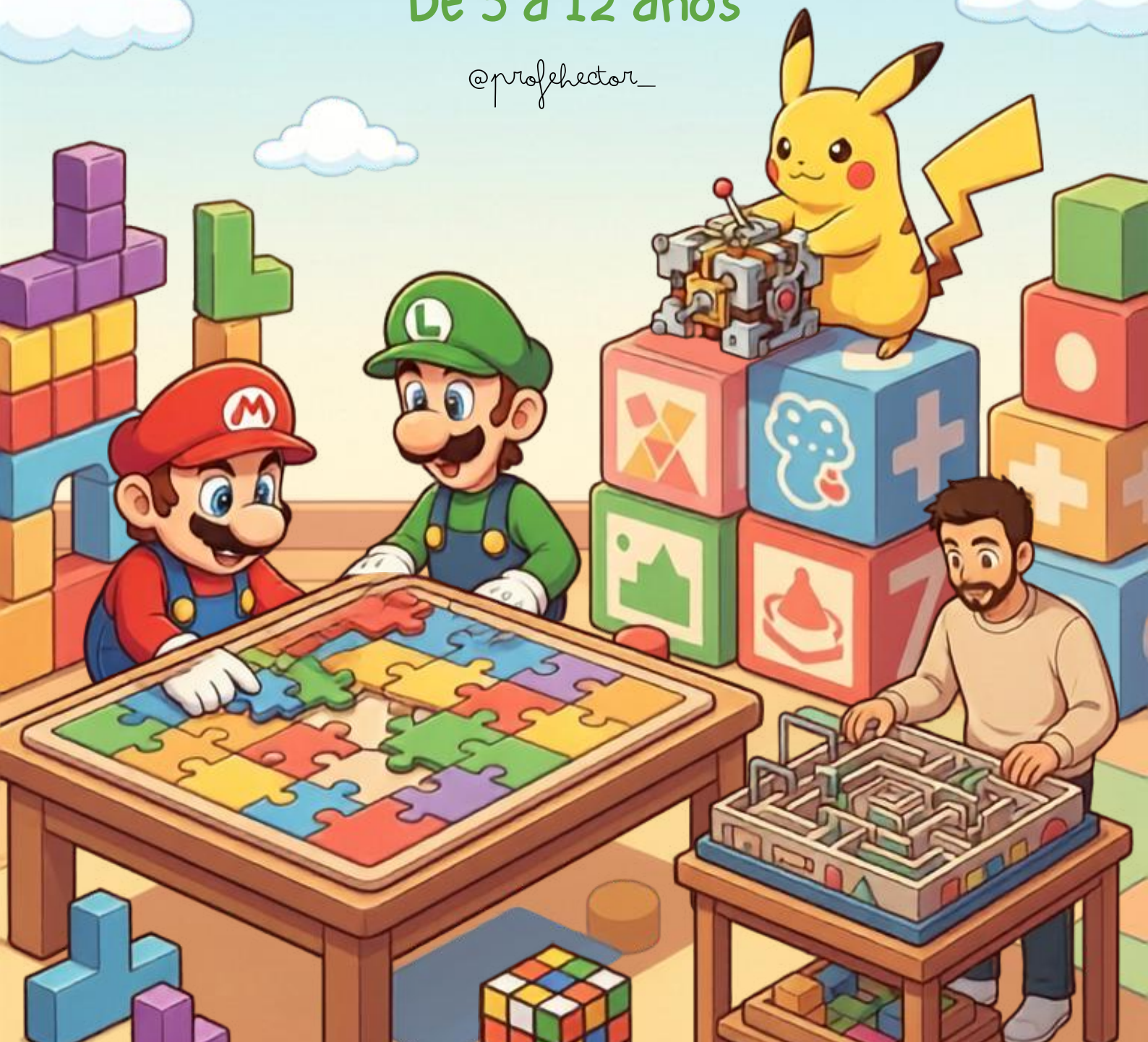


DOSSIER ESTIMULACIÓN COGNITIVA

De 5 a 12 años

@profesor_



GUÍA RÁPIDA PARA EL/LA DOCENTE (Y FAMILIAS)

¿Cómo funciona? El dossier es **progresivo**: los 6 mundos van subiendo de dificultad (de ★ a ★★★★★). Cada niño o niña empieza en el mundo que le corresponde por edad o nivel y **avanza hasta donde llegue**: no hay que terminarlo todo, el techo lo pone cada supercerebro. También funciona al revés: un alumno de 10 años con dificultades puede empezar en el Mundo 2 o 3 sin que se note que trabaja "por debajo de su curso", porque todos los mundos tienen la misma estética de juego.

Los 16 retos de cada mundo entrenan las mismas 5 áreas, siempre identificadas con su etiqueta de color:



ATENCIÓN



PERCEPCIÓN



MEMORIA



LÓGICA



F. EJECUTIVAS

	MUNDO	NIVEL	EDAD ORIENTATIVA	PERSONAJE GUÍA
	MUNDO 1 EL REINO DE MARIO	★	5 años*	¡Salta, busca y encuentra con Mario el fontanero saltarín!
	MUNDO 2 EL BOSQUE ELÉCTRICO	★★	5-6 años*	¡Carga tu energía mental con Pikachu, la criatura eléctrica!
	MUNDO 3 EL GRAN ESTADIO	★★★	6-8 años*	¡Entrena como una estrella con Leo Messi, el 10 del equipo!
	MUNDO 4 EL REINO DE LOS BLOQUES	★★★★	8-9 años*	¡Pica, construye y resuelve con Buiderman, de Roblox!
	MUNDO 5 LA ESTACIÓN ESPACIAL	★★★★★	9-11 años*	¡Despega hacia retos galácticos con Buzz Lightyear!
	MUNDO 6 LA SALA ARCADE	★★★★★★	11-12 años*	¡La pantalla final: los retos más difíciles con Naruto!

💡 **Ideas de uso:** rincón de acabar pronto • plan de trabajo individualizado • apoyo en PT/AL • repaso de verano • sustituciones salvavidas • trabajo cooperativo por parejas.

✅ **Autonomía total:** cada reto cabe en una página, con consigna corta y visual. Al final del dossier tienes las **soluciones** de los retos con respuesta cerrada, y el **diploma Supercerebro** para celebrar hasta dónde ha llegado cada uno.

"Las edades son orientativas: la referencia real es el nivel de cada niño/a.

EL MAPA DE LA AVENTURA

Colorea cada mundo del mapa cuando lo termines. ¿Hasta dónde llegará tu supercerebro?



¡La meta está en la Sala Arcade!

EL REINO DE MARIO BROS

¡Salta, busca y encuentra con Mario Bros!



Te presento a **MARIO**, que te acompañará en los 16 retos de este mundo. Entrenarás:



ATENCIÓN



PERCEPCIÓN



MEMORIA



LÓGICA



F. EJECUTIVAS



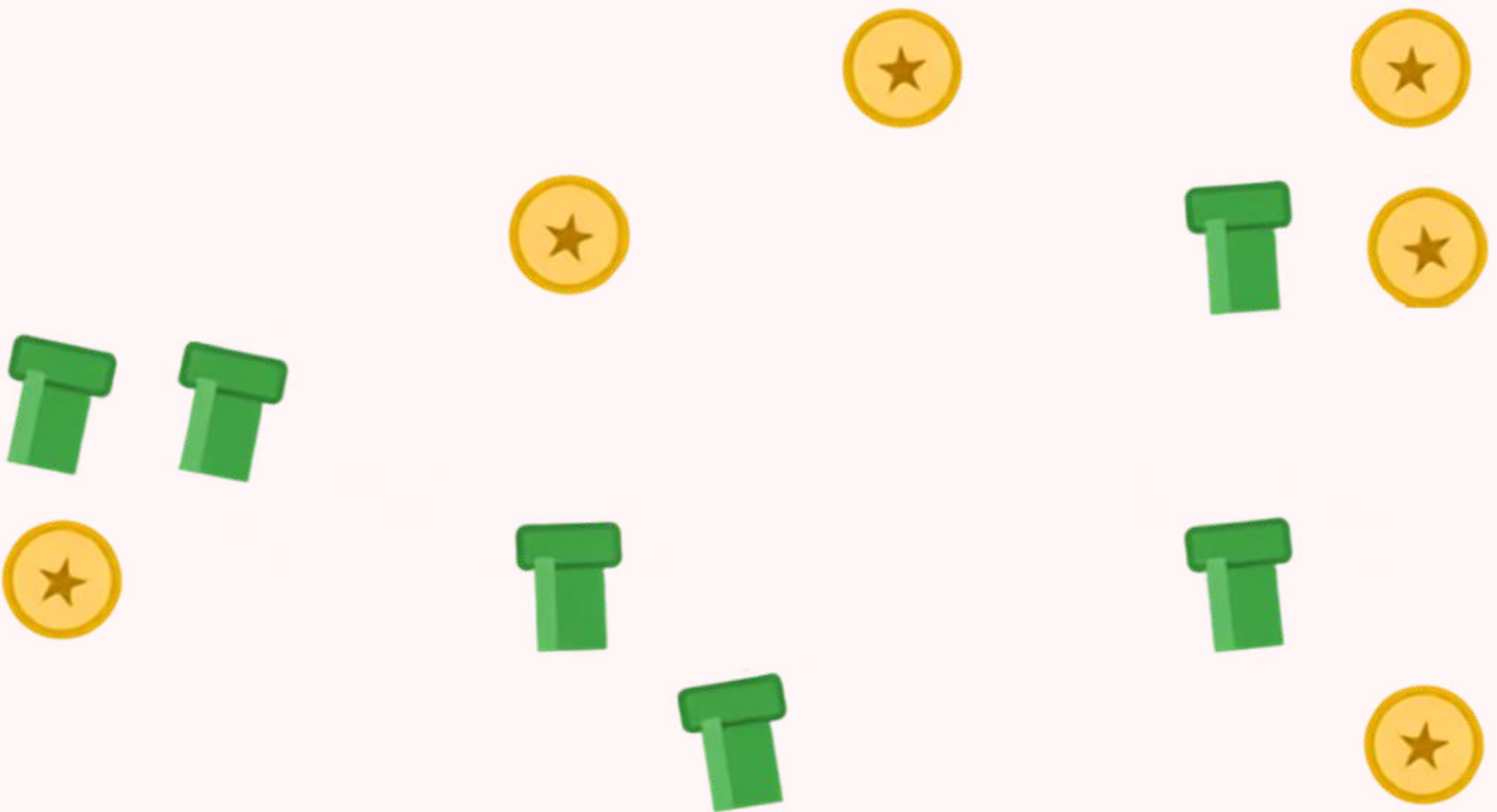


¡BUSCA Y CUENTA!

ATENCIÓN



Cuenta cuántos hay de cada dibujo y escribe el número en su casilla.





PERCEPCIÓN

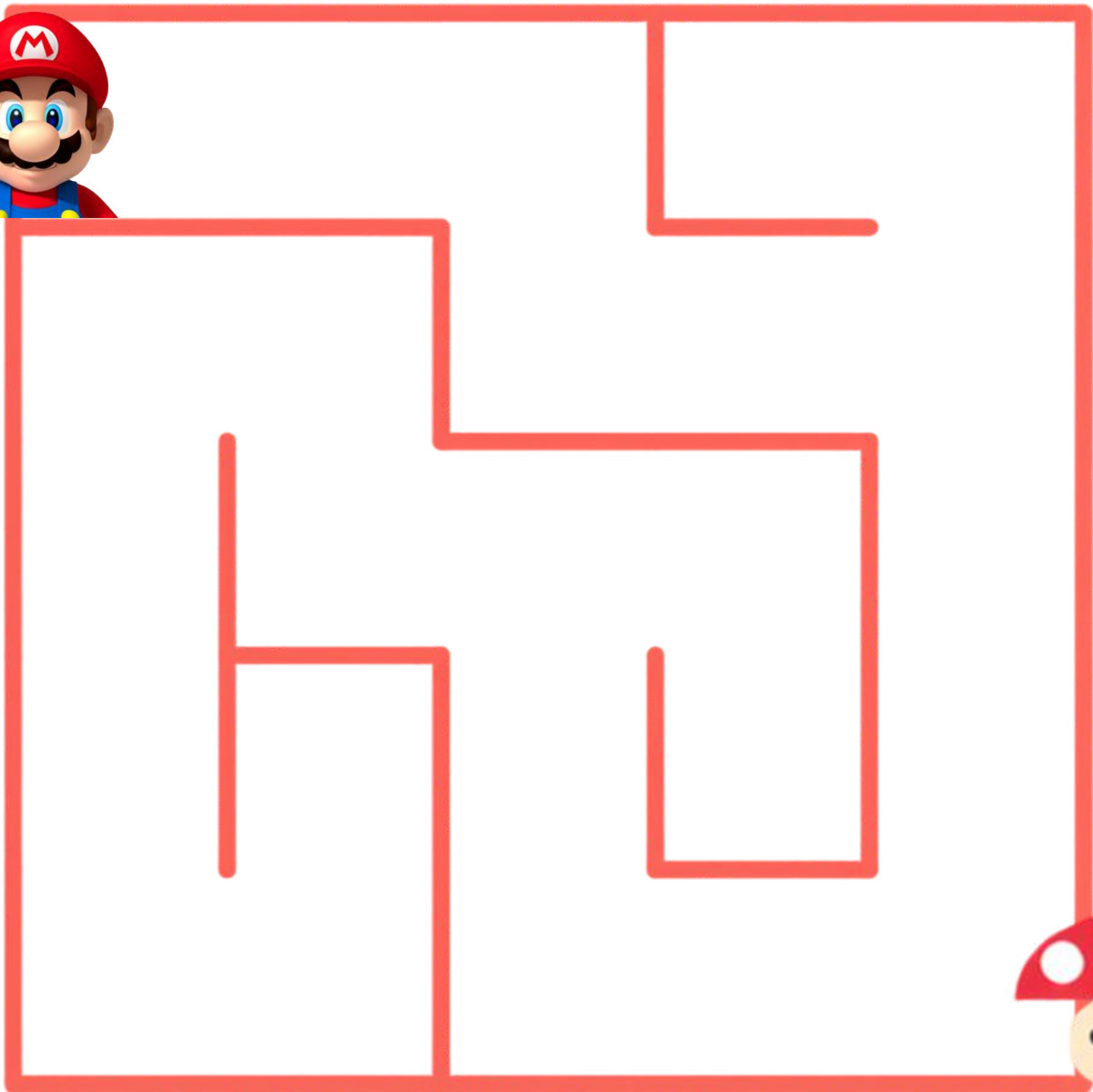




EL GRAN LABERINTO



Ayuda a Mario a llegar hasta la seta gigante sin atravesar ninguna pared.
¡Traza el camino con tu lápiz!





