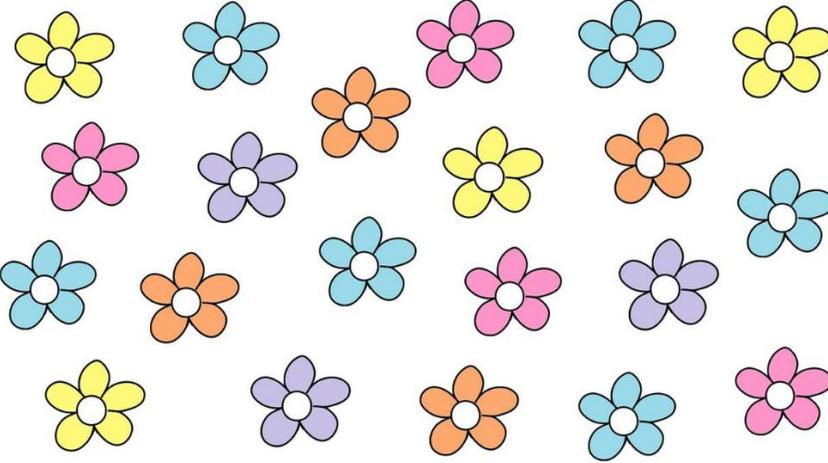


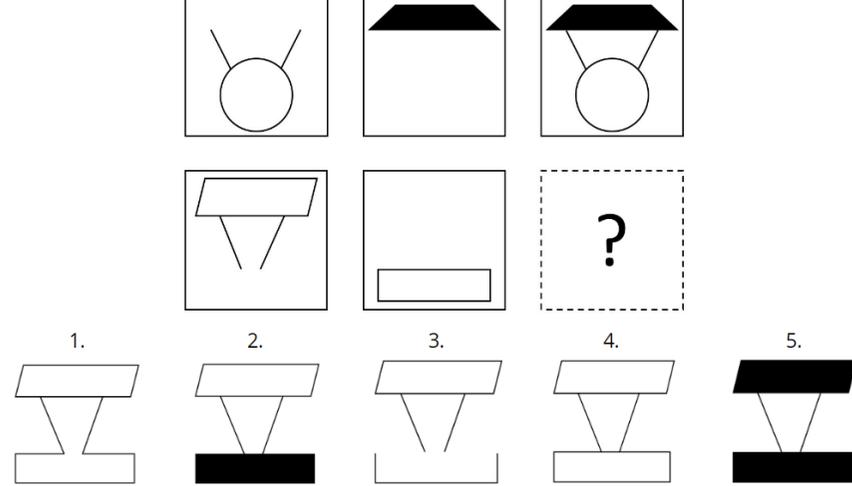
Capacidad para filtrar y centrarse en las características relevantes de la información visual (por ejemplo, colores, formas, patrones, separación de la información visual relevante e irrelevante)

Ejemplos típicos de actividades

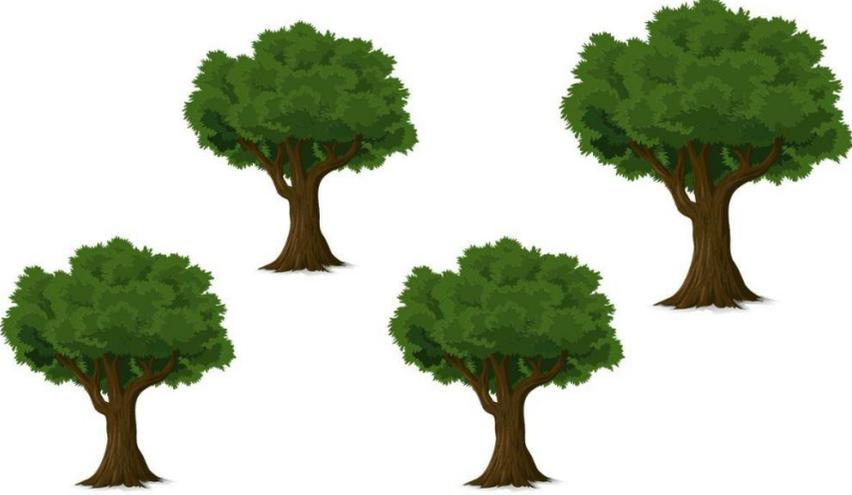
Haz clic sobre todas las flores amarillas.



