

EDUC
ARTE

Inclusión
con
ilusión

www.yaya4profe.com

www.educarteinclusion.com



HABILIDADES

COGNITIVAS

★ ACADEMIA DE ENTRENADORES ★

CUADERNO DE 120 MISIONES
CUADERNO DE 80 PÁGINAS

Atención • Memoria • Lógica • Orientación espacial
Funciones ejecutivas • Razonamiento

8-9 AÑOS

NOMBRE:

★ @YAYA4PROFE • ENTRENA TU MENTE ★

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 LÓGICA: COMPLETA LAS SERIES

Observa el patrón. Rodea la figura que continúa cada serie.

					 ☐  ☐  ☐	
						 ☐  ☐  ☐
						 ☐  ☐  ☐

2 ATENCIÓN VISUAL: CUENTA Y REGISTRA

Cuenta cada personaje y escribe el total.

				 TOGETI _____  BULBASAU _____
				 PIKACHU _____  CHARMANDER _____
				
				

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 PERCEPCIÓN: ENCUENTRA EL DIFERENTE

En cada fila hay un personaje diferente. Rodéalo.

A						
B						
C						
D						

2 MEMORIA VISUAL: OBSERVA Y RECUERDA

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



1. ¿Cuál NO estaba?



2. ¿Cuántas veces aparecía Charmander?

3. ¿Cuál apareció primero?

4. ¿Qué personaje estaba en 5.º lugar?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 CLASIFICACIÓN: AGRUPA POR TIPO

Escribe debajo de cada personaje su tipo.

FUEGO

AGUA

PLANTA

ELÉCTRICO



2 ORIENTACIÓN ESPACIAL: COORDENADAS

Usa las letras y los números para responder.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

1. ¿Dónde está Jigglypuff?

2. ¿Dónde está Togepi?

3. ¿Dónde está Eevee?

4. ¿Quién está en C5?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO: CÓDIGO NUMÉRICO

Descubre el valor de cada operación usando la clave.



1. + = _____

2. + = _____

3. + = _____

4. + = _____

5. + = _____

6. + = _____

2 LÓGICA: SUDOKU DE IMÁGENES

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

	?		
		?	?
		?	?
			?

BANCO



Ditto



Meowth



Pikachu



Togepi

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 FUNCIONES EJECUTIVAS: SIGUE EL PLAN

Sigue las instrucciones en orden y revisa tu trabajo.

1. Rodea a Bulbasaur.
2. Marca con una X a Charmander.
3. Dibuja una estrella sobre Togepi.
4. Subraya a Squirtle.
5. Escribe cuántas veces aparece Bulbasaur.



Bulbasaur



Charmander



Togepi



Squirtle



Bulbasaur



Jigglypuff

2 ATENCIÓN: SOPA DE NOMBRES

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

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



ONIX



ZORUA



DITTO



TOGEPI

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO VISUAL: MATRICES

Descubre la regla de cada matriz y rodea la opción correcta.

A



B



C



2 ORIENTACIÓN ESPACIAL: SIGUE LA RUTA

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: B2

→ → ↓ ← ↓

Final: _____

RUTA 2



Inicio: D4

← ↑ ↑ → ↓

Final: _____

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 LÓGICA: COMPLETA LAS SERIES

Observa el patrón. Rodea la figura que continúa cada serie.

2 ATENCIÓN VISUAL: CUENTA Y REGISTRA

Cuenta cada personaje y escribe el total.

				 SQUIRTLE _____	 PICHU _____
				 MEOWTH _____	 EEVEE _____
					
					

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 PERCEPCIÓN: ENCUENTRA EL DIFERENTE

En cada fila hay un personaje diferente. Rodéalo.

A



B



C



D



2 MEMORIA VISUAL: OBSERVA Y RECUERDA

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



1. ¿Cuál NO estaba?



2. ¿Cuántas veces aparecía Pikachu?

3. ¿Cuál apareció primero?

4. ¿Qué personaje estaba en 5.º lugar?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 CLASIFICACIÓN: AGRUPA POR TIPO

Escribe debajo de cada personaje su tipo.

FUEGO

AGUA

PLANTA

ELÉCTRICO



2 ORIENTACIÓN ESPACIAL: COORDENADAS

Usa las letras y los números para responder.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

1. ¿Dónde está Togepi?

2. ¿Dónde está Bulbasaur?

3. ¿Dónde está Meowth?

4. ¿Quién está en A3?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO: CÓDIGO NUMÉRICO

Descubre el valor de cada operación usando la clave.



= 5



= 2



= 3



= 4

1. + = _____

2. + = _____

3. + = _____

4. + = _____

5. + = _____

6. + = _____

2 LÓGICA: SUDOKU DE IMÁGENES

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

		?	
	?		
?		?	
?	?		

BANCO



Togepi



Ditto



Pikachu



Meowth

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 FUNCIONES EJECUTIVAS: SIGUE EL PLAN

Sigue las instrucciones en orden y revisa tu trabajo.

1. Rodea a Squirtle.
2. Marca con una X a Jigglypuff.
3. Dibuja una estrella sobre Meowth.
4. Subraya a Togepi.
5. Escribe cuántas veces aparece Squirtle.



Squirtle



Jigglypuff



Meowth



Togepi



Squirtle



Charmander

2 ATENCIÓN: SOPA DE NOMBRES

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

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



PICHU



TOGEPI



ONIX



DITTO

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO VISUAL: MATRICES

Descubre la regla de cada matriz y rodea la opción correcta.

A



B



C



2 ORIENTACIÓN ESPACIAL: SIGUE LA RUTA

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: B2

→ → ↓ ← ↓

Final: _____

RUTA 2



Inicio: D4

← ↑ ↑ → ↓

Final: _____

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 LÓGICA: COMPLETA LAS SERIES

Observa el patrón. Rodea la figura que continúa cada serie.

2 ATENCIÓN VISUAL: CUENTA Y REGISTRA

Cuenta cada personaje y escribe el total.

					BULBAUR _____		MEOWTH _____
					TOGEPI _____		CHARMANDER _____
							
							

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 PERCEPCIÓN: ENCUENTRA EL DIFERENTE

En cada fila hay un personaje diferente. Rodéalo.

A



B



C



D



2 MEMORIA VISUAL: OBSERVA Y RECUERDA

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



1. ¿Cuál NO estaba?



2. ¿Cuántas veces aparecía Meowth?

3. ¿Cuál apareció primero?

