



ROMPECABEZAS POR SILUETAS

Cognitivo — Actividad 13



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Reconocer contornos de animales y objetos.
- Girar mentalmente una pieza antes de probarla.
- Relacionar forma, orientación y espacio disponible.
- Persistir ante un intento incorrecto.
- Explicar qué borde o detalle ayudó a elegir.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: presenta una pieza por vez y usa un borde visual. Evitar: cambiar el tablero sin avisar.

Discapacidad Intelectual: Acción: comienza con tres piezas y modelos claros. Evitar: usar contornos muy parecidos al inicio.

Discapacidad Física: Acción: usa piezas con agarre amplio y tablero fijo. Evitar: exigir movimientos de precisión rápida.

Altas Capacidades: Acción: añade piezas rotadas y pide crear una silueta. Evitar: resolver por el estudiante.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Rompecabezas de madera con 6 a 8 siluetas.
- Bandeja de clasificación y modelo de referencia.
- Piezas grandes, ligeras y de alto contraste.

PREPARACIÓN:

Coloca el tablero y separa las piezas. Nombra dos detalles de cada silueta. Modela una pieza sin completar el tablero. Deja que pruebe y revise sus elecciones.

CUÁNDO USAR

- Inicio de una estación de pensamiento espacial.
- Trabajo individual después de una consigna oral.
- Cierre de una actividad de formas.

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 el tablero y el modelo.



2

Explora una pieza y describe su contorno.



3

Gira la pieza para probar orientación.



4

Colócala y comprueba los bordes.



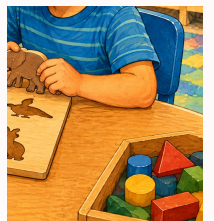
5

Explica por qué encaja.



6

Completa una segunda figura con menos ayuda.



Duración estimada: 10-15 minutos

Recomendación: ofrece un modelo de borde y retíralo cuando reconozca la silueta.



ENCUENTRA EL CAMINO CORRECTO

Cognitivo — Actividad 14



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Planificar una ruta antes de marcarla.
- Distinguir caminos abiertos y bloqueados.
- Mantener la orientación izquierda-derecha.
- Recordar una decisión en cada cruce.
- Corregir el recorrido sin abandonar.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

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

Discapacidad Intelectual: Acción: comienza con 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 cuenta los cruces. Evitar: dar la solución antes de planificar.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Laberinto plastificado de tamaño grande.
- Lápiz borrable y ficha de inicio.
- Tarjetas de destino y flechas de orientación.

PREPARACIÓN:

Coloca el laberinto sobre una mesa despejada. Marca inicio y destino con pictogramas. Señala dos cruces para anticipar decisiones. Prepara una versión corta para apoyo.

CUÁNDO USAR

- Actividad de planificación.
- Rincón de 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.



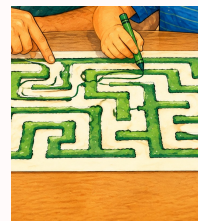
4

Marca el camino por tramos.



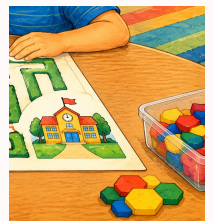
5

Revisa un cruce y corrige si hace falta.



6

Explica la ruta completa.



Duración estimada: 10-15 minutos

Recomendación: anima a planificar con el dedo antes de marcar el camino.



CLASIFICA POR TAMAÑOS

Cognitivo — Actividad 15



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Comparar tamaños usando un mismo criterio.
- Ordenar tres objetos de menor a mayor.
- Usar pequeño, mediano y grande con precisión.
- Verificar una clasificación con una regla.
- Transferir el criterio a objetos nuevos.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: mantén las tres bandejas en la misma posición. Evitar: cambiar tamaño y color como reglas simultáneas.

Discapacidad Intelectual: Acción: compara dos objetos antes de añadir el tercero. Evitar: usar diferencias mínimas.

Discapacidad Física: Acción: usa objetos livianos y fáciles de empujar. Evitar: exigir levantar objetos pesados.

Altas Capacidades: Acción: ordena cuatro tamaños y justifica los intermedios. Evitar: limitarse a copiar el modelo.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Bloques, pelotas y cajas de tres tamaños.
- Tres bandejas con tarjetas de tamaño.
- Cinta métrica flexible y mesa despejada.

PREPARACIÓN:

Coloca las tres tarjetas de tamaño. Presenta un ejemplo pequeño, mediano y grande. Mezcla objetos de una misma categoría. Reserva objetos nuevos para comprobar transferencia.

