación: mapa de casillas

1: D1 · 2: A1 · 3: E5 · 4: Bowser

PÁGINA 14

Actividad 1 · Razonamiento: claves y puntos

1: 7 · 2: 5 · 3: 9 · 4: 6 · 5: 8 · 6: 6

Actividad 2 · Lógica: cuadrícula del Reino

A1: Yoshi · C1: Toad · B2: Daisy · A3: Mario · D3: Yoshi · C4: Mario

PÁGINA 15

Actividad 1 · Funciones ejecutivas: reto en orden

1: Yoshi rodeado · 2: X en Mario · 3: estrella sobre Luigi · 4: Wario subrayado · 5: 2 veces

Actividad 2 · Atención: nombres escondidos

LUIGI: H1–H5 · YOSHI: A2–E2 · TOADETTE: A1–H8 · PEACH: D3–H7

PÁGINA 16

Actividad 1 · Razonamiento visual:
matrices visuales

A: Toadette · B: Mario · C: Yoshi

Actividad 2 · Orientación: sigue el
recorrido

Ruta 1: D4 · Ruta 2: B4

PÁGINA 17

Actividad 1 · Lógica: descubre el patrón

A: Mario · B: Peach · C: Toad

Actividad 2 · Atención: cuenta los
corredores

Koopa: 3 · Toad: 5 · Peach: 2 · Toadette: 6

PÁGINA 18

Actividad 1 · Percepción: localiza al intruso

A: 6.º (Yoshi) · B: 2.º (Toad) · C: 4.º (Daisy) · D:
6.º (Bowser)

Actividad 2 · Memoria: recuerda la parrilla

1: Koopa · 2: 2 veces · 3: Mario · 4: Luigi

PÁGINA 19

Actividad 1 · Clasificación: equipos del Reino

Peach: Princesa · Daisy: Princesa · Bowser: Rival · Toad: Amigo · Koopa: Rival · Luigi: Héroe · Mario: Héroe · Yoshi: Amigo

Actividad 2 · Orientación: mapa de casillas

1: E1 · 2: A3 · 3: E2 · 4: Koopa

PÁGINA 20

Actividad 1 · Razonamiento: claves y puntos

1: 7 · 2: 9 · 3: 5 · 4: 10 · 5: 8 · 6: 6

Actividad 2 · Lógica: cuadrícula del Reino

A1: Toadette · B1: Peach · A2: Wario · A3: Peach · D3: Toadette · D4: Wario

PÁGINA 21

Actividad 1 · Funciones ejecutivas: reto en orden

1: Bowser rodeado · 2: X en Luigi · 3: estrella sobre Daisy · 4: Peach subrayado · 5: 2 veces

Actividad 2 · Atención: nombres escondidos

WARIO: A7–E7 · TOADETTE: H1–H8 · BOWSER: A1–F6 · LUIGI: C8–G8

PÁGINA 22

Actividad 1 · Razonamiento visual:
matrices visuales

A: Toad · B: Bowser · C: Wario

Actividad 2 · Orientación: sigue el
recorrido

Ruta 1: D4 · Ruta 2: B4

PÁGINA 23

Actividad 1 · Lógica: descubre el patrón

A: Bowser · B: Toadette · C: Mario

Actividad 2 · Atención: cuenta los
corredores

Luigi: 2 · Bowser: 6 · Koopa: 3 · Toad: 5

PÁGINA 24

Actividad 1 · Percepción: localiza al intruso

A: 6.º (Wario) · B: 2.º (Mario) · C: 4.º (Luigi) · D:
6.º (Peach)

Actividad 2 · Memoria: recuerda la parrilla

1: Yoshi · 2: 2 veces · 3: Bowser · 4: Koopa

PÁGINA 25

Actividad 1 · Clasificación: equipos del Reino

Peach: Princesa · Yoshi: Amigo · Koopa: Rival · Daisy: Princesa · Bowser: Rival · Toad: Amigo · Mario: Héroe · Luigi: Héroe

