

INSTITUTO TÉCNICO INDUSTRIAL LUZ HAYDEE GUERRERO MOLINA

Docente: Alba Ortiz - Año Lectivo: 2021

Asignatura: Informática - Período 1 - Grado: 7 - _____



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.

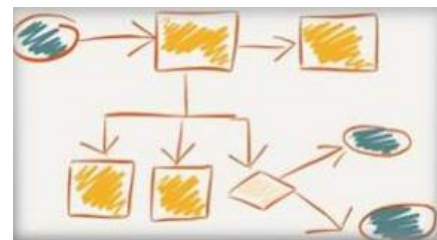


OBJETIVOS:

- 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.

Ver Video en Youtube:

Lógica ¿Qué es?

¿Para que sirve?

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

ACTIVIDAD 1

En el cuaderno realiza un esquema del tema que se habla en la primera página de esta guía. Para realizar el esquema debes de leer la información y ver el video que se menciona en la página 1.

Para construir el esquema utiliza la siguiente rutina de pensamiento y sigue los pasos que en ella se indican.

Rutina de pensamiento a desarrollar: Generar - Ordenar - Conectar - Elaborar.

Propósito rutina: Orienta comprender y organizar la información de un tema en un mapa mental o un mapa conceptual.

Construyamos un resumen grafico de este tema.

1. Lee y comprende el material de apoyo **3. Juegos de Lógica** (página 1).
2. Piensa en palabras y/o frases que tengan relación con el tema y escríbelas.
3. Escoge un título (va ser el tema de tu esquema)
4. Clasifica las palabras y/o ideas. Selecciona primero las de mayor importancia o generales y luego las que son más específicas, siguiendo el orden correcto que permita construir una idea
5. En tu cuaderno u hoja de block escribe el título, según el esquema que has escogido.
6. Debajo del título comienza a organizar las palabras según el orden jerárquico que le diste en el punto 4. Recuerda utilizar una figura para las palabras claves.
7. Une con líneas cada una de las palabras claves; recuerda que al unir las forma una oración que expresa una información importante que estaba en el texto.
8. En las líneas o ramas, escribe una palabra que permita conectar cada una de las palabras claves y le dé sentido a la información que quieres transmitir.
9. Revisa tu esquema. Inicia con el título y continua por cada una de las líneas y/o ramas. Comprueba que la idea a transmitir corresponde al tema, es clara, coherente y no hace falta información.
10. Para comprobar que esta bueno, muéstrale tu esquema a un familiar o amigo, pídele que lo lea, y te diga de que trata, si entendió lo que le querías transmitir, te quedo bien.

ACTIVIDAD 2

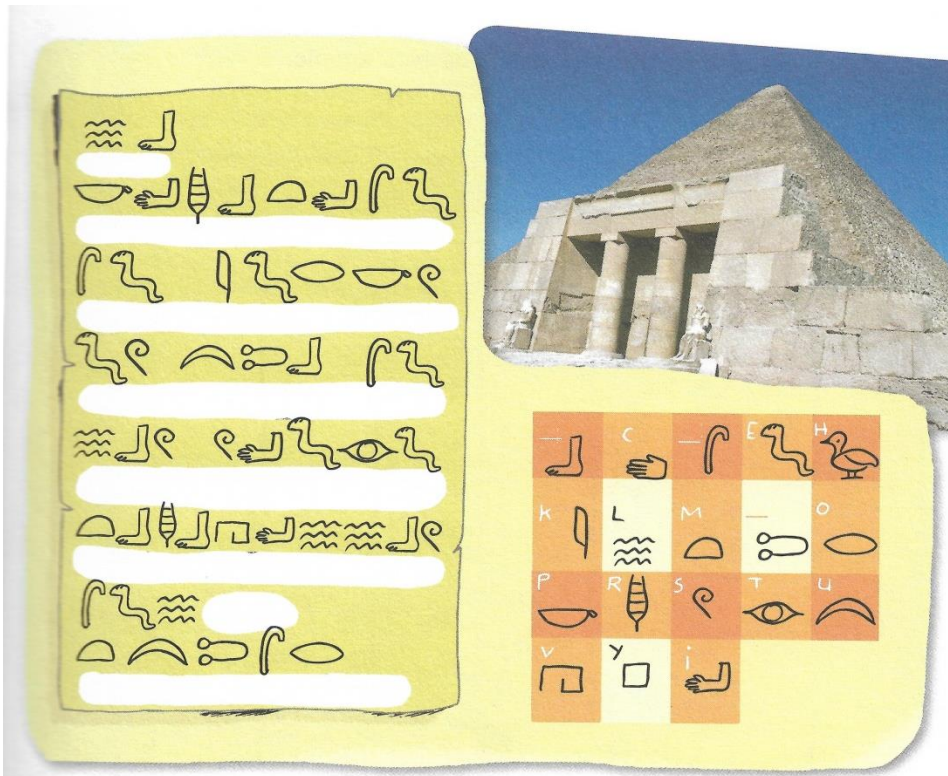
En la siguiente actividad vamos a jugar e iras descubriendo el camino a seguir para descifrar y solucionar cada reto