4. ¿Qué personaje estaba en 5.º lugar?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 CLASIFICACIÓN: AGRUPA POR TIPO

Escribe debajo de cada personaje su tipo.

FUEGO

AGUA

PLANTA

ELÉCTRICO



2 ORIENTACIÓN ESPACIAL: COORDENADAS

Usa las letras y los números para responder.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

1. ¿Dónde está Meowth?

2. ¿Dónde está Eevee?

3. ¿Dónde está Pichu?

4. ¿Quién está en D4?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO: CÓDIGO NUMÉRICO

Descubre el valor de cada operación usando la clave.



= 3



= 4



= 5



= 2

1. + = _____

2. + = _____

3. + = _____

4. + = _____

5. + = _____

6. + = _____

2 LÓGICA: SUDOKU DE IMÁGENES

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

		?	
?			?
?	?		?

BANCO



Togepi



Jigglypuff



Bulbasaur



Squirtle

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 FUNCIONES EJECUTIVAS: SIGUE EL PLAN

Sigue las instrucciones en orden y revisa tu trabajo.

1. Rodea a Pikachu.
2. Marca con una X a Togepi.
3. Dibuja una estrella sobre Jigglypuff.
4. Subraya a Squirtle.
5. Escribe cuántas veces aparece Pikachu.



Pikachu



Togepi



Jigglypuff



Squirtle



Pikachu



Eevee

2 ATENCIÓN: SOPA DE NOMBRES

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

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



MEOWTH



DITTO



LUGIA



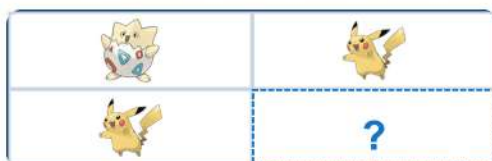
PIKACHU

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO VISUAL: MATRICES

Descubre la regla de cada matriz y rodea la opción correcta.

A



B



C



2 ORIENTACIÓN ESPACIAL: SIGUE LA RUTA

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: B2

→ → ↓ ← ↓

Final: _____

RUTA 2



Inicio: D4

← ↑ ↑ → ↓

Final: _____



NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 LÓGICA: COMPLETA LAS SERIES

Observa el patrón. Rodea la figura que continúa cada serie.

2 ATENCIÓN VISUAL: CUENTA Y REGISTRA

Cuenta cada personaje y escribe el total.

					EEVEE _____		PICHU _____
					MEOWTH _____		SQUIRTLE _____
							
							

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 PERCEPCIÓN: ENCUENTRA EL DIFERENTE

En cada fila hay un personaje diferente. Rodéalo.

A



B



C



D



2 MEMORIA VISUAL: OBSERVA Y RECUERDA

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



1. ¿Cuál NO estaba?



2. ¿Cuántas veces aparecía Squirtle?

3. ¿Cuál apareció primero?

4. ¿Qué personaje estaba en 5.º lugar?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 CLASIFICACIÓN: AGRUPA POR TIPO

Escribe debajo de cada personaje su tipo.

FUEGO

AGUA

PLANTA

ELÉCTRICO



2 ORIENTACIÓN ESPACIAL: COORDENADAS

Usa las letras y los números para responder.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

1. ¿Dónde está Meowth?

2. ¿Dónde está Ditto?

3. ¿Dónde está Pikachu?

4. ¿Quién está en E2?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO: CÓDIGO NUMÉRICO

Descubre el valor de cada operación usando la clave.



1. + = _____

2. + = _____

3. + = _____

4. + = _____

5. + = _____

6. + = _____

2 LÓGICA: SUDOKU DE IMÁGENES

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

	?	?	?
	?		?
		?	

BANCO



Eevee



Bulbasaur



Togepi



Pichu

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 FUNCIONES EJECUTIVAS: SIGUE EL PLAN

Sigue las instrucciones en orden y revisa tu trabajo.

1. Rodea a Charmander.
2. Marca con una X a Bulbasaur.
3. Dibuja una estrella sobre Squirtle.
4. Subraya a Togepi.
5. Escribe cuántas veces aparece Charmander.



Charmander



Bulbasaur



Squirtle



Togepi



Charmander



Eevee

2 ATENCIÓN: SOPA DE NOMBRES

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

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



TOGEPI



ZORUA



SQUIRTLE



MEOWTH

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO VISUAL: MATRICES

Descubre la regla de cada matriz y rodea la opción correcta.

A



B



C



2 ORIENTACIÓN ESPACIAL: SIGUE LA RUTA

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: B2

→ → ↓ ← ↓

Final: _____

RUTA 2



Inicio: D4

← ↑ ↑ → ↓

Final: _____

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 LÓGICA: COMPLETA LAS SERIES

Observa el patrón. Rodea la figura que continúa cada serie.

					 ☐  ☐  ☐
					 ☐  ☐  ☐
					 ☐  ☐  ☐

2 ATENCIÓN VISUAL: CUENTA Y REGISTRA

Cuenta cada personaje y escribe el total.

				 BULBAUR _____  MEOWTH _____
				 EEVEE _____  SQUIRLE _____
				
				

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 PERCEPCIÓN: ENCUENTRA EL DIFERENTE

En cada fila hay un personaje diferente. Rodéalo.

A



B



C



D



2 MEMORIA VISUAL: OBSERVA Y RECUERDA

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



1. ¿Cuál NO estaba?



2. ¿Cuántas veces aparecía Pichu?

3. ¿Cuál apareció primero?

4. ¿Qué personaje estaba en 5.º lugar?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 CLASIFICACIÓN: AGRUPA POR TIPO

Escribe debajo de cada personaje su tipo.

FUEGO

AGUA

PLANTA

ELÉCTRICO



2 ORIENTACIÓN ESPACIAL: COORDENADAS

Usa las letras y los números para responder.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

1. ¿Dónde está Eevee?

2. ¿Dónde está Meowth?

3. ¿Dónde está Bulbasaur?

4. ¿Quién está en D1?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO: CÓDIGO NUMÉRICO

Descubre el valor de cada operación usando la clave.



= 3



= 4



= 5



= 2

1. + = _____

2. + = _____

3. + = _____

4. + = _____

5. + = _____

6. + = _____

2 LÓGICA: SUDOKU DE IMÁGENES

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

			?
?			?
?			
	?	?	

BANCO



Pikachu



Bulbasaur



Togepi



Pichu

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 FUNCIONES EJECUTIVAS: SIGUE EL PLAN

Sigue las instrucciones en orden y revisa tu trabajo.

