



MEMORIA VISUAL: ¿QUÉ CAMBIÓ?

Cognitivo — Actividad 03



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Recordar la posición de seis objetos durante 20 segundos.
- Comparar la bandeja inicial con la bandeja modificada.
- Nombrar el objeto ausente o desplazado.
- Usar una estrategia de observación antes de responder.
- Aceptar una nueva ronda sin perder la atención.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: usa siempre los mismos seis objetos y un temporizador visual. Evitar: cambios inesperados sin aviso.
Discapacidad Intelectual: Acción: comienza con tres objetos y nómbralos. Evitar: pedir dos cambios a la vez.
Discapacidad Física: Acción: acerca la bandeja y acepta señalar. Evitar: exigir manipulación rápida.
Altas Capacidades: Acción: incorpora cambios de posición y pide justificar la estrategia. Evitar: limitar el reto a un solo objeto.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Bandeja estable y paño opaco.
- Seis objetos cotidianos grandes.
- Tarjetas de “estaba” y “cambió”.

PREPARACIÓN:

Coloca seis objetos en una fila visible. Nombra cada objeto y permítele exploración breve. Cubre la bandeja y cambia solo un elemento. Destapa, escucha la respuesta y registra la estrategia.

CUÁNDO USAR

- Inicio de una sesión de atención.
- Estación tranquila después del recreo.
- Repaso individual de vocabulario.

QUÉ OBSERVAR

- Comprende la regla y mantiene la atención.
- Responde con menor ayuda y explica su elección.
- Corrige un error y transfiere la estrategia a material nuevo.

CÓMO APLICAR

1

Presenta la bandeja y anticipa la regla.



2

Deja observar y nombrar los objetos.



3

Cubre la bandeja durante 20 segundos.



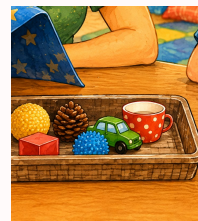
4

Retira o mueve un objeto.



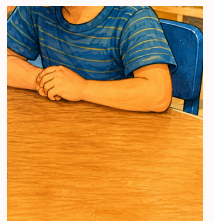
5

Pide identificar y explicar el cambio.



6

Repite variando una sola dificultad.



Duración estimada: 10-12 minutos

Recomendación: elogie el razonamiento y retire la ayuda gradualmente.



DETECTIVES DE DIFERENCIAS

Cognitivo — Actividad 04



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Sostener la mirada en una zona de búsqueda.
- Comparar color, posición, tamaño y presencia.
- Señalar una diferencia sin adivinar al azar.
- Describir qué aparece en una imagen y no en la otra.
- Revisar la respuesta con una segunda mirada.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: divide la escena en cuatro zonas y marca una ruta. Evitar: presentar demasiados estímulos juntos.
Discapacidad Intelectual: Acción: comienza con tres diferencias evidentes. Evitar: usar cambios mínimos al inicio.
Discapacidad Física: Acción: permite señalar, mirar o usar comunicador. Evitar: exigir escritura.
Altas Capacidades: Acción: clasifica las diferencias por tipo y dificultad. Evitar: aceptar solo la respuesta sin argumento.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Dos láminas de la misma escena.
- Lápiz borrable o fichas adhesivas.
- Lupa opcional y tablero inclinado.

PREPARACIÓN:

Coloca ambas láminas a la misma altura. Modela una comparación de izquierda a derecha. Marca solo una diferencia por turno. Pide explicar la pista visual utilizada.

CUÁNDO USAR

- Trabajo de observación.
- Apoyo a la comprensión visual.
- Actividad breve de autorregulación.

QUÉ OBSERVAR

- Comprende la regla y mantiene la atención.
- Responde con menor ayuda y explica su elección.
- Corrige un error y transfiere la estrategia a material nuevo.

CÓMO APLICAR

1

Presenta las dos láminas.



2

Explica cómo recorrer la primera zona.



3

Encuentra una diferencia visible.



4

Marca la diferencia sin cubrir la imagen.



5

Compara la respuesta con el modelo.



6

Busca las restantes y cuenta los aciertos.



Duración estimada: 12-15 minutos

Recomendación: elogie el razonamiento y retire la ayuda gradualmente.



ASOCIACIONES DE USO COTIDIANO

Cognitivo — Actividad 05



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Relacionar objetos con una función concreta.
- Ampliar vocabulario de acciones cotidianas.
- Distinguir objeto, lugar y uso.
- Explicar una asociación con una frase.
- Transferir la relación a un objeto nuevo.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: usa asociaciones funcionales conocidas y una clave visual. Evitar: cambiar la regla a mitad de la ronda.

