

Nuevo
PAI

Proyecto de Activación de la Inteligencia

1



PAIT

1

Proyecto de Activación
de la **Inteligencia**

sm

El Proyecto de Activación de la Inteligencia (PAI) tiene dos objetivos:

- Ejercitar las habilidades y desarrollar las aptitudes que están en la base de cualquier aprendizaje.
- Ayudar a crear en los niños y las niñas la capacidad de gestionar su aprendizaje, para que se introduzcan en el proceso del aprender a aprender.

Con respecto al **primer objetivo**, se fomenta una actitud de mejoramiento de la percepción y de la atención, se incide en la conciencia de los procesos de la memoria, del pensamiento y del lenguaje, se frena presente la estructuración del espacio y del tiempo, se trabajan la

psicomotricidad y la expresión artística y se reflexiona acerca del conocimiento personal.

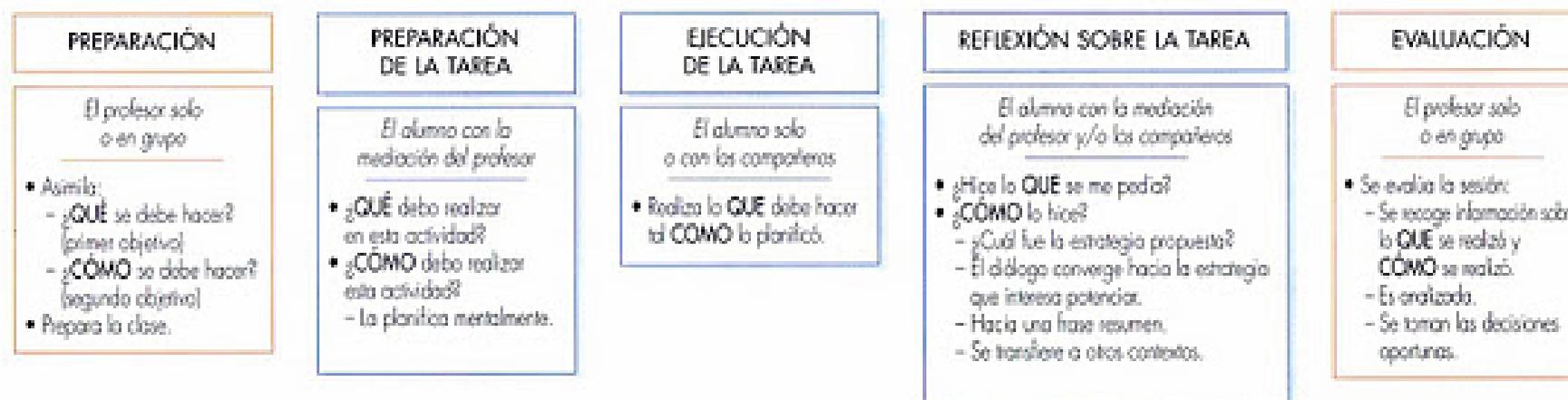
Mediante el **segundo objetivo** se facilita la mediación verbal. La educadora o el educador es el mediador. El diálogo, la conversión del curso en una comunidad de investigación hace que, poco a poco, vaya creciendo el proceso de humanización, de personalización.

Este libro y su correspondiente **Guía didáctica** son sólo la parte visible del trabajo que el docente puede llevar a cabo. Pero, además, subyace la tarea de lograr que cada niño crezca desde el punto de vista actitudinal y emocional. Es importante trabajar con la razón, pero también con la emoción. ¡Sabiduría y coraje!

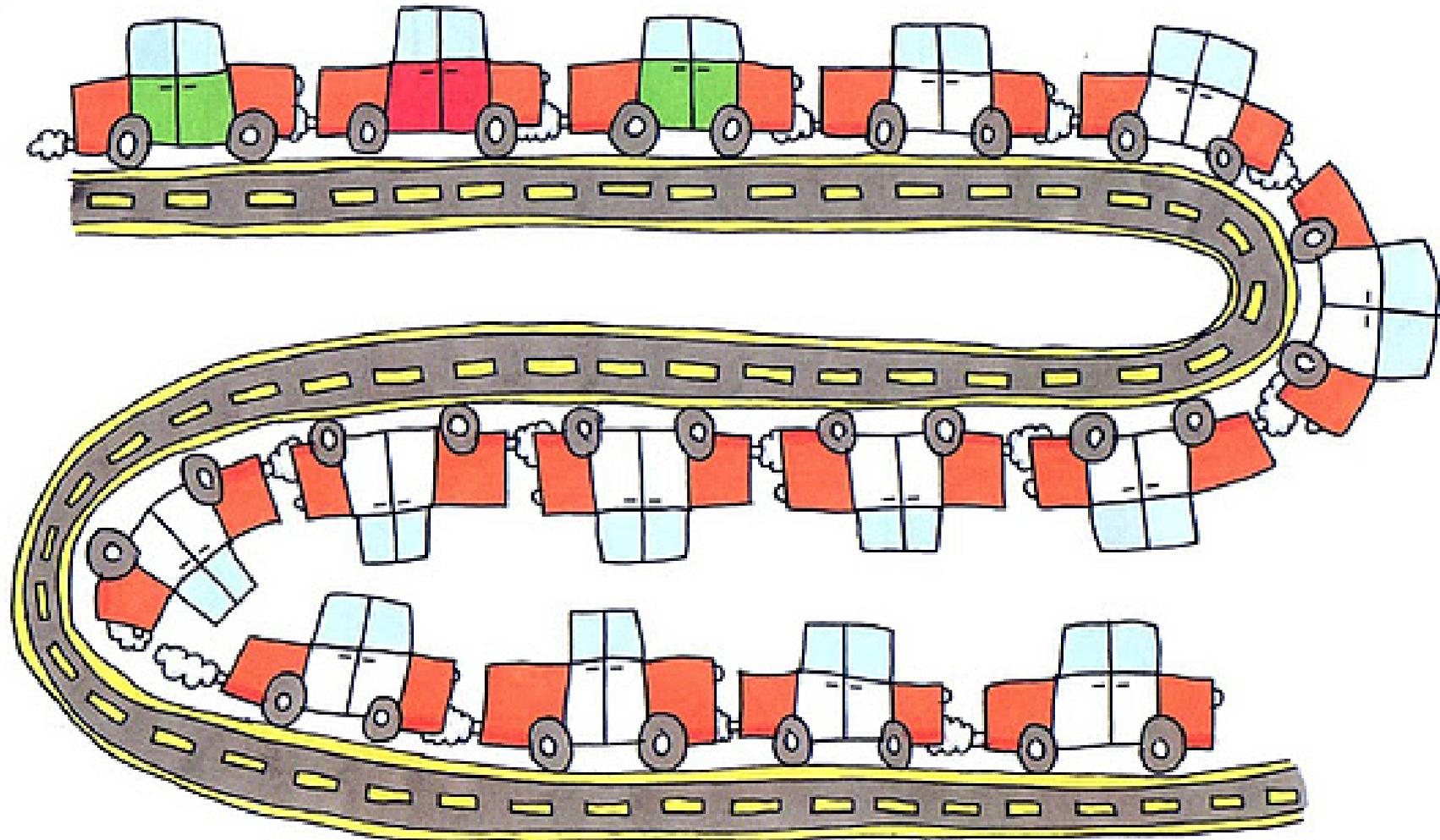
HABILIDAD Y/O APTITUD ESPECIALMENTE TRABAJADA		NIVELES							
CÓDIGO	NOMBRE	SERIE	PÁGINA	SERIE	PÁGINA	SERIE	PÁGINA	SERIE	PÁGINA
	PERCEPCIÓN	1a	8	1b	30	1c	59	1d	107
		2a	10	2b	28	2c	75	2d	103
		3a	16	3b	48	3c	73	3d	85
		4a	19	4b	35	4c	70	4d	96
		5a	31	5b	52	5c	68	5d	101
		6a	33	6b	54	6c	77	6d	94
		7a	36	7b	53	7c	81	7d	92
	ATENCIÓN	1a	7	1b	22	1c	72	1d	95
		2a	25	2b	47	2c	76	2d	98
	MEMORIA	1a	11	1b	40	1c	63	1d	78
		2a	32	2b	50	2c	67	2d	91
	PENSAMIENTO	1a	14	1b	49	1c	79	1d	102
		2a	21	2b	43	2c	64	2d	100
		3a	37	3b	55	3c	66	3d	90
		4a	38	4b	60	4c	97	4d	105

HABILIDAD Y/O APTITUD ESPECIALMENTE TRABAJADA		NIVELES							
CÓDIGO	NOMBRE	SERIE	PÁGINA	SERIE	PÁGINA	SERIE	PÁGINA	SERIE	PÁGINA
	ESTRUCTURACIÓN ESPACIAL	1a	6	1b	29	1c	61	1d	84
		2a	9	2b	39	2c	58	2d	82
		3a	13	3b	26	3c	57	3d	74
		4a	15	4b	34	4c	62	4d	83
		5a	23	5b	44	5c	69	5d	88
	VIVENCIA DEL TIEMPO	1a	18	1b	45	1c	89	1d	108
	PSICOMOTRICIDAD ESPECÍFICA	1a	5	1b	24	1c	56	1d	99
		2a	20	2b	46	2c	65	2d	87
	EXPRESIÓN ARTÍSTICA	1a	17	1b	41	1c	86	1d	106
	CONOCIMIENTO PERSONAL	1a	12	1b	42	1c	71	1d	93
		2a	27	2b	51	2c	80	2d	104

FASES METODOLÓGICAS PARA LA REALIZACIÓN DE UN EJERCICIO

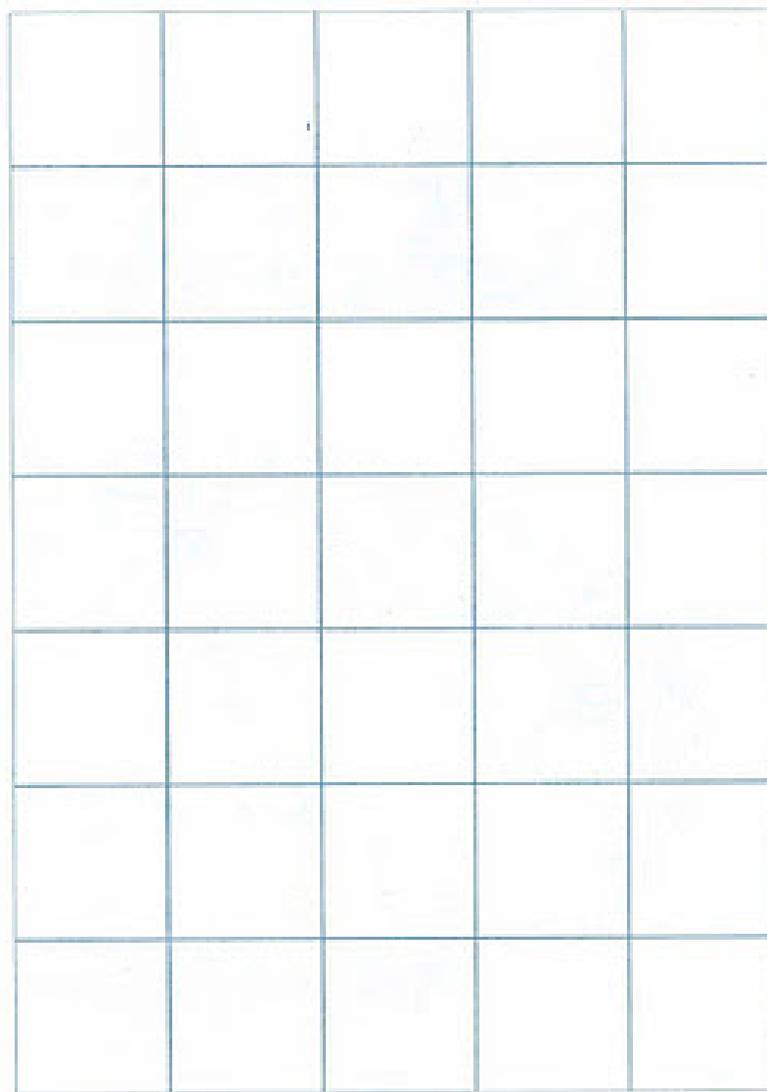
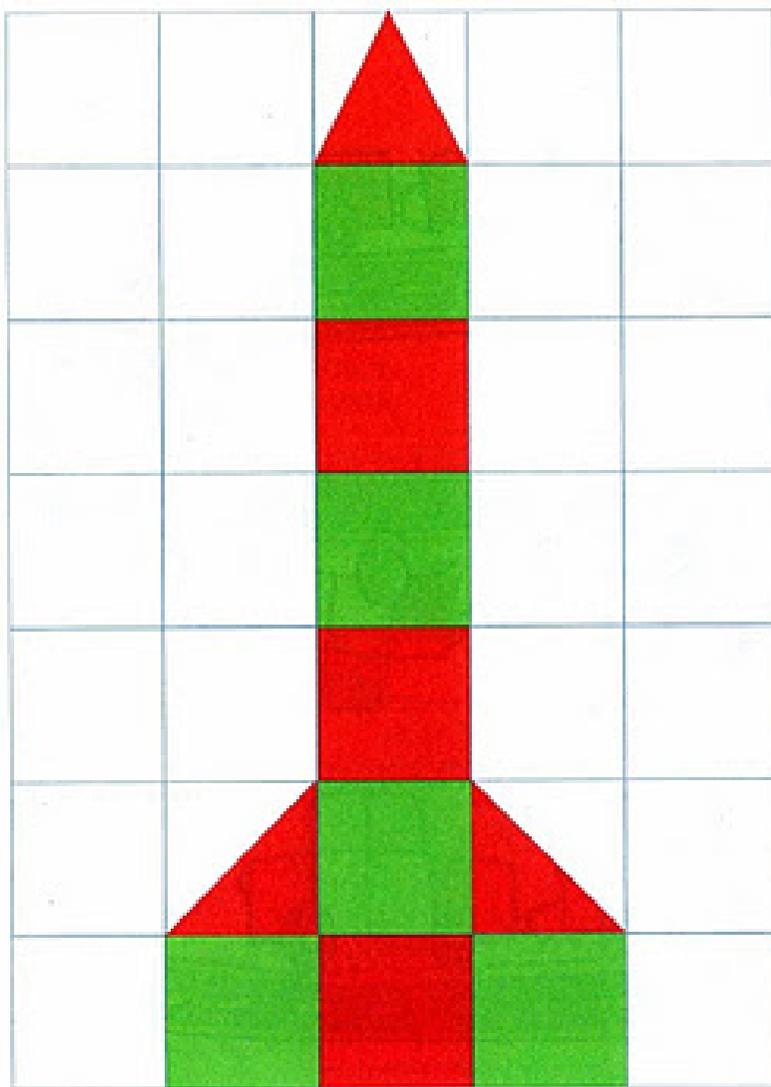


■ Pinta las puertas de cada auto continuando la serie.



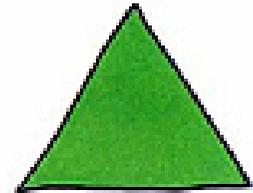
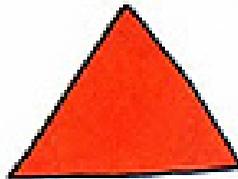
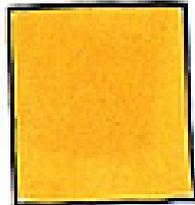
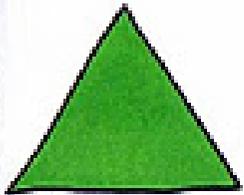
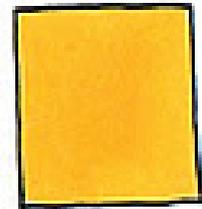
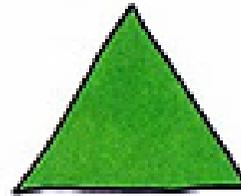
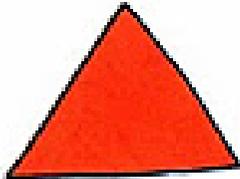
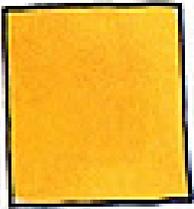
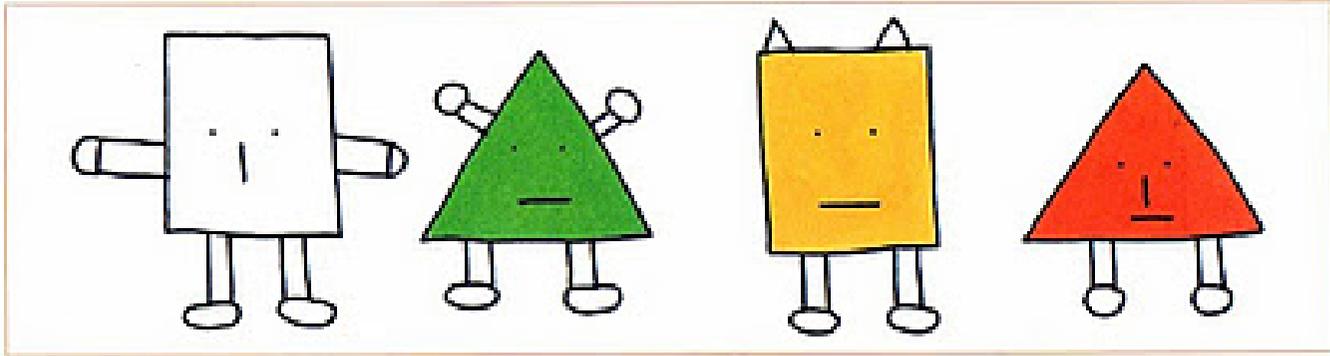


■ Copia el dibujo en la cuadrícula de la derecha.

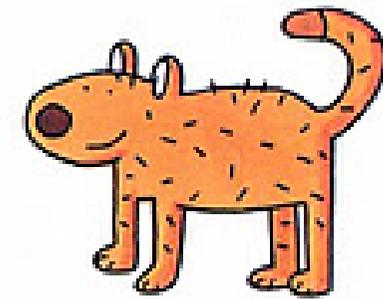
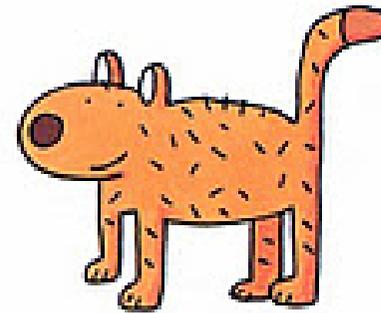
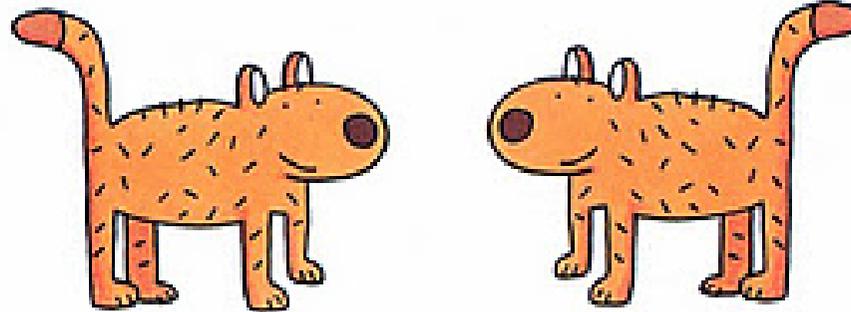
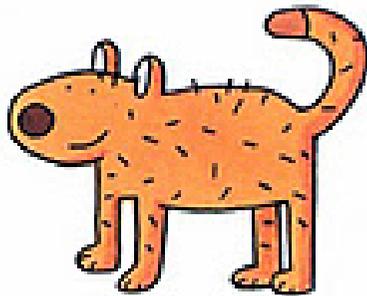
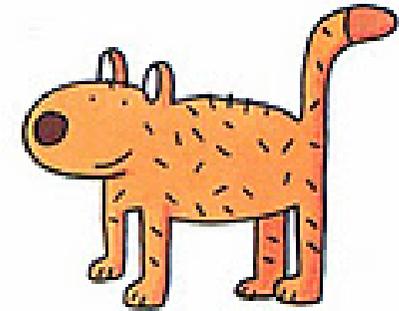
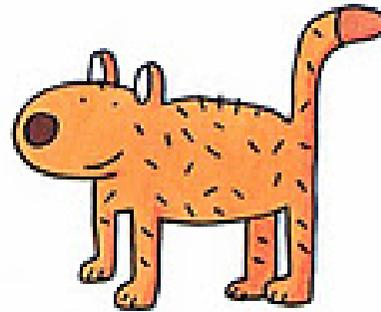
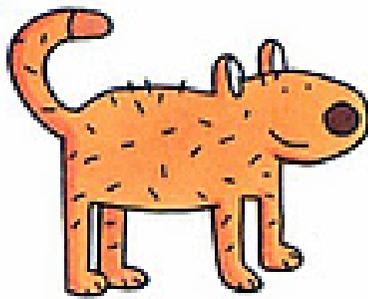
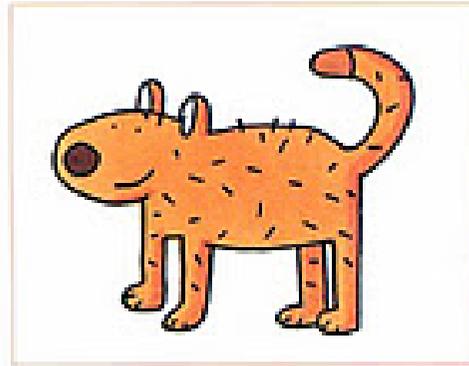




■ Completa cada una de las figuras de acuerdo con el modelo.



Encierra en un círculo los perros que son iguales al modelo.



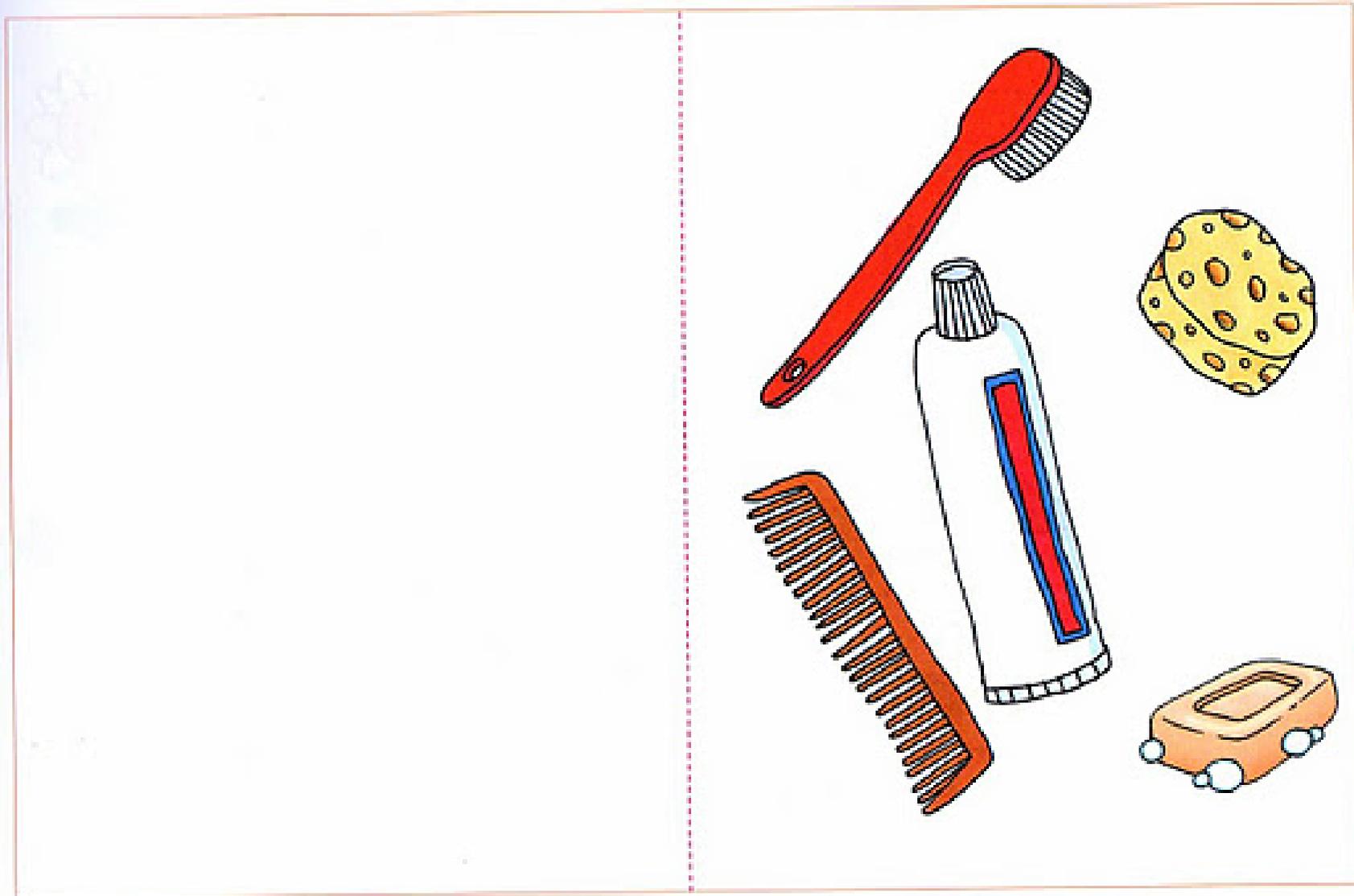


Recorta los recuadros de la página 109. Pégalos en el lugar que corresponde.



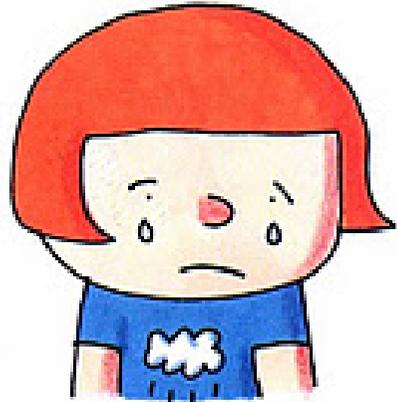


- Observa atentamente estos objetos. Dobra la hoja por la línea punteada de forma que no los veas. Dibuja o escribe el nombre de los objetos que recuerdes en el recuadro de la izquierda.



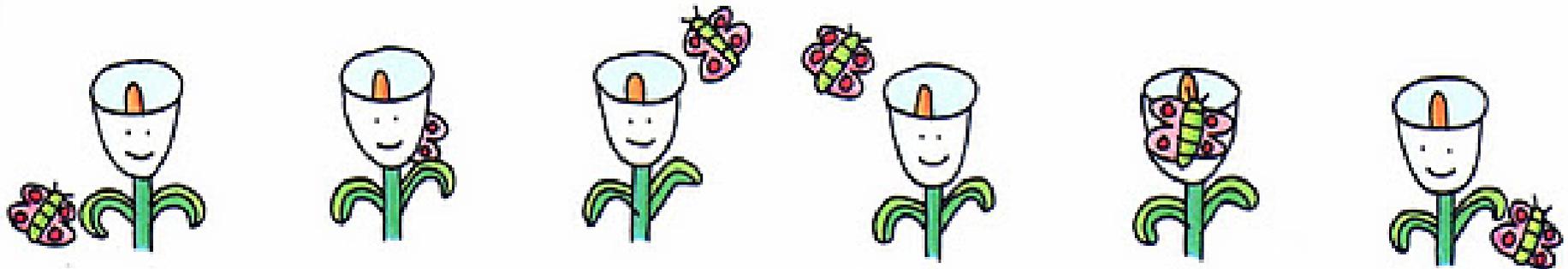
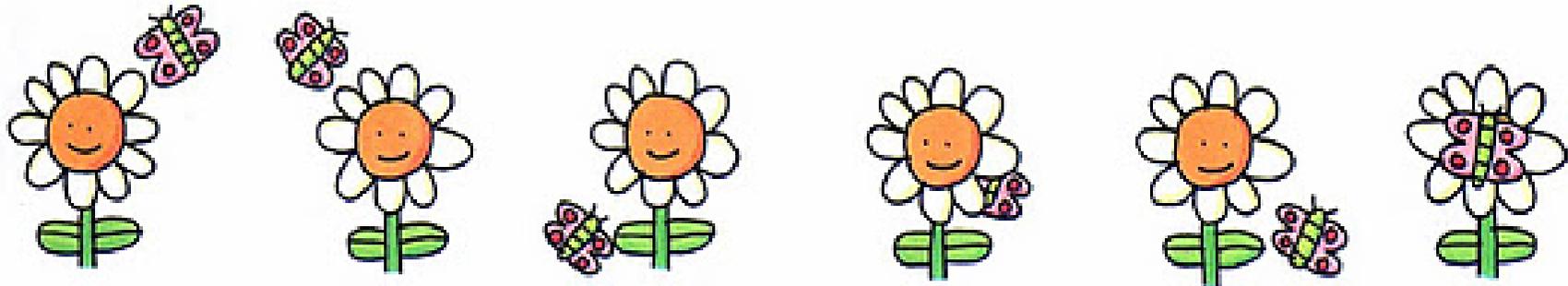


- Observa estas caras. Comenta con tus compañeros y compañeras las actitudes o sentimientos que expresan.





Relaciona y une con una línea de color las flores que tienen la mariposa en la misma posición.





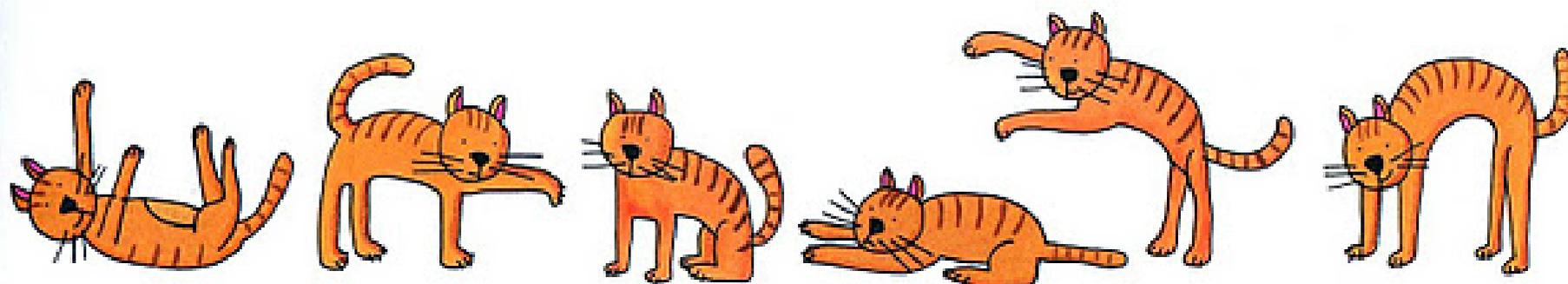
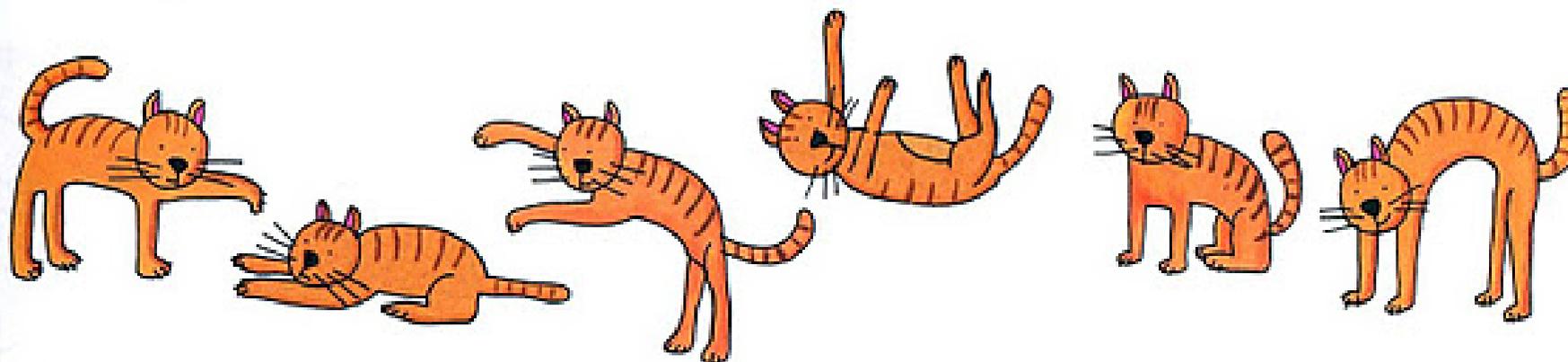
1a

Une cada persona con el calzado que le corresponde.





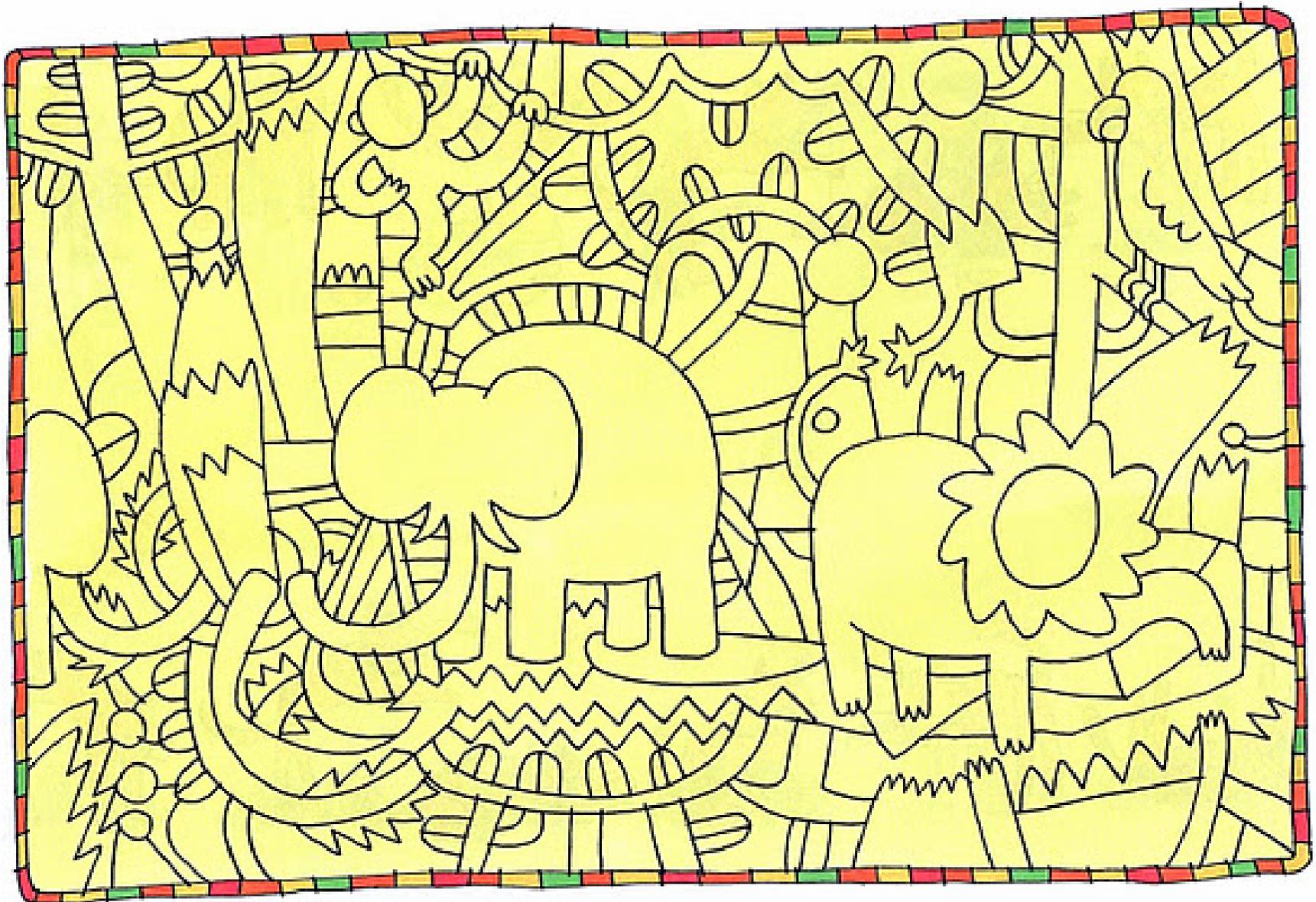
Relaciona y une con una línea los gatos que están en la misma posición.





