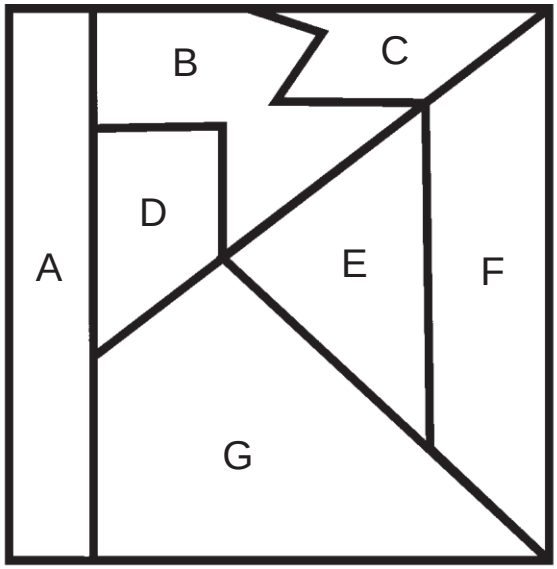
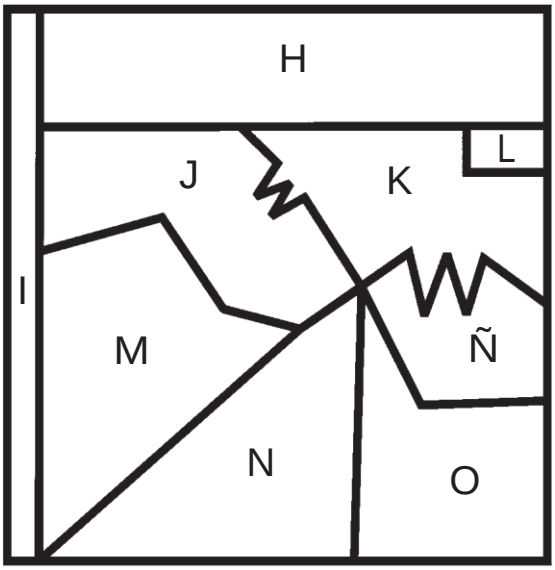
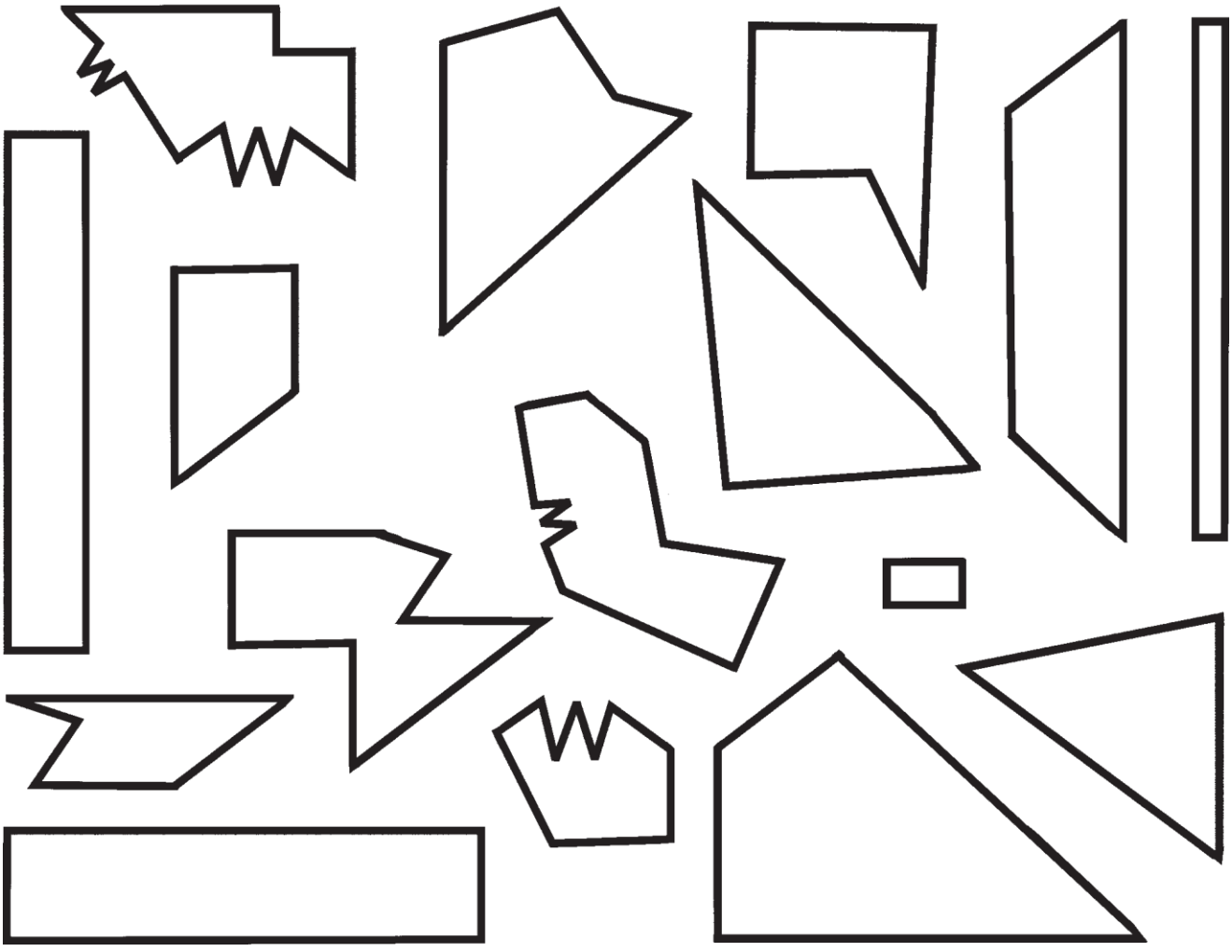
P.I.E
PROGRAMA
INTEGRACIÓN
ESCOLAR