Discapacidad Intelectual: Acción: ofrece dos opciones y repite los nombres. Evitar: incluir distractores abstractos.

Discapacidad Física: Acción: fija las tarjetas con velcro y acerca los objetos. Evitar: exigir alcance a distancia.

Altas Capacidades: Acción: acepta asociaciones múltiples si las justifica. Evitar: marcar como incorrecta una respuesta razonada.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Objetos: taza, llave, libro y zapato.
- Tarjetas de usos y contextos.
- Cuatro cestas bajas con pictogramas.

PREPARACIÓN:

Distribuye cuatro objetos sobre la mesa. Presenta dos tarjetas por objeto. Modela una asociación y verbaliza el motivo. Deja una cesta de revisión para dudas.

CUÁNDO USAR

- Inicio de una unidad de vida diaria.
- Juego simbólico guiado.
- Preparación de rutinas del aula.

QUÉ OBSERVAR

- Comprende la regla y mantiene la atención.
- Responde con menor ayuda y explica su elección.
- Corrige un error y transfiere la estrategia a material nuevo.

CÓMO APLICAR

1

Nombra los objetos y muestra dos tarjetas.



2

Pide describir para qué sirve uno.



3

Elige la tarjeta correspondiente.



4

Coloca objeto y tarjeta juntos.



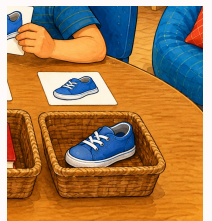
5

Explica la relación en una frase.



6

Prueba con un objeto de la misma categoría.



Duración estimada: 10-15 minutos

Recomendación: elogie el razonamiento y retire la ayuda gradualmente.



ORDENA LA HISTORIA DE LA PLANTA

Cognitivo — Actividad 06



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Reconocer inicio, desarrollo y final.
- Ordenar acciones siguiendo una relación temporal.
- Usar conectores primero, después y finalmente.
- Explicar qué causa cada cambio.
- Detectar una tarjeta colocada fuera de orden.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: utiliza una plantilla fija de cuatro espacios. Evitar: retirar la guía visual de forma brusca.

Discapacidad Intelectual: Acción: trabaja primero con tres escenas. Evitar: pedir explicaciones largas.

Discapacidad Física: Acción: usa tarjetas magnéticas y tablero inclinado. Evitar: colocar piezas fuera de alcance.

Altas Capacidades: Acción: pide un final alternativo y su causa. Evitar: limitar la narración a repetir.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Cuatro tarjetas: semilla, riego, brote y flor.
- Secuenciador con cuatro espacios.
- Pictogramas de conectores temporales.

PREPARACIÓN:

Coloca las tarjetas mezcladas. Lee los conectores y muestra los espacios. Modela la primera tarjeta sin completar la serie. Reserva una tarjeta para la comprobación final.

CUÁNDO USAR

- Después de leer un cuento breve.
- Actividad de lenguaje oral.
- Cierre de una experiencia de ciencias.

QUÉ OBSERVAR

- Comprende la regla y mantiene la atención.
- Responde con menor ayuda y explica su elección.
- Corrige un error y transfiere la estrategia a material nuevo.

CÓMO APLICAR

1

Presenta las cuatro imágenes.



2

Nombra cada escena sin dar el orden.



3

Elige la imagen que inicia la historia.



4

Añade las escenas que siguen.



5

Cuenta la historia con conectores.



6

Retira una tarjeta y pide reconstruirla.



Duración estimada: 12-15 minutos

Recomendación: elogie el razonamiento y retire la ayuda gradualmente.



COMPLETA EL PATRÓN DE COLORES

Cognitivo — Actividad 07



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Identificar una repetición de dos o tres elementos.
- Predecir la pieza que completa la serie.
- Comparar la respuesta con la regla.
- Explicar el patrón con nombres de color.
- Crear una serie breve para otra persona.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: comienza con AB y conserva la misma posición de trabajo. Evitar: cambiar color y forma simultáneamente.

Discapacidad Intelectual: Acción: señala verbalmente cada repetición. Evitar: usar series largas de inicio.

Discapacidad Física: Acción: usa cuentas con agarre amplio. Evitar: piezas pequeñas difíciles de tomar.

Altas Capacidades: Acción: combina dos reglas y pide crear un patrón. Evitar: dar siempre una única solución.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Cuentas grandes rojas, azules, amarillas y verdes.
- Tiras de cartón con un espacio vacío.
- Bandeja para separar las piezas.

PREPARACIÓN:

Prepara una serie AB y otra ABC. Deja un espacio vacío al final. Coloca las opciones mezcladas debajo. Reserva una serie nueva para transferencia.