¿QUÉ VIENE DESPUÉS?



Descubre el patrón de cada serie y rodea la opción que continúa la fila.



?



MUNDO 1 - EL REINO CHAMPIÑÓN - RETO 5/16

SOMBRAS MISTERIOSAS

PERCEPCIÓN



Cada dibujo ha perdido su sombra. Une con una línea cada dibujo con la sombra que le corresponde.

1



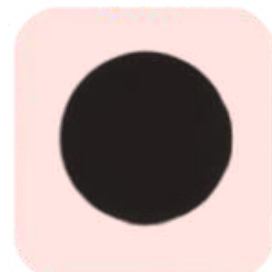
A

2



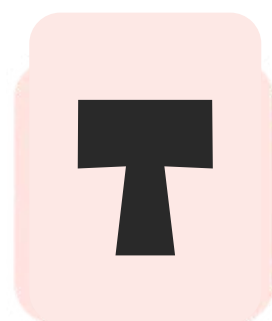
B

3



C

4



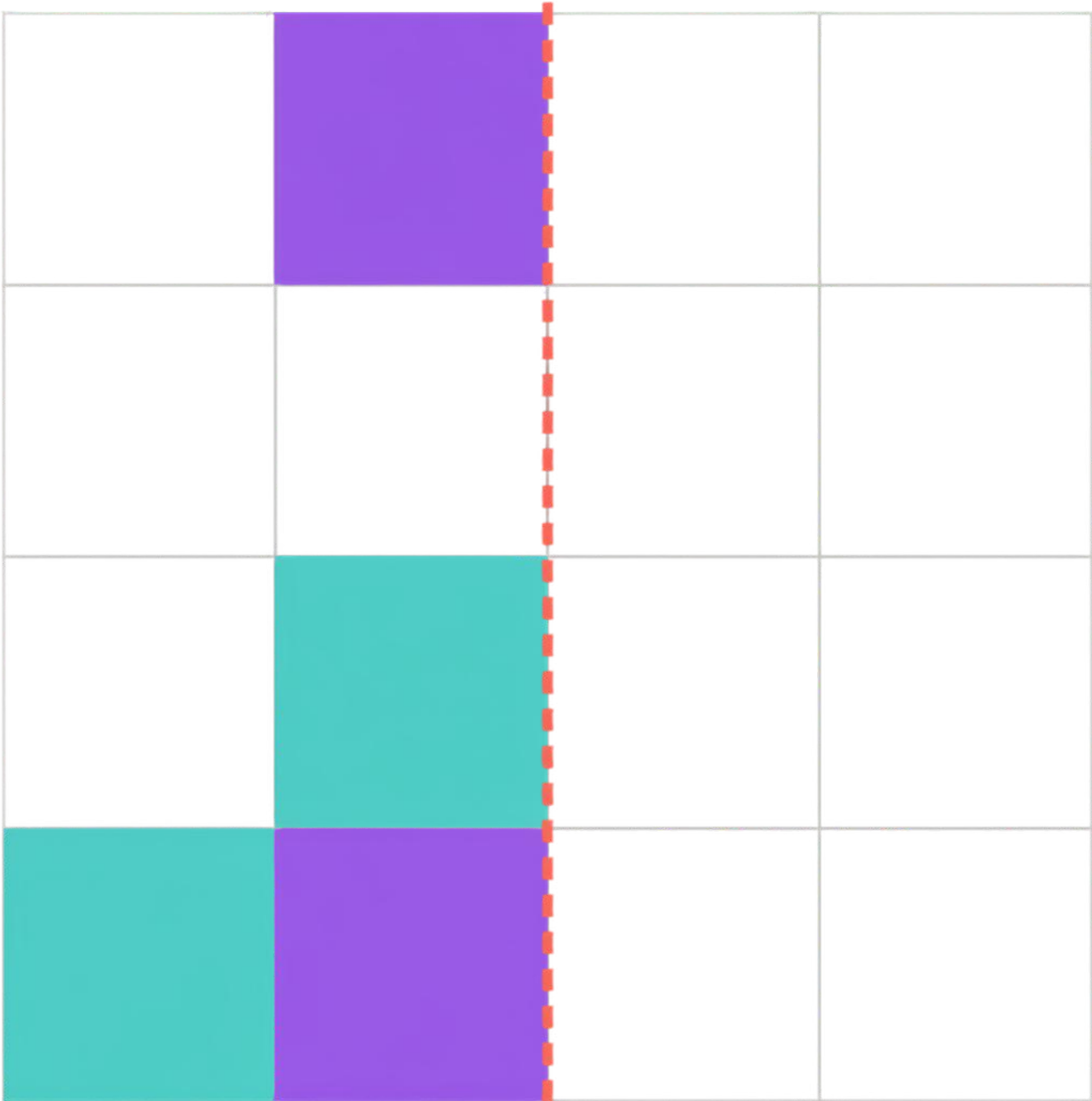
D



EL ESPEJO MÁGICO



La línea es un espejo: colorea la mitad derecha para que quede exactamente reflejada como la izquierda.



Colores:





Observa el dibujo durante 1 minuto. Después dobla la página por la línea de puntos y responde ¡sin mirar!



DOBLA POR AQUÍ ANTES DE RESPONDER

1

¿Cuántos de estos había?



2

3

4

2

¿Cuál de estos NO estaba en el dibujo?





LÓGICA



A



B


$$= C$$


D



EL CÓDIGO SECRETO



Usa la clave para descifrar el mensaje oculto: busca cada símbolo y escribe su letra en la casilla de abajo.



CLAVE SECRETA

★ = S

♥ = E

▼ = T

☾ = A





EL CAMINO NUMÉRICO



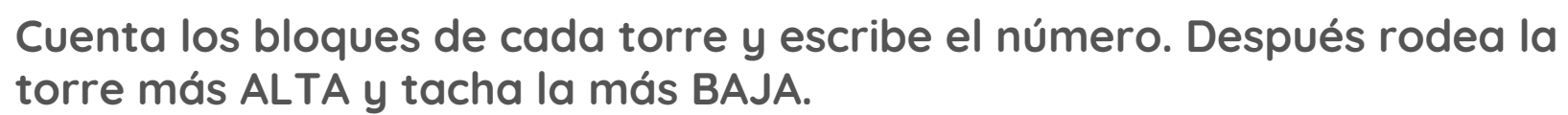
Sal de la casilla verde y llega hasta la seta gigante uniendo los números en orden (1, 2, 3...) por casillas que se tocan. ¡Sin diagonales!

SALIDA

5	4	1	3
6	3	2	7
7	8	4	1
1	4	8	3



LÓGICA





★★★★★★



EL BOSQUE ELÉCTRICO

¡Carga tu energía mental con Chispa, la criatura eléctrica!



Te presento a **PIKACHU**, que te acompañará en los 16 retos de este mundo. Entrenarás:



ATENCIÓN



PERCEPCIÓN



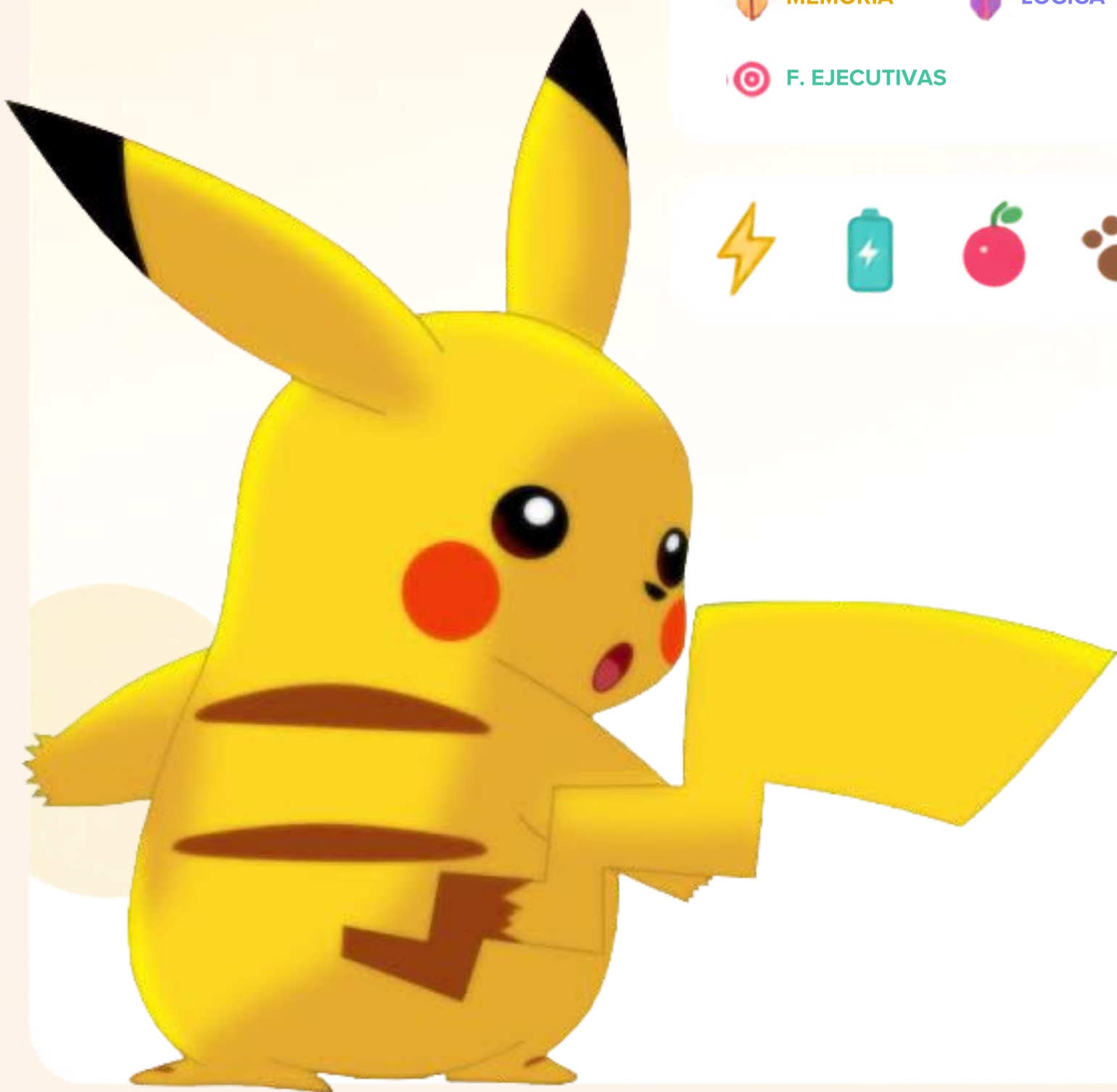
MEMORIA



LÓGICA



F. EJECUTIVAS





CAZA AL INTRUSO



En cada fila hay un intruso que no es exactamente igual que los demás.
¡Encuétralo y rodéalo!





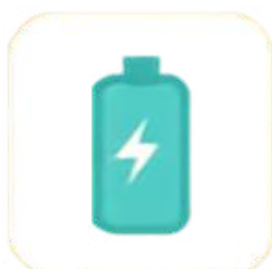
Descubre el patrón de cada serie y rodea la opción que continúa la fila.





Cada dibujo ha perdido su sombra. Une con una línea cada dibujo con la sombra que le corresponde.

