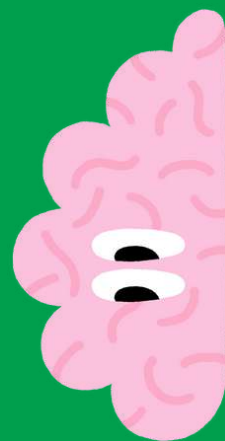




DIVERGENTES
EL OTRO COLE

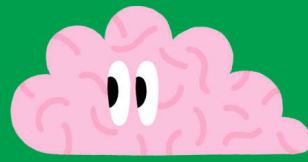
GAMIFICACIÓN

EN 
CONSULTA





Jenga



Juego manipulativo de retirada de bloques. En clínica se adapta con tarjetas/consignas para trabajar objetivos terapéuticos mediante metáforas (equilibrio-derrumbre).

Áreas cognitivas:

Razonamiento práctico; toma de decisiones; visopercepción; integración visomotora

Funciones ejecutivas:

Inhibición motora; flexibilidad cognitiva; planificación; memoria de trabajo (si hay consignas); tolerancia a la frustración; autorregulación bajo presión

Lectoescritura

Léxico emocional (si hay tarjetas); lectura breve; expresión escrita/oral de experiencias; narración de situaciones

Área emocional

Autocuidado; límites; regulación emocional; bullying/microagresiones (metáfora de daño acumulativo); autoeficacia ante error

Aplicaciones terapéuticas:

Bullying/victimización; impulsividad (TDAH); sesiones familiares (dinámicas y normas); habilidades sociales; psicoeducación y metáforas terapéuticas

Adaptaciones:

Papelitos temáticos (emociones, conductas, valores); versión habilidades sociales (role-play breve); versión control de impulsos (reglas de retirada); versión cognitiva (retos por pieza)

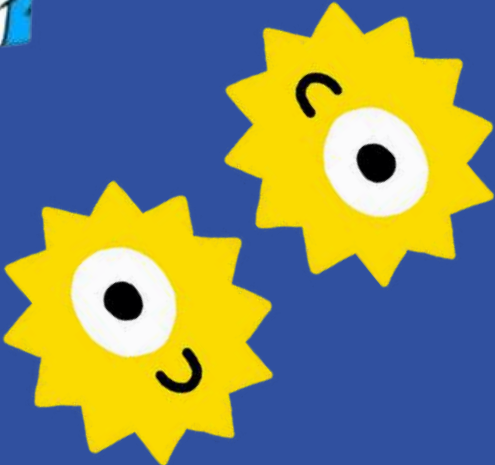
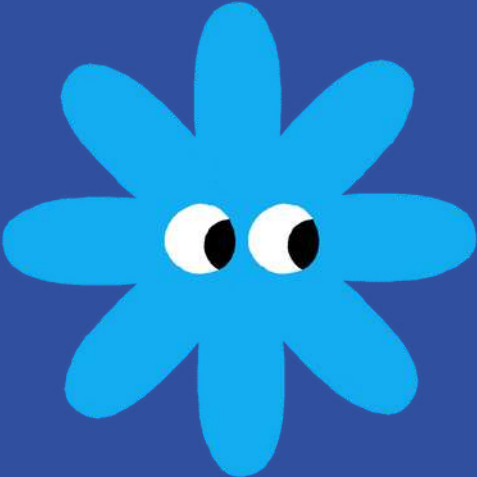
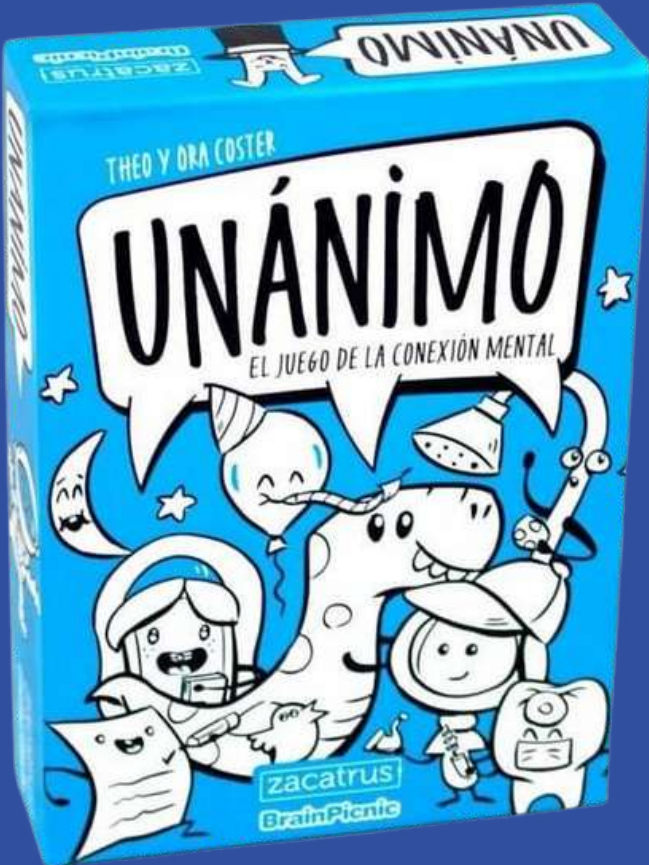
Edad: Desde 6 años (según nivel motor y consignas).

Objetivo principal:

Favorecer insight, autocuidado y autorregulación usando una experiencia física que simboliza la carga emocional y sus límites.



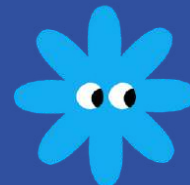
Unánimo



Unánimo



Juego asociativo en el que se buscan coincidencias semánticas con el grupo. Potente para mentalización y lenguaje.



Áreas cognitivas:

Razonamiento semántico; activación de redes léxicas; pensamiento divergente; asociación verbal

Funciones ejecutivas:

Flexibilidad cognitiva; planificación verbal; monitorización de respuesta; teoría de la mente (anticipación social)

Lectoescritura

Producción escrita rápida; vocabulario; campos semánticos; ortografía espontánea (si se escribe)

Área emocional

Cohesión grupal; seguridad comunicativa; empatía cognitiva; expresión emocional indirecta

Aplicaciones terapéuticas:

Terapia grupal; habilidades sociales; pragmática del lenguaje (TEA); ansiedad social (exposición graduada); altas capacidades (creatividad verbal)

Adaptaciones:

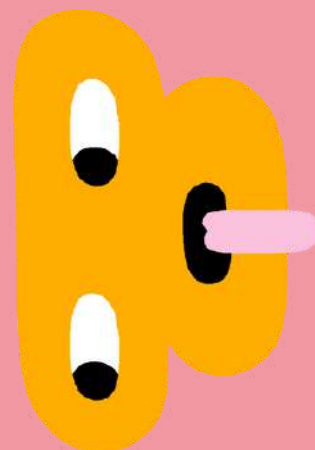
Categorías emocionales; autoestima/fortalezas; situaciones sociales; modo cooperativo sin puntuación para reducir presión

Edad: Desde 8 años.

Objetivo principal:

Entrenar flexibilidad verbal y mentalización, favoreciendo conexión social y comunicación emocional.





Kaleidos Junior



Búsqueda visual en láminas densas. Ideal para atención, percepción y lenguaje (nombrado/definiciones).



Áreas cognitivas:

Atención selectiva; discriminación perceptiva; percepción figura-fondo; velocidad de procesamiento

Funciones ejecutivas:

Planificación de búsqueda; control inhibitorio (evitar falsas detecciones); memoria de trabajo (criterios/categorías); atención sostenida

Lectoescritura

Acceso al léxico; denominación; expresión oral; ortografía si se registra por escrito

Área emocional

Autoeficacia en tareas cognitivas; tolerancia a la frustración; motivación por logro

Aplicaciones terapéuticas:

TDAH (atención); TEA (búsqueda estructurada); retraso/alteración del lenguaje; dificultades de procesamiento visual

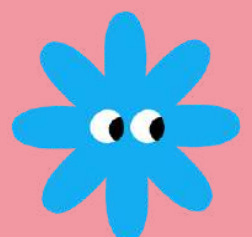
Adaptaciones:

Búsqueda por categorías; tiempo flexible; modo cooperativo; incorporar vocabulario emocional/relacional

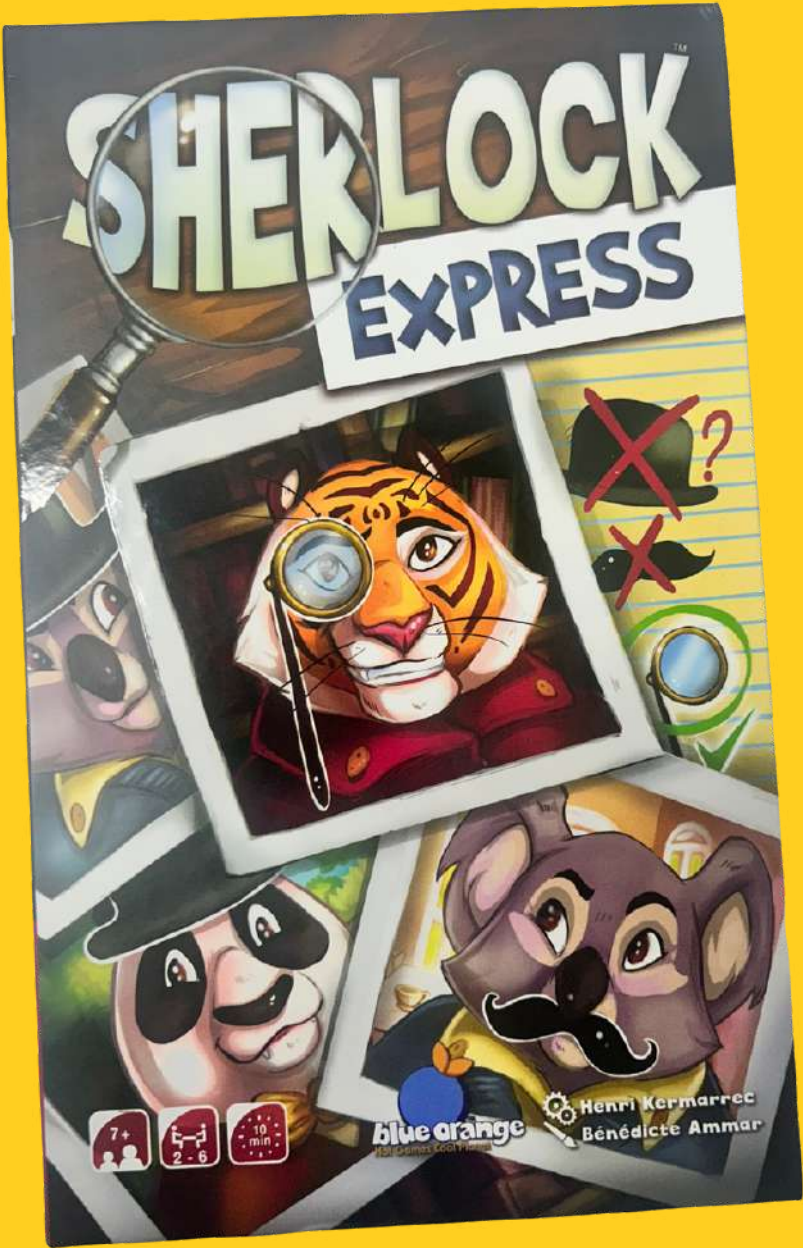
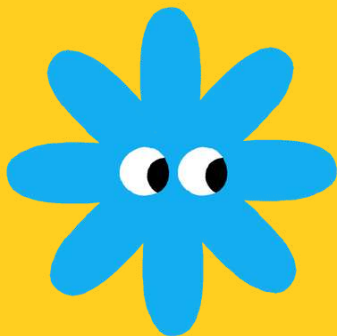
Edad: Desde 6 años.

Objetivo principal:

Mejorar atención visual y competencia lingüística mediante búsqueda estructurada y controlada.



Sherlock Express



Sherlock Express



Juego de deducción rápida con pistas visuales para descartar hipótesis. Entrena lógica y rapidez con control.

Áreas cognitivas:

Razonamiento deductivo; categorización; integración visoperceptiva-lógica; rapidez de decisión



Funciones ejecutivas:

Velocidad de procesamiento; inhibición; flexibilidad (actualizar hipótesis); atención sostenida

Lectoescritura

Vocabulario descriptivo (opcional) y explicación de inferencias.

Área emocional

Regulación bajo presión; manejo de error; autoeficacia cognitiva

Aplicaciones terapéuticas:

TDAH (inhibición/velocidad); entrenamiento lógico; ansiedad ante tareas cognitivas (exposición graduada)

Adaptaciones:

Sin tiempo o con tiempo ampliado; verbalización obligatoria de la inferencia; modo cooperativo tutor-niño

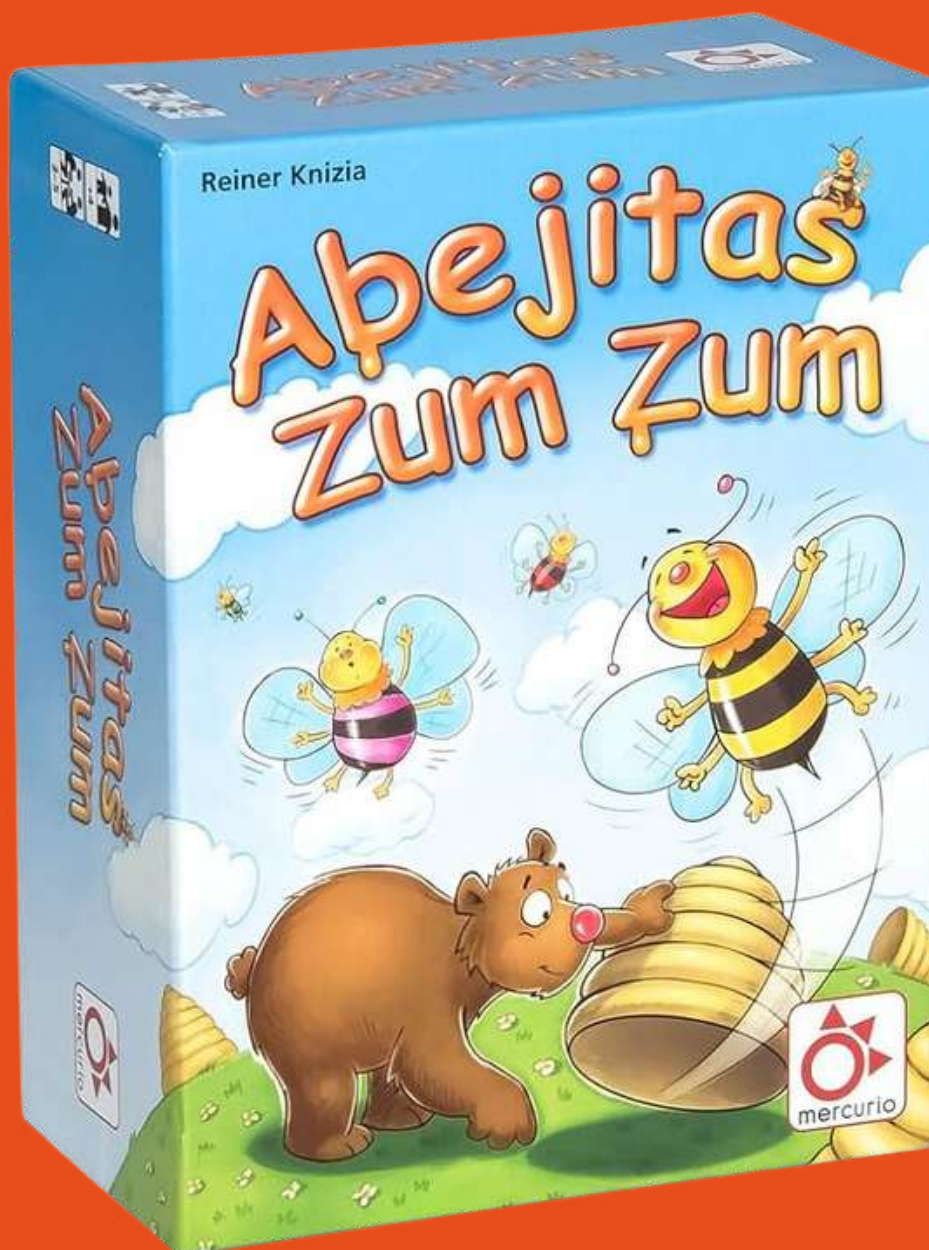
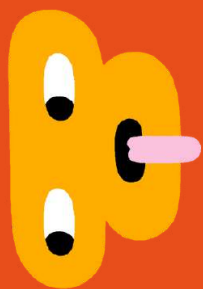
Edad: Desde 7 años.

