



Atención

Codificación

Colorea por código

Ficha para colorear siguiendo un número y descubrir el dibujo.
Se mira el código, se colorea y aparece. Descárgala e imprímela gratis.



Cada número es un color. Colorea cada casilla del color que le toca y al final aparecerá un dibujo. No se ve hasta el final: hay que fiarse del código.

1. COLOREA siguiendo el código. Va a salir algo.

1 = rojo 2 = amarillo 3 = verde 4 = azul

4	4	4	1	1	4	4	4
4	4	1	1	1	1	4	4
4	1	1	1	1	1	1	4
1	1	1	1	1	1	1	1
4	2	2	2	2	2	2	4
4	2	2	3	3	2	2	4
4	2	2	3	3	2	2	4
4	2	2	3	3	2	2	4

2. ESCRIBE qué ha salido.

qué es



3. Esta es más pequeña, pero solo tiene dos colores. Fíjate bien.

1 = rojo 4 = azul

4	1	1	4	1	1	4
1	1	1	1	1	1	1
1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	1	1	4
4	4	1	1	1	4	4
4	4	4	1	4	4	4

4. ESCRIBE qué ha salido en esta.

qué es

5. DI en qué se parecen las dos: ¿el dibujo estaba escondido de la misma manera?



6. INVENTA tú un dibujo por código. Escribe un número en cada casilla y pon debajo qué color es cada uno.

1 = ____ 2 = ____ 3 = ____ 4 = ____



Para el adulto

Qué se trabaja. Seguir una regla arbitraria durante mucho rato sin ver el resultado. A diferencia de un dibujo normal, aquí no hay retroalimentación: el niño no sabe si va bien hasta el final, y tiene que sostener la atención fiándose del procedimiento.

Por qué eso es lo interesante. Muchas tareas escolares son así: se sigue un método y el resultado llega al final. Quien abandona a mitad suele ser quien necesita ver el premio a cada paso. Esta ficha entrena justo eso, y con un premio visual que compensa.

El error típico. Colorear por parecido en vez de por número: como ya han salido varias casillas rojas seguidas, siguen coloreando de rojo sin mirar. Aparece siempre en las zonas grandes de un mismo color, y se corrige haciendo que diga el número en voz alta antes de cada casilla.

Sobre la segunda. Tiene solo dos colores y menos casillas, pero la figura es menos evidente, así que no es más fácil: es difícil de otra manera. Si la primera ha salido bien y esta cuesta, no es un retroceso.

La actividad 6 es la buena. Inventar un dibujo por código obliga a pensar al revés: primero la figura, después los números que la esconden. Es bastante más difícil que colorear, y quien lo consigue ha entendido del todo cómo funciona.

Soluciones. La primera es una casa con el tejado rojo, las paredes amarillas, la puerta verde y el cielo azul. La segunda es un corazón rojo sobre fondo azul. La actividad 6 es abierta.

Para seguir. Si le ha gustado, la sección de Atención tiene la ficha de clave de símbolos, que es la misma idea con letras en vez de colores. Y para el día a día, cualquier mandala numerado sirve, aunque conviene que sea corto: el valor está en terminarlo.