Ficha 1: Atención

1 Escribe la letra que corresponde a cada figura. Pon mucha atención porque alguna puede estar girada.



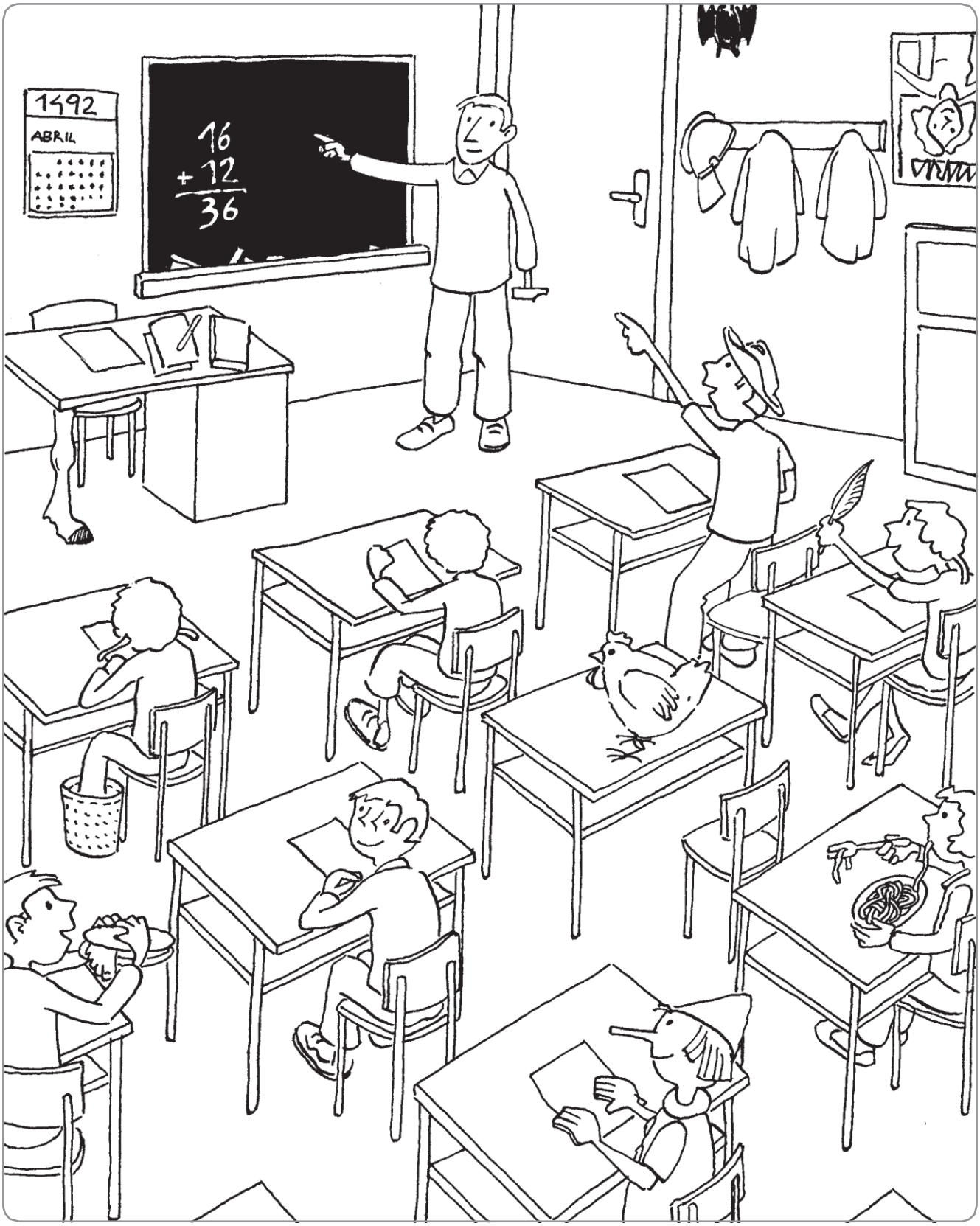




P.I.E
PROGRAMA
INTEGRACIÓN
ESCOLAR

Ficha 2: Atención

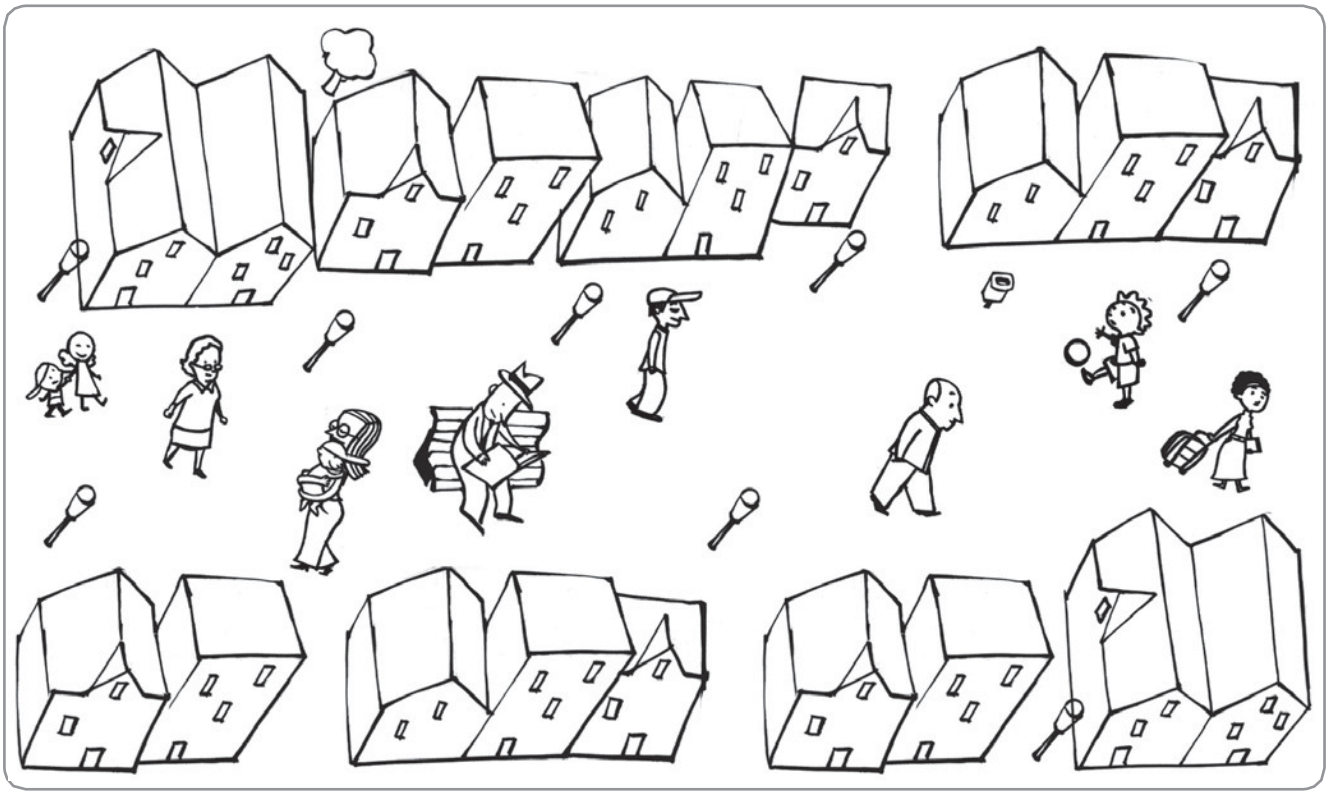
1. Observa esta clase. Hay dieciséis cosas equivocadas y debes tacharlas.