Objetivo principal:

Entrenar deducción y control inhibitorio en toma de decisiones rápidas.



Abejitas Zum Zum



Abejitas Zum Zum



Juego visoperceptivo con patrones/acciones rápidas. Adecuado para FE y autocontrol en tareas breves.

Áreas cognitivas:

Razonamiento perceptivo; integración visomotora; atención sostenida; discriminación

Funciones ejecutivas:

Memoria de trabajo; inhibición; flexibilidad; planificación breve

Lectoescritura

— (adaptable con consignas verbales simples).

Área emocional

Tolerancia a la frustración; autocontrol; persistencia

Aplicaciones terapéuticas:

TDAH; impulsividad; entrenamiento de FE en primaria; psicoeducación sobre autocontrol

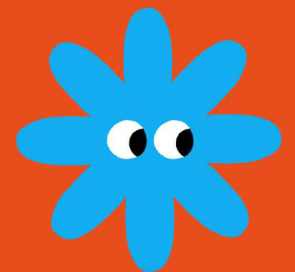
Adaptaciones:

Graduar dificultad; modo cooperativo por turnos; refuerzo diferencial de autocontrol

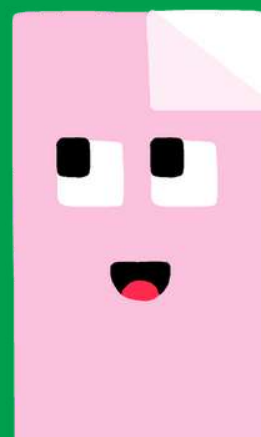
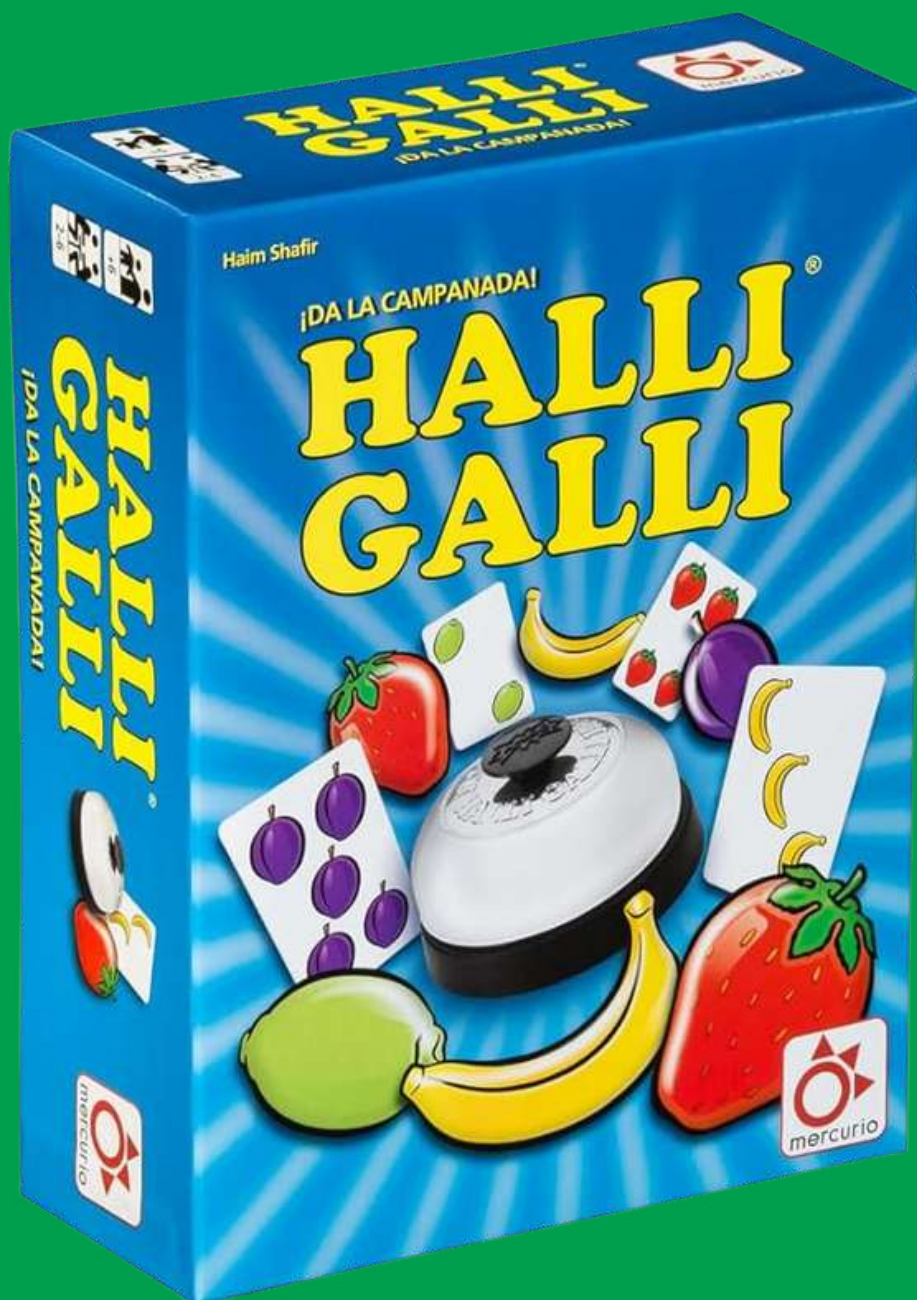
Edad: Desde 6 años.

Objetivo principal:

Fortalecer memoria de trabajo e inhibición mediante retos visoperceptivos de alta motivación.



Halli Galli



Halli Galli



Juego de respuesta rápida (campana) basado en conteo/agrupación. Muy útil para inhibición y velocidad.

Áreas cognitivas:

Conteo; estimación; atención selectiva; discriminación visual

Funciones ejecutivas:

Inhibición (no tocar antes de tiempo); velocidad de procesamiento; monitorización de respuesta

Área emocional

Control de impulsos; tolerancia a la frustración; gestión de competitividad

Aplicaciones terapéuticas:

TDAH/impulsividad; entrenamiento de autorregulación; matemáticas básicas (conteo)

Adaptaciones:

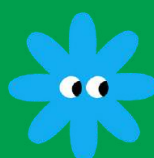
Quitar campana (señal verbal) para reducir activación; tiempos por turnos; modo cooperativo

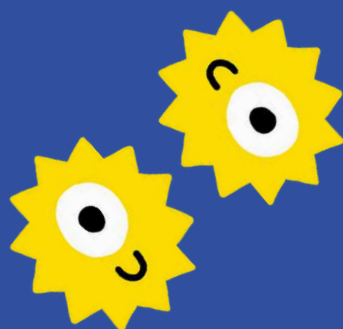
Edad:

Desde 6-7 años.

Objetivo principal:

Entrenar control inhibitorio y atención rápida en un contexto lúdico altamente reforzante.





Dobble



Juego de discriminación visual y velocidad: encontrar el símbolo común entre cartas. Excelente para atención y nombrado.

Áreas cognitivas:

Atención selectiva; discriminación visual; rapidez perceptiva; procesamiento visoespacial

Funciones ejecutivas:

Inhibición; flexibilidad (cambiar estrategia); memoria de trabajo visual; velocidad de procesamiento

Lectoescritura



Acceso al léxico; nombrado rápido; ampliación de vocabulario; articulación/fluidez oral

Área emocional

Autocontrol; manejo de presión; autoeficacia

Aplicaciones terapéuticas:

TDAH; dificultades de procesamiento; lenguaje (anomia leve); rehabilitación cognitiva ligera

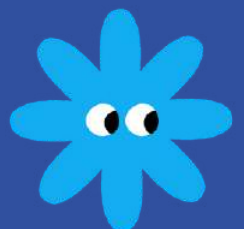
Adaptaciones:

Nombrado por categorías; describir antes de decir; modo cooperativo; tiempo ampliado

Edad: Desde 6 años.

Objetivo principal:

Mejorar atención y velocidad de procesamiento, integrando lenguaje mediante denominación rápida.



Blurble



Blurble



Juego centrado en fluidez verbal y rapidez para producir palabras bajo reglas. Muy útil en intervención lingüística.



Áreas cognitivas:

Acceso al léxico; fluidez verbal; categorización semántica; rapidez cognitiva

Funciones ejecutivas:

Flexibilidad cognitiva; inhibición (evitar repetición/errores); monitorización; memoria de trabajo

Lectoescritura

Vocabulario; ortografía si se registra; expresión oral; conciencia semántica

Área emocional

Seguridad comunicativa; tolerancia al error; motivación

Aplicaciones terapéuticas:

Dificultades de lenguaje; disfluencias leves (en enfoque lúdico); altas capacidades (reto verbal); TDAH (control de reglas)

Adaptaciones:

Listas de apoyo semántico; modo cooperativo; registro escrito para ortografía; ritmo por turnos

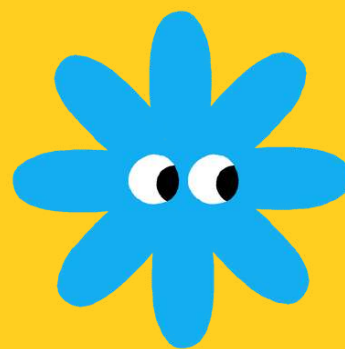
Edad: Desde 8 años.

Objetivo principal:

Potenciar fluidez verbal y control ejecutivo de reglas en producción lingüística.



Morada Maldita



Morada Maldita



Juego con retos mixtos (lógicos/visuales/numéricos) que exige actualización constante de reglas y respuestas.

Áreas cognitivas:

Razonamiento; cálculo/arithmetic básica; geometría visual; percepción y atención



Funciones ejecutivas:

Memoria de trabajo; flexibilidad; inhibición; planificación; velocidad de procesamiento

Lectoescritura

Comprensión de consignas; expresión oral para justificar; vocabulario matemático básico (si se verbaliza)

Área emocional

Regulación ante incertidumbre; tolerancia a la frustración; autoeficacia

Aplicaciones terapéuticas:

Entrenamiento FE; TDAH; dificultades en razonamiento; alto potencial (reto cognitivo)



Adaptaciones:

Reducir carga (menos reglas); explicación metacognitiva tras cada ronda; modo cooperativo

Edad: Desde 8 años.

Objetivo principal:

Entrenar FE (actualización/inhibición/flexibilidad) en tareas cognitivamente mixtas.



Banana Azul



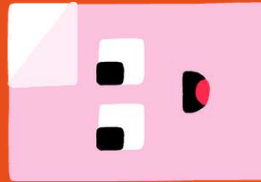
Banana Azul



Juego de lógica/razonamiento que obliga a cambiar criterios y mantener reglas activas para resolver.

Áreas cognitivas:

Razonamiento lógico; clasificación; cálculo/razonamiento matemático (según versión); atención



Funciones ejecutivas:

Flexibilidad cognitiva; memoria de trabajo (reglas); inhibición; planificación breve

Lectoescritura

Comprensión de instrucciones; vocabulario si se verbaliza estrategia.

Área emocional

Tolerancia a la frustración; regulación en reto; autoeficacia

Aplicaciones terapéuticas:

Entrenamiento FE; altas capacidades; dificultades en lógica; TDAH (reglas)

Adaptaciones:

Andamiaje de reglas; pensamiento en voz alta; modo por turnos sin tiempo

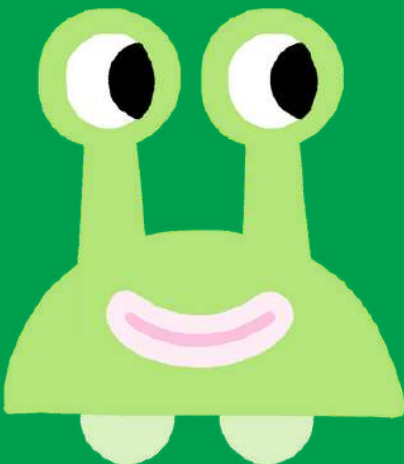
Edad: Desde 7-8 años.

Objetivo principal:

Potenciar flexibilidad y memoria de trabajo aplicadas a reglas cambiantes.



Spy Guy



Spy Guy



Juego de búsqueda y detalle (atención visual) con componente narrativo/detectivesco que incrementa motivación.

Áreas cognitivas:

Atención visual selectiva; discriminación; percepción figura-fondo; velocidad de procesamiento

Funciones ejecutivas:

Atención sostenida; inhibición (no señalar al azar); planificación de búsqueda

Lectoescritura

Vocabulario de objetos/acciones; comprensión de consignas; narración breve si se integra historia

Área emocional

Persistencia; motivación; regulación de frustración



Aplicaciones terapéuticas:

TDAH; baja velocidad de procesamiento; dificultades visoperceptivas; entrenamiento atención

Adaptaciones:

Búsqueda por turnos; tiempo flexible; verbalizar estrategia; modo cooperativo

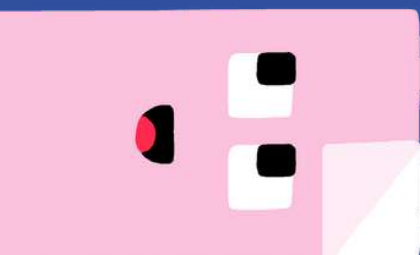
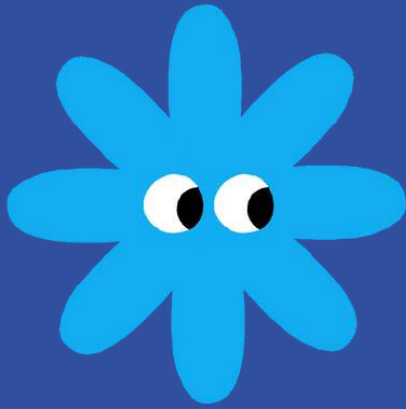
Edad: Desde 5-6 años.

Objetivo principal:

Mejorar atención visual sostenida y estrategia de búsqueda en tareas motivadoras.



Fantasma Blitz



Fantasma Blitz



Juego de selección rápida con interferencia (responder a reglas directas e inversas). Excelente para inhibición.

Áreas cognitivas:



Procesamiento visoperceptivo; categorización rápida; atención selectiva

Funciones ejecutivas:

Inhibición; flexibilidad (cambio de regla); velocidad de procesamiento; monitorización

Lectoescritura



Nombrado/lexicalización de objetos y colores; lenguaje de reglas (si se explica)

Área emocional

Control de impulsos; manejo de activación; tolerancia al error

Aplicaciones terapéuticas:

TDAH; impulsividad; entrenamiento de interferencia cognitiva; rehabilitación FE

Adaptaciones:

Reducir interferencia al inicio; explicitar regla en voz alta; modo cooperativo

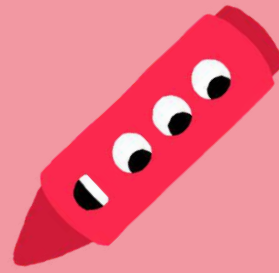


Edad: Desde 7 años.

Objetivo principal:

Entrenar control inhibitorio ante interferencia y cambios de regla.

El Laberinto



El Laberinto



Juego de recorrido visoespacial en laberinto. Potencia planificación, orientación y memoria visual.

