

Àngels Navarro

1001

JUEGOS

DE INTELIGENCIA

Para toda la familia



© Àngels Navarro, 2011
Propuesta gráfica: Ru Suris
Coordinación de maquetación: Núria Altamirano
Maquetación: Núria Altamirano, Judit Valldosera,
Irene Somenson, Pablo Artieda, Flor Abregu
© De esta edición: Grupo Anaya, S. A., 2011
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid
www.anayainfantilyjuvenil.com
e-mail: anayainfantilyjuvenil@anaya.es

Primera edición, octubre 2011

Las normas ortográficas seguidas son las establecidas
por la Real Academia Española en la nueva
Ortografía de la lengua española, publicada
en el año 2010

ISBN: 978-84-667-9526-5
Depósito legal: M. 38.112/2011
Impreso en Gráficas Muriel, S. A.
28906 Getafe (Madrid)
Impreso en España - Printed in Spain

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

Cómo utilizar este libro

1- Para qué sirven los juegos de inteligencia

Mejorar el rendimiento cerebral no es tan solo posible, sino que además puede ser divertido. *1001 Juegos de inteligencia para toda la familia* brinda la posibilidad de **potenciar las capacidades del cerebro** en familia de manera lúdica.

Los juegos de entrenamiento mental son la divulgación eficaz de lo que se conoce técnicamente como estimulación cognitiva, que lleva años demostrando sus beneficios. La estimulación cognitiva es una disciplina que aprovecha la capacidad de aprendizaje, la plasticidad y adaptabilidad del cerebro con la finalidad de optimizar las habilidades mentales y la inteligencia práctica.

Nuestro cerebro está preparado, gracias a su plasticidad, para adaptarse al aprendizaje de habilidades nuevas y difíciles sea cual sea nuestra edad. Cuanto más lo utilicemos, más plástico se vuelve, por lo que debemos procurar tenerlo siempre estimulado y activo. Además, la neuropsicología nos demuestra que el número de conexiones cerebrales aumenta con el transcurso de un aprendizaje. Todo esto nos lleva a concluir que nuestro cerebro puede ser ampliamente potenciado a través del aprendizaje y la estimulación para mantener nuestra salud mental durante mucho tiempo. De la misma manera que entrenamos nuestro cuerpo en el gimnasio, podemos entrenar la mente con una serie de **ejercicios pensados especialmente para optimizar las funciones cognitivas y retardar el envejecimiento cerebral**.



2- Habilidades y aptitudes mentales básicas que desarrolla el libro

Percepción

Por la vista y por el resto de los sentidos recibimos un gran número de estímulos que se imprimen en nuestro cerebro y configuran nuestra memoria y nuestra inteligencia. La visión es el sistema sensorial más importante y el que más utilizamos para obtener información exterior. La manera que tenemos de recibir, organizar y asimilar las cosas que vemos es lo que configura el procesamiento visual.

Cálculo

El tipo de juegos que se incluyen dentro de este apartado no tienen nada que ver con las matemáticas escolares; están más relacionados con las matemáticas recreativas.

Las operaciones matemáticas necesarias para resolver los juegos son las básicas: sumar, restar, multiplicar y dividir. Los juegos de cálculo pondrán a prueba nuestro dominio de estos principios matemáticos básicos aprendidos, pero sobre todo nuestro manejo de la lógica y nuestra capacidad de afrontar la resolución de un problema sin grandes formalismos. Permiten desarrollar un sentido práctico de los conceptos matemáticos que será muy útil para aplicar en la vida cotidiana.

Lenguaje

El lenguaje es el instrumento humano que permite la relación con los demás y que conforma la comunicación, además de la herramienta que permite descodificar y procesar la información que nos llega del exterior. El desarrollo de las habilidades lingüísticas pretende el empleo del lenguaje con eficacia y conocimiento.

Espacio

La organización espacial es la habilidad intelectual vinculada a la capacidad para comprender y manejarse en el espacio y para percibir y reconocer los objetos que hay en él. Desempeña un papel esencial en todos los aprendizajes y tiene una enorme importancia en muchos ámbitos de la vida cotidiana. Está considerada una capacidad imprescindible en las tareas mecánicas, científicas y artísticas.