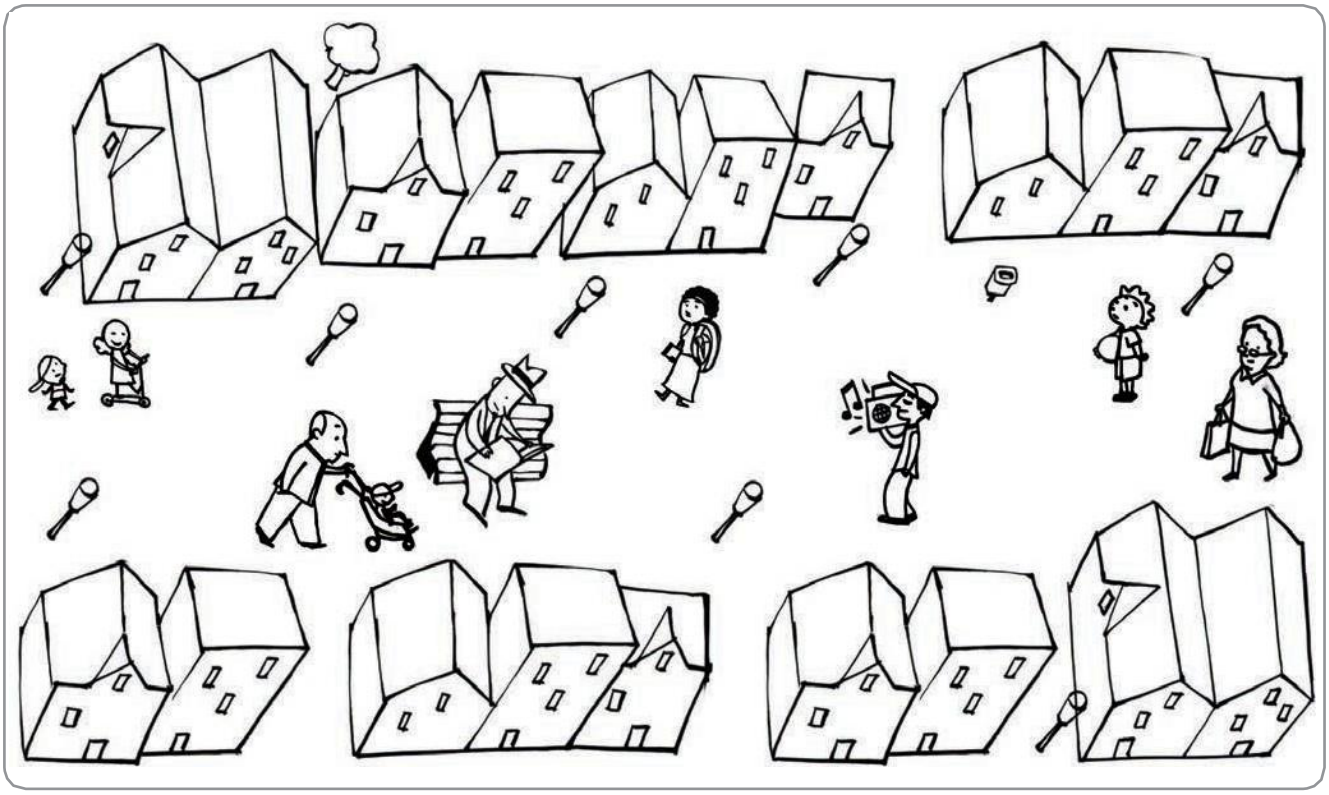


P.I.E
PROGRAMA
INTEGRACIÓN
ESCOLAR

Ficha 3: Atención

1. Compara los dibujos y colorea en el de abajo a las personas que se repiten.

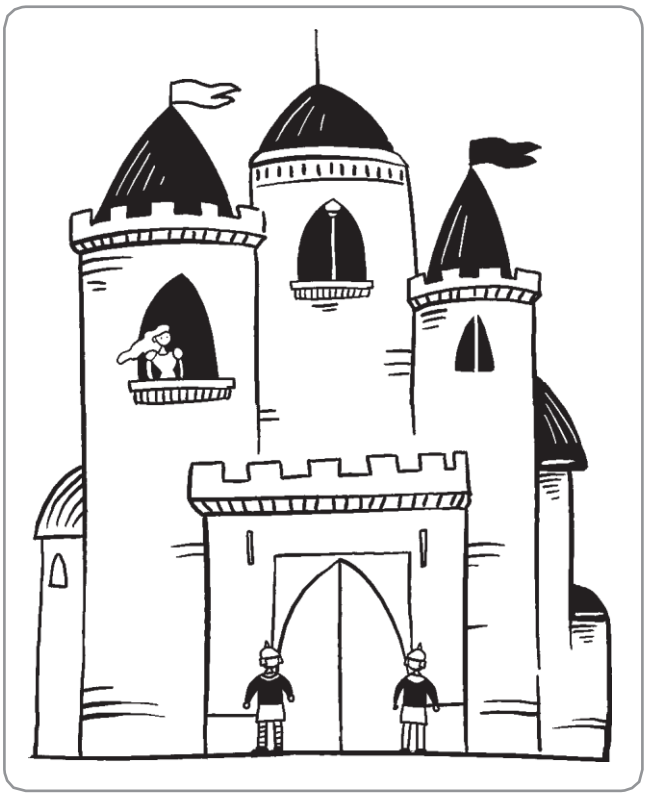


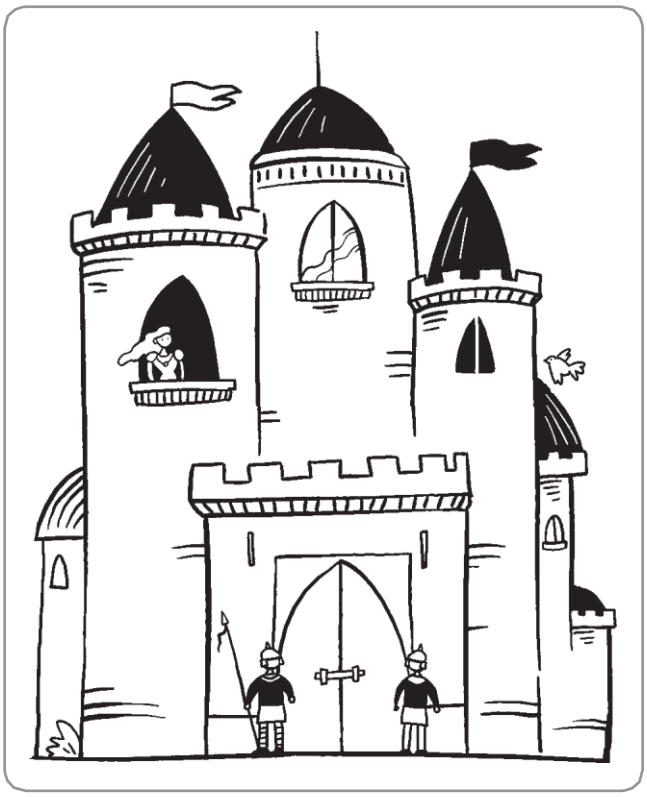


P.I.E
PROGRAMA
INTEGRACIÓN
ESCOLAR

Ficha 4: Atención

1. Tacha los ocho elementos que se han añadido en los dibujos de la derecha.





P.I.E
PROGRAMA
INTEGRACIÓN
ESCOLAR

Ficha 5: Atención

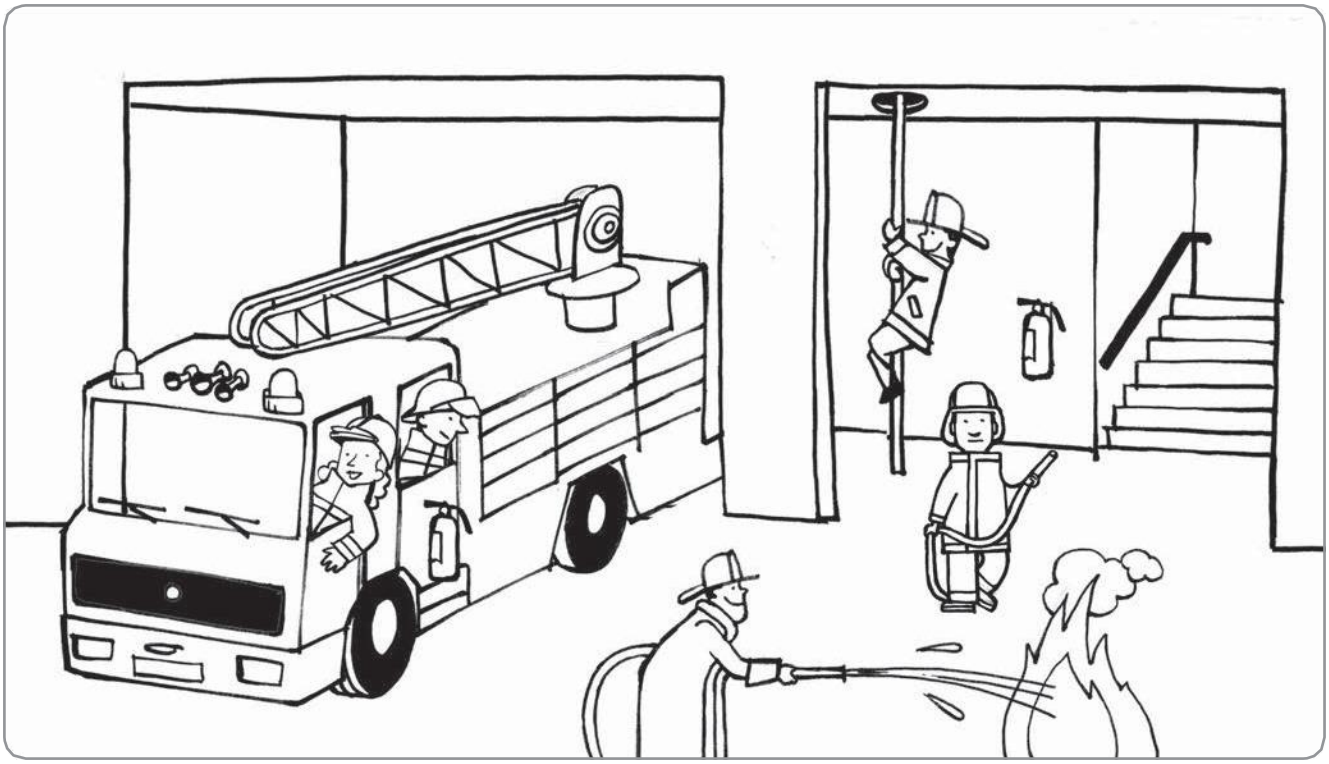
❶ ¿Cuántos niños puedes vestir igual que el modelo? Marca y escribe.

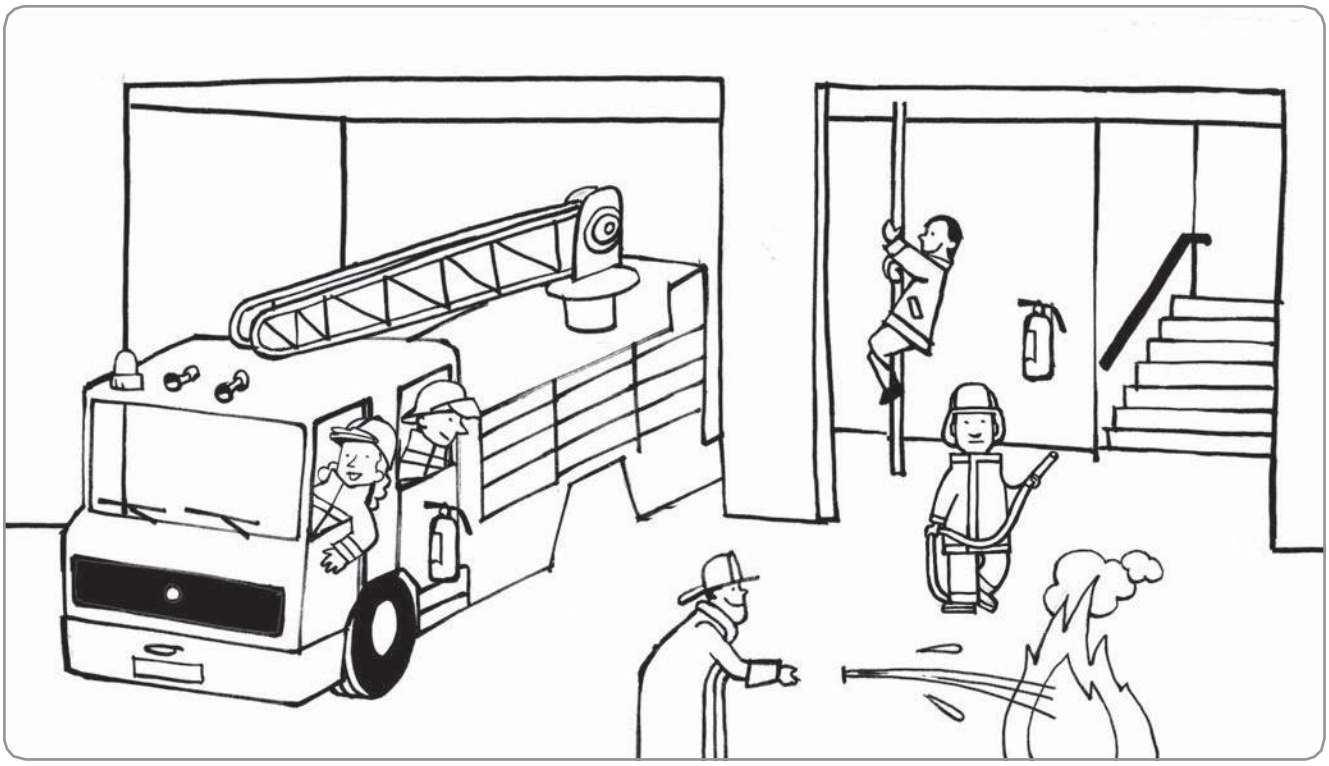
puedo vestir a _____ niños como el modelo.