CUÁNDO USAR

- Matemática manipulativa.
- Reto breve de espera activa.
- Repaso de regularidades.

QUÉ OBSERVAR

- Comprende la regla y mantiene la atención.
- Responde con menor ayuda y explica su elección.
- Corrige un error y transfiere la estrategia a material nuevo.

CÓMO APLICAR

1

Muestra una serie incompleta.



2

Nombra la repetición en voz alta.



3

Presenta tres opciones de respuesta.



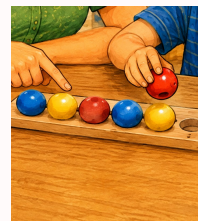
4

Coloca la pieza elegida.



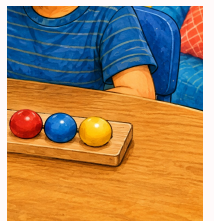
5

Pide explicar qué se repite.



6

Entrega una tira nueva para comprobar transferencia.



Duración estimada: 10-12 minutos

Recomendación: elogie el razonamiento y retire la ayuda gradualmente.



ENCUENTRA LA SOMBRA CORRECTA

Cognitivo — Actividad 08



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Reconocer el contorno de objetos conocidos.
- Comparar detalles externos sin depender del color.
- Girar mentalmente una figura sencilla.
- Elegir entre tres siluetas posibles.
- Comprobar la elección colocando el objeto encima.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: presenta un objeto y tres sombras en orden fijo. Evitar: mezclar demasiadas tarjetas.
Discapacidad Intelectual: Acción: usa siluetas de alto contraste. Evitar: incluir sombras muy parecidas al inicio.
Discapacidad Física: Acción: fija el tablero y permite señalar. Evitar: pedir encajes con precisión fina.
Altas Capacidades: Acción: incorpora rotaciones y objetos parcialmente ocultos. Evitar: eliminar el razonamiento con pistas directas.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Tarjetas de objetos y sombras.
- Objetos seguros: taza, lápiz y coche.
- Tablero con velcro y piezas de alto contraste.

PREPARACIÓN:

Prepara tres pares fáciles. Coloca las sombras en una fila. Mantén los objetos visibles pero separados. Añade sombras rotadas en la segunda ronda.

CUÁNDO USAR

- Rincón de exploración visual.
- Preparación para grafomotricidad.
- Juego de parejas con turnos.

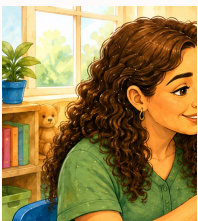
QUÉ OBSERVAR

- Comprende la regla y mantiene la atención.
- Responde con menor ayuda y explica su elección.
- Corrige un error y transfiere la estrategia a material nuevo.

CÓMO APLICAR

1

Muestra un objeto y su contorno.



2

Observa tres sombras posibles.



3

Elige una sombra y explica una pista.



4

Coloca el objeto sobre la silueta.



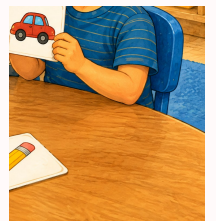
5

Comprueba el ajuste de los bordes.



6

Repite con una orientación diferente.



Duración estimada: 10-15 minutos

Recomendación: elogie el razonamiento y retire la ayuda gradualmente.



DESCUBRE EL INTRUSO ANIMAL

Cognitivo — Actividad 09



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Agrupar animales por una característica visible.
- Detectar una excepción dentro de una colección.
- Explicar el criterio con vocabulario sencillo.
- Escuchar un criterio diferente al propio.
- Cambiar de criterio cuando se presenta una nueva regla.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: muestra la categoría con ejemplos concretos. Evitar: aceptar cambios de regla sin explicarlos.

Discapacidad Intelectual: Acción: trabaja con dos criterios visibles. Evitar: usar categorías abstractas.

Discapacidad Física: Acción: ofrece tarjetas grandes y respuesta por señal. Evitar: depender de la escritura.

Altas Capacidades: Acción: acepta dos intrusos si la justificación es válida. Evitar: imponer una sola interpretación.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Tarjetas de león, elefante, pingüino, cebra y jirafa.
- Aro o tablero para formar el grupo.
- Tarjeta de "intruso" y pictogramas de criterios.

PREPARACIÓN:

Elige cuatro animales de una misma categoría. Añade un quinto animal que no encaje. Modela una explicación: "no pertenece porque...". Prepara una ronda con dos respuestas justificables.

CUÁNDO USAR

- Conversación de vocabulario.
- Evaluación formativa.
- Cierre de una unidad sobre animales.