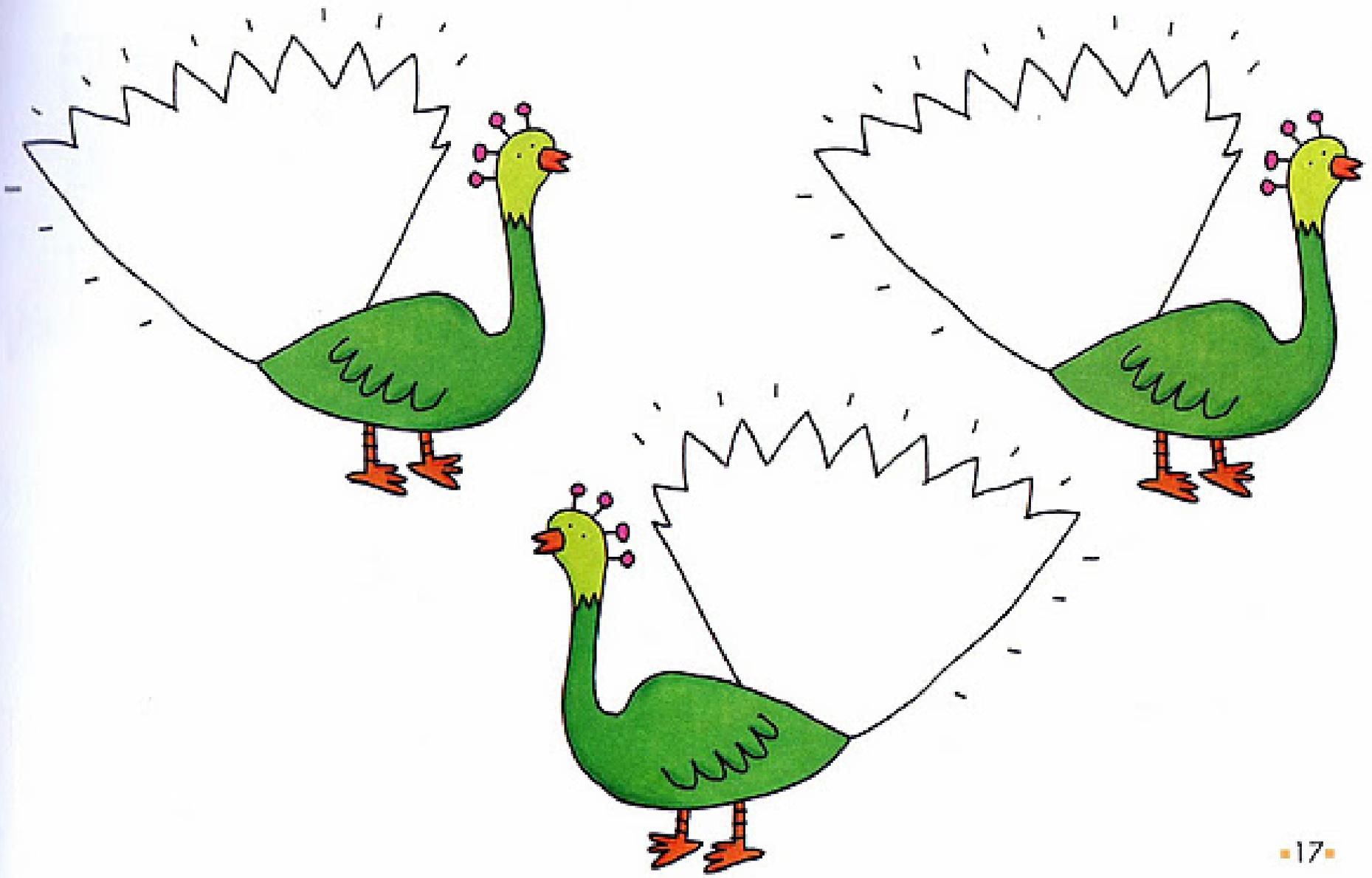
3a

Descubre y pinta los animales escondidos en el dibujo.

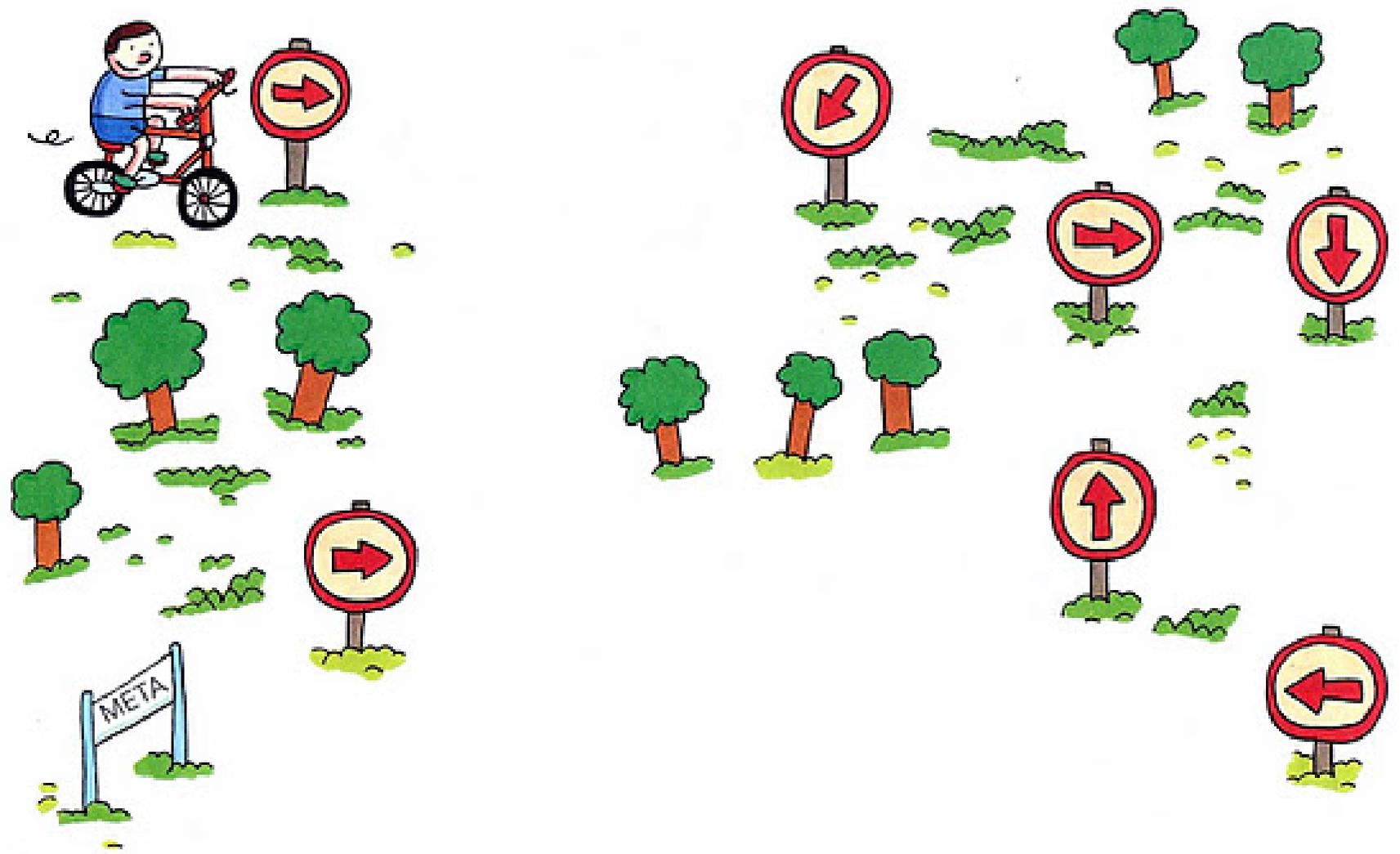




■ Pinta la cola de cada pavo real de diferente manera.

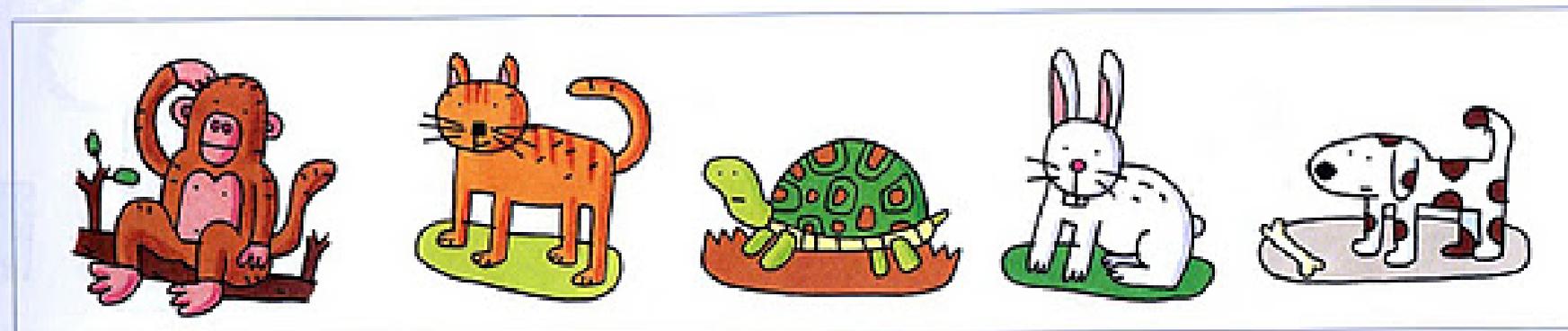
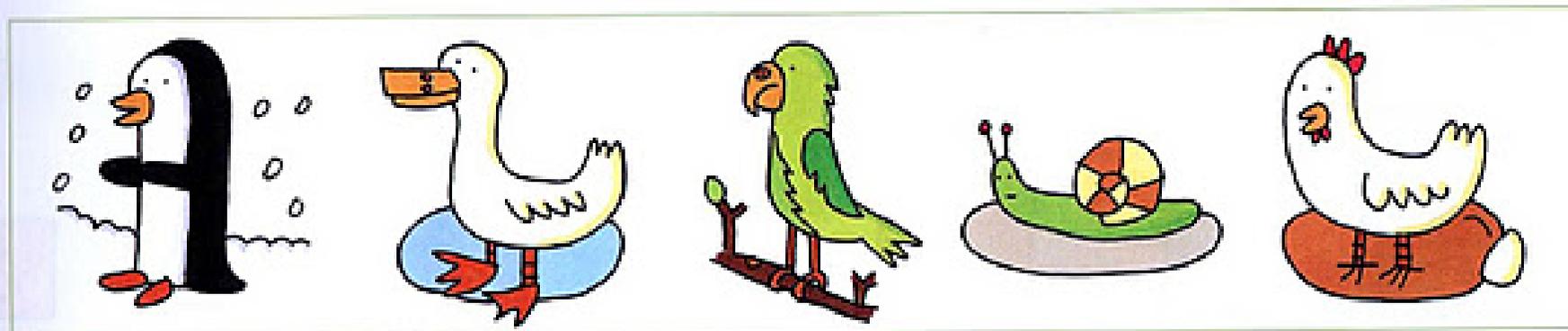


■ Dibuja el camino que debe recorrer el ciclista siguiendo la dirección de las flechas hasta llegar a la meta.





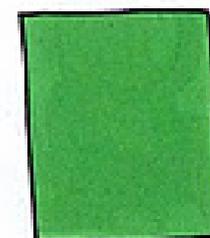
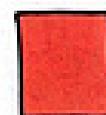
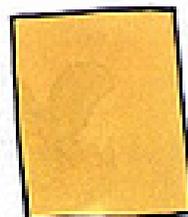
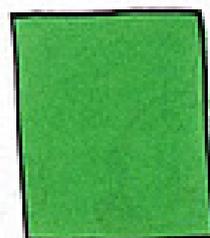
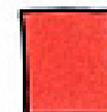
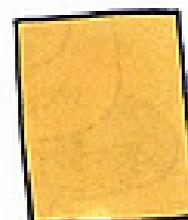
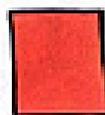
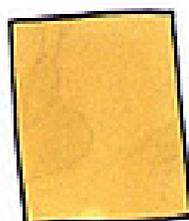
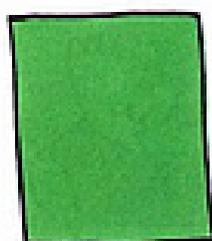
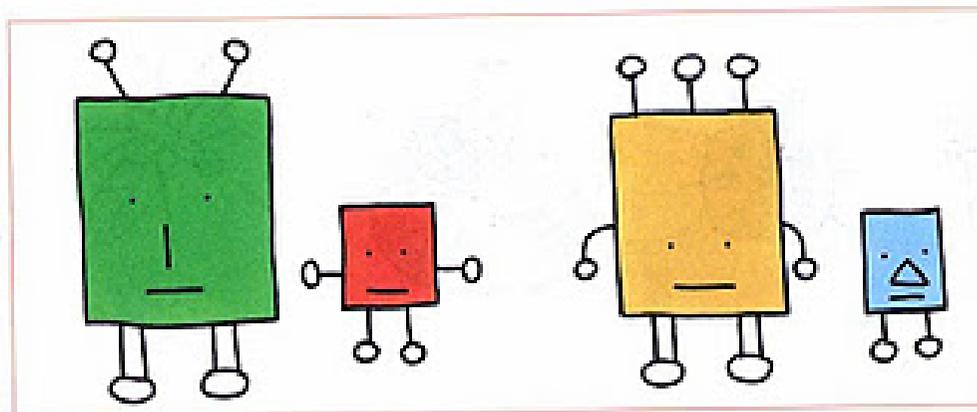
■ Marca con una X el animal que tú crees que no pertenece al grupo.





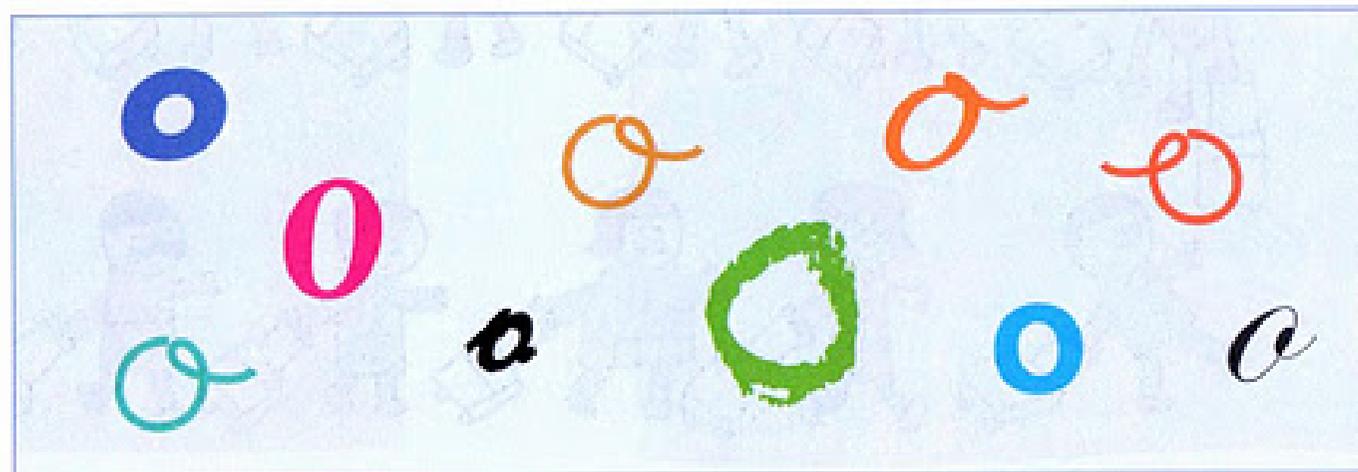
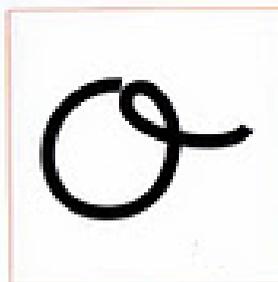
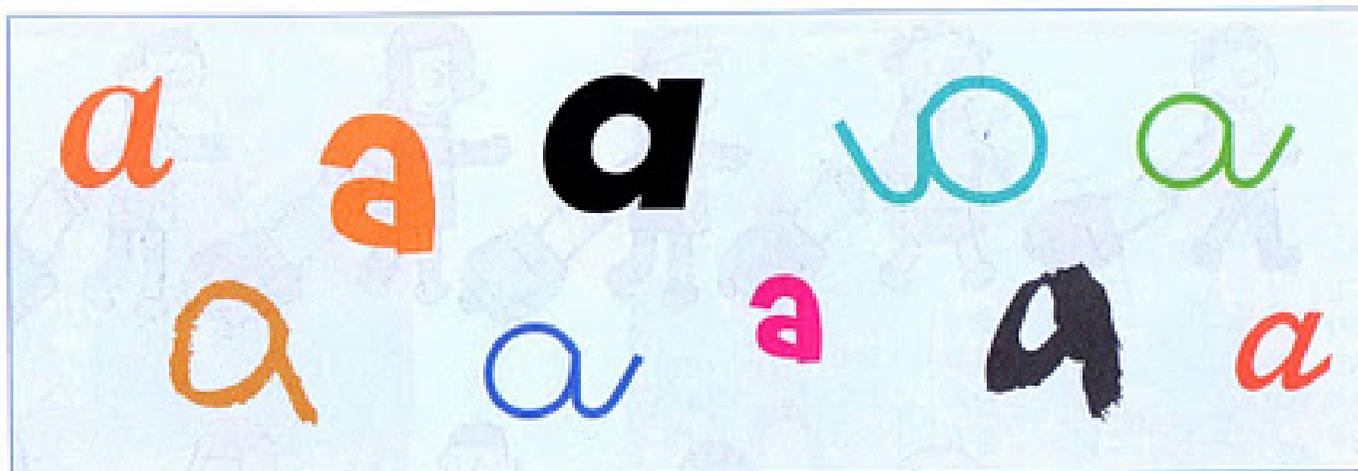
1b

Completa cada una de las figuras de acuerdo con el modelo.





■ Encierra las letras que son iguales al modelo.

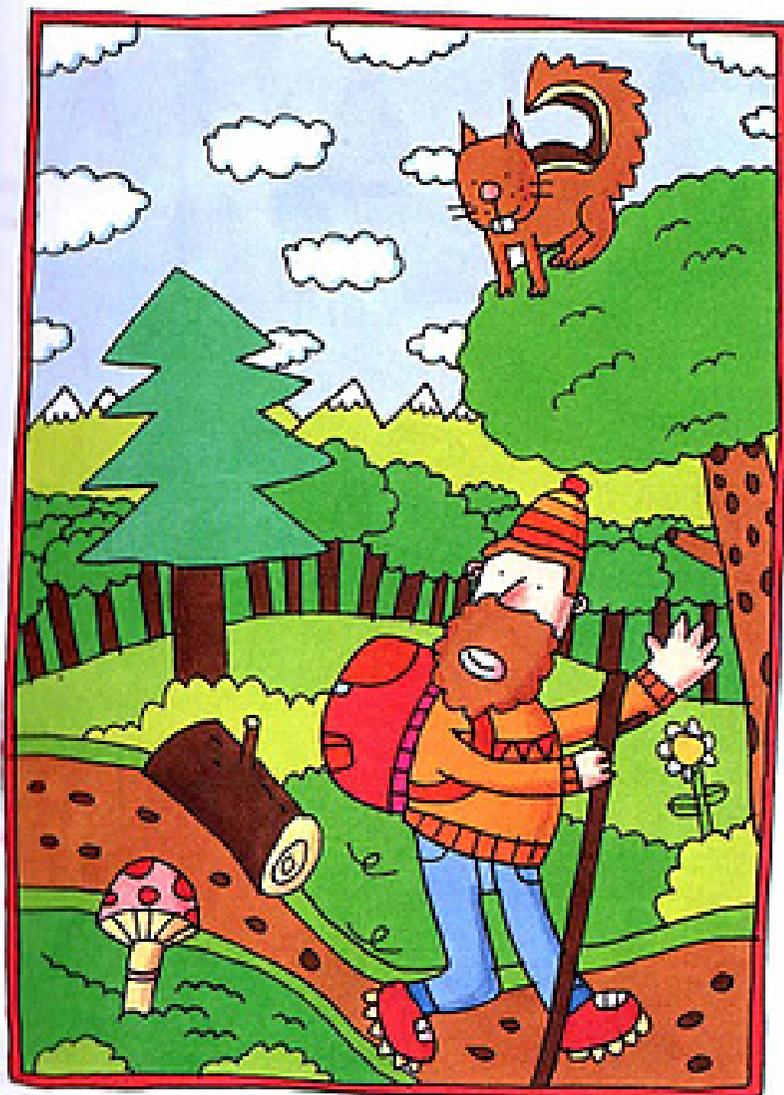


■ Pinta las maletas continuando la serie.



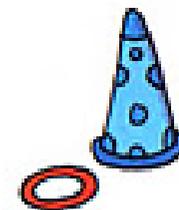
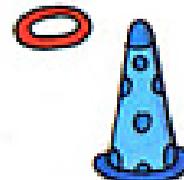
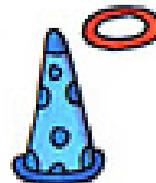
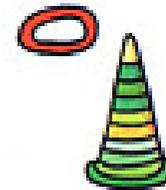
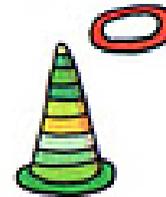
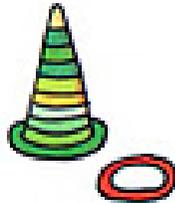
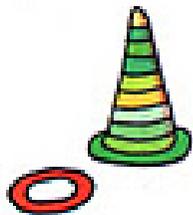
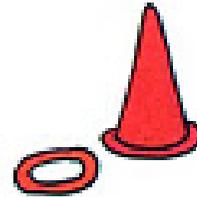
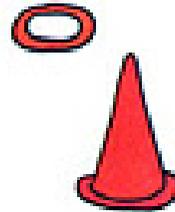
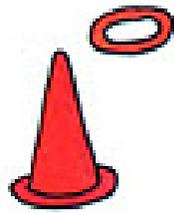


Encierra los elementos que aparecen en ambas escenas.





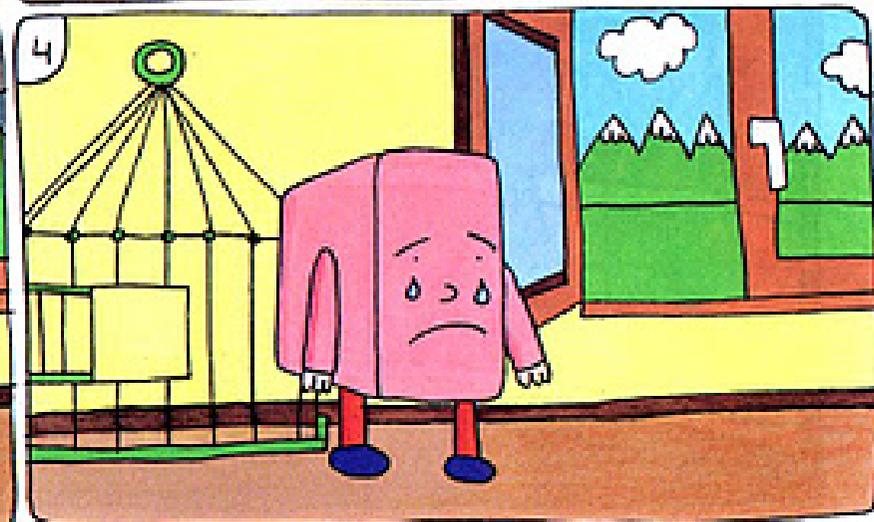
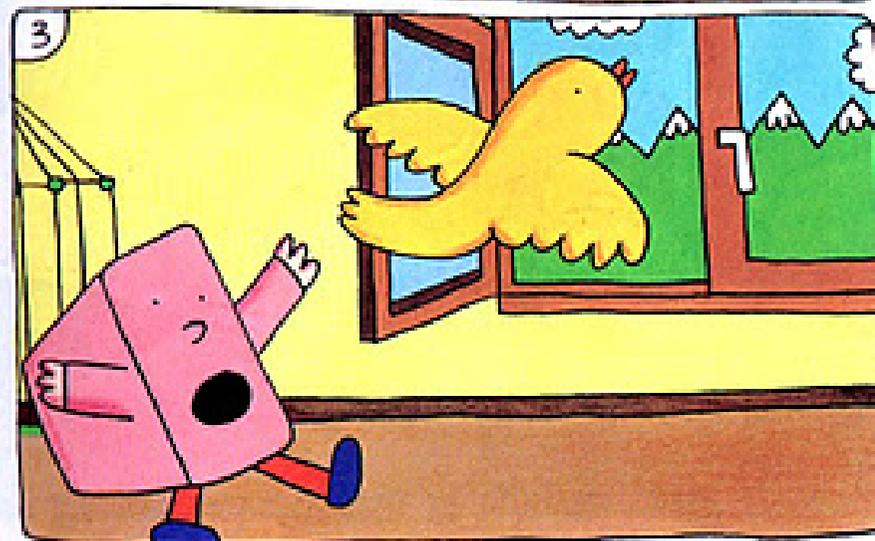
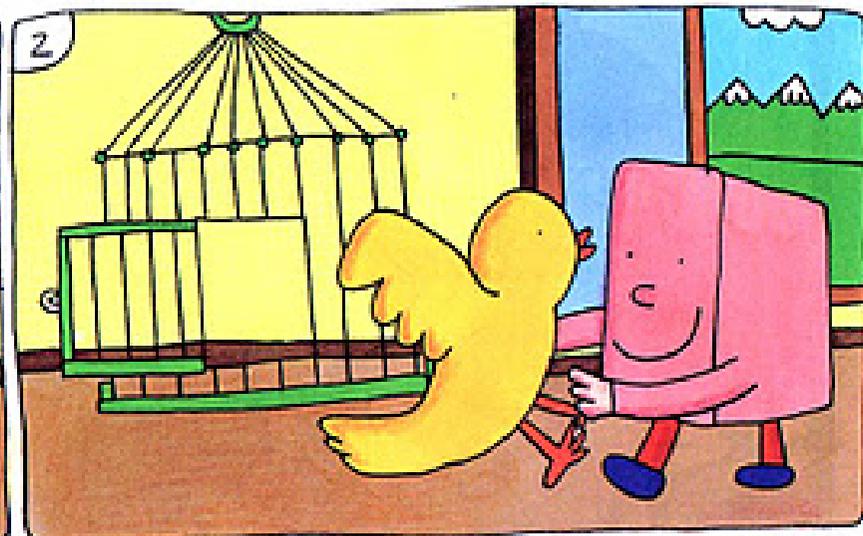
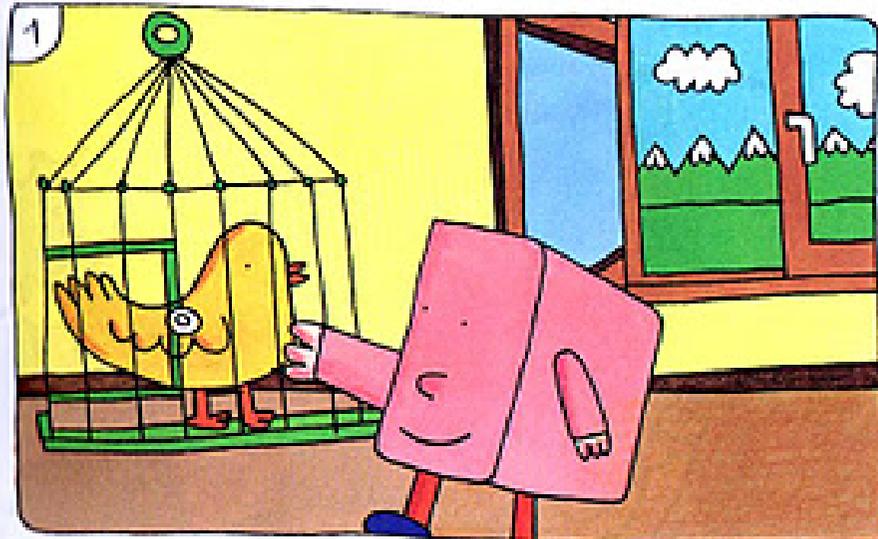
Relaciona y une con una línea de color las figuras que tienen el aro en la misma posición.





■ Observa esta historia. Después, coméntala con tus compañeros y compañeras.

LA GOMA ESTÁ TRISTE





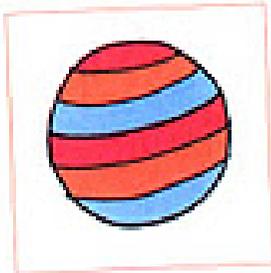
Recorta los recuadros de la página 109. Pégalos en el lugar correspondiente.



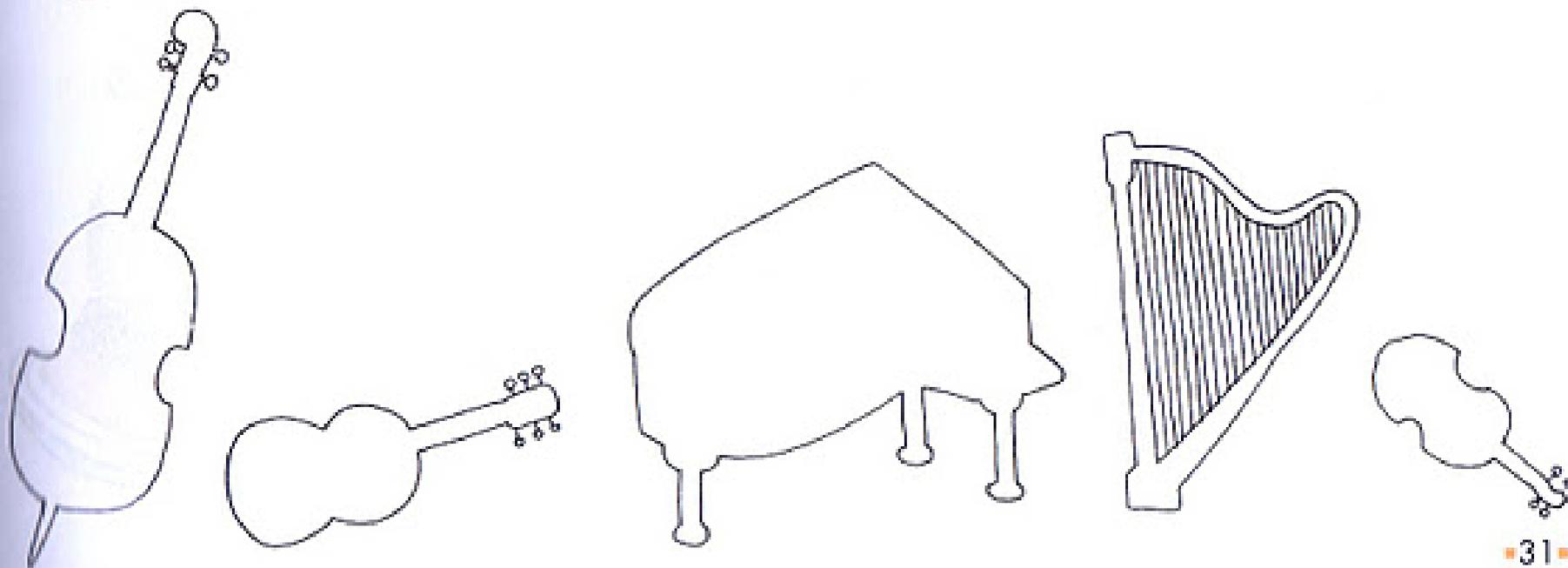


1b

Encierra las pelotas que son iguales al modelo.

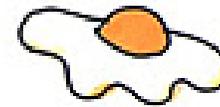
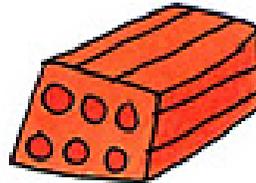
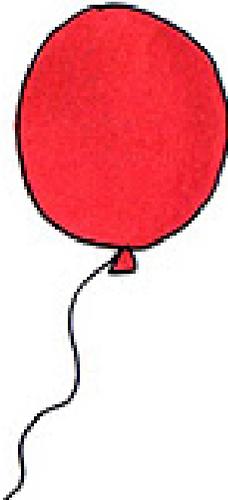
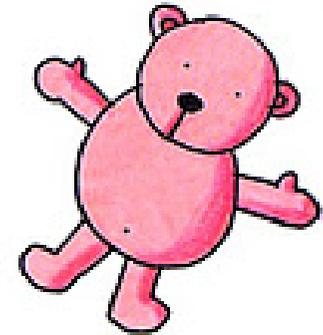
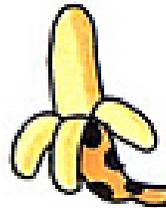
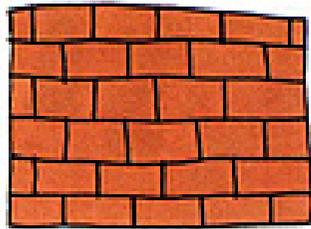
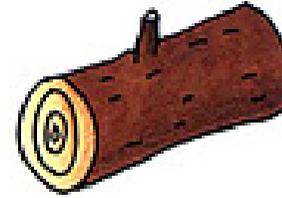
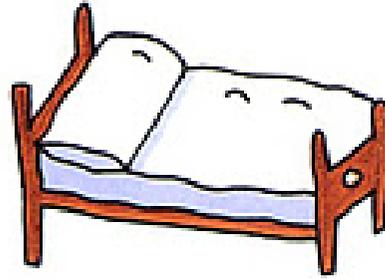


Relaciona y une con una línea cada instrumento musical con la silueta que corresponde.

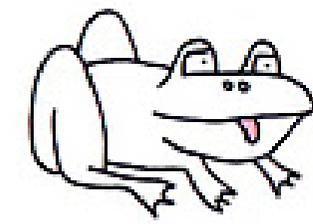
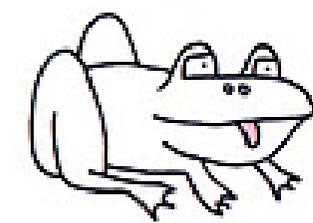
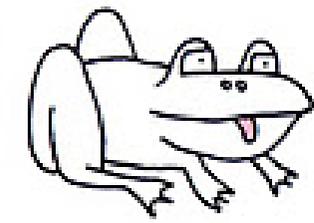
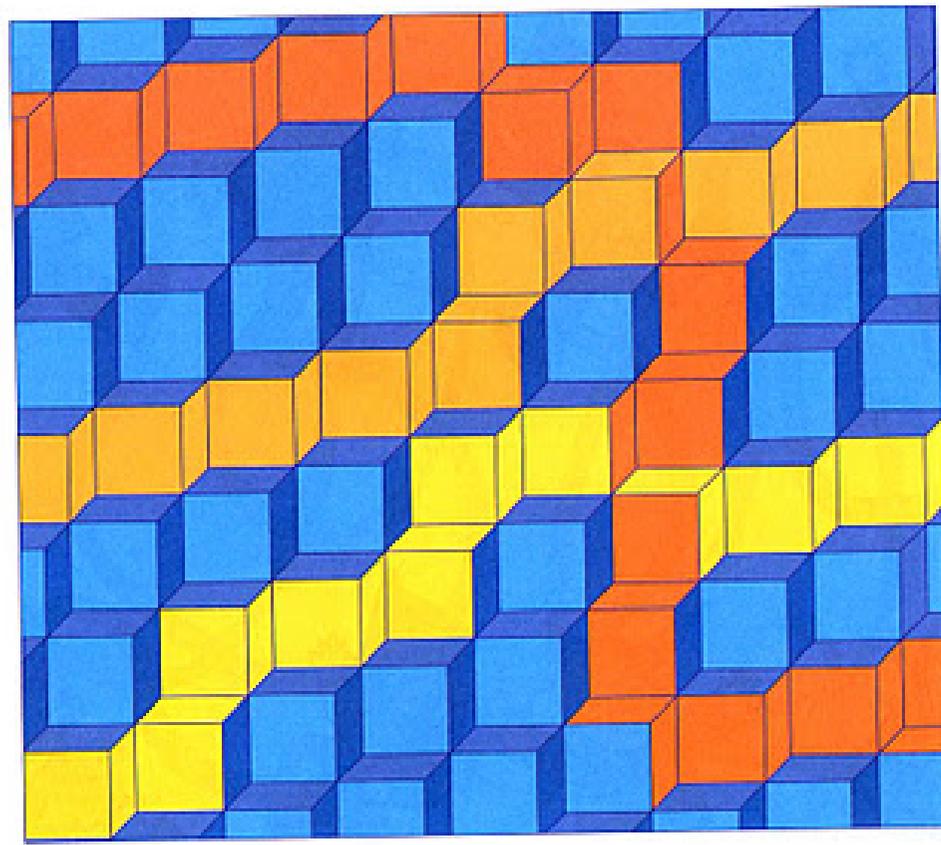
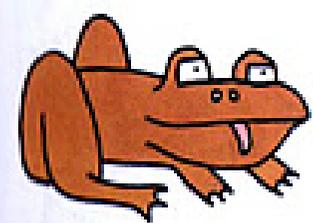
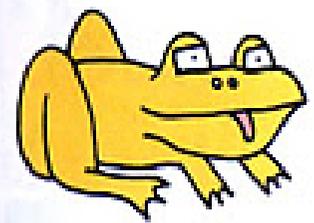
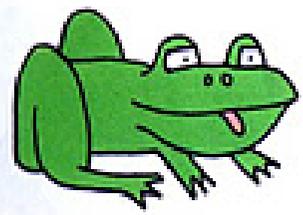




Encierra con una cuerda de color rojo los objetos duros y con verde los blandos.