P.I.E
PROGRAMA
INTEGRACIÓN
ESCOLAR

Ficha 6: Atención

1 Dibuja lo que falta en la ilustración de abajo para que las dos imágenes queden iguales.





P.I.E
PROGRAMA
INTEGRACIÓN
ESCOLAR

Ficha 7: Memoria

1 Observa los códigos. Luego, escribe debajo de cada dibujo el número que le corresponda.

51 23 37 94 65 16 77

68 89 30 56 82 43 14

Ficha 8: Memoria

1 Une los bloques que tienen las mismas letras y números. Observa que están escritos al revés.

1ab3C7j9FON5	98roMh7C3ba1
QMc93KHL8M20	01M8LHK39cMQ
1ab3C7hMor89	5NOF9j7C3ba1
QMc93KHL8S5Lk	5ÑOF9j7C3ba1
1ab3C7j9FOÑ5	02M8LHK39cMQ
QMc93KHL8M10	kL5S8LHK39cMQ

2 ¿Cuántas veces aparece la expresión C89bV4T2XZ escondida en estos bloques? Rodea y completa.

C89bV4T2XZC89bV5T2XZC89bV4T2XZ

C899bV4T2XZC89bV4T2XZC89bV4T1XZ

C69bV4T2XZC89bV4M2XZC89bw4T2XZ

aparece _____ veces.

3 Dibuja diez objetos que hay en tu dormitorio.

P.I.E
PROGRAMA
INTEGRACIÓN
ESCOLAR

Ficha 9: Memoria

1 Lee, adivina, escribe y dibuja.

Somos 5 en cada sitio. En total 20. Naces con nosotros y nos llevas a todas partes.

somos los _____ .

Tengo cuernos, pero no soy un toro.
Tengo una casa, pero no soy una persona.

es el _____ .

Si me miras de cerca, te puedes quemar.
Pero, de lejos, me necesitas para ver.

soy el _____ .

Me empuja el viento y me rompo en la orilla, pero siempre vuelvo.

soy una _____ .

Tengo patas pero no soy un animal.
A mí vienes cuando quieres descansar.

soy la _____ .

P.I.E
PROGRAMA
INTEGRACIÓN
ESCOLAR

Ficha 10: Memoria

1 Recuerda y dibuja dos cosas que hayas visto en cada lugar.

En un parque

En un autobús

En una piscina

En una fiesta

2 Escribe.

- El nombre de seis parientes.

- El nombre de seis cosas que suelen estar frías.

- El nombre de seis actividades que solo haces de día.

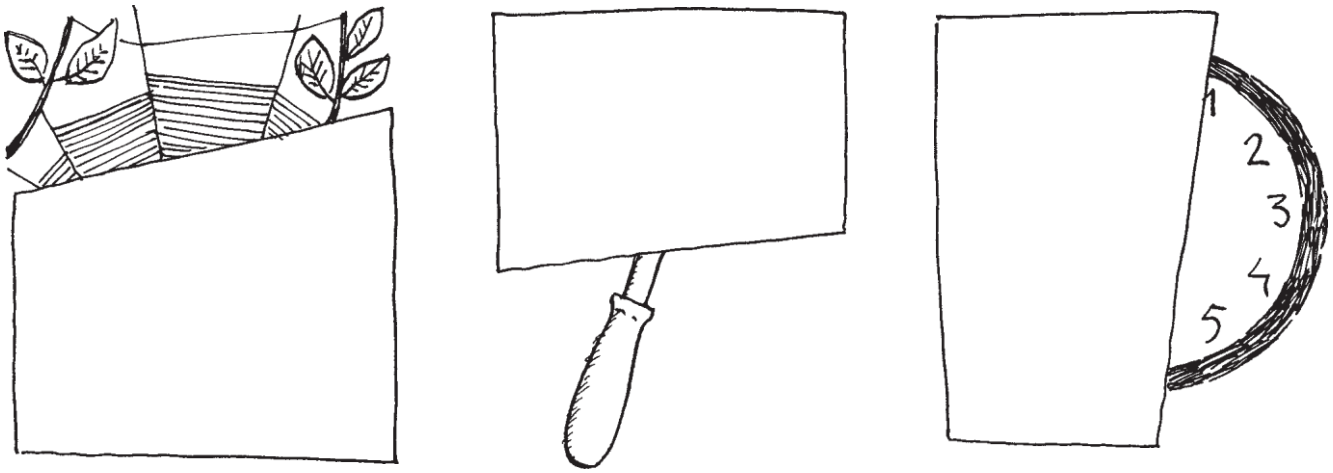
P.I.E
PROGRAMA
INTEGRACIÓN
ESCOLAR

Ficha 11: Memoria

1 Escribe las letras que faltan en cada abecedario.

a b c d e g h i j l m n ñ o p q r s u v w x y z				
q w e r t u i o p a s f g h j k l ñ z x c v n m				
x j y i u o w d v e n z c ñ b p k r a m g t h s				
z l s k t b m c v j ñ x a y e o u d p f r g q w				

2 Completa los dibujos con lo que falta.



3 Une los bloques que contienen las mismas letras y números, aunque no estén en el mismo orden.

qjm59fnvkl	1ZmN9Vy8pM
lM6OBH3ÑFs	Dp2xIn5Sli
NVMZ91myp8	2gbY1qMv48
ek73AÑon45	OHsMl6F3BÑ
ip5nSD2xll	Ñ5nkAe743o
Yg48v2Mb1q	q5nl9kjfvm

P.I.E
PROGRAMA
INTEGRACIÓN
ESCOLAR

Ficha 12: Memoria

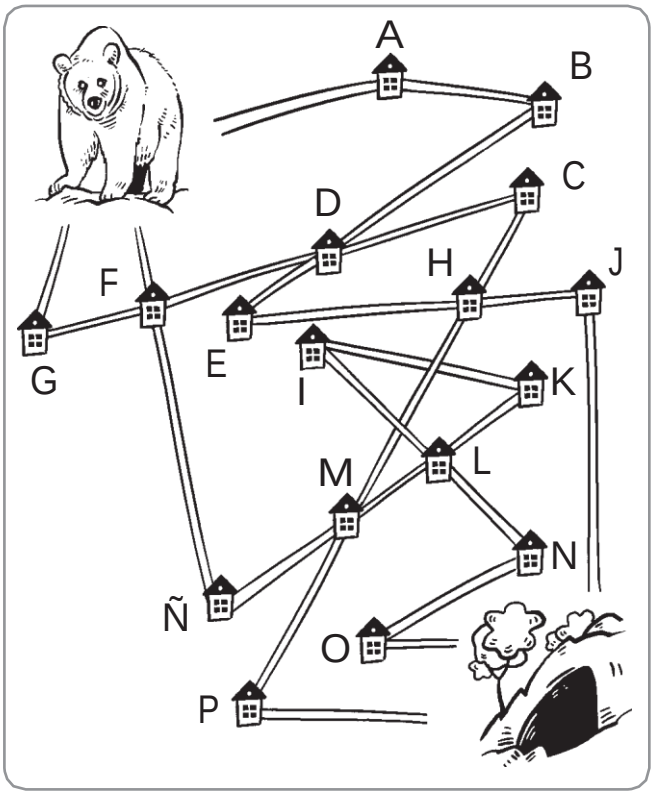
1. Fíjate durante un minuto en este dibujo.

2. Ahora tapa el dibujo y rodea las cosas que recuerdes haber visto.

coche, muñeca, camión, tractor, raqueta, lápiz, pinturas, tenedor, plato
cama, cuadro, lámpara, zapatillas, osito, libros, persiana, ordenador
alfombra, abrigo, perchero, paragüero, calendario, almohada, papelera
globo, patines, cuchillo, pelota, planta, llave, televisión, vaso, reloj, araña
radiador, silla, mesa, sombrero, estantería, puzzle, gato, niño, bastón
paraguas, plátano, mosca, naranja, moto, guitarra, jarrón, piano, cortinas
trompeta, copa, radio, pino de Navidad, zapatos, botas, teléfono, tarta
goma, sacapuntas, sobres, cojines, armario, sofá, banqueta, escalera

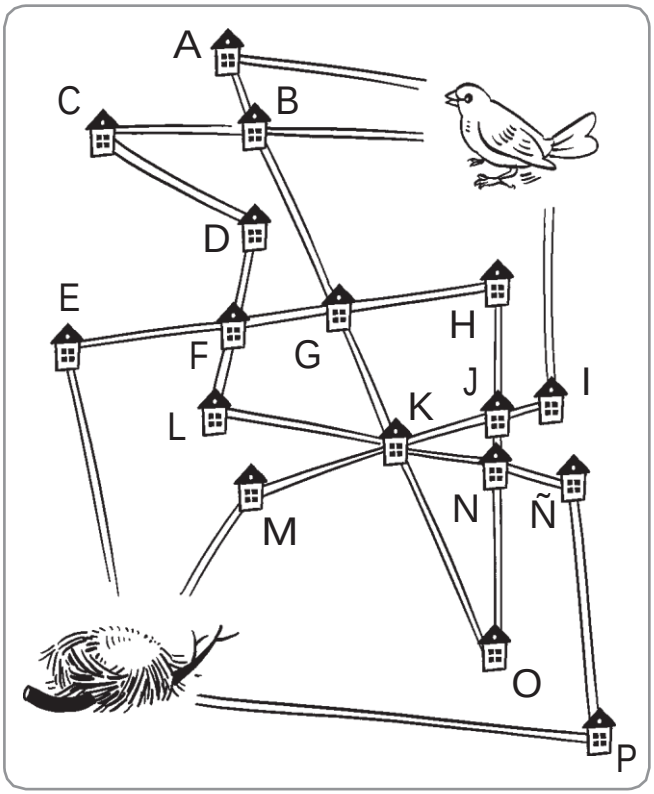
Ficha 13: Orientación espacial

1 Mide y sigue las instrucciones.



s Señala el camino más corto y escribe las letras por las que pasa el oso para llegar a su cueva.

s Colorea el camino más largo y escribe las letras que indican la ruta.



s Colorea el camino más largo y escribe las letras por las que pasa el pájaro para alcanzar su nido.

