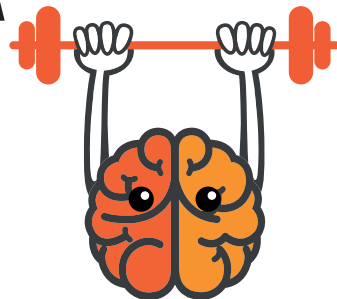


Mis **ejercicios** **GYM**  
**LÓGICA**

+ de 70 JUEGOS  
para estimular  
tu lógica

3 niveles  
de dificultad  
-----  
Calcula la  
puntuación



LAROUSSE

Los ejercicios que se presentan en esta obra están extraídos y adaptados de *Un entraînement cérébral par jour* (© Larousse 2011), obra realizada bajo la dirección de Michel Lecreux, y de *100 casse-tête et petits problèmes de logique* (© Larousse 2011), adaptada por Rupert Hasterok.

#### **Edición original**

**Dirección de la publicación:** Isabelle Jeuge-Maynard y Ghislaine Stora

**Dirección editorial:** Aurélie Starckmann

**Edición:** Thierry Olivaux

**Concepción gráfica:** Damien Payet

**Adaptación de los ejercicios, relectura y maquetación:** Antartik

**Ilustraciones:** Rachid Maraï, Archives Larousse

**Cubierta:** Véronique Laporte

#### **Edición española**

**Dirección editorial:** Jordi Induráin Pons

**Edición:** Carlos Dotres Pelaz

**Traducción:** Francesc Reyes Camps

**Adaptación de cubierta y de maqueta, y preimpresión:** El Taller del Llibre, S. L.

© LAROUSSE EDITORIAL, S. L.

Rosa Sensat, 9-11, 3.ª planta • 08005 Barcelona

teléfono: 93 241 35 05 • [larousse@larousse.es](mailto:larousse@larousse.es)

[www.larousse.es](http://www.larousse.es) • [facebook.com/larousse.es](https://www.facebook.com/larousse.es) • @Larousse\_ESP

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes plagieren, reprodujeren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte y en cualquier tipo de soporte o a través de cualquier medio, una obra literaria, artística o científica sin la preceptiva autorización.

Primera edición: 2020

ISBN: 978-84-17720-89-6

Depósito legal: B-25641-2019

1E11

## USAR EL PROPIO SENTIDO DE LA LÓGICA

---

La palabra «lógica» viene del griego logos, que significa a la vez «lenguaje, discurso, razón» y, por extensión, «razonamiento». La lógica consiste en encontrar las reglas generales y formales que permiten distinguir un razonamiento concluyente de otro que no lo es. Ante todo, mucha calma, porque tú también dispones de la capacidad de aplicarla. Pero, como cualquier otra práctica, puedes trabajarla y mejorar.

Este libro propone **una serie de ejercicios lúdicos de lógica y de razonamiento**, así como otros tests, juegos y enigmas. Te permitirán ejercer y mejorar la lógica y el sentido de la observación, de manera que podrás apoyarte en los puntos fuertes y trabajar los más débiles.

Pero cuidado, porque la lógica tiene sus límites. Tomemos la frase «Esta frase es falsa». Si es cierta, es que es falsa... ¡Y al revés! Así que déjate ir, y tómate cada ejercicio por lo que es, divirtiéndote, sin prejuzgar su credibilidad, porque la lógica tiene como objetivo establecer vínculos coherentes entre los hechos, no convertirlos en una historia real.

## PENSAR CON LÓGICA Y RAZÓN

---

¿No has soñado nunca en tener la capacidad de solventar los problemas de una manera sencilla y eficaz? Si ese es tu caso, podrás intentar mejorar tus modelos de pensamiento de una manera más lógica. Tanto por medio de ejercicios mentales como reconociendo tus pensamientos irracionales, las maneras de mejorar nuestra lógica son muchas.