1



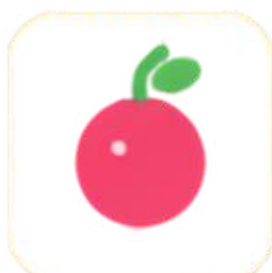
A

2



B

3



C

4



D

5



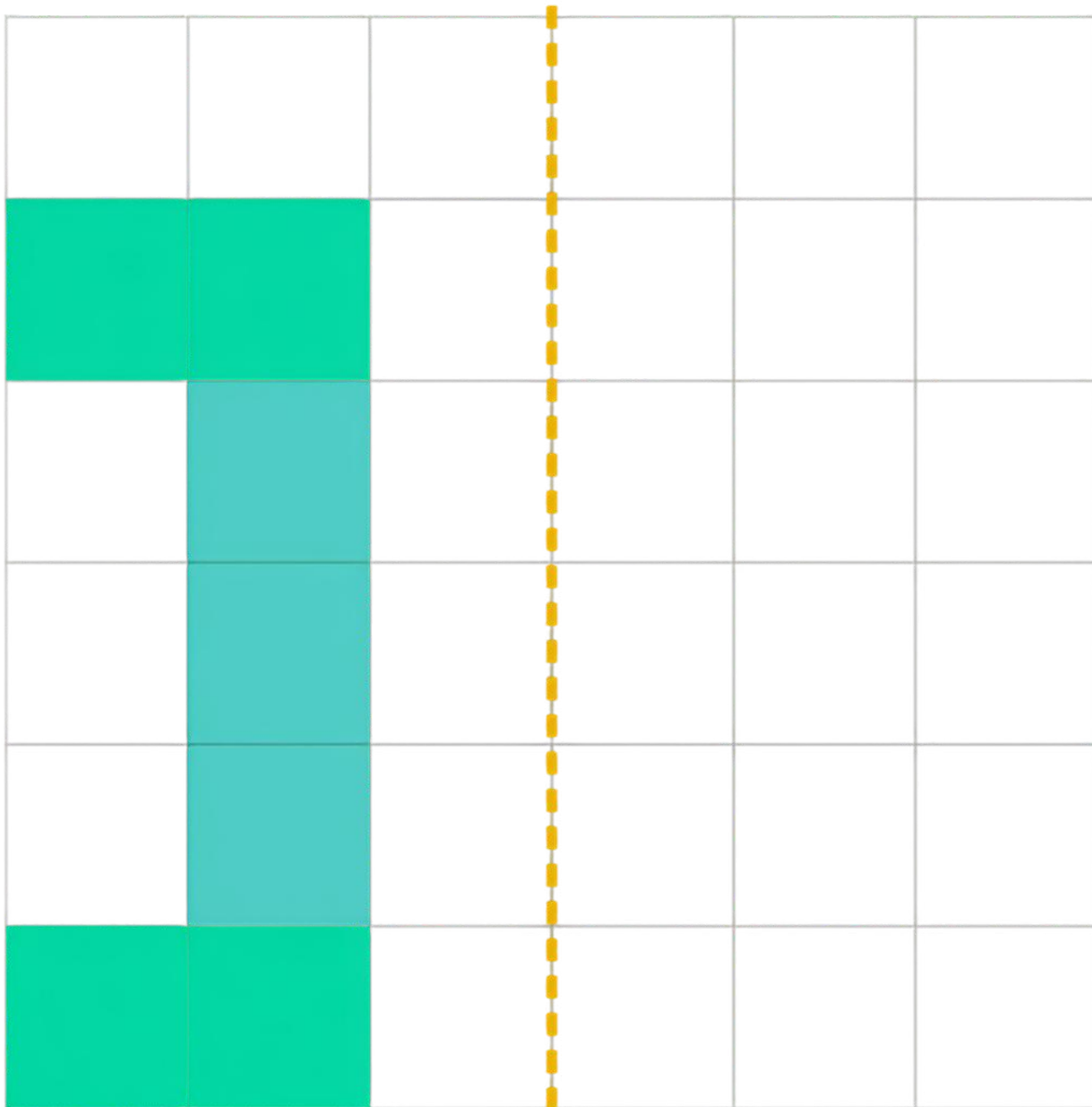
E



EL ESPEJO MÁGICO



La línea es un espejo: colorea la mitad derecha para que quede exactamente reflejada como la izquierda.



Colores:





Observa el dibujo durante 1 minuto. Después dobla la página por la línea de puntos y responde ¡sin mirar!



DOBLA POR AQUÍ ANTES DE RESPONDER

1

¿Cuántos de estos había?



3

4

2

2

¿Cuál de estos NO estaba en el dibujo?





SUDOKU 4X4



Completa el sudoku: en cada fila, columna y caja deben estar todos los dibujos sin repetirse. Dibuja o escribe su letra de la clave.

CLAVE

-  = A
-  = B
-  = C
-  = D



EL CAMINO NUMÉRICO



Sal de la casilla verde y llega hasta la baya energética uniendo los números en orden (1, 2, 3...) por casillas que se tocan. ¡Sin diagonales!

4

6

4

6

11

6

2

10

11

9

9

11

9

3

6

2

3

8

7

11

SALIDA

1

4

5

6

2



Pon un cronómetro de 3 minutos, sigue las órdenes de la caza... ¡y al final cuenta cuántos has cazado de cada uno!

RODEA

TACHA

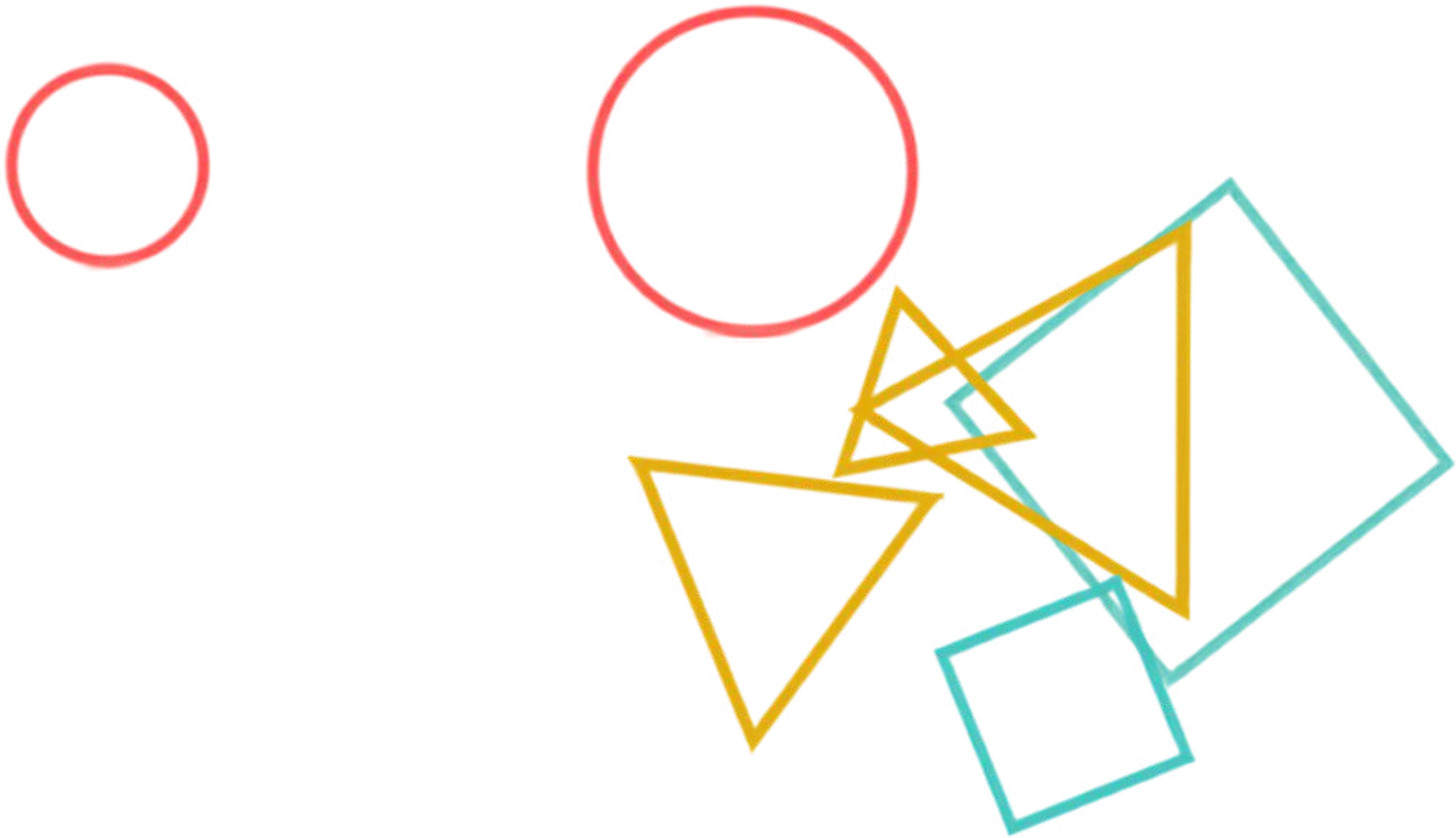




FORMAS ESCONDIDAS



Las formas están enredadas unas con otras. Cuenta cuántas hay de cada tipo y escribe el número en su casilla.



					
---	----------------------	--	----------------------	---	----------------------



PAREJAS PERDIDAS

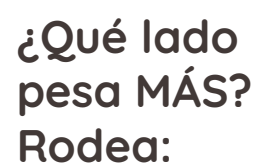
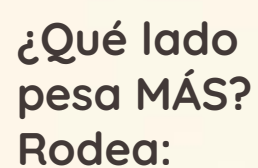
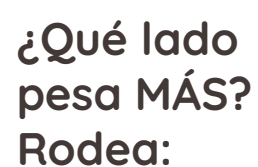


Cada dibujo tiene un gemelo idéntico (¡mismo dibujo y mismo color!)... menos uno. Une las parejas con líneas y rodea al que se quedó solo.





LÓGICA





PROGRAMA A PIKACHU



Pikachu solo entiende flechas. Escribe el programa de movimientos para llegar hasta la baja energética esquivando los obstáculos.

	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				

MOVIMIENTOS



1 flecha = 1 casilla

Escribe aquí el programa (5 pasos):

EL GRAN ESTADIO

¡Entrena como una estrella con Leo Messi, el 10 del equipo!



Te presento a **LEO MESSI**, que te acompañará en los 16 retos de este mundo. Entrenarás:



ATENCIÓN



PERCEPCIÓN



MEMORIA



LÓGICA

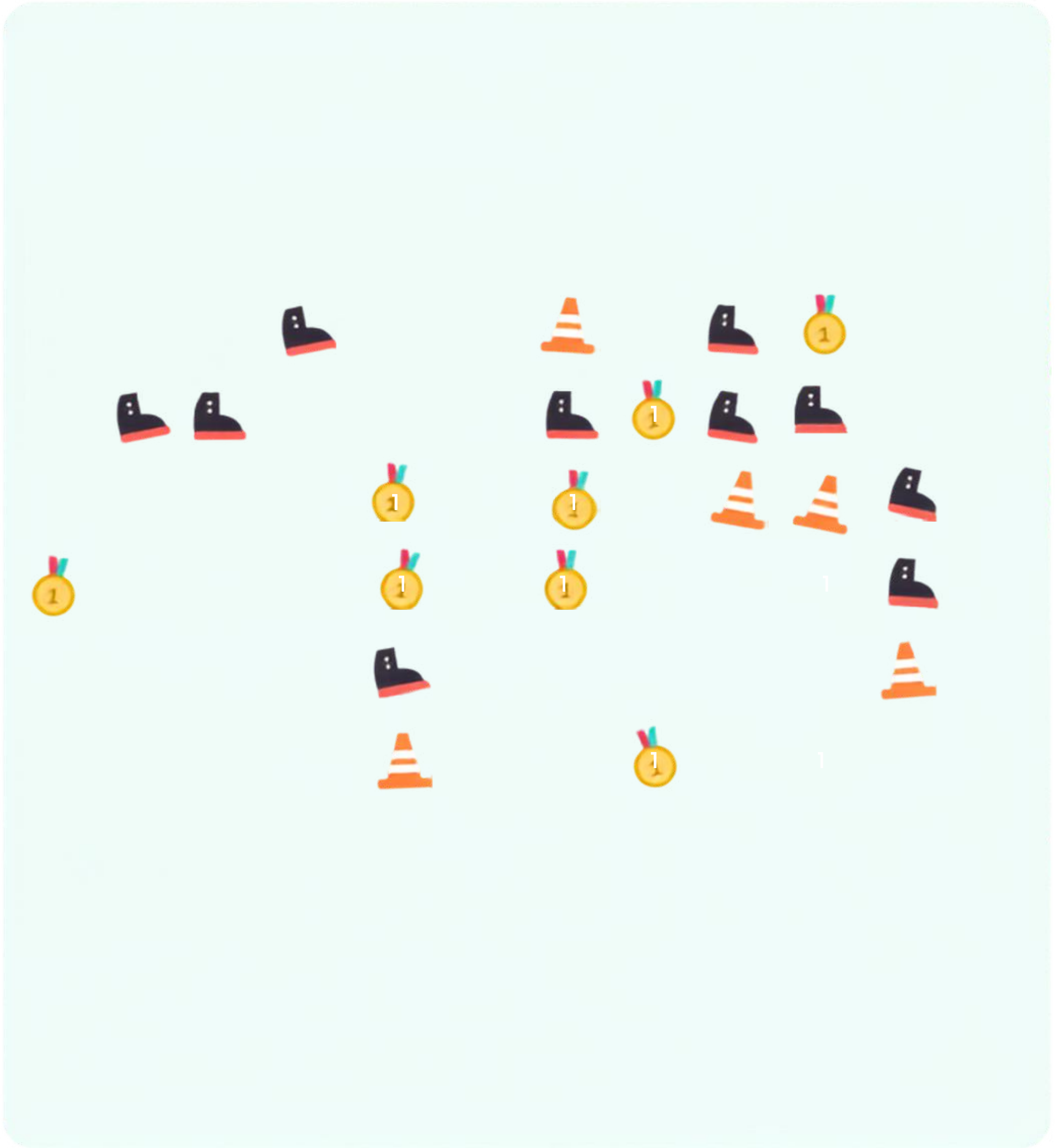


F. EJECUTIVAS





Cuenta cuántos hay de cada dibujo y escribe el número en su casilla.





