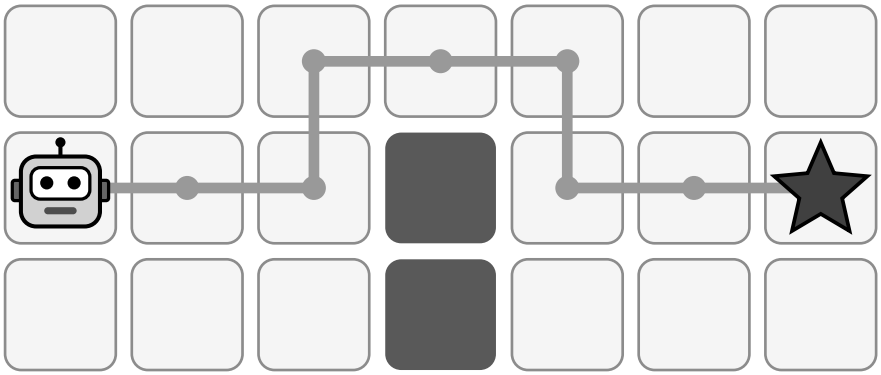
CUADERNO DE JUEGOS DE LÓGICA • 6-8 AÑOS

Juegos de lógica para niños de 6 a 8 años

100 acertijos divertidos con sudoku de formas, programación con robots, cuadrículas de lógica, series y mucho más, con soluciones







Lucía Romero

Sample pages

Juegos de lógica para niños de 6 a 8 años

100 acertijos divertidos con sudoku de formas, programación con robots, cuadrículas de lógica, series y mucho más, con soluciones

Copyright © 2026 Lucía Romero. Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de este libro puede reproducirse ni compartirse de ninguna forma sin el permiso por escrito del editor, salvo citas breves en una reseña. Las familias y los docentes pueden copiar páginas sueltas para usarlas con sus propios hijos o su clase.

Los 100 juegos de este libro son originales. Cada juego se comprobó dos veces con un programa: tiene exactamente una solución y se puede resolver pensando, sin adivinar.

Primera edición, 2026



Este libro es de

_____

Futuro campeón de la lógica



Índice

Una nota para los adultos **5**

Conoce los juegos **6**

Mi tabla de estrellas **11**

★☆☆ **Nivel 1: Calentamiento** **12**
Juegos del 1 al 30

★★☆ **Nivel 2: Mente en forma** **43**
Juegos del 31 al 65

★★★ **Nivel 3: Reto de campeones** **79**
Juegos del 66 al 100

Tu diploma **115**

Soluciones **116**

Sample pages

Una nota para los adultos

Este libro tiene **100 juegos de lógica** para niños de 6 a 8 años, de 9 tipos diferentes. Los juegos de lógica desarrollan las habilidades de pensamiento que pide la escuela: leer con atención, encontrar patrones, planificar y revisar el propio trabajo. No hace falta saber más matemáticas que contar.

Cómo funciona el libro

Los juegos están en **tres niveles**: **Calentamiento** (1 estrella), **Mente en forma** (2 estrellas) y **Reto de campeones** (3 estrellas). En cada nivel los tipos de juego se van turnando, así que siempre hay algo nuevo en la página siguiente. Cada página le dice al niño qué hacer en una o dos frases cortas, y las páginas de **Conoce los juegos** muestran un ejemplo resuelto de cada tipo.

Cada juego tiene una sola solución

Cada juego se creó y se comprobó con un programa: tiene **exactamente una solución** y se puede resolver pensando, nunca adivinando. El nivel de cada juego se midió resolviéndolo paso a paso, como lo haría un niño, así que los juegos de verdad se vuelven más difíciles poco a poco.

Consejos para ayudar

- Lee las instrucciones con tu hijo la primera vez que aparezca un tipo de juego nuevo.
- Usa un lápiz con goma. Equivocarse también es parte de la diversión.
- ¿Se atasca? Pregúntale: "¿Qué sabes con seguridad?" y empiecen por ahí. Luego, un descanso y a intentarlo de nuevo.
- Elogia el razonamiento, no la rapidez. No hay reloj.
- Las soluciones empiezan en la página 116. La tabla de estrellas de la página 11 y el diploma del final hacen que cada juego terminado cuente.