Áreas cognitivas:

Razonamiento visoespacial; orientación; anticipación de trayectorias



Funciones ejecutivas:

Planificación; memoria de trabajo visual; inhibición (no actuar impulsivamente); monitorización

Área emocional

Tolerancia a la frustración; persistencia; autoeficacia

Aplicaciones terapéuticas:

Dificultades visoespaciales; TDAH (planificación); TEA (estructuración)

Adaptaciones:

Rutas por niveles; modo cooperativo (resolver juntos); verbalizar planificación

Edad:

Desde 6-7 años.

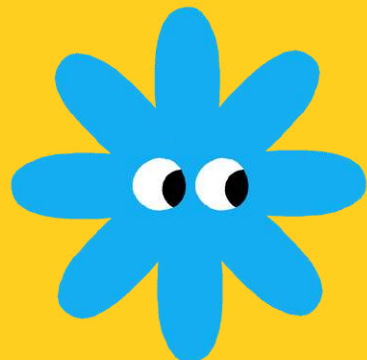
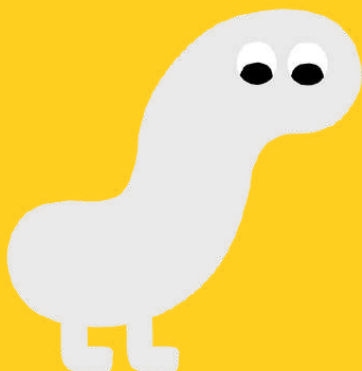


Objetivo principal:

Fortalecer planificación y memoria de trabajo visual mediante navegación visoespacial.



Build C



Build C



Juego de construcción/encaje por modelo. Adecuado para visoconstrucción, coordinación y rapidez.



Áreas cognitivas:

Visopercepción; visoconstrucción; rotación mental; velocidad de procesamiento

Funciones ejecutivas:

Planificación; monitorización; flexibilidad (cambiar estrategia); persistencia

Lectoescritura

Comprensión de consignas; vocabulario espacial (arriba/abajo, giro, etc.).

Área emocional

Autoestima competencial; tolerancia a la frustración; regulación ante reto

Aplicaciones terapéuticas:

Dificultades visoconstructivas; rehabilitación cognitiva ligera; altas capacidades (reto)

Adaptaciones:

Andamiaje por pasos; reducir tiempo; hacer pensamiento en voz alta

Edad:

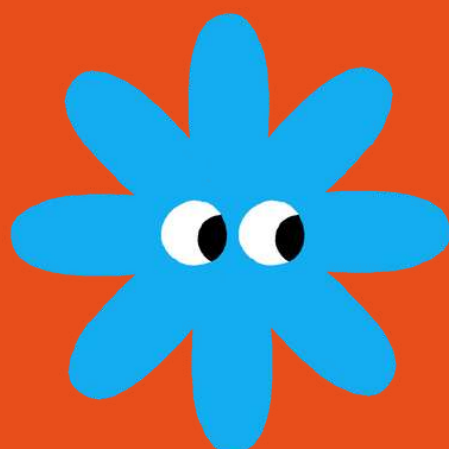
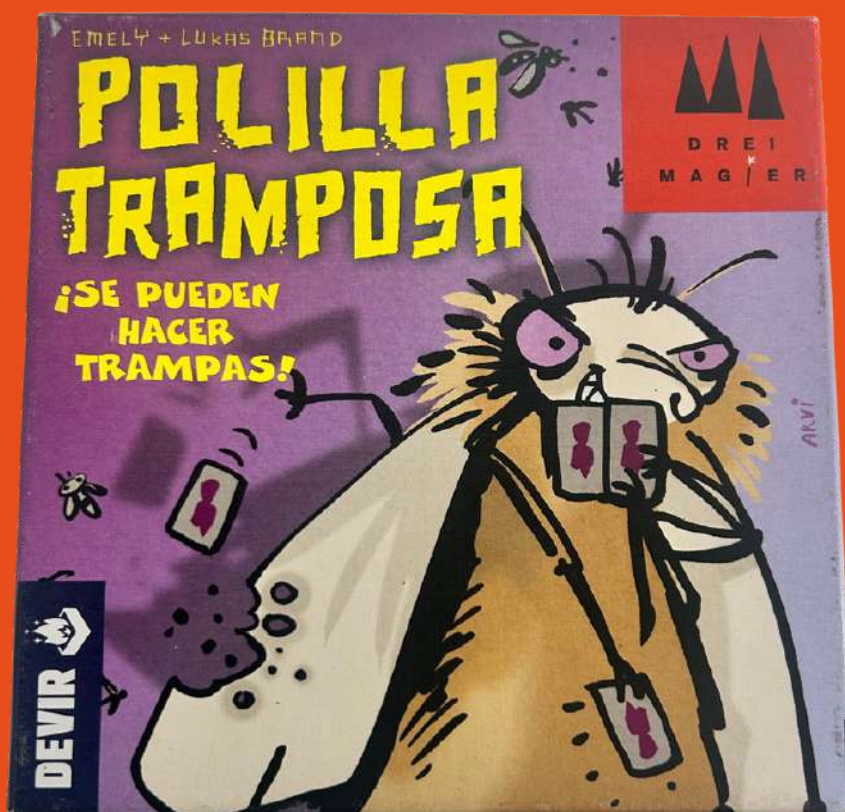
Desde 6 años.

Objetivo principal:

Mejorar visoconstrucción y planificación en tareas de construcción guiada.



Polilla Tramposa



Polilla Tramposa



Juego de cartas con 'trampa' permitida que, bien encuadrado, sirve para trabajar normas, moral y autocontrol.

Áreas cognitivas:



Estrategia; razonamiento social; atención y seguimiento de reglas

Funciones ejecutivas:

Inhibición; flexibilidad; monitorización; planificación estratégica

Lectoescritura

— (puede incluirse registro/reflexión escrita posterior).



Área emocional

Regulación de impulsos; análisis moral; manejo de competitividad; toma de perspectiva

Aplicaciones terapéuticas:

Oposicionismo/retos a normas; impulsividad; habilidades sociales; psicoeducación sobre reglas y consecuencias

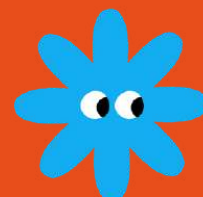
Adaptaciones:

Debriefing clínico (qué ha pasado y por qué); contrato de reglas terapéuticas; modo cooperativo

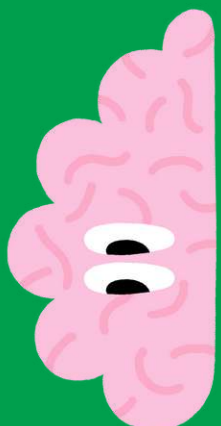
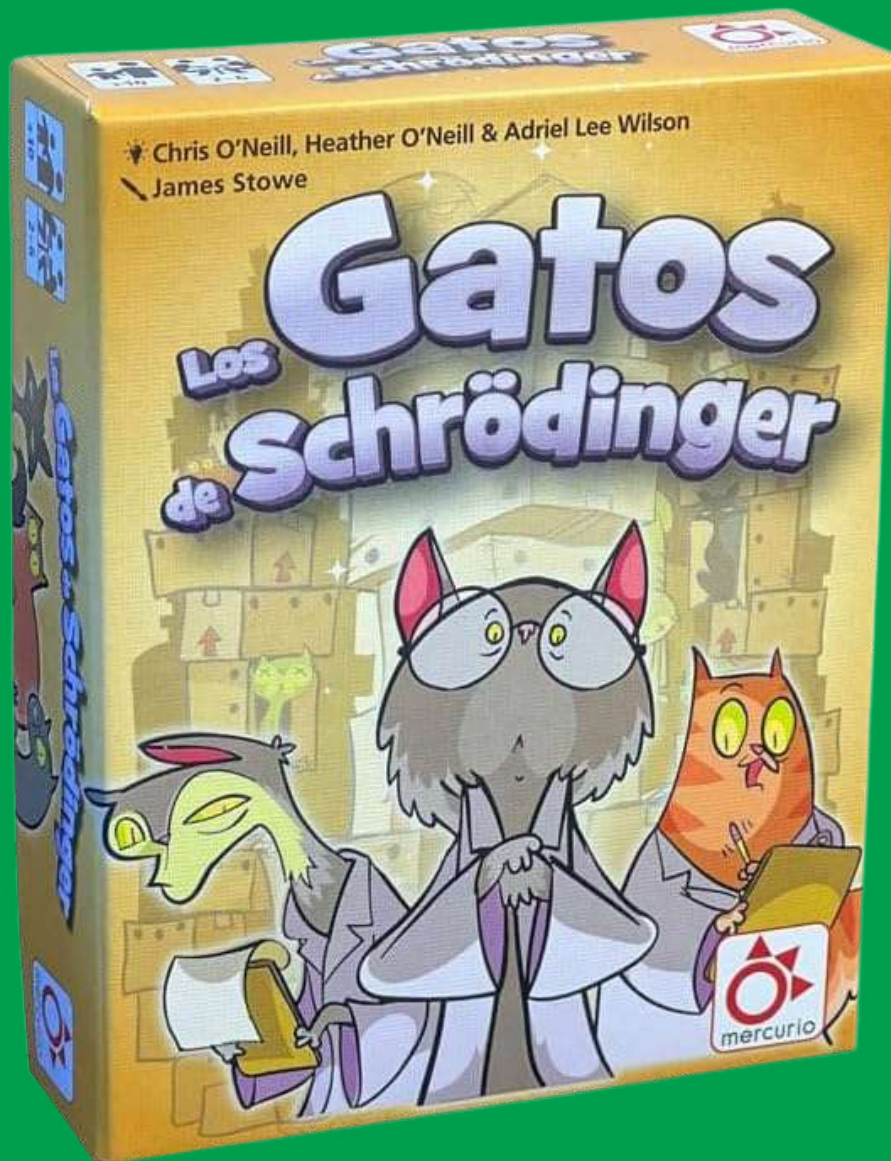
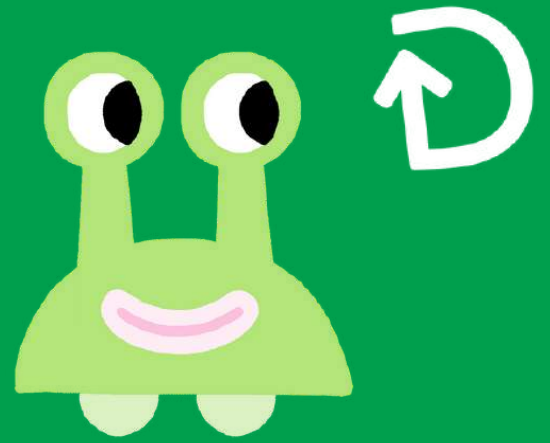
Edad: Desde 8 años (según madurez).

Objetivo principal:

Trabajar autorregulación y comprensión de normas sociales mediante un contexto lúdico con análisis posterior.



Los Gatos de Schrödinger



Los Gatos de Schrödinger



Juego con componentes de inferencia/razonamiento y mentalización; especialmente estimulante para perfiles de altas capacidades.

Áreas cognitivas:

Razonamiento abstracto; inferencia; pensamiento probabilístico (si aplica); análisis de información social

Funciones ejecutivas:

Flexibilidad; memoria de trabajo; monitorización; planificación estratégica

Lectoescritura



Lenguaje inferencial; argumentación oral; precisión conceptual

Área emocional

Metacognición; tolerancia a ambigüedad; regulación ante incertidumbre

Aplicaciones terapéuticas:

Altas capacidades; doble excepcionalidad (reto cognitivo); entrenamiento de mentalización; TEA de alto funcionamiento (si se ajusta)

Adaptaciones:

Explicitar reglas/inferencias; tiempos flexibles; pensamiento en voz alta; modo cooperativo

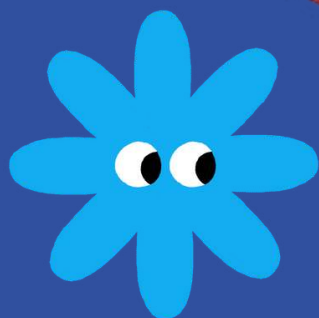
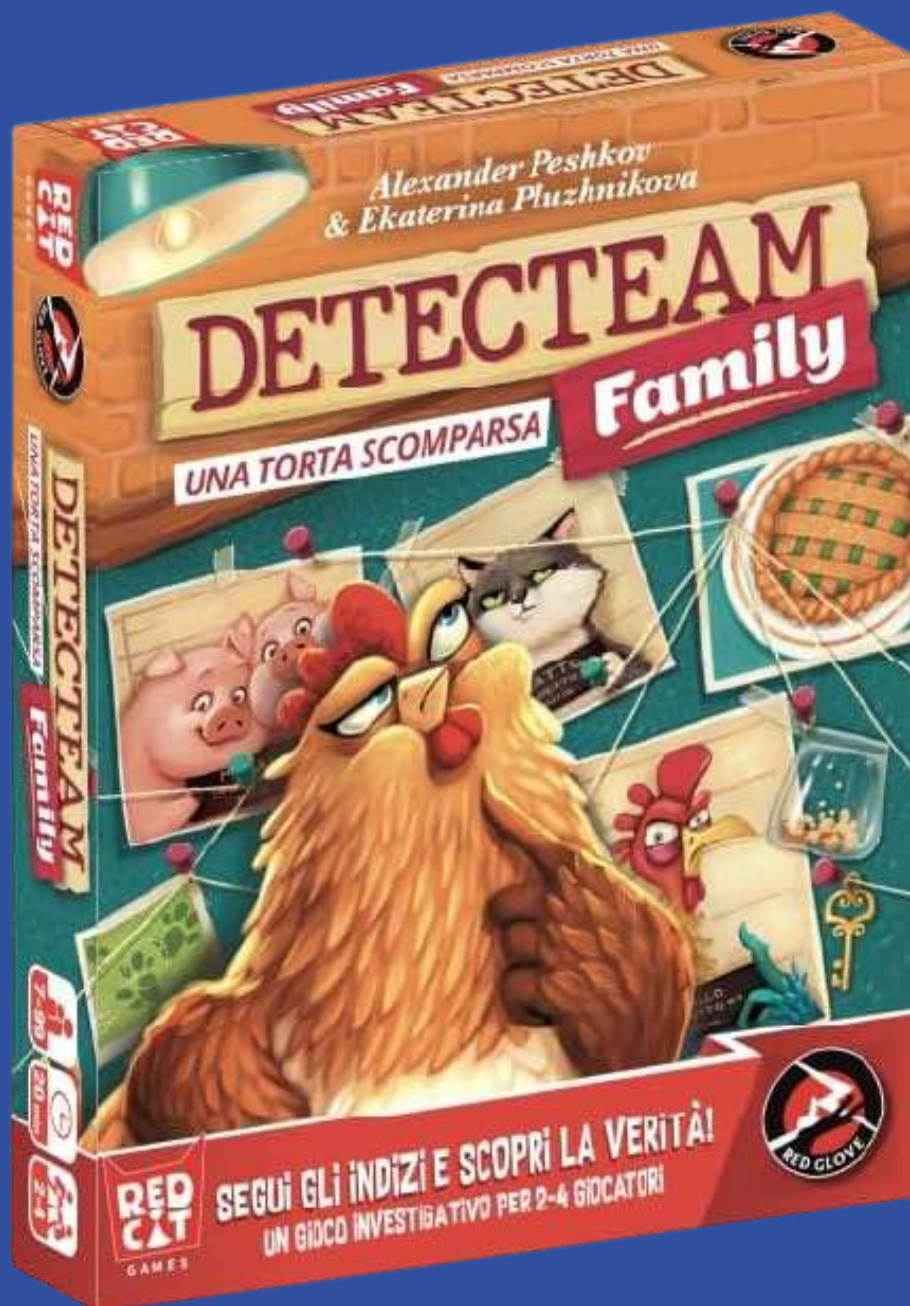
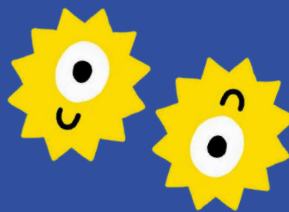
Edad: Desde 10 años.

