



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 – NOVIEMBRE DE 2008

## “EJERCICIOS DE LÓGICA PARA ALUMNOS/AS DE EDUCACIÓN INFANTIL”

AUTORIA <b>ROSARIO GARCÍA ORTIZ</b>
TEMÁTICA <b>LÓGICO-MATEMÁTICA</b>
ETAPA <b>EI</b>

### Resumen

En este documento aparecen distintas actividades, así como los distintos materiales que se necesitan para trabajar contenidos lógico-matemáticos en educación infantil. Cada una de estas actividades trabaja un contenido lógico-matemático diferente.

### Palabras clave

Bloques lógicos, texturas, frascos de olores, tablillas, Los números en color de G.Cuisenaire:

### EJERCICIOS DE LÓGICA:

¿Quién es quién?:

Este juego consta de un papel con fichas de caras de algunos personajes, dispuestas todas de forma vertical. De tal manera, que cada ficha tiene una cara distinta y un nombre distinto. El juego consiste en que una persona coge de una baraja de cartas de las mismas personas que aparecen en las fichas y la otra con el papel, tiene que adivinar el personaje que ha elegido la otra persona, y para ello tiene que hacerle una serie de preguntas como:

- ¿es rubio?
- ¿tiene gafas?
- ¿tiene bigote?

Y la otra persona tiene que responderle y decirle si es verdad o si es falso. De esta manera, la persona que tiene que adivinar el personaje, a base de preguntar, irá descartando los que no son y al final se quedará con un personaje, por ejemplo con Robert y le dirá al otro: ya lo he adivinado, es rubio,



**ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 12 – NOVIEMBRE DE 2008**

tiene bigote y gafas y se Robert y si no lo ha adivinado, el otro le dirá por ejemplo: no lo has adivinado ya que ni es rubio ni lleva gafas.

Otro juego podría hacerse con la baraja de cartas española: ejemplo, es rey y oro.

### Frascos con olores:

Los alumnos deben oler los siguientes olores:

- Quitaesmalte
- Naranja
- Canela
- Colonia
- Clavo
- Orégano
- Colonia

Después se escoge uno y tienen que buscar el compañero, y así ir clasificando bote por bote y también deben decir su nombre.

Esta actividad he obtenido las siguientes observaciones:

Dificultad a la hora de diferenciar determinados olores como por ejemplo: la colonia. No es muy adecuada para los alumnos de 3 y 4 años pero sí para 5 años. es una actividad para realizarla en pequeños grupos.

Otra actividad que podríamos realizar sería la de asociar la fragancia con el productos correspondiente y su utilización en la vida real.

### Tablas de liso-áspero:

Se realiza un dominó con diferentes texturas: suave, liso, áspero, rugoso.... y los niños deben unir cada textura con su igual.

Con esta actividad se pretende que el niño distinga las diferentes texturas y digan su nombre. Una vez manipulado el material, se repite el mismo ejercicio pero con los ojos cerrados.

Con los ojos abiertos realizan correctamente la actividad, pero con los ojos cerrados tiene mayor dificultad. Donde suelen fallar más es en las texturas gruesas y las que realizan con mayor facilidad, las lisas.

Es una actividad para realizar cada niño individualmente.

### Juego de las chapas:



**ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 12 – NOVIEMBRE DE 2008**

- Se realizará la actividad en gran grupo.
- Los niños se verán obligados a utilizar la manipulación y la verbalización.
- Las reglas del juego son las siguientes:

- Los niños tirarán un dado, que se les dará anteriormente, según el número que salga avanzarán las casillas.
- Deberán coger el número de chapas que indique la casilla.
- Las casillas estarán dibujadas con diferentes chapas: de cocacola, fanta y cerveza.
- Se irán acumulando chapas para cada alumno y finalmente ganará el que llegue a la última casilla y con el mayor número de chapas.

Uso de otros recursos:

- Utilizarán un dado y un tablero.

Forma de motivar, introducir y proponer la actividad:

Podemos pintar con tiza el tablero en el patio del colegio, para que cada niño ande por éste. Además podríamos fabricar un dado gigante.

Espacios: la clase o el patio

Posibles variables de la actividad:

Jugar en un tablero en pequeño grupo, para estos utilizar también fichas de distintos colores.

Con este juego aprenderán los números y a contar. También aprenderán a respetar los turnos y cuidar el material que van a utilizar.

#### Material lógico para clasificar:

Los niños deben clasificar los bloques lógicos por su forma, color, tamaño y grosor. Para ayudarles podemos darle a cada niño un bloque y que nos diga sus cuatro propiedades. Así distinguirá cada propiedad y podrá clasificar el material sin problemas.