QUÉ OBSERVAR

- Comprende la regla y mantiene la atención.
- Responde con menor ayuda y explica su elección.
- Corrige un error y transfiere la estrategia a material nuevo.

CÓMO APLICAR

1

Presenta cuatro tarjetas de la categoría.



2

Añade una tarjeta diferente.



3

Pide localizar el intruso.



4

Solicita una razón concreta.



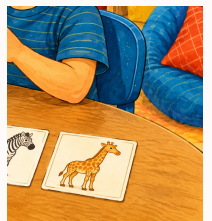
5

Escucha otra posible agrupación.



6

Repite usando un criterio distinto.



Duración estimada: 10-15 minutos

Recomendación: elogie el razonamiento y retire la ayuda gradualmente.



CLASIFICA POR CATEGORÍAS

Cognitivo — Actividad 10



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Reconocer el uso de objetos cotidianos.
- Clasificar por categoría funcional.
- Mantener tres reglas simultáneas.
- Justificar una elección con vocabulario preciso.
- Generalizar la clasificación a objetos nuevos.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: conserva el color y el pictograma de cada cesta. Evitar: cambiar las categorías durante la primera ronda.
Discapacidad Intelectual: Acción: trabaja una cesta por vez y verbaliza su uso. Evitar: presentar muchos objetos simultáneos.
Discapacidad Física: Acción: coloca cestas al alcance y permite deslizar piezas. Evitar: exigir levantarlas.
Altas Capacidades: Acción: crea subcategorías y explica objetos ambiguos. Evitar: simplificar el reto después del éxito.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Tres cestas verdes, azules y amarillas.
- Alimentos, prendas y útiles grandes.
- Tarjetas con pictogramas de cada categoría.

PREPARACIÓN:

Coloca una tarjeta-muestra en cada cesta. Presenta primero tres objetos conocidos. Añade objetos mezclados de uno en uno. Separa una cesta de revisión para dudas.

CUÁNDO USAR

- Orden y autonomía en el aula.
- Actividad de vida diaria.
- Cierre de un proyecto temático.

QUÉ OBSERVAR

- Comprende la regla y mantiene la atención.
- Responde con menor ayuda y explica su elección.
- Corrige un error y transfiere la estrategia a material nuevo.

CÓMO APLICAR

1

Nombra las tres categorías.



2

Muestra un objeto de cada cesta.



3

Entrega objetos mezclados de uno en uno.



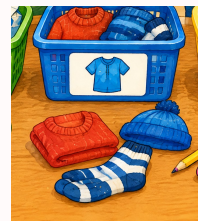
4

Pide elegir y colocar.



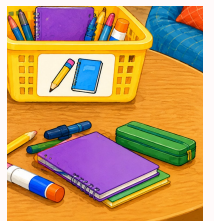
5

Pregunta qué característica guio la elección.



6

Añade un objeto nuevo para transferir.



Duración estimada: 12-15 minutos

Recomendación: elogie el razonamiento y retire la ayuda gradualmente.



LA RUTINA DE LA MAÑANA

Cognitivo — Actividad 11



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Ordenar seis acciones cotidianas.
- Reconocer relaciones de antes y después.
- Anticipar el siguiente paso de una rutina.
- Usar conectores temporales al narrar.
- Identificar una acción necesaria que falta.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: usa la misma secuencia visual que en la rutina real. Evitar: retirar apoyos sin anticipación.

Discapacidad Intelectual: Acción: divide la rutina en dos bloques. Evitar: corregir sin mostrar el paso correcto.

Discapacidad Física: Acción: adapta las escenas a acciones accesibles. Evitar: presentar autonomía como una única forma.

Altas Capacidades: Acción: pide detectar qué ocurre si se omite un paso. Evitar: reducirlo a memorizar imágenes.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Seis tarjetas de rutina: despertar, asearse, vestirse, desayunar, preparar mochila y salir.
- Secuenciador de seis espacios.
- Pictogramas de primero, luego y finalmente.

PREPARACIÓN:

Mezcla las seis tarjetas. Coloca un marco de inicio y de final. Permite ordenar cuatro escenas antes de añadir dos. Reserva una tarjeta para comprobar memoria.

CUÁNDO USAR

- Planificación de rutinas.
- Comprensión temporal.
- Apoyo a la autonomía personal.

QUÉ OBSERVAR

- Comprende la regla y mantiene la atención.
- Responde con menor ayuda y explica su elección.
- Corrige un error y transfiere la estrategia a material nuevo.

CÓMO APLICAR

1

Presenta las seis escenas mezcladas.