Sample pages

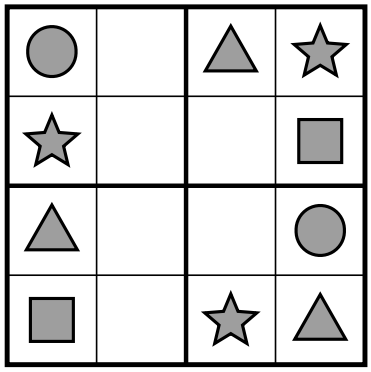
Conoce los juegos

Sudoku de formas

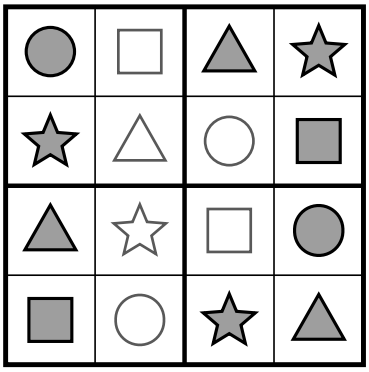
- ★ Cada fila tiene cada forma una vez.
- ★ Cada columna tiene cada forma una vez.
- ★ Cada caja (las líneas gruesas) tiene cada forma una vez.

Consejo: Busca una fila o una caja con una sola casilla vacía. ¿Qué forma falta?

Juego



Solución

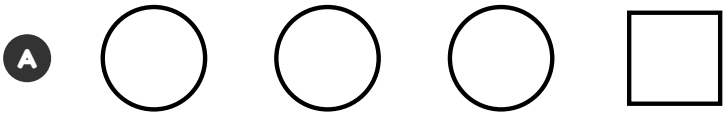


El intruso

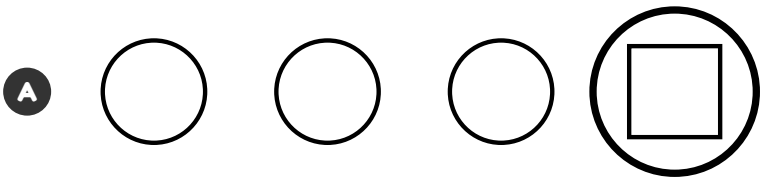
- ★ Todos los dibujos menos uno tienen algo en común.
- ★ Rodea el que es diferente.

Consejo: Mira una cosa cada vez: la forma, el color, el tamaño, cuántos hay, hacia dónde apunta.

Ejemplo:



Solución:



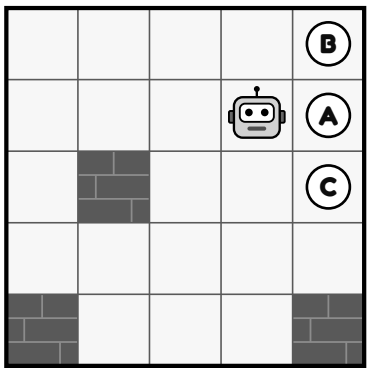
Sample pages

Código del robot: síguelo

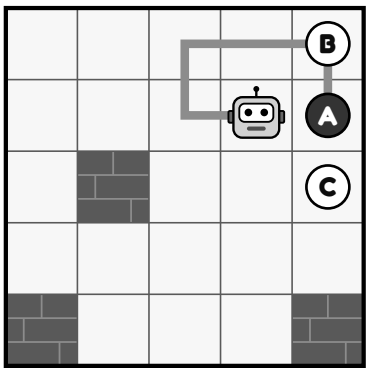
- ★ Cada flecha mueve al robot una casilla.
- ★ El robot no puede atravesar paredes ni salirse de la cuadrícula.
- ★ Algunos juegos te dan el código y otros te piden que lo escribas tú.