Actividad 2 · Orientación: mapa de casillas

1: A1 · 2: C1 · 3: D1 · 4: Yoshi

PÁGINA 26

Actividad 1 · Razonamiento: claves y puntos

1: 7 · 2: 5 · 3: 9 · 4: 6 · 5: 8 · 6: 6

Actividad 2 · Lógica: cuadrícula del Reino

A2: Peach · B2: Toad · D2: Toadette · A3: Toadette · C3: Toad · D4: Peach

PÁGINA 27

Actividad 1 · Funciones ejecutivas: reto en orden

1: Luigi rodeado · 2: X en Koopa · 3: estrella sobre Mario · 4: Wario subrayado · 5: 2 veces

Actividad 2 · Atención: nombres escondidos

PEACH: G4–C8 · WARIO: A3–E3 · DAISY: E4–A8 · KOOPA: C1–G1

PÁGINA 28

Actividad 1 · Razonamiento visual:
matrices visuales

A: Mario · B: Peach · C: Daisy

Actividad 2 · Orientación: sigue el
recorrido

Ruta 1: D4 · Ruta 2: B4

PÁGINA 29

Actividad 1 · Lógica: descubre el patrón

A: Peach · B: Toad · C: Bowser

Actividad 2 · Atención: cuenta los
corredores

Mario: 3 · Luigi: 5 · Bowser: 2 · Daisy: 6

PÁGINA 30

Actividad 1 · Percepción: localiza al intruso

A: 6.º (Daisy) · B: 2.º (Bowser) · C: 4.º (Koopa) ·
D: 6.º (Toadette)

Actividad 2 · Memoria: recuerda la parrilla

1: Wario · 2: 2 veces · 3: Peach · 4: Yoshi

PÁGINA 31

Actividad 1 · Clasificación: equipos del Reino

Mario: Héroe · Daisy: Princesa · Peach: Princesa · Koopa: Rival · Bowser: Rival · Yoshi: Amigo · Luigi: Héroe · Toad: Amigo

Actividad 2 · Orientación: mapa de casillas

1: A1 · 2: C5 · 3: E2 · 4: Toad

PÁGINA 32

Actividad 1 · Razonamiento: claves y puntos

1: 7 · 2: 9 · 3: 5 · 4: 10 · 5: 8 · 6: 6

Actividad 2 · Lógica: cuadrícula del Reino

C2: Mario · C3: Koopa · A4: Koopa · B4: Mario · C4: Daisy · D4: Yoshi

PÁGINA 33

Actividad 1 · Funciones ejecutivas: reto en orden

1: Bowser rodeado · 2: X en Toadette · 3: estrella sobre Yoshi · 4: Mario subrayado · 5: 2 veces

Actividad 2 · Atención: nombres escondidos

DAISY: A6–E6 · PEACH: F1–F5 · TOAD: E2–E5 · KOOPA: D7–H7

PÁGINA 34

Actividad 1 · Razonamiento visual:
matrices visuales

A: Bowser · B: Toadette · C: Luigi

Actividad 2 · Orientación: sigue el
recorrido

Ruta 1: D4 · Ruta 2: B4

PÁGINA 35

Actividad 1 · Lógica: descubre el patrón

A: Toadette · B: Mario · C: Peach

Actividad 2 · Atención: cuenta los
corredores

Daisy: 2 · Toadette: 6 · Wario: 3 · Luigi: 5

PÁGINA 36

Actividad 1 · Percepción: localiza al intruso

A: 6.º (Luigi) · B: 2.º (Peach) · C: 4.º (Yoshi) · D:
6.º (Toad)

Actividad 2 · Memoria: recuerda la parrilla

1: Daisy · 2: 2 veces · 3: Toadette · 4: Wario

PÁGINA 37

Actividad 1 · Clasificación: equipos del Reino

Yoshi: Amigo · Peach: Princesa · Mario: Héroe ·
Kooпа: Rival · Toad: Amigo · Daisy: Princesa ·
Bowser: Rival · Luigi: Héroe