En cada fila hay un intruso que no es exactamente igual que los demás. ¡Encuéntralo y rodéalo!





★★★★★





Descubre el patrón de cada serie y rodea la opción que continúa la fila.



?

?



SOMBRAS MISTERIOSAS



Cada dibujo ha perdido su sombra. Une con una línea cada dibujo con la sombra que le corresponde.

1



A

2



B

3



C

4



D

5



E



Observa el dibujo durante 1 minuto. Después dobla la página por la línea de puntos y responde ¡sin mirar!



DOBLA POR AQUÍ ANTES DE RESPONDER

1

¿Cuántos de estos había?



2

1

3

2

¿Cuál de estos NO estaba en el dibujo?



¿De cuál había MÁS?



SUDOKU 6X6



Completa el sudoku: en cada fila, columna y caja deben estar todos los dibujos sin repetirse. Dibuja o escribe su letra de la clave.

CLAVE

	=	A
	=	B
	=	C
	=	D
	=	E
	=	F



EL CÓDIGO SECRETO



Usa la clave para descifrar el mensaje oculto: busca cada símbolo y escribe su letra en la casilla de abajo.



CLAVE SECRETA

☆ = E

✦ = Q

✚ = L

▼ = G

◆ = P

♥ = O

●





Sal de la casilla verde y llega hasta la copa dorada uniendo los números en orden (1, 2, 3...) por casillas que se tocan. ¡Sin diagonales!

5	11	13	2	5	7
1	5	15	13	1	11
15	2	5	9	3	8

11 6 13 12 11 3

SALIDA

2 1 14 15 10 9

3 4 5 6 7 8



 ATENCIÓN



✖ TACHA 🏆

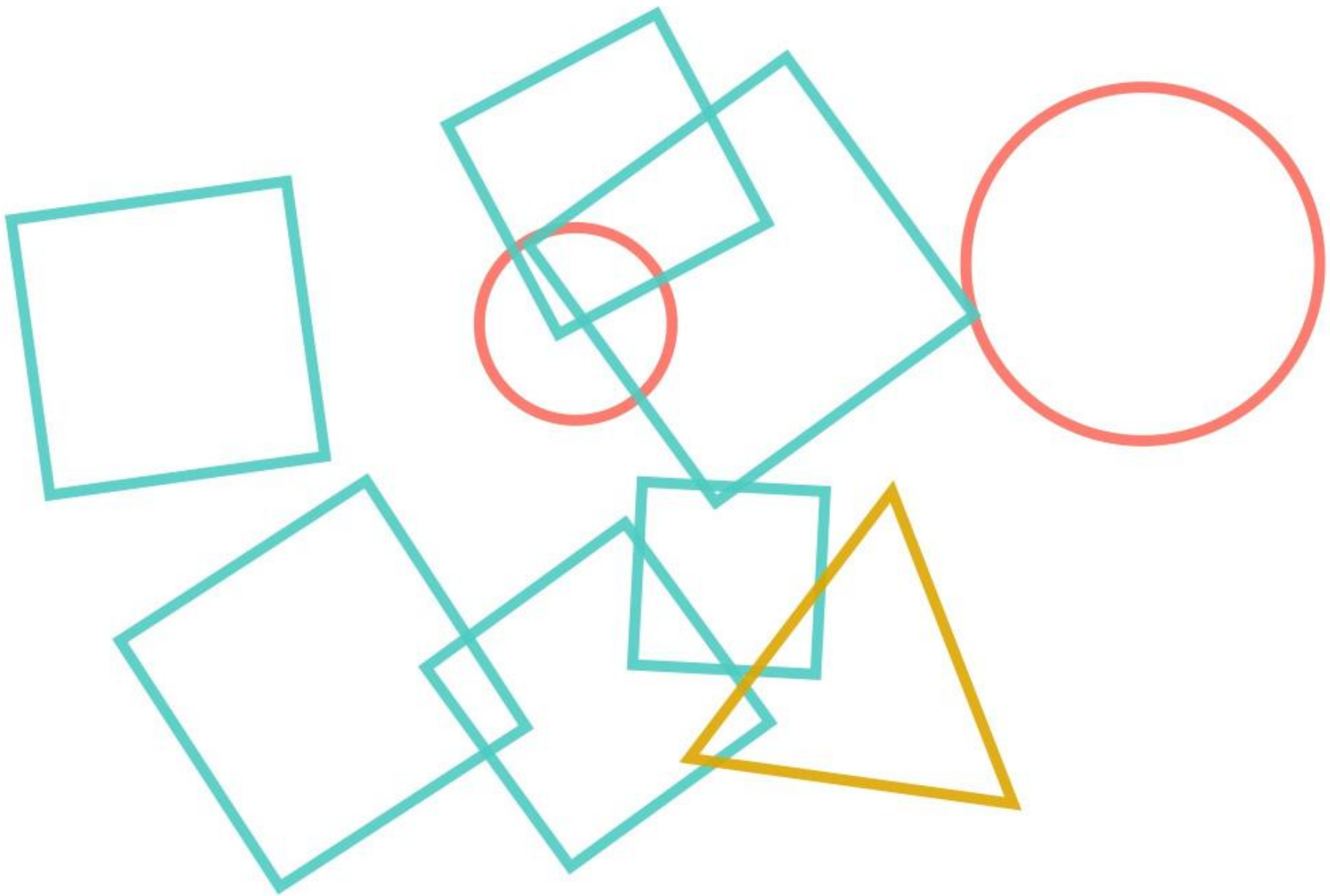




FORMAS ESCONDIDAS



Las formas están enredadas unas con otras. Cuenta cuántas hay de cada tipo y escribe el número en su casilla.



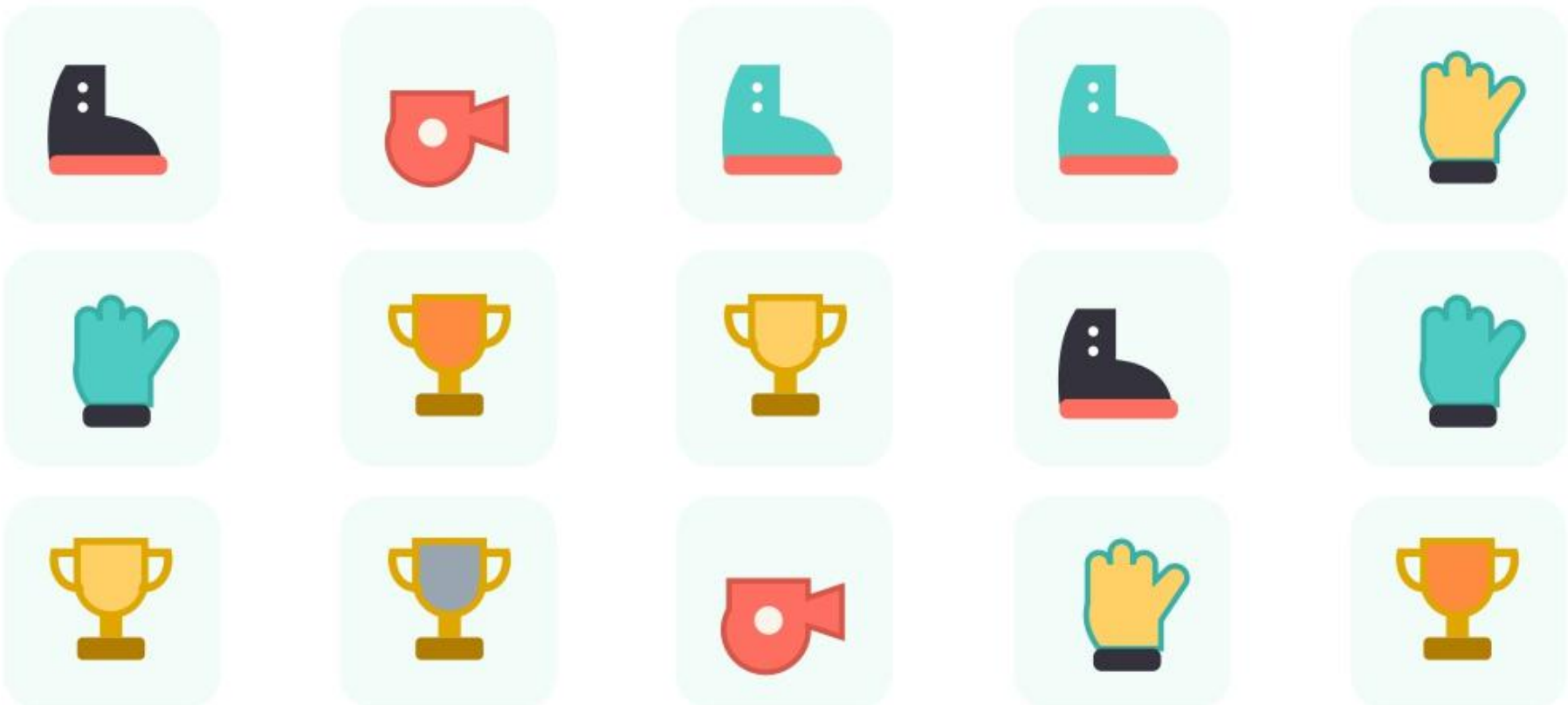


PAREJAS PERDIDAS

ATENCIÓN



Cada dibujo tiene un gemelo idéntico (¡mismo dibujo y mismo color!)... menos uno. Une las parejas con líneas y rodea al que se quedó solo.





PROGRAMA A LEO MESSI

F. EJECUTIVAS



LEO solo entiende flechas. Escribe el programa de movimientos para llegar hasta la copa dorada esquivando los obstáculos.

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					

MOVIMIENTOS



1 flecha = 1 casilla

Escribe aquí el programa (7 pasos):

EL REINO DE LOS BLOQUES

¡Pica, construye y resuelve con los personajes de Roblox!

ROBLOX

Te presento a **CUBI**, que te acompañará en los 16 retos de este mundo. Entrenarás:



ATENCIÓN



PERCEPCIÓN



MEMORIA



LÓGICA



F. EJECUTIVAS



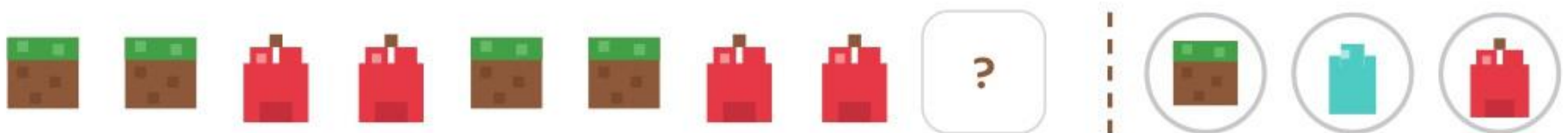


En cada fila hay un intruso que no es exactamente igual que los demás.
¡Encuétralo y rodéalo!



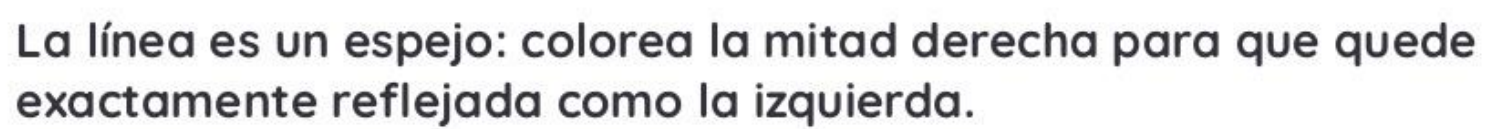


Descubre el patrón de cada serie y rodea la opción que continúa la fila.





 PERCEPCIÓN





Observa el dibujo durante 1 minuto. Después dobla la página por la línea de puntos y responde ¡sin mirar!



----- DOBLA POR AQUÍ ANTES DE RESPONDER

1

¿Cuántos de estos había?



2

3

4

2

¿Cuál de estos NO estaba en el dibujo?



3

¿De cuál había MÁS?