Objetivo principal:

Potenciar inferencia y mentalización avanzadas, mejorando tolerancia a la ambigüedad.



Detectam



Detectam



Juego de detección/observación (estilo 'encuentra') que combina rapidez con precisión atencional.

Áreas cognitivas:

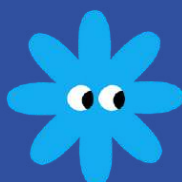
Atención selectiva; discriminación visual; velocidad de procesamiento



Funciones ejecutivas:

Inhibición; memoria de trabajo; atención sostenida; monitorización

Lectoescritura



Vocabulario de objetos/acciones (si se verbaliza).

Área emocional

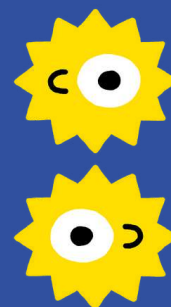
Persistencia; regulación de frustración; autocontrol

Aplicaciones terapéuticas:

TDAH; baja velocidad de procesamiento; dificultades visoperceptivas

Adaptaciones:

Tiempo flexible; turnos cooperativos; verbalizar estrategia

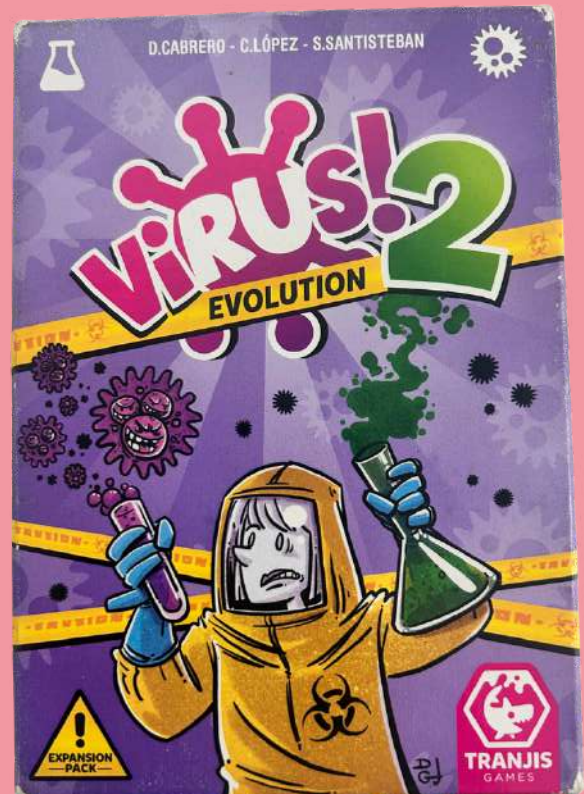
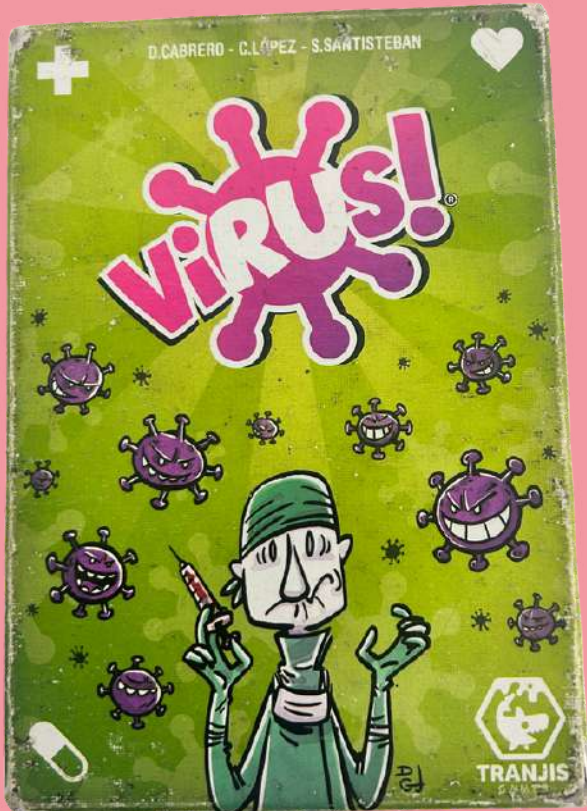


Edad: Desde 5-6 años.

Objetivo principal:

Mejorar precisión atencional y velocidad sin sacrificar control inhibitorio.

Virus



Virus



Juego de cartas estratégico con interacción social (ataques/defensas) que facilita trabajo de tolerancia a la frustración.

Áreas cognitivas:

Estrategia; probabilidad básica; planificación de jugadas



Funciones ejecutivas:

Flexibilidad; inhibición (no precipitarse); planificación; monitorización

Lectoescritura

Comprensión de reglas; vocabulario de salud/órganos (según cartas).

Área emocional

Gestión de frustración; competitividad sana; manejo de injusticia percibida; habilidades sociales

Aplicaciones terapéuticas:

Tolerancia a la frustración; impulsividad; entrenamiento de habilidades sociales; grupo de adolescentes

Adaptaciones:

Debriefing emocional; normas de comunicación asertiva; modo cooperativo por parejas

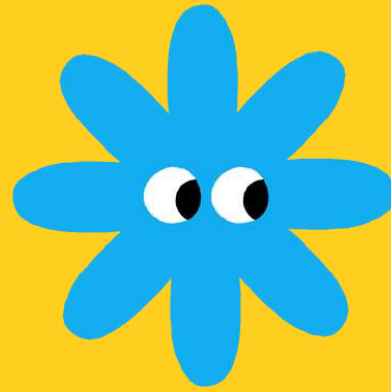
Edad: Desde 8 años.

Objetivo principal:

Entrenar planificación y regulación emocional en interacción social competitiva.



Cortex 2



Cortex 2



Batería de minipruebas cognitivas (visual, lógica, memoria y táctil) con alta motivación por reto breve.



Áreas cognitivas:

Memoria; razonamiento lógico; percepción visual; discriminación táctil

Funciones ejecutivas:

Atención; velocidad de procesamiento; flexibilidad; monitorización

Lectoescritura

— (adaptable con verbalización de estrategias).

Área emocional

Autoeficacia; tolerancia a la frustración; motivación por reto

Aplicaciones terapéuticas:

Estimulación cognitiva; TDAH (atención); rehabilitación ligera; altas capacidades (reto)

Adaptaciones:

Seleccionar subpruebas según objetivo; tiempo flexible; modo cooperativo

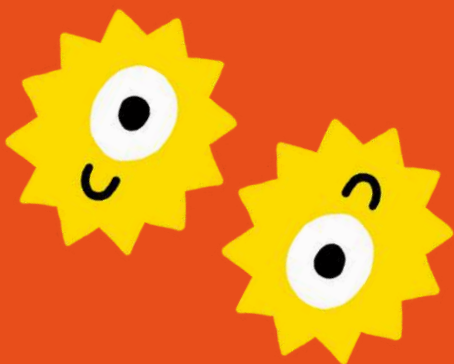
Edad: Desde 8 años.

Objetivo principal:

Estimular dominios cognitivos y FE con tareas breves y variadas.



Cortex 3



Cortex 3



Versión con retos adicionales (orientación, lógica, reconocimiento). Útil para FE y procesamiento rápido.

Áreas cognitivas:

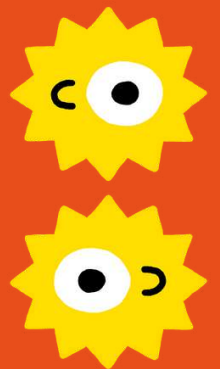
Orientación; cálculo básico (según cartas); reconocimiento visual; razonamiento lógico

Funciones ejecutivas:

Control inhibitorio; flexibilidad; velocidad de procesamiento; memoria de trabajo

Lectoescritura

— (adaptable con explicación verbal).



Área emocional

Autoeficacia; manejo de presión; persistencia

Aplicaciones terapéuticas:

Entrenamiento FE; TDAH; rehabilitación cognitiva ligera; alto potencial

Adaptaciones:

Elegir cartas por dominio; reducir velocidad al inicio; pensamiento en voz alta

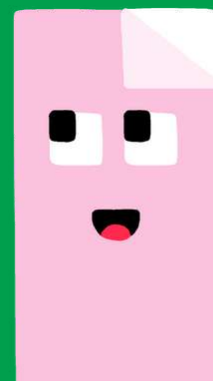
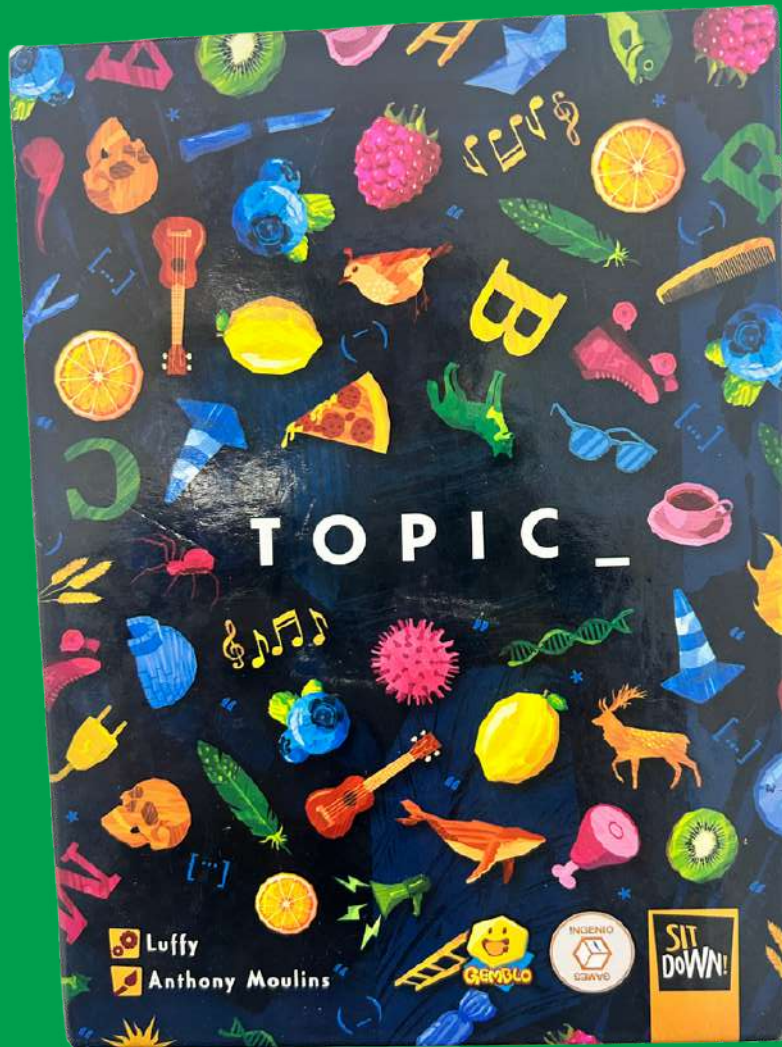
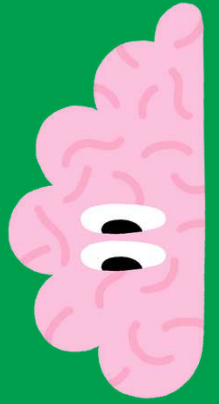
Edad: Desde 8-9 años.

Objetivo principal:

Potenciar control ejecutivo y rapidez cognitiva en retos multisistema.



Topic



Topic



Juego conversacional: responder/explicar sobre temas.
Excelente para pragmática, organización verbal y exposición.

Áreas cognitivas:



Organización verbal; recuperación de información; razonamiento verbal

Funciones ejecutivas:

Planificación del discurso; flexibilidad (ajustar al interlocutor); inhibición (turnos); monitorización

Lectoescritura

Vocabulario; estructura narrativa; expresión oral; posible expresión escrita (resumen)

Área emocional

Regulación en exposición; habilidades sociales; ansiedad social (exposición graduada); autoestima

Aplicaciones terapéuticas:

Pragmática del lenguaje (TEA); ansiedad social; habilidades sociales; adolescentes

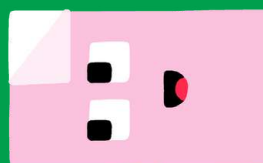
Adaptaciones:

Guiones/andamiaje; tiempos ampliados; modo terapéutico sin puntuación; role-play de situaciones

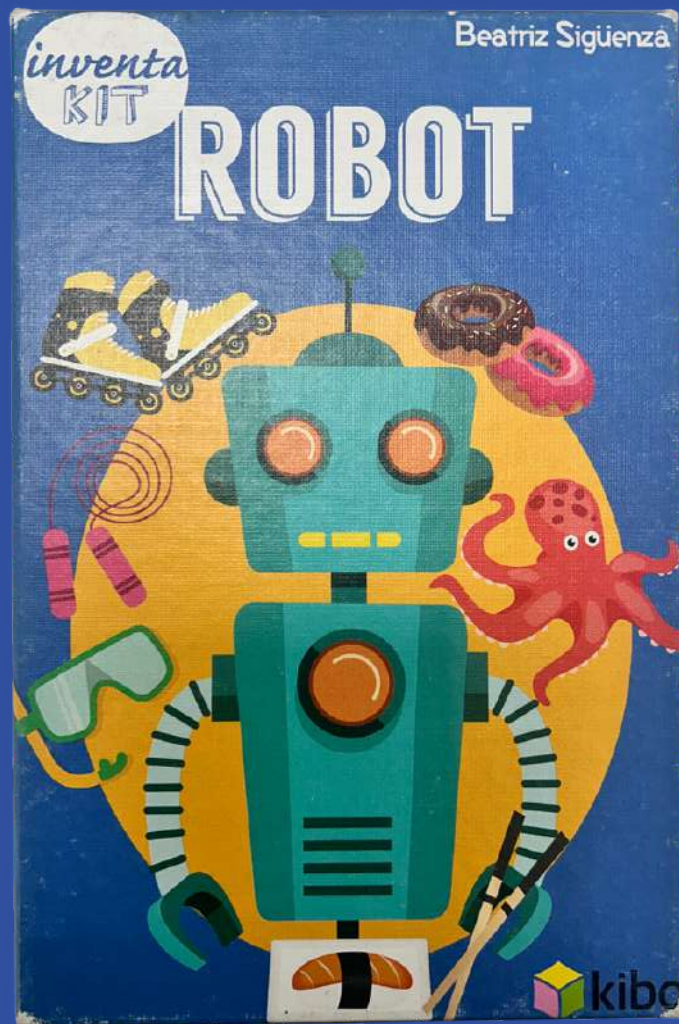
Edad: Desde 9-10 años.

Objetivo principal:

Mejorar comunicación oral, pragmática y regulación emocional en situaciones de habla.



Robot (Inventa Kit)



Robot (Inventa Kit)



Juego/kit de lógica y secuenciación tipo 'programación' (según versión). Potente para planificación y resolución de problemas.

Áreas cognitivas:

Pensamiento lógico; secuenciación; resolución de problemas; razonamiento causa-efecto

Funciones ejecutivas:

Planificación; memoria de trabajo; flexibilidad (debugging); persistencia; inhibición (no actuar sin plan)

Lectoescritura

Comprensión de instrucciones; lenguaje secuencial (primero/después); registro de pasos (opcional)



Área emocional

Tolerancia a la frustración; autoeficacia; persistencia

Aplicaciones terapéuticas:

FE en TDAH; altas capacidades; dificultades de planificación; intervención metacognitiva

Adaptaciones:

Andamiaje de pasos; checklist visual; pensamiento en voz alta; modo cooperativo

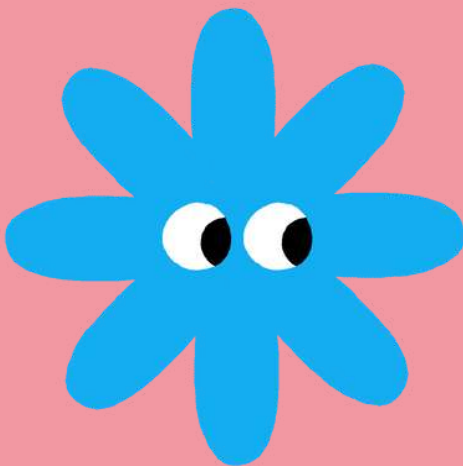
Edad: Desde 7-8 años.