■ Pinta cada rana del mismo color de la que está en el otro extremo de su camino.

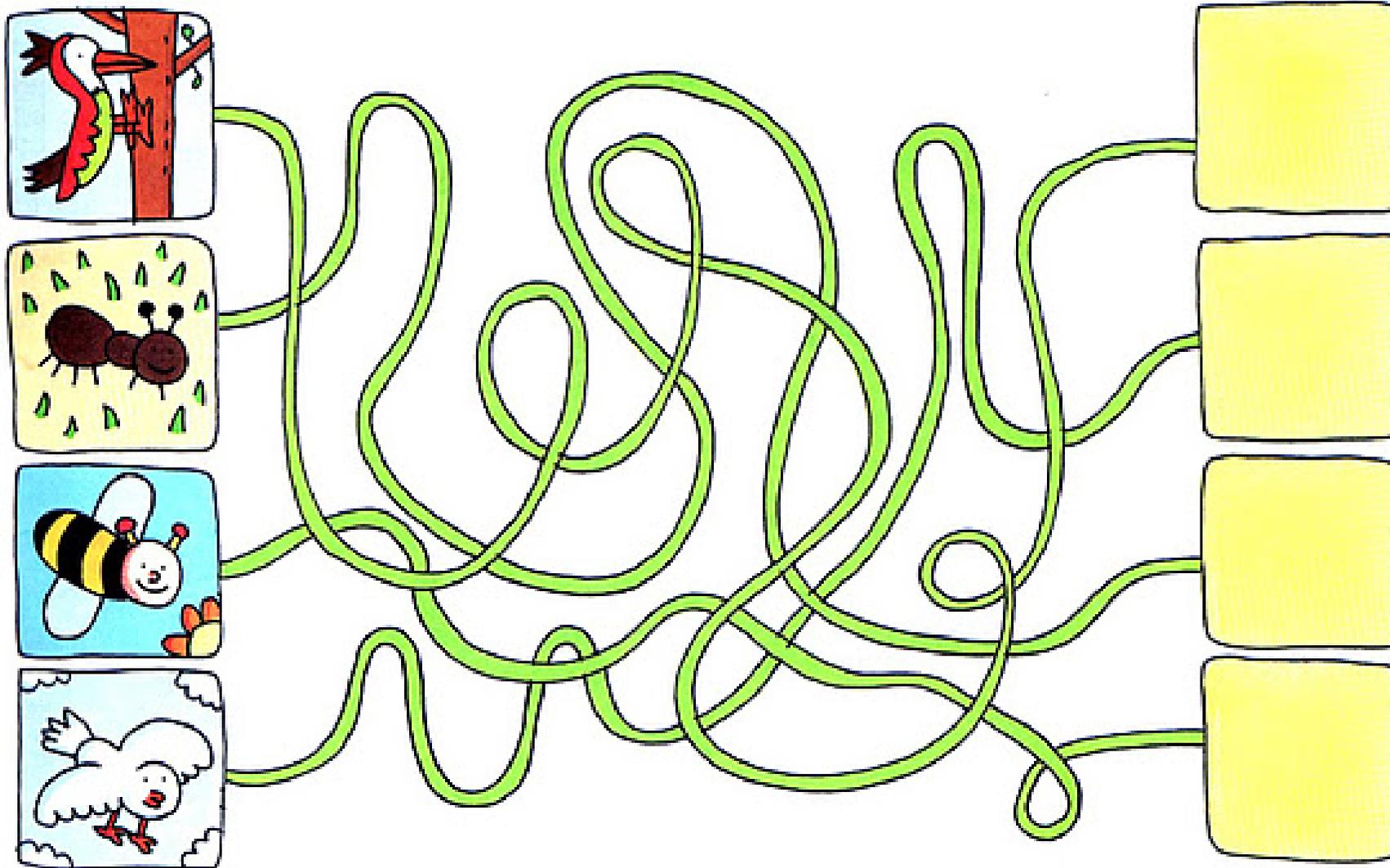




Relaciona y une con una línea los dibujos que están en la misma posición.



- Recorta los recuadros de la página 111. Sigue los caminos y pega las figuras en los lugares correspondientes.





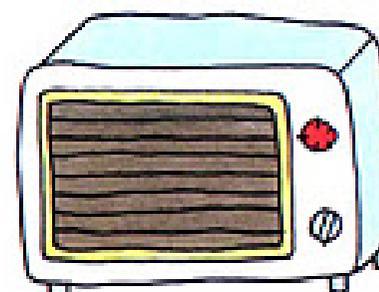
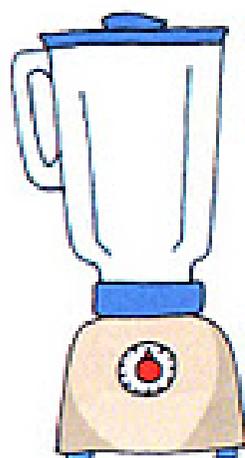
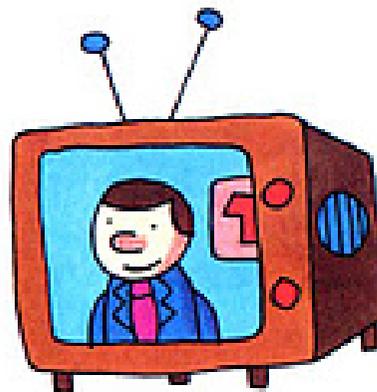
7a

Relaciona y une con una línea el jarrón con la parte o las partes que le pertenecen.



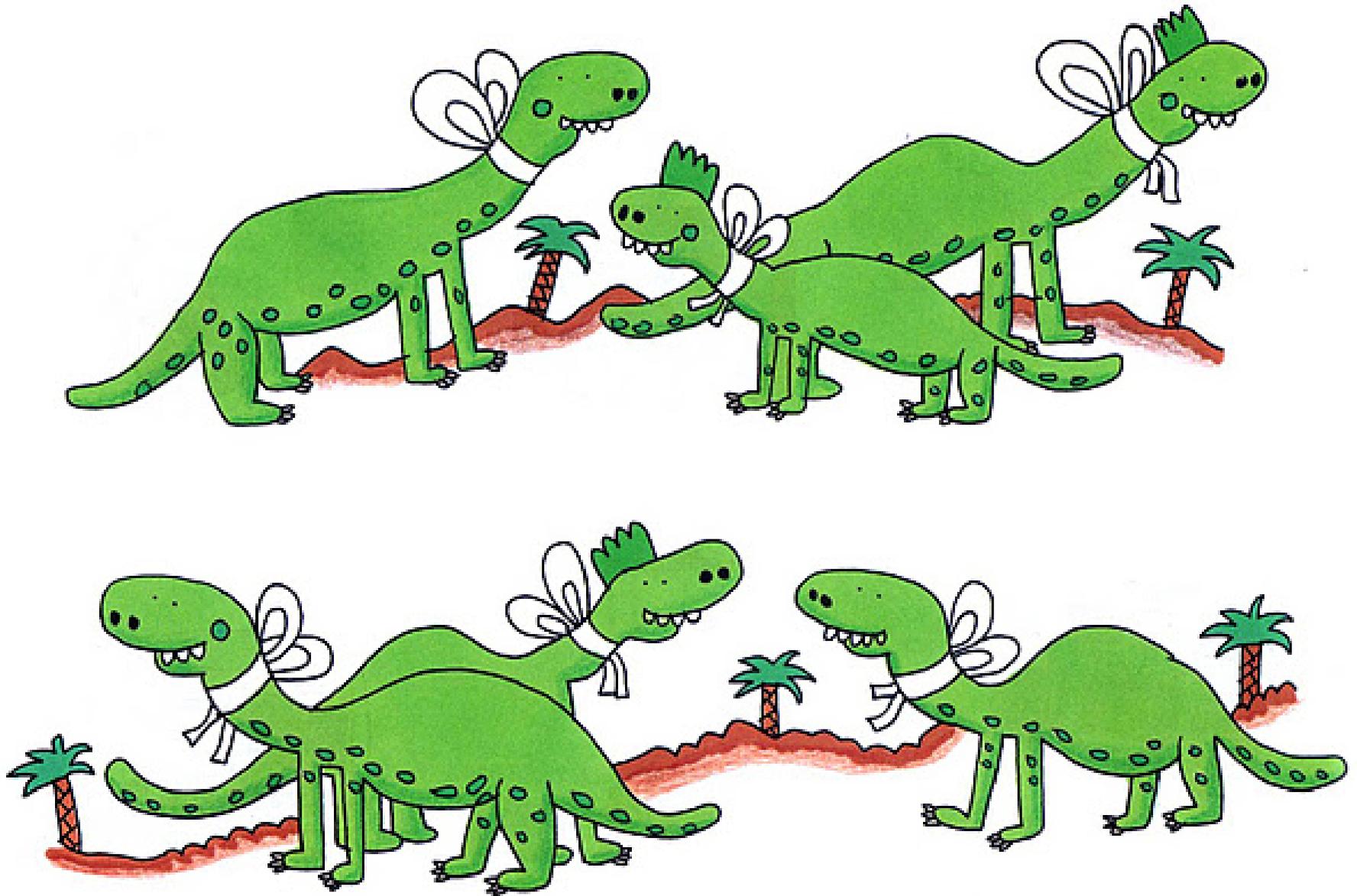


- Observa estos objetos. Comenta con tus compañeros y compañeras qué semejanzas y qué diferencias existen entre ellos.



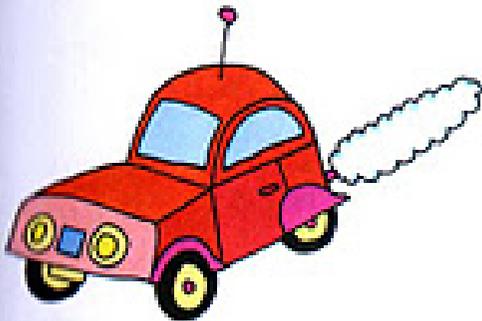


■ Pinta el lazo de los dinosaurios que tienen cresta.



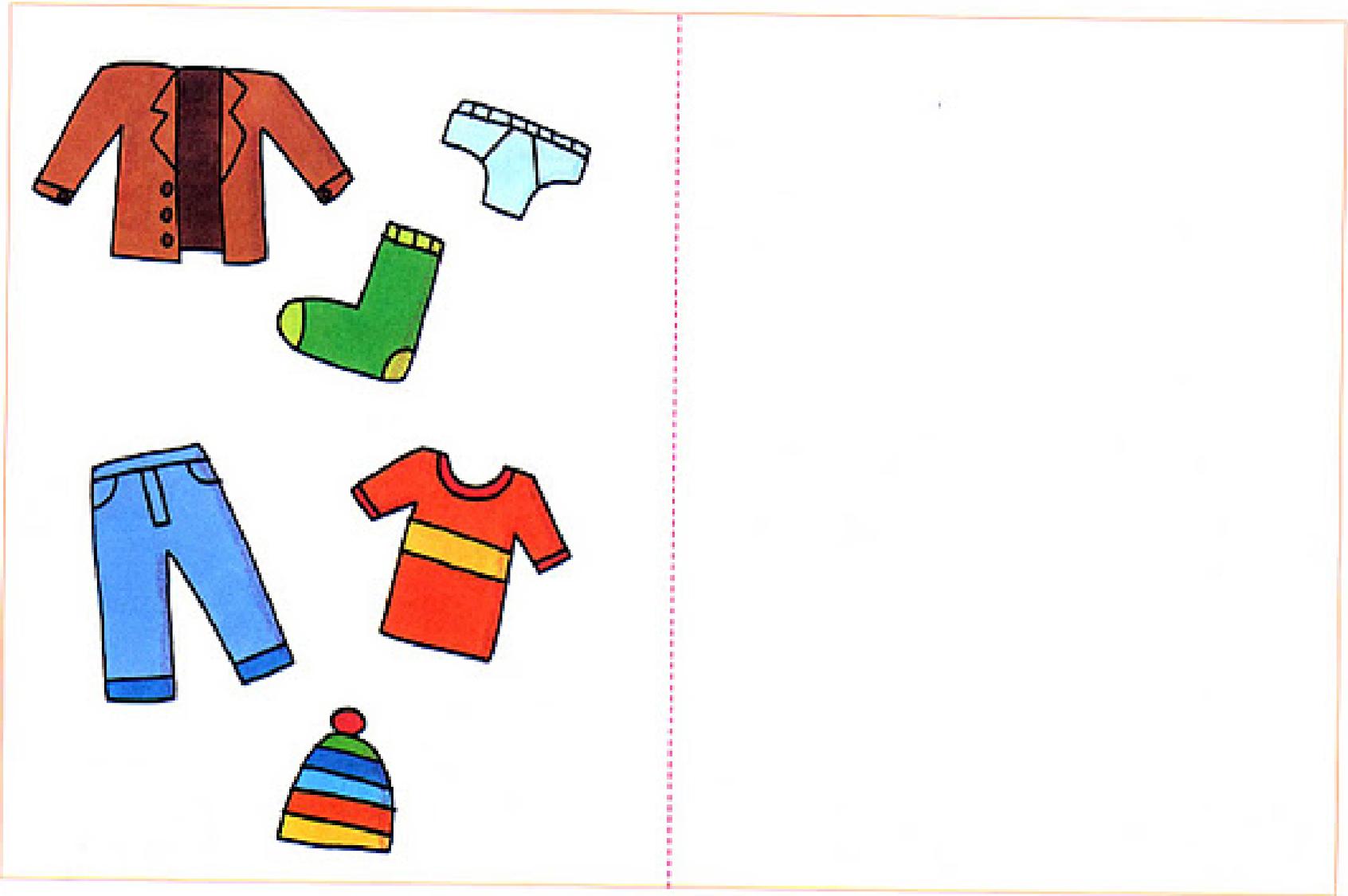


■ Encierra en un círculo los autos que son iguales al modelo.

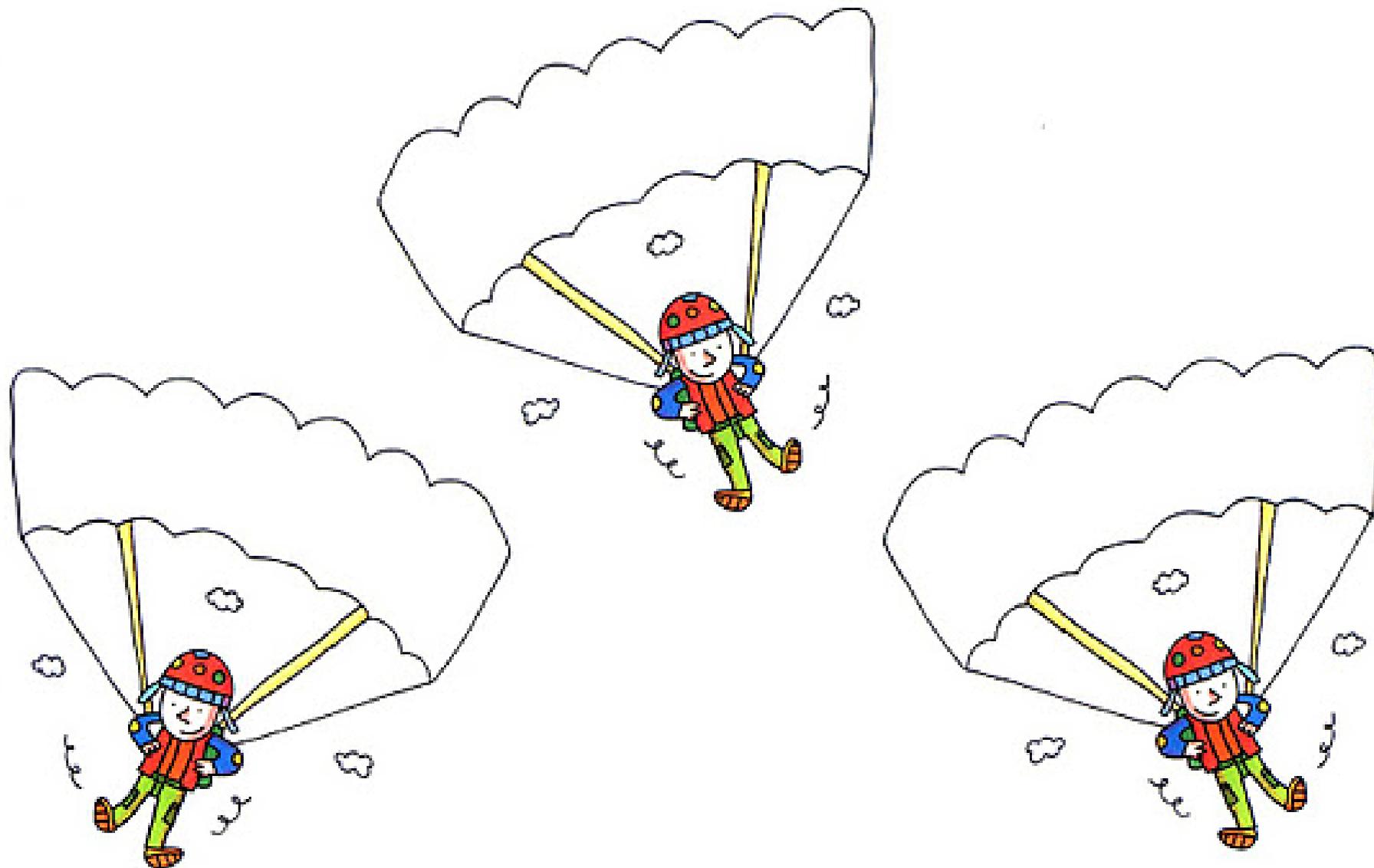




Observa atentamente estas prendas de vestir. Dobra la hoja por la línea punteada de forma que no los veas. Dibuja o escribe el nombre de las prendas que recuerdes en el recuadro de la derecha.



■ Pinta cada paracaídas de diferente manera.



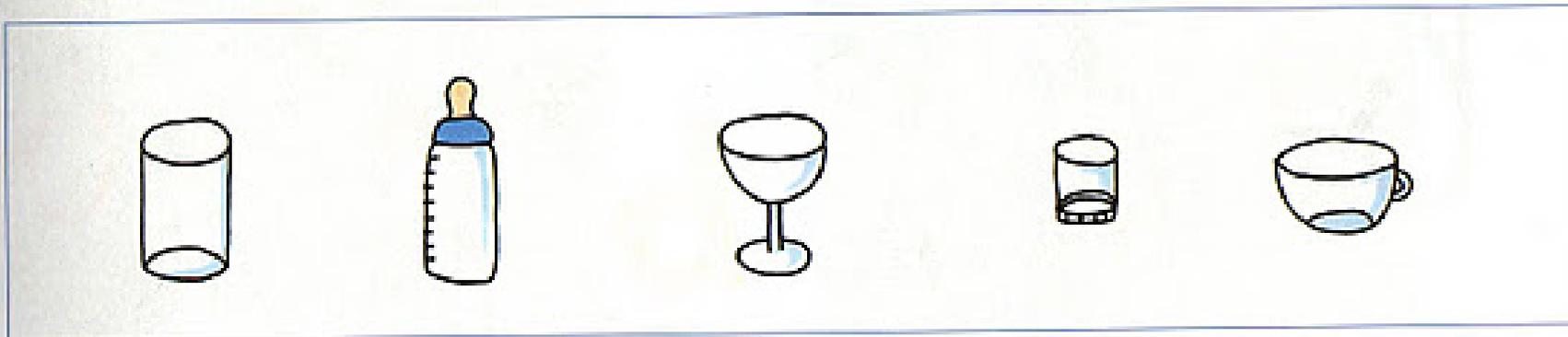


- Observa estas caras. Comenta con tus compañeros y compañeras las actitudes o sentimientos que expresan.



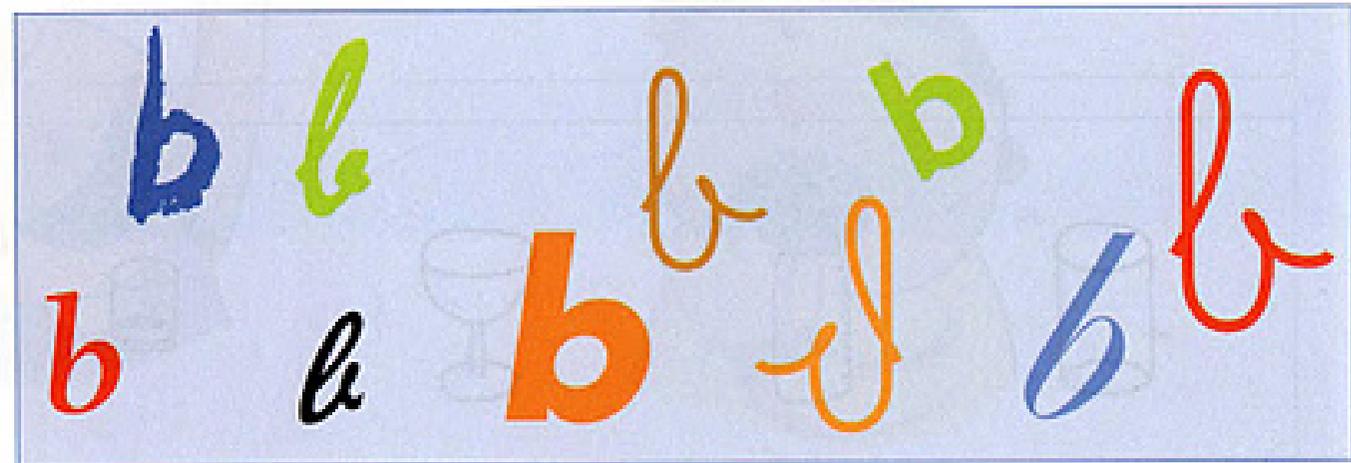
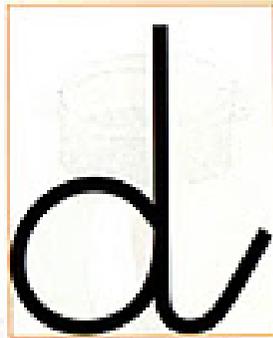


■ Marca con una X el objeto que tú crees que no pertenece al grupo.

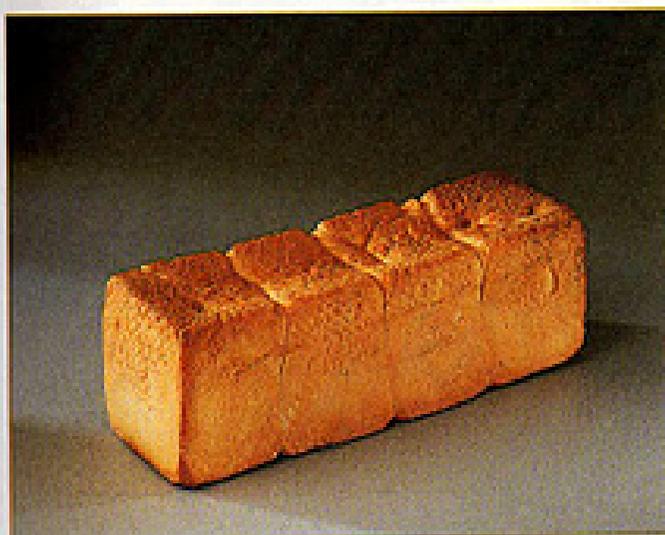
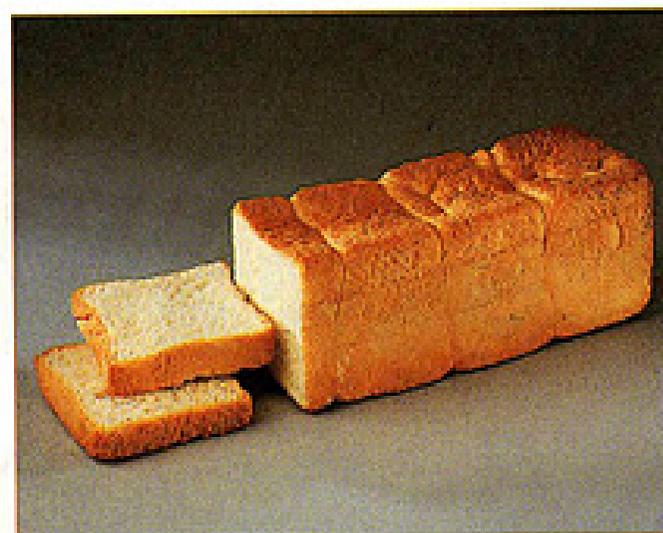




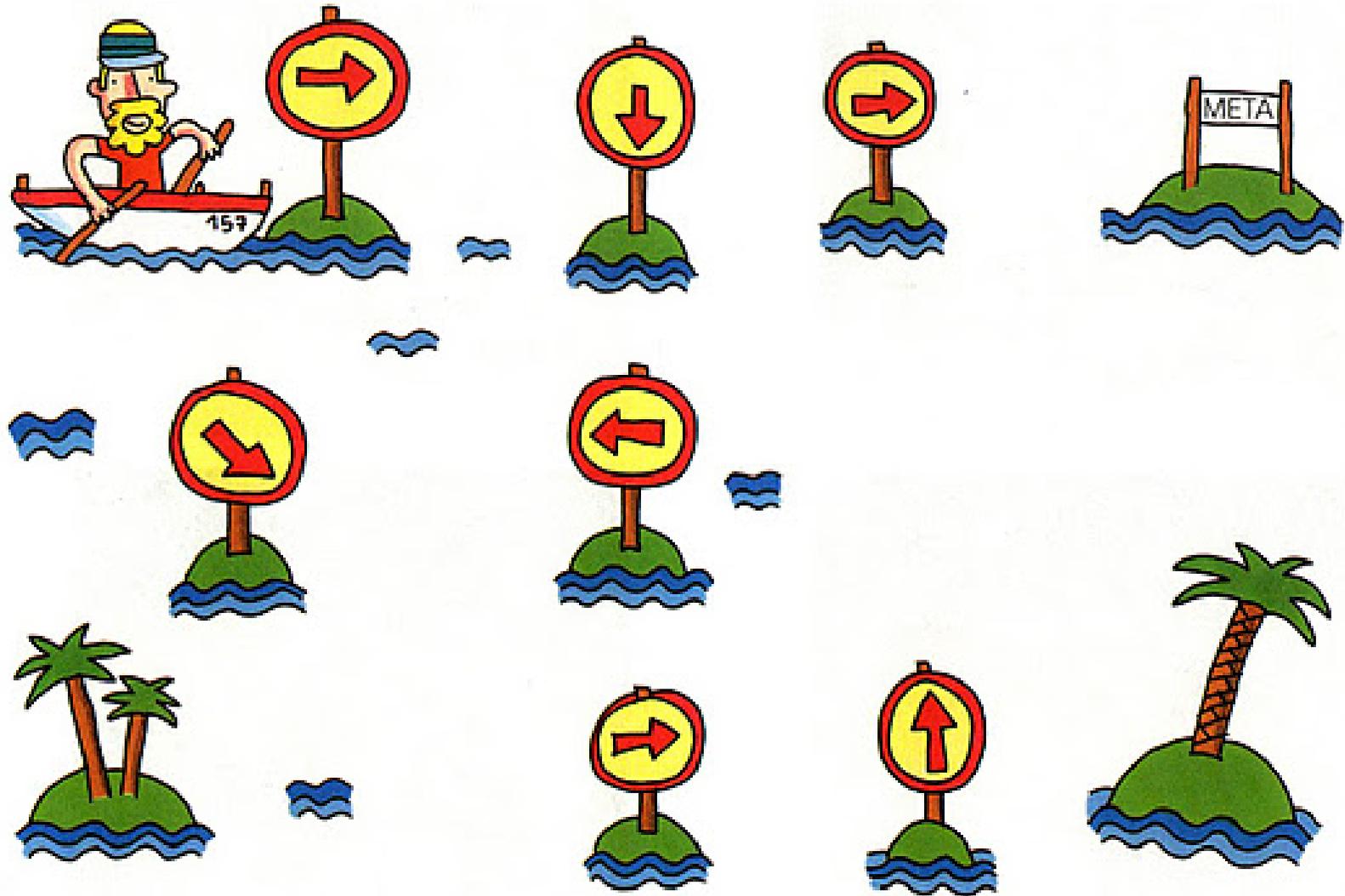
Encierra las letras que son iguales al modelo.



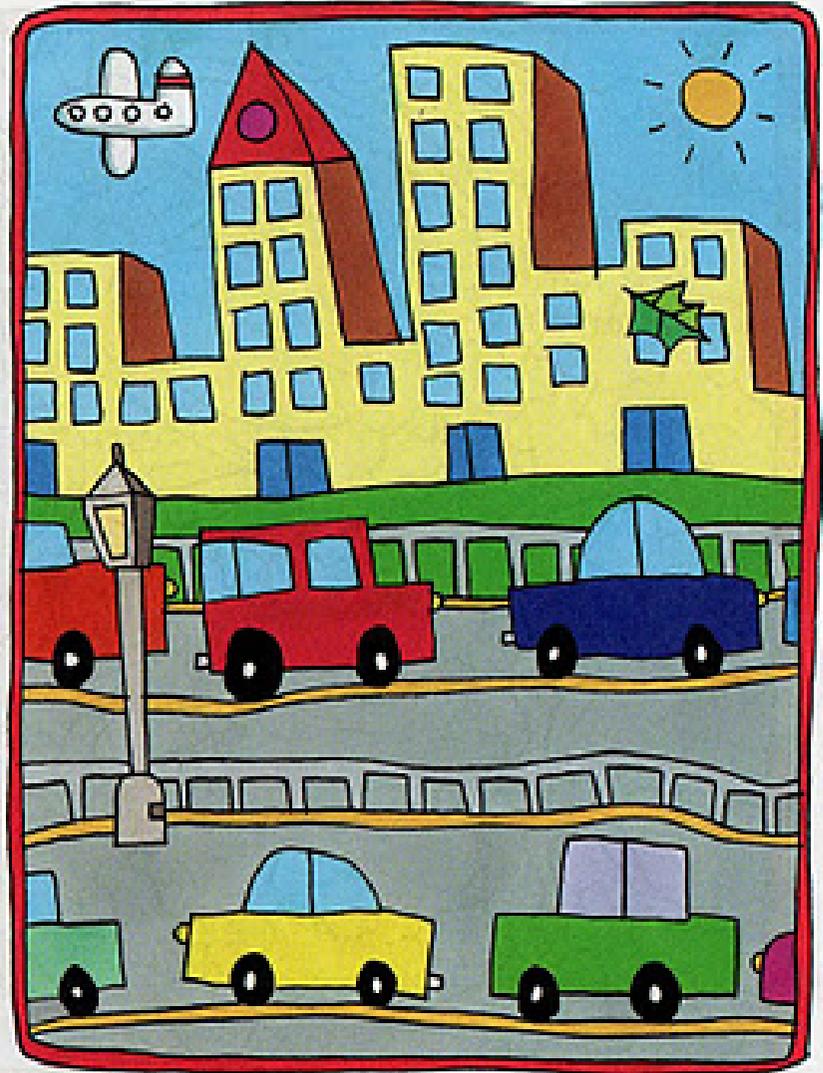
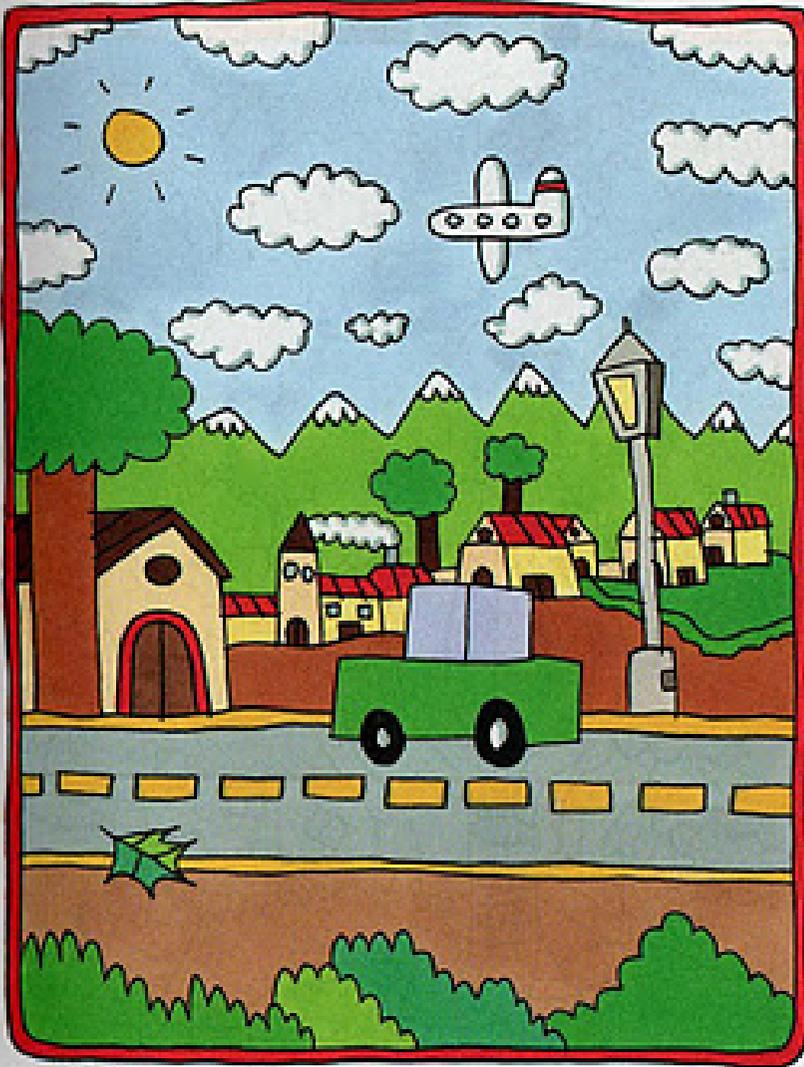
■ Observa las fotografías y enuméralas según el orden en que ha sucedido la acción.



- Dibuja el camino que el navegante debe recorrer siguiendo la dirección de las flechas para llegar a la meta.