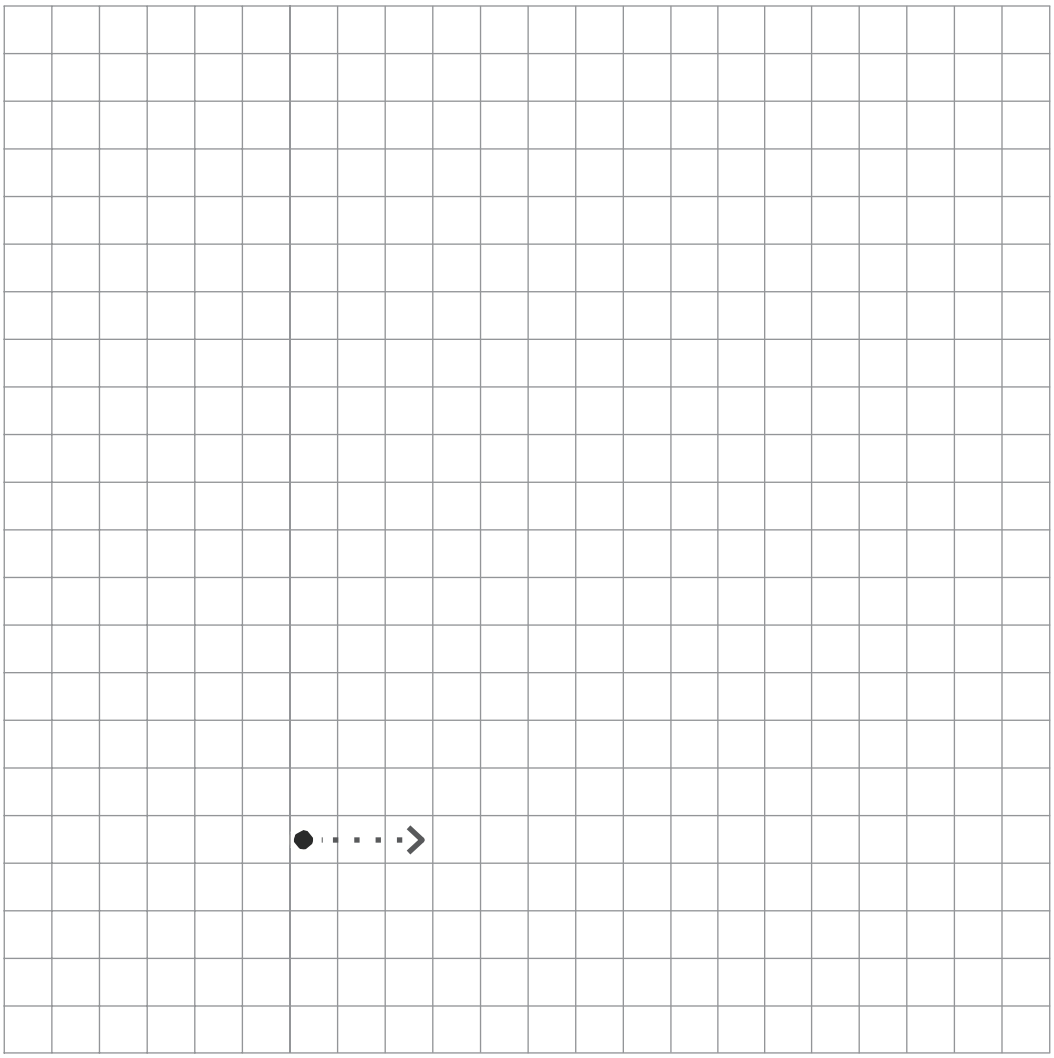
s Pinta el camino más corto y escribe las letras que indican la ruta.

P.I.E
PROGRAMA
INTEGRACIÓN
ESCOLAR

Ficha 14: Orientación espacial

1 Dibuja el camino desde el punto siguiendo las instrucciones.

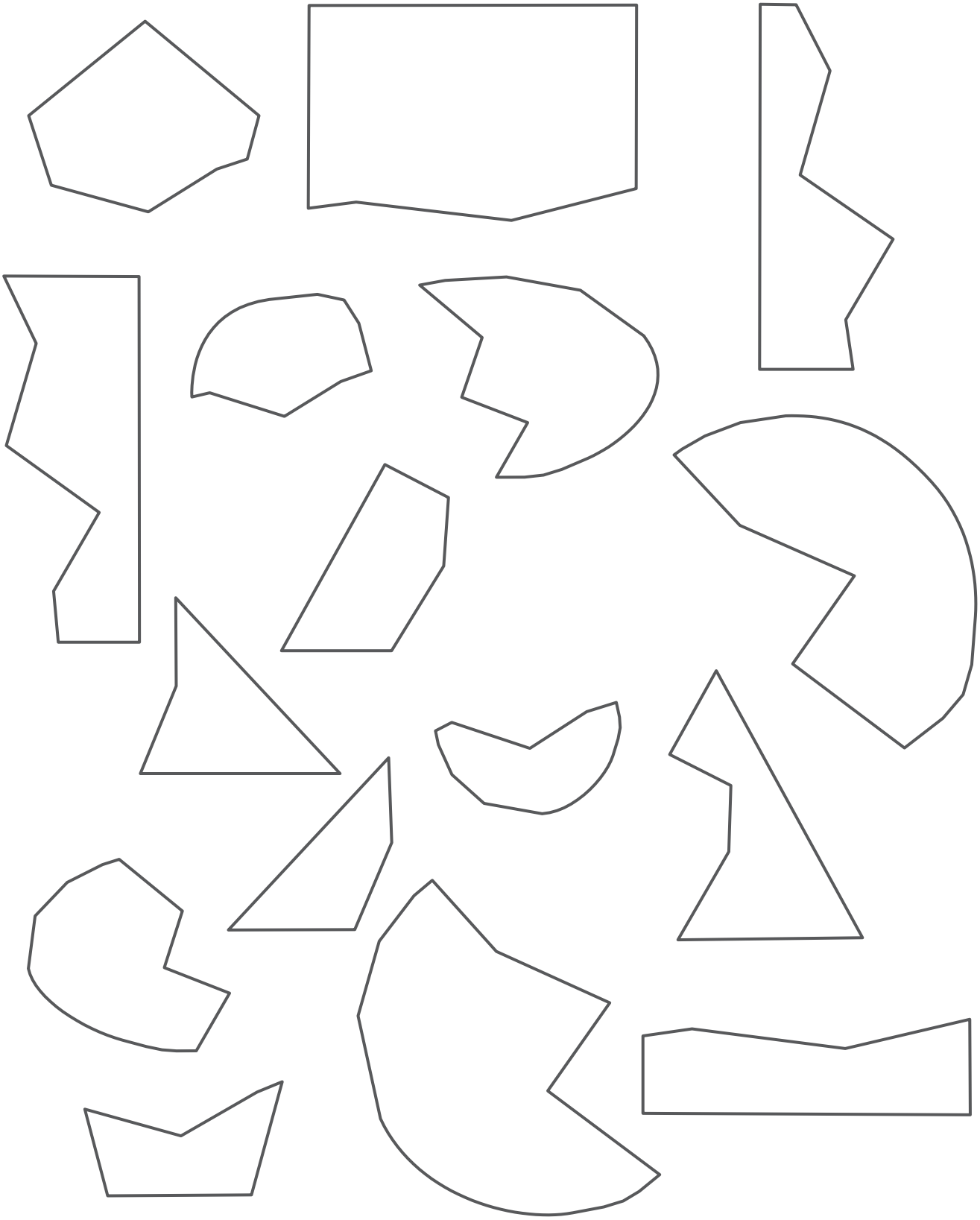
- 3 a la derecha
- Arriba 5
- 1 a la izquierda y 3 arriba
- 2 a la izquierda y baja 2
- 1 a la izquierda y sube 7
- 5 a la derecha y sube 4
- 8 a la derecha
- Baja 21
- 5 a la izquierda
- 5 arriba, 3 a la izquierda, sube 2
- 6 a la derecha, 2 arriba
- 4 a la izquierda, sube 2
- 1 a la derecha, sube 1, 1 a la derecha, sube 1
- 2 a la izquierda, sube 3
- 5 a la derecha