1. Rodea a Togepi.
2. Marca con una X a Eevee.
3. Dibuja una estrella sobre Jigglypuff.
4. Subraya a Charmander.
5. Escribe cuántas veces aparece Togepi.



Togepi



Eevee



Jigglypuff



Charmander



Togepi



Ditto

2 ATENCIÓN: SOPA DE NOMBRES

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

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



MEW



EEVEE



PICHU



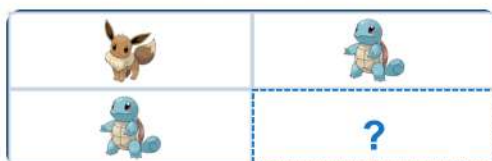
ZORUA

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO VISUAL: MATRICES

Descubre la regla de cada matriz y rodea la opción correcta.

A



B



C



2 ORIENTACIÓN ESPACIAL: SIGUE LA RUTA

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: B2

→ → ↓ ← ↓

Final: _____

RUTA 2



Inicio: D4

← ↑ ↑ → ↓

Final: _____

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 LÓGICA: COMPLETA LAS SERIES

Observa el patrón. Rodea la figura que continúa cada serie.

2 ATENCIÓN VISUAL: CUENTA Y REGISTRA

Cuenta cada personaje y escribe el total.

				CHARMANDER _____	BULBAUR _____
					
				PIKACHU _____	EEVEE _____
					

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 PERCEPCIÓN: ENCUENTRA EL DIFERENTE

En cada fila hay un personaje diferente. Rodéalo.

A						
B						
C						
D						

2 MEMORIA VISUAL: OBSERVA Y RECUERDA

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



1. ¿Cuál NO estaba?



2. ¿Cuántas veces aparecía Charmander?

3. ¿Cuál apareció primero?

4. ¿Qué personaje estaba en 5.º lugar?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 CLASIFICACIÓN: AGRUPA POR TIPO

Escribe debajo de cada personaje su tipo.

FUEGO

AGUA

PLANTA

ELÉCTRICO



2 ORIENTACIÓN ESPACIAL: COORDENADAS

Usa las letras y los números para responder.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

1. ¿Dónde está Jigglypuff?

2. ¿Dónde está Eevee?

3. ¿Dónde está Squirtle?

4. ¿Quién está en C1?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO: CÓDIGO NUMÉRICO

Descubre el valor de cada operación usando la clave.



1. + = _____

2. + = _____

3. + = _____

4. + = _____

5. + = _____

6. + = _____

2 LÓGICA: SUDOKU DE IMÁGENES

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

			?
?	?	?	
		?	
	?		

BANCO



Ditto



Poliwhirl



Poliwhirl



Poliwhirl

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 FUNCIONES EJECUTIVAS: SIGUE EL PLAN

Sigue las instrucciones en orden y revisa tu trabajo.

1. Rodea a Charmander.
2. Marca con una X a Pichu.
3. Dibuja una estrella sobre Togepi.
4. Subraya a Pikachu.
5. Escribe cuántas veces aparece Charmander.



Charmander



Pichu



Togepi



Pikachu



Charmander



Jigglypuff

2 ATENCIÓN: SOPA DE NOMBRES

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

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



PIKACHU



DITTO



EEVEE



ABSOL

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO VISUAL: MATRICES

Descubre la regla de cada matriz y rodea la opción correcta.

A



B



C



2 ORIENTACIÓN ESPACIAL: SIGUE LA RUTA

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: B2

→ → ↓ ← ↓

Final: _____

RUTA 2



Inicio: D4

← ↑ ↑ → ↓

Final: _____

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 LÓGICA: COMPLETA LAS SERIES

Observa el patrón. Rodea la figura que continúa cada serie.

2 ATENCIÓN VISUAL: CUENTA Y REGISTRA

Cuenta cada personaje y escribe el total.

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 PERCEPCIÓN: ENCUENTRA EL DIFERENTE

En cada fila hay un personaje diferente. Rodéalo.

A



B



C



D



2 MEMORIA VISUAL: OBSERVA Y RECUERDA

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



1. ¿Cuál NO estaba?



2. ¿Cuántas veces aparecía Pikachu?

3. ¿Cuál apareció primero?

4. ¿Qué personaje estaba en 5.º lugar?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 CLASIFICACIÓN: AGRUPA POR TIPO

Escribe debajo de cada personaje su tipo.

FUEGO

AGUA

PLANTA

ELÉCTRICO



2 ORIENTACIÓN ESPACIAL: COORDENADAS

Usa las letras y los números para responder.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

1. ¿Dónde está Squirtle?

2. ¿Dónde está Meowth?

3. ¿Dónde está Charmander?

4. ¿Quién está en C5?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO: CÓDIGO NUMÉRICO

Descubre el valor de cada operación usando la clave.



1. + = _____

2. + = _____

3. + = _____

4. + = _____

5. + = _____

6. + = _____

2 LÓGICA: SUDOKU DE IMÁGENES

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

?			?
	?	?	
		?	
?			

BANCO



Pikachu



Togepi



Bulbasaur



Eevee

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 FUNCIONES EJECUTIVAS: SIGUE EL PLAN

Sigue las instrucciones en orden y revisa tu trabajo.

1. Rodea a Ditto.
2. Marca con una X a Charmander.
3. Dibuja una estrella sobre Pichu.
4. Subraya a Eevee.
5. Escribe cuántas veces aparece Ditto.



Ditto



Charmander



Pichu



Eevee



Ditto



Squirtle

2 ATENCIÓN: SOPA DE NOMBRES

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

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



LUGIA



EEVEE



ONIX



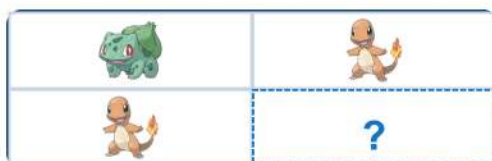
SQUIRTLE

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO VISUAL: MATRICES

Descubre la regla de cada matriz y rodea la opción correcta.

A



B



C



2 ORIENTACIÓN ESPACIAL: SIGUE LA RUTA

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: B2

→ → ↓ ← ↓

Final: _____

RUTA 2



Inicio: D4

← ↑ ↑ → ↓

Final: _____

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 LÓGICA: COMPLETA LAS SERIES

Observa el patrón. Rodea la figura que continúa cada serie.