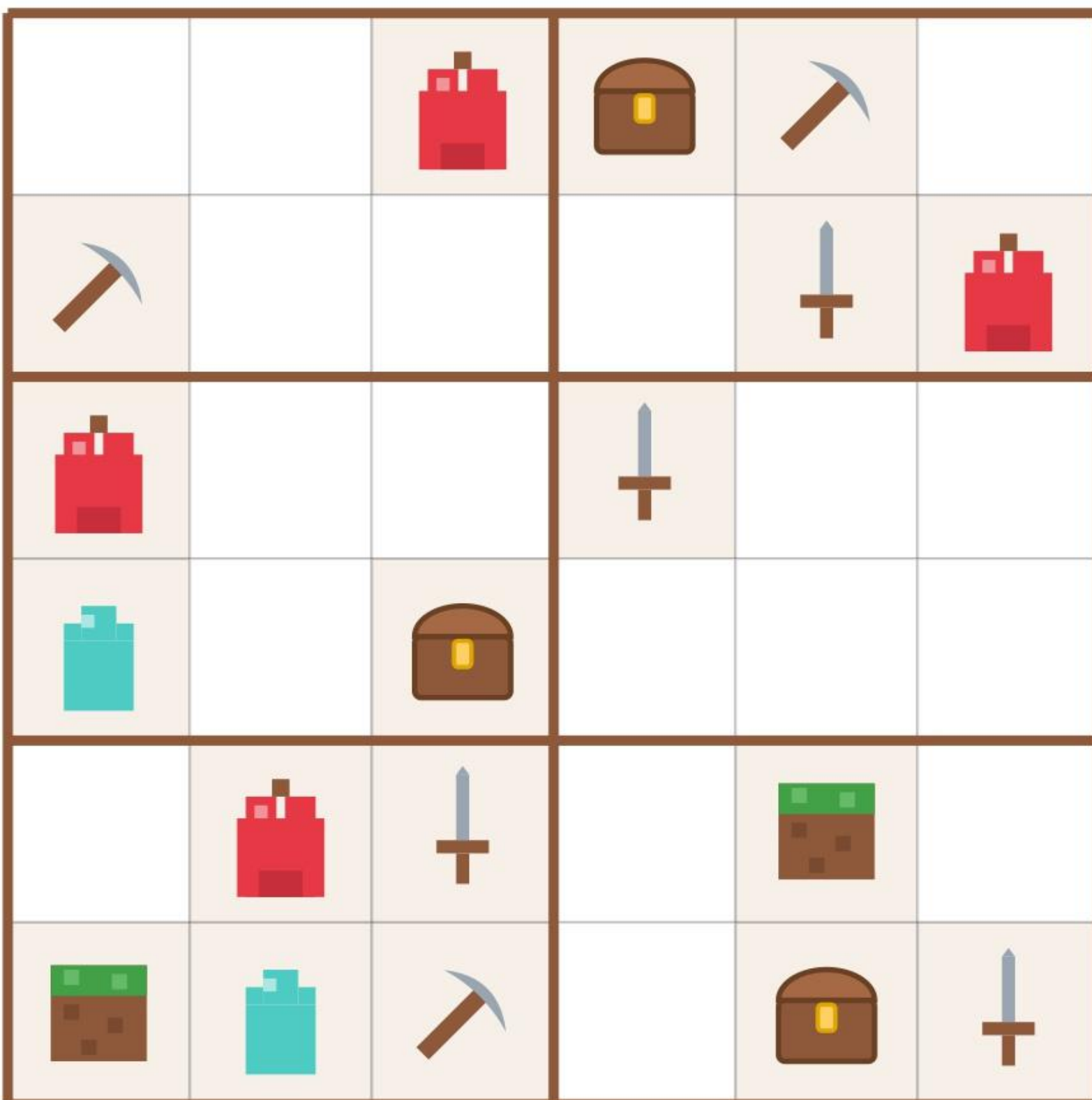


SUDOKU 6x6

LÓGICA



Completa el sudoku: en cada fila, columna y caja deben estar todos los dibujos sin repetirse. Dibuja o escribe su letra de la clave.



CLAVE



=
A


$$= B$$


=
C



=
D


$$= F$$

$$=$$



Sal de la casilla verde y llega hasta el cofre del tesoro uniendo los números en orden (1, 2, 3...) por casillas que se tocan. ¡Sin diagonales!

11	1	17	1 SALIDA	18	1	19
15	13	15	2	3	4	5
19	11	13	6	12	19	6
1	6	16	9	16	8	7
14	19	7	18	10	9	4
6	18	15	14	11	4	16
4	17	16	13	12	17	6



 ATENCIÓN



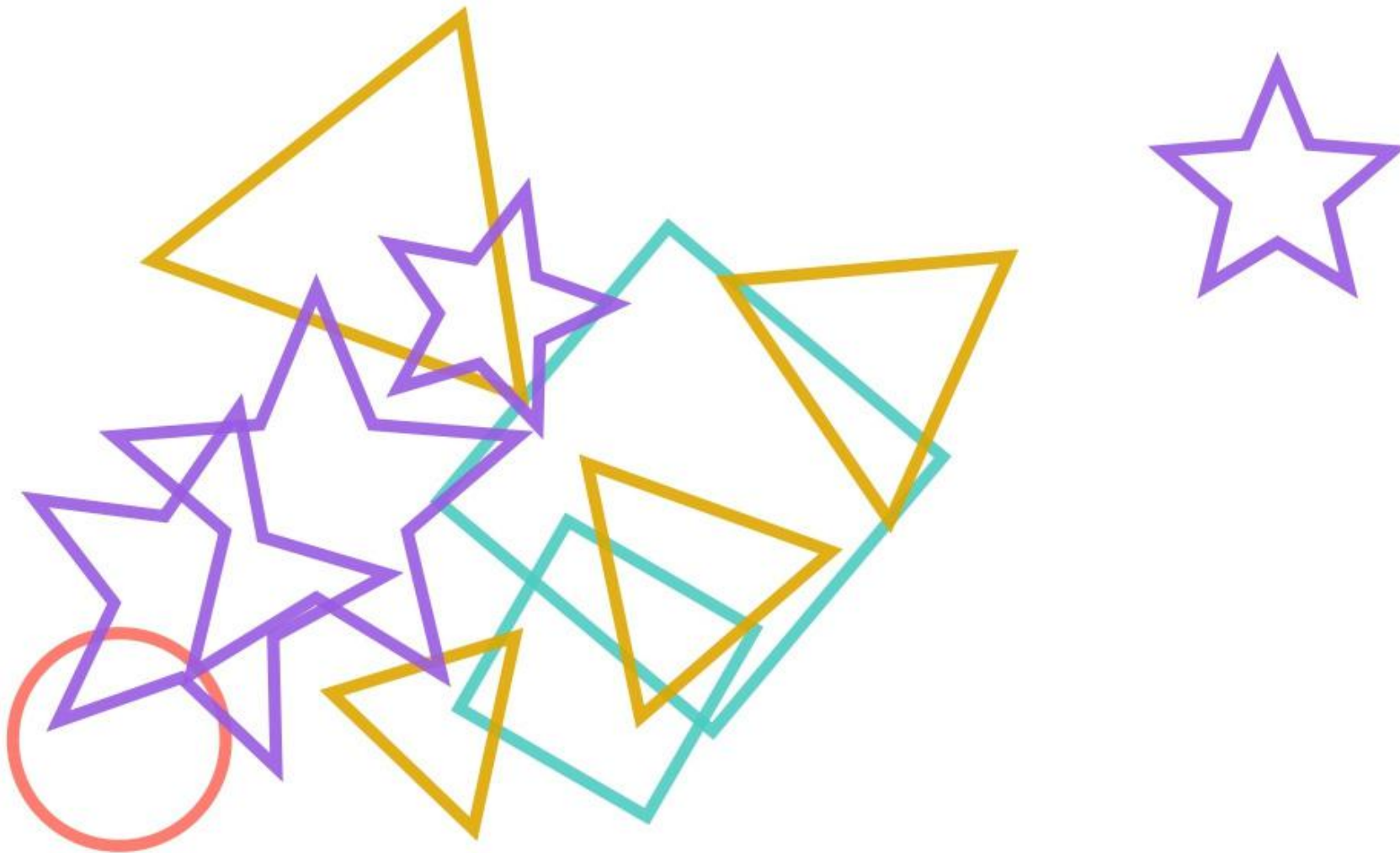
Pon un cronómetro de 3 minutos, sigue las órdenes de la caza... ¡y al final cuenta cuántos has cazado de cada uno!

SUBRAYA





Las formas están enredadas unas con otras. Cuenta cuántas hay de cada tipo y escribe el número en su casilla.



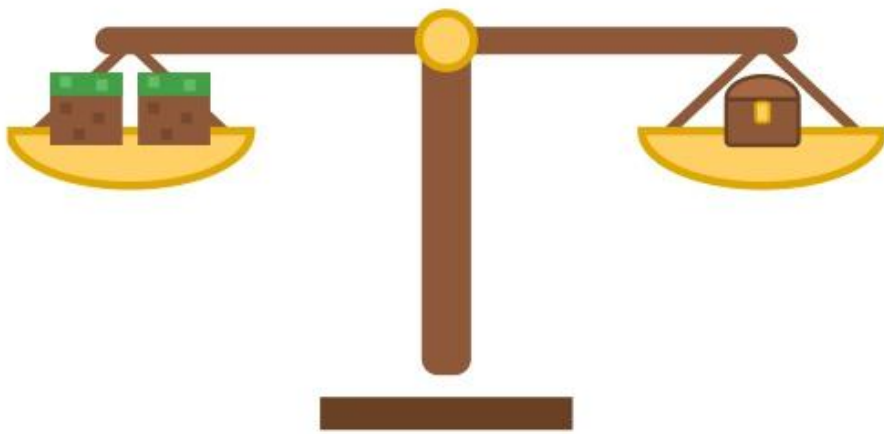


Cada dibujo tiene un gemelo idéntico (¡mismo dibujo y mismo color!)... menos uno. Une las parejas con líneas y rodea al que se quedó solo.

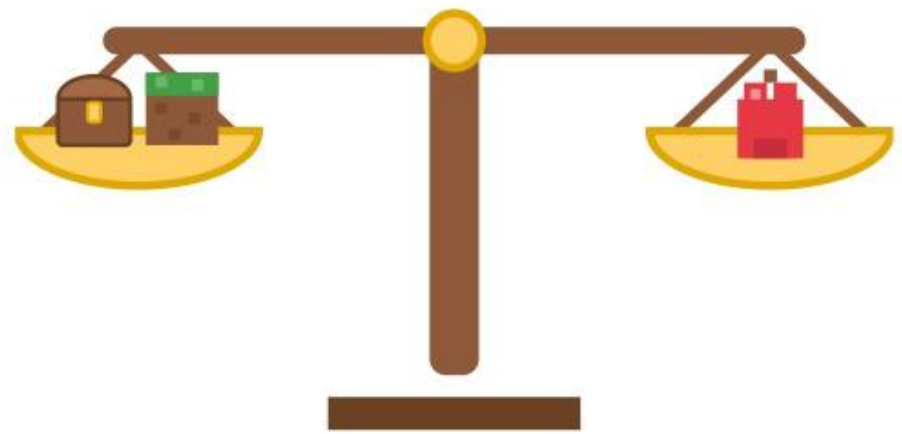




Observa las dos balanzas equilibradas, razona cuánto pesa cada dibujo y responde.



2 🍷 pesan igual que 1 🍷



1  + 1  pesan igual que 1 

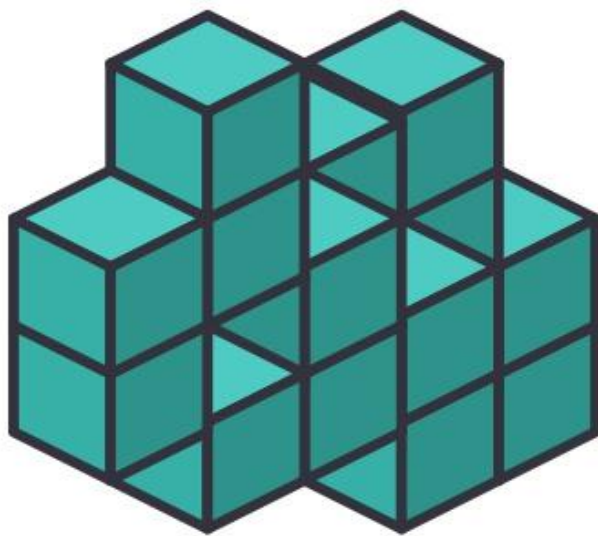
🤔 Entonces... ¿cuántos 🌱 necesitas para equilibrar 1 🏠?

★ RETO EXTRA: ¿y cuántos  equilibran 2  ?

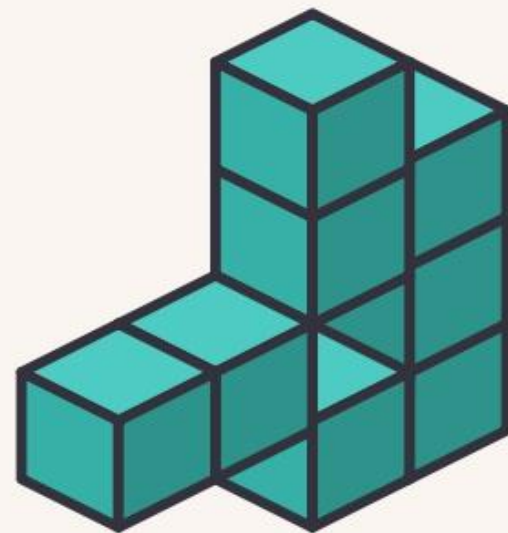




¡Cuidado! Algunos cubos están escondidos detrás o debajo de otros. Cuenta TODOS los cubos de cada figura, también los que no se ven.

FIGURA 1

cubos:

FIGURA 2

cubos:

LA ESTACIÓN ESPACIAL

¡Despega hacia retos galácticos con el comandante Buzz!



Te presento a **Buzz**, que te acompañará en los 16 retos de este mundo. Entrenarás:



ATENCIÓN



PERCEPCIÓN



MEMORIA



LÓGICA

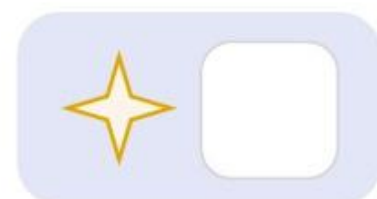
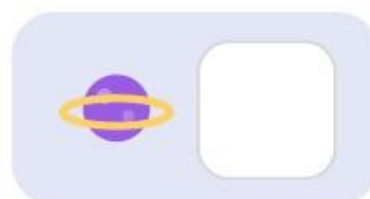
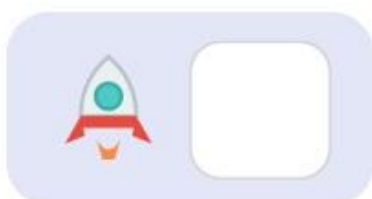


F. EJECUTIVAS





Cuenta cuántos hay de cada dibujo y escribe el número en su casilla.

