

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: **JUGANDO CON LA LÓGICA**

Actividad 1 / Memoria e imaginación

Contenido	Habilidades	Competencias
<i>Pensamiento lógico</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Distinguir los hechos de las opiniones</i> - <i>Distinguir las declaraciones verdaderas y falsas</i> - <i>Identificación de emociones</i> - <i>Análisis de inferencias</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Pensamiento lógico</i> - <i>Pensamiento crítico</i> - <i>Razonamiento analítico</i> - <i>Inteligencia emocional</i>

JUGANDO CON LA LÓGICA	
Descripción general	Deja que los participantes evalúen las declaraciones presentadas. A continuación, discute tus observaciones. Habla de los tipos de lógica y razonamiento que guían a los participantes en su pensamiento. Habla de las posibles falacias lógicas y ofrece sugerencias para evitarlas.
Materiales	Piezas individuales para la documentación (hojas de papel; escritorio virtual) Herramientas individuales para documentar/escribir/dibujar (bolígrafos físicos o virtuales, rotuladores, pinceles)
Duración	1h
Viabilidad	La actividad es factible de realizar en grupo, preferiblemente en clase.



Juego 1: Hecho u opinión

Determina si las declaraciones son hechos u opiniones. Por lo general, un hecho puede probarse. Una opinión puede ser debatida o discutida. Presenta y discute tus observaciones. (Sugerencia: ¡Ten cuidado! No debes determinar si estas afirmaciones son verdaderas o falsas).

Escribe una **H** si la afirmación es un hecho. Escriba una **O** si es una opinión.

1. ____ Los gatos son mejores mascotas que los perros.
2. ____ Algunas personas prefieren tener gatos.
3. ____ A un perro se le pueden enseñar trucos.
4. ____ Un perro es mejor compañero que un gato.
5. ____ Un gato pierde demasiado pelo por la casa.
6. ____ Un gato tiene una lengua áspera.
7. ____ Los perros son más fáciles de cuidar que los gatos.
8. ____ Muchos perros son más grandes que los gatos.
9. ____ Muchos gatos cazan ratones.
10. ____ Los gatos deben poder salir al exterior.
11. ____ No se debe tener un perro grande en un apartamento.
12. ____ A muchos gatos les gusta la hierba gatera.
13. ____ Un perro necesita un paseo de al menos una milla al día.
14. ____ A muchos perros les gusta masticar huesos.
15. ____ A un gato se le deben quitar las garras delanteras.



Juego 2: Afirmaciones negativas verdadero/ falso

Escriba **V** si la afirmación es verdadera. Escriba **F** si la afirmación es falsa. Al tratarse de afirmaciones negativas de tipo verdadero/falso, son complicadas. Tómate tu tiempo y piensa _____ en _____ ellos. Presenta y discute sus observaciones.

1. ____ El café no es una bebida caliente.
2. ____ Los abrigos no son algo que se pueda llevar cuando hace un calor sofocante.
3. ____ Un perro no es un animal que ladra.
4. ____ Los camiones no son juguetes con los que los niños juegan.
5. ____ Una bocina no es algo ruidoso que pueda sonar.
6. ____ Una sierra no es una herramienta con la que se lija.
7. ____ Un florista no es una persona que carnicería la carne.
8. ____ Los incendios no son algo caliente que arde.
9. ____ Un fregadero no es algo que esté en el cajón de la cómoda.
10. ____ Un cono de helado no es algo para lamer.
11. ____ Cola no es algo efervescente para beber.
12. ____ Una luz no es algo brillante que se enciende en la oscuridad.
13. ____ Una cartera no es algo de cuero para llevar.
14. ____ Las zapatillas no tienen suela.
15. ____ Los árboles no tienen manos.
16. ____ Las sartenes no son algo de plástico.
17. ____ Los gatos no son animales con garras afiladas.
18. ____ Una alarma no es algo ruidoso que se utilice para conducir un coche.
19. ____ Una mesa no es un mueble.
20. ____ El agua no siempre apaga un incendio de grasa.



Juego 3: Objetos por atributos

Responde a las siguientes preguntas. Puede haber más de una respuesta correcta. Presenta y discute tus observaciones.