					 ☐  ☐  ☐
					 ☐  ☐  ☐  ☐
					 ☐  ☐  ☐  ☐

2 ATENCIÓN VISUAL: CUENTA Y REGISTRA

Cuenta cada personaje y escribe el total.

				 EEVEE _____	 DITTO _____
				 MEOWTH _____	 JIGGLYPUFF _____
					
					

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 PERCEPCIÓN: ENCUENTRA EL DIFERENTE

En cada fila hay un personaje diferente. Rodéalo.

A						
B						
C						
D						

2 MEMORIA VISUAL: OBSERVA Y RECUERDA

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



1. ¿Cuál NO estaba?



2. ¿Cuántas veces aparecía Meowth?

3. ¿Cuál apareció primero?

4. ¿Qué personaje estaba en 5.º lugar?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 CLASIFICACIÓN: AGRUPA POR TIPO

Escribe debajo de cada personaje su tipo.

FUEGO

AGUA

PLANTA

ELÉCTRICO



2 ORIENTACIÓN ESPACIAL: COORDENADAS

Usa las letras y los números para responder.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

1. ¿Dónde está Bulbasaur?

2. ¿Dónde está Eevee?

3. ¿Dónde está Pikachu?

4. ¿Quién está en C3?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO: CÓDIGO NUMÉRICO

Descubre el valor de cada operación usando la clave.



= 5



= 2



= 3



= 4

1. + = _____

2. + = _____

3. + = _____

4. + = _____

5. + = _____

6. + = _____

2 LÓGICA: SUDOKU DE IMÁGENES

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

			?
	?		
?	?	?	?

BANCO



Togepi



Ditto



Jigglypuff



Eevee

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 FUNCIONES EJECUTIVAS: SIGUE EL PLAN

Sigue las instrucciones en orden y revisa tu trabajo.

1. Rodea a Jigglypuff.
2. Marca con una X a Eevee.
3. Dibuja una estrella sobre Pichu.
4. Subraya a Bulbasaur.
5. Escribe cuántas veces aparece Jigglypuff.



Jigglypuff



Eevee



Pichu



Bulbasaur



Jigglypuff



Pikachu

2 ATENCIÓN: SOPA DE NOMBRES

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

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



MEW



MEOWTH



DITTO



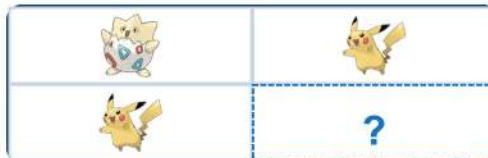
ONIX

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO VISUAL: MATRICES

Descubre la regla de cada matriz y rodea la opción correcta.

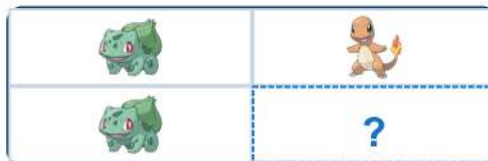
A



B



C



2 ORIENTACIÓN ESPACIAL: SIGUE LA RUTA

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: B2

→ → ↓ ← ↓

Final: _____

RUTA 2



Inicio: D4

← ↑ ↑ → ↓

Final: _____

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 LÓGICA: COMPLETA LAS SERIES

Observa el patrón. Rodea la figura que continúa cada serie.

2 ATENCIÓN VISUAL: CUENTA Y REGISTRA

Cuenta cada personaje y escribe el total.

				CHARMANDER _____	PIKACHU _____
				JIGGLYPUFF _____	SQUIRTLE _____
					
					

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 PERCEPCIÓN: ENCUENTRA EL DIFERENTE

En cada fila hay un personaje diferente. Rodéalo.

A



B



C



D



2 MEMORIA VISUAL: OBSERVA Y RECUERDA

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



1. ¿Cuál NO estaba?



2. ¿Cuántas veces aparecía Squirtle?

3. ¿Cuál apareció primero?

4. ¿Qué personaje estaba en 5.º lugar?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 CLASIFICACIÓN: AGRUPA POR TIPO

Escribe debajo de cada personaje su tipo.

FUEGO

AGUA

PLANTA

ELÉCTRICO



2 ORIENTACIÓN ESPACIAL: COORDENADAS

Usa las letras y los números para responder.

	A	B	C	D	E
1					
2			Charmander		
3		Eevee	Poliwhirl		
4			Pikachu		
5		Squirtle	Poliwhirl		

1. ¿Dónde está Pichu?

2. ¿Dónde está Eevee?

3. ¿Dónde está Charmander?

4. ¿Quién está en C4?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO: CÓDIGO NUMÉRICO

Descubre el valor de cada operación usando la clave.



1. + = _____

2. + = _____

3. + = _____

4. + = _____

5. + = _____

6. + = _____

2 LÓGICA: SUDOKU DE IMÁGENES

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

?			
?			
?	?		
		?	?

BANCO



Meowth



Squirtle



Eevee



Jigglypuff

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 FUNCIONES EJECUTIVAS: SIGUE EL PLAN

Sigue las instrucciones en orden y revisa tu trabajo.

1. Rodea a Pikachu.
2. Marca con una X a Squirtle.
3. Dibuja una estrella sobre Togepi.
4. Subraya a Bulbasaur.
5. Escribe cuántas veces aparece Pikachu.



Pikachu



Squirtle



Togepi



Bulbasaur



Pikachu



Charmander

2 ATENCIÓN: SOPA DE NOMBRES

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

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



DITTO



LUGIA



ONIX



ZORUA

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO VISUAL: MATRICES

Descubre la regla de cada matriz y rodea la opción correcta.

A



B



C



2 ORIENTACIÓN ESPACIAL: SIGUE LA RUTA

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: B2

→ → ↓ ← ↓

Final: _____

RUTA 2



Inicio: D4

← ↑ ↑ → ↓

Final: _____

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 LÓGICA: COMPLETA LAS SERIES

Observa el patrón. Rodea la figura que continúa cada serie.

					 ○	 ○	 ○	
						 ○	 ○	 ○
						 ○	 ○	 ○

2 ATENCIÓN VISUAL: CUENTA Y REGISTRA

Cuenta cada personaje y escribe el total.

				 MEOWTH _____	 PICHU _____
				 CHARMANDER _____	 SQUIRTLE _____

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 PERCEPCIÓN: ENCUENTRA EL DIFERENTE

En cada fila hay un personaje diferente. Rodéalo.

A



B



C



D



2 MEMORIA VISUAL: OBSERVA Y RECUERDA

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



1. ¿Cuál NO estaba?