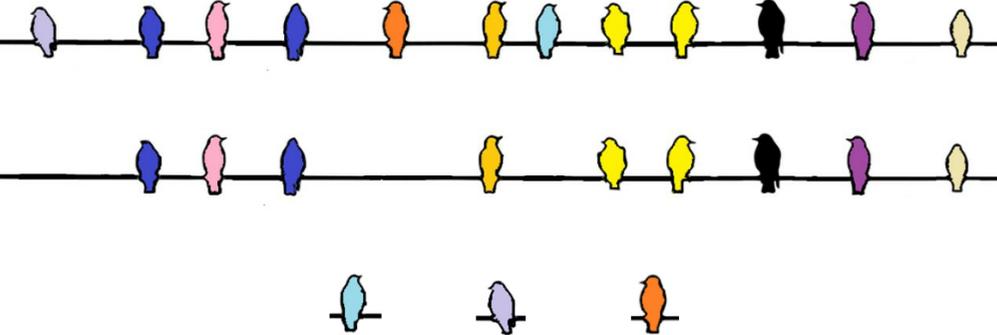
Completa la serie arrastrando la figura que falta al signo de interrogación.



Haz clic sobre el árbol que tiene un tamaño diferente al resto.



Tres pájaros de la línea de abajo no saben dónde van. Ayúdalos arrastrándolos al lugar que les corresponde. Mira la línea de pájaros de arriba para saber dónde deberían ir y sigue la serie de color.



Constancia de Forma Form Constancy | FC

Capacidad para reconocer objetos por sus características (por ejemplo, reconocer y distinguir entre objetos similares como triángulos, cuadrados, describir las características de los objetos)

Ejemplos típicos de actividades

Une las figuras geométricas con sus nombres.



Cuboide



Cubo



Cilindro

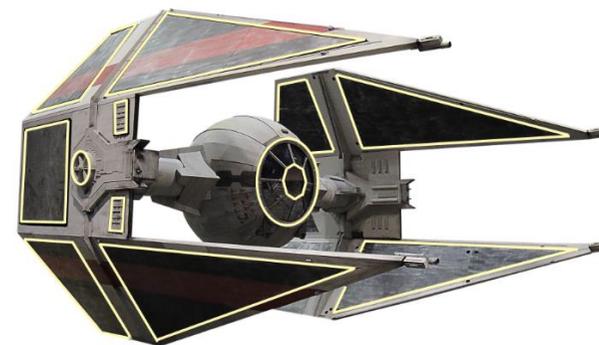


Esfera

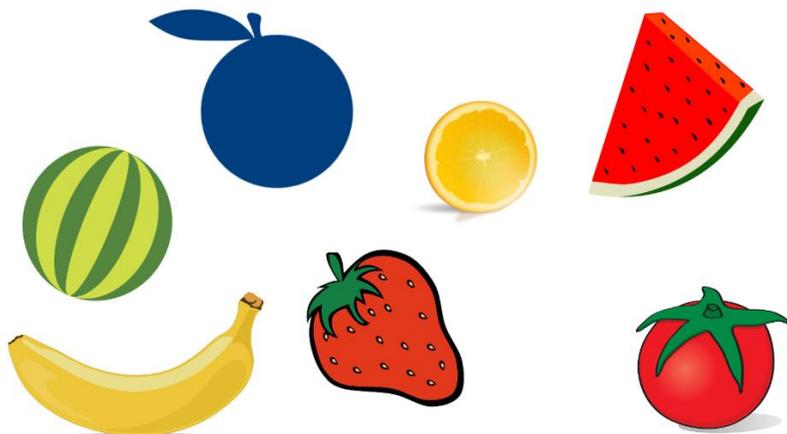


Pirámide

Mira las figuras amarillas de la nave espacial. Haz clic sobre todos los triángulos amarillos.



Haz clic sobre todos los objetos redondos.