1. ¿Qué puede ser corto o largo?
2. ¿Qué es rectangular y grande?
3. ¿Qué se puede doblar pero no se rompe?
4. ¿Qué está hecho de metal y goma?
5. ¿Qué es frío y resbaladizo?
6. ¿Qué es pequeño pero caro?
7. ¿Qué es grande pero barato?
8. ¿Qué se puede ver mejor de noche que de día?
9. ¿Qué puede ser rojo, verde o amarillo?
10. ¿Qué puede ser agudo o sordo?
11. ¿Qué puede volar pero no puede caminar?
12. ¿Qué tiene cuatro esquinas?
13. ¿Qué puede ser permanente o temporal?
14. ¿Qué puede ser de madera o de metal?
15. ¿A través de qué puede ver la gente?
16. ¿Qué es más pequeño que hace diez años?
17. ¿Qué vive más que un ser humano?
18. ¿Qué duerme más de lo que está despierto?
19. ¿Qué puede vivir tanto en el agua como en la tierra?
20. ¿Qué puede ir hacia arriba y hacia abajo, así como hacia la izquierda y la derecha?



Juego 4: Etiquetar las emociones

Di cómo se sentiría la persona o personas en cada situación. No utilices los sentimientos de felicidad, tristeza o ira. Presenta y discute tus observaciones.

1. un niño en un circo
2. una esposa cuyo marido acaba de morir
3. un corredor antes de una carrera
4. alguien que se gradúa de la escuela secundaria o de la universidad
5. un adolescente cuyos padres le dijeron que no podía salir con sus amigos una noche de fin de semana
6. un espectador cuyo equipo de fútbol acaba de marcar un touchdown
7. un oficial que dirige a sus hombres en la batalla
8. una persona que no tiene amigos y no tiene dónde ir
9. un futuro padre cuya esposa está de parto
10. una niñera que oye ruidos en el exterior
11. padres que acaban de recibir la noticia de que su hijo ha tenido un accidente de tráfico
12. una persona atrapada en un ascensor
13. alguien que dijo una mentira y fue descubierto
14. un bebé que está limpio, acaba de ser alimentado y está en brazos de su madre
15. una persona en una entrevista de trabajo
16. el ganador de una lotería de un millón de dólares
17. una persona que tiene dificultades para recordar nombres y acontecimientos
18. una persona que escucha una conferencia de dos horas sobre algo que no le interesa
19. una madre cuyos hijos han crecido y se han mudado
20. una familia que se traslada a otro estado

Juego 5: Inferencias de la historia

Lee cada párrafo. A continuación, responde a las preguntas. Presenta y discute tus observaciones.

La pareja se ha estado preparando desde primera hora de la mañana. Esperan que todo sea perfecto. Se espera que los invitados lleguen en cualquier momento. La pareja trabaja conjuntamente para poner la mesa y asegurarse de que todo esté listo. Oyen el timbre de la puerta y la gente empieza a entrar. Al final de la velada, todo el mundo da las gracias a los anfitriones por lo bien que lo pasaron. Todo salió muy bien, pero ahora la pareja está agotada. Deciden dejar el desorden y dirigirse directamente a la cama.

1. ¿Qué está preparando la pareja?
2. ¿Cuál puede ser la ocasión especial?
3. ¿Está la pareja nerviosa por el evento? ¿Cómo lo sabes?
4. ¿Había muchos invitados en su casa? ¿Cómo se puede saber?
5. ¿Puedes decir si la pareja vive en un apartamento o en una casa?
6. ¿A qué hora es la fiesta?

Consejos/sugerencias/mejores prácticas para la actividad

- Puedes realizar tantos juegos que el tiempo de entrenamiento te permita.
- Reserva un tiempo para el debate y la reflexión después de cada partido.
- Puedes debatir y comparar las diferencias de pensamiento que experimentan los participantes al realizar diferentes ejercicios.
- Asegúrate de explicar cómo estos ejercicios están relacionados con el material que estás enseñando, así como sus aplicaciones en el mundo real, es decir, cómo todo se traduce en nuestra vida cotidiana y/o trabajo.

MATERIAL DE ORIGEN:

Tomlin K, 2007, LinguSystems, Inc., consultado el 27.01.2022

[WALC™ 9: Cuaderno de actividades de razonamiento verbal y visual para el lenguaje y la cognición](#)