Razonamiento

El razonamiento lógico es una de las operaciones básicas que interviene en casi todas las actividades mentales, especialmente presente en el lenguaje y en la capacidad para operar. Razonar es casi sinónimo de pensar, discurrir o deducir; es el mecanismo básico de la inteligencia. Por ello, ejercitar la capacidad de razonamiento lógico y saber manejar bien todos sus resortes ayudará a que nuestra inteligencia sea más eficaz, especialmente frente a situaciones nuevas o que comportan una cierta dificultad.

Memoria

La memoria es la capacidad que nos permite registrar, codificar, consolidar, almacenar, acceder, recuperar y reutilizar todas las informaciones y los conocimientos que vamos acumulando a lo largo de nuestra vida.

Hay distintos tipos de memoria, que se clasifican según el tipo de contenido del recuerdo, el tiempo de retención de este y las fases secuenciales. Pero lo más importante es que la memoria mejora con la práctica, y de ahí la necesidad de ejercitarla.

3- Clasificación de los ejercicios

Los juegos de este libro están clasificados en seis tipos que se corresponden con las seis habilidades cognitivas que los psicólogos coinciden en seleccionar como indicadores esenciales de la inteligencia:

- **Percepción:** señalar semejanzas y diferencias, buscar parejas, encontrar símbolos intercambiados...
- **Cálculo:** pirámides numéricas, dominós, problemas matemáticos...
- **Espacio:** plegar y formar figuras mentalmente, encontrar recorridos...
- **Lenguaje:** sopas de letras, crucigramas, juegos de sinónimos y antónimos...
- **Memoria:** recordar formas, números, colores...
- **Razonamiento:** juegos de asociación y de deducción, jeroglíficos, series incompletas...

En cada juego se indica a través de un pictograma la principal habilidad que desarrolla. Pero se ha de tener en cuenta que no hay juegos puros o que desarrollen solo una habilidad. Nuestro cerebro funciona como un todo; por ejemplo, un juego de memoria, desarrollará también la percepción.

HABILIDAD	pictogramas
percepción	
cálculo	
espacio	
lenguaje	
memoria	
razonamiento	

4- Nivel de dificultad

Todos los juegos de este libro incluyen también un pictograma que indica el nivel de dificultad: **fácil, medio, difícil y muy difícil**.

De todas maneras, hay que tener en cuenta que todas las clasificaciones son una convención y que la inteligencia no es igual en todas las personas. Hay múltiples inteligencias, y lo que puede ser fácil para alguien, resultará difícil para otros.

DIFICULTAD	pictogramas
fácil	
medio	
difícil	
muy difícil	

5- Tiempo de resolución

Lo esencial es tratar de resolver el juego sea como sea y empleando el tiempo que se necesite para ello. Es más importante el proceso empleado para buscar la solución que la propia solución o el tiempo que se ha tardado en encontrarla.

En el libro se incluyen unos pictogramas que indican el tiempo propuesto para solucionar cada juego. Intentar resolver los juegos cada vez más rápido puede ser un reto añadido. Al principio se tardará más, pero la práctica llevará a que se resuelvan con más soltura los distintos niveles de dificultad que se presentan en el libro.

TIEMPO	pictogramas
Hasta 10 min. máx.	
Hasta 15 min. máx.	
Hasta 20 min. máx.	
Hasta 30 min. máx.	

6- Soluciones

Al final del libro se encuentran las soluciones de todos los juegos, pero no es aconsejable mirarlas a la primera duda que se tenga. Conviene insistir y no rendirse. La perseverancia, la tenacidad, la paciencia y la voluntad son cuatro actitudes muy estimulantes para nuestro cerebro. Encontrar la respuesta a los juegos resultará muy satisfactorio.

7- El rincón de los peques

Cada doble página incluye **El rincón de los peques**, con dos juegos adaptados a las capacidades de los más pequeños. A los mayores el libro les servirá para mantener el rendimiento de su cerebro en buenas condiciones, a los más jóvenes les ayudará a estimular la actividad cerebral, a adquirir estrategias para desarrollar la inteligencia y a potenciar habilidades y técnicas fundamentales para el aprendizaje. Todo esto les será útil tanto en los estudios como en la vida.

8- Material necesario

Este libro no está pensado para que se puedan resolver los juegos y se escriban las soluciones en él. Dentro de un bolsillo al final del libro, hay una hoja transparente que servirá para anotar las soluciones de los juegos simplemente colocándola sobre las páginas.