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

Propósito rutinas: Ayudan a ir marcando los pasos en un proceso de investigación y de solución a problemas.

ACERTIJO 1 - PAPIRO CODIFICADO

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



El escriba ha terminado de redactar su papiro. Para comprender lo que está escrito en ese papiro, utiliza la tabla de descodificación. Atención, ¿Esta tabla no está completa!, busca las letras que faltan. Pista la Primera letra es "L"

¿Cuál es el escrito en el mensaje del papiro?

Lee y comprende las siguientes preguntas, y responde cada una en el cuaderno.

- 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?
- 9) Escribe el paso a paso de la solución en tu cuaderno y escribe la respuesta.

Ver Video en Youtube:

Lógica ¿Qué es?

¿Para que sirve?

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

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

1. **Actividad 1.** Leer y comprender la información de la página 1 (texto y video) de la guía "3. Juegos de Lógica", y construya un mapa mental o conceptual del tema.
2. **Actividad 2.** En el cuaderno copiar el acertijo Papiro Codificado y responder las preguntas que se encuentran en la pág. 3 que ayudan a encontrar la respuesta al acertijo.

✓ **Evidencia a entregar:**

1. Imagen del mapa mental o conceptual de la lectura.
2. Imagen de las 9 preguntas y respuestas de la página 3.
3. Imagen de la solución del juego - acertijo "Papiro Codificado"

NOTA: Enviar las imágenes al grupo de Informática de Classroom,

Si no puede enviarla por classroom, enviarla por el correo electrónico. Mi correo electrónico es d.lhg.alba.ortiz@cali.edu.co

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

ACTIVIDAD 3

Llego el momento de ayudar al atleta a ganar la prueba de la jabalina (Acertijo 2) y también vamos a encontrar la recompensa a los pilotos (acertijos 3).

En tu cuaderno por cada uno de los acertijos (son 2) escribe una a una las siguientes preguntas y sus respectivas respuestas.

Lee y comprende las siguientes preguntas.