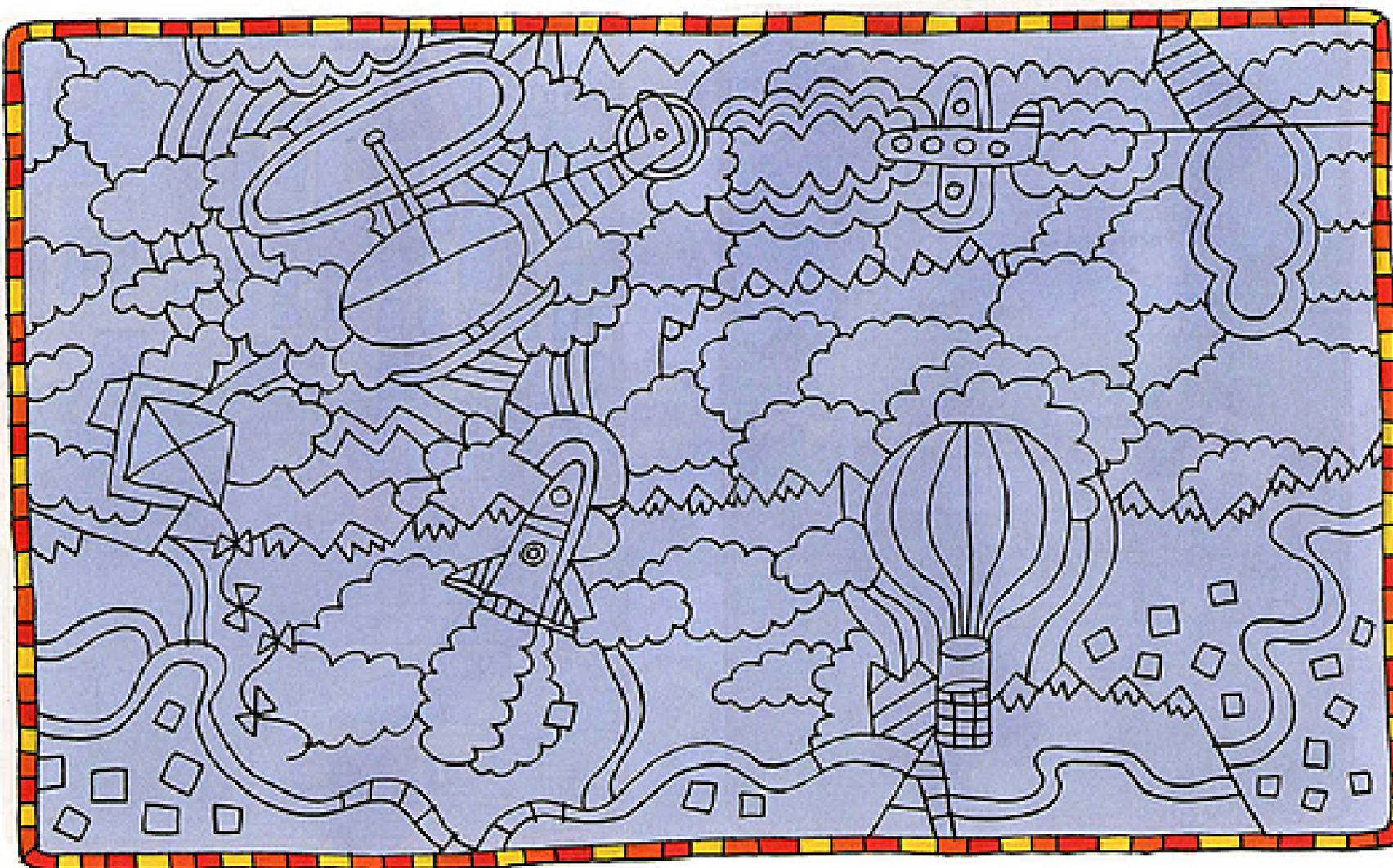
■ Encierra los elementos que aparecen en ambas escenas.





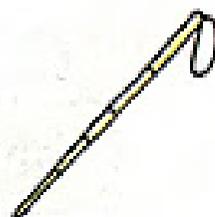
3b

- Descubre y pinta los objetos que vuelan entre las nubes.



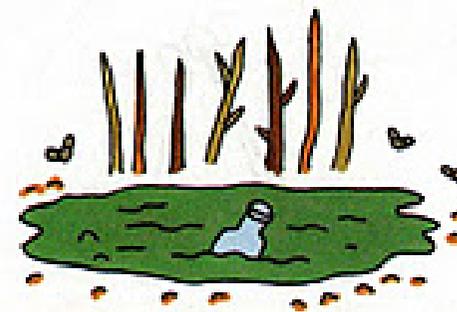
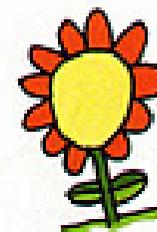
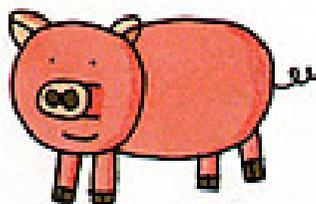
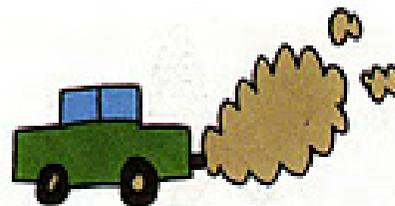
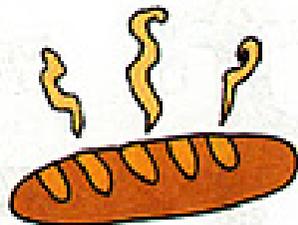


■ Une cada persona con el bastón o par de bastones que le corresponde.





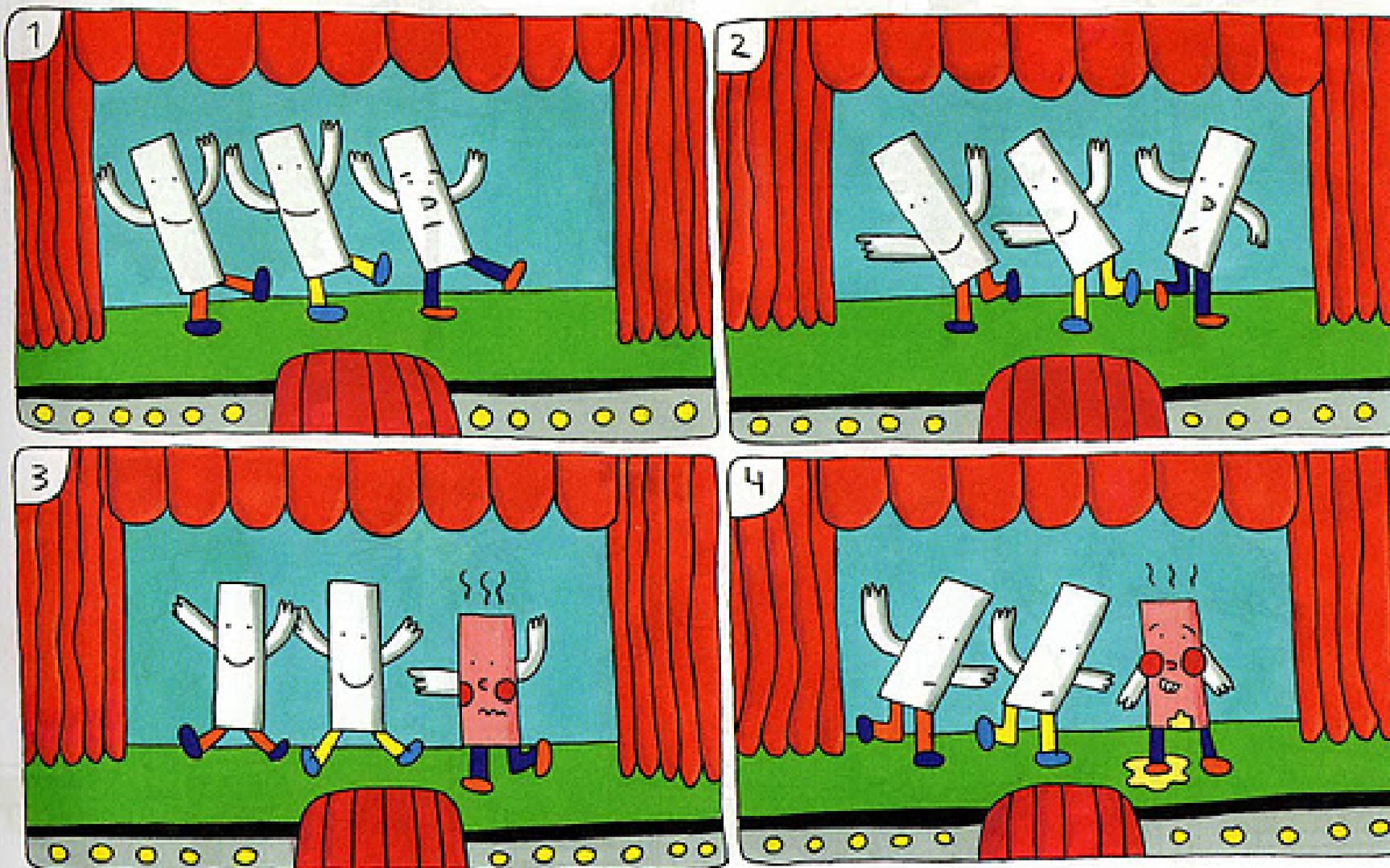
- Encierra con una cuerda de color amarillo las cosas que desprenden buen olor y con negro las que desprenden mal olor.





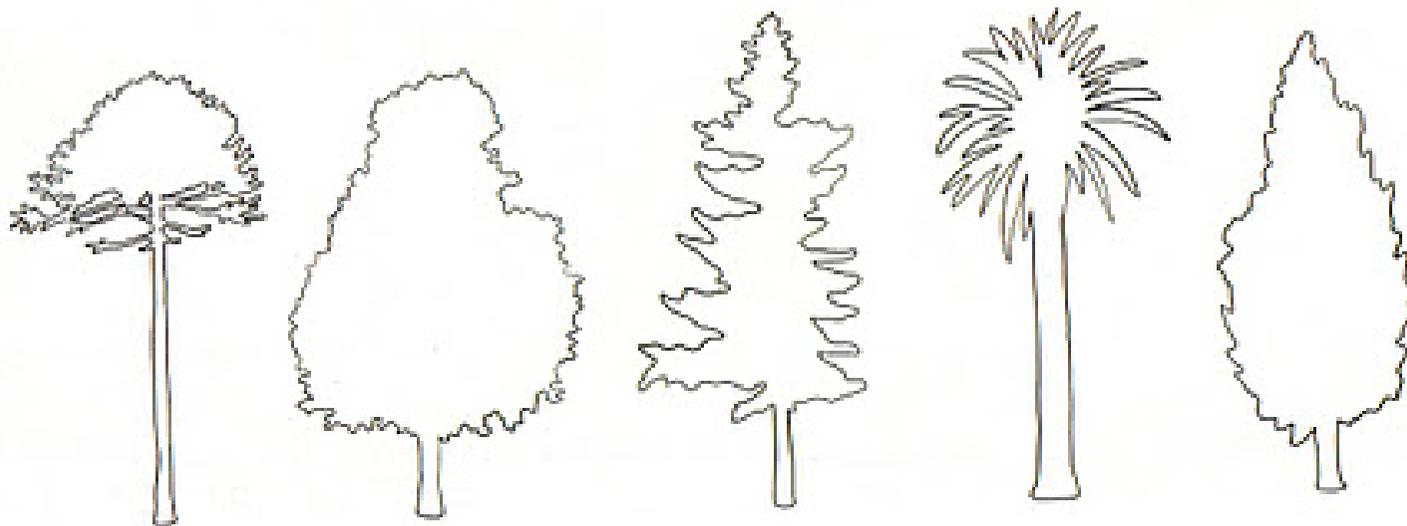
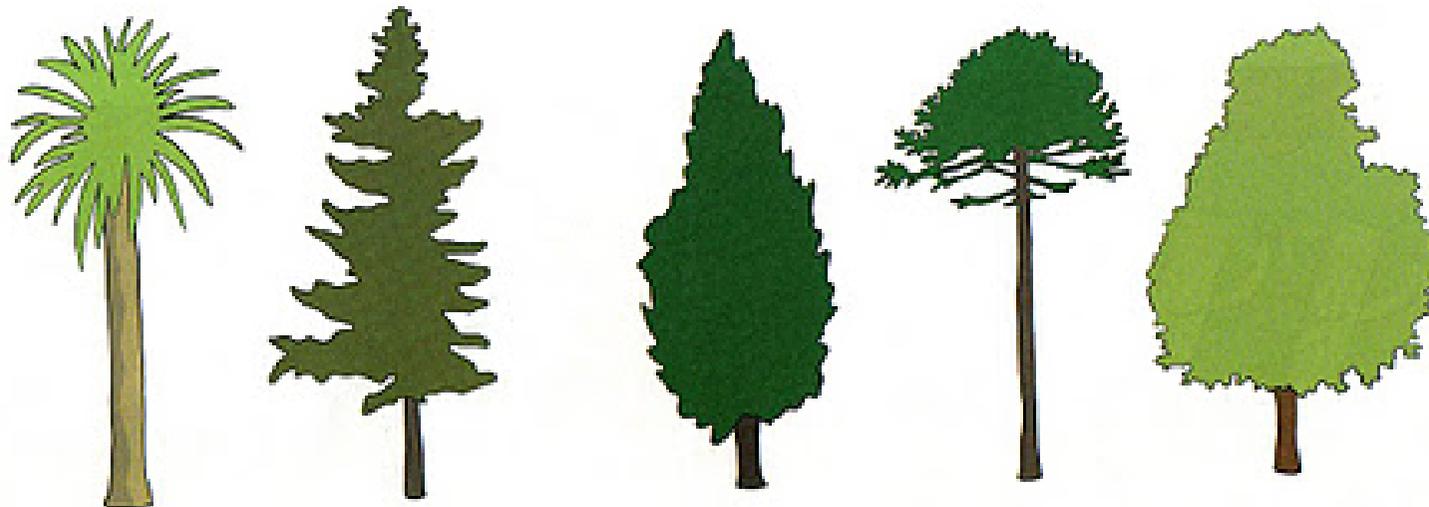
■ Observa esta historia. Después, coméntala con tus compañeros y compañeras.

LA TIZA SIENTE VERGÜENZA

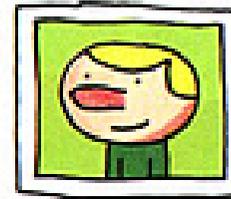
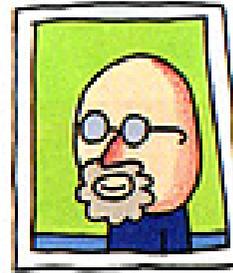
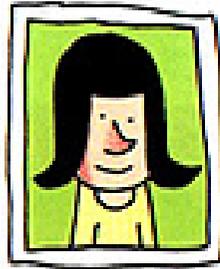
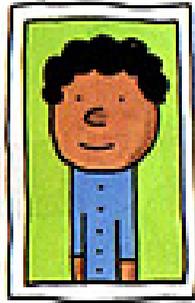




Relaciona y une con una línea cada árbol con la silueta que le corresponde.

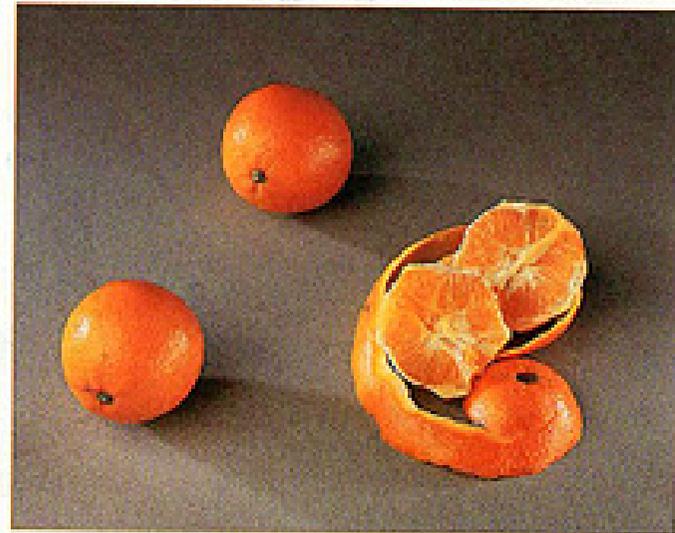
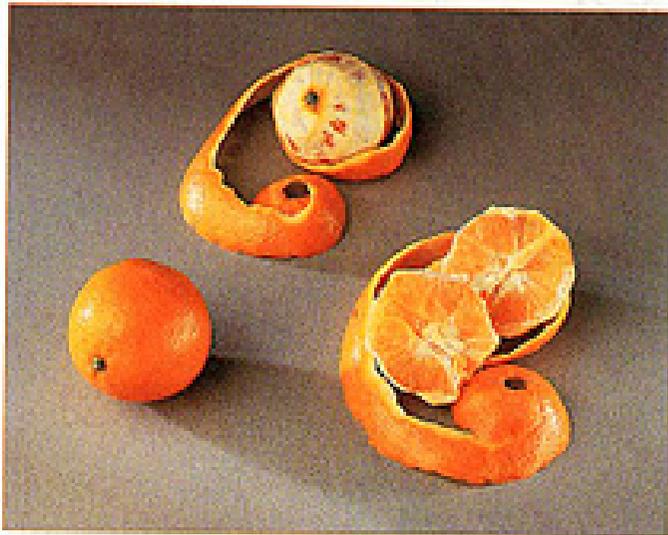
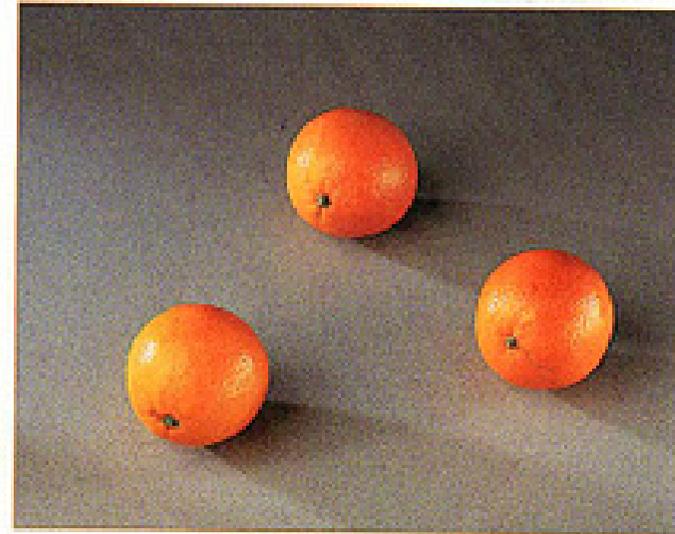
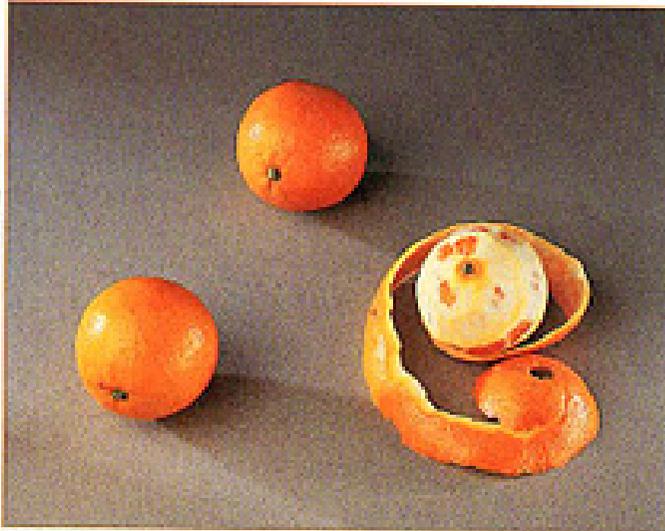


Relaciona y une con una línea el retrato con la parte o las partes que les pertenecen.



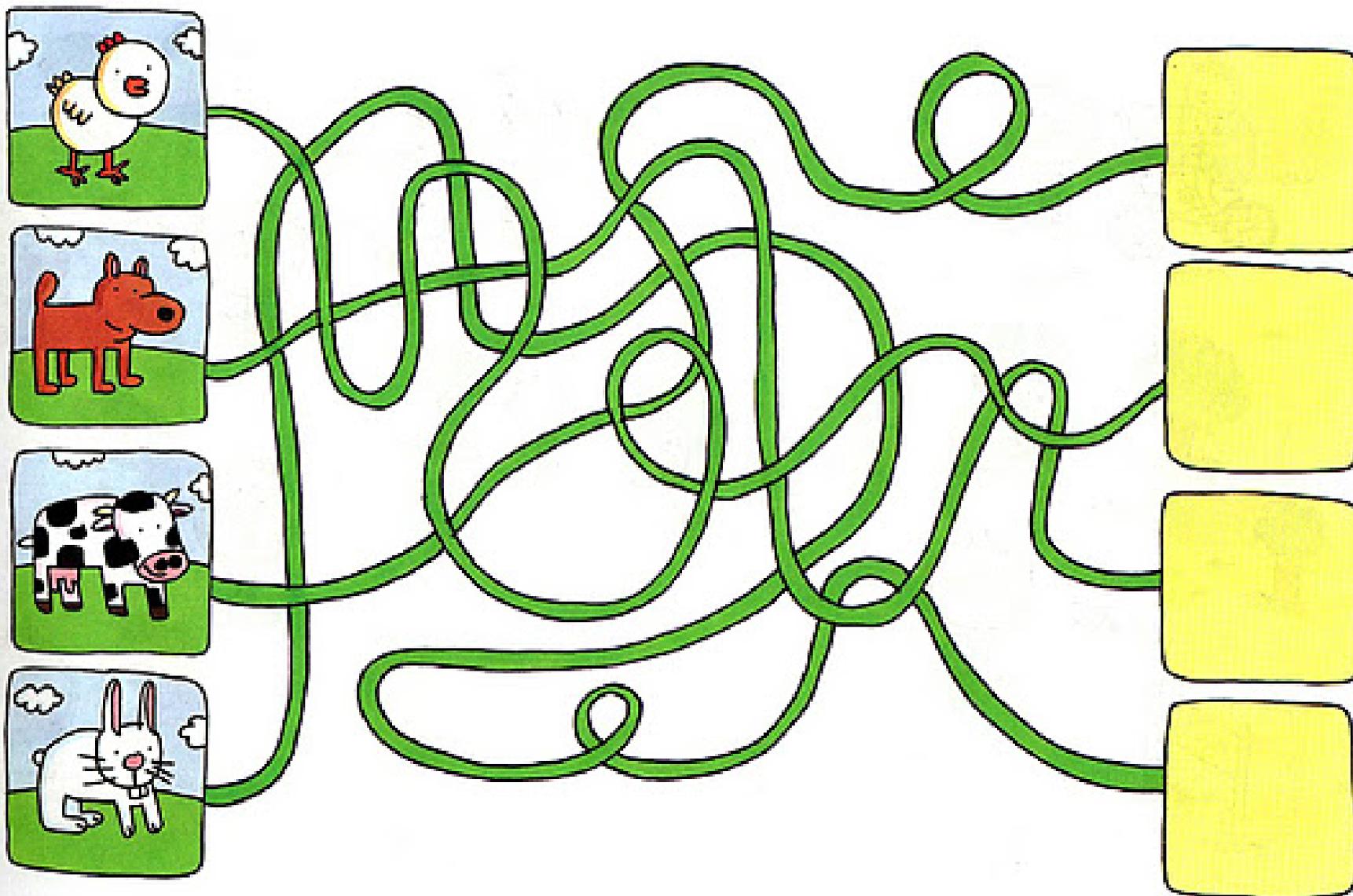


■ Observa las fotografías y enuméralas según el orden en que ha sucedido la acción.



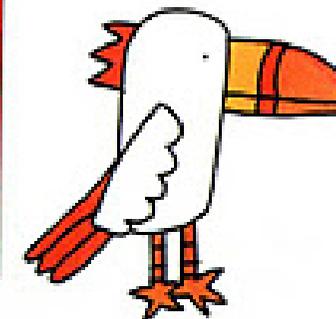
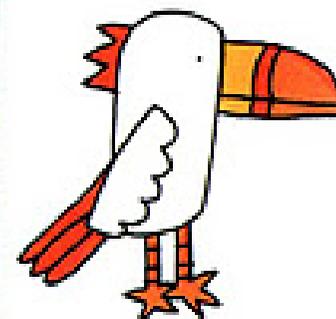
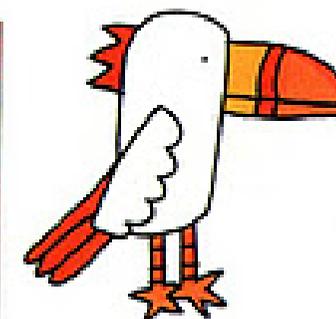
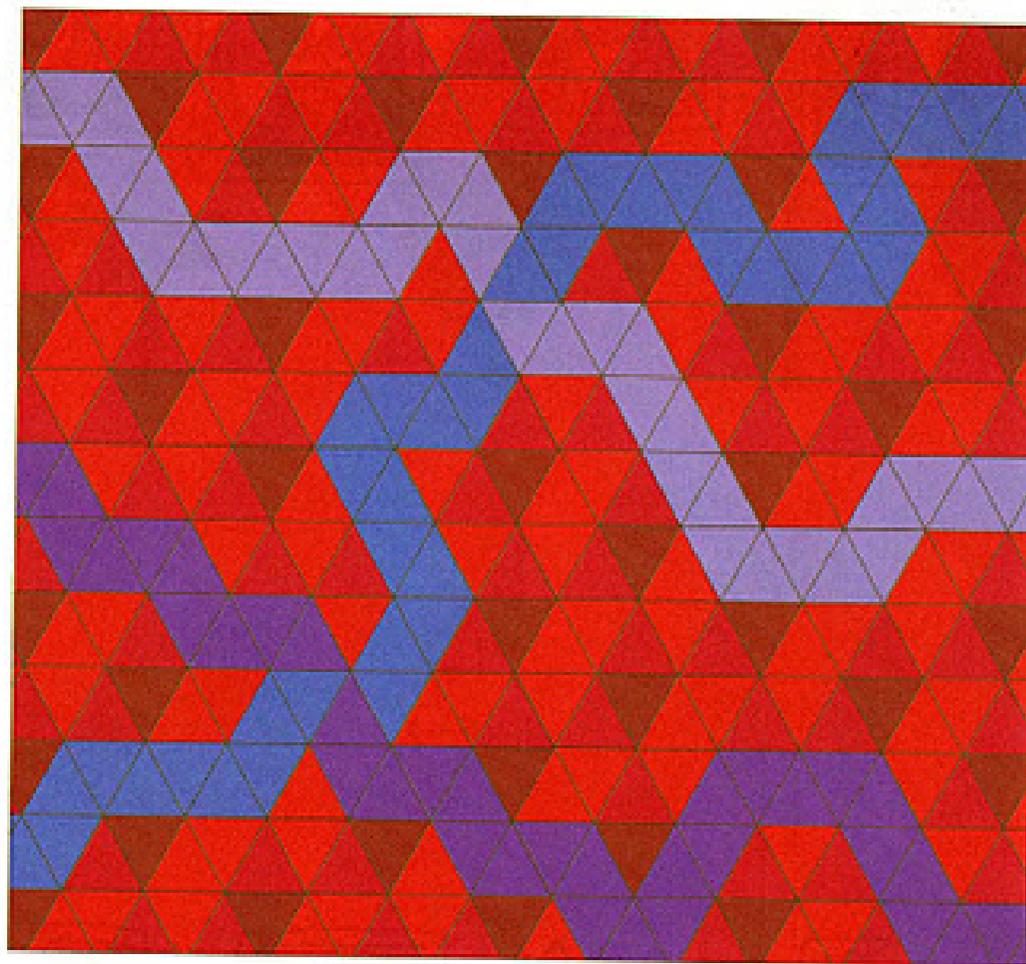
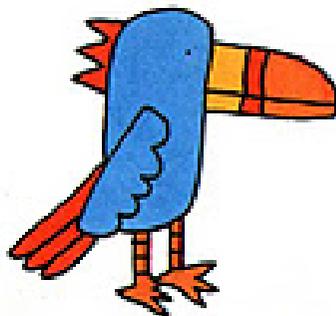
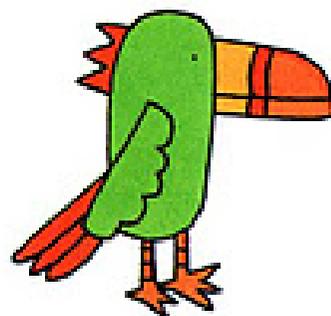
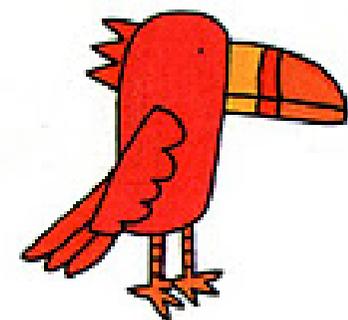


- Recorta los recuadros de la página 111. Sigue los caminos y pega las figuras en los lugares correspondientes.



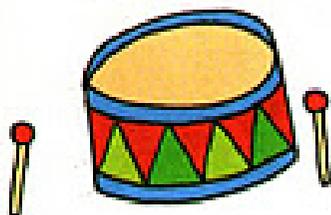


■ Pinta cada pájaro del mismo color del que está en el otro extremo de su camino.

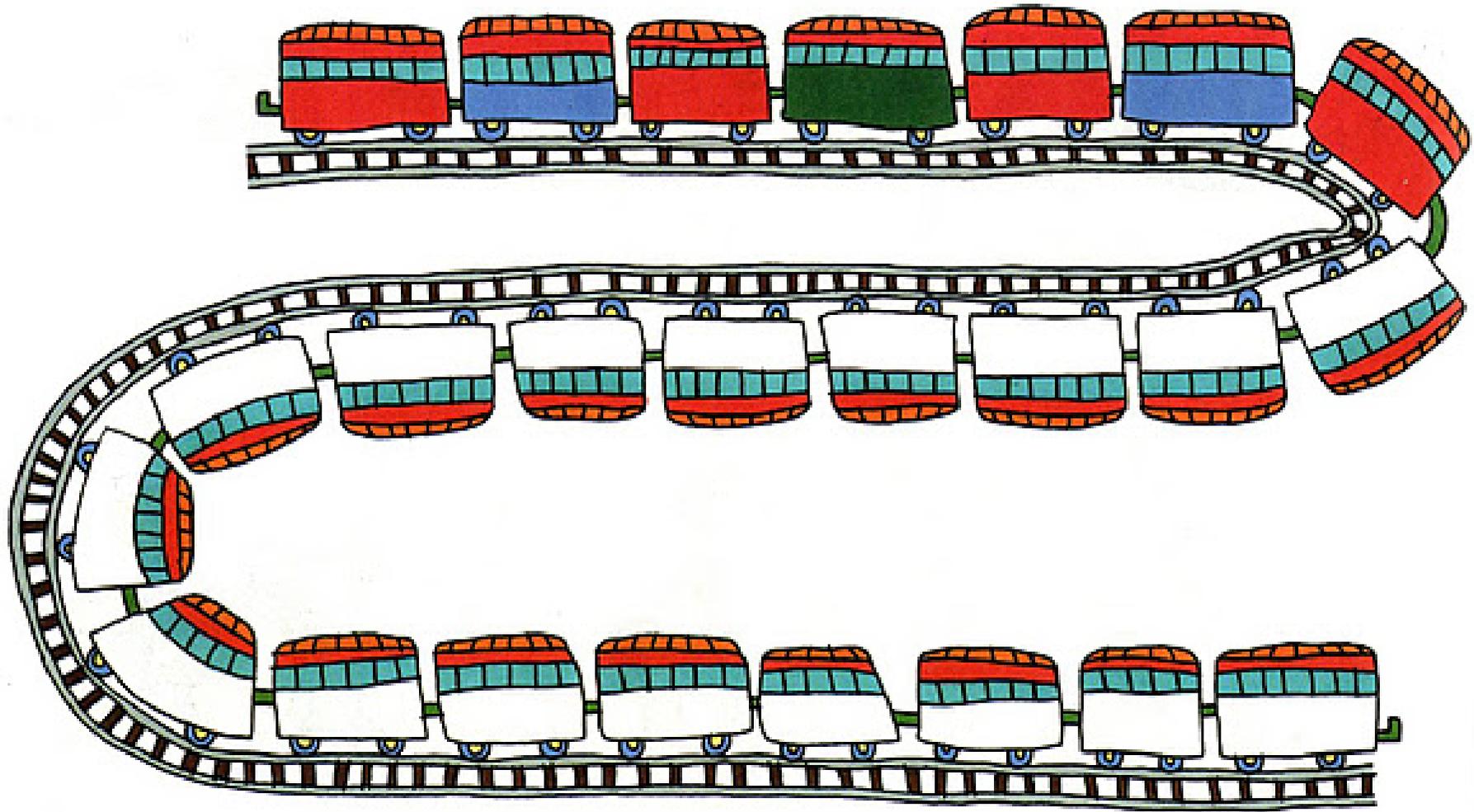




- Observa estos objetos. Comenta con tus compañeros y compañeras qué semejanzas y qué diferencias existen entre ellos.

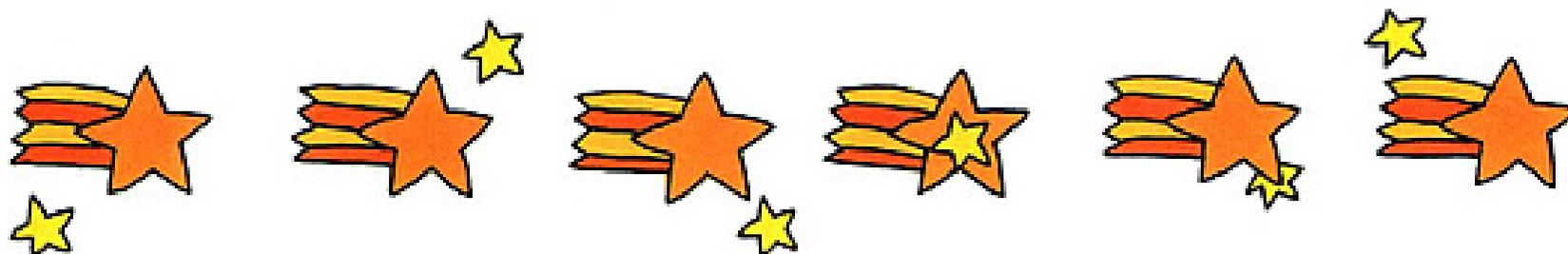
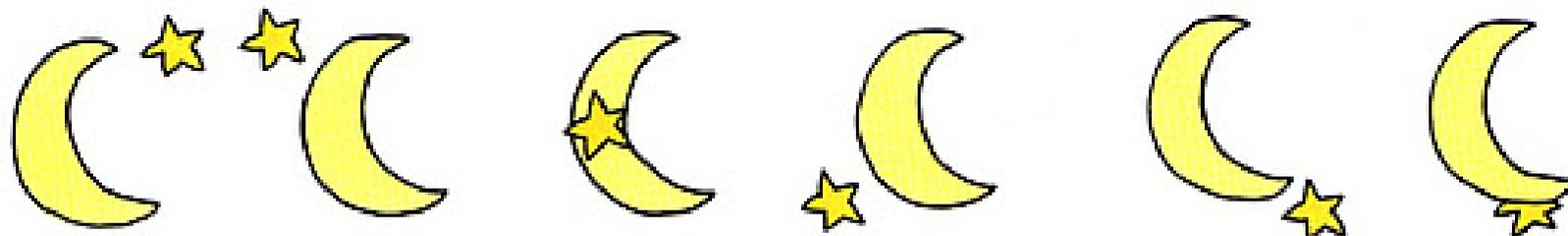
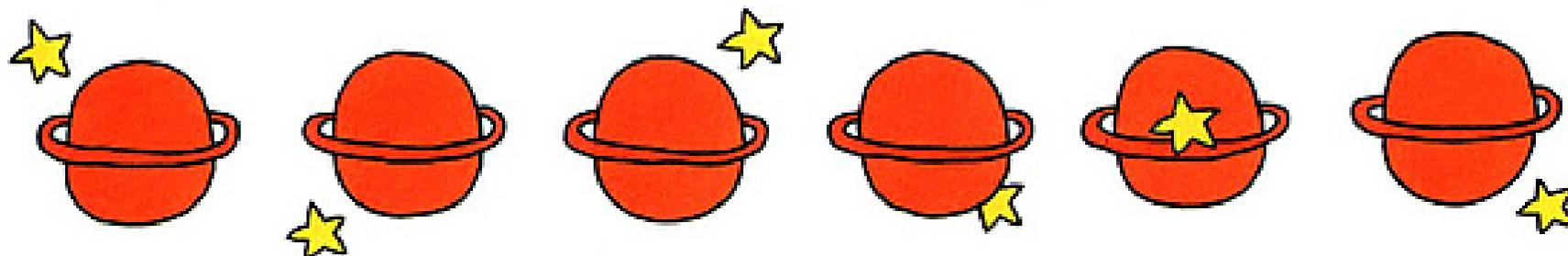


■ Pinta los vagones continuando la serie.