2

Identifica el inicio de la rutina.



3

Ordena las acciones centrales.



4

Añade desayuno y mochila.



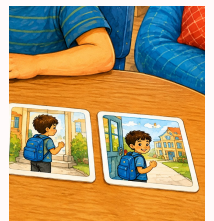
5

Cuenta la secuencia completa.



6

Retira una tarjeta y pide anticipar el hueco.



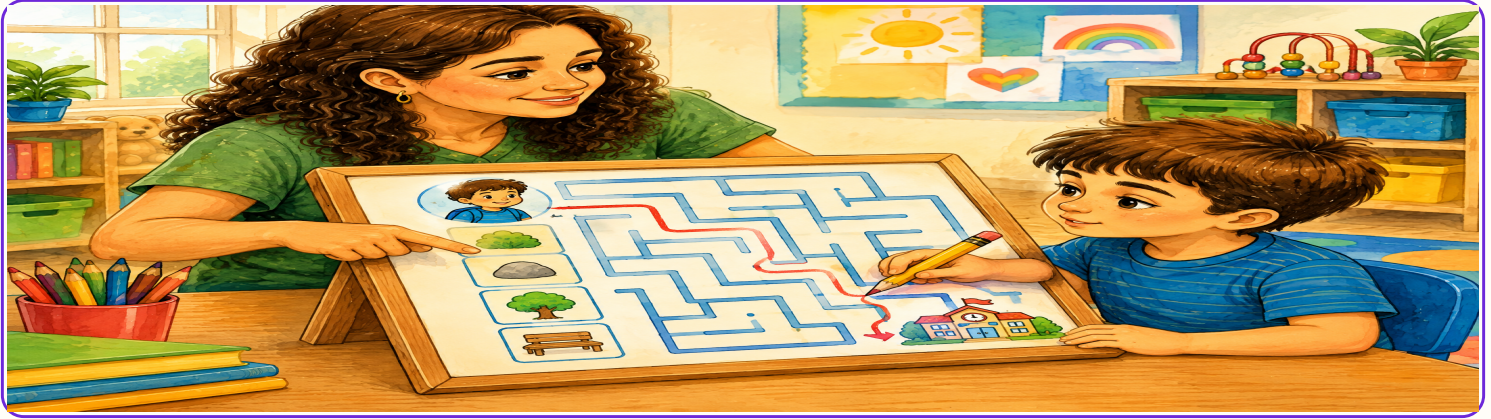
Duración estimada: 12-15 minutos

Recomendación: elogie el razonamiento y retire la ayuda gradualmente.



EL CAMINO HASTA LA ESCUELA

Cognitivo — Actividad 12



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Planificar una ruta antes de marcarla.
- Discriminar caminos abiertos y bloqueados.
- Mantener la orientación izquierda-derecha.
- Corregir un recorrido sin abandonar.
- Explicar por qué una ruta es posible.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: ofrece una ruta visual y anticipa cuándo termina. Evitar: añadir obstáculos durante el recorrido.

Discapacidad Intelectual: Acción: emplea con caminos cortos y dos decisiones. Evitar: laberintos saturados.

Discapacidad Física: Acción: usa tablero grande y lápiz engrosado. Evitar: exigir precisión fina.

Altas Capacidades: Acción: compara dos rutas y calcula cuál tiene menos decisiones. Evitar: dar la solución antes de planificar.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Laberinto grande plastificado.
- Lápiz borrable y ficha del punto de partida.
- Tres tarjetas de destino y una tarjeta de pausa.

PREPARACIÓN:

Coloca el laberinto sobre una superficie inclinada. Marca inicio y destino con pictogramas. Modela cómo revisar una intersección. Prepara una versión con menos caminos para apoyo.

CUÁNDO USAR

- Actividad de planificación.
- Rincón de calma y concentración.
- Repaso de orientación espacial.

QUÉ OBSERVAR

- Comprende la regla y mantiene la atención.
- Responde con menor ayuda y explica su elección.
- Corrige un error y transfiere la estrategia a material nuevo.

CÓMO APLICAR

1

Presenta inicio y destino.



2

Recorre el laberinto con el dedo.



3

Elige la primera dirección.



4

Marca el camino por tramos.



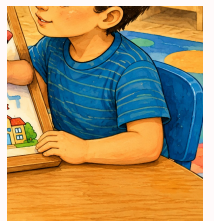
5

Revisa una intersección y corrige si hace falta.



6

Explica la ruta y prueba un destino nuevo.



Duración estimada: 10-15 minutos

Recomendación: elogie el razonamiento y retire la ayuda gradualmente.