

INSTITUTO TÉCNICO INDUSTRIAL LUZ HAYDEE GUERRERO MOLINA

Docente: Alba Ortiz - Año Lectivo: 2021

Asignatura: Informática - Período 1 - Grado: 6 - _____



ALCALDÍA DE
SANTIAGO DE CALI

NOMBRE DEL ESTUDIANTE: _____

3. JUEGOS DE LOGICA

CONTENIDOS:

- ☺ Que es la lógica
- ☺ Que es un mapa conceptual.
- ☺ Construir mapas mentales y mapas conceptuales.

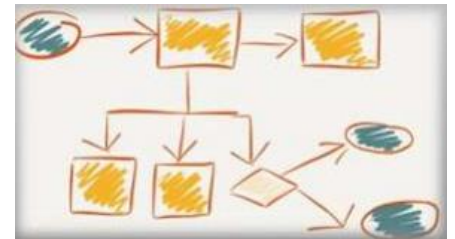


OBJETIVOS:

- Potenciar las habilidades mentales de los estudiantes a través del juego.
- Realizar conexiones entre ideas.
- Establecer una relación lógica - matemática en diferentes situaciones.
- Promover el ingenio y la creatividad

¿QUÉ ES LA LOGICA?

La lógica es la ciencia formal que tiene como objeto de estudio los distintos principios de demostración que permitan comprobar que una afirmación pueda ser considerada como válida. es la ciencia de las formas del pensamiento estudiadas desde el punto de vista de su estructura, la ciencia de las leyes que deben de observarse para obtener un conocimiento inferido.



La lógica estudia también los procedimientos lógicos generales utilizados para el conocimiento de la realidad.

La lógica como ciencia nos permite conocer las leyes, reglas y procedimientos de nuestro pensamiento, o cuales tienen carácter objetivo. Su conocimiento nos permite desarrollar conscientemente el proceso de pensar y alcanzar un mayor grado de perfección en la esfera del pensamiento.

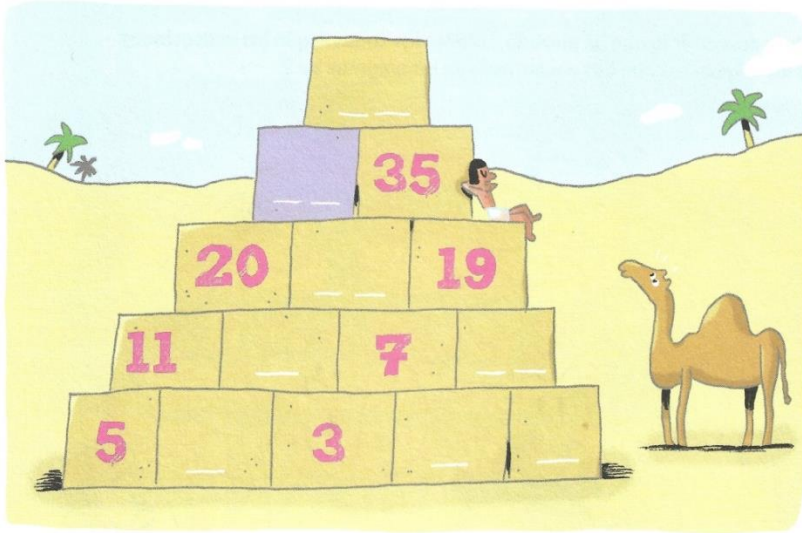
ACTIVIDAD: Realiza un mapa mental de la lectura

EVIDENCIA A ENTREGAR: al correo electrónico entregar la imagen del mapa mental de esta lectura

En esta actividad vamos a jugar e iras descubriendo el camino a seguir para descifrar y solucionar cada reto

Rutina de pensamiento a desarrollar: Piensa - Conecta - Explora y Problema - Solución

Explicación rutinas: Estas rutinas te ayudan a ir marcando los pasos en un proceso de investigación y de solución a problemas.



Observa la siguiente Imagen. Escribe en tu cuaderno las ideas y pensamientos que tengas.

PIRÁMIDE DE AGUJEROS

Los trabajadores han avanzado mucho en la construcción de la pirámide e incluso han tenido tiempo para añadir algunas inscripciones.