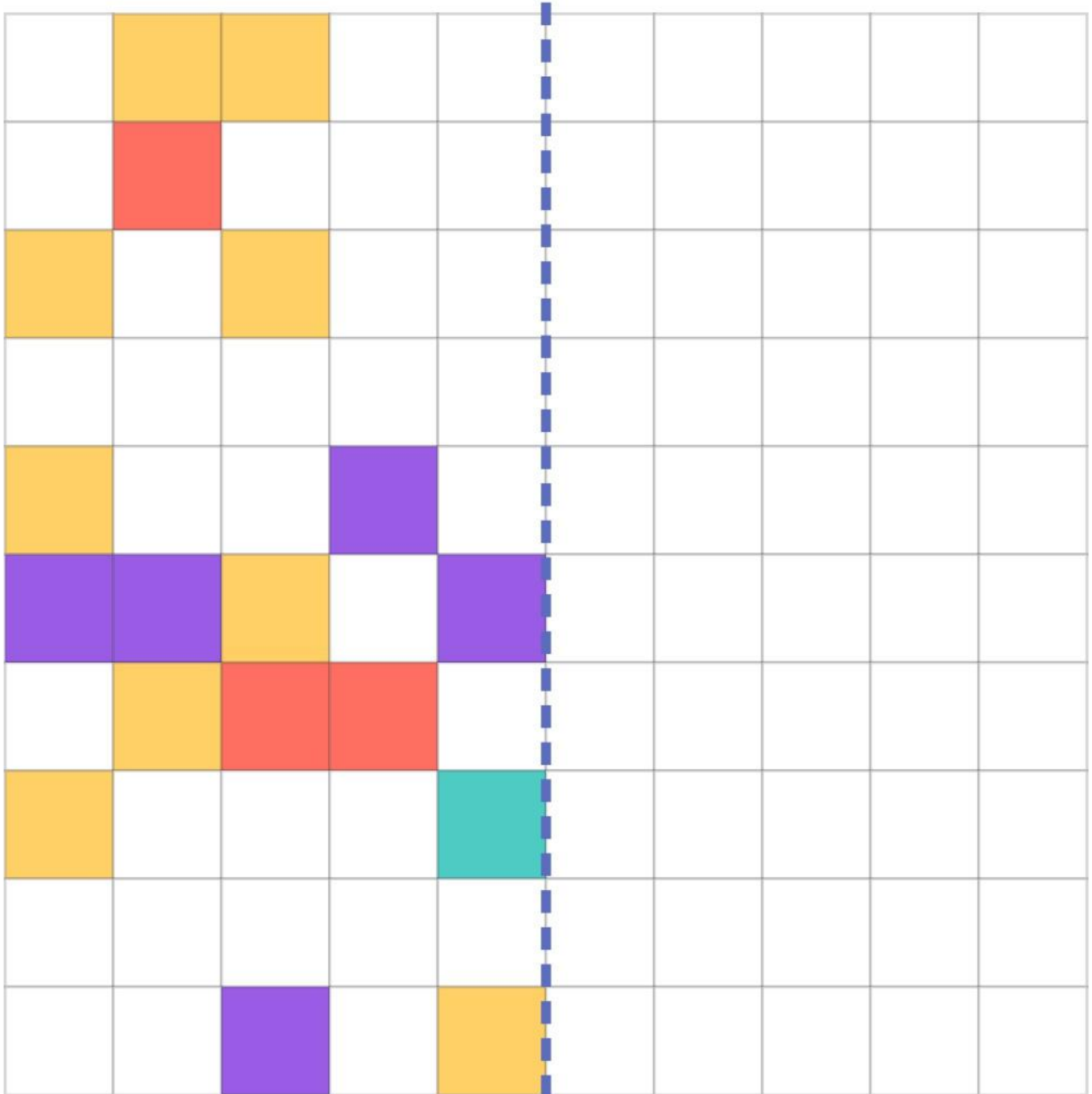




EL ESPEJO MÁGICO



La línea es un espejo: colorea la mitad derecha para que quede exactamente reflejada como la izquierda.

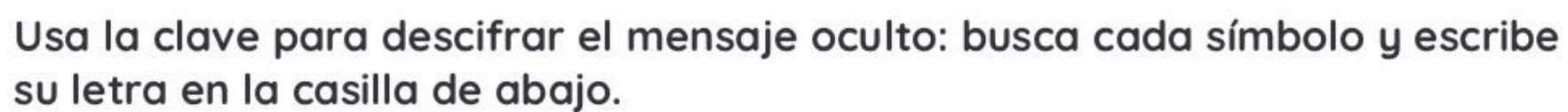


Colores:





 MEMORIA





 ATENCIÓN



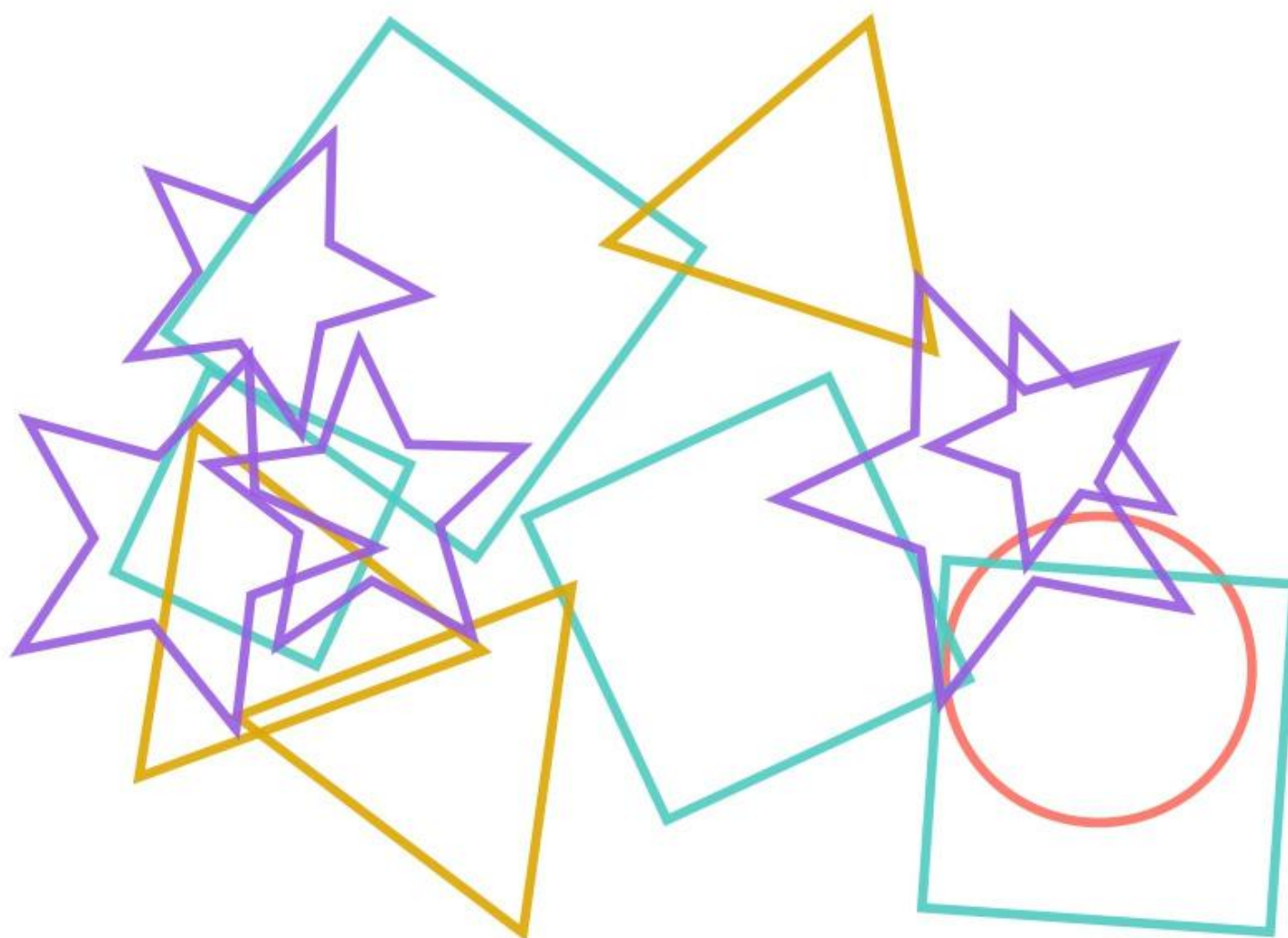
 TACHA 

SUBRAYA





Las formas están enredadas unas con otras. Cuenta cuántas hay de cada tipo y escribe el número en su casilla.



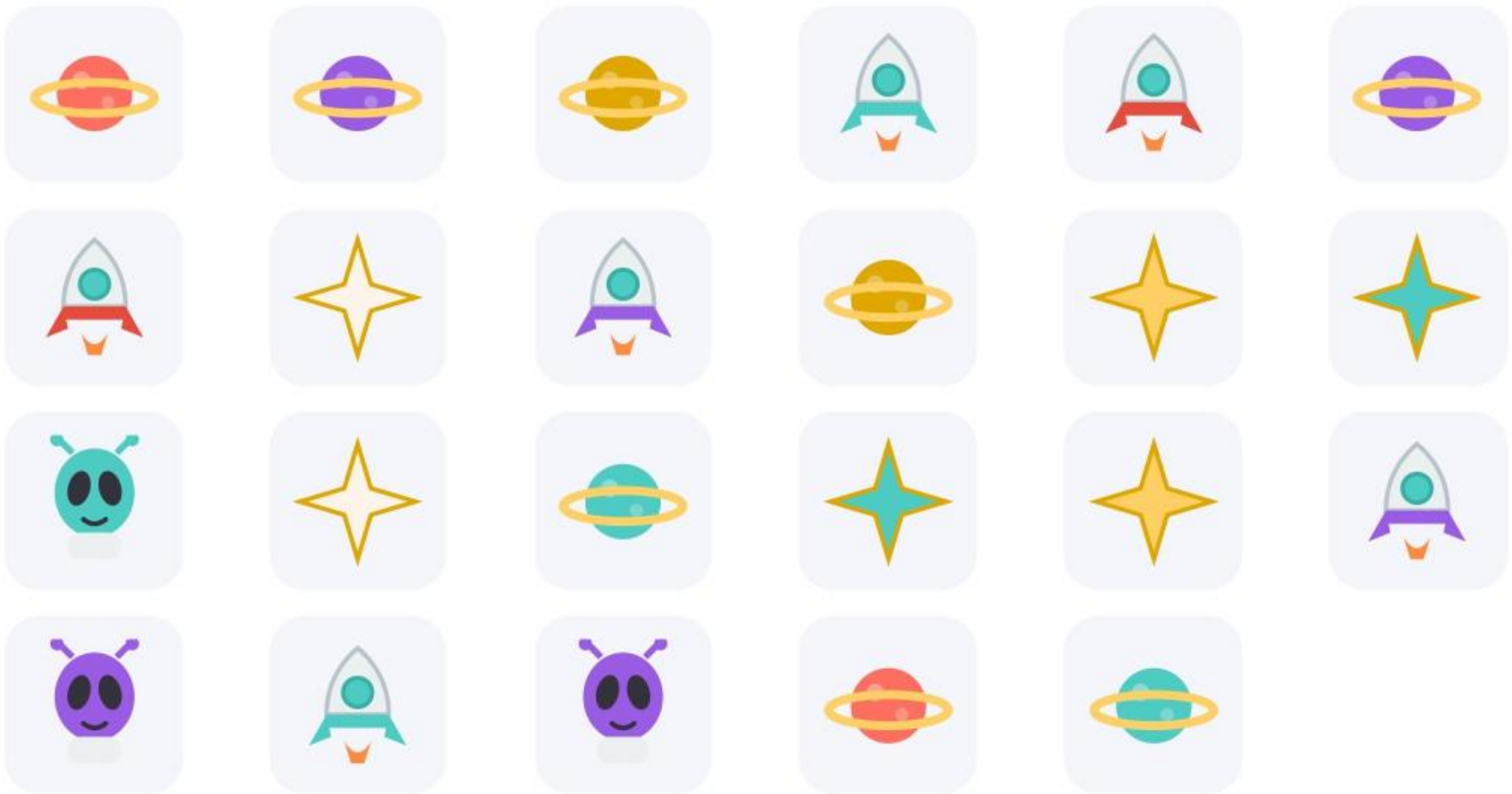


PAREJAS PERDIDAS

ATENCIÓN



Cada dibujo tiene un gemelo idéntico (¡mismo dibujo y mismo color!)... menos uno. Une las parejas con líneas y rodea al que se quedó solo.