Tras haber clasificado el material hemos tenido en cuenta las siguientes variables: el color (rojo, amarillo, azul) y la forma ( triángulo, círculo y cuadrado).

A la hora de clasificar el material se ha tenido en cuenta las variables de color (rojo, amarillo y azul) y la forma (cuadrado, círculo y triángulo).

Los atributos que presenta cada variable son: de color (rojo, amarillo y azul) y la forma (cuadrado, círculo y triángulo).



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 – NOVIEMBRE DE 2008

Se podría hacer otra clasificación en función de la cantidad.

Actividad en pequeño grupo.

### La pieza oculta:

Este juego está pensado para realizarlo en pequeño grupo, dentro de clase donde los niños van a trabajar la manipulación y la verbalización conjuntamente.

En cuanto a las reglas del juego deben establecerse un orden entre ellos para comenzar a clasificar. El profesor le dará el conjunto de todas las piezas para que a través de la manipulación conozcan todas las formas.

Una vez ha clasificado todas las piezas (color y forma) el profesor vuelve de nuevo a mezclarlas, escondiendo una de las piezas para que los niños después de haber clasificado compruebe la pieza que falta.

Para motivar a los alumnos, el profesor elegirá a uno de ellos para que éste sea el siguiente que esconda la pieza en cualquier rincón de la clase, de manera que el resto deberá buscarla siguiendo las pistas indicadas por éste (frío-caliente).

Es un juego propio para niños de 2º ciclo de Educación Infantil (3-6 años).

Otra variante de dicha actividad sería añadir alguna pieza en lugar de quitarla como anteriormente hemos hecho.

Otro juego que podemos proponer con los bloques lógicos va a depender del siguiente criterio: “rojo y cuadrado”.

El docente pondrá a los alumnos en fila de manera que éste lo irá recibiendo uno a uno y el que cumpla dicho criterio lo situará en un lado de la clase y quien no lo cumpla en el otro.

### Los números en color de G.Cuisenaire:

#### *MATERIAL:*

Las regletas son unas barras rectangulares de madera, excepto la primera que es un cuadrado, de diferentes colores, de tal manera, que a cada una de ellas le corresponde un número natural del 1 al 10.

#### *ACTIVIDADES:*

Las actividades que hemos realizado con este tipo de material son las siguientes:

- Manipulación del material.
- Juego libre con el material.
- Verbalización ( más que, igual que, menos que).
- Identificación de los colores ( rojo, azul, amarillo, y demás).
- Identificación de formas geométricas ( cuadrado, rectángulo).
- Realización de una suma o resta y su posterior representación con la regleta.
- Suma y resta con regletas ( para la identificación de cada número, el niño debe poner encima de cada regleta, el cuadrado, es decir, la menor, el número uno).



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 – NOVIEMBRE DE 2008

Las vacas:

Ejercicio 1:

Tras observar todas las fichas de las vacas podemos clasificarlas en los siguientes criterios:

- Por los cuernos de la vaca, según estén hacia arriba o abajo.
- Por las manchas de la piel, según tenga o no tenga.
- Por el rabo de la vaca, según sea largo o corto
- Por las pezuñas de la vaca, según sean blancas o negras.

Tablillas topológicas:

Después de haber realizado esta actividad hemos obtenido que se pueden realizar 16 tablillas en función de diferentes combinaciones.

Trabajamos con dos fichas circulares, que pueden ser dos fichas rojas, dos fichas verdes o una ficha verde y otra roja.

2 fichas rojas:

- dos fichas fuera
- dos fichas dentro
- una ficha dentro y otra fuera
- una ficha dentro y otra sobre la circunferencia
- dos fichas sobre la circunferencia

2 fichas verdes:

- dos fichas fuera
- dos fichas dentro
- una ficha dentro y otra fuera
- una ficha dentro y otra sobre la circunferencia
- dos fichas sobre la circunferencia

3. una ficha roja y otra verde.

- Las dos fichas dentro
- Una roja dentro y la verde sobre la circunferencia
- Una verde dentro y una roja sobre la circunferencia
- Una roja dentro y una verde fuera
- Una verde dentro y una roja fuera
- Las dos fichas fuera



ISSN 1988-6047

DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 – NOVIEMBRE DE 2008

### Juego de las manoplas:

-24 personas (nº par).

-material:

6 manoplas

4 guantes

4 botas

4 calcetines

5 zapatos

-reglas:

no romper el material

no correr

primer juego:

En primer lugar, hay que enseñarles a los niños cual es la derecha y cual es la izquierda con el material y luego se reparte una parte de cada pareja entre los niños y la otra parte la escondemos por la clase, los niños que tengan la parte derecha se irán hacia la derecha y viceversa y luego tendrán que buscar la parte compañera.