El nmero escrito en cada piedra corresponde siempre a la suma de los números de las dos piedras que hay justo debajo.

Lee y comprende las siguientes preguntas.

1. ¿Encuentras alguna situación a resolver?
2. Plantea el problema que encontraste
3. ¿Qué piensas acerca de esta situación?
4. ¿Qué conoces para resolver esta situación o tema?
5. ¿Qué preguntas o dudas tienes acerca de esta situación?
6. ¿Cuál es la solución que propones para resolverla?
7. ¿Qué te hizo pensar en esa solución?
8. ¿Tienes otra solución?

Ver Video en Youtube:

Lógica ¿Qué es?

¿Para que sirve?

<https://www.youtube.com/watch?v=J6efuVtklwo>

COMPROMISO 3.1.

Llego el momento de conocer cuál es el número que falta en la piedra de color.

1. En tu cuaderno escribe una a una las anteriores preguntas y sus respectivas respuestas
2. Representa gráficamente la solución al problema (Completa el dibujo).

Puedes realizar el dibujo en el cuaderno o imprimirlo y pegarlo en el cuaderno.

ZIZANIE ENTRE LAS MOMIAS

¡El paseo ha terminado! Ha llegado el momento de volver a dormir. . . lee lo que dice cada una de las momias y descubre a cuál de ellas corresponde el sarcófago. Solo una dice la verdad.



Lee y comprende las siguientes preguntas.

1. ¿Encuentras alguna situación a resolver?
2. Plantea el problema que encuentraste
3. ¿Qué piensas acerca de esta situación?
4. ¿Qué conoces para resolver esta situación o tema?
5. ¿Qué preguntas o dudas tienes acerca de esta situación?
6. ¿Cuál es la solución que propones para resolverla?
7. ¿Qué te hizo pensar en esa solución?
8. ¿Tienes otra solución?

Ver Video en YouTube:
Pensamiento Lógico

<https://www.youtube.com/watch?v=qoTNZI3H-c4>

COMPROMISO 3.2.

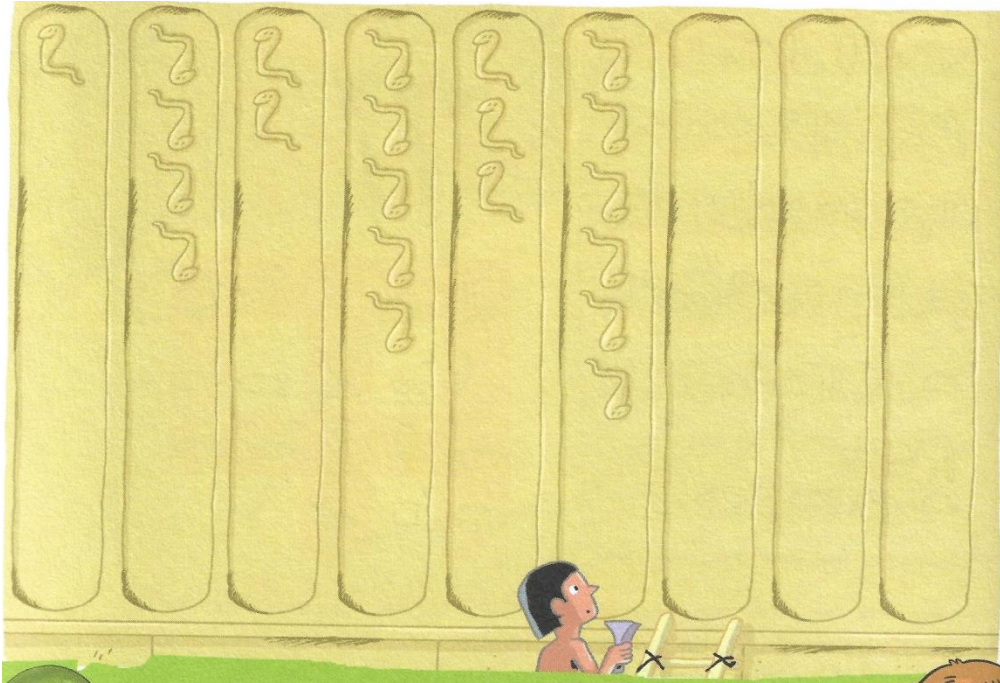
Llego el momento de ir a descansar, ¿a que momia pertenece el sarcófago? .