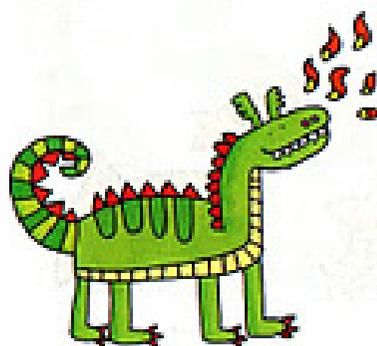
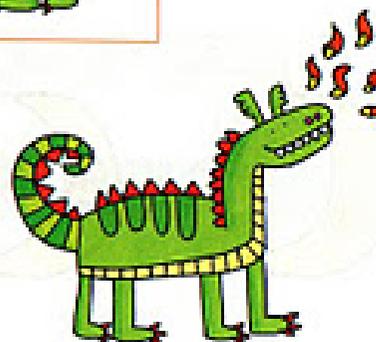


- Relaciona y une con una línea de color los planetas, las lunas y los cometas que tienen la estrella en la misma posición.



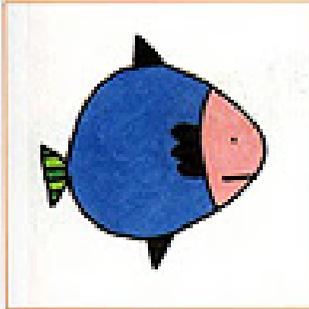


Encierra en un círculo los dragones que son iguales al modelo.



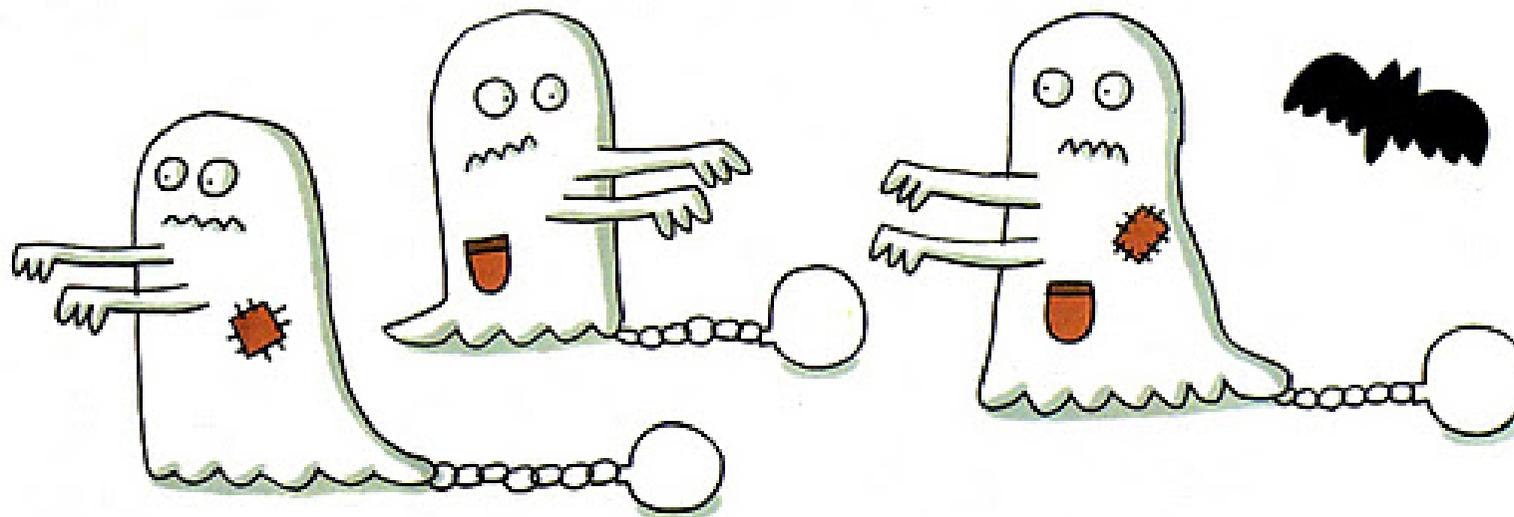


Encierra los peces que son iguales al modelo.





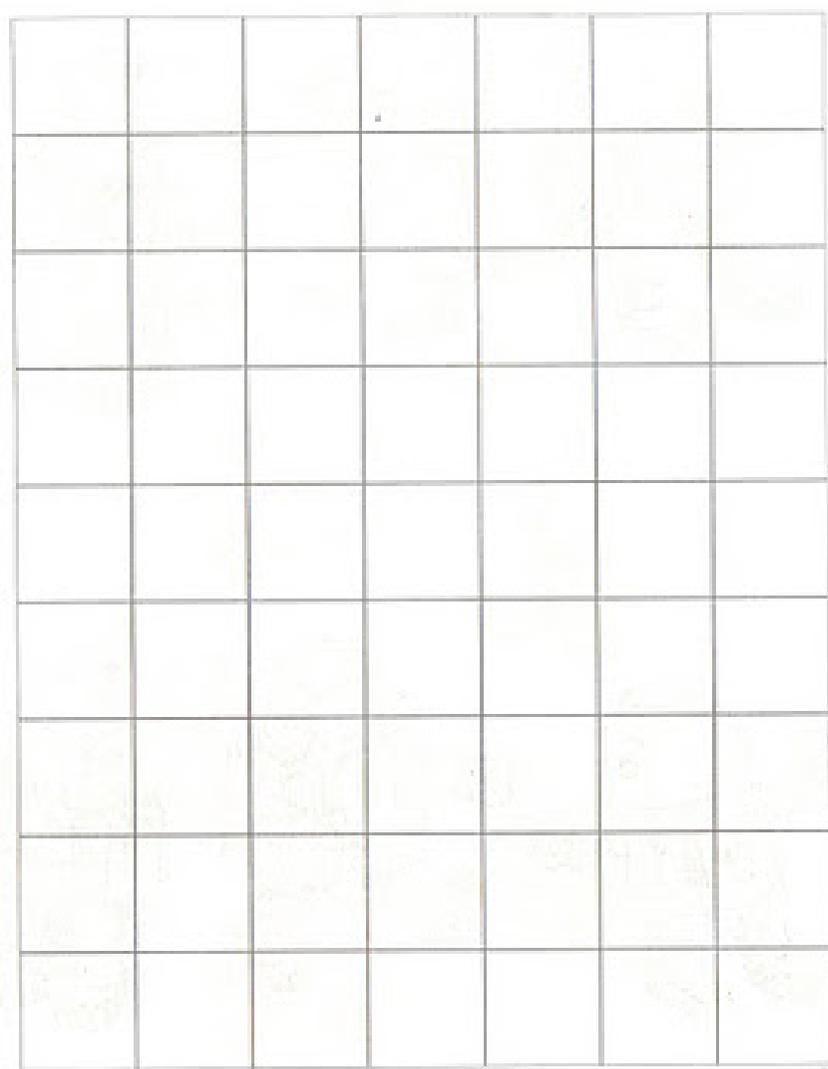
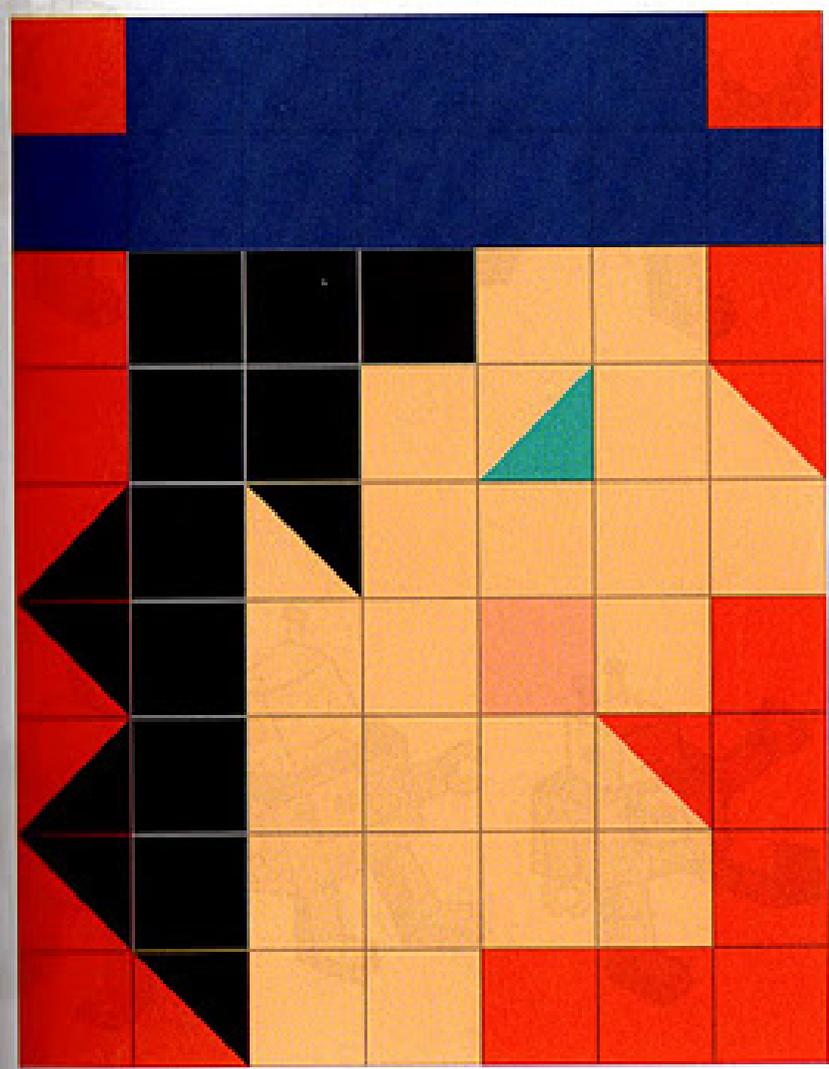
■ Pinta la bola de los fantasmas que tienen bolsillo y parche.





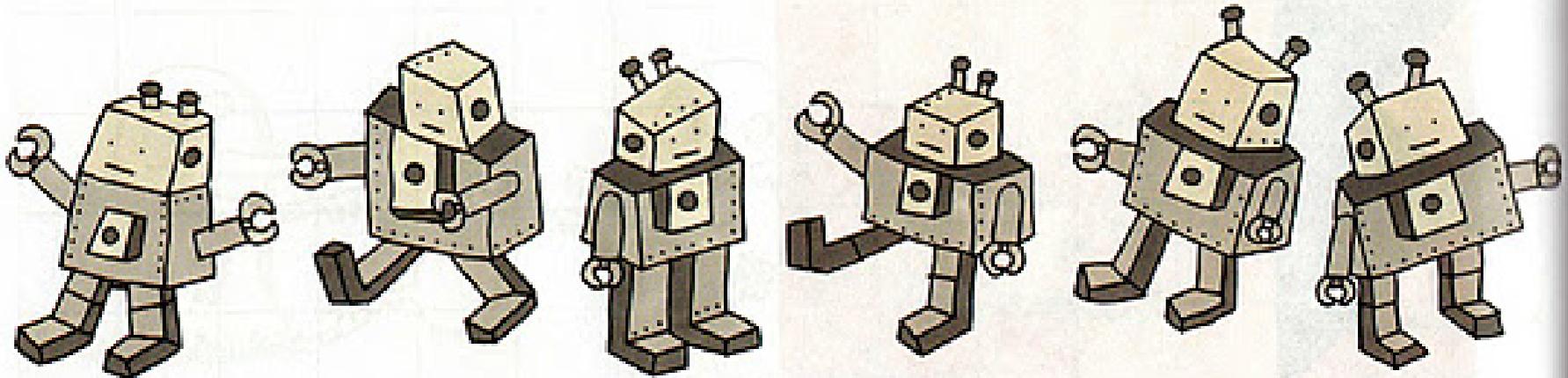
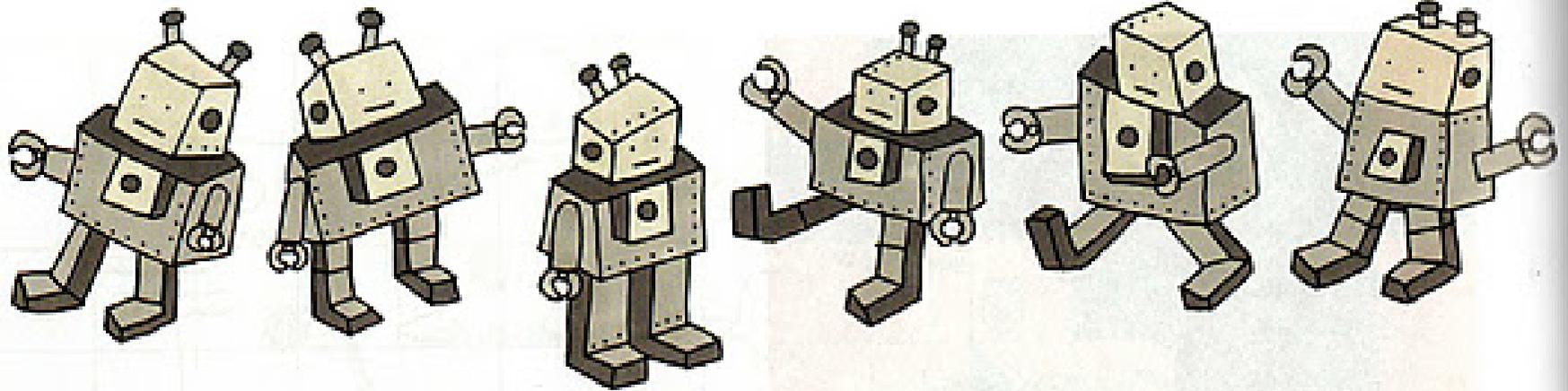
■ Copia el dibujo en la cuadrícula de la derecha.

Dibujo a copiar



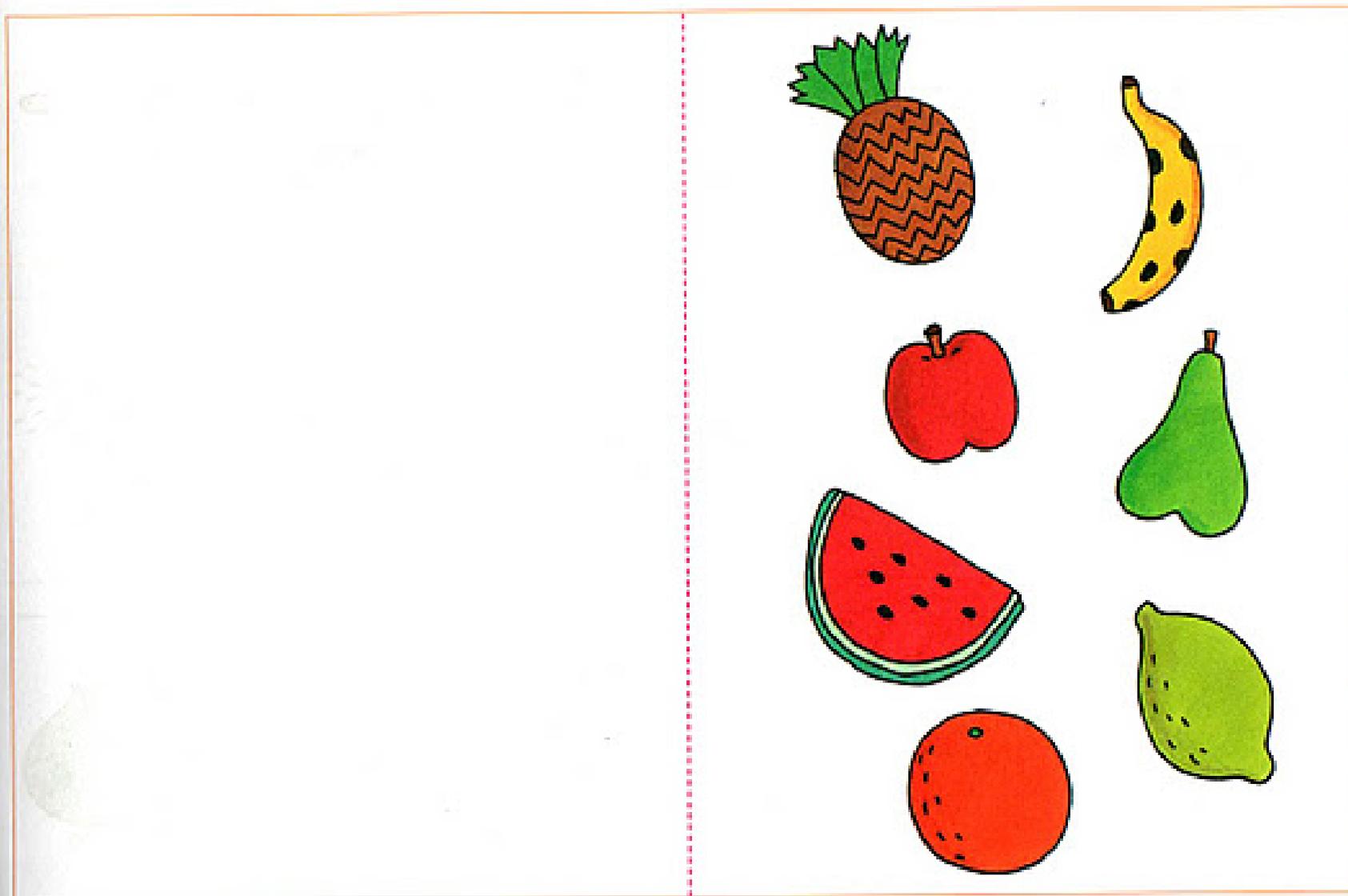


Relaciona y une con una línea los robots que están en la misma posición.





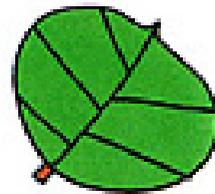
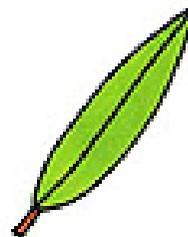
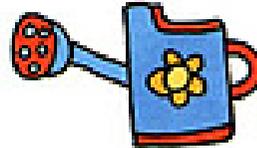
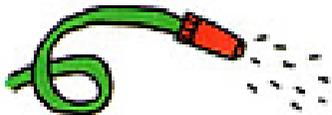
- Observa atentamente estas frutas. Dobra la hoja por la línea punteada de forma que no las veas. Dibuja o escribe el nombre de las frutas que recuerdes en el recuadro de la izquierda.



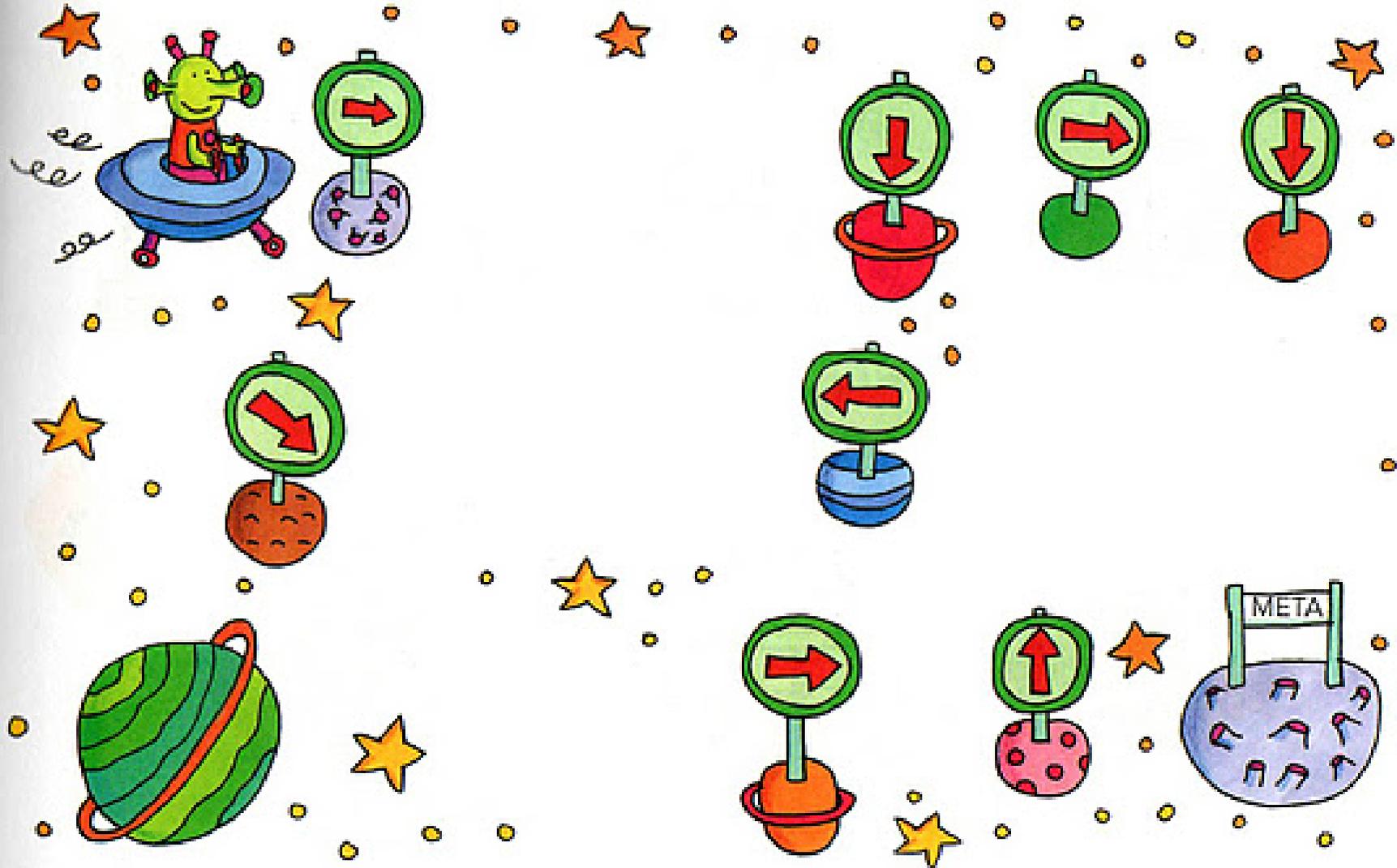


2c

■ Marca con una X el elemento que tú crees que no pertenece al grupo.

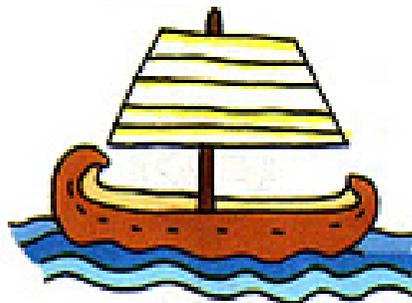
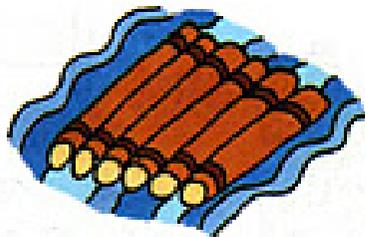
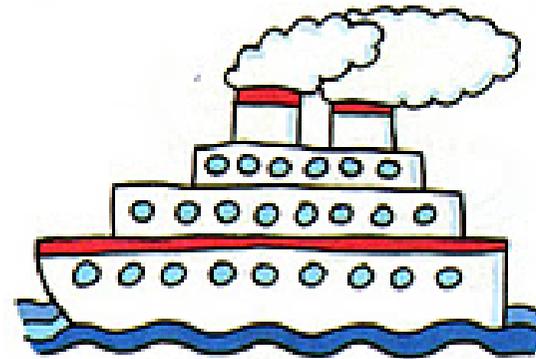


■ Dibuja el camino que debe recorrer el marciano siguiendo la dirección de las flechas para llegar a la meta.



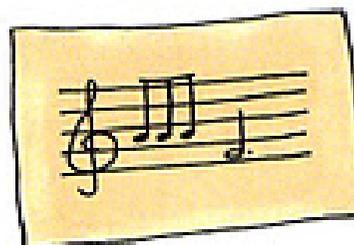
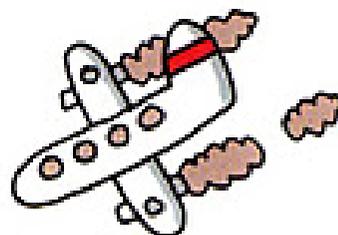
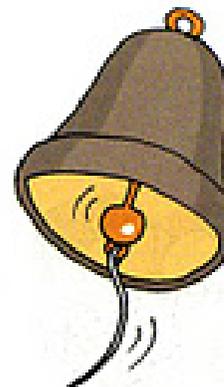
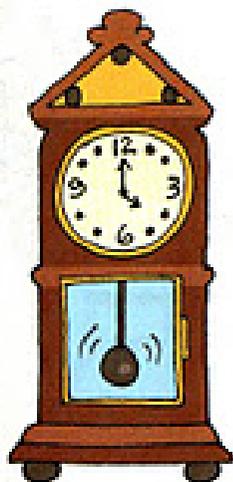


- Observa estos objetos. Comenta con tus compañeros y compañeras qué semejanzas y qué diferencias existen entre ellos.



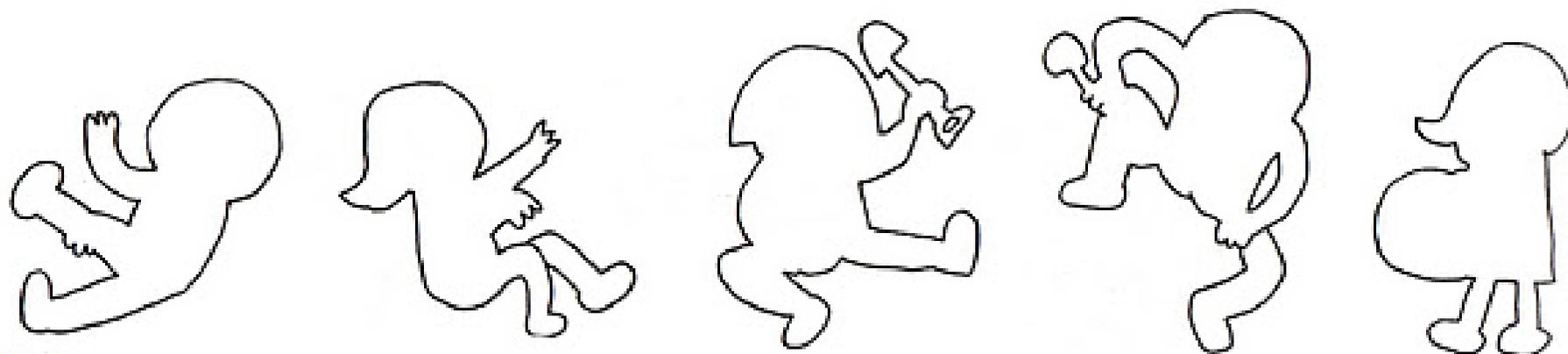


■ Encierra con una cuerda de color azul las cosas que hacen ruido y con verde las que no lo hacen.

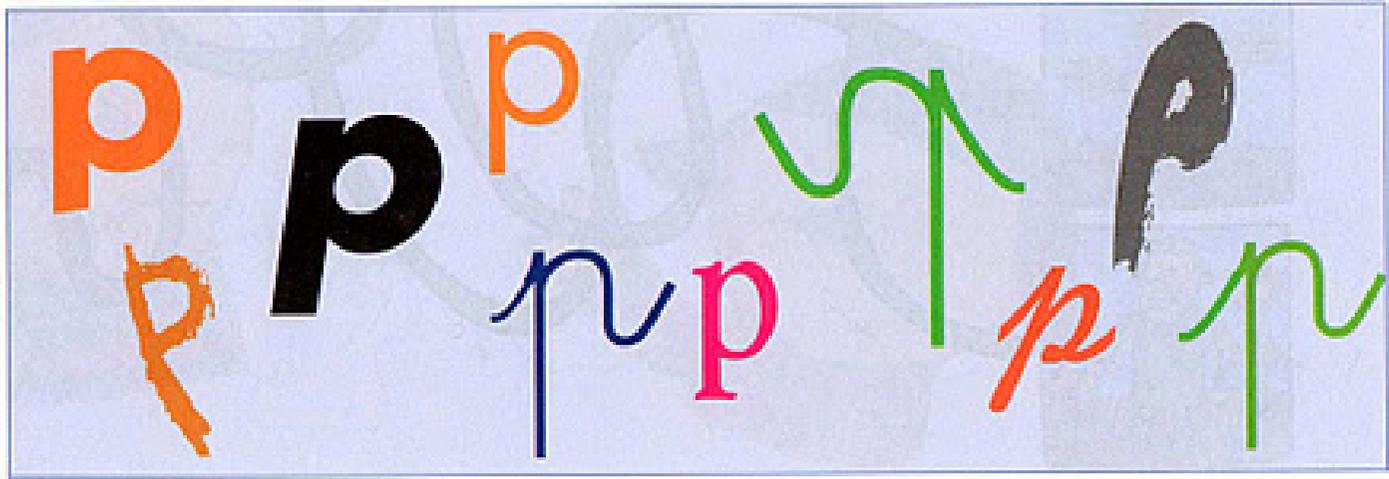




Relaciona y une con una línea cada niño o niña con la silueta que corresponde.

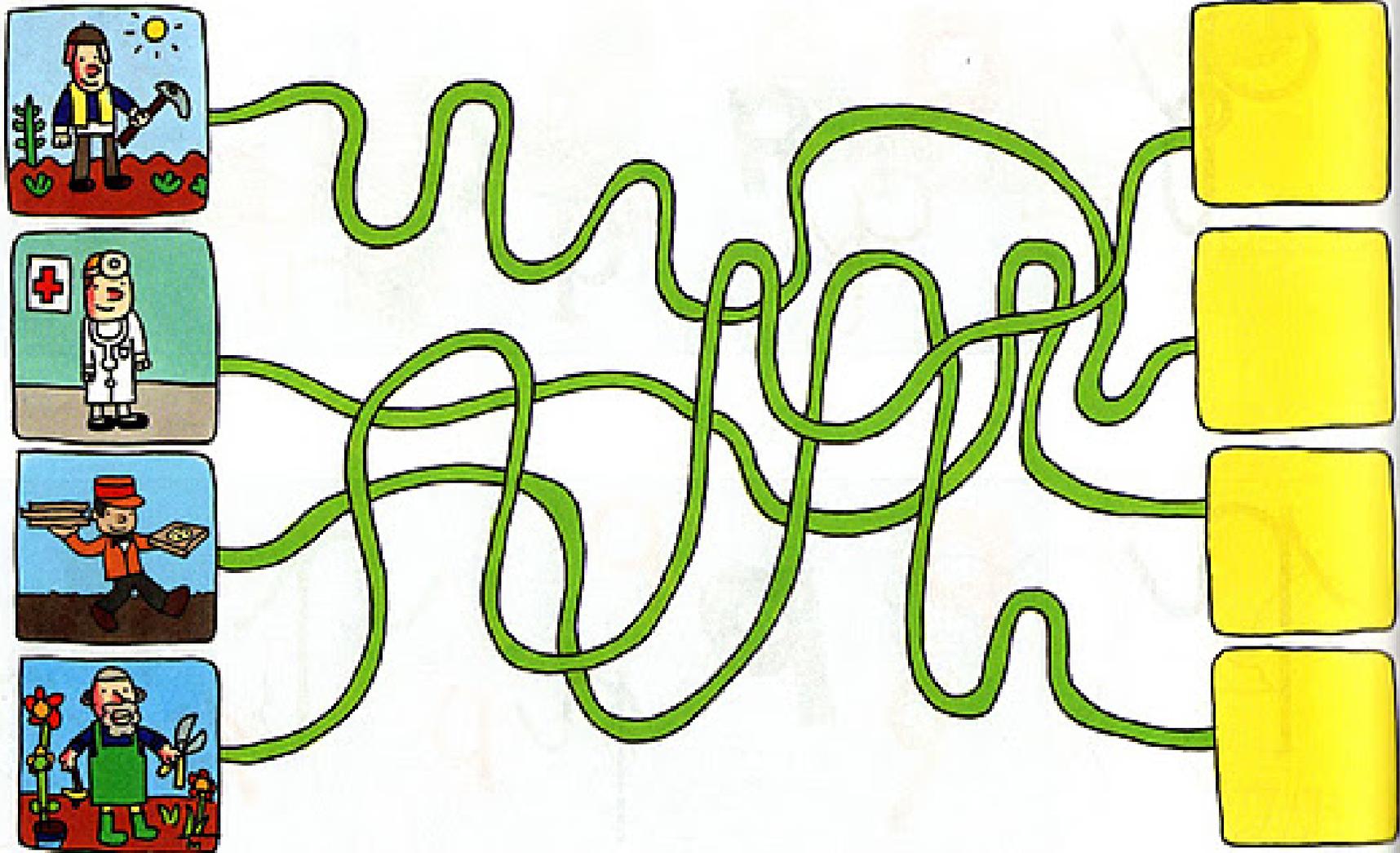


Encierra las letras que son iguales al modelo.





Recorta los recuadros de la página 111. Sigue los caminos y pega las figuras en los lugares correspondientes.



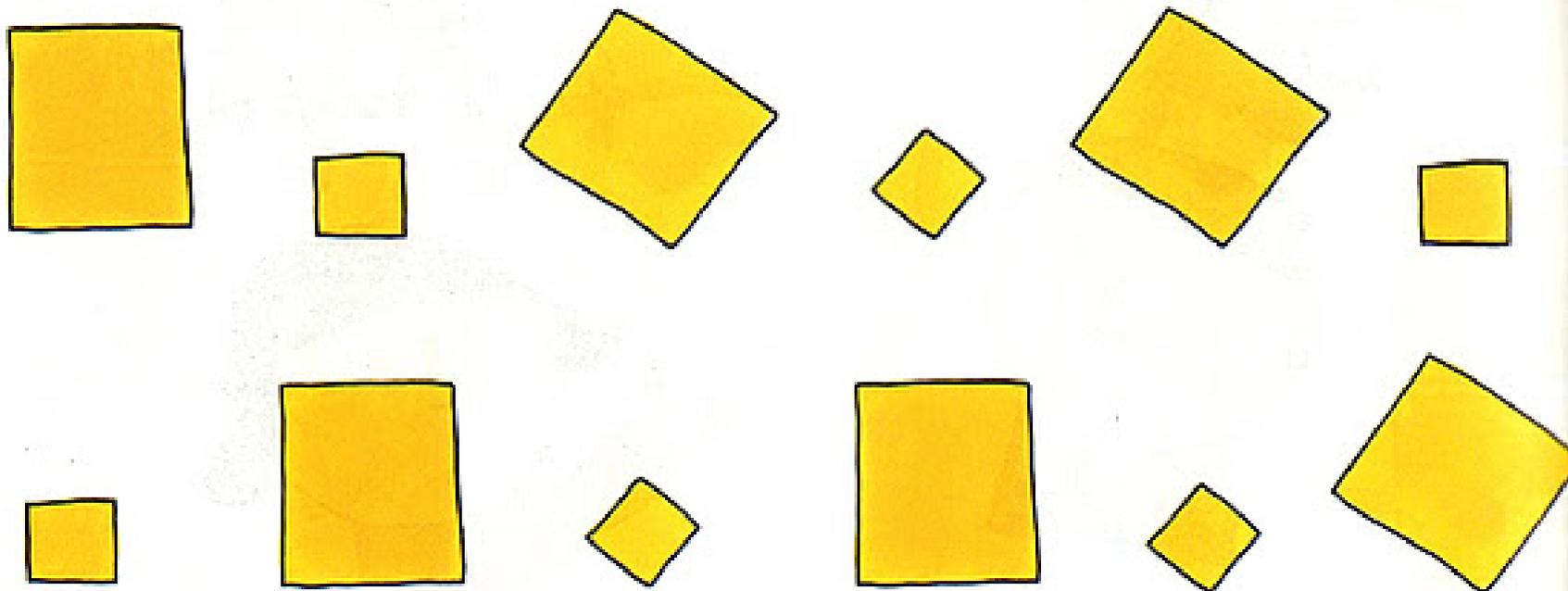
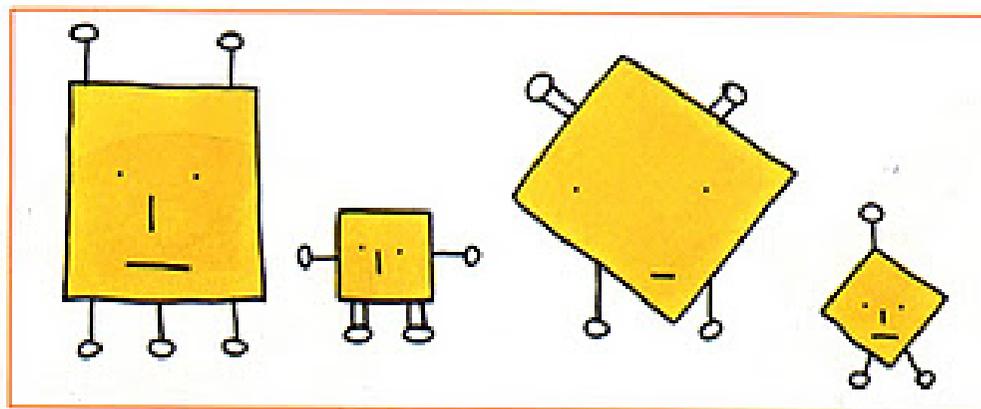


- Observa estas caras. Comenta con tus compañeros y compañeras las actitudes o sentimientos que expresan.