P.I.E
PROGRAMA
INTEGRACIÓN
ESCOLAR

Ficha 15: Orientación espacial

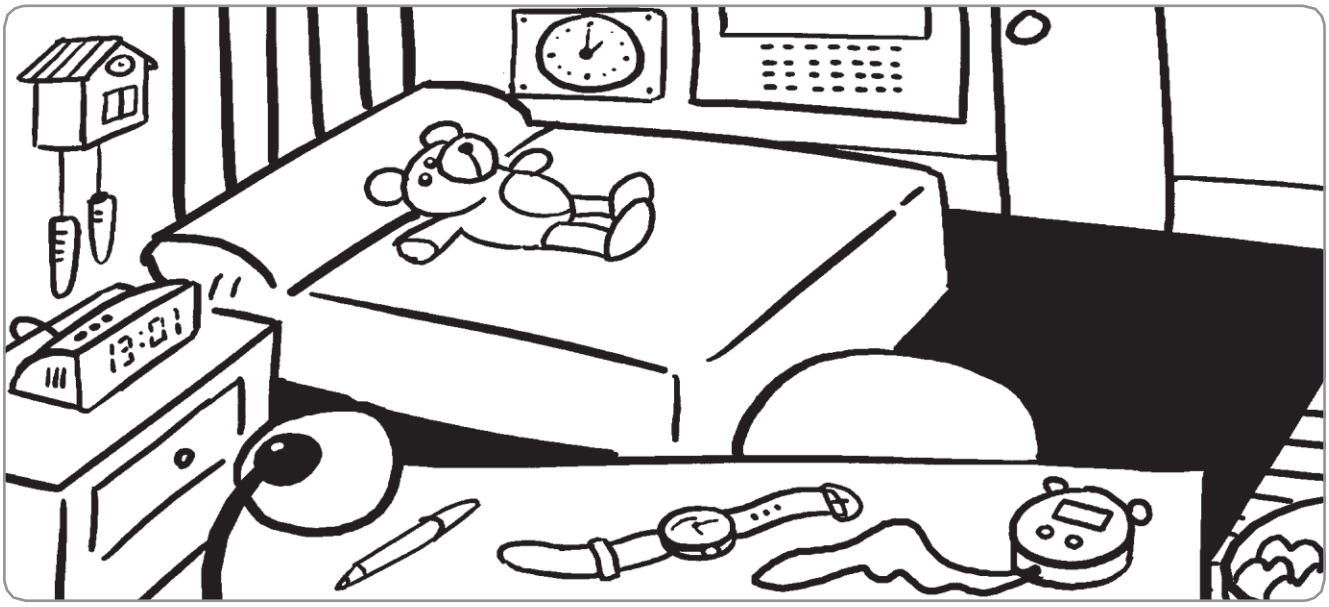
1. Colorea del mismo color las piezas que encajan entre sí.



P.I.E
PROGRAMA
INTEGRACIÓN
ESCOLAR

Ficha 16: Orientación temporal

1. Colorea los objetos que tienen relación con el tiempo.



2. En cada caso enumera en orden las oraciones.

- [ ] Cuando te has asegurado de que no viene nadie, cruzas.
- [ ] Antes de cruzar una calle, miras a ambos lados.
- [ ] Si no miras antes de cruzar, puedes sufrir un accidente.

- [ ] Seguidamente, te pones el pijama y dejas la ropa bien doblada.
- [ ] Lo primero de todo, has de cenar bien.
- [ ] Después, te cepillas los dientes para no tener caries.
- [ ] Al final, les das las buenas noches a tus papás.
- [ ] Cuando terminas, llevas el plato y los cubiertos al fregadero.

P.I.E
PROGRAMA
INTEGRACIÓN
ESCOLAR

Ficha 17: Orientación temporal

1 Escribe <, = o > según el tiempo sea menor, igual o mayor.

enero	◯	febrero	fin de semana	◯	domingo
mes	◯	año	verano	◯	invierno
28 días	◯	un mes	treinta y dos minutos	◯	media hora
siete días	◯	una semana	un día	◯	doce horas
1 año	◯	ocho meses	veinte días	◯	tres semanas
viernes	◯	jueves	sesenta minutos	◯	una hora

2 Dibuja algo que suele pasar a estas horas.

P.I.E
PROGRAMA
INTEGRACIÓN
ESCOLAR

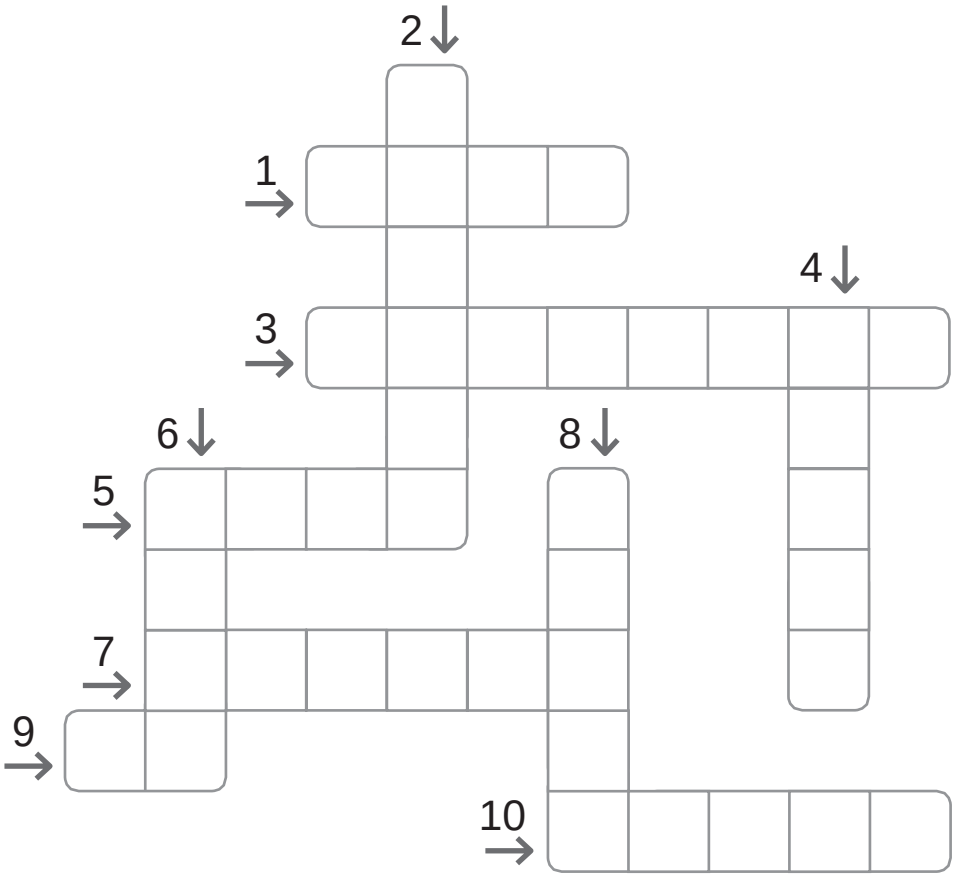
Ficha 18: Orientación temporal

1 Ordena las viñetas del 1 al 3 y tacha la que no guarda relación.

P.I.E
PROGRAMA
INTEGRACIÓN
ESCOLAR

Ficha 19: Razonamiento verbal

1 Resuelve las adivinanzas y completa el crucigrama.



1. Lugar donde dormimos con una almohada.
2. Metemos las cosas dentro cuando salimos de viaje.
3. La bajamos para que no entre luz en el dormitorio.
4. Es lo contrario de día.
5. Animal que vive en las charcas, salta y es verde.
6. Persona que tiene mucho dinero.
7. Lugar donde vive mucha gente.
8. Tenemos cinco en cada mano.
9. Lo contrario de sí.
10. Lugar de África en donde viven muchos animales salvajes.

P.I.E
PROGRAMA
INTEGRACIÓN
ESCOLAR

Ficha 20: Razonamiento verbal

1 Lee el texto comenzando por la letra del centro y siguiendo la espiral. Luego, cópialo.

O	T	O	S	P	O	R	Q	U	E	C
T	N	D	I	E	N	T	E	S	Y	A
N	E	S	P	A	B	L	O	Y	S	D
E	T	O	R	G	A	L	A	M	E	A
U	N	L	I	E	U →	A	H	A	M	N
C	O	N	M	L	↑ C	↓ N	O	R	E	O
N	C	A	R	L	O	D	R	I	T	C
U	Y	L	O	D	E	D	A	A	E	H
A	U	L	I	P	E	C	E	S	N	E
T	M	A	M	A	C	A	L	N	E	S
N	E	U	C	S	E	L	O	I	T	U

P.I.E
PROGRAMA
INTEGRACIÓN
ESCOLAR

Ficha 21: Razonamiento verbal

1 Lee esta fábula y responde.

En un campo de trigo, vivían una cigarra y una hormiga. Durante el verano, la hormiga se pasaba el día recogiendo granos y guardándolos en la despensa de su hormiguero pues sabía que durante el invierno no habría comida en el campo.

Mientras tanto, la cigarra cantaba alegremente a la sombra de un árbol.

—¿No ves que hay comida a tu alrededor? —le decía la cigarra a la hormiga—. ¡No hace falta trabajar tanto, ven a disfrutar conmigo!

La hormiguita no le hacía caso y seguía trabajando.