Objetivo principal:

Entrenar planificación y secuenciación mediante resolución de problemas tipo 'programación'.



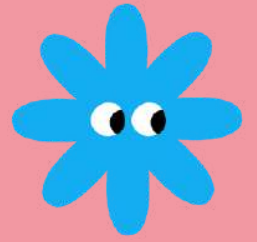
Exploding Kittens



Exploding Kittens



Juego de cartas de anticipación y gestión del riesgo con alta activación emocional; útil para regulación y estrategia.



Áreas cognitivas:

Estrategia; probabilidad básica; anticipación; toma de decisiones

Funciones ejecutivas:

Inhibición; flexibilidad; planificación; monitorización; tolerancia a la frustración



Lectoescritura

Comprensión de reglas; lectura breve de cartas (según edición).

Área emocional

Regulación de emociones intensas; manejo de frustración; tolerancia a la incertidumbre; competitividad

Aplicaciones terapéuticas:

Adolescentes; impulsividad; tolerancia a la frustración; entrenamiento de regulación en juego

Adaptaciones:

Debriefing emocional; tiempo para planificar; modo cooperativo por equipos; contrato de comunicación respetuosa

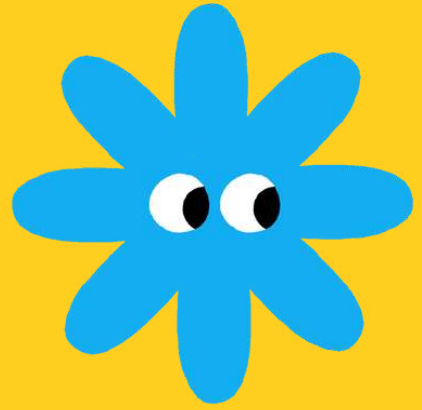
Edad: Desde 10 años.

Objetivo principal:

Practicar toma de decisiones y regulación emocional ante incertidumbre y pérdidas.



Manda Huevos (Falomir) ↻



Manda Huevos (Falomir)



Juego rápido de percepción/categorización con respuesta ágil.
Útil para velocidad y control inhibitorio.



Áreas cognitivas:

Atención selectiva; categorización; discriminación; velocidad de procesamiento

Funciones ejecutivas:

Inhibición; flexibilidad (cambio de criterio); monitorización; rapidez de respuesta

Lectoescritura

Vocabulario temático si se verbaliza; comprensión de consignas.

Área emocional

Autocontrol; manejo de error; tolerancia a la frustración

Aplicaciones terapéuticas:

TDAH; impulsividad; entrenamiento de velocidad con precisión

Adaptaciones:

Reducir velocidad al inicio; verbalizar criterio antes de responder; modo cooperativo

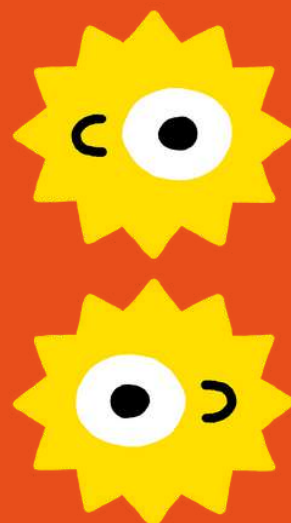
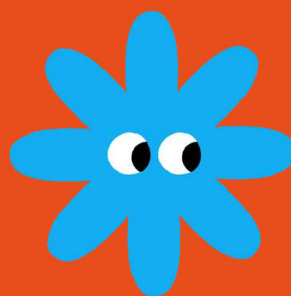
Edad: Desde 7 años.

Objetivo principal:

Entrenar inhibición y flexibilidad en tareas rápidas de categorización.



Memory



Memory



Juego clásico de emparejar cartas boca abajo. Muy versátil para memoria, atención y lenguaje (si se etiqueta).

Áreas cognitivas:

Memoria visual; atención sostenida; aprendizaje asociativo



Funciones ejecutivas:

Memoria de trabajo; planificación de búsqueda; monitorización; control de impulsos (turnos)

Lectoescritura

Asociación palabra-imagen; vocabulario; lectura de palabras (si se añade); conciencia fonológica (adaptación)

Área emocional

Autoeficacia; tolerancia a la frustración; paciencia



Aplicaciones terapéuticas:

Estimulación cognitiva; TDAH (atención); lectoescritura temprana; neurodivergencias con necesidad de estructura

Adaptaciones:

Usar cartas con palabras; temáticas emocionales; modo cooperativo; graduar número de pares

Edad: Desde 4-5 años (según complejidad).

Objetivo principal:

Mejorar memoria y atención, con opción de integrar vocabulario y lectoescritura.

History Cubes



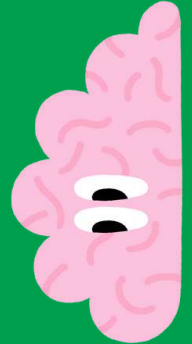
History Cubes



Dados con imágenes para crear historias. Potente para narrativa, creatividad y expresión emocional proyectiva.

Áreas cognitivas:

Creatividad; coherencia temporal; organización narrativa; inferencias



Funciones ejecutivas:

Planificación del discurso; flexibilidad; memoria de trabajo (mantener hilo); monitorización

Lectoescritura

Expresión oral/escrita; estructura narrativa; conectores; vocabulario

Área emocional

Identificación emocional proyectiva; mentalización; autoexpresión; procesamiento simbólico

Aplicaciones terapéuticas:

Habilidades sociales (historias sociales); trauma leve (narrativa segura); ansiedad (reestructuración mediante historias); altas capacidades

Adaptaciones:

Historias sobre emociones; final alternativo (reencuadre); formato cómic/escritura; trabajo de valores

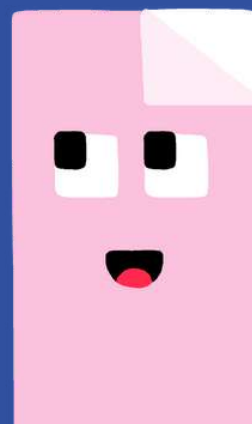
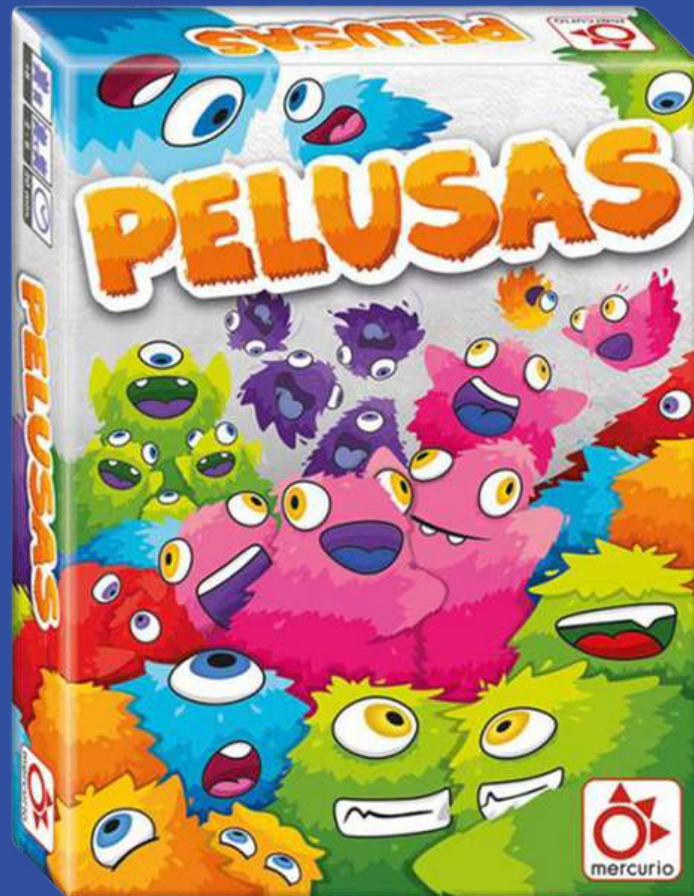
Edad: Desde 6-7 años.

Objetivo principal:

Facilitar expresión y reestructuración emocional mediante narrativas guiadas y creatividad.



Pelusas



Pelusas



Juego rápido de atención a estímulos y respuesta. Útil para entrenar precisión y control ante rapidez.

Áreas cognitivas:

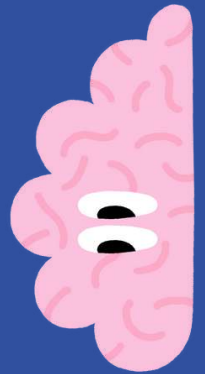
Atención selectiva; discriminación; velocidad de procesamiento

Funciones ejecutivas:

Inhibición; monitorización; flexibilidad (si cambia criterio); tolerancia a la frustración

Lectoescritura

—



Área emocional

Autocontrol; manejo de activación; tolerancia al error

Aplicaciones terapéuticas:

TDAH/impulsividad; entrenamiento de respuesta; habilidades de turno y espera

Adaptaciones:

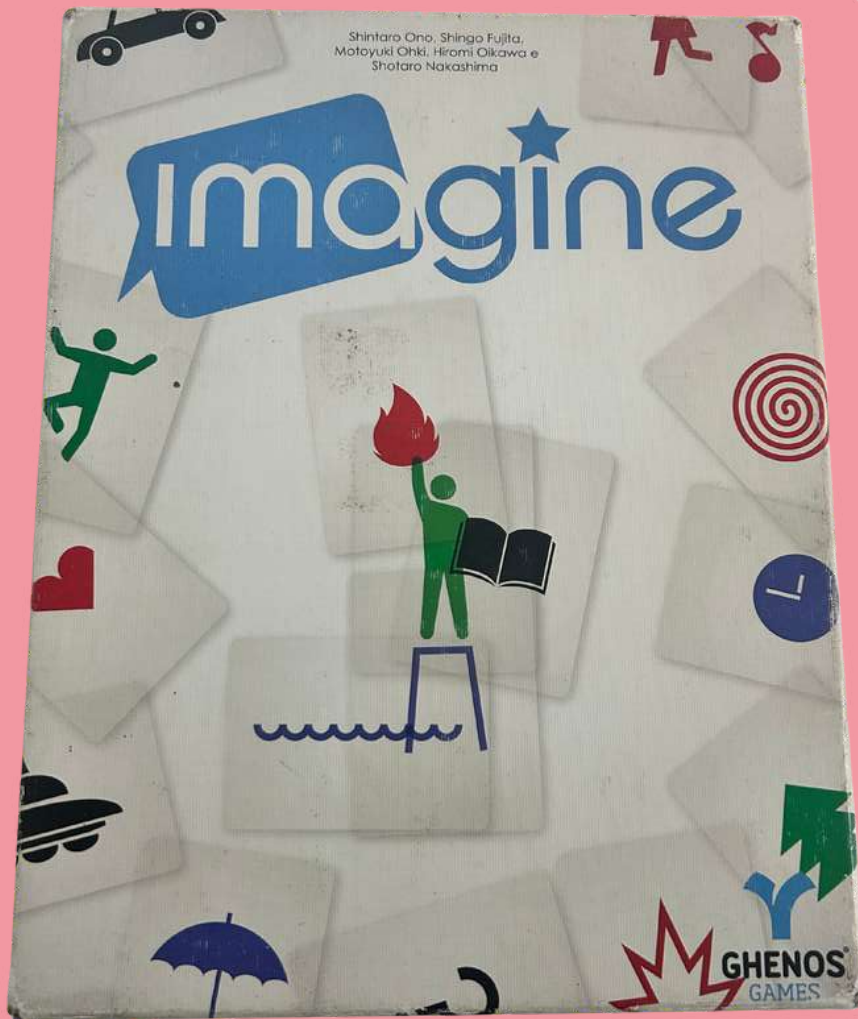
Reducir ritmo; modo por turnos; refuerzo diferencial del autocontrol

Edad: Desde 6 años.

Objetivo principal:

Mejorar control inhibitorio y atención bajo demandas de rapidez.

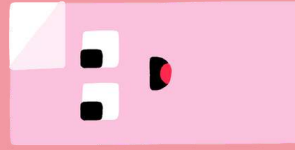




Imagine (Ghenos Games)



Juego creativo con piezas translúcidas para comunicar conceptos de forma visual. Excelente para abstracción y lenguaje.



Áreas cognitivas:

Pensamiento abstracto; razonamiento visual; creatividad; asociación semántica

Funciones ejecutivas:

Flexibilidad cognitiva; planificación (cómo representar); monitorización; inhibición (evitar pistas directas)

Lectoescritura

Vocabulario; definiciones; expresión oral; narración breve

Área emocional

Autoexpresión; empatía; mentalización; seguridad comunicativa

Aplicaciones terapéuticas:

Habilidades sociales; pragmática (TEA); altas capacidades; ansiedad social (exposición en juego)

Adaptaciones:

Temas emocionales/valores; modo cooperativo; registro escrito de metáforas; turnos con feedback

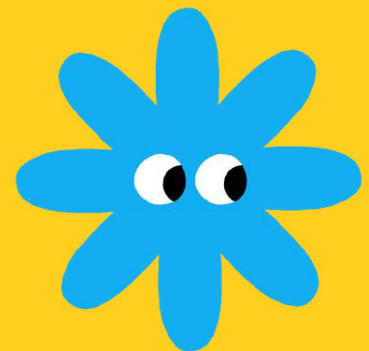
Edad: Desde 8 años.

Objetivo principal:

Potenciar comunicación creativa y flexibilidad mental usando representación visual de conceptos.



Mixto con Huevo (Falomir)



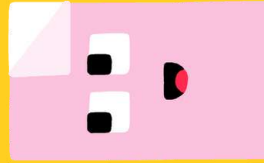
Mixto con Huevo (Falomir)



Juego de rapidez y categorización con reglas cambiantes (según edición). Útil para FE y control de impulsos.

Áreas cognitivas:

Categorización; atención; velocidad de procesamiento



Funciones ejecutivas:

Inhibición; flexibilidad; monitorización; memoria de trabajo (regla activa)

Lectoescritura

Vocabulario; acceso al léxico; comprensión de consignas

Área emocional

Autocontrol; tolerancia a la frustración; regulación bajo presión

Aplicaciones terapéuticas:

TDAH; impulsividad; entrenamiento FE; grupo pequeño

Adaptaciones:

Tiempo flexible; verbalizar regla; modo cooperativo

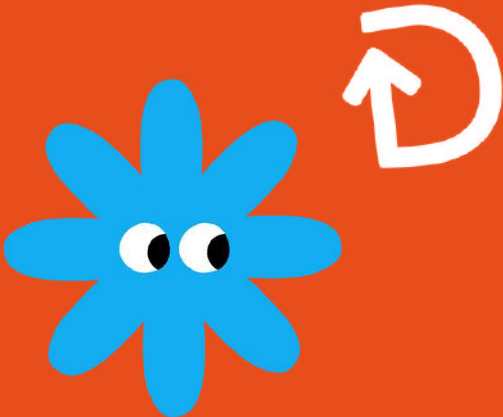


Edad: Desde 7 años.

Objetivo principal:

Entrenar cambio de regla e inhibición en tareas de respuesta rápida.

Catch it (Goula)



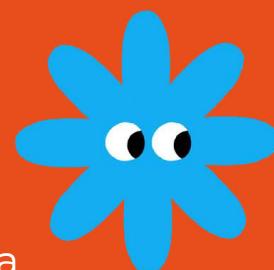
Catch it (Goula)



Juego infantil de respuesta rápida y discriminación visual/motora (según versión).