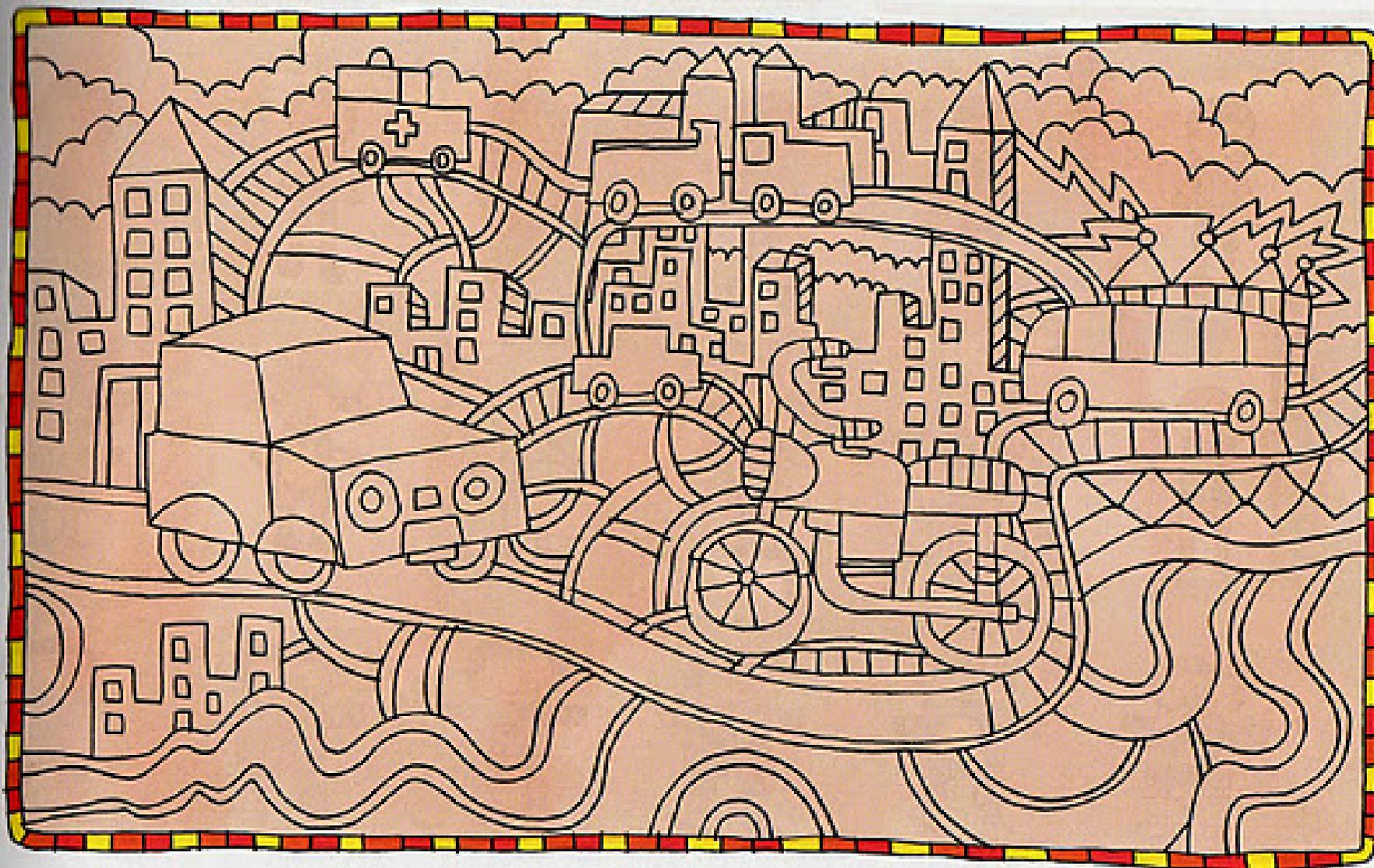


Completa cada una de las figuras de acuerdo con el modelo.

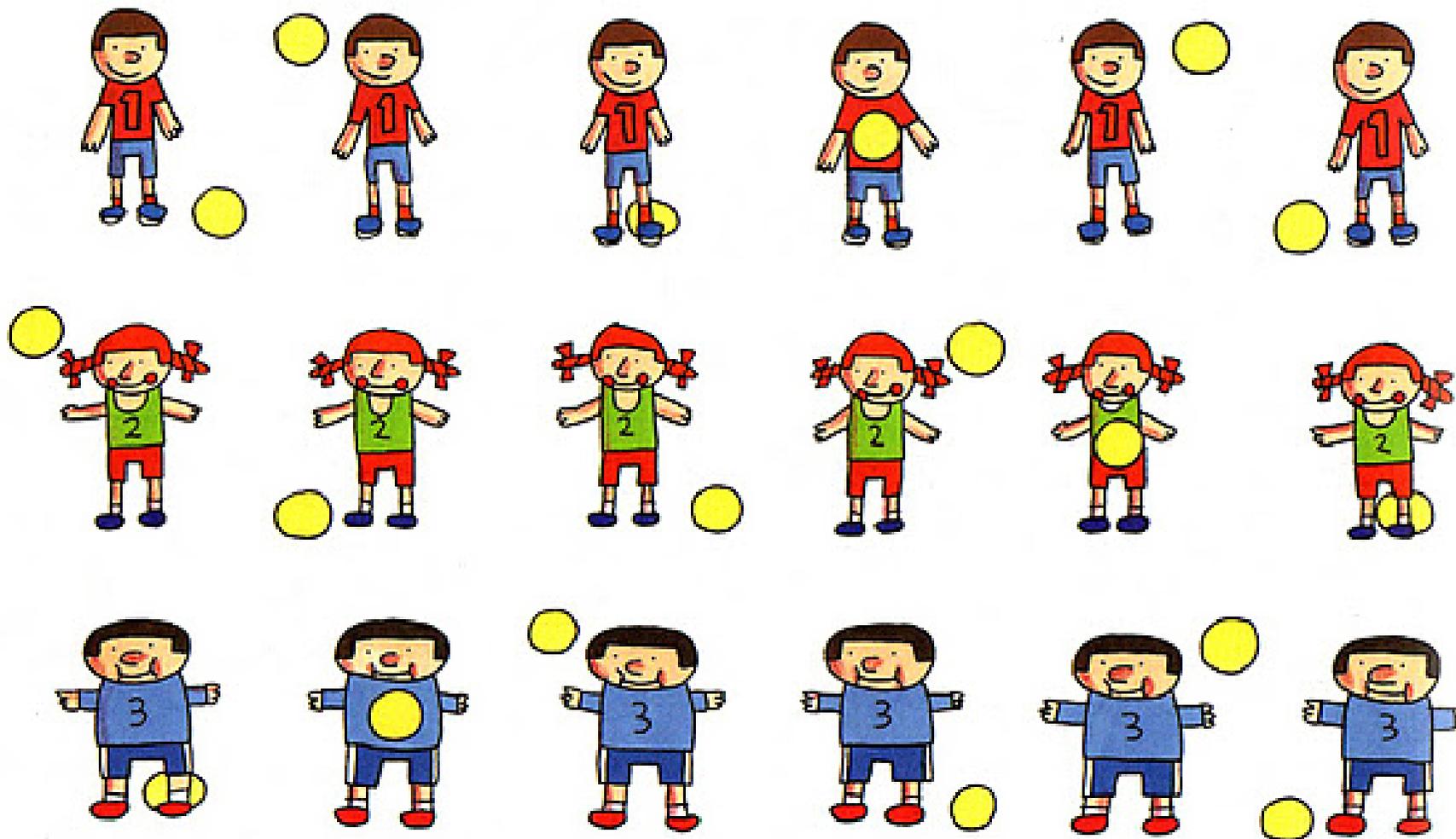




■ Descubre y pinta los vehículos escondidos en el dibujo.



- Relaciona y une con una línea de color las figuras de los niños y de las niñas que tienen la pelota en la misma posición.





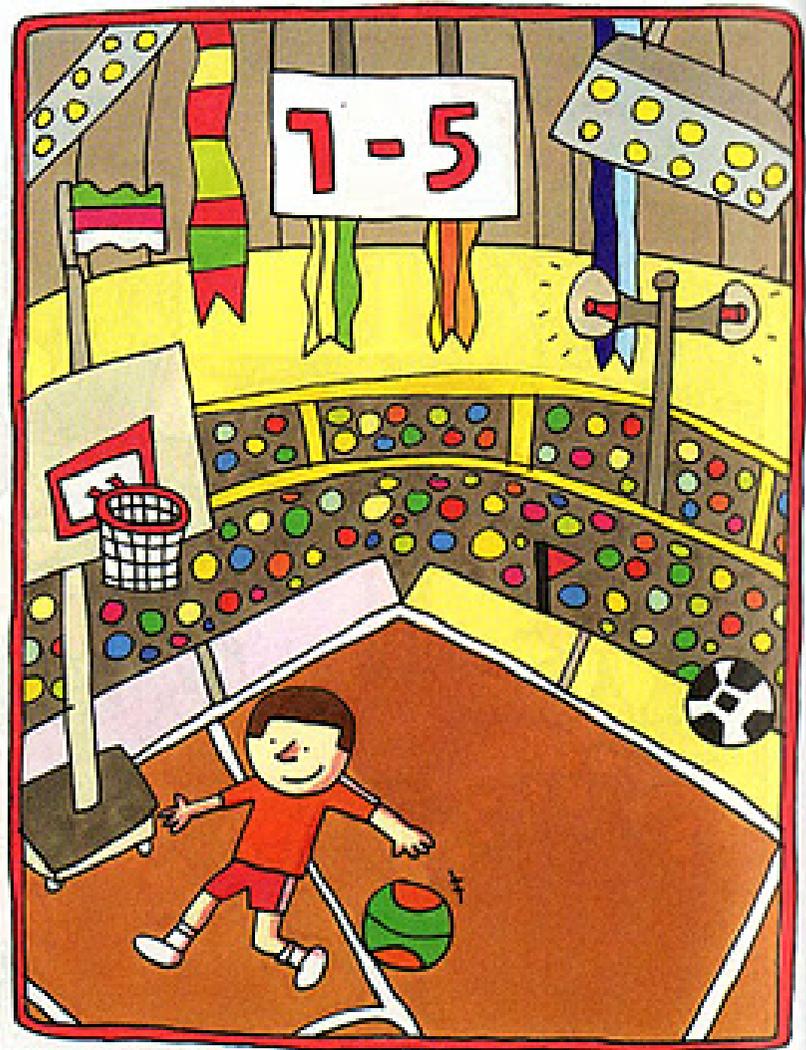
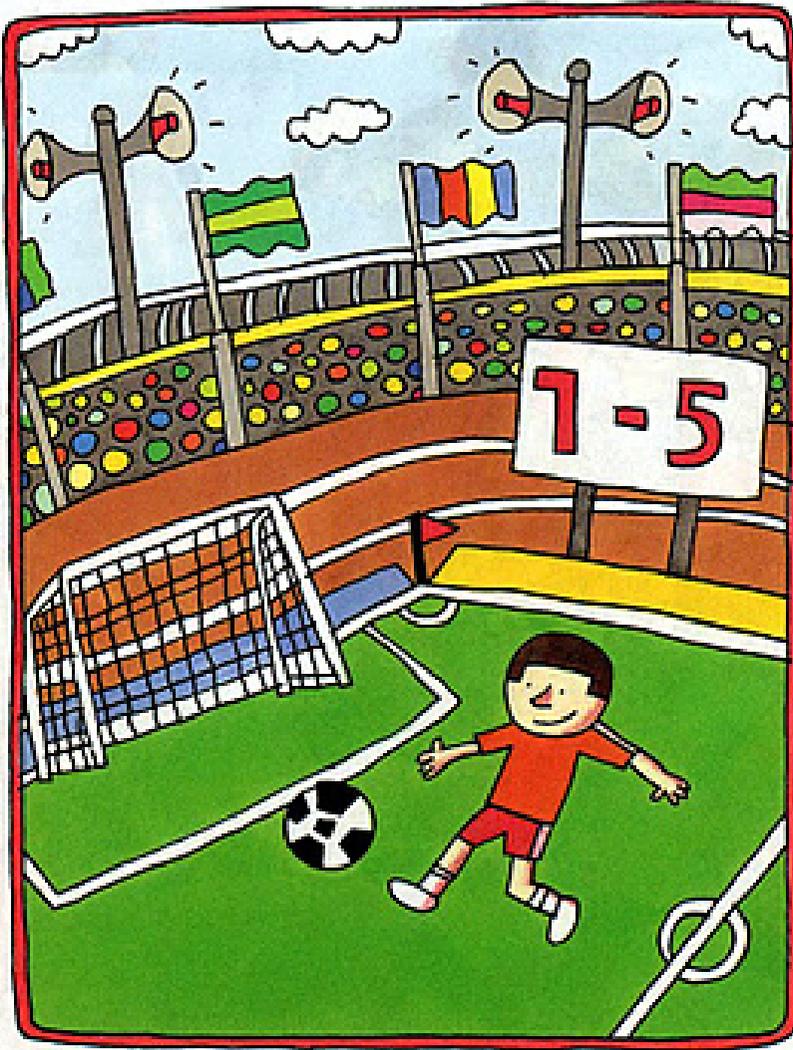
■ Recorta los recuadros de la página 109. Pégalos en el lugar que corresponde.





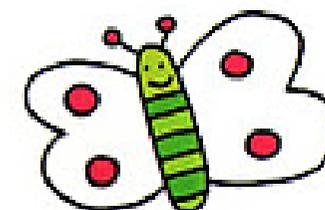
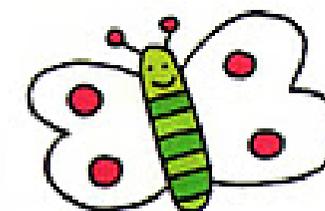
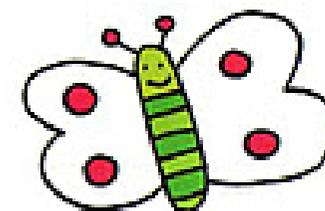
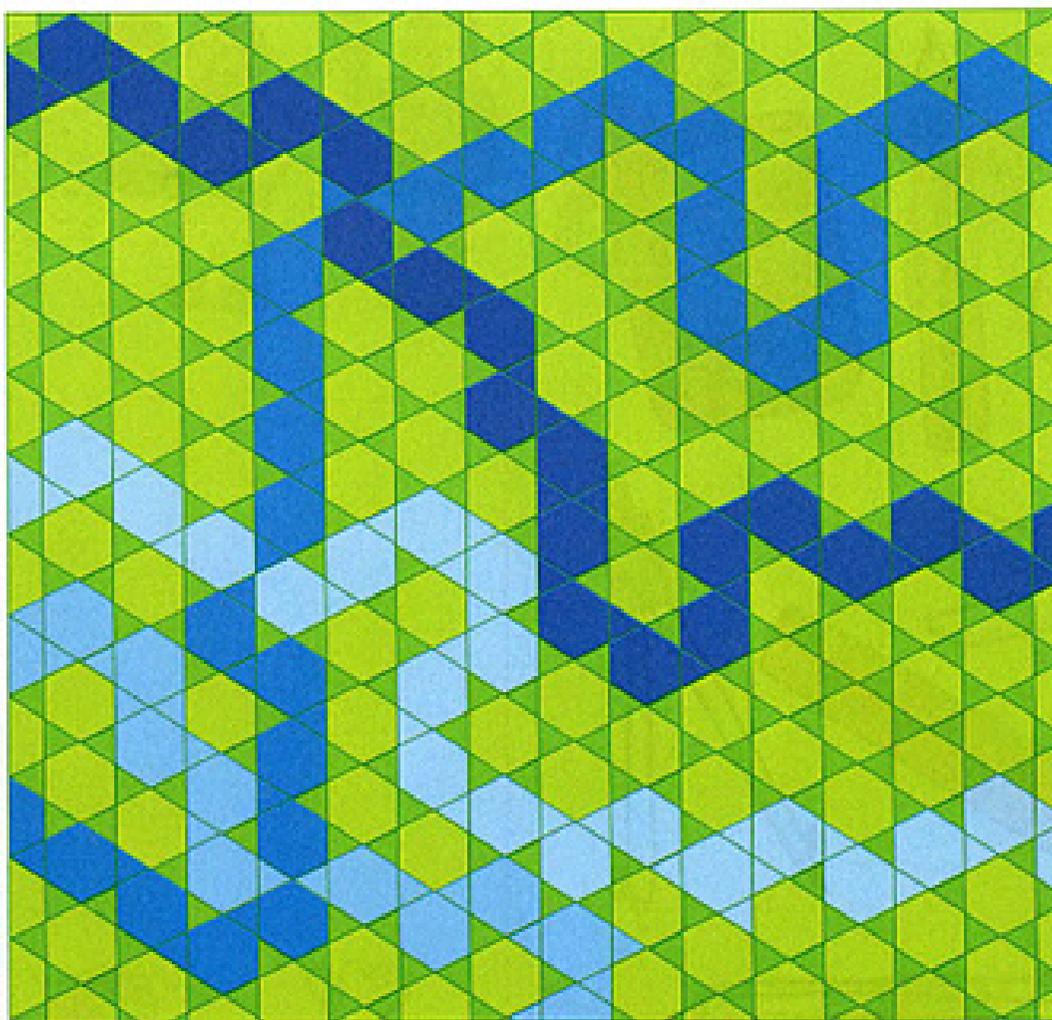
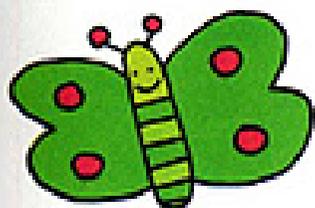
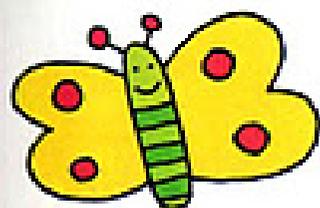
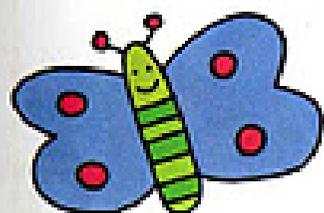
2c

Encierra los elementos que aparecen en ambas escenas.



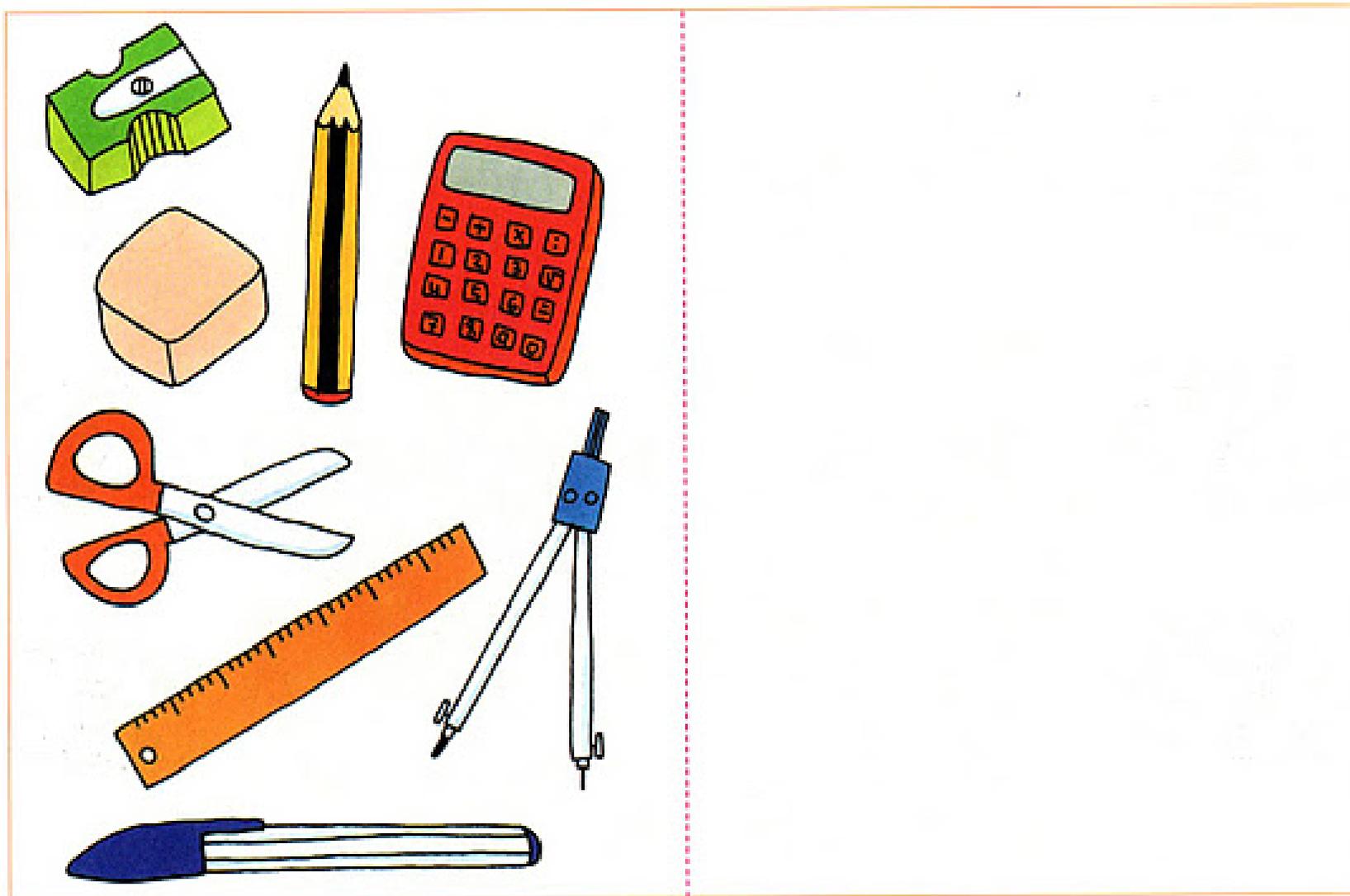


■ Pinta cada mariposa del mismo color de la que está en el otro extremo de su camino. -





- Observa atentamente estos objetos. Dobra la hoja por la línea punteada de forma que no los veas. Dibuja o escribe el nombre de los objetos que recuerdes en el recuadro de la derecha.





1c

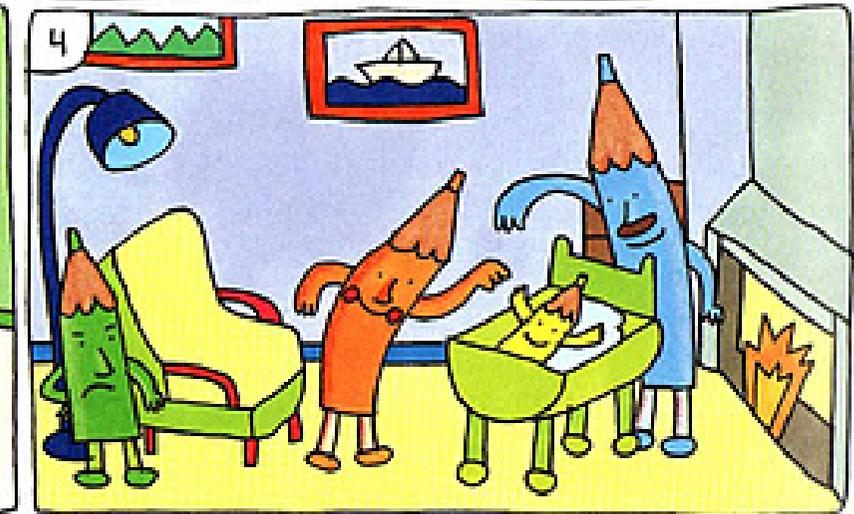
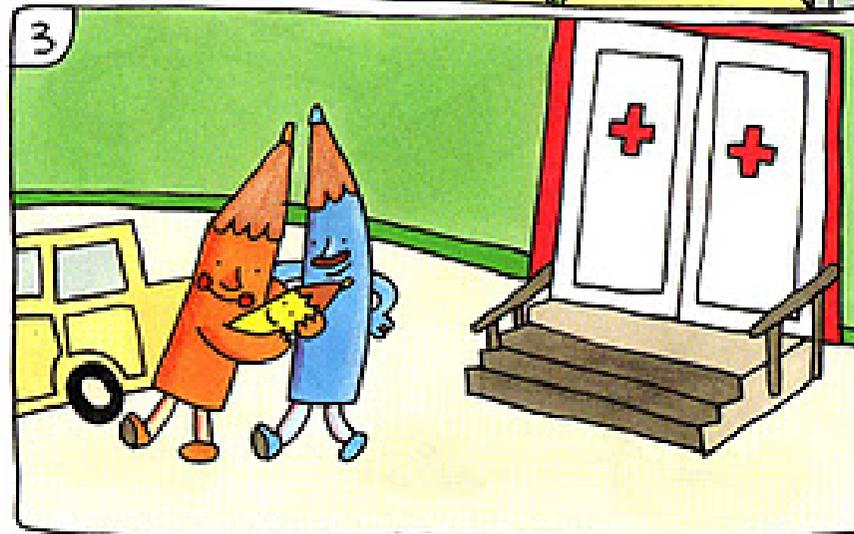
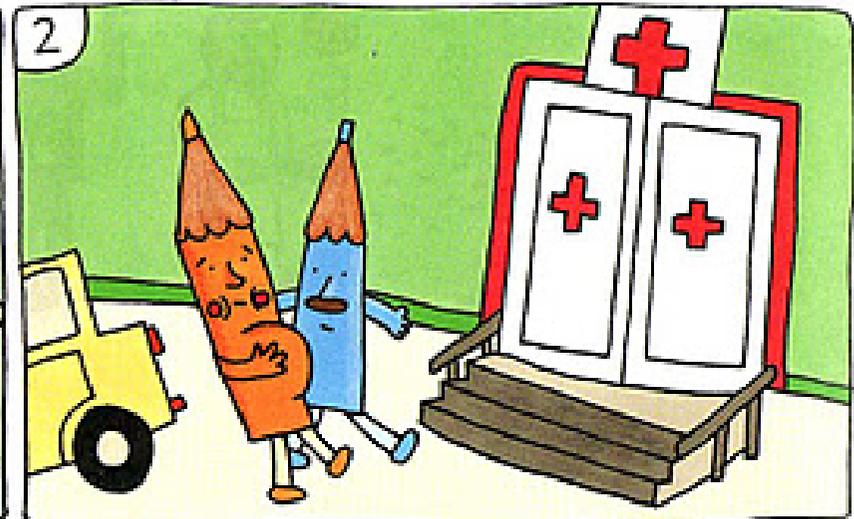
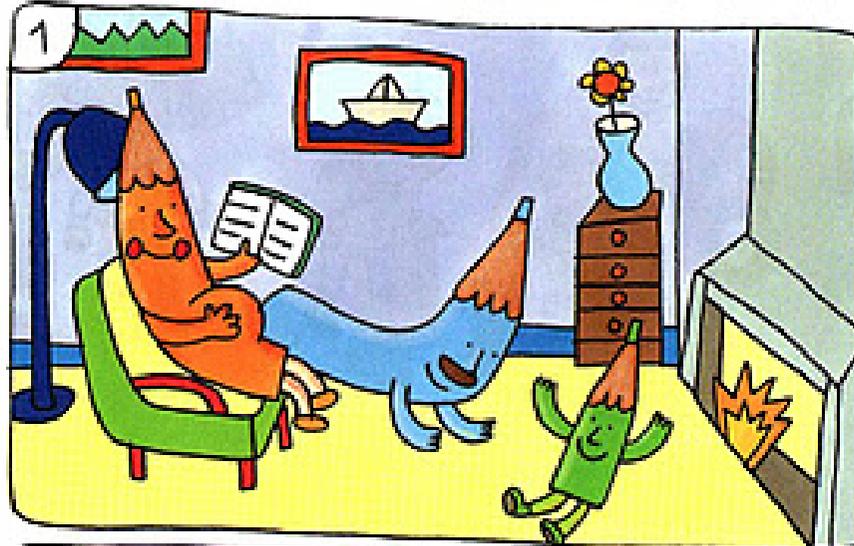
■ Une cada persona con el objeto que utiliza para cubrirse la cabeza.





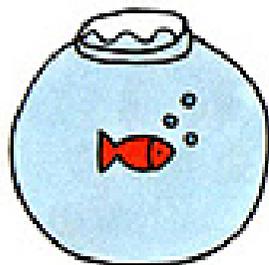
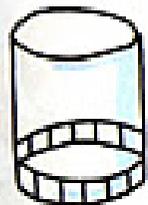
Observa esta historia. Después, coméntala con tus compañeros y compañeras.

EL LÁPIZ ESTÁ CELOSO





Relaciona y une con una línea el objeto con la parte o las partes que le pertenecen.





Encierra en un círculo los duendes que son iguales al modelo.



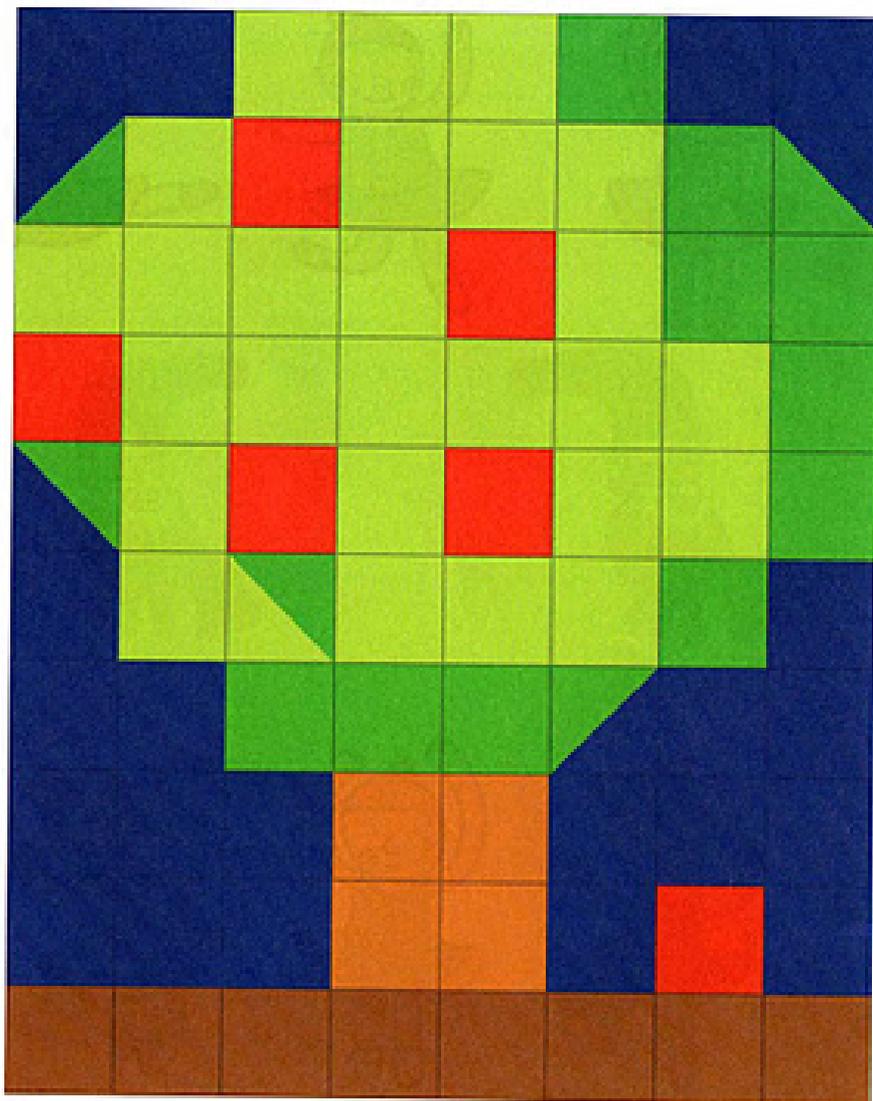


Relaciona y une con una línea las bailarinas que están en la misma posición.



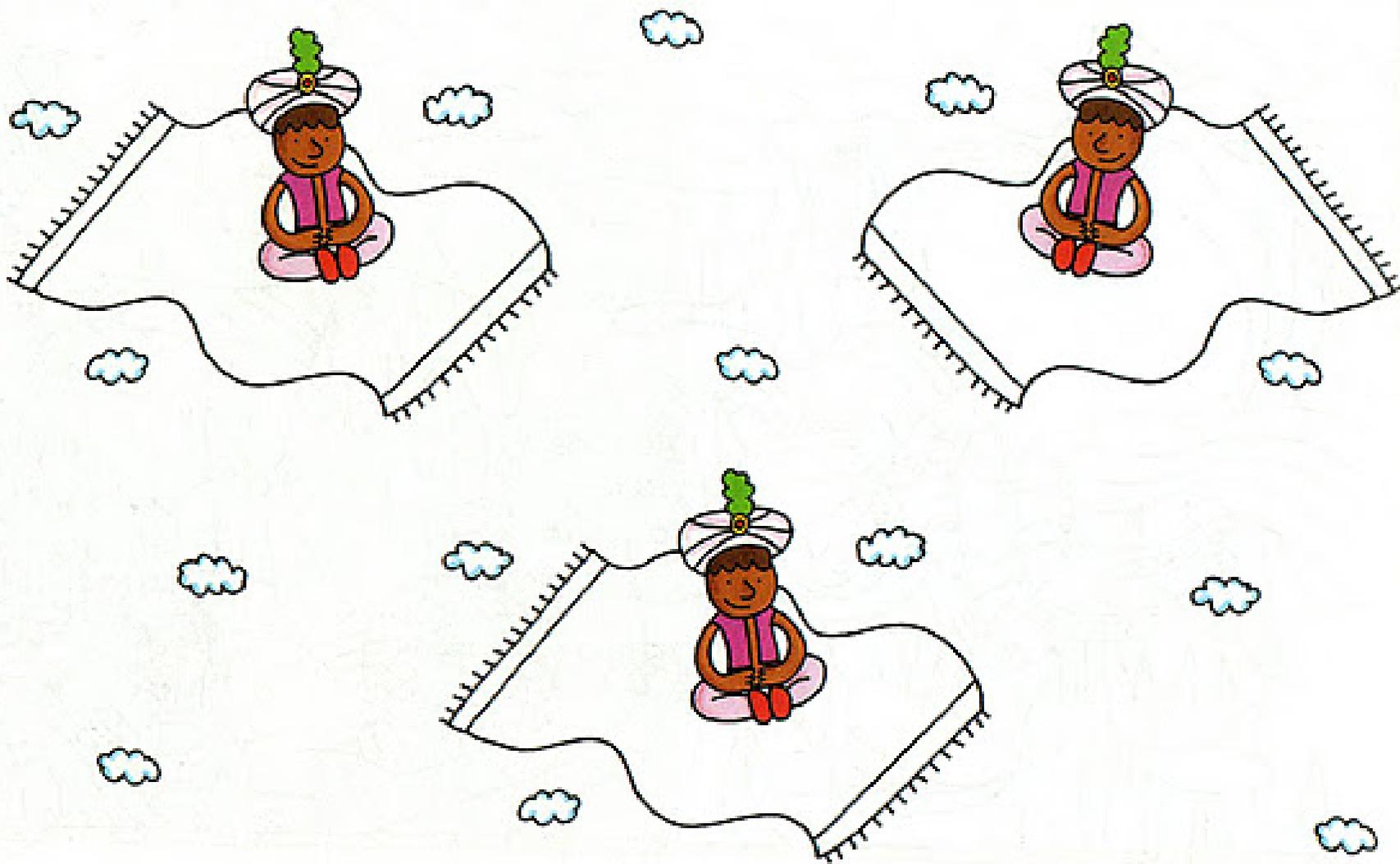


■ Copia el dibujo en la cuadrícula de la derecha.