- 1. Ejercita tu ingenio.** Pon a prueba tu memoria, practica juegos de entrenamiento cerebral (crucigramas, autodefinidos, etc.). Sus beneficios son conocidos. Ayudan al cerebro a superar sus límites y a producir nuevas neuronas. Esto aumenta la potencia general de nuestro cerebro y nos faculta para pensar con más lógica.
- 2. Desconfía de los pensamientos mágicos.** Podemos tener la tentación de recurrir a modelos supersticiosos de pensamiento –en particular, para responder a un acontecimiento traumatizante– y a creer que, por el hecho de formular deseos o pensamientos positivos, esto tendrá un impacto sobre la situación. Intenta recordar que hay situaciones que puedes controlar poco, por no decir nada.
- 3. Cuidado con los saltos lógicos.** Los saltos lógicos son atajos mentales que nos llevan a conclusiones sobre las personas o las situaciones que no se basan en la realidad. Siempre estamos dando saltos lógicos, y ni siquiera nos damos

cuenta, al suponer que los otros van a adivinar lo que pensamos, y esto puede llevar a una cierta confusión: «Pues yo habría dicho que fulano...», «Perdona, pero estaba seguro de que ibas a...». ¿No nos suenan, expresiones como estas?

**4. Reconoce los pensamientos binarios.** Los pensamientos binarios, o «pensamientos en blanco y negro», son una forma común de pensamiento irracional. Incapaces de distinguir las «zonas grises», los matices, tenemos tendencia a ver a los demás, lo mismo que las situaciones y las consecuencias, como algo enteramente positivo o negativo. Por ejemplo, podríamos tener la impresión de no poder lograr nunca nada porque hemos escrito mal una palabra en un correo electrónico, sin reconocer que la idea del mensaje se ha comprendido bien y que nadie ha dicho nada sobre el error.

**5. Atención a la sobreocupación cerebral.** Para permitir a nuestro cerebro que sea eficaz en la gestión de las informaciones tenemos que hacer pausas y tomar distancia. No hay que actuar con precipitación. Antes bien, hay que dejarle al cerebro el tiempo suficiente para analizar las situaciones de manera precisa, completa, lógica y racional. Organiza un pequeño ritual para relajarte unos minutos todos los días. Escoge un día de la semana para descansar y dedicarte a las actividades que más te gustan.

**6. Aprende a reconocer los sesgos positivos.** Las informaciones que entran en nuestro sistema cognitivo (selección de los hechos) o que salen de él (selección de las respuestas) sufren a menudo de distorsiones. De esta forma el cerebro nos empuja a dejar a un lado los aspectos específicos para no tener en cuenta más que generalidades, a preferir las opciones que nos parecen más sencillas o basadas en informaciones más completas antes que las más complejas o matizadas,

a retener los detalles que confirman nuestras creencias preexistentes en detrimento de las otras, a confundir la coincidencia de dos hechos con la correlación entre estos dos hechos, etc.

## ALGUNOS SESGOS COGNITIVOS ENEMIGOS DE LA LÓGICA Y DE LA RAZÓN

El efecto de ambigüedad	Evitamos las opciones sobre las que carecemos de información.
El sesgo de confirmación	Validamos las opiniones mediante instancias que las confirman, y rechazamos de entrada las que las refutan.
El efecto Dunning-Kruger	Sobreestimamos las competencias propias en los dominios en que tenemos muy pocas, por no decir ninguna, y nos subestimamos en los dominios en que tenemos competencias reales.
La ilusión de saber	En una situación en apariencia idéntica a una situación común, reaccionamos de manera habitual, sin sentir la necesidad de buscar informaciones complementarias.
El sesgo de representatividad	Consideramos uno o ciertos elementos como representativos de un conjunto más vasto, y generalizamos.