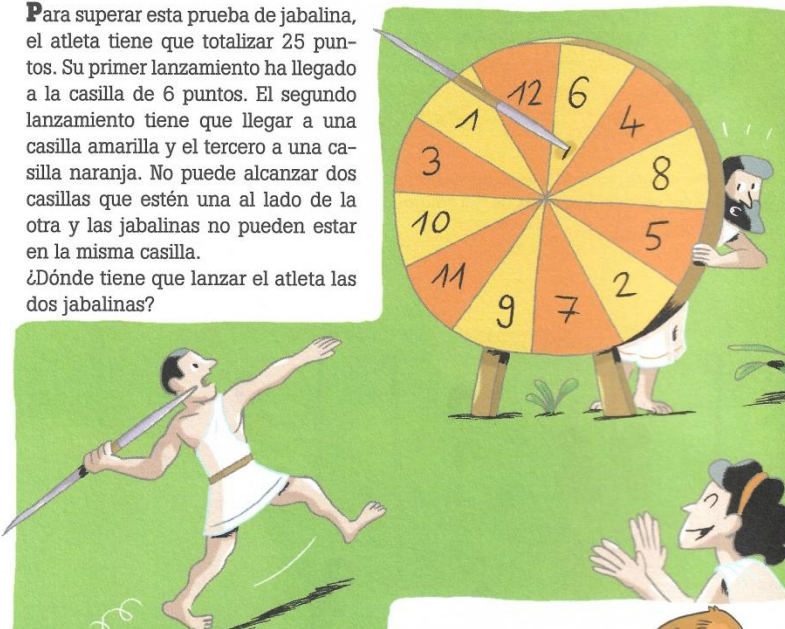
- 1) ¿Encuentras alguna situación a resolver?
- 2) Plantea el problema que encontraste
- 3) ¿Qué piensas acerca de esta situación?
- 4) ¿Qué conoces para resolver esta situación o tema?
- 5) ¿Qué preguntas o dudas tienes acerca de esta situación?
- 6) ¿Cuál es la solución que propones para resolverla?
- 7) ¿Qué te hizo pensar en esa solución?
- 8) ¿Tienes otra solución?
- 9) Realiza el paso a paso de cada una de las acciones y/o operaciones necesarias para llegar a la respuesta correcta (Operaciones aritméticas).
- 10) Escribe la respuesta en forma correcta

Ver Video en YouTube:
Pensamiento Lógico

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

ACERTIJO 2 - LANZADOR DE JABALINA

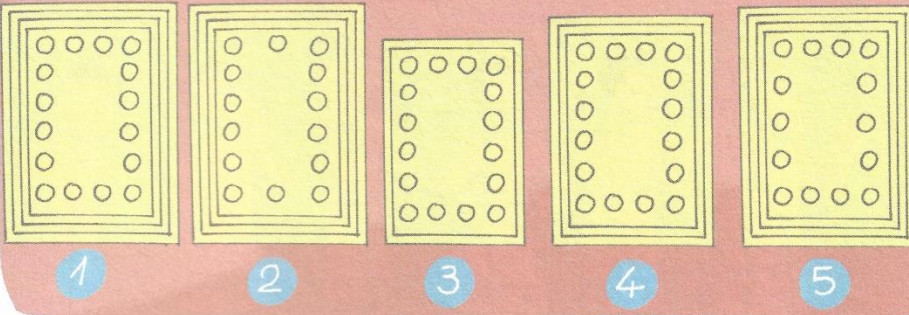
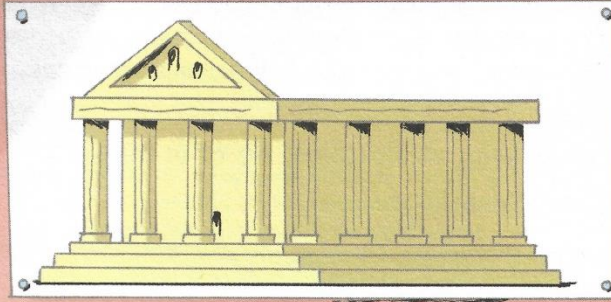
Para superar esta prueba de jabalina, el atleta tiene que totalizar 25 puntos. Su primer lanzamiento ha llegado a la casilla de 6 puntos. El segundo lanzamiento tiene que llegar a una casilla amarilla y el tercero a una casilla naranja. No puede alcanzar dos casillas que estén una al lado de la otra y las jabalinas no pueden estar en la misma casilla. ¿Dónde tiene que lanzar el atleta las dos jabalinas?



¿Cuáles son los valores en que debe caer la jabalina?

Para superar esta prueba de jabalina, el atleta tiene que totalizar 25 puntos. Su primer lanzamiento ha llegado a la casilla de 6 puntos. El segundo lanzamiento tiene que llegar a una casilla amarilla y el tercero a una casilla naranja, No puede alcanzar dos casillas que estén una al lado de la otra y las jabalinas no puedes estar en la misma casilla.

ACERTIJO 3 - EL PLANO CORRECTO



¿Cuál es el plano que corresponde a este templo?.