Consejo: Pon el dedo sobre el robot y muévelo una casilla por cada flecha.

Juego



Solución





Cuadrícula de lógica

- ★ Cada niño tiene exactamente una cosa de cada tipo, y cada cosa es de un solo niño.
- ★ Pon una marca para el sí y una X para el no.
- ★ Cuando en una fila solo queda una casilla, esa lleva la marca.

Consejo: Una marca en una casilla significa una X en el resto de su fila y de su columna.

Pistas de ejemplo:
Alí juega con los bloques.
Luis no juega con la pelota.

	pelota	bloques	cohete
Alí	✗	✓	✗
Luis	✗	✗	✓
Marco	✓	✗	✗

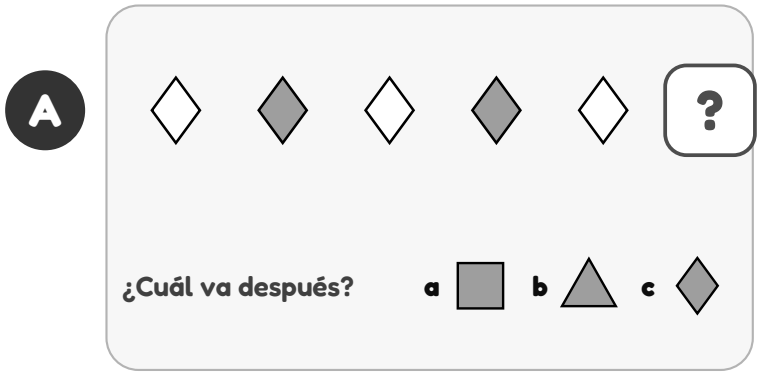
Sample pages

¿Qué sigue?

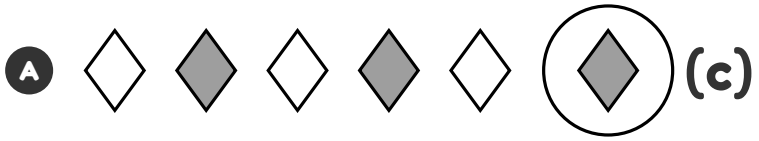
- ★ Los dibujos siguen una serie.
- ★ Descubre qué va después.
- ★ Rodea la respuesta correcta.

Consejo: Di la serie en voz alta: "círculo, cuadrado, círculo, cuadrado..."

Ejemplo:



Solución:



Sudoku de números

- ★ Cada fila tiene cada número una vez.
- ★ Cada columna tiene cada número una vez.
- ★ Cada caja (las líneas gruesas) tiene cada número una vez.

Consejo: Mira lo que ya hay en una fila, una columna y una caja. El número que falta es el que necesitas.

Juego

1	4	2	
3		4	
	1		
		1	2

Solución

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

Sample pages

Camino de números

- ★ Escribe cada número una vez.
- ★ Cada número toca al siguiente: arriba, abajo, a la izquierda o a la derecha.
- ★ Nada de pasos en diagonal.

Consejo: Busca un número al que le falte el siguiente. ¿Qué casillas vacías lo tocan?

Juego

		6	5
11	8	7	
		16	
		1	

Solución

10	9	6	5
11	8	7	4
12	15	16	3
13	14	1	2

Mayor o menor

- ★ Cada fila y cada columna tiene cada número una vez.
- ★ El lado abierto de un signo mira hacia el número mayor.

Consejo: Una casilla a la que apunta la punta pequeña de un signo nunca puede tener el número más grande.