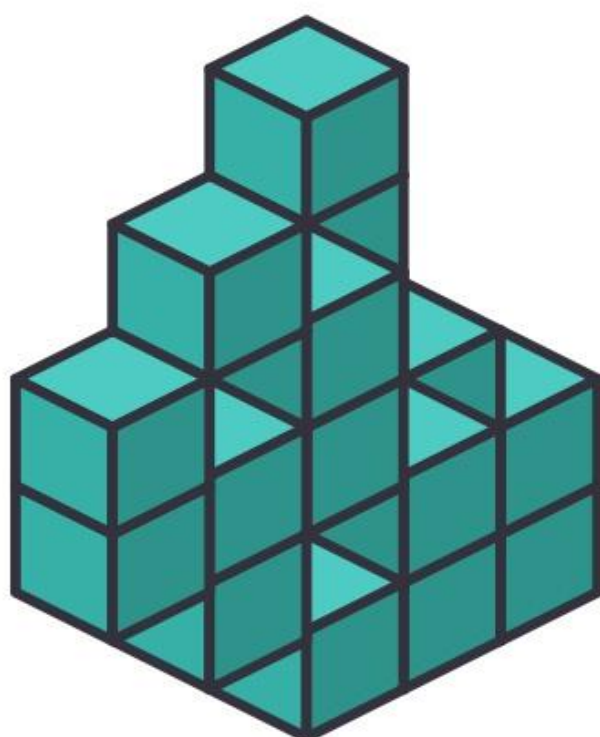


LÓGICA



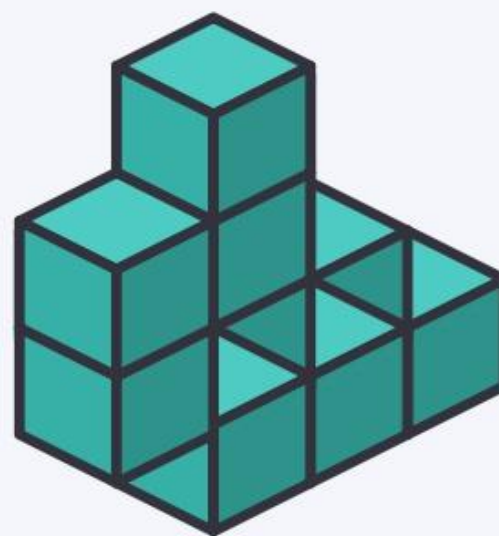


¡Cuidado! Algunos cubos están escondidos detrás o debajo de otros. Cuenta TODOS los cubos de cada figura, también los que no se ven.

FIGURA 1

cubos:

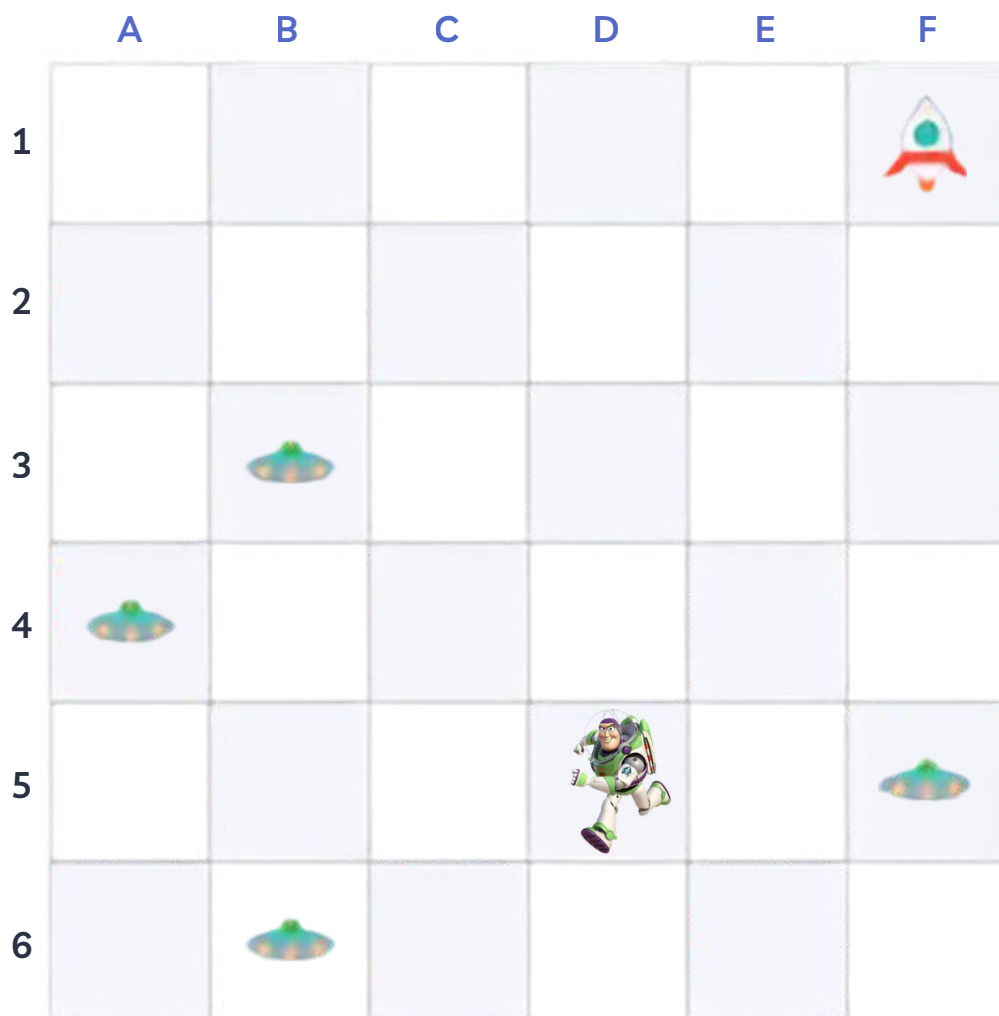
FIGURA 2



cubos:



Buzz solo entiende flechas. Escribe el programa de movimientos para llegar hasta el cohete esquivando los obstáculos.



MOVIMIENTOS



1 flecha = 1 casilla

Escribe aquí el programa (10 pasos):

✨ RETO EXTRA: escribe la coordenada de la meta (letra + número):

MUNDO 6 · NIVEL ★★★★★

LA SALA ARCADE

¡La pantalla final: los retos más difíciles con Naruto!



Te presento a **ZETA**, que te acompañará en los 16 retos de este mundo. Entrenarás:



ATENCIÓN



PERCEPCIÓN



MEMORIA



LÓGICA



F. EJECUTIVAS



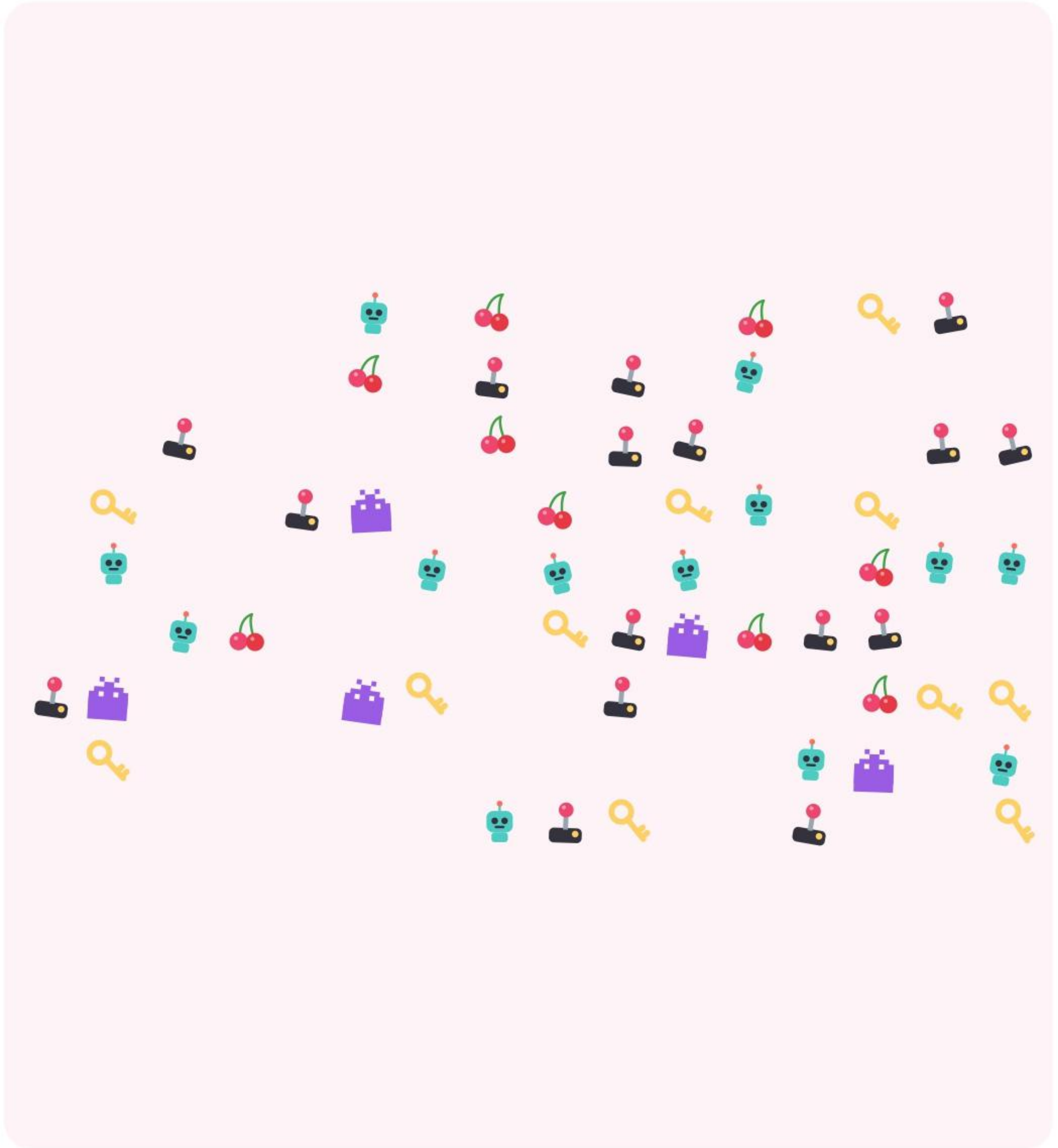


¡BUSCA Y CUENTA!

ATENCIÓN



Cuenta cuántos hay de cada dibujo y escribe el número en su casilla.





En cada fila hay un intruso que no es exactamente igual que los demás.
¡Encuétralo y rodéalo!



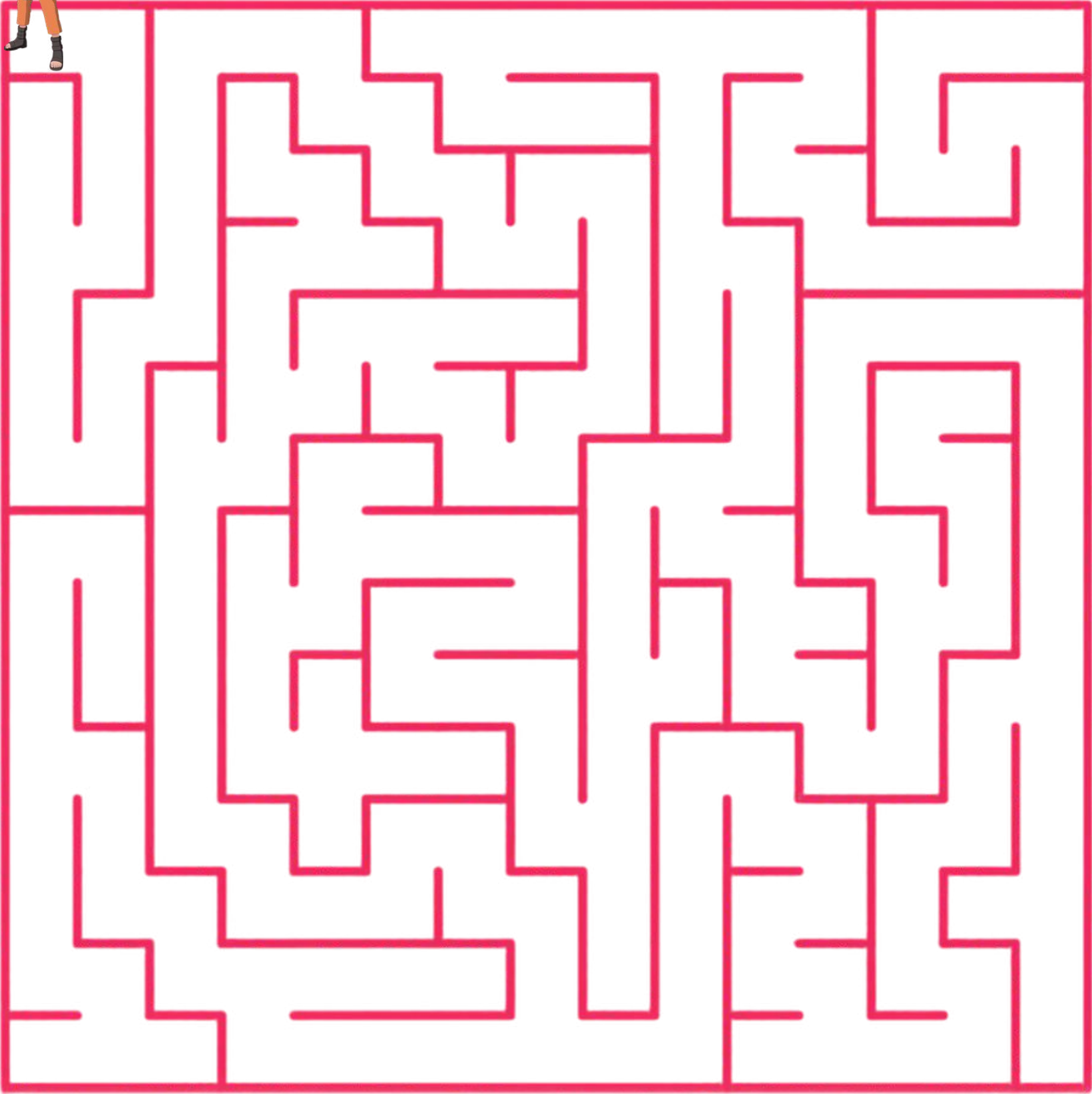


EL GRAN LABERINTO

★★★★★★

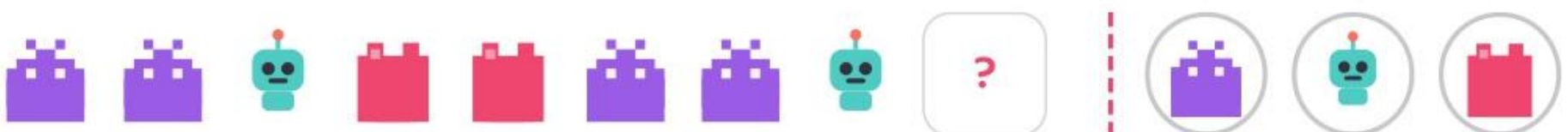
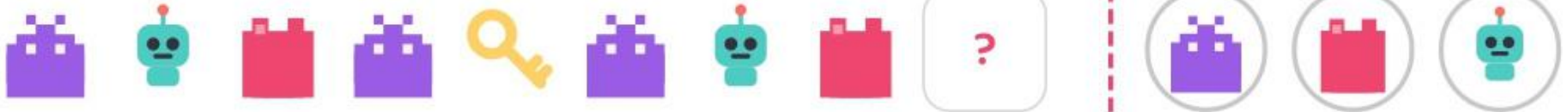


Ayuda a Naruto a llegar hasta la llave maestra sin atravesar ninguna pared. ¡Traza el camino con tu lápiz!



