

Rompecabezas abstractos

Mientras que los rompecabezas físicos requieren que encontremos una forma práctica de resolverlos, a menudo mediante manipulaciones manuales, los rompecabezas abstractos incluyen juegos que requieren que encontremos el camino hacia la respuesta utilizando la lógica básica, como el Sudoku, los crucigramas, los rompecabezas numéricos, las charadas, el reconocimiento de patrones, etc.

Material necesario

Dependiendo del tipo de rompecabezas que use:

- Papel y lápiz
- Opcional: otros elementos para crear una actividad de reconocimiento de patrones

Posibles usos

- Puedes utilizar juegos o crucigramas para dar pistas. Por ejemplo, puedes resaltar algunas partes de los crucigramas para mostrar qué letras darán el código.
- Otra opción es hacer que los alumnos reconozcan un patrón en algún lugar de la sala que les lleve a un código o pista.

Posibles dificultades

- Si los alumnos no encuentran la respuesta, puede ser que el rompecabezas sea demasiado complicado, por lo que es muy importante poner a prueba el enigma (véase **Poner a prueba tu enigma**)
- Como maestro del juego, el profesor puede tener que redirigir a los alumnos hacia la respuesta correcta si la actividad les está llevando demasiado tiempo.

¿Es inclusive para los alumnos con NEE?

Apoyarse en **la lógica en lugar de en la memoria** suele ser muy útil para que los alumnos con NEEs muestren sus puntos fuertes. Sin embargo, hay que tener en cuenta sus dificultades a la hora de **formular** las charadas e **imprimir** el material, especialmente si hay **imágenes o texto** que leer. El material impreso debe ser siempre de buena calidad. Lo mismo ocurre con



Rompecabezas abstractos

los **rompecabezas numéricos**, que pueden causar dificultades adicionales a los alumnos con **discalculia**.