Juego

		3	4
		4 >	
4	3		1
3	4		

Solución

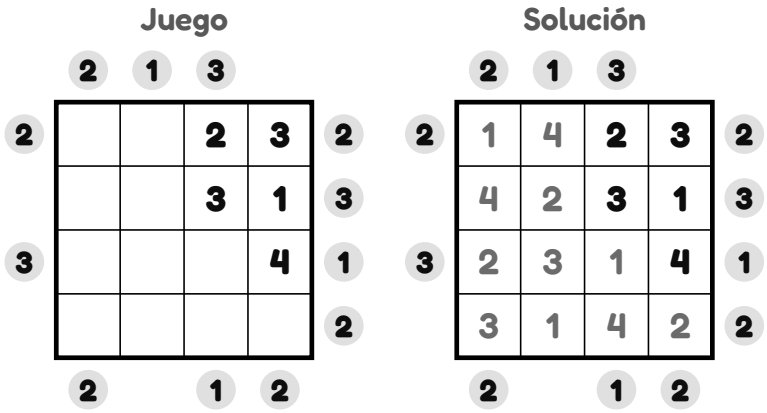
2	1	3	4
1	2	4 >	3
4	3	2	1
3	4	1	2

Sample pages

Rascacielos

- ★ Cada fila y cada columna tiene una torre de cada altura.
- ★ La pista cuenta las torres que ves desde ese lado.
- ★ Una torre alta tapa a todas las torres más bajas que hay detrás.

Consejo: Una pista de 1 significa que la torre más alta está justo a su lado.



Consejos de supercampeón

1. Lee primero las instrucciones. Cada página te dice qué hacer.
2. Empieza por lo que sabes con seguridad y sigue desde ahí.
3. Usa un lápiz y una goma. ¡Todo el mundo se equivoca!
4. ¿Atascado? Descansa un poco y vuelve a mirar con ojos nuevos.
5. Cada juego tiene exactamente una solución y nunca hace falta adivinar.

Sample pages

Mi tabla de estrellas

Colorea una estrella cada vez que termines un juego. ¿Cuántas puedes conseguir?

★☆☆ Nivel 1: Calentamiento



★★☆ Nivel 2: Mente en forma



★★★ Nivel 3: Reto de campeones



Sample pages

NIVEL

1

Calentamiento

★ ☆ ☆

Juegos del 1 al 30

Muchas ayudas y pistas cortas. Un comienzo tranquilo.