Actividad 2 · Orientación: mapa de casillas

1: D3 · 2: D2 · 3: C3 · 4: Peach

PÁGINA 38

Actividad 1 · Razonamiento: claves y puntos

1: 7 · 2: 5 · 3: 9 · 4: 6 · 5: 8 · 6: 6

Actividad 2 · Lógica: cuadrícula del Reino

C1: Kooпа · A2: Kooпа · A3: Mario · D3: Luigi ·
B4: Luigi · D4: Kooпа

PÁGINA 39

Actividad 1 · Funciones ejecutivas: reto en orden

1: Wario rodeado · 2: X en Yoshi · 3: estrella sobre Peach · 4: Daisy subrayado · 5: 2 veces

Actividad 2 · Atención: nombres escondidos

MARIO: C7–G7 · DAISY: C4–G4 · KOOPA: H2–H6 · YOSHI: B3–B7

PÁGINA 40

Actividad 1 · Razonamiento visual:
matrices visuales

A: Peach · B: Toad · C: Koopa

Actividad 2 · Orientación: sigue el
recorrido

Ruta 1: D4 · Ruta 2: B4

PÁGINA 41

Actividad 1 · Lógica: descubre el patrón

A: Toad · B: Bowser · C: Toadette

Actividad 2 · Atención: cuenta los
corredores

Toadette: 3 · Wario: 5 · Luigi: 2 · Koopa: 6

PÁGINA 42

Actividad 1 · Percepción: localiza al intruso

A: 6.º (Koopa) · B: 2.º (Toadette) · C: 4.º (Wario)
· D: 6.º (Mario)

Actividad 2 · Memoria: recuerda la parrilla

1: Luigi · 2: 2 veces · 3: Toad · 4: Daisy

PÁGINA 43

Actividad 1 · Clasificación: equipos del Reino

Bowser: Rival · Daisy: Princesa · Peach: Princesa · Yoshi: Amigo · Mario: Héroe · Toad: Amigo · Koopa: Rival · Luigi: Héroe

Actividad 2 · Orientación: mapa de casillas

1: A3 · 2: B1 · 3: E4 · 4: Toad

PÁGINA 44

Actividad 1 · Razonamiento: claves y puntos

1: 7 · 2: 9 · 3: 5 · 4: 10 · 5: 8 · 6: 6

Actividad 2 · Lógica: cuadrícula del Reino

B1: Daisy · B2: Luigi · C2: Yoshi · D2: Daisy · B4: Yoshi · D4: Koopa

PÁGINA 45

Actividad 1 · Funciones ejecutivas: reto en orden

1: Daisy rodeado · 2: X en Bowser · 3: estrella sobre Toad · 4: Mario subrayado · 5: 2 veces

Actividad 2 · Atención: nombres escondidos

DAISY: D2–H2 · MARIO: G3–G7 · YOSHI: D3–D7 · LUIGI: C2–C6

PÁGINA 46

Actividad 1 · Razonamiento visual:
matrices visuales

A: Toadette · B: Mario · C: Yoshi

Actividad 2 · Orientación: sigue el
recorrido

Ruta 1: D4 · Ruta 2: B4

PÁGINA 47

Actividad 1 · Lógica: descubre el patrón

A: Mario · B: Peach · C: Toad

Actividad 2 · Atención: cuenta los
corredores

Peach: 2 · Wario: 6 · Toad: 3 · Koopa: 5

PÁGINA 48

Actividad 1 · Percepción: localiza al intruso

A: 6.º (Yoshi) · B: 2.º (Toad) · C: 4.º (Daisy) · D:
6.º (Bowser)

Actividad 2 · Memoria: recuerda la parrilla

1: Koopa · 2: 2 veces · 3: Mario · 4: Luigi

PÁGINA 49

Actividad 1 · Clasificación: equipos del Reino

Yoshi: Amigo · Daisy: Princesa · Luigi: Héroe ·
Peach: Princesa · Bowser: Rival · Koopa: Rival ·
Toad: Amigo · Mario: Héroe