2. ¿Cuántas veces aparecía Pichu?

3. ¿Cuál apareció primero?

4. ¿Qué personaje estaba en 5.º lugar?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 CLASIFICACIÓN: AGRUPA POR TIPO

Escribe debajo de cada personaje su tipo.

FUEGO

AGUA

PLANTA

ELÉCTRICO



2 ORIENTACIÓN ESPACIAL: COORDENADAS

Usa las letras y los números para responder.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

1. ¿Dónde está Bulbasaur?

2. ¿Dónde está Ditto?

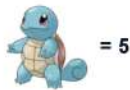
3. ¿Dónde está Charmander?

4. ¿Quién está en E4?

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO: CÓDIGO NUMÉRICO

Descubre el valor de cada operación usando la clave.



1. + = _____

2. + = _____

3. + = _____

4. + = _____

5. + = _____

6. + = _____

2 LÓGICA: SUDOKU DE IMÁGENES

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

?		?	
		?	
			?
?	?		

BANCO



Jigglypuff



Bulbasaur



Ditto



Togepi

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 FUNCIONES EJECUTIVAS: SIGUE EL PLAN

Sigue las instrucciones en orden y revisa tu trabajo.

1. Rodea a Eevee.
2. Marca con una X a Pichu.
3. Dibuja una estrella sobre Squirtle.
4. Subraya a Meowth.
5. Escribe cuántas veces aparece Eevee.



Eevee



Pichu



Squirtle



Meowth



Eevee



Bulbasaur

2 ATENCIÓN: SOPA DE NOMBRES

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

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



MEOWTH



TOGEPI



EEVEE



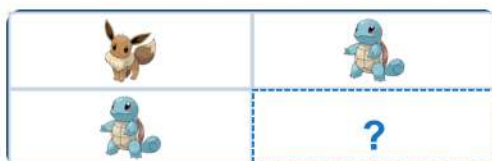
DITTO

NOMBRE: _____ FECHA: _____

1 RAZONAMIENTO VISUAL: MATRICES

Descubre la regla de cada matriz y rodea la opción correcta.

A



B



C



2 ORIENTACIÓN ESPACIAL: SIGUE LA RUTA

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: B2

→ → ↓ ← ↓

Final: _____

RUTA 2



Inicio: D4

← ↑ ↑ → ↓

Final: _____



SOLUCIONES

Academia de entrenadores · Páginas 1-3

www.yaya4profe.com
www.educarteinclusion.com



PÁGINA 1

Actividad 1 · Lógica: completa las series

A: Squirtle · B: Meowth · C: Pichu

Actividad 2 · Atención visual: cuenta y registra

Togepi: 3 · Bulbasaur: 5 · Pikachu: 4 · Charmander: 4

PÁGINA 2

Actividad 1 · Percepción: encuentra el diferente

A: 6.º (Ditto) · B: 2.º (Pichu) · C: 4.º (Togepi) · D: 6.º (Pikachu)

Actividad 2 · Memoria visual: observa y recuerda

1: Eevee · 2: 2 veces · 3: Charmander · 4: Charmander

PÁGINA 3

Actividad 1 · Clasificación: agrupa por tipo

Jolteon: Eléctrico · Charmander: Fuego · Flareon: Fuego · Leafeon: Planta · Pikachu: Eléctrico · Bulbasaur: Planta · Squirtle: Agua · Vaporeon: Agua

Actividad 2 · Orientación espacial: coordenadas

1: C3 · 2: B3 · 3: B1 · 4: Pichu



SOLUCIONES

Academia de entrenadores · Páginas 4–6

www.yaya4profe.com
www.educarteinclusion.com



PÁGINA 4

Actividad 1 · Razonamiento: código numérico

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

Actividad 2 · Lógica: sudoku de imágenes

B1: Togepi · C2: Pikachu · D2: Togepi · C3: Meowth · D3: Pikachu · D4: Ditto

PÁGINA 5

Actividad 1 · Funciones ejecutivas: sigue el plan

1: Bulbasaur rodeado · 2: X en Charmander · 3: estrella sobre Togepi · 4: Squirtle subrayado · 5: 2 veces

Actividad 2 · Atención: sopa de nombres

ONIX: B1–B4 · ZORUA: A4–E8 · DITTO: H4–D8 · TOGEPI: C2–H7

PÁGINA 6

Actividad 1 · Razonamiento visual: matrices

A: Ditto · B: Pikachu · C: Squirtle

Actividad 2 · Orientación espacial: sigue la ruta

Ruta 1: C4 · Ruta 2: D3



SOLUCIONES

Academia de entrenadores · Páginas 7–9

www.yaya4profe.com
www.educarteinclusion.com



PÁGINA 7

Actividad 1 · Lógica: completa las series

A: Pichu · B: Squirtle · C: Charmander

Actividad 2 · Atención visual: cuenta y registra

Squirtle: 4 · Pichu: 4 · Meowth: 3 · Eevee: 5

PÁGINA 8

Actividad 1 · Percepción: encuentra el diferente

A: 6.º (Bulbasaur) · B: 2.º (Charmander) · C: 4.º (Jigglypuff) · D: 6.º (Meowth)

Actividad 2 · Memoria visual: observa y recuerda

1: Ditto · 2: 2 veces · 3: Pikachu · 4: Pikachu

PÁGINA 9

Actividad 1 · Clasificación: agrupa por tipo

Squirtle: Agua · Flareon: Fuego · Vaporeon: Agua · Leafeon: Planta · Bulbasaur: Planta · Pikachu: Eléctrico · Jolteon: Eléctrico · Charmander: Fuego

Actividad 2 · Orientación espacial: coordenadas

1: C3 · 2: A1 · 3: B3 · 4: Jigglypuff

SOLUCIONES

Academia de entrenadores · Páginas 10–12

www.yaya4profe.com

www.educarteinclusion.com



PÁGINA 10

Actividad 1 · Razonamiento: código numérico

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

Actividad 2 · Lógica: sudoku de imágenes

C1: Pikachu · B2: Meowth · A3: Ditto · C3: Meowth · A4: Meowth · B4: Togepi

PÁGINA 11

Actividad 1 · Funciones ejecutivas: sigue el plan

1: Squirtle rodeado · 2: X en Jigglypuff · 3: estrella sobre Meowth · 4: Togepi subrayado · 5: 2 veces