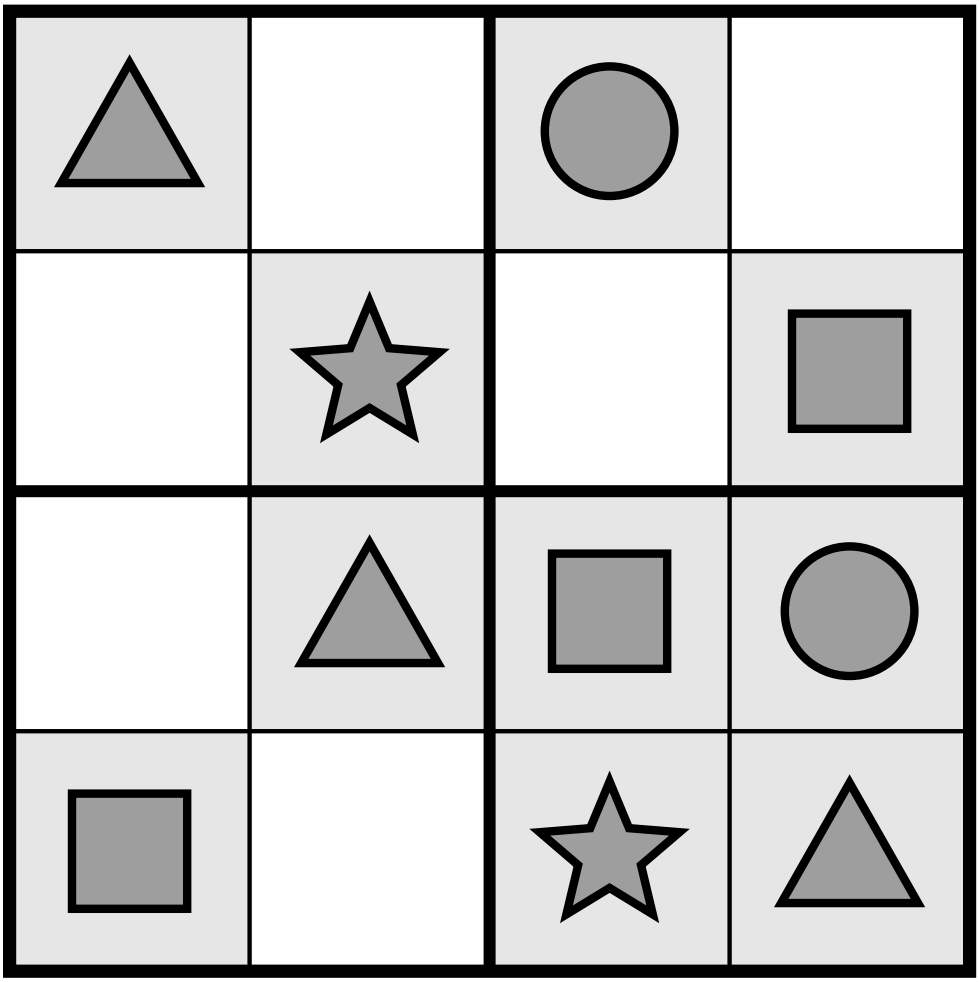


Sample pages

Sudoku de formas

★☆☆ **N.º 1**

Dibuja las formas que faltan. Cada **fila**, cada **columna** y cada **caja** tiene cada forma una sola vez.



Formas que usar:



☆ ¡Colorea la estrella cuando termines!

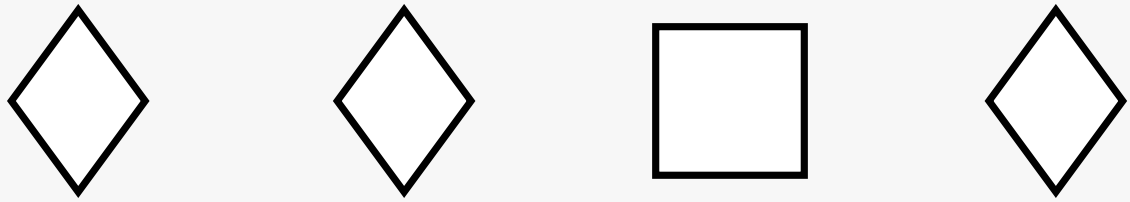
Sample pages

El intruso

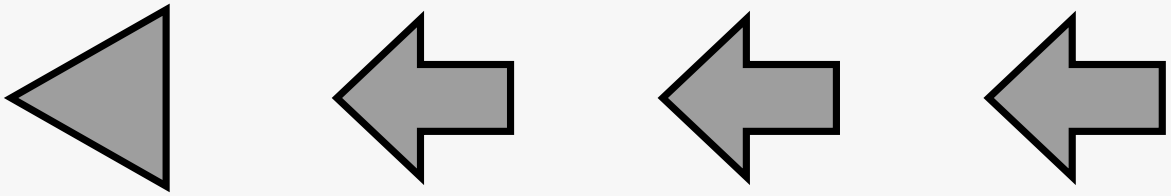
★☆☆ N.º 2

En cada fila, un dibujo es **diferente** de todos los demás. ¡Encuéntralo y rodéalo con un círculo!

A



B



C



D



¡Colorea la estrella cuando termines!