Áreas cognitivas:

Atención visual; discriminación; coordinación visomotora



Funciones ejecutivas:

Inhibición; velocidad de procesamiento; atención sostenida

Área emocional

Autocontrol motor; gestión de activación; motivación

Aplicaciones terapéuticas:

Infantil/primer ciclo primaria; entrenamiento atencional; impulsividad

Adaptaciones:

Turnos estructurados; regla única al inicio; modo cooperativo

Edad:

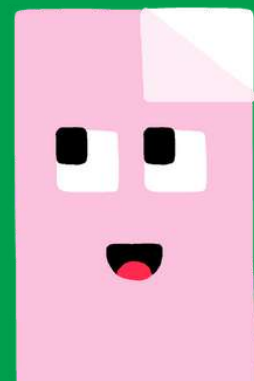
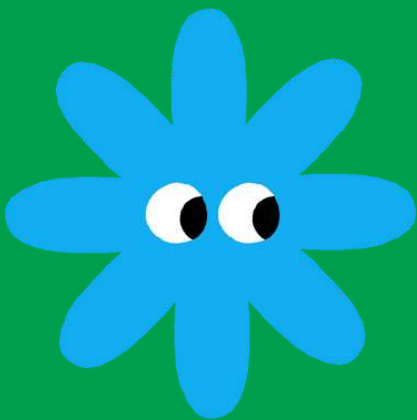
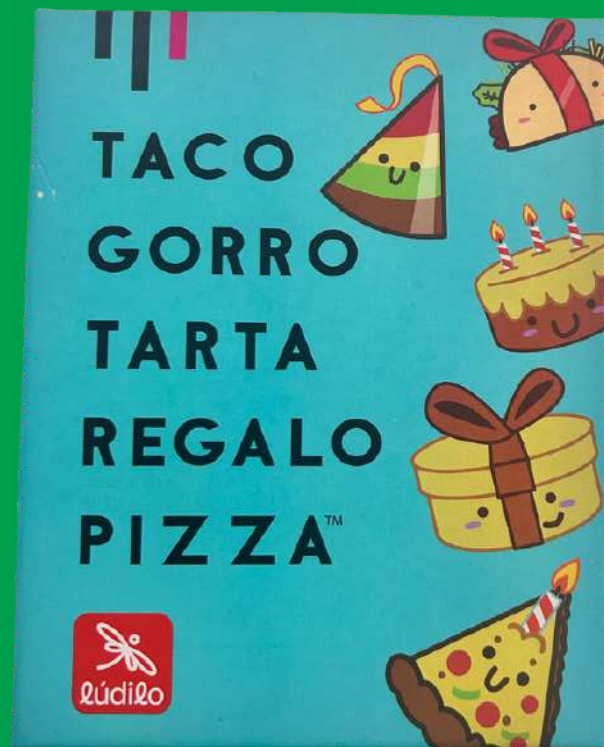
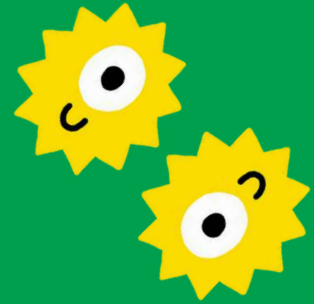
Desde 4-5 años.

Objetivo principal:

Mejorar atención y control motor en tareas breves y motivadoras.



Taco Gorro Tarta Regalo Pizza (Lúdilo)



Taco Gorro Tarta Regalo Pizza (Lúdilo)



Juego de interferencia con palabras/gestos (respuesta incongruente). Excelente para inhibición y atención.

Áreas cognitivas:

Procesamiento auditivo-visual; atención dividida; rapidez perceptiva

Funciones ejecutivas:

Inhibición (interferencia); flexibilidad; velocidad de procesamiento; monitorización

Lectoescritura

Conciencia léxica; asociación palabra-acción; comprensión de consignas

Área emocional

Control de impulsos; regulación de euforia; tolerancia al error

Aplicaciones terapéuticas:

TDAH; impulsividad; entrenamiento de interferencia; grupo (habilidades sociales)

Adaptaciones:

Reducir velocidad; ensayo de regla; modo cooperativo; debriefing metacognitivo

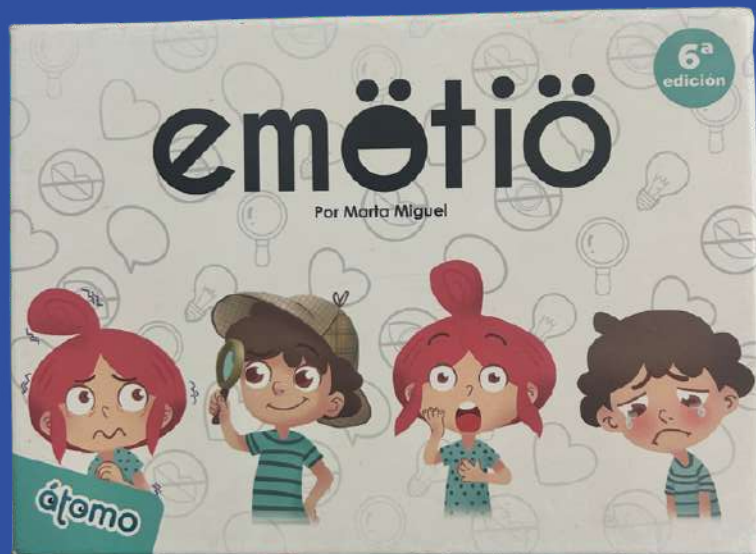
Edad: Desde 8 años.

Objetivo principal:

Entrenar inhibición ante interferencia y coordinación atencional bajo alta activación.



Emotio (Átomo)



Emotio (Átomo)



Juego centrado en reconocimiento y comunicación de emociones (tarjetas/consignas).



Áreas cognitivas:

Identificación emocional; categorización afectiva; perspectiva social

Funciones ejecutivas:

Flexibilidad (cambiar perspectiva); inhibición (respuestas impulsivas); monitorización

Lectoescritura

Léxico emocional; comprensión de consignas; expresión oral/escrita (si se registra)

Área emocional

Regulación emocional; empatía; mentalización; habilidades sociales

Aplicaciones terapéuticas:

Terapia emocional; TEA (emociones/empatía); ansiedad/depresión (psicoeducación emocional); familia

Adaptaciones:

Role-play; registro ABC emocional; jerarquías de exposición emocional; metáforas y escalas (0-10)

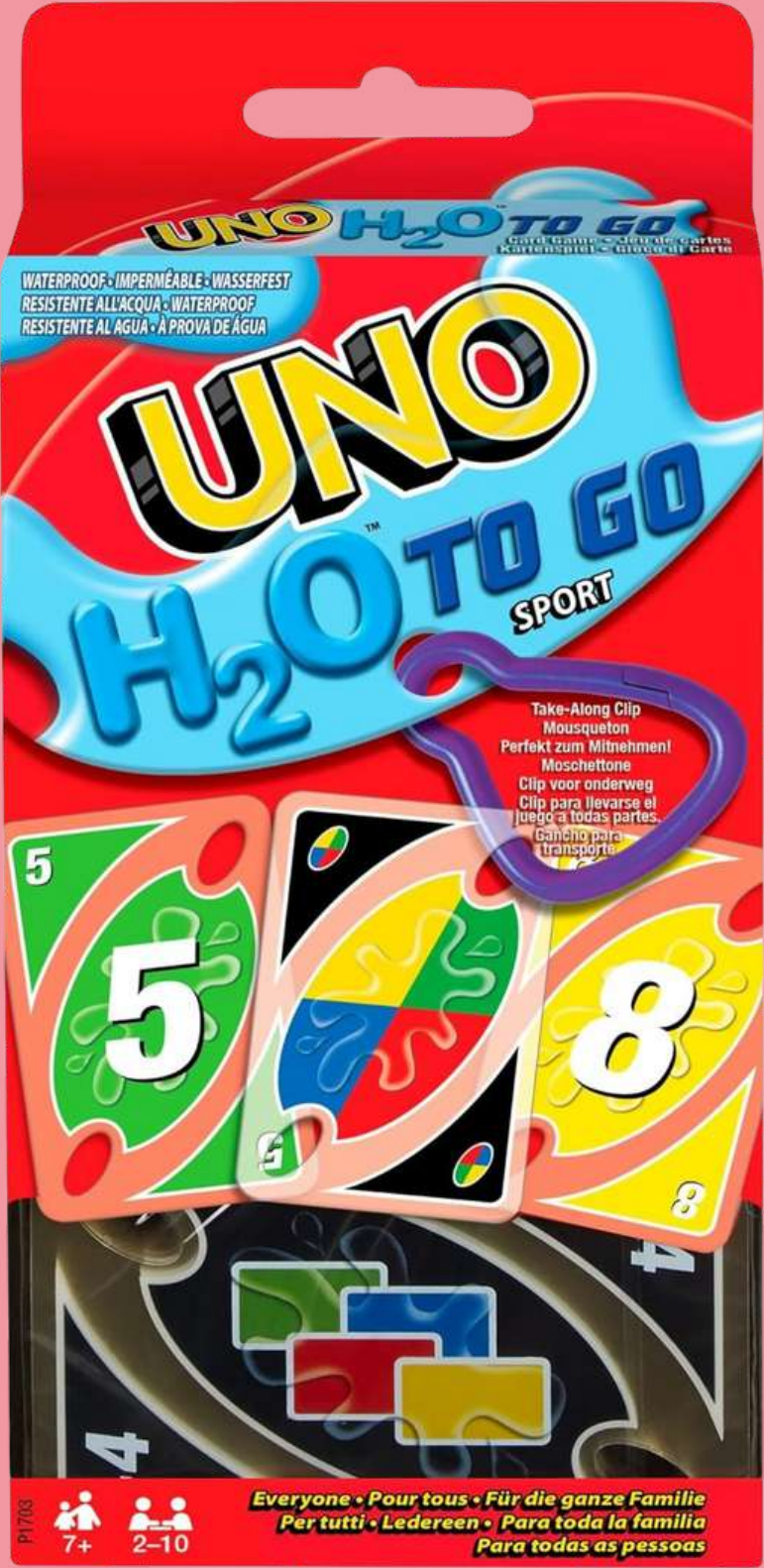
Edad: Desde 6-7 años.

Objetivo principal:

Incrementar conciencia emocional, vocabulario afectivo y habilidades de regulación/empatía.



Cartas UNO



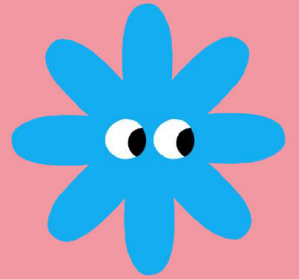
Cartas UNO



Juego de cartas por colores/números con cambios de regla.
Muy útil para turnos, inhibición y flexibilidad.

Áreas cognitivas:

Atención sostenida; categorización; estrategia simple



Funciones ejecutivas:

Inhibición; flexibilidad (cambios de color/dirección); planificación;
memoria de trabajo

Lectoescritura

Números/colores; lectura breve (si hay cartas con texto);
seguimiento de consignas

Área emocional

Tolerancia a la frustración; manejo de competitividad; respeto de
turnos

Aplicaciones terapéuticas:

Habilidades sociales; TDAH (autorregulación); familia (normas y
comunicación)

Adaptaciones:

Modo cooperativo por parejas; pautas de comunicación asertiva;
tiempo de reflexión antes de jugar

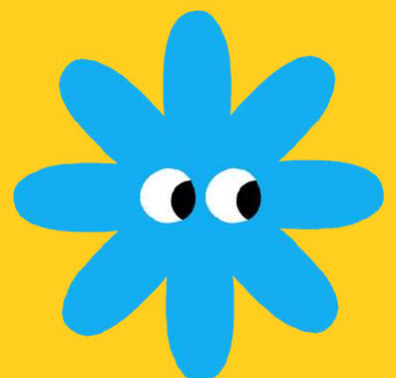
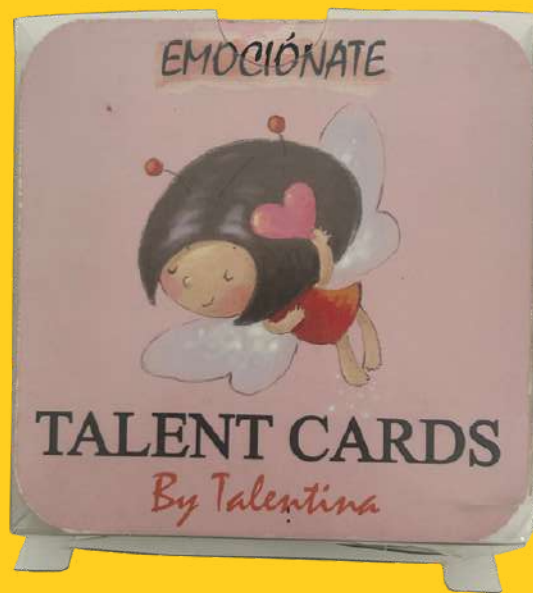
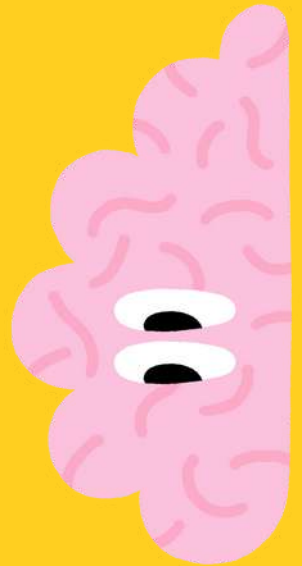
Edad: Desde 6 años.

Objetivo principal:

Practicar flexibilidad e inhibición en un contexto social de turnos y
reglas cambiantes.



Talent Cards (Talentina) ↻



Talent Cards (Talentina)



Cartas orientadas a identificar fortalezas/talentos, facilitar conversación terapéutica y metacognición.



Áreas cognitivas:

Autoconocimiento; metacognición; reflexión sobre habilidades

Funciones ejecutivas:

Autorregulación; planificación de metas; monitorización (seguimiento de objetivos)

Lectoescritura

Comprensión lectora; expresión oral/escrita (objetivos, narrativa personal); vocabulario de fortalezas

Área emocional

Autoestima; identidad; motivación intrínseca; autocompasión

Aplicaciones terapéuticas:

Intervención en autoestima; orientación vocacional adolescente; altas capacidades (fortalezas); psicoeducación familiar

Adaptaciones:

Rueda de fortalezas; plan SMART; diario de logros; contrato conductual basado en valores

Edad: Desde 8-9 años.



Objetivo principal:

Potenciar autoestima y motivación mediante identificación de fortalezas y planificación de metas.

Juega con los experimentos más frikis (Juegos Cúpula)



Juega con los experimentos más krikis (Juegos Cúpula)



Juego/kit de experimentos con enfoque científico. Útil para curiosidad, método y planificación.



