



TALLER # 9 DIMENSION LOGICA GRADOS 6_7

ASIGNATURAS QUE COMPONEN LA DIMENSION O NUCLEO TEMATICO: Matemáticas, Estadística, Geometría y Tecnología e Informática

TEMA(S): RAZONAMIENTO LOGICO MATEMATICO

Al finalizar el taller envíelo a todos los siguientes docentes según el grado o hágalo llegar a la institución en las fechas indicadas

NOMBRE	ASIGNATURA	CORREO	WHATSAPP
OMAR AGUDELO	GEOMETRIA Y ESTADISTICA	omaragudelo@gmail.com	3012042687 No llamadas
WILFREDO ZAPATA	TECNOLOGIA	wzapataloaiza2020@gmail.com	3127069117 No llamadas
LISSET MÁRQUEZ	MATEMATICAS	lissetatiana@gmail.com	3215638099 No llamadas

INDICADOR(ES) A DESARROLLAR:

USA EL RAZOMANIENTO LOGICO MATEMATICO EN LA SOLUCION DE PROBLEMAS

1. DESARROLLO TEÓRICO DE LA TEMÁTICA CON SUS RESPECTIVOS EJEMPLOS

EL RAZONAMIENTO LÓGICO MATEMÁTICO

El razonamiento lógico matemático es una habilidad y capacidad relacionada con la forma abstracta de ver los números o cantidades y poder realizar operaciones con ellas.

La mayoría de los niños van desarrollando razonamiento lógico acorde a su edad aunque no todos desarrollan completamente la habilidad y requieren de su propio ritmo sin que sea ningún tipo de problema

Capacidades del razonamiento lógico matemático

Identificar
Relacionar
Operar

Hay un grupo de competencias en el aspecto lógico matemático que permite la resolución de problemas o situaciones nuevas de las que se conoce un método matemático o mecánico para resolverlo.

Cómo lograr competencias del razonamiento lógico matemático



Conocer técnicas para resolver problemas que les sean útiles en la vida diaria
Desarrollo de la creatividad y curiosidad, iniciativa e investigación utilizando el tanteo y la reflexión
Relacionar los conocimientos que ha adquirido en matemática con operaciones o problemas de lógica y razonamiento
Adquisición de la competencia usando el desarrollo cognitivo del razonamiento lógico matemático

2. ENLACES Y/O TEXTOS PARA PROFUNDIZAR LA TEMÁTICA

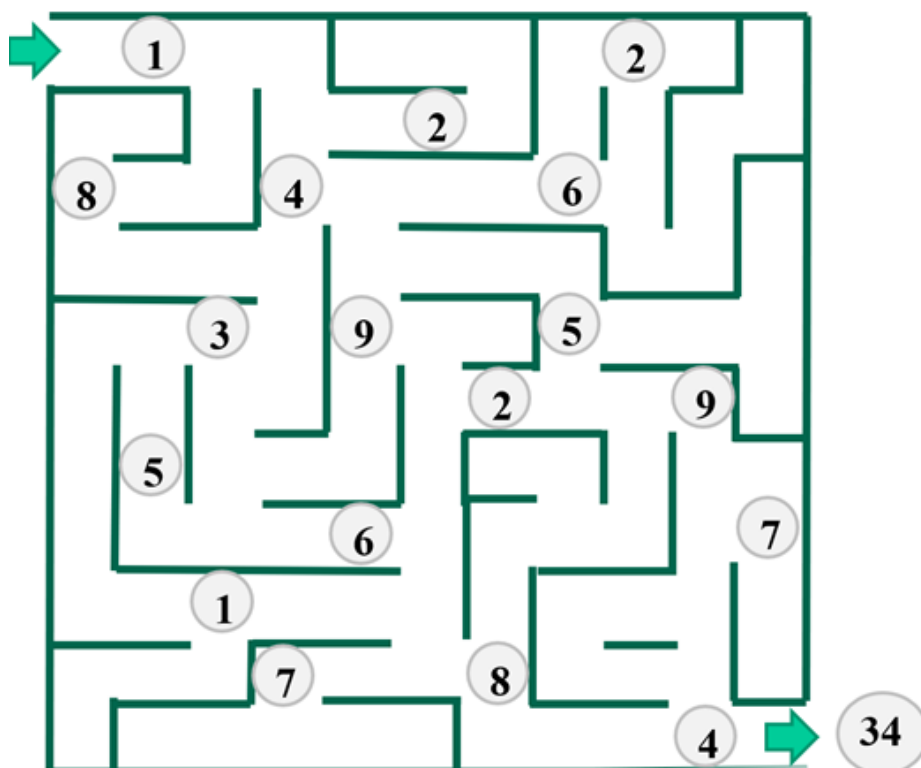
<https://www.educapeques.com/estimulapeques/razonamiento-logico-matematico.html>