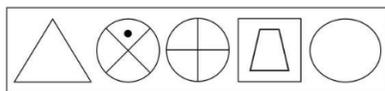
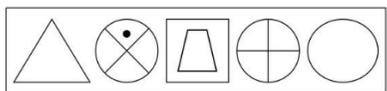
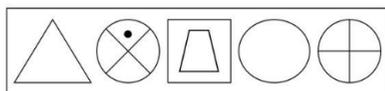
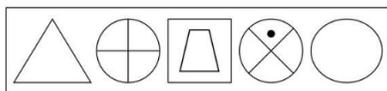
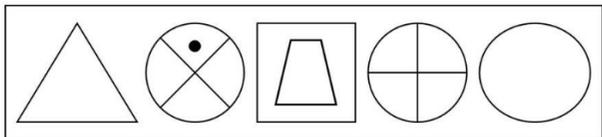


A la derecha, se ve una parte de uno de los patos. Haz clic sobre la imagen del pato de la que se ha sacado.



Ejemplos típicos de actividades

Mira la serie de figuras de arriba. ¿Cuál de las cuatro de abajo es igual? Haz clic sobre ella.

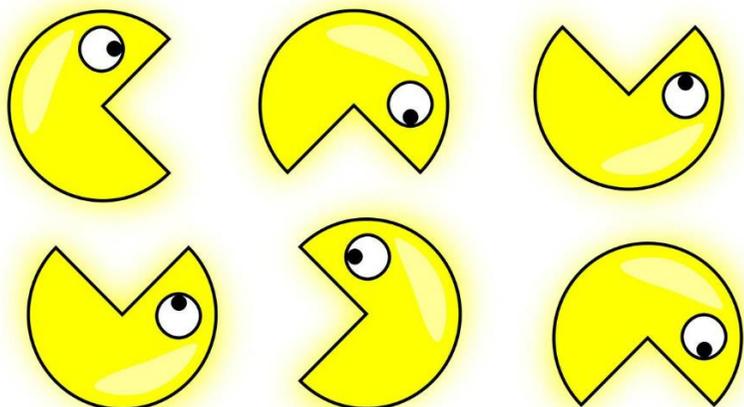


El lápiz está sobre el libro de arriba. ¿Verdadero o falso?

- Verdadero
- Falso



Haz clic sobre las caras que van en la misma dirección que la flecha.



Mueve la hucha para que quede **encima** de la linterna y a la **derecha** de las flores.

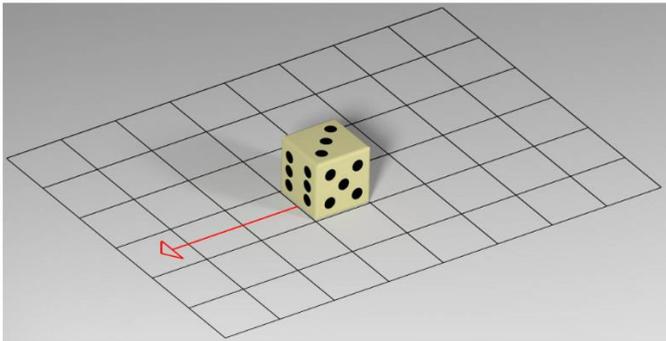


Transformaciones Espaciales Transformation in Space | TS

Capacidad de reconocer la relación entre el objeto o los objetos iniciales y el objeto o los objetos de destino cuando se mueven en el espacio (por ejemplo, ser capaz de reconocer los deslizamientos, las rotaciones, los reflejos y el escalado)

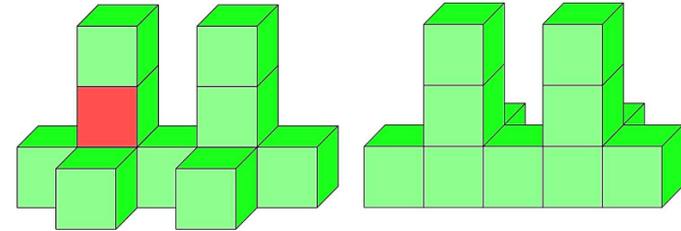
Ejemplos típicos de actividades

El dado de la imagen rueda tres veces en la dirección de la flecha.
 ¿Cuántos puntos hay en la parte **superior** del dado después de rodar?
Recuerda que las caras opuestas de un dado siempre suman un total de 7. Esto significa, por ejemplo, que opuesto al 3 está el 4.