<b>El prejuicio</b>	<b>Nuestro juicio está preestablecido, se basa en informaciones o sobre una experiencia insuficientes, a menudo mitos, creencias o generalizaciones abusivas.</b>
<b>El sesgo de disponibilidad</b>	<b>No buscamos más informaciones que las inmediatamente disponibles.</b>
<b>El encuadre</b>	<b>La forma de presentarnos una situación influye ampliamente en nuestra manera de juzgarla o de interpretarla.</b>
<b>El conformismo, el sesgo cultural</b>	<b>Queremos parecer nos a la mayoría, ajustarnos a un modelo cultural.</b>
<b>La ilusión de las series, el sesgo de causalidad</b>	<b>Percibimos coincidencias inexistentes, o relaciones de causa/efecto entre circunstancias inconexas.</b>
<b>El sesgo del statu quo</b>	<b>Nos resistimos al cambio porque la novedad se percibe como una aportación de más riesgos que posibles ventajas.</b>
<b>El punto ciego</b>	<b>Reconocemos los sesgos cognitivos que influyen en los juicios o decisiones de los demás, pero rechazamos percibir los sesgos propios, aunque sea ignorando informaciones más objetivas.</b>

## CÓMO JUGAR

---

Instálate en un lugar tranquilo en el que te puedas concentrar, durante los minutos necesarios, solamente sobre esta actividad lúdica. Contesta a los 24 primeros «retos» del primer nivel. Cada reto te indica el «objetivo del juego», es decir, la aptitud o el tipo de memoria que se ejercita. Anota tu puntuación después de cada reto.

Suma tus puntuaciones (página 59). Así podrás visualizar cuáles son tus puntos fuertes y cuáles son los débiles.

Luego contesta los 24 retos del segundo nivel de dificultad, y finalmente los del tercero, calculando las puntuaciones cada vez.

Verás cómo, por el hecho de practicar, habrás progresado. Aunque algunas puntuaciones parezcan modestas, lo importante es que vayan mejorando de una a otra sesión.

**No se trata solamente de jugar. ¡Se trata de descubrir el rendimiento de tu cerebro!**

**BUEN DESCUBRIMIENTO Y BUEN RECORRIDO CEREBRAL.**



## DOBLE CORRECCIÓN

Corrige la siguiente ecuación haciendo que se desplacen solamente dos barras.

$$23 + 94 = 86$$

### OBJETIVO DEL JUEGO:

Este ejercicio pone en juego tus capacidades de análisis visual y de imagen mental.



RETO

1



FÁCIL

SOLUCIÓN Y  
PUNTOS DEL RETO 1

Para que la ecuación sea correcta, hay que desplazar la barrita verde para transformar el 3 en 2, y la barrita roja para que el 9 se convierta en 6.

$$23 + 94 = 86$$

$$22 + 64 = 86$$

PUNTUACIÓN: \_\_\_ / 5

⋮

- Si has desplazado correctamente las dos barritas:
- Si no lo has conseguido:

**5 PUNTOS**  
**0 PUNTOS**

## TRAVESÍA DIFÍCIL

---

La noche ya ha caído cuando 4 excursionistas –Daniel, Irene, Jaime y Laura– llegan a un río que solamente puede franquearse por un estrecho puente sembrado de obstáculos. Solo disponen de una linterna para iluminar el camino, y únicamente dos de ellos pueden atravesar el puente al mismo tiempo, a la velocidad de la persona más lenta. Daniel, el menos fatigado, es capaz de pasar el puente en 1 minuto, pero Irene tarda 2 minutos, Jaime 5 minutos y Laura 8 minutos. El último tren para volver a casa pasa dentro de 16 minutos por la estación situada en la otra orilla.

### ¿Qué pueden hacer para no perderlo?

#### OBJETIVO DEL JUEGO:

Este ejercicio estimula la lógica y la capacidad de razonamiento, de planificación y de estrategia.



RETO

2



FÁCIL

SOLUCIÓN Y  
PUNTOS DEL RETO **2**

Daniel e Irene tienen que pasar el puente los primeros (eso les llevará 2 minutos); Daniel vuelve con la linterna (1 minuto) y luego Jaime y Laura pasan el puente (8 minutos). Irene vuelve entonces desde la otra orilla (2 minutos) y vuelve a pasar el puente con Daniel (2 minutos). En total, les habrá llevado 15 minutos cruzar el río.

Puntuación: \_\_\_ / 5

- Has resuelto correctamente este problema:
- No lo has conseguido:

**5 PUNTOS**  
**0 PUNTOS**