Segundo juego:

Se reparten 6 parejas de manoplas, 4 parejas de guantes y 2 parejas de botas entre los niños, de tal manera que cada niño tiene que encontrar su pareja entre sus compañeros.

### Cuartillas:

El maestro tiene varias cuartillas con un aspa negra en la cual hay pegadas diferentes pegatinas sobre el aspa: rojo, azul.. cada cuartilla es diferente, de menor a mayor dificultad. El alumno tiene una cuartilla de folio con un aspa negra y tiene que reflejar la que ha enseñado el maestro.

Con esta actividad se pretende desarrollar la orientación espacial, memoria visual, correspondencia uno a uno, cantidad y colores.

### Memori de animales:

El material consta de 18 tarjetas de diferentes tamaños (grande, mediano y pequeño) en las cuales hay diferentes animales según el tamaño.

Son tarjetas de cartulina blanca y los animales están coloreados con lápices de colores. En total hay 6 tipos de animales.



**ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 12 – NOVIEMBRE DE 2008**

Este juego sirve para desarrollar la percepción visual y para clasificar los animales según la forma, el tamaño o su habitat.

Actividades:

- clasificar los distintos animales según el tamaño, los grandes con los grandes, los medianos con los medianos y los pequeños con los pequeños.
- Clasificar los distintos animales según su forma, es decir, todas las ovejas juntas en sus distintos tamaños, por ejemplo.
- Clasificar los distintos animales entre los que pueden volar y los que no, pero en este caso sólo utilizaremos las fichas grandes.
- Las fichas grandes y pequeñas se colocan sobre la mesa boca abajo, y el niño tiene que coger una al azar y destaparla, de tal manera que si ha cogido una ficha pequeña luego tendrá que coger una ficha grande, y si le ha tocado una oveja pequeña luego tendrá que coger una oveja grande. Una vez que haya cogido la primera ficha al azar, tendrá que ir levantando fichas hasta encontrar la otra. De esta forma ganará el niño que más parejas encuentre. Esto dependerá de la memoria visual que tenga el niño.

En todas estas actividades el niño manipulará el material y verbalizará lo que está haciendo.

Tiras amontonadas:

Las tiras de cartulinas de colores las va colocando el profesor sucesivamente sobre la mesa una por una, de manera que cada nueva debe apoyarse sobre la anterior. Una vez colocadas no deben tocarse. Damos tiras a los niños y deben colocarlas en el mismo orden que las anteriores. “no se repiten colores”.

Series periódicas:

Con los bloques lógicos los niños deben continuar la serie que le hemos dado. Por ejemplo una serpiente.

Engarzar collares:

Con macarrones pintados según una serie de tres colores y metiendo los colores en una cuerda como un collar.

Tablas de atributos:

En la pizarra se colocan distintas tarjetas: unas hacen referencia al color(rojo, amarillo, verde y azul), otras a la forma (círculo, cuadrado, triángulo..) otras al tamaño (grande, mediano y pequeño) y otras al grosor (fino, grueso).

A continuación se le reparte al niño un bloque lógico y éste debe poner una cruz en cada una de las tarjetas en las que se corresponda ese bloque. Ej: círculo, rojo, pequeño y fino.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 12 – NOVIEMBRE DE 2008

¿Qué no es este bloque?:

Enseñamos un bloque a los niños y le preguntamos al niño qué no es. Al principio podemos ayudarnos de las etiquetas y podemos hacerle ver la importancia de trabajar de manera sistemática.

Construir conjuntos:

Le damos al niño un conjunto con una tarjeta negativa por ejemplo con un triángulo tachado. El niño deberá dibujar todos los bloques lógicos menos el triángulo.

Juegos de transformación:

Estos juegos consisten en cambiar unos bloques por otros cambiando algún o algunos atributos atendiendo a órdenes específicas, para este juego necesitamos cartulinas con una flecha.

Se reparten el mismo número de bloques a dos grupos de la siguiente forma: se ponen los bloques sobre la alfombra y por turnos cada grupo escoge uno. Comienza el grupo a, que coge un bloque por ejemplo el círculo grande y el grupo b, tiene que coger el mismo pero en pequeño.

Autoría

- 
- Nombre y Apellidos ROSARIO GARCIA ORTIZ
  - Centro, localidad, provincia VVA DEL ROSARIO
  - E-MAIL: [rosariogarciaortiz@hotmail.com](mailto:rosariogarciaortiz@hotmail.com)