Actividad 2 · Atención: sopa de nombres

PICHU: E2–E6 · TOGEPI: F2–F7 · ONIX: D8–G8 · DITTO: D2–D6

PÁGINA 12

Actividad 1 · Razonamiento visual: matrices

A: Bulbasaur · B: Meowth · C: Pichu

Actividad 2 · Orientación espacial: sigue la ruta

Ruta 1: C4 · Ruta 2: D3



SOLUCIONES

Academia de entrenadores · Páginas 13–15

www.yaya4profe.com
www.educarteinclusion.com



PÁGINA 13

Actividad 1 · Lógica: completa las series

A: Charmander · B: Pichu · C: Pikachu

Actividad 2 · Atención visual: cuenta y registra

Bulbasaur: 3 · Meowth: 5 · Togepi: 4 · Charmander: 4

PÁGINA 14

Actividad 1 · Percepción: encuentra el diferente

A: 6.º (Togepi) · B: 2.º (Pikachu) · C: 4.º (Eevee) · D: 6.º (Squirtle)

Actividad 2 · Memoria visual: observa y recuerda

1: Bulbasaur · 2: 2 veces · 3: Meowth · 4: Meowth

PÁGINA 15

Actividad 1 · Clasificación: agrupa por tipo

Flareon: Fuego · Jolteon: Eléctrico · Charmander: Fuego · Pikachu: Eléctrico · Bulbasaur: Planta · Vaporeon: Agua · Squirtle: Agua · Leafeon: Planta

Actividad 2 · Orientación espacial: coordenadas

1: A3 · 2: E3 · 3: E2 · 4: Charmander



SOLUCIONES

Academia de entrenadores · Páginas 16–18

www.yaya4profe.com
www.educarteinclusion.com



PÁGINA 16

Actividad 1 · Razonamiento: código numérico

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

Actividad 2 · Lógica: sudoku de imágenes

C2: Bulbasaur · A3: Squirtle · D3: Bulbasaur ·
A4: Jigglypuff · B4: Bulbasaur · D4: Togepi

PÁGINA 17

Actividad 1 · Funciones ejecutivas: sigue el plan

1: Pikachu rodeado · 2: X en Togepi · 3: estrella sobre Jigglypuff · 4: Squirtle subrayado · 5: 2 veces

Actividad 2 · Atención: sopa de nombres

MEOWTH: B7–G7 · DITTO: B2–F2 · LUGIA: B5–F5 · PIKACHU: A1–G1

PÁGINA 18

Actividad 1 · Razonamiento visual: matrices

A: Togepi · B: Squirtle · C: Charmander

Actividad 2 · Orientación espacial: sigue la ruta

Ruta 1: C4 · Ruta 2: D3

SOLUCIONES

Academia de entrenadores · Páginas 19–21

www.yaya4profe.com

www.educarteinclusion.com



PÁGINA 19

Actividad 1 · Lógica: completa las series

A: Pikachu · B: Charmander · C: Meowth

Actividad 2 · Atención visual: cuenta y registra

Eevee: 4 · Pichu: 4 · Meowth: 3 · Squirtle: 5

PÁGINA 20

Actividad 1 · Percepción: encuentra el diferente

A: 6.º (Jigglypuff) · B: 2.º (Meowth) · C: 4.º (Ditto)
· D: 6.º (Pichu)

Actividad 2 · Memoria visual: observa y recuerda

1: Togepi · 2: 2 veces · 3: Squirtle · 4: Squirtle

PÁGINA 21

Actividad 1 · Clasificación: agrupa por tipo

Pikachu: Eléctrico · Charmander: Fuego ·
Flareon: Fuego · Bulbasaur: Planta · Vaporeon:
Agua · Jolteon: Eléctrico · Leafeon: Planta ·
Squirtle: Agua

Actividad 2 · Orientación espacial: coordenadas

1: A5 · 2: D4 · 3: A3 · 4: Charmander



SOLUCIONES

Academia de entrenadores · Páginas 22–24

www.yaya4profe.com
www.educarteinclusion.com



PÁGINA 22

Actividad 1 · Razonamiento: código numérico

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

Actividad 2 · Lógica: sudoku de imágenes

B2: Pichu · C2: Eevee · D2: Bulbasaur · B3: Togepi · D3: Eevee · C4: Bulbasaur

PÁGINA 23

Actividad 1 · Funciones ejecutivas: sigue el plan

1: Charmander rodeado · 2: X en Bulbasaur · 3: estrella sobre Squirtle · 4: Togepi subrayado · 5: 2 veces

Actividad 2 · Atención: sopa de nombres

TOGEPÍ: C2–C7 · ZORUA: E4–E8 · SQUIRTLE: A1–H1 · MEOWTH: G3–G8

PÁGINA 24

Actividad 1 · Razonamiento visual: matrices

A: Jigglypuff · B: Pichu · C: Pikachu

Actividad 2 · Orientación espacial: sigue la ruta

Ruta 1: C4 · Ruta 2: D3



SOLUCIONES

Academia de entrenadores · Páginas 25–27

www.yaya4profe.com
www.educarteinclusion.com



PÁGINA 25

Actividad 1 · Lógica: completa las series

A: Meowth · B: Pikachu · C: Squirtle

Actividad 2 · Atención visual: cuenta y registra

Bulbasaur: 3 · Meowth: 5 · Eevee: 4 · Squirtle: 4

PÁGINA 26

Actividad 1 · Percepción: encuentra el diferente

A: 6.º (Eevee) · B: 2.º (Squirtle) · C: 4.º (Bulbasaur) · D: 6.º (Charmander)

Actividad 2 · Memoria visual: observa y recuerda

1: Jigglypuff · 2: 2 veces · 3: Pichu · 4: Pichu

PÁGINA 27

Actividad 1 · Clasificación: agrupa por tipo

Squirtle: Agua · Vaporeon: Agua · Bulbasaur: Planta · Leafeon: Planta · Pikachu: Eléctrico · Flareon: Fuego · Charmander: Fuego · Jolteon: Eléctrico

Actividad 2 · Orientación espacial: coordenadas

1: E4 · 2: E3 · 3: D5 · 4: Pikachu



SOLUCIONES

Academia de entrenadores · Páginas 28–30

www.yaya4profe.com
www.educarteinclusion.com



PÁGINA 28

Actividad 1 · Razonamiento: código numérico

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

Actividad 2 · Lógica: sudoku de imágenes

D1: Bulbasaur · A2: Pikachu · D2: Pichu · A3: Pichu · B4: Togepi · C4: Pichu

PÁGINA 29

Actividad 1 · Funciones ejecutivas: sigue el plan

1: Togepi rodeado · 2: X en Eevee · 3: estrella sobre Jigglypuff · 4: Charmander subrayado · 5: 2 veces