Se necesitará un rotulador borrable para pintar encima de la hoja transparente.

Sugerimos que se preparen también lápiz, goma de borrar y una pequeña libreta para anotaciones, comprobaciones, cálculos, etcétera. Se puede tener a mano un reloj o un cronómetro por si se quiere calcular el tiempo que se emplea para resolver los juegos.

9- Cosas que debes saber antes de empezar a jugar

1. Se ha de leer detenidamente el enunciado de los juegos hasta entenderlo, reflexionar antes de responder y no precipitarse.
2. Cada juego es un reto. La actitud frente a él es muy importante.
3. Debe utilizarse el método ensayo-error: analizar, deducir, investigar, tachar, borrar... sin miedo. De los errores se aprende.
4. Como método también es interesante buscar, en la memoria, experiencias, juegos o ejercicios similares que se hayan realizado anteriormente.
5. Si no se encuentra el resultado a la primera, no hay que desanimarse ni abandonar el juego. Se ha de dejar que las ideas fluyan; a veces, es un buen método para encontrar el resultado. No todas las ideas serán igual de buenas, pero entre todas, alguna habrá útil.
6. Ha de utilizarse la imaginación, la creatividad, el sentido común y el razonamiento. Se deben probar diferentes maneras de llegar a la solución por extrañas que parezcan.
7. Es esencial afrontar la dificultad como una gran oportunidad de aprendizaje. Es más importante el camino que se hace para llegar al resultado que el propio resultado.
8. Antes de buscar la respuesta en el apartado de soluciones, hay que insistir y no rendirse. Se debe consultar una vez se haya resuelto el juego.
9. A lo largo del libro hay juegos iguales o parecidos. Esto servirá para comprobar los progresos que cada uno va realizando.

Juego (points to game 1-EJES)

Título del juego (points to game 1-EJES)

Enunciado del juego (points to game 1-EJES)

Grado de dificultad del juego (points to game 6-HEXÁGONOS BICOLORES)

Tiempo máximo recomendado (points to game 6-HEXÁGONOS BICOLORES)

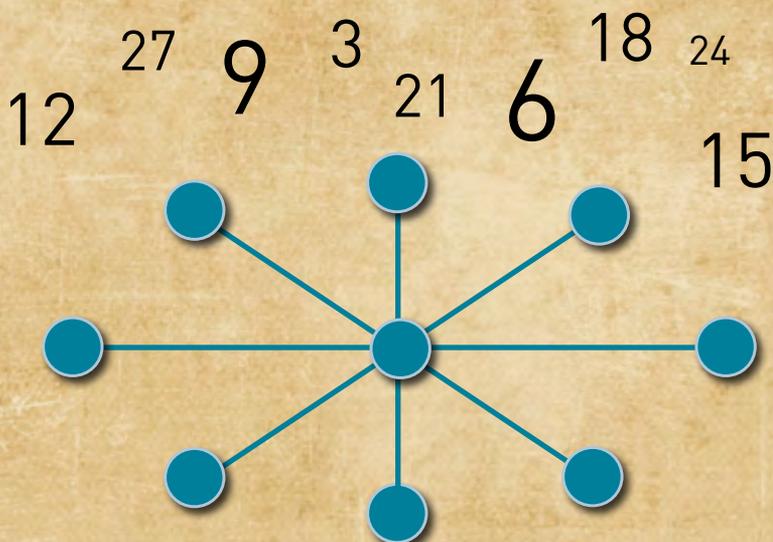
Habilidad mental principal que desarrolla el juego (points to game 6-HEXÁGONOS BICOLORES)

Juegos de niños (points to game 10-CÁLCULO)

1-EJES



Coloca los siguientes números en los círculos, de manera que cada grupo de tres que quede conectado por una línea recta sume 45.



2-OCHO DE CINCO



Coloca las letras que faltan en los cuadrados y formarás ocho palabras en las líneas que señalan las flechas.



3-SUELDOS Y MENTIRAS



Víctor Sala, Cristina Robledo y Jaime Villar son tres ejecutivos de una gran empresa. En una cena de verano, alardean de sus ganancias anuales y dicen lo siguiente:

VÍCTOR SALA

"Yo gano 60 000 euros netos, o sea 20 000 menos que Cristina y 10 000 más que Villar".