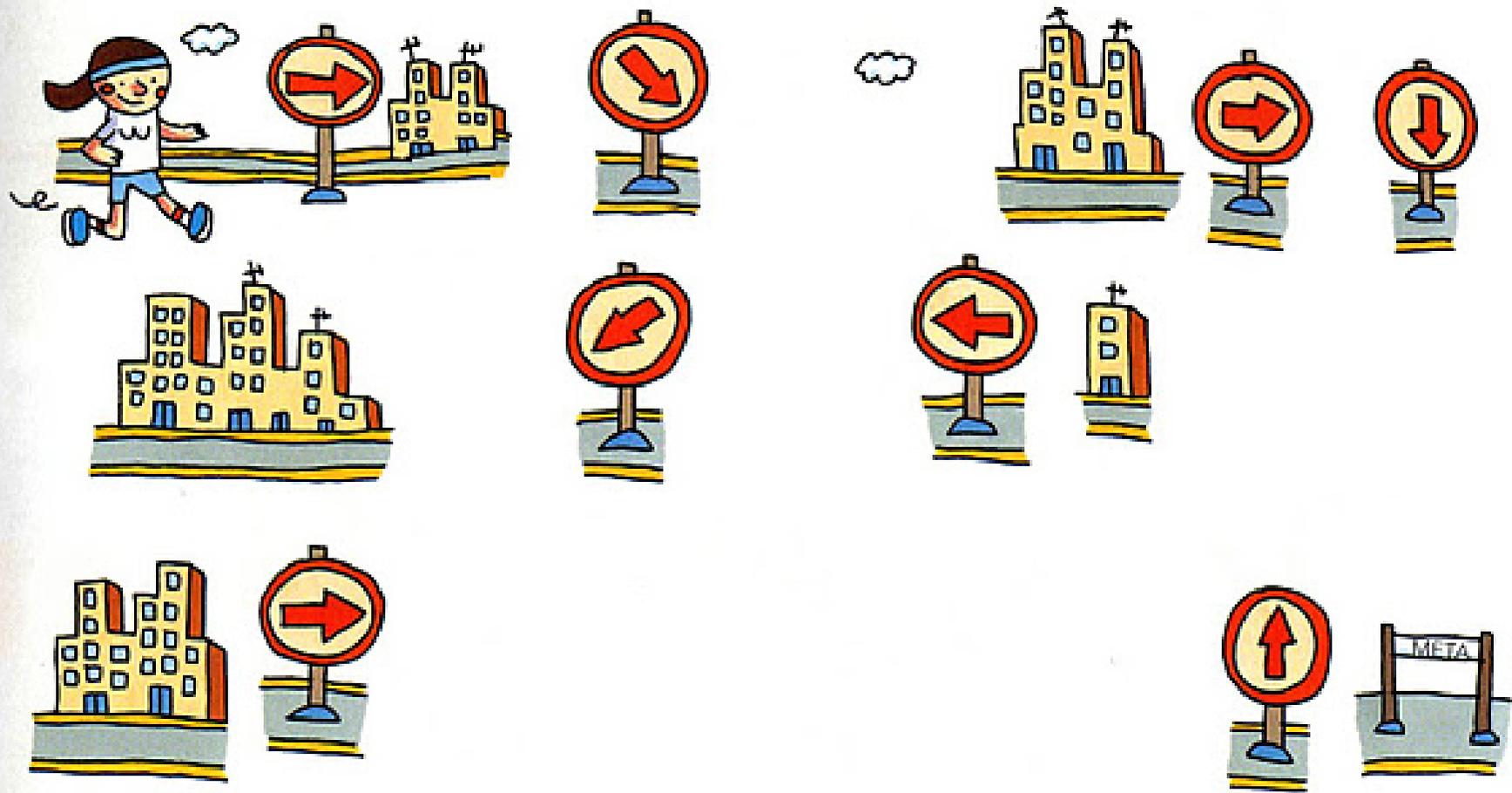




■ Pinta cada alfombra de diferente manera.

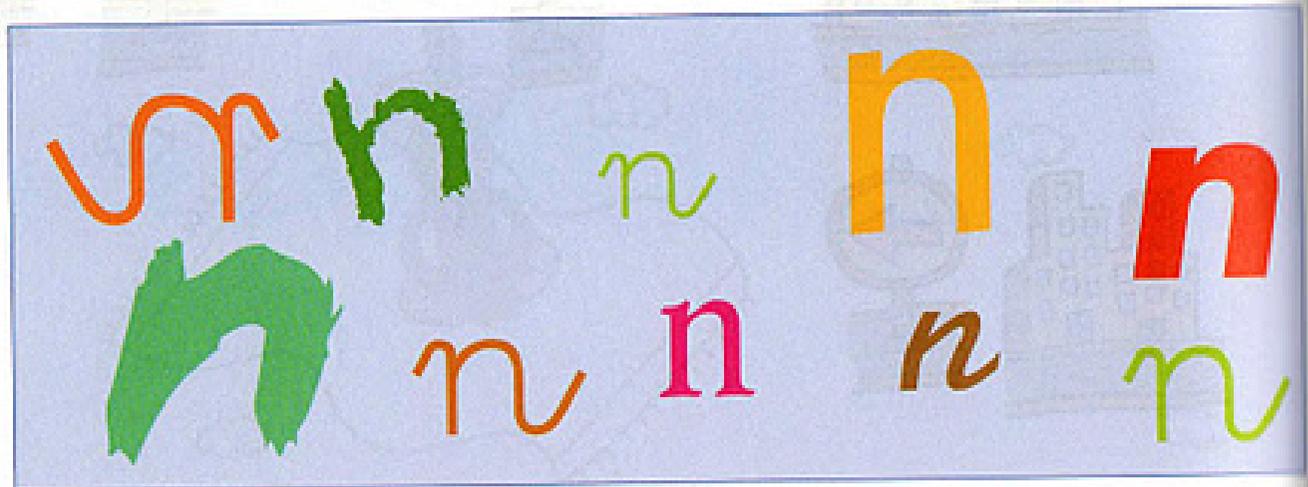
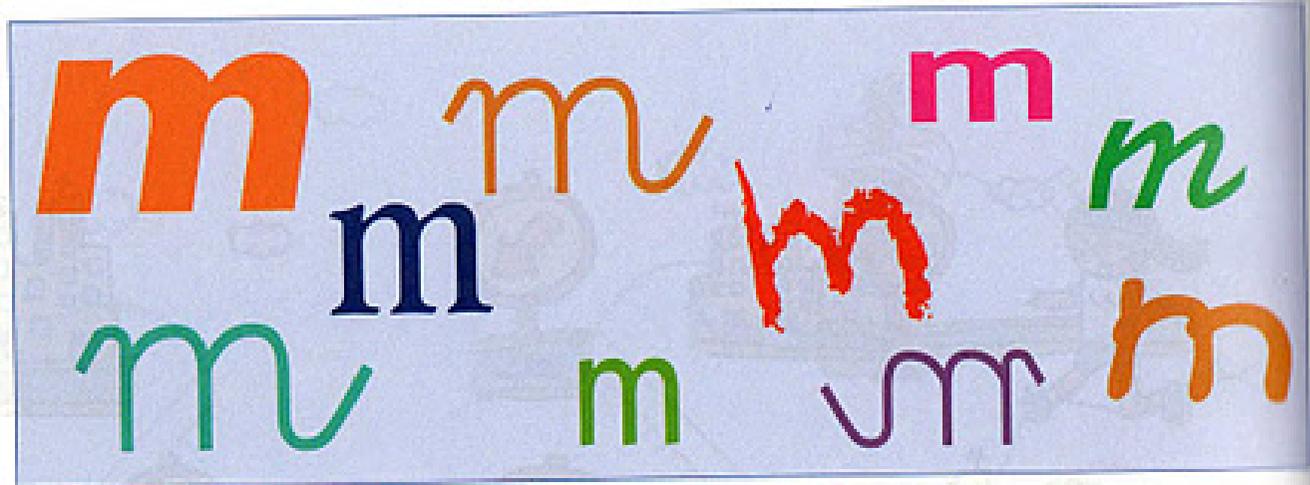
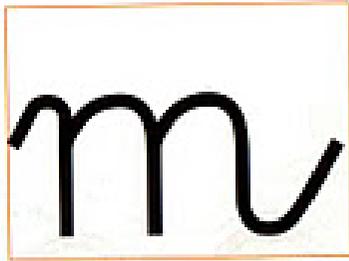


■ Dibuja el camino que la atleta debe recorrer siguiendo la dirección de las flechas para llegar a la meta.



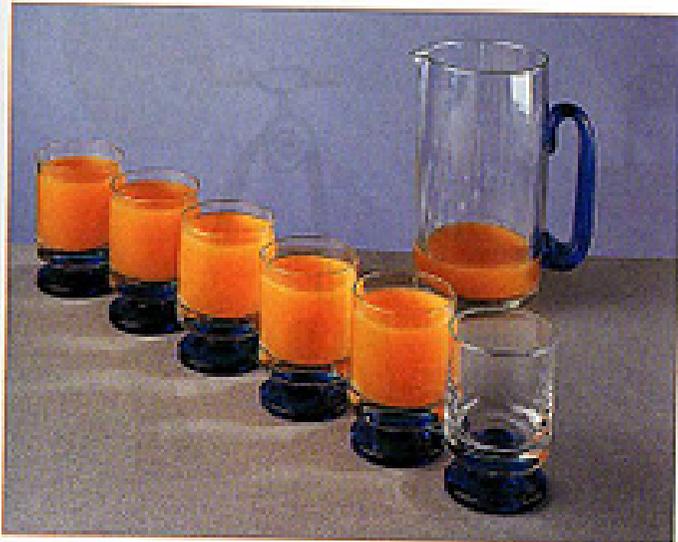


Encierra las letras que son iguales al modelo.



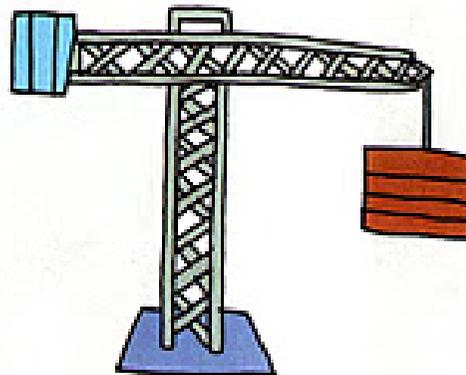
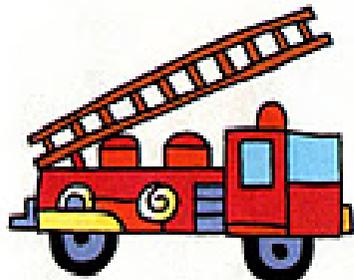
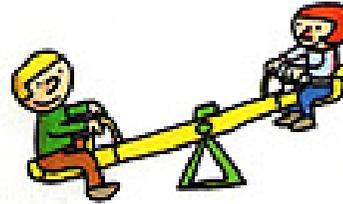


■ Observa las fotografías y enuméralas según el orden en que ha sucedido la acción.



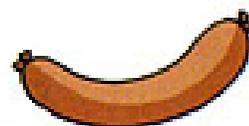
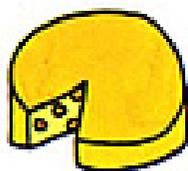
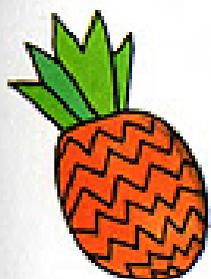
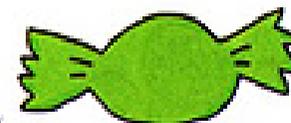


- Observa estos objetos. Comenta con tus compañeros y compañeras qué semejanzas y qué diferencias existen entre ellos.



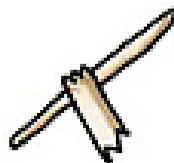


■ Encierra con una cuerda de color rojo las cosas saladas, con amarillo las dulces y con azul las ácidas.



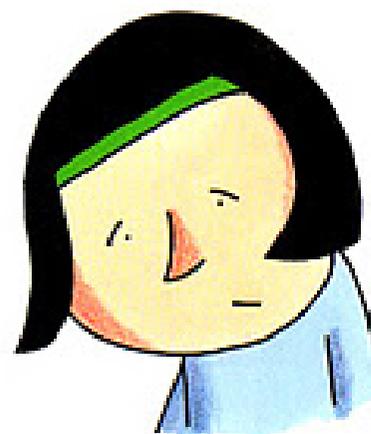
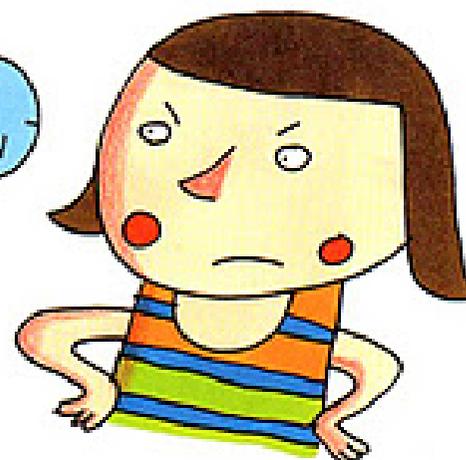
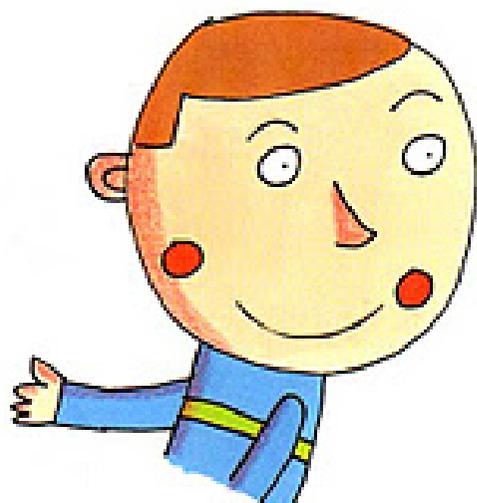


Relaciona y une con una línea la estatua con la parte o las partes que le pertenecen.



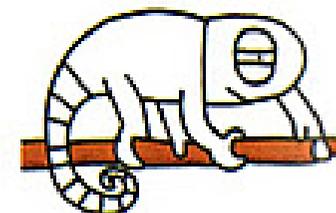
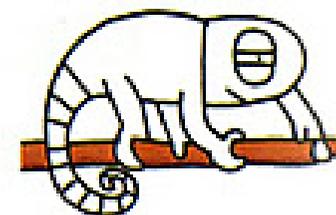
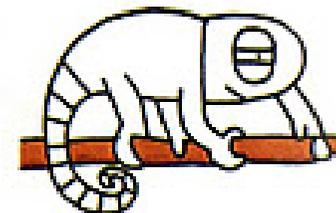
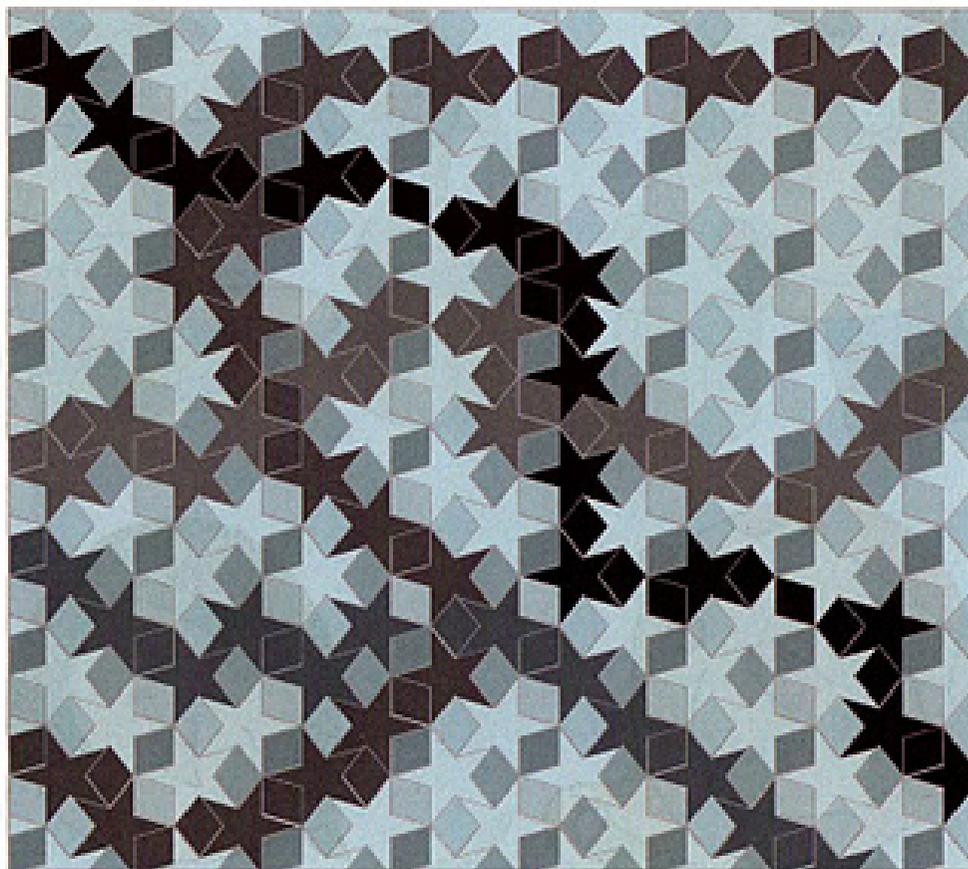
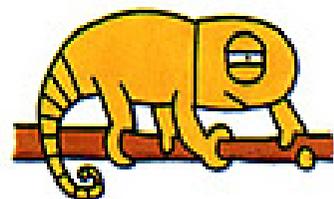
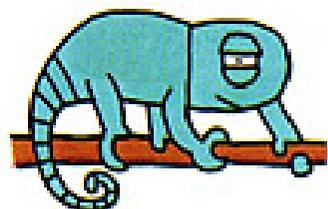
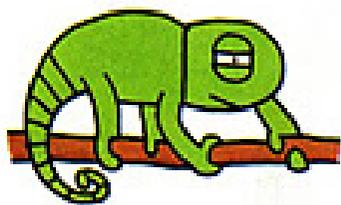


- Observa estas caras. Comenta con tus compañeros y compañeras las actitudes o sentimientos que expresan.



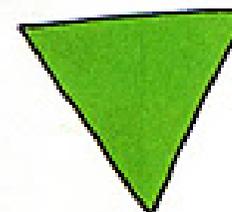
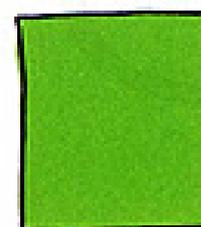
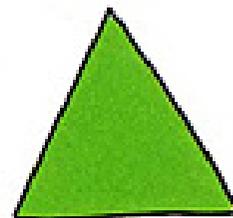
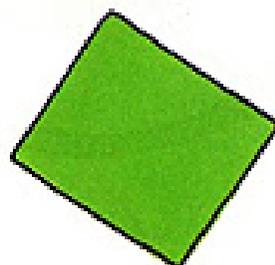
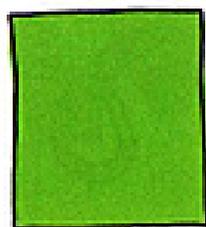
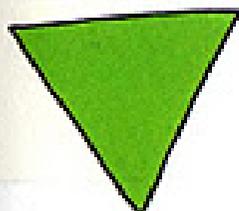
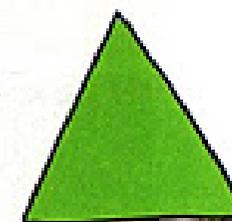
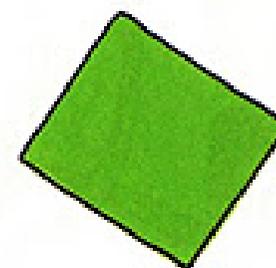
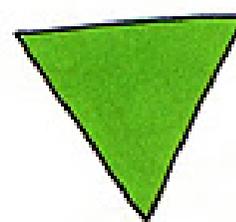
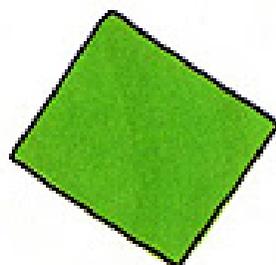
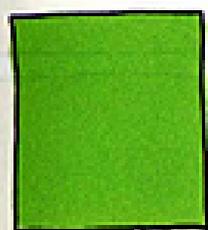
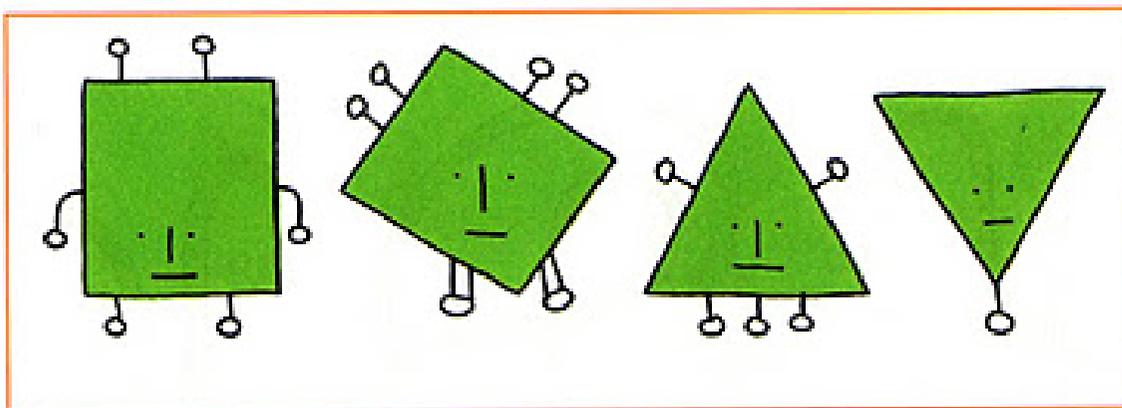


■ Pinta cada camaleón del mismo color del que está en el otro extremo de su camino.



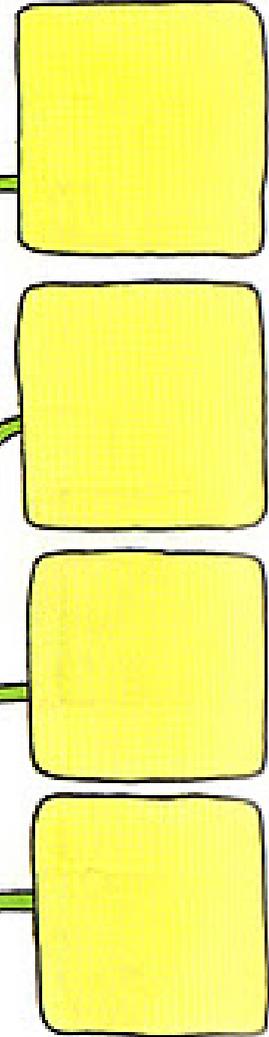
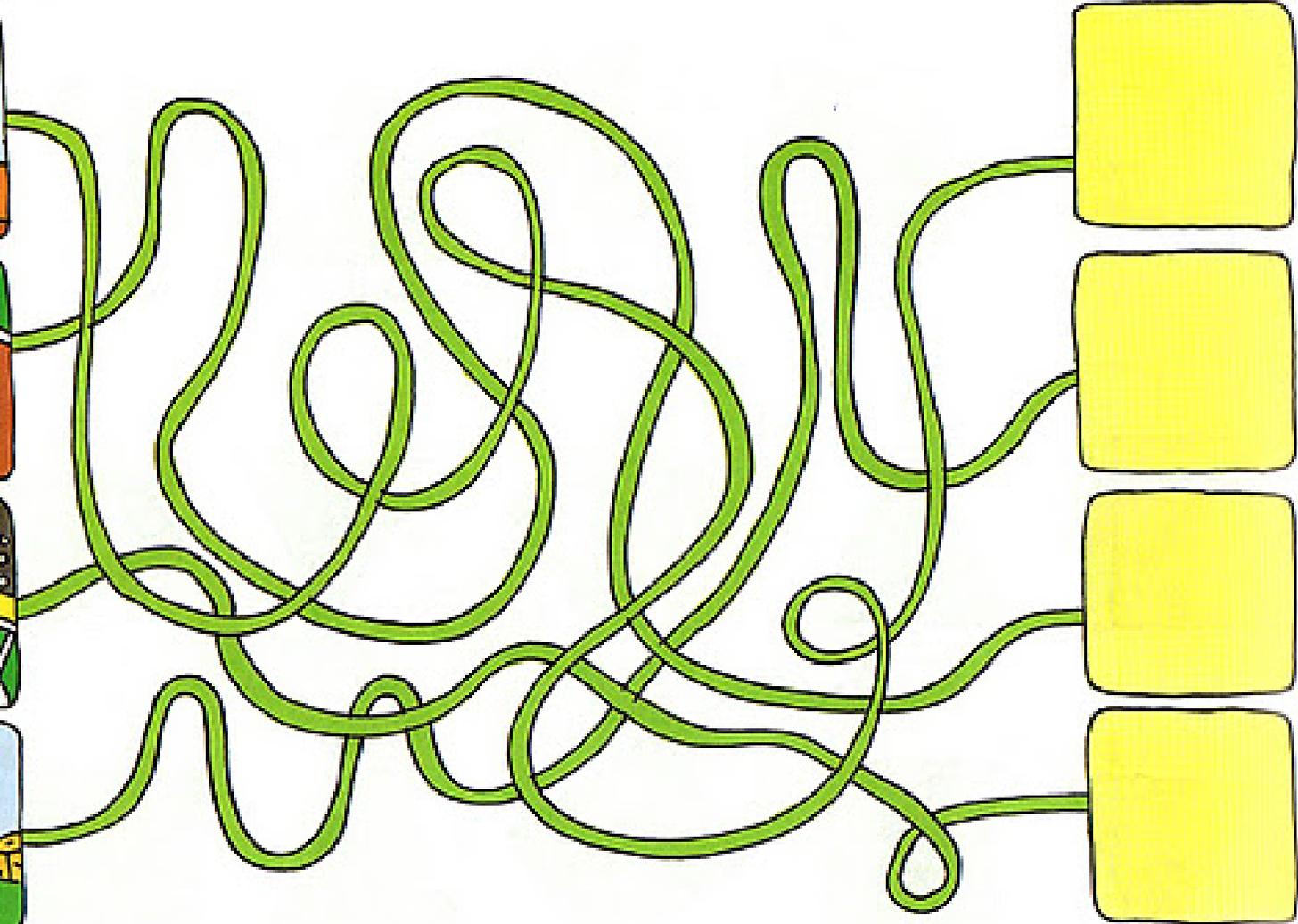
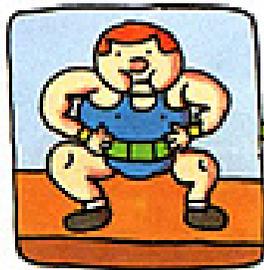


Completa cada una de las figuras de acuerdo con el modelo.



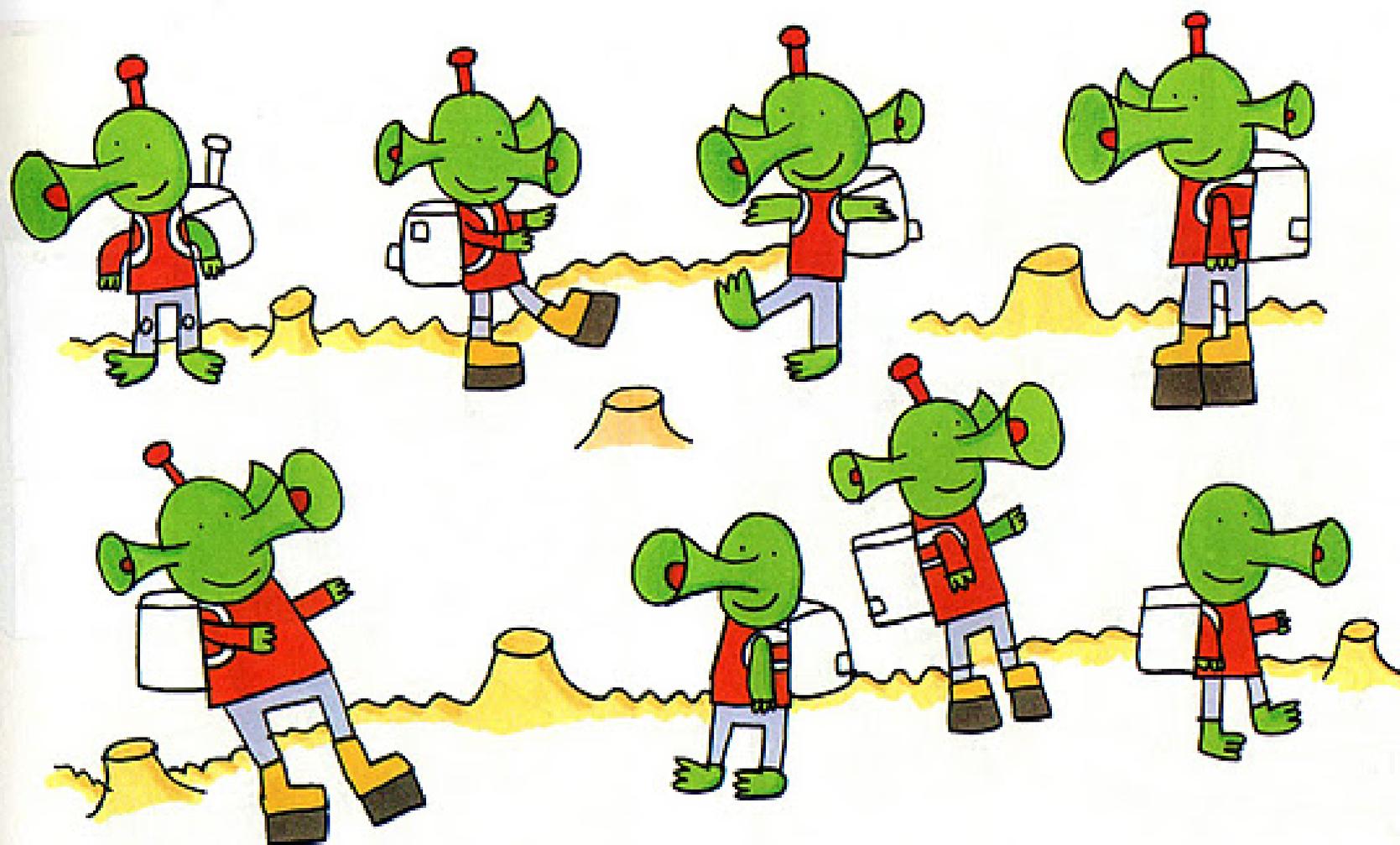


Recorta los recuadros de la página 111. Sigue los caminos y pega las figuras en los lugares correspondientes.



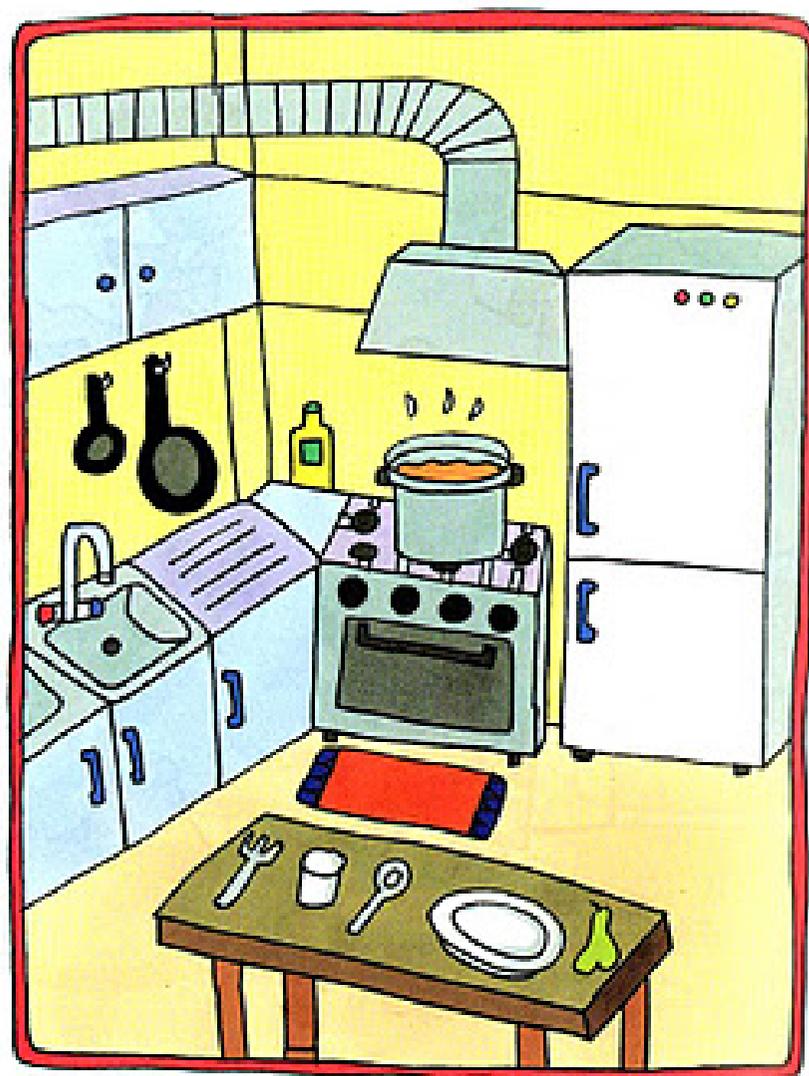
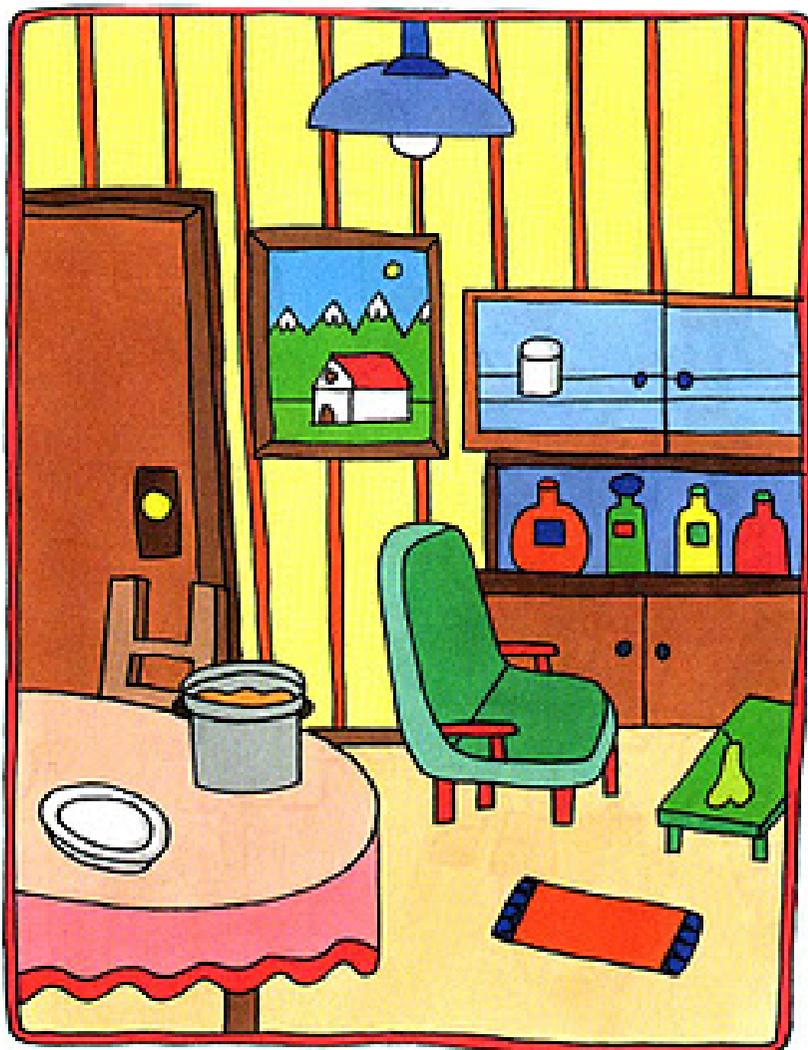


■ Pinta la mochila de los marcianos que tienen orejas, antena y llevan botas.