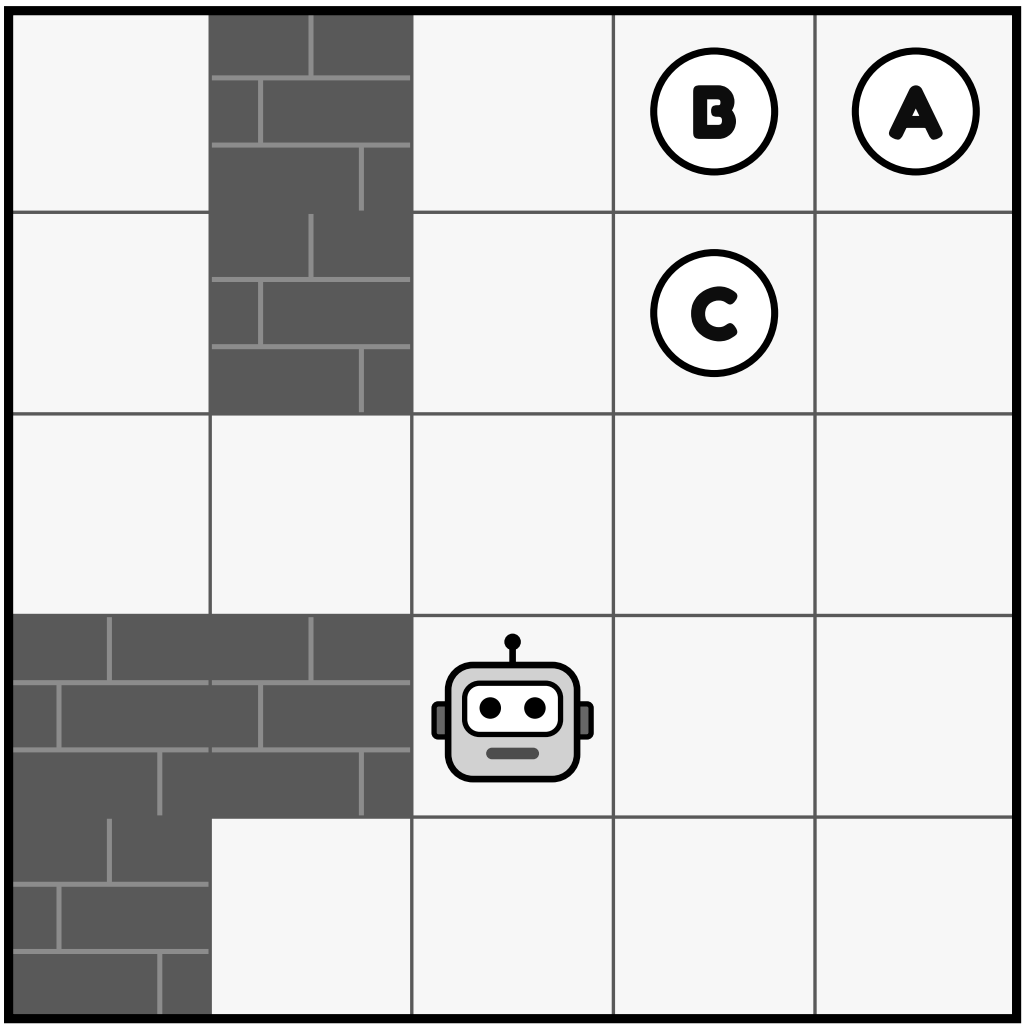
Sample pages

Código del robot: síguelo

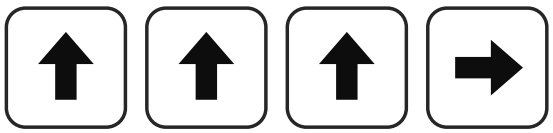
★☆☆ **N.º 3**

Empieza en el robot. Cada flecha lo mueve **una casilla**. Sigue el código. ¿En qué **letra** se para el robot?

arriba abajo izquierda derecha salida pared



El código:



El robot se para en la letra: ☐

☆ ¡Colorea la estrella cuando termines!

Sample pages

¿Con qué juega cada uno?

★☆☆ **N.º 4**

Lee las pistas. Pon una **marca** en la cuadrícula cuando sea verdad y una **X** cuando no lo sea. Cada niño o niña tiene **un juguete**.

1. Eva juega con el barco.
2. Maya juega con los bloques.

	 tambor	 bloques	 barco
Eva			
Maya			
Óscar			

Escribe las respuestas:

	Juguete
Eva	_____
Maya	_____
Óscar	_____

☆ ¡Colorea la estrella cuando termines!

Sample pages