1. En tu cuaderno escribe una a una las anteriores preguntas y sus respectivas respuestas
2. Representa gráficamente la solución al problema (Completa el dibujo).

Puedes realizar el dibujo en el cuaderno o imprimirlo y pegarlo en el cuaderno.

DE CARTUCHO EN CARTUCHO

El decorados ha comenzado a decorar la fachada de este templo, continua tu, respetando la sucesión lógica.



Lee y comprende las siguientes preguntas.

1. ¿Encuentras alguna situación a resolver?
2. Plantea el problema que encuentraste
3. ¿Qué piensas acerca de esta situación?
4. ¿Qué conoces para resolver esta situación o tema?
5. ¿Qué preguntas o dudas tienes acerca de esta situación?
6. ¿Cuál es la solución que propones para resolverla?
7. ¿Qué te hizo pensar en esa solución?
8. ¿Tienes otra solución?

Ver Video en YouTube:

1. Pensamiento lógico matemático

<https://www.youtube.com/watch?v=X3O2HcdLq84o>

COMPROMISO 3.3.

Necesitamos terminar la fachada del templo, ¿Cuántas serpientes hay que esculpir en el último cartucho?.

1. En tu cuaderno escribe una a una las anteriores preguntas y sus respectivas respuestas
2. Representa gráficamente la solución al problema (Completa el dibujo).

Puedes realizar el dibujo en el cuaderno o imprimirlo y pegarlo en el cuaderno.

Resumen Entregable - Evidencia de actividad:**COMPROMISO 3.1**✓ **Desarrollar:**

- Leer y comprender la información de la página 1 de la guía "3. Juegos de Lógica", y construya un mapa mental o conceptual de la lectura.
- En el cuaderno copiar y responder las preguntas que se encuentran en la pág. 2.
- Resolver el juego pirámide de agujeros. (dibujar o pegarla)

✓ **Evidencia a entregar:**

- Imagen del mapa mental o conceptual de la lectura.
- Imagen de las 8 preguntas de la página 2.
- Imagen de la solución del juego "pirámides de agujeros"

NOTA: En un documento de Word o Power Point insertar las imágenes que den respuesta a la actividad propuesta. Los que no cuenten con estos recursos pueden enviar las imágenes por el correo electrónico. Mi correo electrónico es albantary@hotmail.com

✓ **Fecha Máxima de entrega:** Marzo 5 de 2021

COMPROMISO 3.2✓ **Desarrollar:**

- En el cuaderno copiar y responder las preguntas que se encuentran en la pág. 3.
- Resolver el juego Zizanie entre las momias. (dibujar o pegarla)

✓ **Evidencia a entregar:**

- Imagen del mapa mental o conceptual de la lectura.
- Imagen de las 8 preguntas de la página 3.
- Imagen de la solución del juego "Zizanie entre las momias."

NOTA: En un documento de Word o Power Point insertar las imágenes que den respuesta a la actividad propuesta. Los que no cuenten con estos recursos pueden enviar las imágenes por el correo electrónico. Mi correo electrónico es albantary@hotmail.com

✓ **Fecha Máxima de entrega:** Marzo 12 de 2021

COMPROMISO 3.3✓ **Desarrollar:**

- En el cuaderno copiar y responder las preguntas que se encuentran en la pág. 4.
- Resolver el juego de Cartucho en cartucho. (dibujar o pegarla).

✓ **Evidencia a entregar:**

- Imagen del mapa mental o conceptual de la lectura.
- Imagen de las 8 preguntas de la página 4.
- Imagen de la solución del juego "de cartucho en cartucho."

NOTA: En un documento de Word o Power Point insertar las imágenes que den respuesta a la actividad propuesta. Los que no cuenten con estos recursos pueden enviar las imágenes por el correo electrónico. Mi correo electrónico es albantary@hotmail.com

✓ **Fecha Máxima de entrega:** Marzo 19 de 2021