CRISTINA ROBLEDO

"Yo no soy la que gana menos. La diferencia de ganancias entre Villar y yo es de 30 000 euros. Él gana 90 000 al año".

JAIME VILLAR

"Yo gano menos que Víctor. Él gana 70 000 al año, y Cristina gana 30 000 más que Víctor".

Cada uno de ellos hace dos afirmaciones verdaderas y una falsa. ¿Sabrías deducir cuáles son las ganancias anuales respectivas de Sala, Robledo y Villar?

4-REFRÁN



Ordena los veintiséis rectángulos para que se pueda leer el refrán.



5-SUMAS TRIANGULARES



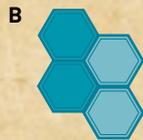
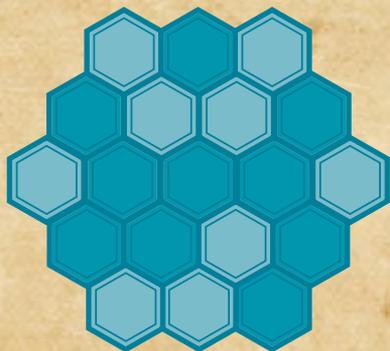
Escribe el número correspondiente en cada espacio vacío. Cada uno es el resultado de la suma de las dos cifras que tiene encima.



6-HEXÁGONOS BICOLORS



Localiza las piezas pequeñas en el hexágono grande. Piensa que se repiten y que pueden estar giradas y superpuestas. ¿Cuál de las tres es la que más se repite?



8-NUEVE NUEVES



Ordena estos nueve nueves en diferentes operaciones aritméticas para que el resultado sea 1 000. Se puede hacer de varias maneras.



7-¿Y LAS LLAVES?



Encuentra la llave que se repite solo tres veces.



EL RINCÓN DE LOS PEQUESES

9-¡MUCHAS MANOS!



Agrupar estas manos de diez en diez y después cuéntalas.



10-CÁLCULO



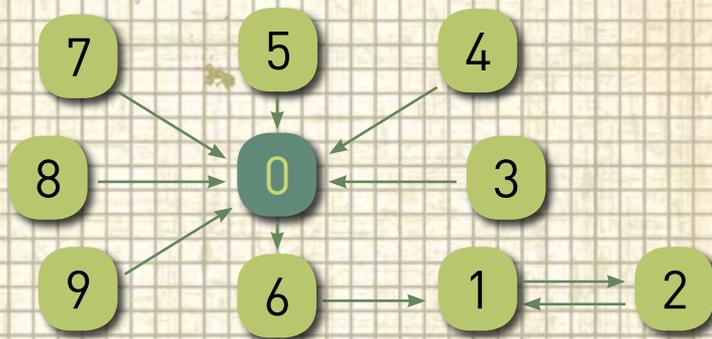
Suma estos números y divide el total por la cifra que se repite más. Después, multiplica el resultado por el número menor de los tres que no se repiten.



11-RELACIÓN OCULTA



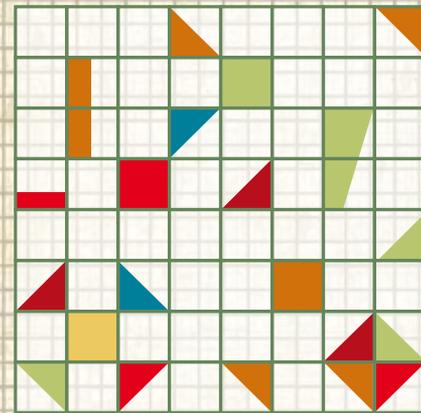
Abajo aparecen números conectados entre sí. Debes descubrir el criterio utilizado para relacionarlos. Dicho criterio no es matemático, se trata de otro tipo de relación lógica. ¿Cuál es?



12-MOSAICO ABSTRACTO



Fíjate durante cincuenta segundos en el mosaico. Luego, deberás reproducirlo en una cuadrícula en blanco.



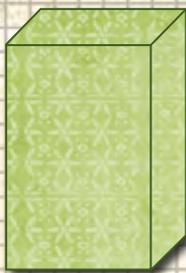
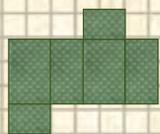
13-DESARROLLOS



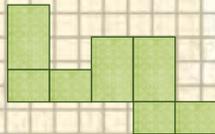
¿Cuál de estos cuatro prismas no se puede construir con la pieza desplegada que tiene debajo?