Actividad 2 · Atención: sopa de nombres

MEW: E5–E7 · EEVEE: A2–A6 · PICHU: G2–C6 · ZORUA: C1–G1

PÁGINA 30

Actividad 1 · Razonamiento visual: matrices

A: Eevee · B: Charmander · C: Meowth

Actividad 2 · Orientación espacial: sigue la ruta

Ruta 1: C4 · Ruta 2: D3



SOLUCIONES

Academia de entrenadores · Páginas 31–33

www.yaya4profe.com
www.educarteinclusion.com



PÁGINA 31

Actividad 1 · Lógica: completa las series

A: Squirtle · B: Meowth · C: Pichu

Actividad 2 · Atención visual: cuenta y registra

Charmander: 4 · Bulbasaur: 4 · Pikachu: 3 · Eevee: 5

PÁGINA 32

Actividad 1 · Percepción: encuentra el diferente

A: 6.º (Ditto) · B: 2.º (Pichu) · C: 4.º (Togepi) · D: 6.º (Pikachu)

Actividad 2 · Memoria visual: observa y recuerda

1: Eevee · 2: 2 veces · 3: Charmander · 4: Charmander

PÁGINA 33

Actividad 1 · Clasificación: agrupa por tipo

Leafeon: Planta · Pikachu: Eléctrico · Charmander: Fuego · Vaporeon: Agua · Jolteon: Eléctrico · Flareon: Fuego · Bulbasaur: Planta · Squirtle: Agua

Actividad 2 · Orientación espacial: coordenadas

1: E5 · 2: B3 · 3: E4 · 4: Togepi

SOLUCIONES

Academia de entrenadores · Páginas 34–36

www.yaya4profe.com

www.educarteinclusion.com



PÁGINA 34

Actividad 1 · Razonamiento: código numérico

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

Actividad 2 · Lógica: sudoku de imágenes

D1: Meowth · A2: Squirtle · B2: Meowth · C2: Ditto · C3: Meowth · B4: Ditto

PÁGINA 35

Actividad 1 · Funciones ejecutivas: sigue el plan

1: Charmander rodeado · 2: X en Pichu · 3: estrella sobre Togepi · 4: Pikachu subrayado · 5: 2 veces

Actividad 2 · Atención: sopa de nombres

PIKACHU: A6–G6 · DITTO: B2–F2 · EEVEE: A3–E3 · ABSOL: C8–G8

PÁGINA 36

Actividad 1 · Razonamiento visual: matrices

A: Ditto · B: Pikachu · C: Squirtle

Actividad 2 · Orientación espacial: sigue la ruta

Ruta 1: C4 · Ruta 2: D3



SOLUCIONES

Academia de entrenadores · Páginas 37–39

www.yaya4profe.com
www.educarteinclusion.com



PÁGINA 37

Actividad 1 · Lógica: completa las series

A: Pichu · B: Squirtle · C: Charmander

Actividad 2 · Atención visual: cuenta y registra

Meowth: 3 · Eevee: 5 · Bulbasaur: 4 · Ditto: 4

PÁGINA 38

Actividad 1 · Percepción: encuentra el diferente

A: 6.º (Bulbasaur) · B: 2.º (Charmander) · C: 4.º (Jigglypuff) · D: 6.º (Meowth)

Actividad 2 · Memoria visual: observa y recuerda

1: Ditto · 2: 2 veces · 3: Pikachu · 4: Pikachu

PÁGINA 39

Actividad 1 · Clasificación: agrupa por tipo

Leafeon: Planta · Vaporeon: Agua · Flareon: Fuego · Charmander: Fuego · Pikachu: Eléctrico · Jolteon: Eléctrico · Squirtle: Agua · Bulbasaur: Planta

Actividad 2 · Orientación espacial: coordenadas

1: B1 · 2: B3 · 3: E4 · 4: Pichu



SOLUCIONES

Academia de entrenadores · Páginas 40–42

www.yaya4profe.com
www.educarteinclusion.com



PÁGINA 40

Actividad 1 · Razonamiento: código numérico

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

Actividad 2 · Lógica: sudoku de imágenes

A1: Bulbasaur · D1: Togepi · B2: Togepi · C2: Bulbasaur · C3: Togepi · A4: Togepi

PÁGINA 41

Actividad 1 · Funciones ejecutivas: sigue el plan

1: Ditto rodeado · 2: X en Charmander · 3: estrella sobre Pichu · 4: Eevee subrayado · 5: 2 veces

Actividad 2 · Atención: sopa de nombres

LUGIA: B2–F2 · EEVEE: G4–G8 · ONIX: A3–D6 · SQUIRTLE: H1–A8

PÁGINA 42

Actividad 1 · Razonamiento visual: matrices

A: Bulbasaur · B: Meowth · C: Pichu

Actividad 2 · Orientación espacial: sigue la ruta

Ruta 1: C4 · Ruta 2: D3



SOLUCIONES

Academia de entrenadores · Páginas 43–45

www.yaya4profe.com
www.educarteinclusion.com



PÁGINA 43

Actividad 1 · Lógica: completa las series

A: Charmander · B: Pichu · C: Pikachu

Actividad 2 · Atención visual: cuenta y registra

Eevee: 4 · Ditto: 4 · Meowth: 3 · Jigglypuff: 5

PÁGINA 44

Actividad 1 · Percepción: encuentra el diferente

A: 6.º (Togepi) · B: 2.º (Pikachu) · C: 4.º (Eevee)
· D: 6.º (Squirtle)

Actividad 2 · Memoria visual: observa y recuerda

1: Bulbasaur · 2: 2 veces · 3: Meowth · 4: Meowth

PÁGINA 45

Actividad 1 · Clasificación: agrupa por tipo

Flareon: Fuego · Charmander: Fuego · Squirtle: Agua · Jolteon: Eléctrico · Vaporeon: Agua · Pikachu: Eléctrico · Bulbasaur: Planta · Leafeon: Planta