CUÁNDO USAR

- Matemática manipulativa.
- Organización de materiales.
- Repaso antes de una actividad de medida.

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 tres categorías.



2

Compara dos objetos con las manos.



3

Coloca el primero en su bandeja.



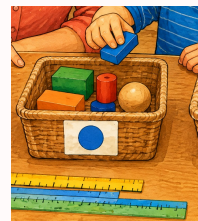
4

Añade un objeto mediano y verifica.



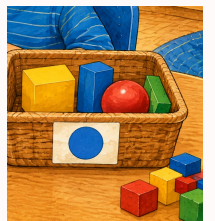
5

Ordena una serie completa.



6

Prueba con una categoría diferente.



Duración estimada: 10-12 minutos

Recomendación: compara dos objetos y verbaliza la diferencia de tamaño.



¿QUÉ FALTA EN LA ESCENA?

Cognitivo — Actividad 16



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Explorar una escena siguiendo una ruta visual.
- Recordar objetos y posiciones.
- Detectar un elemento que falta.
- Describir su ubicación con vocabulario espacial.
- Comprobar la respuesta mirando la escena completa.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: recorre la escena por zonas y usa una señal de inicio. Evitar: retirar varios elementos a la vez.
Discapacidad Intelectual: Acción: trabaja con tres objetos muy conocidos. Evitar: usar escenas recargadas.
Discapacidad Física: Acción: acerca la lámina y permite señalar. Evitar: exigir desplazamientos rápidos.
Altas Capacidades: Acción: pide localizar dos ausencias y justificar posiciones. Evitar: revelar la respuesta demasiado pronto.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Dos láminas de la misma aula.
- Marco de cartón para enfocar zonas.
- Fichas adhesivas y tarjetas de ubicación.

PREPARACIÓN:

Muestra la escena completa durante 20 segundos. Nombra cuatro elementos visibles. Cubre una zona y retira un objeto. Prepara una segunda escena con otro nivel.

CUÁNDO USAR

- Activación de memoria visual.
- Trabajo de vocabulario espacial.
- Evaluación formativa individual.

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

Observa la escena completa.



2

Nombra los objetos principales.



3

Cubre una zona específica.



4

Retira un objeto sin cambiar los demás.



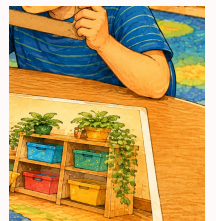
5

Pide localizar y describir la ausencia.



6

Revela la escena y verifica la respuesta.



Duración estimada: 10-15 minutos

Recomendación: permite volver a mirar la escena antes de pedir una respuesta.



MEMORIA DE SONIDOS E IMÁGENES

Cognitivo — Actividad 17



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Distinguir sonidos de instrumentos cotidianos.
- Relacionar una señal auditiva con una imagen.
- Mantener la atención durante una escucha breve.
- Recordar una secuencia de dos sonidos.
- Explicar qué rasgo permitió reconocerlo.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: anticipa el sonido y permite bajar el volumen. Evitar: sonidos repentinos cerca del oído.

Discapacidad Intelectual: Acción: presenta dos sonidos contrastantes. Evitar: pedir discriminaciones muy sutiles.

Discapacidad Física: Acción: permite responder señalando o con comunicador. Evitar: exigir tocar instrumentos.

Altas Capacidades: Acción: combina dos sonidos y pide identificar el orden. Evitar: repetir siempre el mismo patrón.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Campana, tambor, maraca y triángulo.
- Tarjetas con imágenes de cada sonido.
- Grabadora opcional y auriculares protectores.

PREPARACIÓN:

Coloca cuatro tarjetas visibles. Produce cada sonido y nómbralo. Mezcla el orden en una segunda ronda. Prepara una pausa si el ambiente se vuelve intenso.

CUÁNDO USAR

- Inicio de una actividad musical.
- Transición entre estaciones.
- Ejercicio de atención auditiva.

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 imágenes y los instrumentos.



2

Produce un sonido y muestra su tarjeta.



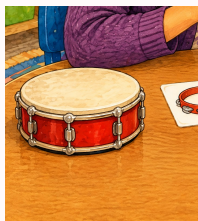
3

Oculta la tarjeta antes de repetirlo.



4

Pide elegir la imagen correspondiente.



5

Combina dos sonidos en secuencia.



6

Solicita explicar cuál sonó primero.