Áreas cognitivas:

Razonamiento científico; observación; causa-efecto; pensamiento crítico

Funciones ejecutivas:

Planificación; secuenciación; memoria de trabajo; persistencia

Lectoescritura

Vocabulario científico; comprensión de instrucciones; registro escrito de hipótesis/resultados

Área emocional

Curiosidad; autoeficacia; tolerancia a la frustración (fallo experimental)

Aplicaciones terapéuticas:

Altas capacidades (enriquecimiento); motivación académica; metacognición y método de estudio

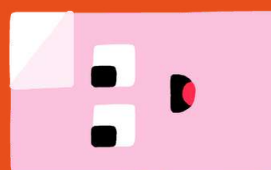
Adaptaciones:

Cuaderno de laboratorio; refuerzo de proceso vs resultado; trabajo cooperativo; vincular a metas escolares

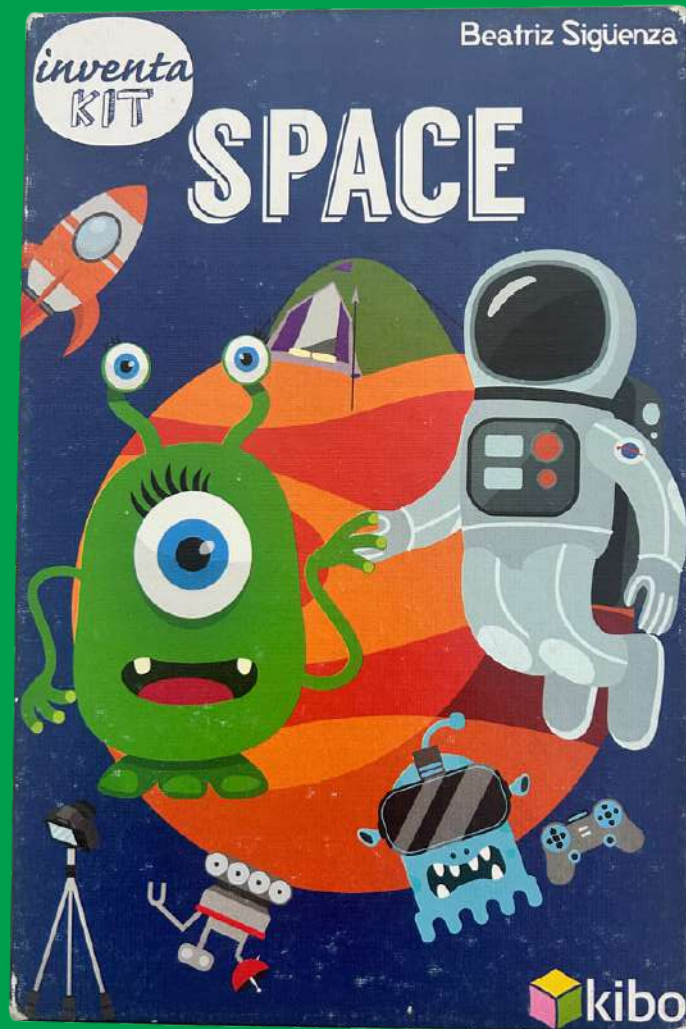
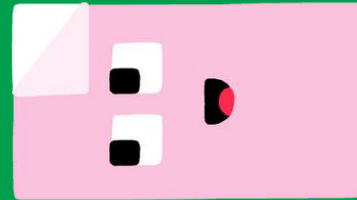
Edad: Desde 8 años (según experimento).

Objetivo principal:

Desarrollar planificación y pensamiento científico, reforzando autoeficacia y persistencia.



Space (Kibo - Inventa Kit)



Space (Kibo – Inventa Kit)



Juego/kit con temática espacial orientado a lógica y resolución de retos (según edición).

Áreas cognitivas:

Razonamiento espacial; lógica; resolución de problemas; atención

Funciones ejecutivas:

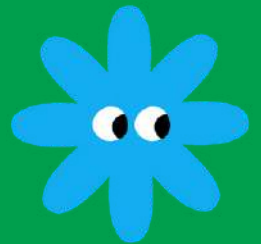
Planificación; memoria de trabajo; flexibilidad (probar alternativas); persistencia

Lectoescritura

Comprensión de instrucciones; lenguaje espacial/temporal

Área emocional

Manejo del reto; tolerancia a la frustración; motivación



Aplicaciones terapéuticas:

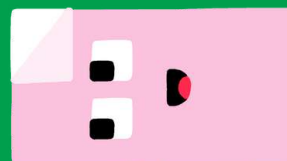
FE; altas capacidades; dificultades en planificación; intervención metacognitiva

Adaptaciones:

Andamiaje por niveles; pensamiento en voz alta; modo cooperativo

Edad:

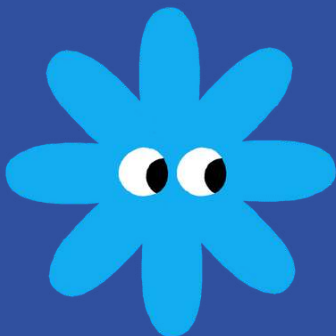
Desde 7-8 años.



Objetivo principal:

Potenciar resolución de problemas y planificación en retos lógicos con alta motivación temática.

Ardillas (SmartGames)



Ardillas (SmartGames)



Puzzle/retos de lógica y planificación (SmartGames) con solución única. Ideal para funciones ejecutivas.

Áreas cognitivas:

Razonamiento lógico; visoespacial; resolución de problemas

Funciones ejecutivas:

Planificación; memoria de trabajo; flexibilidad (ensayo-error); persistencia; inhibición (no precipitarse)

Área emocional

Tolerancia a la frustración; autoeficacia; paciencia

Aplicaciones terapéuticas:

FE en TDAH; altas capacidades; rehabilitación cognitiva; trabajo individual

Adaptaciones:

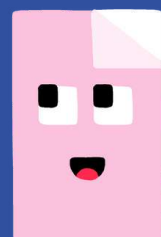
Graduar nivel; registro de estrategia; refuerzo de proceso; metacognición post-reto

Edad:

Desde 6-7 años (según nivel).

Objetivo principal:

Entrenar planificación y persistencia mediante retos lógicos graduados.



Batalla de Genios



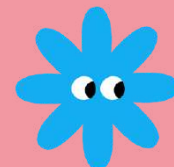
Batalla de Genios



Juego de encaje rápido tipo puzzle competitivo. Excelente para velocidad, planificación y flexibilidad.

Áreas cognitivas:

Razonamiento espacial; visopercepción; velocidad de procesamiento



Funciones ejecutivas:

Planificación; flexibilidad; monitorización; tolerancia a la frustración

Área emocional

Competitividad sana; regulación ante presión; autoeficacia

Aplicaciones terapéuticas:

Altas capacidades (reto); FE; baja velocidad de procesamiento (entrenamiento); motivación por logro

Adaptaciones:

Sin tiempo al inicio; modo cooperativo; debriefing de estrategias

Edad:

Desde 6 años.

Objetivo principal:

Mejorar planificación y rapidez visoespacial, sosteniendo regulación bajo presión.



Simon



Simon



Juego electrónico de secuencias (colores/sonidos). Ideal para memoria de trabajo y atención sostenida.



Áreas cognitivas:

Memoria secuencial; atención sostenida; procesamiento auditivo-visual

Funciones ejecutivas:

Memoria de trabajo; inhibición (esperar señal); monitorización; persistencia

Área emocional

Autocontrol; tolerancia a la frustración; manejo de presión

Aplicaciones terapéuticas:

TDAH (memoria/atención); rehabilitación cognitiva; entrenamiento de secuenciación

Adaptaciones:

Secuencias cortas y progresivas; respiración antes de responder; registro de puntuación para metas

Edad:

Desde 5-6 años.

Objetivo principal:

Fortalecer memoria de trabajo secuencial y atención sostenida en un formato altamente motivador.



Jungle Speed



Jungle Speed



Juego de reacción rápida con tótem; alta carga de activación.
Útil para inhibición y regulación si se estructura bien.

Áreas cognitivas:

Discriminación visual; atención selectiva; velocidad de procesamiento

Funciones ejecutivas:

Inhibición extrema; monitorización; flexibilidad (interferencias)

Área emocional

Regulación de activación; control de impulsos; tolerancia a frustración; manejo de competitividad

Aplicaciones terapéuticas:

Adolescentes; impulsividad; habilidades sociales (normas/turnos); tolerancia a la frustración

Adaptaciones:

Reducir ritmo; reglas de calma (pausas); modo cooperativo; debriefing emocional

Edad:

Desde 8 años.

Objetivo principal:

Entrenar control inhibitorio y regulación de activación en un contexto de alta demanda de reacción.



Ladybug's Garden (Nene Toys)



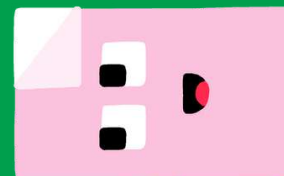
Ladybug's Garden (Nene Toys)



Juego infantil de clasificación/recogida (según versión) que favorece atención, turnos y cooperación.

Áreas cognitivas:

Clasificación; atención visual; conteo básico (si aplica)

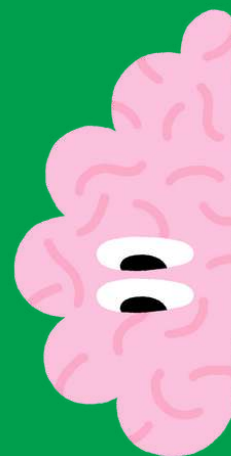


Funciones ejecutivas:

Planificación simple; memoria de trabajo; inhibición (turnos)

Lectoescritura

Vocabulario temático; comprensión de consignas



Área emocional

Cooperación; paciencia; regulación en espera

Aplicaciones terapéuticas:

Infantil/primer ciclo; habilidades sociales; autorregulación básica

Adaptaciones:

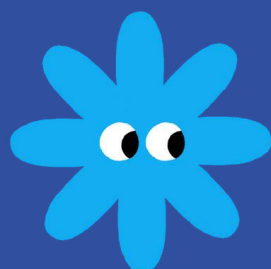
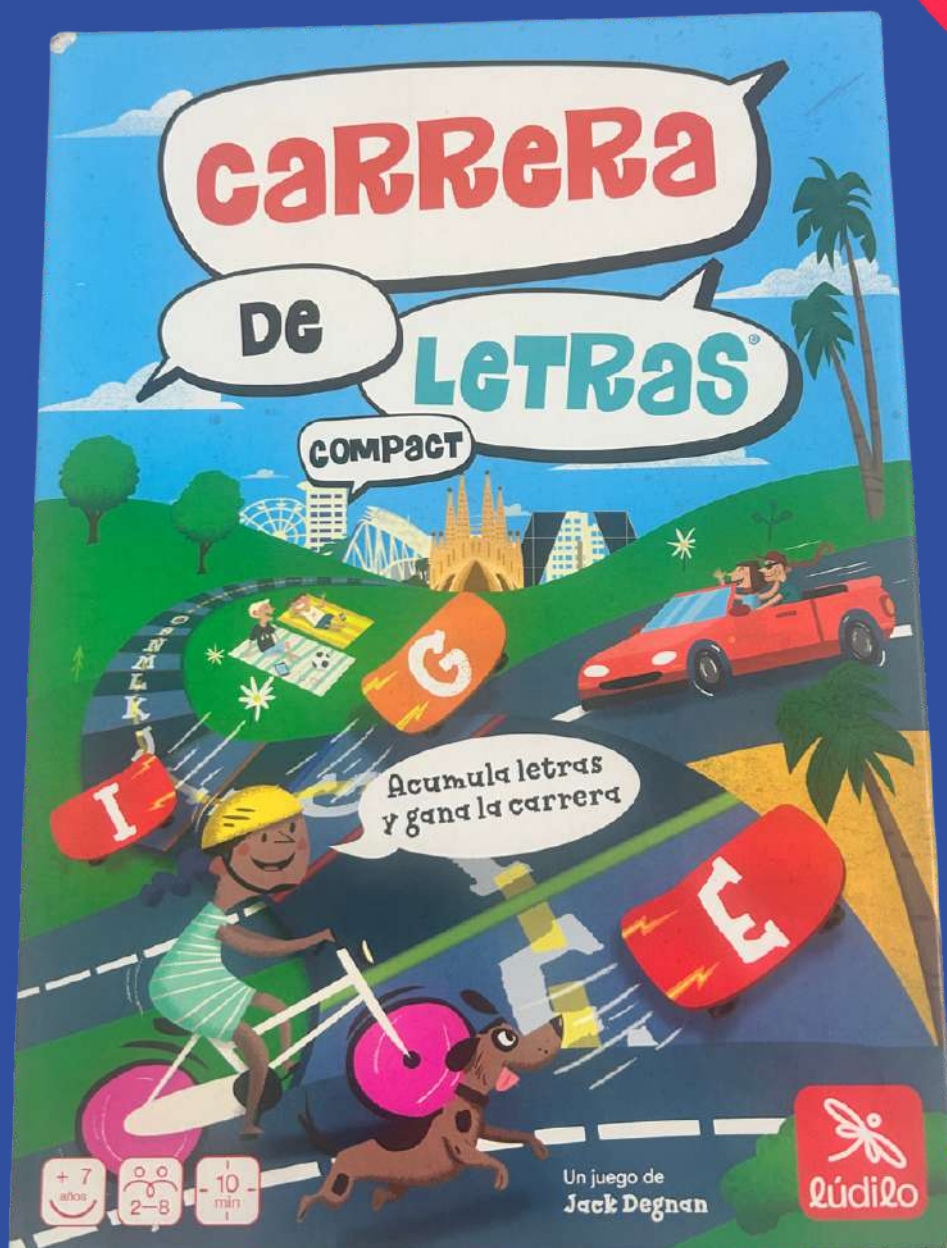
Modo cooperativo; historias emocionales con mariquitas; refuerzo de turnos

Edad: Desde 4 años.

Objetivo principal:

Desarrollar autorregulación básica y atención mediante clasificación y turnos cooperativos.

Carrera de Letras



Carrera de Letras

Juego orientado a formar palabras/recuperar léxico (según reglas). Directamente aplicable a lectoescritura.



Áreas cognitivas:

Razonamiento verbal; acceso al léxico; conciencia fonológica/ortográfica

Funciones ejecutivas:

Planificación; flexibilidad; memoria de trabajo (letras); inhibición (revisar antes de decir)

Lectoescritura

Ortografía; conciencia fonémica; vocabulario; fluidez lectora (adaptación); morfología básica

Área emocional

Autoeficacia lectoescritora; manejo del error; motivación académica

Aplicaciones terapéuticas:

Dislexia/riesgo lector (como complemento); dificultades ortográficas; estimulación de lenguaje; TDAH (reglas)



Adaptaciones:

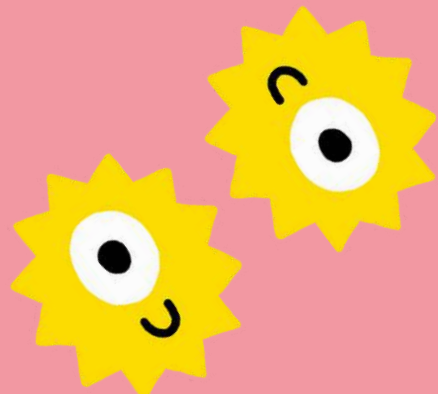
Apoyos visuales; tiempo ampliado; modo cooperativo; trabajo por patrones ortográficos

Edad: Desde 7 años.

Objetivo principal:

Potenciar habilidades de lectoescritura (ortografía y acceso al léxico) de forma lúdica y estructurada.

Lince



Lince



Juego de búsqueda visual rápida en tablero. Ideal para atención, discriminación y velocidad.

Áreas cognitivas:

Atención selectiva; discriminación visual; velocidad de procesamiento

Funciones ejecutivas:

Inhibición (no señalar al azar); atención sostenida; planificación de búsqueda

Lectoescritura

Vocabulario de objetos; denominación rápida

Área emocional

Motivación; autoeficacia; tolerancia a frustración



Aplicaciones terapéuticas:

TDAH; baja velocidad de procesamiento; dificultades visoperceptivas; estimulación temprana

Adaptaciones:

Búsqueda por categorías; modo cooperativo; tiempo flexible

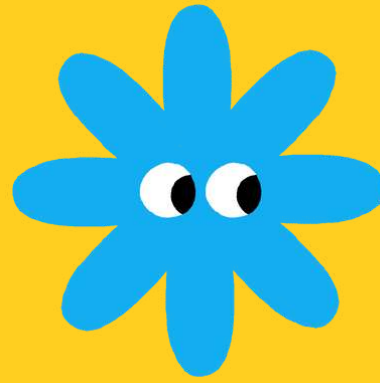
Edad: Desde 4-5 años.

Objetivo principal:

Mejorar atención visual y velocidad de procesamiento con control de precisión.