A



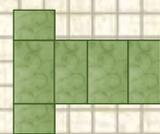
B



C



D



14-GENTILICIOS



Escribe el gentilicio de cada topónimo.

ALICANTE	<input type="text"/>
BADALONA	<input type="text"/>
DINAMARCA	<input type="text"/>
BARCELONA	<input type="text"/>
ETIOPÍA	<input type="text"/>
HUNGRÍA	<input type="text"/>
LONDRES	<input type="text"/>
MALTA	<input type="text"/>

15-DESIGUALDADES



A las siguientes operaciones les falta un signo matemático. Averigua cuál es y entre qué cifras debes colocarlo. Puede estar situado a un lado o a otro de la igualdad.

84125 = 209	4485 = 3740
567 = 8	23413 = 18
136 = 178	427 = 8542
396 = 1233	66 = 5412
8732 = 55	635 = 210

16-PALABRAS EN CLAVE



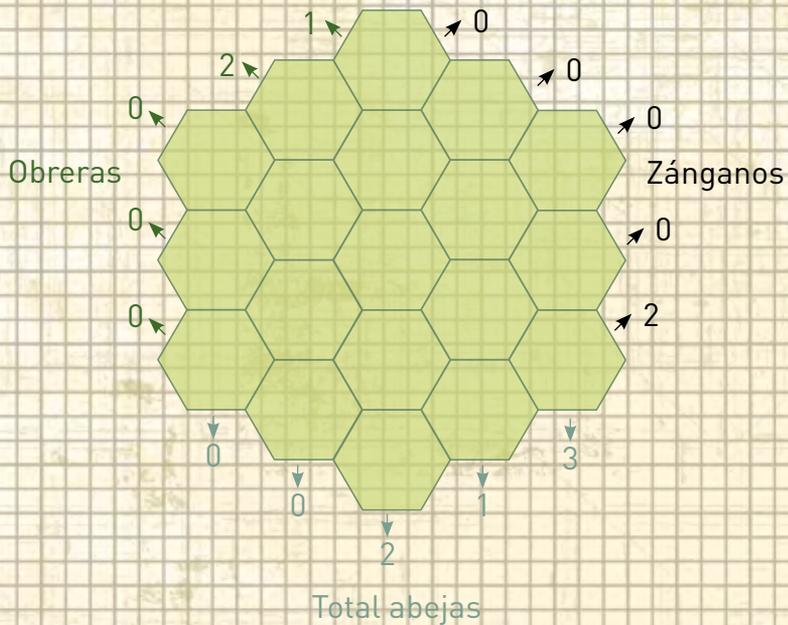
Lee durante un minuto la primera lista de palabras con sus correspondientes claves sin lógica. Luego, completa la lista desordenada del siguiente cuadro.

ATRIL	VXDF	FÓSIL	FGFE
GENIO	JIUK		VXDF
FUEGO	OMNT		LQPA
DOGMA	PSRD	BOZAL	SCAQ
BOZAL	SCAQ		JIUK
CERRO	LQPA		OMNT
FÓSIL	FGFE	DOGMA	PSRD

17-EL PANAL



Sitúa en el panal tres abejas obreras, dos zánganos y una reina. Las obreras se encuentran siempre en celdas contiguas a la de la reina. Los números indican los zánganos, las obreras o el total de abejas en determinadas filas o columnas.



18-CRIPTOPERACIÓN



Escribe las cifras necesarias para completar la operación. Después, sigue la equivalencia entre números y letras que aparece en el recuadro y descubrirás la palabra escondida.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
U	I	Q	E	A	R	D	S	0

$$4 \square 3 \times \square 2 = 57 \square \square$$

E _ _ _ _ _

EL RINCÓN DE LOS PEQUEÑOS

19-CONSTRUIR PALABRAS



Ordena estas sílabas hasta formar seis palabras. Fíjate en los tipos de letras.

BI	FLO	TO	GUI	TA
CAM	ES	TA	DOR	NI
TOR	LLA	CI	TRE	PA
TA	RRA	MEN	LLO	CLE

20-GLOBOS



¿De qué cuerda debes tirar para conseguir el globo granate?