La carrera de carros ha terminado. La recompensa esta bien guardada en el templo de Artemisa.

Para ir a buscar este premio, los vencedores tienen que elegir el plano que corresponde exactamente al templo del dibujo. Pero ¿Cuál?. Observ bien el modelo y el relieve y encuentra el plano adecuado.

Resumen Entregable - Evidencia de actividad:

COMPROMISO 3.2

✓ **Realizar:**

1. **Actividad 3.** En el cuaderno copiar el acertijo **Lanzador de Jabalina** y responder las 10 preguntas que se encuentran en la pág. 5 que ayudan a encontrar la respuesta a cada uno de los acertijos. Encuentra la respuesta a este acertijo!!!.
2. **Actividad 3.** En el cuaderno copiar el acertijo **El plano correcto** y responder las 10 preguntas que se encuentran en la pág. 6 que ayudan a encontrar la respuesta a cada uno de los acertijos. Encuentra la respuesta a este acertijo!!!.

✓ **Evidencia a entregar:**

1. Imagen de las 10 preguntas y respuestas de la página 5 - y solución del acertijo Lanzador de Jabalina.
2. Imagen de las 9 preguntas y respuestas de la página 6 - y solución del acertijo El plano correcto.

NOTA: Enviar las imágenes al grupo de Informática de Classroom,

Si no puede enviarla por classroom, enviarla por el correo electrónico. Mi correo electrónico es d.lhg.alba.ortiz@cali.edu.co

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

ACTIVIDAD 4.

Llego el momento de ayudar encontrar el ultimo ingrediente de la poción mágica (Acertijo 4) y ¿Cuántas ramas de muérdago hay? (acertijos 5).

En tu cuaderno por cada uno de los acertijos (son 2) escribe una a una las siguientes preguntas y sus respectivas respuestas.

Lee y comprende las siguientes preguntas.

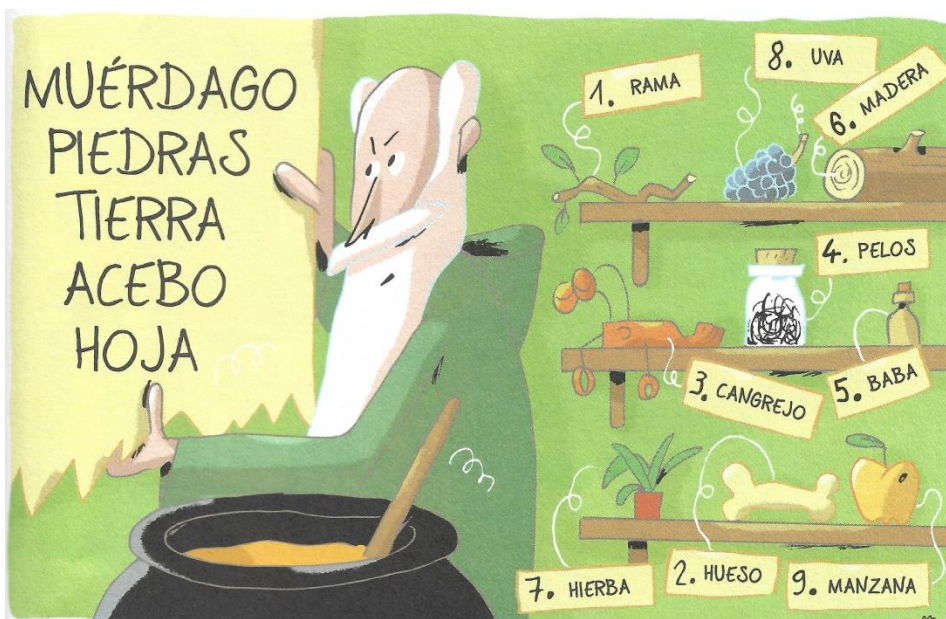
- 1) ¿Encuentras alguna situación a resolver?
- 2) Plantea el problema que encontraste
- 3) ¿Qué piensas acerca de esta situación?
- 4) ¿Qué conoces para resolver esta situación o tema?
- 5) ¿Qué preguntas o dudas tienes acerca de esta situación?
- 6) ¿Cuál es la solución que propones para resolverla?
- 7) ¿Qué te hizo pensar en esa solución?
- 8) ¿Tienes otra solución?
- 9) Realiza el paso a paso de cada una de las acciones y/o operaciones necesarias para llegar a la respuesta correcta (Operaciones aritméticas).
- 10) Escribe la respuesta en forma correcta