Duración estimada: 8-12 minutos

Recomendación: presenta primero el sonido y después la imagen para reforzar la asociación.



ORDENA LAS SECUENCIAS DIARIAS

Cognitivo — Actividad 18



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Reconocer seis acciones de una rutina diaria.
- Ordenar acontecimientos antes y después.
- Anticipar la acción siguiente.
- Usar conectores temporales al narrar.
- Detectar un paso que falta en la secuencia.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: usa una secuencia visual cercana a la rutina real. Evitar: retirar apoyos sin anticipación.

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

Discapacidad Física: Acción: adapta las imágenes a acciones accesibles. Evitar: presentar una única forma de hacer la rutina.

Altas Capacidades: Acción: analiza qué ocurre si se omite un paso. Evitar: reducirlo a memorizar tarjetas.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Seis tarjetas de rutina diaria.
- Secuenciador de seis espacios.
- Pictogramas primero, después y finalmente.

PREPARACIÓN:

Mezcla las tarjetas en una mesa. Separa una tarjeta de inicio y otra de final. Permite ordenar cuatro escenas primero. Añade las escenas restantes en una segunda ronda.

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.



3

Ordena las acciones centrales.



4

Añade el momento de comida.



5

Cuenta la rutina con conectores.



6

Retira una tarjeta y pide anticipar el hueco.



Duración estimada: 12-15 minutos

Recomendación: conecta cada tarjeta con una rutina real del estudiante.



COMPLETA LA FIGURA

Cognitivo — Actividad 19



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Reconocer partes de una figura.
- Comparar forma, color y orientación.
- Predecir qué pieza completa el conjunto.
- Revisar una elección usando los bordes.
- Explicar la estrategia de construcción.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: presenta un tablero estable y un espacio vacío destacado. Evitar: cambiar varias reglas a la vez.

Discapacidad Intelectual: Acción: usa figuras con colores contrastantes. Evitar: comenzar con rotaciones complejas.

Discapacidad Física: Acción: usa piezas grandes y tablero antideslizante. Evitar: exigir presión o fuerza.

Altas Capacidades: Acción: pide completar la figura sin el modelo visible. Evitar: reducir el reto después de un acierto.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Tableros de figuras incompletas.
- Piezas geométricas grandes.
- Tarjetas de modelos de dificultad graduada.

PREPARACIÓN:

Prepara un modelo con un solo espacio vacío. Coloca las opciones debajo del tablero. Modela cómo comparar bordes y colores. Reserva una figura nueva para transferencia.

CUÁNDO USAR

- Rincón de construcción.
- Actividad de razonamiento espacial.
- Cierre de una clase de formas.

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

Observa la figura incompleta.



2

Describe el espacio vacío.



3

Compara dos piezas posibles.



4

Prueba una pieza en el tablero.



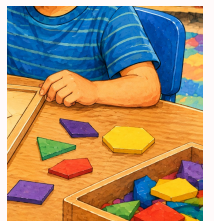
5

Revisa bordes y orientación.



6

Completa un modelo nuevo con menos ayuda.



Duración estimada: 10-15 minutos

Recomendación: valida la estrategia de construcción, incluso cuando necesite corrección.



AGRUPA POR FUNCIÓN

Cognitivo — Actividad 20



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Reconocer para qué sirve cada objeto.
- Agrupar por función y no por color.
- Distinguir categorías funcionales.
- Justificar una elección con una acción.
- Transferir el criterio a un objeto no familiar.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: conserva el pictograma y la posición de cada cesta. Evitar: cambiar categorías durante la ronda.
Discapacidad Intelectual: Acción: trabaja una función por vez. Evitar: incluir objetos ambiguos al principio.
Discapacidad Física: Acción: acerca cestas y permite deslizar objetos. Evitar: exigir levantarlos.
Altas Capacidades: Acción: crea subfunciones y explica casos dobles. Evitar: aceptar solo una palabra como respuesta.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Objetos de cocinar, estudiar y limpiar.
- Tres cestas con pictogramas funcionales.
- Tarjetas de acciones: comer, escribir y limpiar.

PREPARACIÓN:

Presenta una cesta y su pictograma. Modela una relación objeto-función. Mezcla objetos de las tres categorías. Deja una cesta de revisión para dudas.

CUÁNDO USAR

- Actividad de vida diaria.
- Organización del aula.
- Conversación sobre autonomía.

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 funciones.



2

Muestra un objeto de ejemplo.



