



LOS MUNDOS DE NOA · CIENCIA

¿Rueda o no rueda? El juego de la rampa para clasificar

Ciencia y clasificación · 2-4 años

Una rampa, una cesta de objetos de casa y una pregunta: ¿esto rueda o se queda quieto? Clasificar por lo que las cosas hacen, no por lo que son.

EDAD

2-4 años

TIEMPO

15-20 min

COSTE

~0 €

DIFICULTAD

Fácil

Mar Lorente Martínez

Educadora infantil · Los Mundos de Noa, Albacete

La propuesta

Casi todos los juegos de clasificar van por el color o por la forma. Este va por otro sitio: el peque agrupa los objetos por lo que hacen cuando los sueltas por una rampa, no por lo que son. Y ese salto es enorme.

Para un peque de dos años, ver rodar una pelota es puro asombro. Para uno de tres o cuatro, empieza a notar que la pelota rueda y el cubo no, y que eso tiene que ver con la forma. Ahí aparece el pensamiento causal: relacionar cómo es una cosa con lo que le ocurre.

Áreas de desarrollo

Pensamiento causal

Clasificación por propiedad

Observación

Vocabulario

Anticipación e hipótesis

Resolución de problemas

Materiales

Un libro de tapa dura grande o bandeja rígida (la rampa)

Unos libros o una caja para elevar un extremo

Objetos que ruedan: pelota, coche, tapa, rollo de cartón

Objetos que no ruedan: cubo, bloque, cuchara, muñeco

Dos cestas o bandejas para los dos grupos

Cinta de carroceros para marcar la meta (opcional)

Tip de Noa

La mejor rampa es un libro de tapa dura apoyado en la caja de los zapatos. Empieza con poca cuesta: si está muy empinada, hasta el cubo resbala y se lía el criterio. Con peques de dos años, objetos grandes que no quepan en la boca y un adulto siempre cerca.

Paso a paso

1 Montar la rampa y llenar la cesta

Apoya un libro de tapa dura sobre una caja para hacer una cuesta suave. Al lado, una cesta con seis o siete objetos mezclados: unos redondos y otros con aristas. No expliques nada; deja que el peque explore primero. Quédate cerca: hay piezas pequeñas.

2 Soltar y mirar

Suelta un objeto desde arriba: rueda. Otro se queda quieto. Dale el turno al peque, que suelte él uno a uno y vea qué pasa. Aquí no hay acierto ni error: es causa-efecto puro. Nombra lo que ocurre con palabras cortas: rueda, se para.

3 Repartir en dos grupos

Dos cestas al final: rueda y se queda quieto. Después de probar cada objeto, el peque lo deja en su cesta, sin que tú le digas dónde. Clasifica por una propiedad funcional, más difícil que agrupar por color. Si duda, se vuelve a probar.

4 Adivinar antes de soltar

Antes de soltar, pregunta: ¿rodará o se quedará quieto? Que lo diga en alto y lo compruebe. A veces acierta, a veces se sorprende, y esa sorpresa es oro: es su primera hipótesis. Contar cuántos rodaron cierra el juego con una pizca de conteo.

Adaptaciones y variaciones

Según la edad

1-2 años

Solo rodar

Suelta tú objetos que ruedan y deja que él los persiga y los vuelva a subir. El objetivo es el asombro del movimiento.

2-3 años

Dos grupos con ayuda

Prueba, mira y reparte en las dos cestas. Que decida él por lo que ve, no por lo que tú le digas.

3-4 años

Predecir

Antes de soltar, que adivine. Introduce el porque: rueda porque es redondo.

4-6 años

Buscar el porqué

Objetos tramposos: un vaso, un lápiz. ¿Por qué unos ruedan solo de una manera? Registrar con dibujos o palotes.

Para repetir sin aburrir

Sube la cuesta

Eleva más el extremo. Todo baja más rápido y algún objeto dudoso empieza a deslizar. Habla de rápido y lento.

Tesoros del parque

Cambia los juguetes por piñas, bellotas, piedras y palos. La naturaleza da objetos ambiguos preciosos.

Rampa con meta

Una caja al final como portería: hay que soltar con puntería. Se suma control del gesto a la clasificación.

Hoja de observación

Pregunta	Qué indica	
¿Repite soltar el mismo objeto?	Confirma la causa-efecto	☐
¿Separa redondos de esquinas solo?	Clasificación emergente	☐
¿Anticipa en voz alta qué pasará?	Primeras hipótesis	☐
¿Usa palabras nuevas (rueda, rápido)?	Vocabulario ligado a la acción	☐
¿Vuelve a probar si le sorprende?	Flexibilidad, ajusta su idea	☐
¿Coloca cada objeto con intención?	Sostiene un criterio	☐

Notas / observaciones

Antes de empezar

1. Sin prisa.

El proceso importa más que clasificar bien. Deja que pruebe una y otra vez.

2. Cerca siempre.

Con menores de tres años, objetos grandes y un adulto supervisando de cerca.

3. No corrijas.

Si coloca mal un objeto, invítale a volver a probarlo en la rampa. Que lo descubra él.

Más actividades en losmundosdenoa.com

Ciencia, sensorial y desarrollo 0-3, desde nuestra aula a tu casa.

Suelta, mira y deja que la rampa le enseñe cómo funciona el mundo.

Licencia Creative Commons BY-NC-ND 4.0

Puedes: descargar, imprimir y compartir este PDF con familias y compañeras, citando la fuente.

No puedes: venderlo, modificarlo ni usarlo con fines comerciales.

© 2026 Mar Lorente Martínez · Los Mundos de Noa, S.L. · Albacete