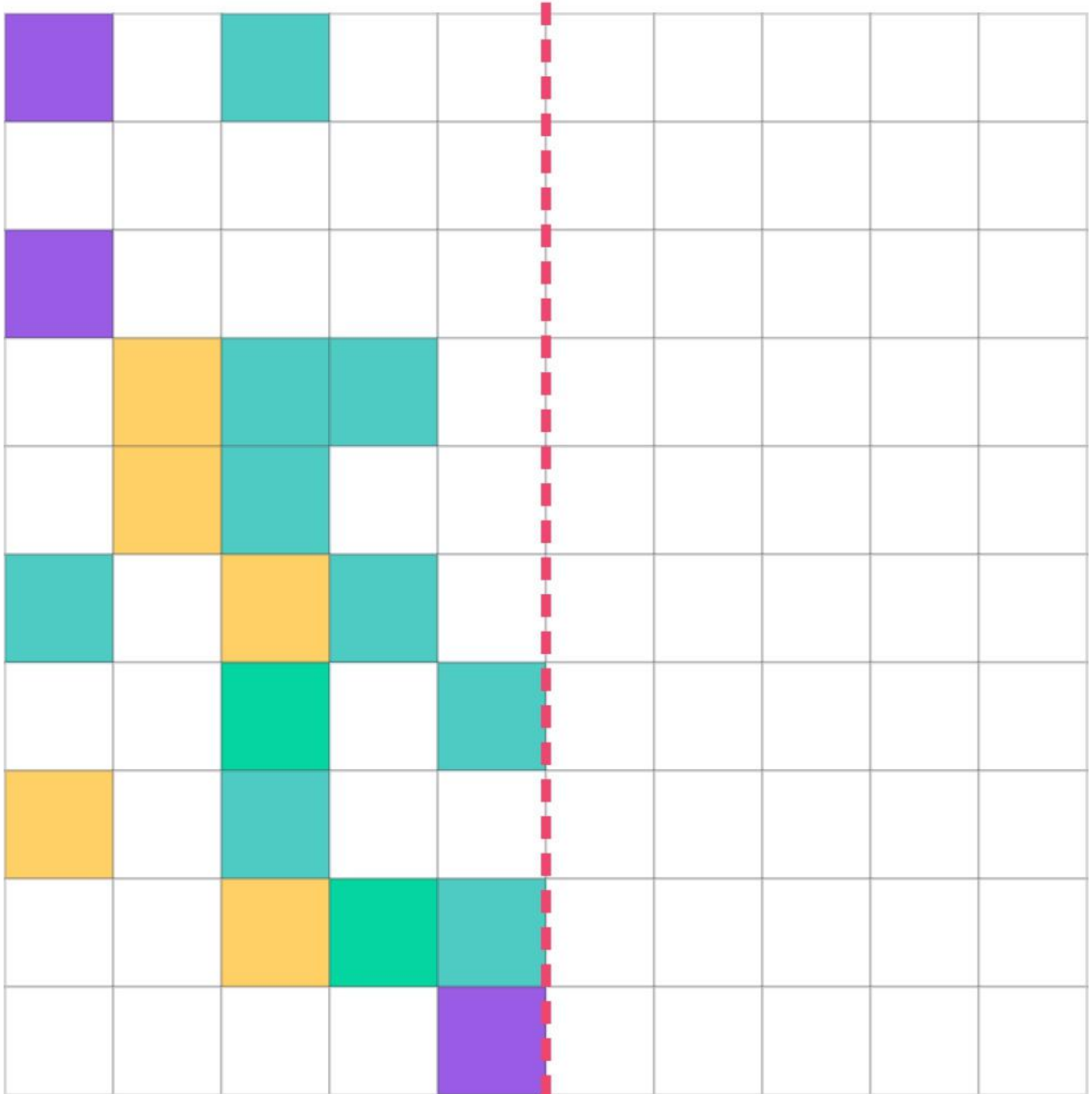


Descubre el patrón de cada serie y rodea la opción que continúa la fila.





La línea es un espejo: colorea la mitad derecha para que quede exactamente reflejada como la izquierda.



Colores:





----- DOBLA POR AQUÍ ANTES DE RESPONDER -----

¿Cuántos de estos había?

3

¿Cuál de estos NO estaba en el dibujo?

¿De cuál había MÁS?





Completa el sudoku: en cada fila, columna y caja deben estar los números del 1 al 9 sin repetirse.

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



Sal de la casilla verde y llega hasta la llave maestra uniendo los números en orden (1, 2, 3...) por casillas que se tocan. ¡Sin diagonales!

6	16	6	12	10	31	15	29	22
20	2	31	30	29	11	28	5	11
24	21	9	19	28	27	3	31	2
11	29	2	9	17	26	28	17	19
6	23	13	11	2	25	24	15	31
17	6	5	4	6	3	23	22	17
8	7	2	3	24	1	6	21	11
9	22	1	24	1	22	31	20	19
10	11	12	13	14	15	16	17	18



Pon un cronómetro de 3 minutos, sigue las órdenes de la caza... ¡y al final cuenta cuántos has cazado de cada uno!



RODEA



TACHA



SUBRAYA



100



—



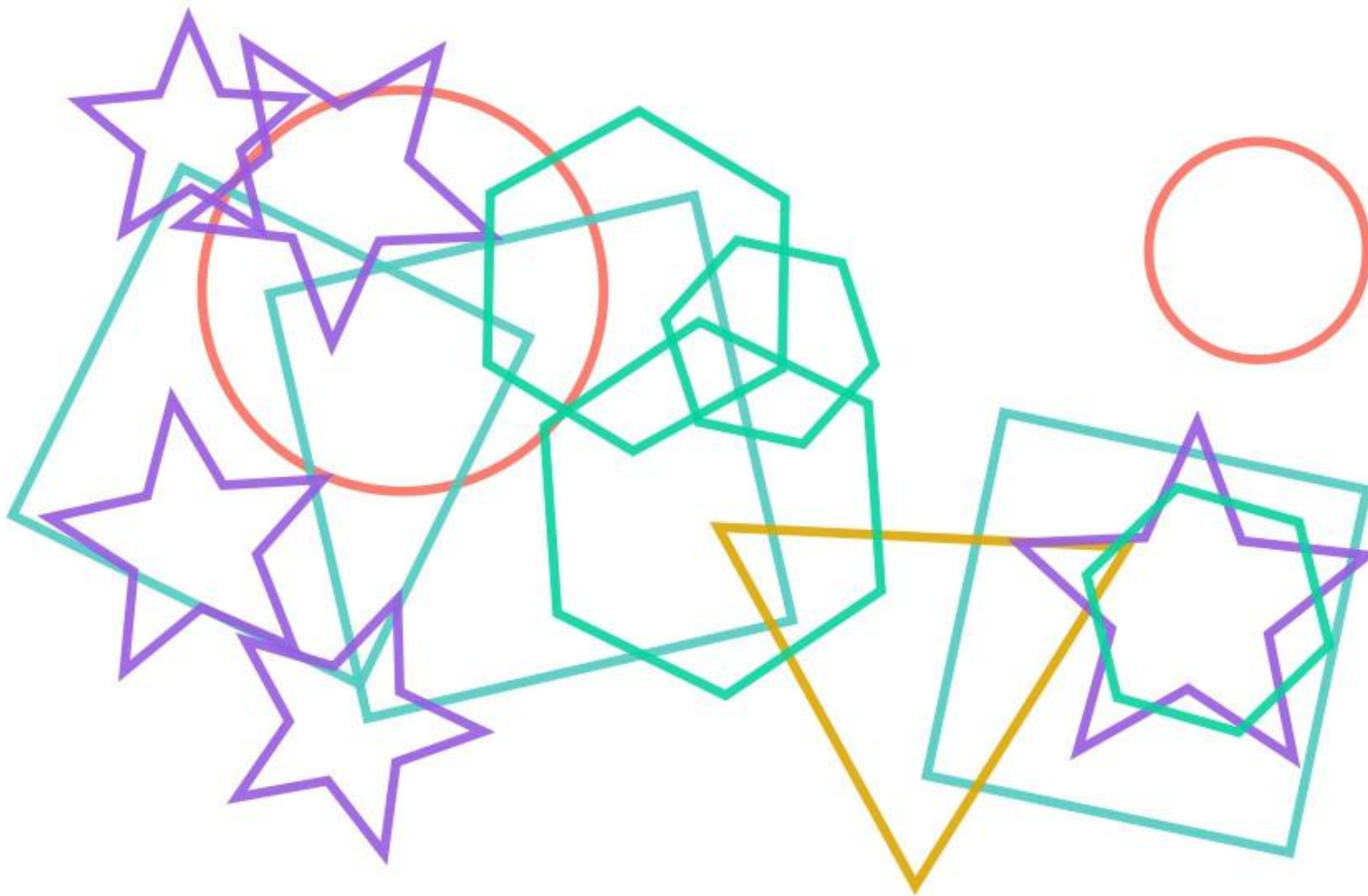
—



FORMAS ESCONDIDAS

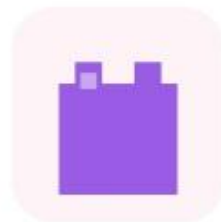


Las formas están enredadas unas con otras. Cuenta cuántas hay de cada tipo y escribe el número en su casilla.





Cada dibujo tiene un gemelo idéntico (¡mismo dibujo y mismo color!)... menos uno. Une las parejas con líneas y rodea al que se quedó solo.





Cada dibujo esconde un número. Usa las pistas de arriba para descubrir cuánto vale cada uno y resuelve la operación final.



 +  = 6

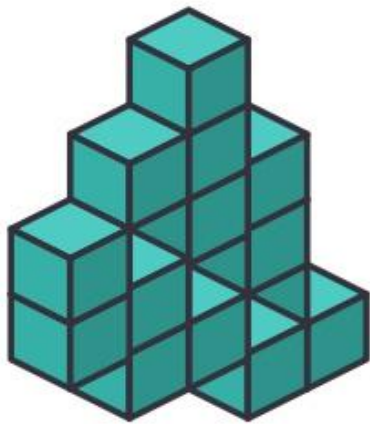
🍒 + 🎮 = 8


 +
 
 +
 
 =

 =  =  =

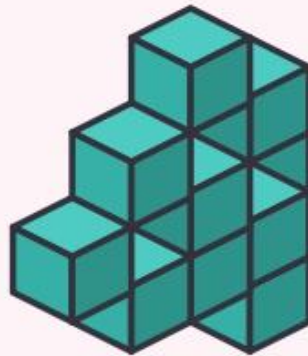


¡Cuidado! Algunos cubos están escondidos detrás o debajo de otros. Cuenta TODOS los cubos de cada figura, también los que no se ven.

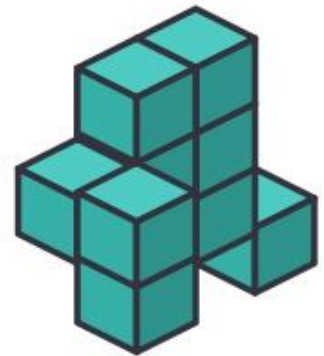
FIGURA 1

cubos:

FIGURA 2



cubos:

FIGURA 3

cubos:





Naruto solo entiende flechas. Escribe el programa de movimientos para llegar hasta la llave maestra esquivando los obstáculos.



MOVIMIENTOS



1 flecha = 1 casilla

Escribe aquí el programa (12 pasos):

RETO EXTRA: escribe la coordenada de la meta (letra + número):