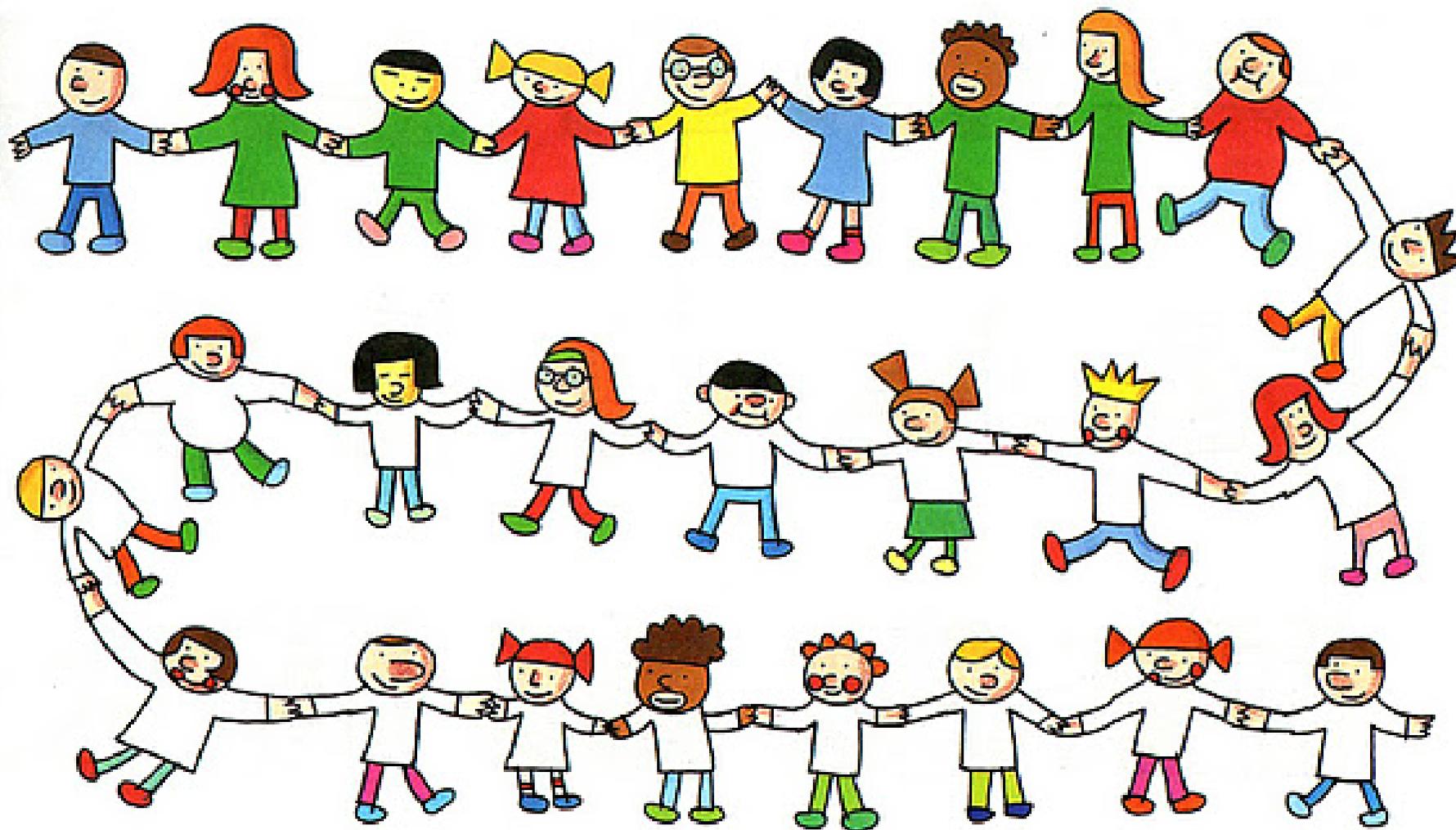




Encierra los elementos que aparecen en ambas escenas.

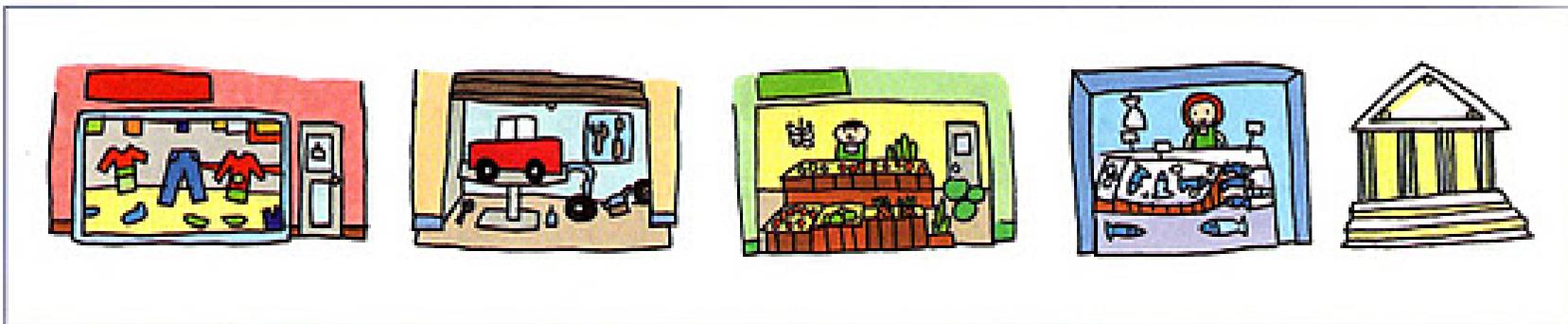
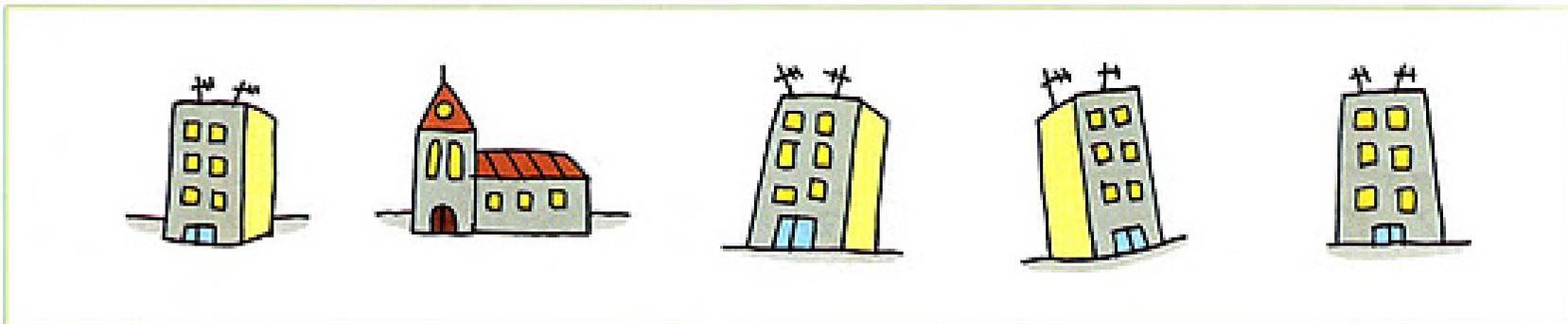
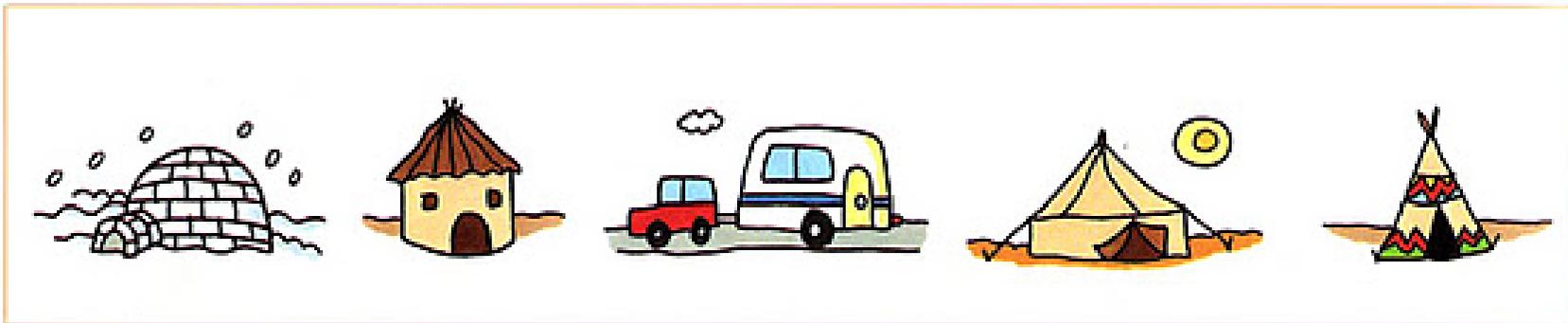


■ Pinta la ropa de los niños y de las niñas de diferentes partes del mundo continuando la serie.



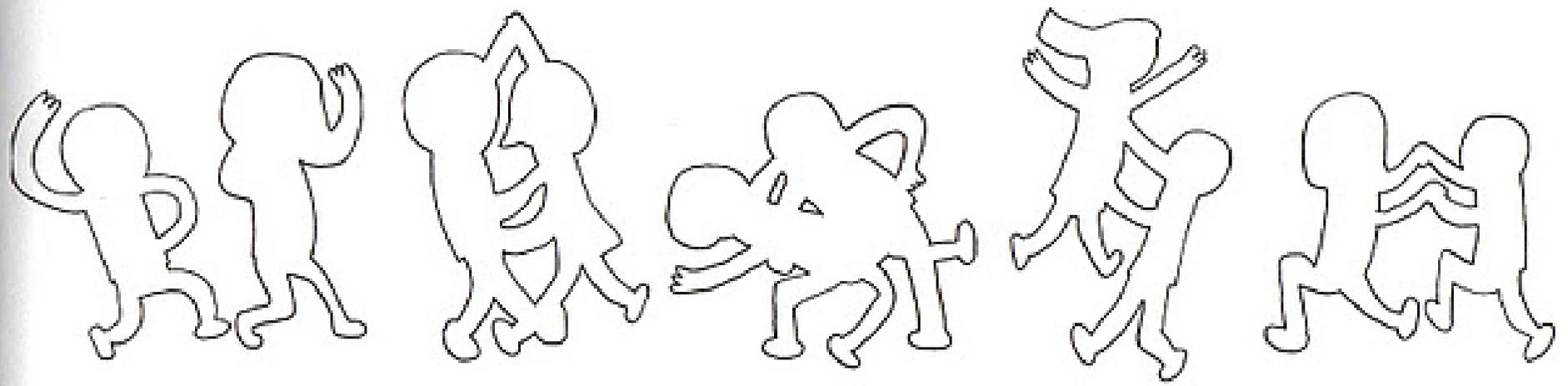


■ Marca con una X el elemento que tú crees que no pertenece al grupo.



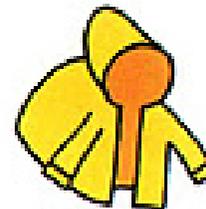
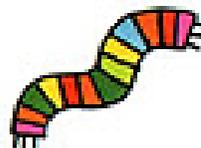


Relaciona y une con una línea cada pareja con la silueta que corresponde.



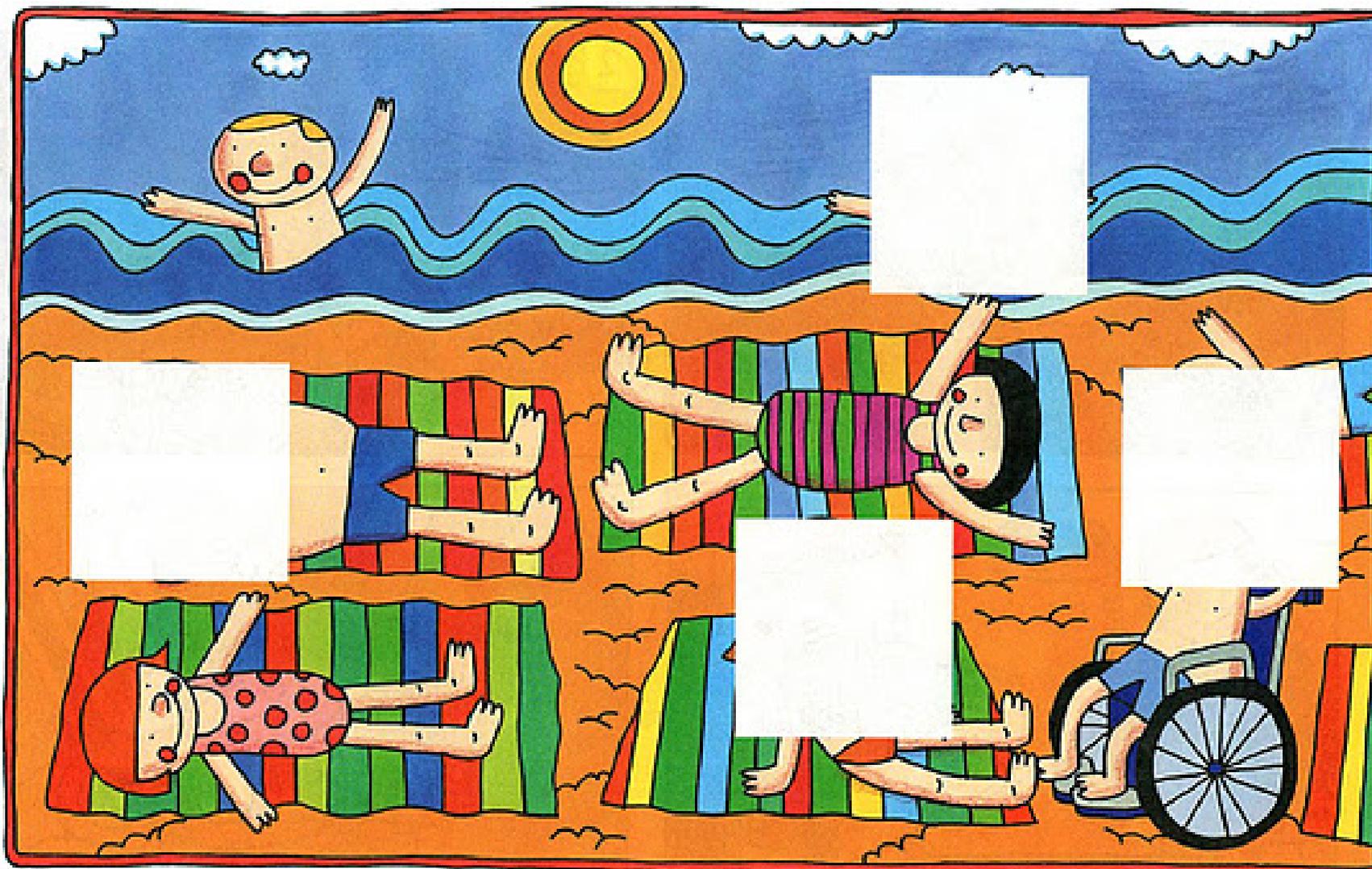


■ Une cada persona con el objeto que le corresponde.





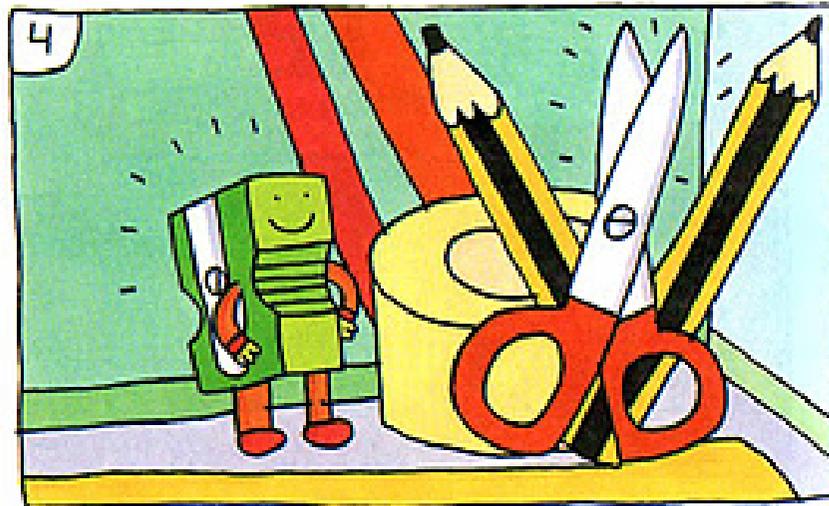
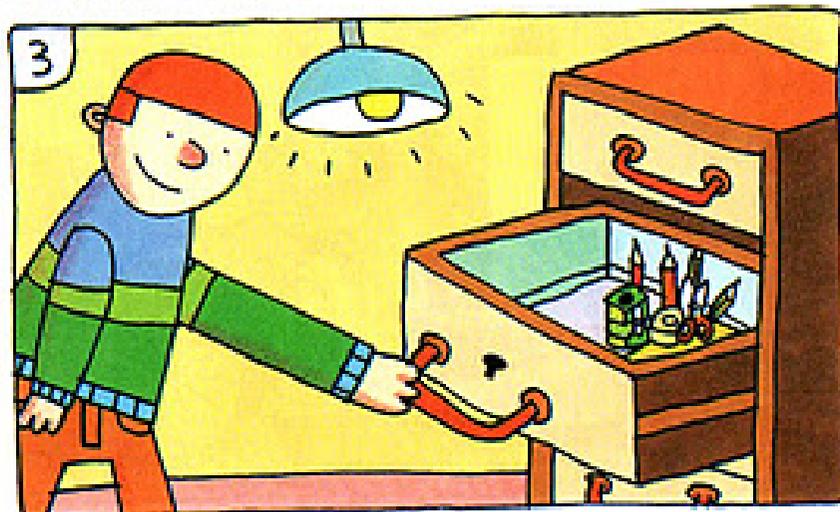
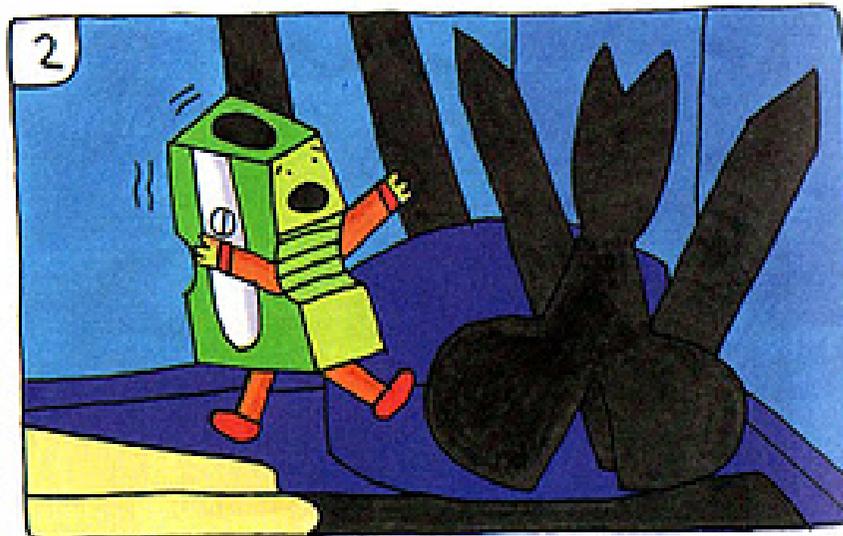
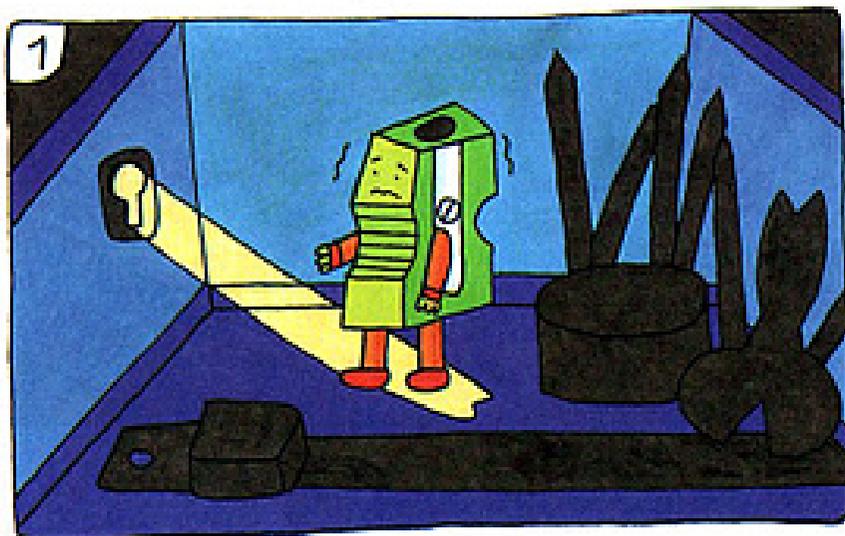
Recorta los recuadros de la página 109. Pégalos en el lugar que corresponde.





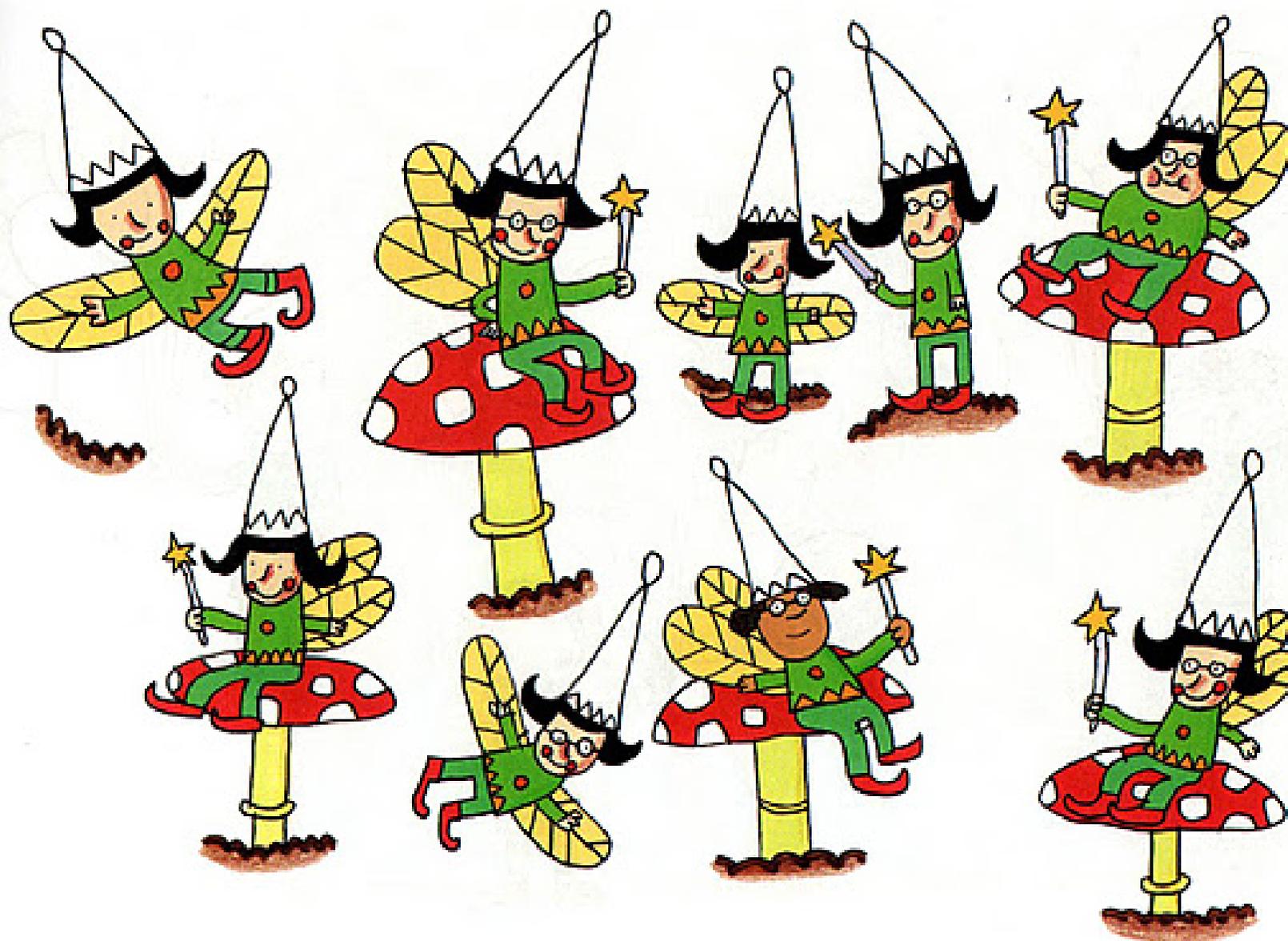
Observa esta historia. Después, coméntala con tus compañeros y compañeras.

EL SACAPUNTAS TIENE MIEDO





- Pinta los sombreros de los duendes que tienen alas, usan lentes y varita, y están sentados sobre un hongo.

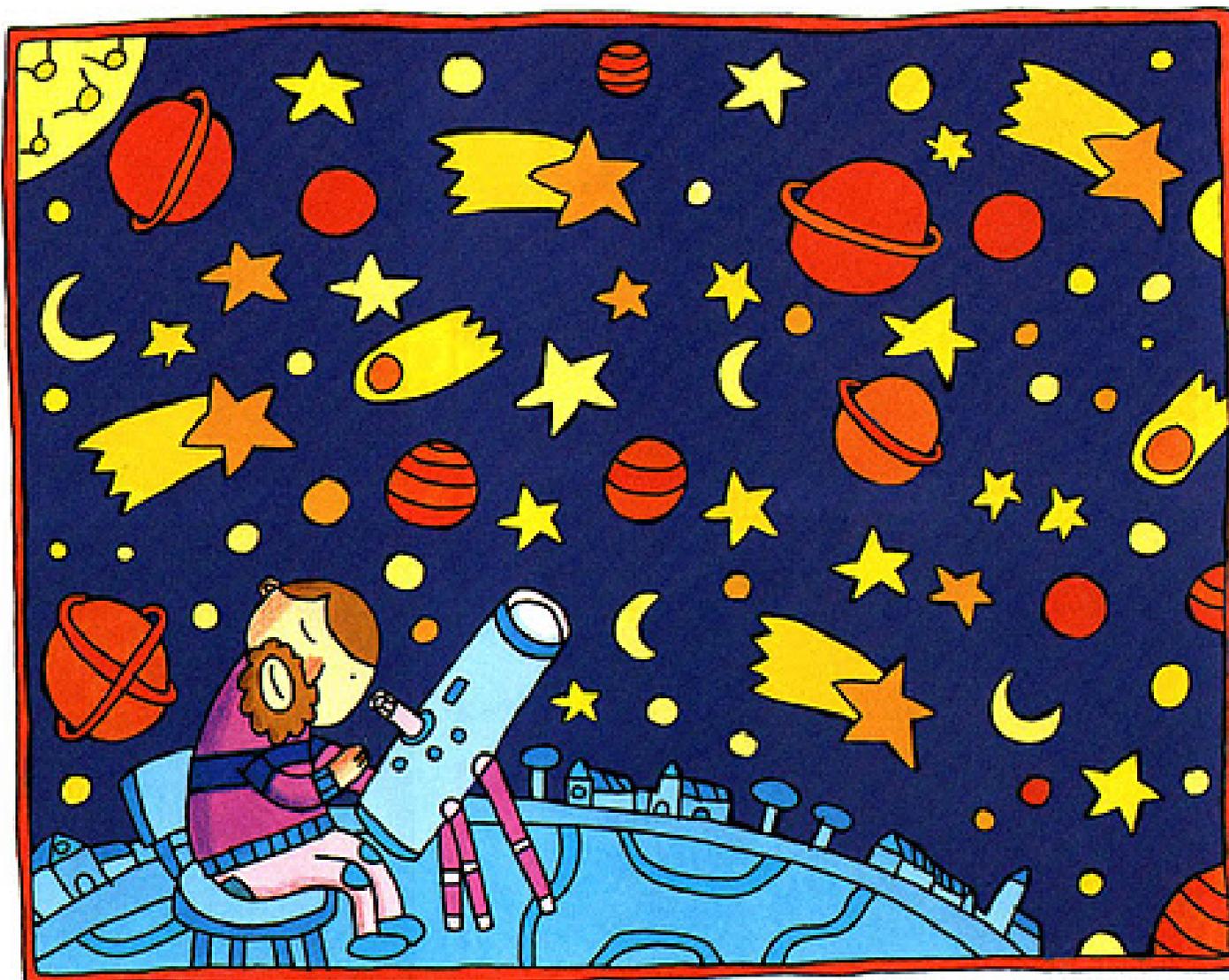


■ Pinta cada conjunto de globos de un modo distinto.





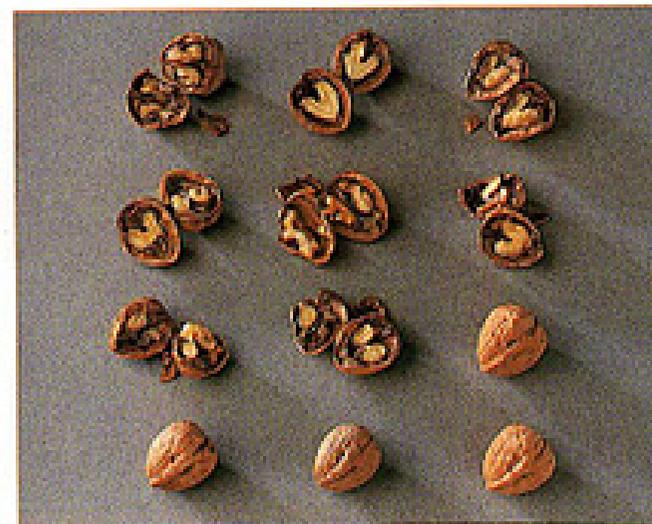
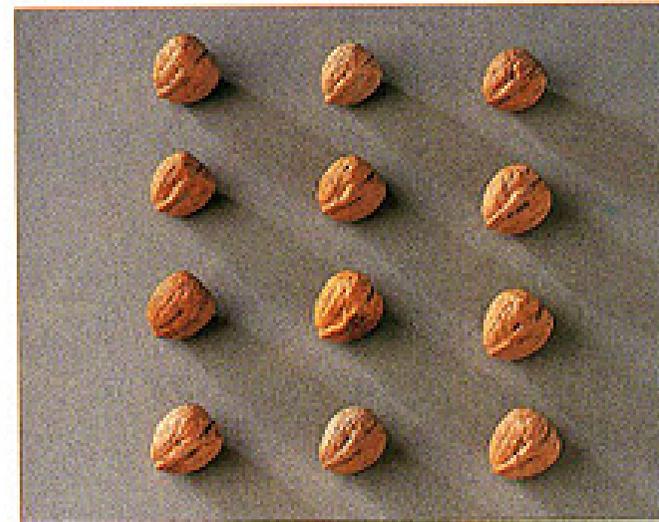
■ Encierra las estrellas que son iguales al modelo.





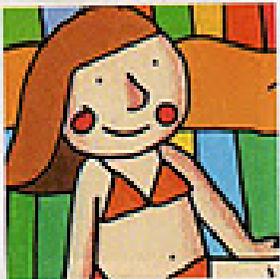
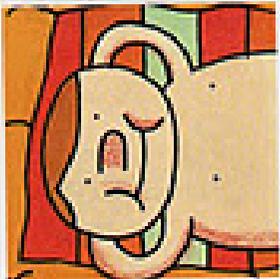
1d

■ Observa las fotografías y enuméralas según el orden en que ha sucedido la acción.





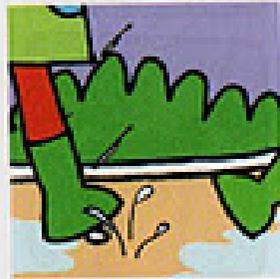
Página 103



Página 75



Página 28

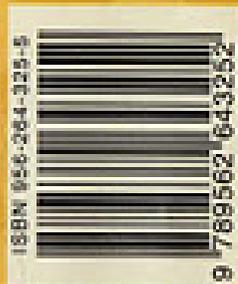


Página 10



Nuevo PAI

Nuevo Proyecto de Activación de la Inteligencia



- PAI Kinder
- PAI 1° básica
- PAI 2° básica
- PAI 3° básica
- PAI 4° básica
- PAI 5° básica
- PAI 6° básica
- PAI 7° básica
- PAI 8° básica

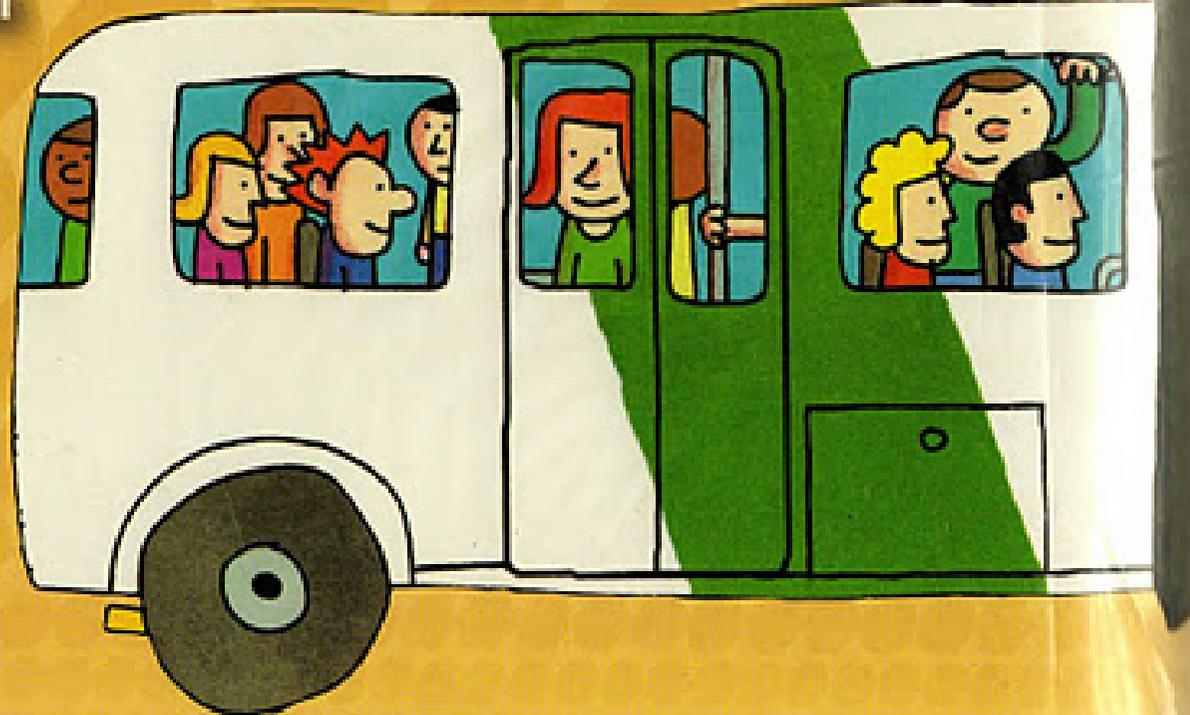
El Proyecto de Activación de la Inteligencia es un método que favorece en los estudiantes el desarrollo de habilidades para el aprendizaje escolar y la vida.

Uno de sus objetivos principales es que los alumnos aprendan a aprender.

El PAI es una herramienta útil para conseguir que los niños tengan una formación integral, pues los apoya en su crecimiento personal desde el punto de vista del desarrollo de valores y la educación emocional.

Es un proyecto que, además, puede relacionarse con cualquier área de aprendizaje del currículum de educación primaria.

El Proyecto de Activación de la Inteligencia tiene un libro para el alumno por cada grado de educación primaria, con la correspondiente guía didáctica para el docente.



<http://rebolledoc.wordpress.com/>