3. EJERCICIOS DE REPASO

Realiza en tu cuaderno las siguientes actividades puedes tener ayuda de tu familia. Diviértete ii

1. Suma los valores para llegar a la salida con el valor indicado (34)

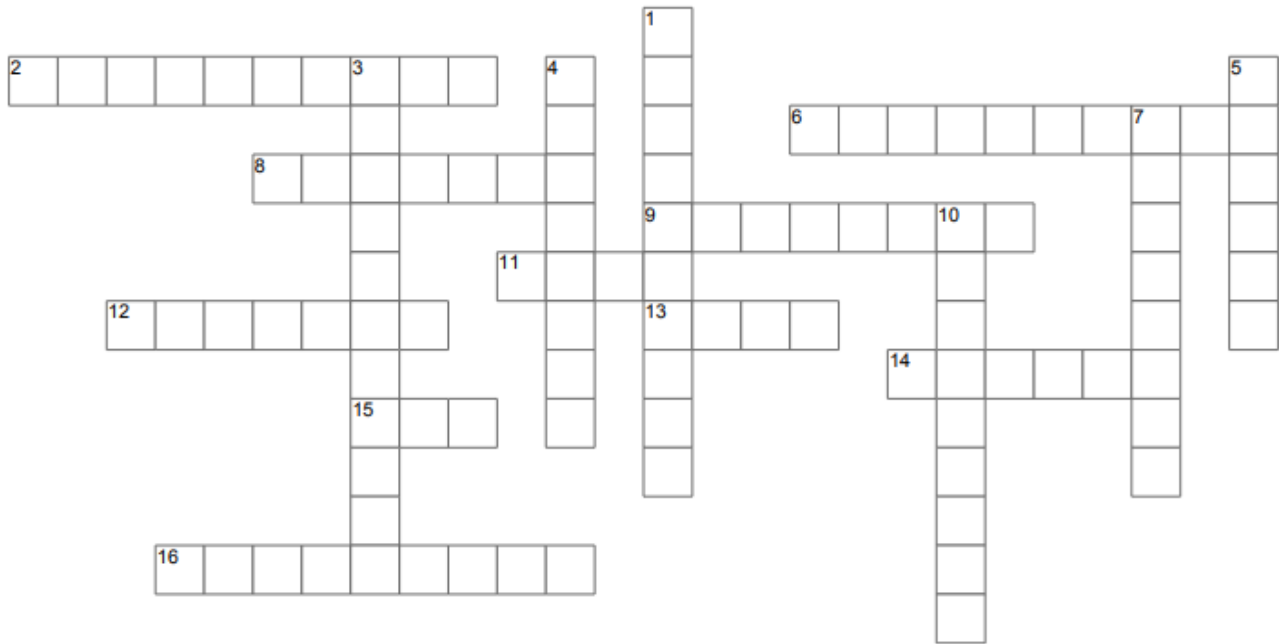
Laberinto numérico





- ¿Cuál es el camino de menor valor para salir del laberinto?
- ¿Cuál es el camino de menor valor para salir del laberinto?

2. Resuelve el crucinúmero



HORIZONTAL

- El número que va a ser restado o quitado.
- El resultado de restar un número de otro.
- Cualquiera de los números que se están sumando.
- El número del que se va a restar.
- El resultado de sumar dos o más números.
- El número por el que se divide.
- Cien veces uno.
- Mil veces mil.
- Diez veces cien.
- Cualquier entero que se pueda dividir exactamente entre 2.

VERTICAL

- Encontrar un número que está cerca de una cantidad exacta.
- Cualquier entero que no puede ser dividido exactamente por 2.
- La respuesta cuando dos o más números se multiplican.
- Números que se multiplican para obtener un producto.
- La Respuesta de dividir un número por otro.
- Es el número que se desea dividir en un problema de división.

3. Adivina adivinador

El gran mago me ordenó:

Piensa un número cualquiera.

Súmale 3

Multiplica el resultado por 2

Réstale 8

Divide por 2

Me preguntó: *¿Cuánto te da?*

Yo le contesté:

Me da 54

Y el me dijo, inmediatamente: *– El número que cogiste era 55*

¿En que consiste el truco del gran mago?



4. Carlos y su amigo Eduardo se han apostado un paquete de galletas , y lo ganará el que consiga dejar cuatro cuadrados perfectos eliminando sólo dos x. ¿Se atreve Vd. a apostar también?

x x x x x
x x x x x
x x x x x

5. Coloque los números del 1 al 12 en los pequeños círculos de modo que cada aro sume lo mismo. Hay 4 aros, cada uno engarza 6 círculos. Es preferible pensar a tantear.