Quick Cups



Quick Cups



Juego de secuenciación y patrones con vasos de colores.
Entrena atención, planificación y rapidez.



Áreas cognitivas:

Secuenciación visual; reconocimiento de patrones; atención

Funciones ejecutivas:

Planificación; velocidad de procesamiento; memoria de trabajo;
inhibición (respetar consigna)

Lectoescritura

Comprensión de consignas; vocabulario de posiciones/colores;
lenguaje secuencial

Área emocional

Regulación bajo presión; tolerancia a frustración; autoeficacia

Aplicaciones terapéuticas:

FE en primaria; TDAH; entrenamiento de secuenciación; intervención
en planificación

Adaptaciones:

Sin tiempo al inicio; verbalizar el plan; modo cooperativo por parejas

Edad:

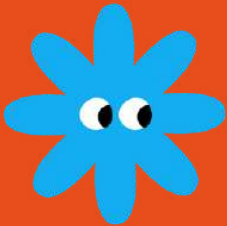
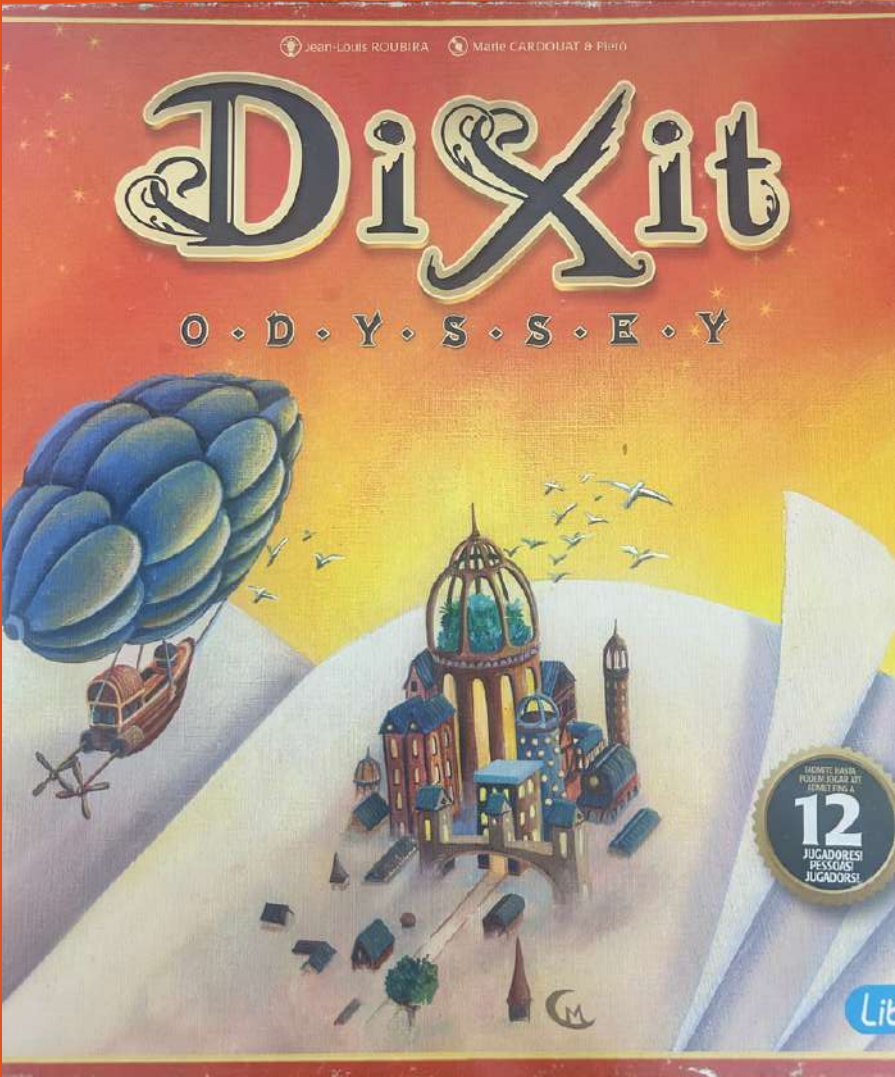
Desde 6 años.

Objetivo principal:

Entrenar secuenciación y planificación rápida con control inhibitorio.



Dixit





Juego narrativo-metafórico con cartas ilustradas; excelente para teoría de la mente, simbolización y trabajo emocional.

Áreas cognitivas:

Pensamiento abstracto; metáforas; inferencias; creatividad



Funciones ejecutivas:

Flexibilidad; planificación del mensaje; monitorización (ajustar pista); teoría de la mente

Lectoescritura

Narración; vocabulario; expresión oral/escrita; coherencia discursiva

Área emocional

Expresión emocional simbólica; mentalización; empatía; autoconocimiento

Aplicaciones terapéuticas:

Terapia emocional; habilidades sociales; TEA (mentalización con apoyo); trauma leve (narrativa segura); adolescentes

Adaptaciones:

Cartas para emociones; historia alternativa (reencuadre); escritura terapéutica; trabajo de valores

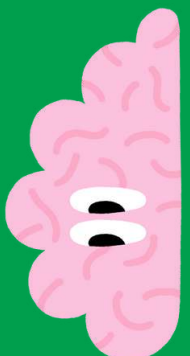
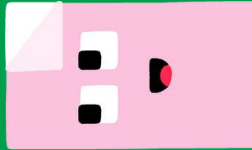
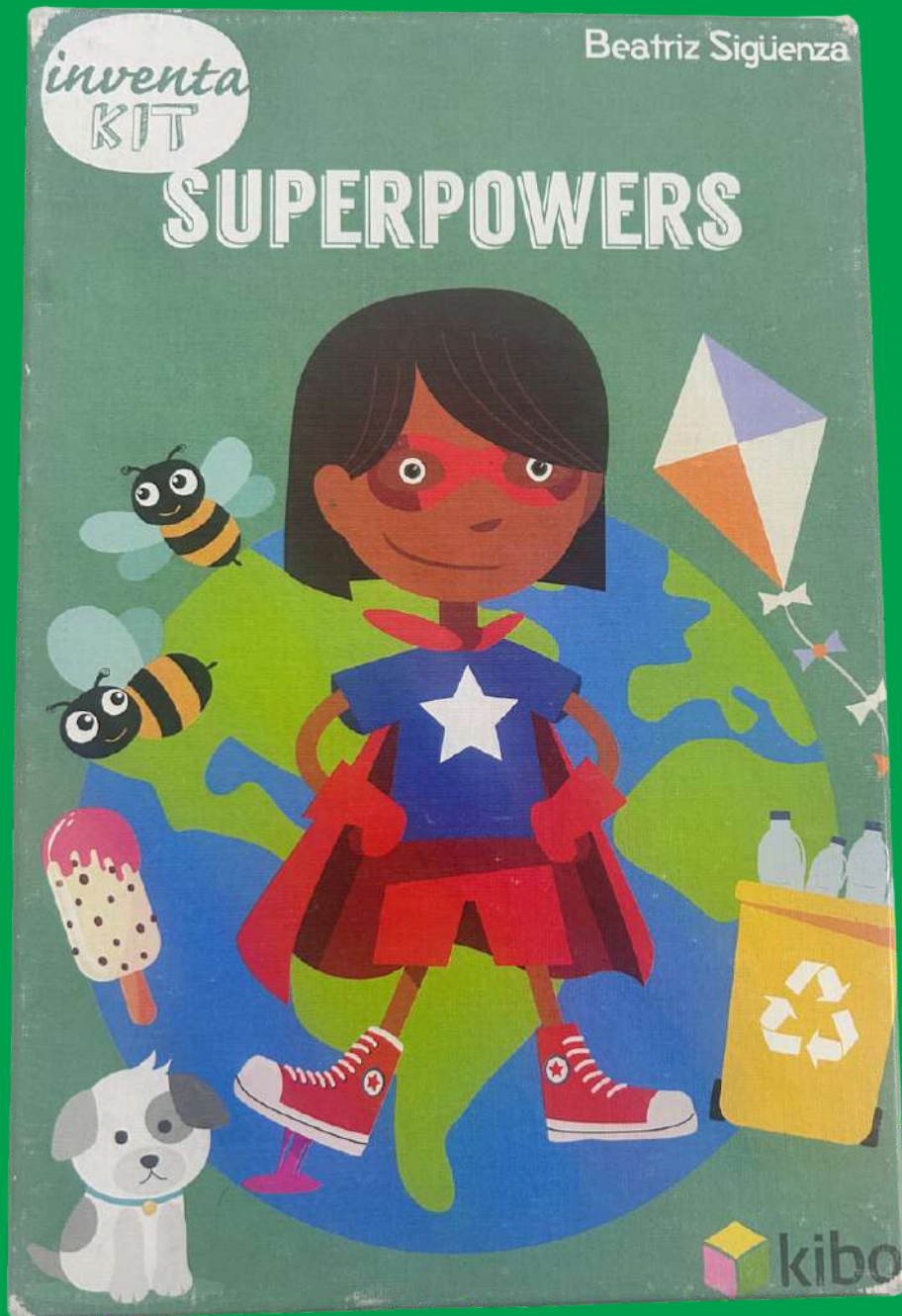
Edad: Desde 8 años (más rico desde 10).



Objetivo principal:

Facilitar expresión emocional y mentalización mediante narrativas y metáforas visuales.

Superpowers (Kibo – Inventa Kit)



Superpowers (Kibo – Inventa Kit)



Juego orientado a identificar ‘superpoderes’/fortalezas y aplicarlos a retos. Muy útil para autoestima y valores.

Áreas cognitivas:

Autoconocimiento; reflexión sobre habilidades; razonamiento social

Funciones ejecutivas:

Planificación de metas; autorregulación; monitorización; flexibilidad (aplicar fortalezas a contextos)

Lectoescritura

Vocabulario emocional y de fortalezas; expresión oral/escrita; narrativa personal

Área emocional

Autoestima; empoderamiento; identidad; motivación; autocompasión

Aplicaciones terapéuticas:

Intervención en autoestima; altas capacidades (fortalezas); ansiedad/depresión (activación conductual basada en valores); adolescencia

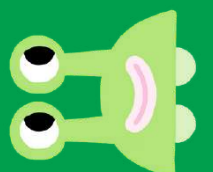
Adaptaciones:

Plan de acción por fortalezas; tarjetas de retos reales; diario de evidencias; uso en familia

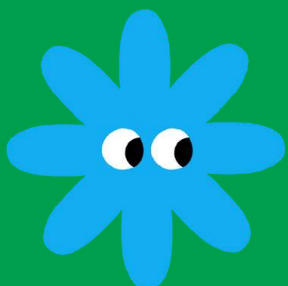
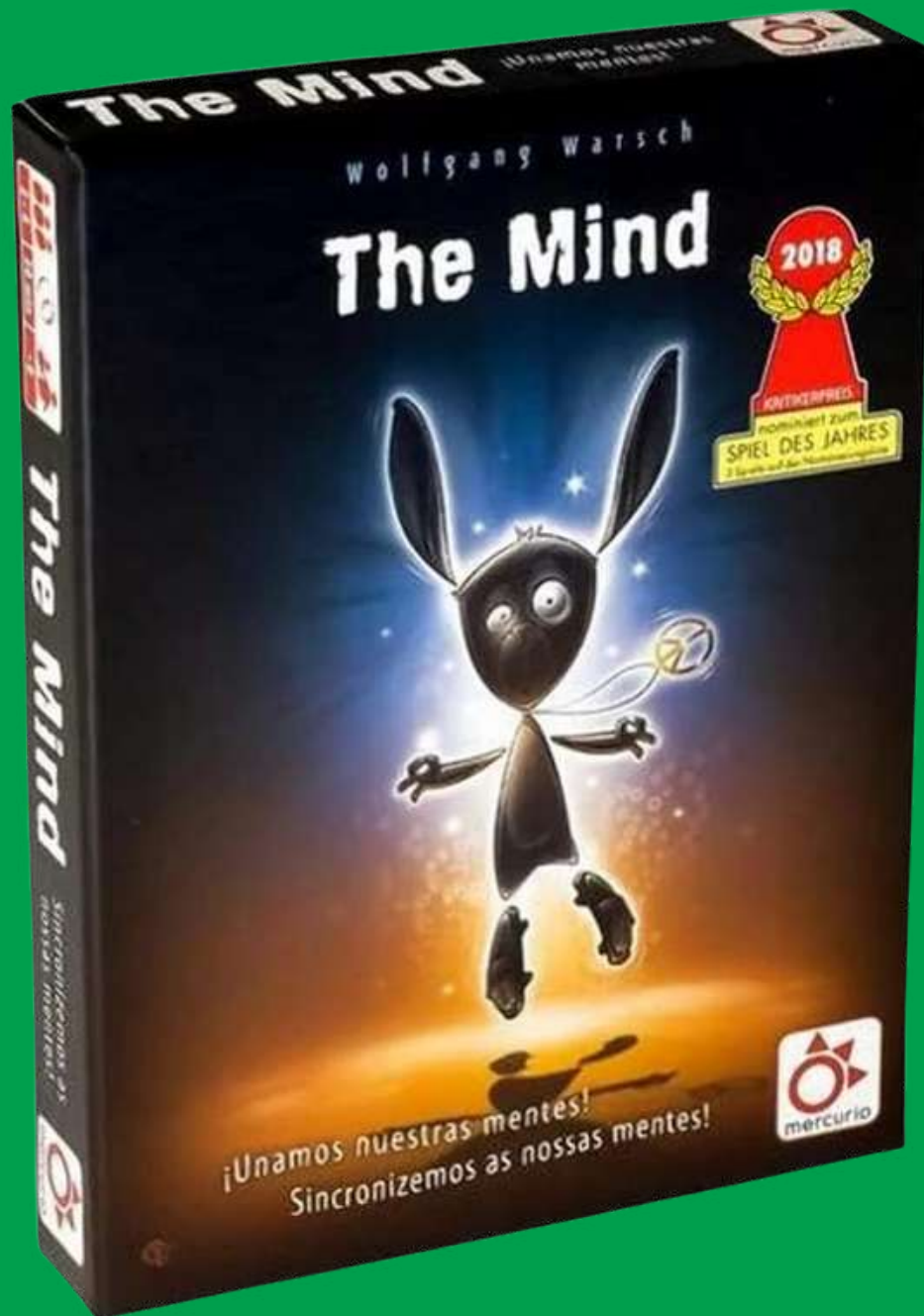
Edad: Desde 7-8 años.

Objetivo principal:

Reforzar autoestima y autorregulación mediante identificación y aplicación práctica de fortalezas personales.



The Mind



The Mind



Juego cooperativo en el que las personas participantes deben colocar cartas numeradas en orden ascendente sin comunicación verbal ni gestual, basándose únicamente en la percepción del ritmo grupal y la autorregulación.

Áreas cognitivas:

Atención sostenida; atención compartida; procesamiento temporal; percepción subjetiva del tiempo; razonamiento secuencial; anticipación.

Funciones ejecutivas:

Inhibición conductual; control de la impulsividad; flexibilidad cognitiva; monitorización continua; tolerancia a la frustración; autorregulación conductual y emocional.

Área emocional

Regulación emocional ante la incertidumbre; gestión de ansiedad anticipatoria; confianza interpersonal; cohesión grupal; empatía cognitiva; aceptación del error.

Aplicaciones terapéuticas:

TDAH (impulsividad); entrenamiento en autorregulación; terapia grupal; trabajo de cohesión y confianza; adolescentes con baja tolerancia a la frustración; perfiles de altas capacidades.

Adaptaciones:

Pausas obligatorias para favorecer inhibición; registro escrito de emociones y estrategias; análisis terapéutico del error; trabajo explícito del ritmo individual y grupal.

Edad:

Desde 8-9 años (especialmente potente en preadolescencia y adolescencia).

Objetivo principal:

Entrenar la autorregulación conductual y emocional, la inhibición y la sincronización social en un contexto cooperativo de alta demanda metacognitiva.



DIVERGENTES

EL OTRO COLE