Actividad 2 · Orientación: mapa de casillas

1: D3 · 2: C3 · 3: B1 · 4: Bowser

PÁGINA 50

Actividad 1 · Razonamiento: claves y puntos

1: 7 · 2: 5 · 3: 9 · 4: 6 · 5: 8 · 6: 6

Actividad 2 · Lógica: cuadrícula del Reino

A1: Toadette · B1: Yoshi · C1: Mario · D1: Wario
· A2: Mario · D4: Mario

PÁGINA 51

Actividad 1 · Funciones ejecutivas: reto en orden

1: Yoshi rodeado · 2: X en Luigi · 3: estrella sobre Koopa · 4: Toadette subrayado · 5: 2 veces

Actividad 2 · Atención: nombres escondidos

YOSHI: B7–F7 · DAISY: A1–E5 · WARIO: D3–H7 · LUIGI: C6–G6

PÁGINA 52

Actividad 1 · Razonamiento visual:
matrices visuales

A: Toad · B: Bowser · C: Wario

Actividad 2 · Orientación: sigue el
recorrido

Ruta 1: D4 · Ruta 2: B4

PÁGINA 53

Actividad 1 · Lógica: descubre el patrón

A: Bowser · B: Toadette · C: Mario

Actividad 2 · Atención: cuenta los
corredores

Peach: 3 · Daisy: 5 · Yoshi: 2 · Luigi: 6

PÁGINA 54

Actividad 1 · Percepción: localiza al intruso

A: 6.º (Wario) · B: 2.º (Mario) · C: 4.º (Luigi) · D:
6.º (Peach)

Actividad 2 · Memoria: recuerda la parrilla

1: Yoshi · 2: 2 veces · 3: Bowser · 4: Koopa

PÁGINA 55

Actividad 1 · Clasificación: equipos del Reino

Mario: Héroe · Yoshi: Amigo · Peach: Princesa · Bowser: Rival · Toad: Amigo · Luigi: Héroe · Daisy: Princesa · Koopa: Rival

Actividad 2 · Orientación: mapa de casillas

1: C4 · 2: C1 · 3: B3 · 4: Yoshi

PÁGINA 56

Actividad 1 · Razonamiento: claves y puntos

1: 7 · 2: 9 · 3: 5 · 4: 10 · 5: 8 · 6: 6

Actividad 2 · Lógica: cuadrícula del Reino

A1: Luigi · C1: Toadette · C2: Luigi · D2: Peach · B3: Toadette · B4: Luigi

PÁGINA 57

Actividad 1 · Funciones ejecutivas: reto en orden

1: Wario rodeado · 2: X en Luigi · 3: estrella sobre Yoshi · 4: Bowser subrayado · 5: 2 veces

Actividad 2 · Atención: nombres escondidos

DAISY: C3–G3 · WARIO: D4–D8 · TOADETTE: B1–B8 · PEACH: H3–H7

PÁGINA 58

Actividad 1 · Razonamiento visual:
matrices visuales

A: Mario · B: Peach · C: Daisy

Actividad 2 · Orientación: sigue el
recorrido

Ruta 1: D4 · Ruta 2: B4

PÁGINA 59

Actividad 1 · Lógica: descubre el patrón

A: Peach · B: Toad · C: Bowser

Actividad 2 · Atención: cuenta los
corredores

Yoshi: 2 · Mario: 6 · Daisy: 3 · Koopa: 5

PÁGINA 60

Actividad 1 · Percepción: localiza al intruso

A: 6.º (Daisy) · B: 2.º (Bowser) · C: 4.º (Koopa) ·
D: 6.º (Toadette)

Actividad 2 · Memoria: recuerda la parrilla

1: Wario · 2: 2 veces · 3: Peach · 4: Yoshi

@yaya4profe

HABILIDADES COGNITIVAS

★ ACADEMIA DEL REINO CHAMPIÑÓN
★

ATENCIÓN
- MEMORIA - LÓGICA
- ORIENTACIÓN ESPACIAL
- FUNCIONES EJECUTIVAS
- RAZONAMIENTO

? 8 - 9 AÑOS

www.yaya4profe.com

★ @YAYA4PROFE · ¡SUPERA LOS RETOS!
★