Pero llegó el invierno y en el campo no había nada que comer. La cigarra temblaba y fue a pedir ayuda a la hormiga. Entonces, la hormiga le dijo:

—Si hubieras recogido grano como yo, nada te faltaría. ¡Debes aprender a ser previsora y trabajar!

s ¿Qué debería haber hecho la cigarra en verano?

s ¿Por qué guardaba grano la hormiga?

s ¿Qué significa ser previsor?

P.I.E
PROGRAMA
INTEGRACIÓN
ESCOLAR

Ficha 22: Razonamiento verbal

1 Dibuja siguiendo las instrucciones.

Un pequeño cuadrado negro en el centro. A su izquierda, un triángulo rojo y a la derecha un círculo verde más grande que el cuadrado pero más pequeño que el triángulo. Sobre el cuadrado, está un rectángulo azul y debajo del cuadrado aparecen cuatro rombos que van creciendo de tamaño de izquierda a derecha.

Un niño a la izquierda y una niña a la derecha. La niña es más alta que el niño, tiene coletas, es rubia, viste falda y mira al lado derecho. El niño sostiene un globo con la mano izquierda, viste un jersey que tiene un escudo en el lado derecho y lleva una gorra en la cabeza. Mira al frente y lleva gafas.

P.I.E
PROGRAMA
INTEGRACIÓN
ESCOLAR

Ficha 23: Razonamiento numérico

1 Completa cada cuadrado con los números que faltan siguiendo las instrucciones.

La suma de cada línea en horizontal da 30.

	8	
		10
6		

La suma de cada línea en vertical da 20.

	10	
5		
		7

La suma de todos los números da 50.

		4
	3	
9		

La suma de todos los números debe dar 100.

	1	
50		
4		

La resta de cada línea vertical debe dar el mismo resultado, es decir, 7.

12		
		20
	7	

La resta de cada línea horizontal debe dar el mismo resultado, es decir, 5.

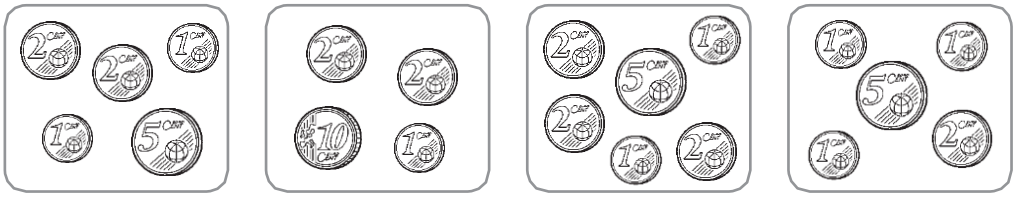
		5
		5
		5

P.I.E
PROGRAMA INTEGRACIÓN ESCOLAR

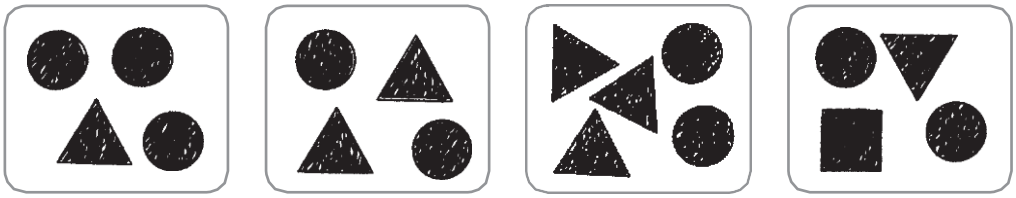
Ficha 24: Razonamiento numérico

1 Colorea el dibujo que mejor se corresponde con la frase.

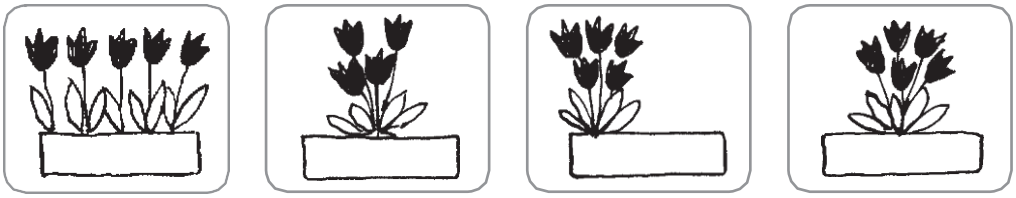
El grupo de monedas que menos valen.



Hay tantos círculos como triángulos.



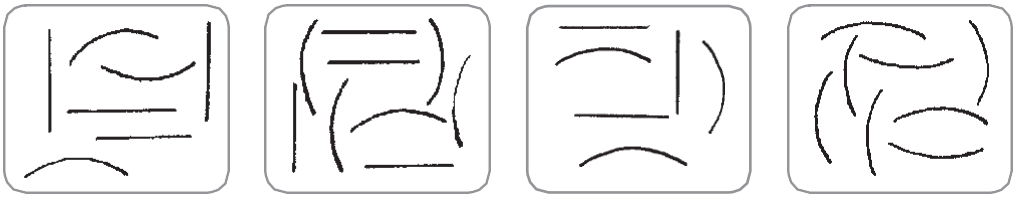
Tiene cinco flores pero en el centro.



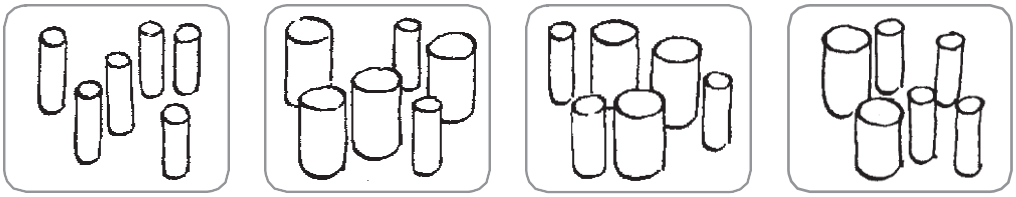
La operación da 16.

5 + 2 – 3 + 4 – 3 + 8	9 + 4 – 2 + 5 – 7 + 1
4 – 1 – 2 + 6 – 4 + 7	7 + 7 – 7 + 6 – 2 + 5

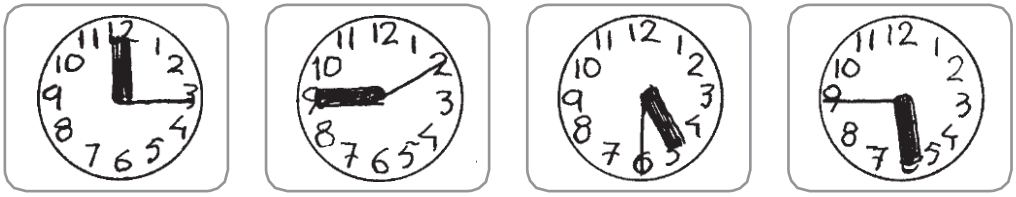
Tiene más líneas rectas que curvas.



Tiene más palos gruesos



Marca la hora y media.



P.I.E
PROGRAMA
INTEGRACIÓN
ESCOLAR

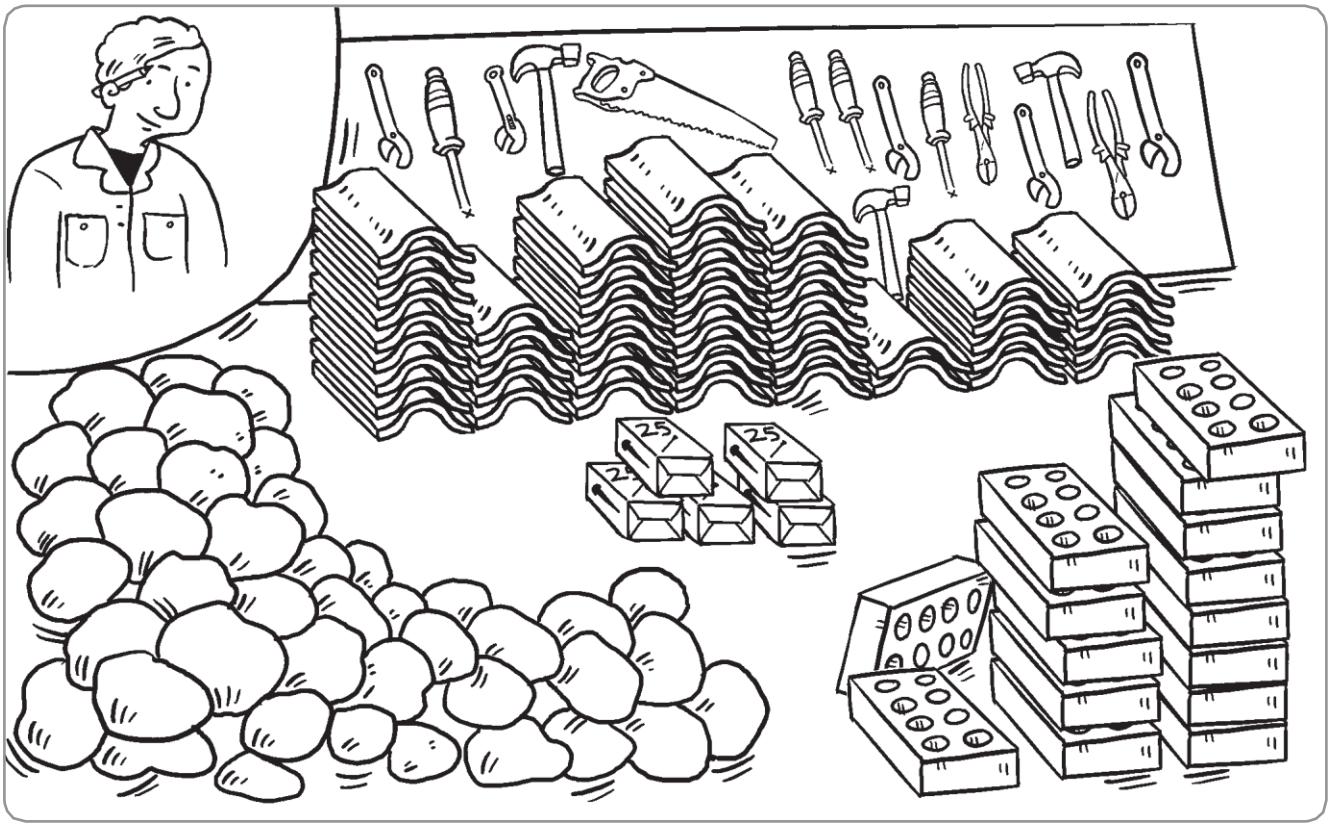
Ficha 25: Razonamiento numérico

❶ Une los objetos que sirven para lo mismo.