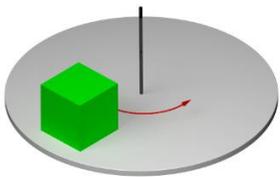


- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

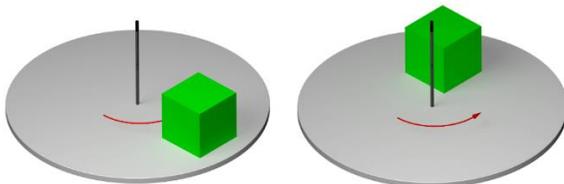
Mira las dos figuras formadas por cubos.
 La foto de la izquierda está tomada de frente, la de la derecha de espaldas.
 ¿Qué cubo de la imagen de la derecha tiene la zona de color rojo que ahora no se ve? Haz clic sobre él.



Posición inicial
 La plataforma se gira sobre el eje negro en la dirección de la flecha.
 Se gira desde el principio hasta el final de la flecha.
 ¿En qué posición se encuentra el cubo después de girarla?



Arrastra la imagen correcta al tick verde y la incorrecta a la papelera.



¿Qué figuras pueden rodar? Haz clic sobre ellas.

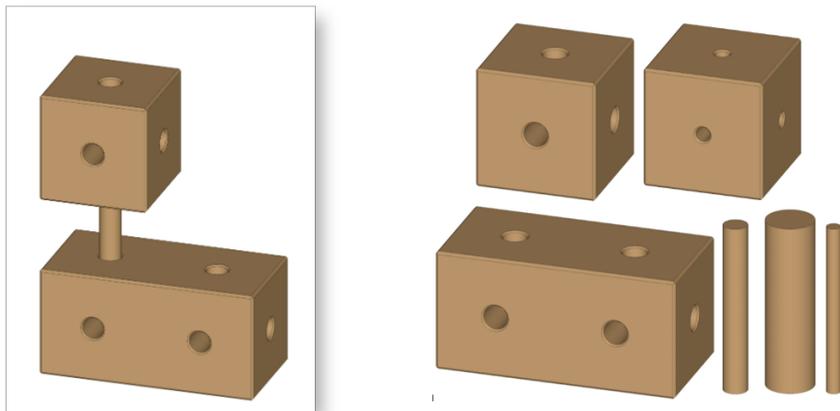


Combinación de Objetos Object Combination | OC

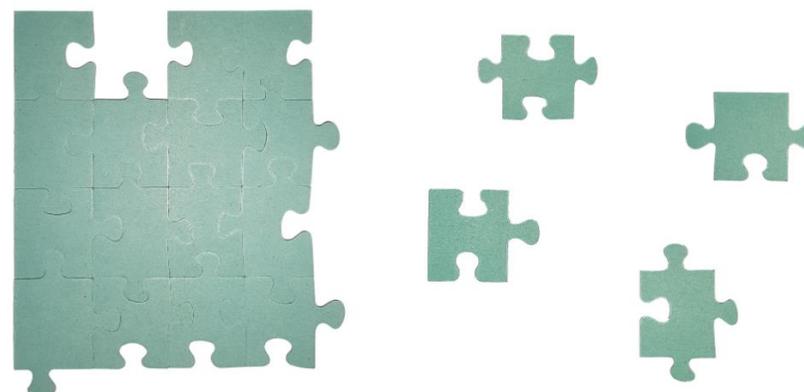
Capacidad de reconocer intersecciones de objetos y operaciones booleanas (por ejemplo, ser capaz de reconocer patrones de intersección, reconocer la unión, la media y la diferencia de dos objetos espaciales)

Ejemplos típicos de actividades

Julia quiere construir la figura de la izquierda.
Haz clic en todas las piezas que necesita.



Arrastra la pieza que falta hasta el hueco.



Une las tapas con sus cajas correspondientes.



Haz clic sobre la pieza que encaja en el hueco del tangram.