3

Entrega objetos mezclados.



4

Pide elegir una cesta.



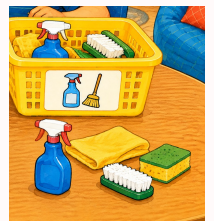
5

Pregunta qué acción representa.



6

Añade un objeto nuevo para transferir.



Duración estimada: 12-15 minutos

Recomendación: pregunta para qué sirve cada objeto antes de aceptar la categoría.



SIGUE LAS INSTRUCCIONES VISUALES

Cognitivo — Actividad 21



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Leer una instrucción visual de izquierda a derecha.
- Mantener el orden de tres acciones.
- Relacionar imagen, color y movimiento.
- Verificar cada paso antes de continuar.
- Pedir aclaración cuando una tarjeta no es suficiente.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: usa tarjetas claras y una señal de comienzo. Evitar: dar instrucciones verbales simultáneas.

Discapacidad Intelectual: Acción: presenta una tarjeta por vez. Evitar: retirar la imagen antes de completar.

Discapacidad Física: Acción: usa bloques livianos y una base estable. Evitar: exigir una postura específica.

Altas Capacidades: Acción: pide leer una secuencia sin modelo terminado. Evitar: resolver los pasos antes de que planifique.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Bloques grandes de cuatro colores.
- Tarjetas con secuencias de construcción.
- Base antideslizante y flechas visuales.

PREPARACIÓN:

Ordena las tarjetas antes de empezar. Presenta una secuencia de tres pasos. Separa los bloques por color. Prepara una secuencia de cuatro pasos para ampliar.

CUÁNDO USAR

- Actividad de seguimiento de consignas.
- Trabajo en pareja.
- Reto de planificación motriz.

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 la secuencia visual.



2

Elige el bloque del primer paso.



3

Colócalo sobre la base.



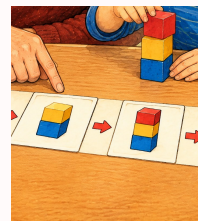
4

Lee y realiza el segundo paso.



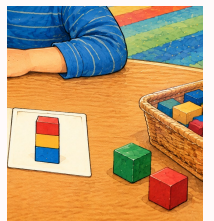
5

Comprueba la torre con la tarjeta.



6

Sigue una secuencia nueva de cuatro pasos.



Duración estimada: 10-15 minutos

Recomendación: entrega una instrucción por vez y confirma cada paso realizado.



CAJA SORPRESA: ADIVINA POR EL TACTO

Cognitivo — Actividad 22



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Explorar textura, forma, peso y temperatura segura.
- Describir una sensación táctil con vocabulario.
- Formular una hipótesis antes de mirar.
- Comparar dos objetos por sus características.
- Tolerar la incertidumbre y esperar la comprobación.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: utiliza objetos conocidos y anticipa cada turno. Evitar: introducir texturas inesperadas.

Discapacidad Intelectual: Acción: nombra las características con ejemplos. Evitar: ofrecer objetos muy parecidos al inicio.

Discapacidad Física: Acción: adapta la abertura y permite señalar pistas. Evitar: exigir presión o fuerza.

Altas Capacidades: Acción: añade tres opciones y pide comparar hipótesis. Evitar: revelar la respuesta antes de la descripción.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Caja opaca con abertura lateral.
- Objetos seguros: pelota texturada, bloque, piña y tela.
- Bandeja de clasificación y tarjetas de pistas.

PREPARACIÓN:

Revisa que la abertura sea cómoda. Presenta los objetos antes de ocultarlos. Coloca uno por ronda y registra la hipótesis. Prepara una alternativa visual si se necesita.

CUÁNDO USAR

- Inicio de atención y curiosidad.
- Exploración sensorial guiada.
- Actividad espontánea en una rutina tranquila.

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 caja y explica el turno.



2

Deja explorar sin mirar.



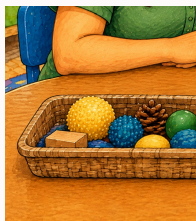
3

Pide describir forma y textura.



4

Solicita una hipótesis.



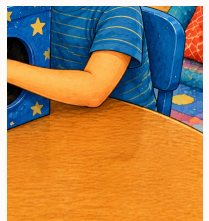
5

Retira el objeto y comprueba juntos.



6

Repite variando el objeto o la pista.



Duración estimada: 10-15 minutos

Recomendación: describe el objeto solo después de que el estudiante explore con calma.