Ver Video en YouTube:

1. Pensamiento lógico matemático

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

ACERTIJO 4 - POCIÓN MÁGICA

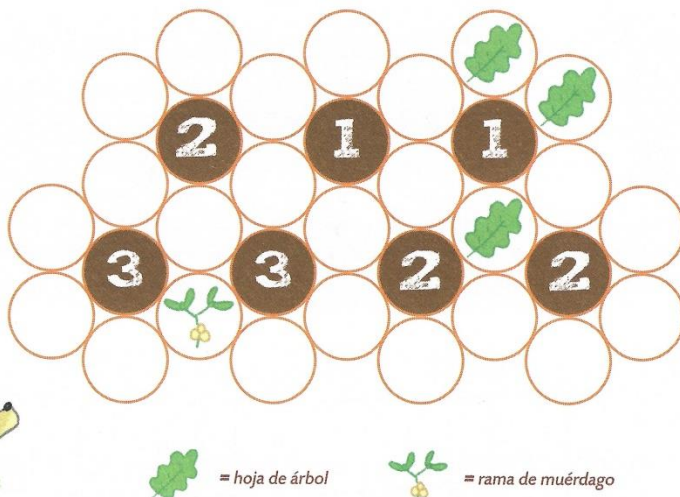


¿Cuál es el último ingrediente?

Han herido al jefe del pueblo Galo durante una batalla. Para curarlo, el Mago tiene que preparar una poción a toda prisa. Empieza por leer su lista de ingredientes: Muérdago - Piedras - Tierra - Acebo - Hoja - ... pero la página se ha roto.

En tu opinión ¿Cuál es el último ingrediente que se tiene que añadir, entre los que están disponibles en la estantería?

ACERTIJO 5 - BOLAS DE MUÉRDAGO



¿Cuántas ramas de Muérdago hay en total?

El Mago ha enviado a los aldeanos a buscar muérdago. Ahora que esta delante del bosque, tiene que cortar las ramas de muérdago.

Las números indican cuantas ramas de muérdago han crecido alrededor de cada

tronco. Una rama de muérdago no puede tocar a otra rama de muérdago. Las hojas representan las zonas que no pueden estar ocupadas por el muérdago.

Ayuda a los aldeanos Galos a encontrar la ubicación de las otras ramas de muérdago dibujando en los círculos hojas y muérdagos (o escribiendo H para las hojas y M para los muérdagos)

Resumen Entregable - Evidencia de actividad:

COMPROMISO 3.3

✓ **Realizar:**

1. **Actividad 4.** En el cuaderno copiar el acertijo **Poción Mágica** y responder las 10 preguntas que se encuentran en la pág. 7 que ayudan a encontrar la respuesta a cada uno de los acertijos. Encuentra la respuesta a este acertijo!!!.
2. **Actividad 4.** En el cuaderno copiar el acertijo **Bolas de muérdago** y responder las 10 preguntas que se encuentran en la pág. 8 que ayudan a encontrar la respuesta a cada uno de los acertijos. Encuentra la respuesta a este acertijo!!!.

✓ **Evidencia a entregar:**

1. Imagen de las 10 preguntas y respuestas de la página 7 - y solución del acertijo Poción mágica.
2. Imagen de las 9 preguntas y respuestas de la página 8 - y solución del acertijo Bolas de muérdago.

NOTA: Enviar las imágenes al grupo de Informática de Classroom,

Si no puede enviarla por classroom, enviarla por el correo electrónico. Mi correo electrónico es d.lhg.alba.ortiz@cali.edu.co

✓ **Fecha Máxima de entrega:** Abril ____ de 2021