P.I.E
PROGRAMA
INTEGRACIÓN
ESCOLAR

Ficha 26: Razonamiento numérico

1 Calcula las herramientas y objetos que utiliza este albañil.



s ¿Cuántas tejas tiene que colocar? → ☐

s ¿De cuántos ladrillos dispone? → ☐

s ¿Cuántos clavos hay en cada caja? → ☐

s ¿Cuántos clavos hay en total en las cajas? → ☐

s ¿Cuántas herramientas hay en la estantería? → ☐

s ¿Cuántas piedras hay en el montón? → ☐

s ¿Cuántos tipos de herramientas utiliza? → ☐

P.I.E
PROGRAMA
INTEGRACIÓN
ESCOLAR

Ficha 27: Razonamiento numérico

1 Descubre el número que corresponde a cada dibujo.

Sol + 2 = 10 → El Sol es el número ☐.

10 – 1 = Luna → La Luna es el número ☐.

4 + estrella = 8 → La estrella es el número ☐.

Saturno – 3 = 2 → Saturno es el número ☐.

7 + 5 = Tierra → La Tierra es el número ☐.

12 – cometa = 6 → El cometa es el número ☐.

Ahora, sustituye las figuras por su valor y hallarás los resultados.

☐ + ☐ © ☐ © ☐ + ☐ = ☐

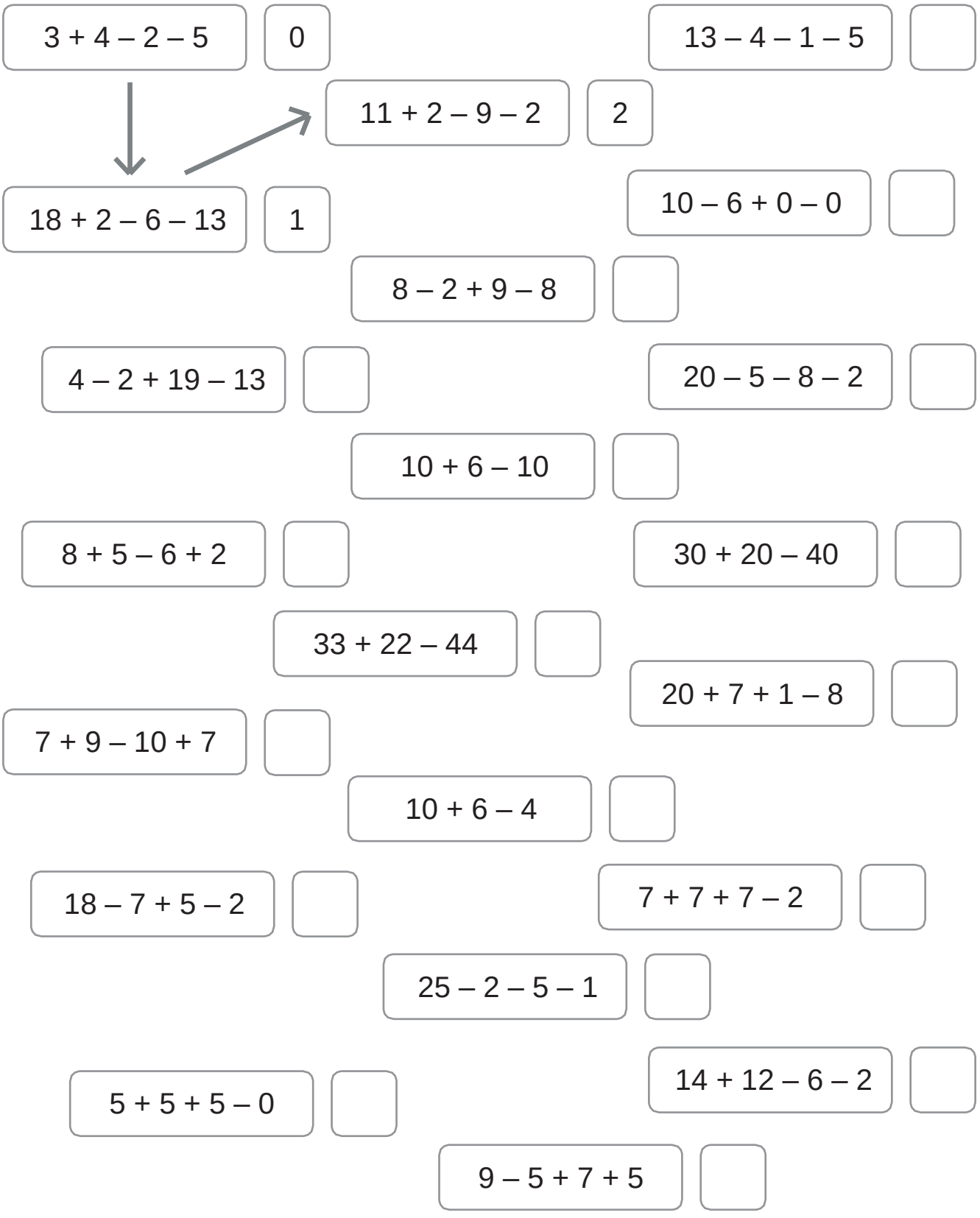
☐ © ☐ © ☐ + ☐ + ☐ = ☐

☐ + ☐ + ☐ + ☐ © ☐ = ☐

P.I.E
PROGRAMA
INTEGRACIÓN
ESCOLAR

Ficha 28: Razonamiento numérico

1 Calcula los resultados y únelos con una cadena de color desde el 0 hasta el 20.



P.I.E
PROGRAMA
INTEGRACIÓN
ESCOLAR

Ficha 29: Pensamiento creativo

1. Inventa dos oraciones diferentes en las que aparezcan estas palabras.

jugar amigos

sumar leer

queso oveja

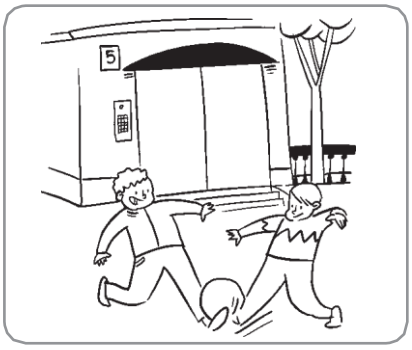
fruto árbol

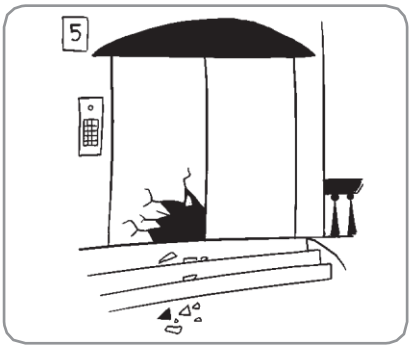
león cebra

P.I.E
PROGRAMA
INTEGRACIÓN
ESCOLAR

Ficha 30: Pensamiento creativo

1. Observa los dibujos y describe lo que crees que sucede.





P.I.E
PROGRAMA
INTEGRACIÓN
ESCOLAR

Ficha 31: Pensamiento creativo

1. ¿Qué es más fácil hacer? Responde.

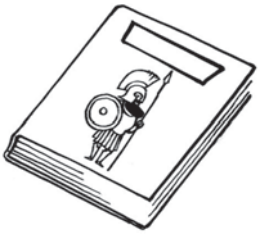
- ¿Vaciar un río o contar hormigas? ¿Por qué?

- ¿Encontrar una aguja en un pajar o contar las hojas de un árbol? ¿Porqué?

2. ¿Qué sucedería si...?

- En lugar de dedos tuviéramos tenedores.
- Fuéramos invisibles.
- Los árboles dieran gominolas.
- Tuviéramos los ojos en las orejas.

P.I.E
PROGRAMA
INTEGRACIÓN
ESCOLAR

Ficha 32: Pensamiento creativo

1 Piensa y escribe tres cosas para las que pueden servir estos objetos.