Actividad 2 · Orientación espacial: coordenadas

1: A3 · 2: D2 · 3: B2 · 4: Charmander



SOLUCIONES

Academia de entrenadores · Páginas 46–48

www.yaya4profe.com
www.educarteinclusion.com



PÁGINA 46

Actividad 1 · Razonamiento: código numérico

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

Actividad 2 · Lógica: sudoku de imágenes

D2: Ditto · B3: Jigglypuff · A4: Eevee · B4: Togepi · C4: Ditto · D4: Jigglypuff

PÁGINA 47

Actividad 1 · Funciones ejecutivas: sigue el plan

1: Jigglypuff rodeado · 2: X en Eevee · 3: estrella sobre Pichu · 4: Bulbasaur subrayado · 5: 2 veces

Actividad 2 · Atención: sopa de nombres

MEW: F1–D3 · MEOWTH: H1–C6 · DITTO: B2–F6 · ONIX: G3–G6

PÁGINA 48

Actividad 1 · Razonamiento visual: matrices

A: Togepi · B: Squirtle · C: Charmander

Actividad 2 · Orientación espacial: sigue la ruta

Ruta 1: C4 · Ruta 2: D3

SOLUCIONES

Academia de entrenadores · Páginas 49–51

www.yaya4profe.com

www.educarteinclusion.com



PÁGINA 49

Actividad 1 · Lógica: completa las series

A: Pikachu · B: Charmander · C: Meowth

Actividad 2 · Atención visual: cuenta y registra

Charmander: 3 · Pikachu: 5 · Jigglypuff: 4 · Squirtle: 4

PÁGINA 50

Actividad 1 · Percepción: encuentra el diferente

A: 6.º (Jigglypuff) · B: 2.º (Meowth) · C: 4.º (Ditto) · D: 6.º (Pichu)

Actividad 2 · Memoria visual: observa y recuerda

1: Togepi · 2: 2 veces · 3: Squirtle · 4: Squirtle

PÁGINA 51

Actividad 1 · Clasificación: agrupa por tipo

Squirtle: Agua · Pikachu: Eléctrico · Vaporeon: Agua · Flareon: Fuego · Charmander: Fuego · Leafeon: Planta · Jolteon: Eléctrico · Bulbasaur: Planta

Actividad 2 · Orientación espacial: coordenadas

1: C5 · 2: B3 · 3: C2 · 4: Pikachu



SOLUCIONES

Academia de entrenadores · Páginas 52–54

www.yaya4profe.com

www.educarteinclusion.com

PÁGINA 52

Actividad 1 · Razonamiento: código numérico

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

Actividad 2 · Lógica: sudoku de imágenes

A1: Eevee · A2: Meowth · A3: Jigglypuff · B3: Meowth · C4: Jigglypuff · D4: Meowth

PÁGINA 53

Actividad 1 · Funciones ejecutivas: sigue el plan

1: Pikachu rodeado · 2: X en Squirtle · 3: estrella sobre Togepi · 4: Bulbasaur subrayado · 5: 2 veces

Actividad 2 · Atención: sopa de nombres

DITTO: E1–E5 · LUGIA: A2–A6 · ONIX: G3–G6 · ZORUA: B2–B6

PÁGINA 54

Actividad 1 · Razonamiento visual: matrices

A: Jigglypuff · B: Pichu · C: Pikachu

Actividad 2 · Orientación espacial: sigue la ruta

Ruta 1: C4 · Ruta 2: D3



SOLUCIONES

Academia de entrenadores · Páginas 55–57

www.yaya4profe.com
www.educarteinclusion.com



PÁGINA 55

Actividad 1 · Lógica: completa las series

A: Meowth · B: Pikachu · C: Squirtle

Actividad 2 · Atención visual: cuenta y registra

Meowth: 4 · Pichu: 4 · Charmander: 3 · Squirtle: 5

PÁGINA 56

Actividad 1 · Percepción: encuentra el diferente

A: 6.º (Eevee) · B: 2.º (Squirtle) · C: 4.º (Bulbasaur) · D: 6.º (Charmander)

Actividad 2 · Memoria visual: observa y recuerda

1: Jigglypuff · 2: 2 veces · 3: Pichu · 4: Pichu

PÁGINA 57

Actividad 1 · Clasificación: agrupa por tipo

Vaporeon: Agua · Pikachu: Eléctrico · Flareon: Fuego · Jolteon: Eléctrico · Squirtle: Agua · Bulbasaur: Planta · Leafeon: Planta · Charmander: Fuego

Actividad 2 · Orientación espacial: coordenadas

1: E1 · 2: B3 · 3: A1 · 4: Eevee

SOLUCIONES

Academia de entrenadores · Páginas 58–60

www.yaya4profe.com

www.educarteinclusion.com



PÁGINA 58

Actividad 1 · Razonamiento: código numérico

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

Actividad 2 · Lógica: sudoku de imágenes

A1: Jigglypuff · C1: Ditto · C2: Jigglypuff · D3: Jigglypuff · A4: Togepi · B4: Jigglypuff

PÁGINA 59

Actividad 1 · Funciones ejecutivas: sigue el plan

1: Eevee rodeado · 2: X en Pichu · 3: estrella sobre Squirtle · 4: Meowth subrayado · 5: 2 veces

Actividad 2 · Atención: sopa de nombres

MEOWTH: C8–H8 · TOGEPI: A5–F5 · EEVEE: A2–E6 · DITTO: C1–G5

PÁGINA 60

Actividad 1 · Razonamiento visual: matrices

A: Eevee · B: Charmander · C: Meowth

Actividad 2 · Orientación espacial: sigue la ruta

Ruta 1: C4 · Ruta 2: D3



www.yaya4profe.com
www.educarteinclusion.com



ENTRENA TU MENTE, ¡SUPERA TUS RETOS!

Este cuaderno de 120 misiones has sido diseñado para ayudarte a **desarrollar** tus habilidades cognitivas mientras te diviertes. A través de actividades variadas y desafiantes, **fortalecerás tu mente** y te prepararás para cualquier reto.

BENEFICIOS PARA TI



MEJORA TU ATENCIÓN

Entrena tu capacidad de concentración y enfoque.



DESARROLLA TU LÓGICA

Potencia tu pensamiento lógico y la resolución de problemas.



ESTIMULA TU MEMORIA

Fortalece tu memoria a corto y largo plazo.



FOMENTA TU RAZONAMIENTO

Aprende a analizar, comparar y sacar conclusiones.



DESARROLLA TU CREATIVIDAD

Usa tu imaginación y encuentra nuevas soluciones.

Cada misión es un paso hacia una mente más **fuerte** y **brillante**.

¡TÚ PUEDES LOGRARLO!

Confía en ti, disfruta el proceso y alcanza tus metas.