

	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida PLAN ESCOLAR NO PRESENCIAL	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Maryury Laiton	GRADO	SÉPTIMO A y B
asignatura	MATEMÁTICAS, ESTADÍSTICA Y GEOMETRÍA		
Correo electrónico de contacto	Matemáticas: maryury.laiton@sabiocaldas.edu.co		
Fecha de envío	19 Octubre 2020	Fecha de entrega	23 Octubre 2020
Tiempo de ejecución de la actividad	3 hora		
TEMA	OLIMPIADAS MATEMÁTICAS		

Contextualización

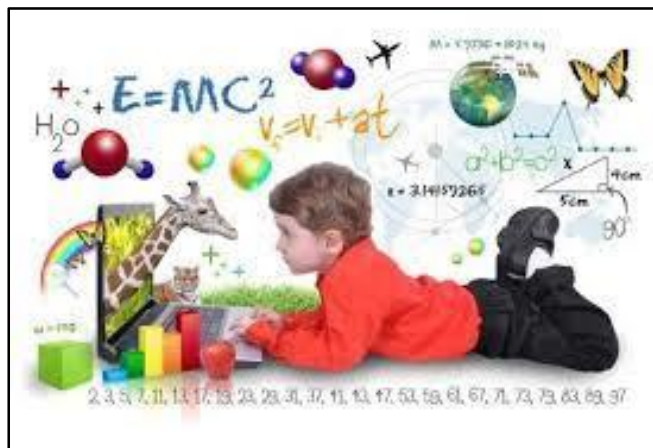
PENSAMIENTO LÓGICO

Se entiende por pensamiento lógico matemático el conjunto de habilidades que permiten resolver operaciones básicas, analizar información, hacer uso del pensamiento reflexivo y del conocimiento del mundo que nos rodea, para aplicarlo a la vida cotidiana.

Su desarrollo implica que desde la infancia se proporcionen al niño o niña una serie de estrategias que permitan el desarrollo de cada uno de los pre requisitos necesarios para entender y practicar procesos de pensamiento lógico matemático .

Como para todos los juegos de lógica, un acertijo lógico debería tener una base matemática o lógica. Sin embargo, están muy difundidos los acertijos que una vez resueltos revelan una naturaleza más o menos humorística. Por ejemplo, por el hecho de estar basados en juegos de palabras o por el modo de proponer el enunciado. Un esquema más o menos típico consiste en presentar una situación paradójica y preguntar al participante cómo es posible que se produzca dicha situación.

Para resolver los acertijos más comunes hay que hacer uso de la imaginación y la capacidad de deducción. La resolución tiene que darse con el mero planteamiento del enunciado por lo que no se permite realizar preguntas.



<https://es.wikipedia.org/wiki/Acertijo> l%C3%B3gico#:~:text=Los%20acertijos

Descripción de la actividad sugerida

DISFRUTA DE LAS OLIMPIADAS MATEMÁTICAS PONIENDO EN PRÁCTICA TUS CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES. Conéctate a las clases virtuales y compite con tus compañeros ¡Puedes ser el ganador!

Para desarrollar la actividad el estudiante debe ingresar a las clases virtuales por medio del enlace del tablón en classroom. Los estudiantes que no tienen la posibilidad de ingresar a las clases, deben resolver las actividades propuestas y enviar evidencia al profesor correspondiente.

Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

MATEMÁTICAS

1.

¿En cuáles de los siguientes círculos se ha coloreado una cuarta parte del área total?



2.

En un cuadrado debemos colocar los números del 1 al 9 sin repetirse ninguno (uno en cada cuadro).

Disponemos de las siguientes pistas:

- Los vecinos del 1 suman 15
- Los vecinos del 2 suman 6
- Los vecinos del 4 suman 23
- Los vecinos del 5 suman 16
- Sobre los vecinos del 6,7,8, y 9 no tenemos datos.

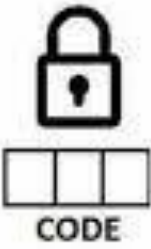
Un número es vecino de otro solo si la casilla en la que este está comparte alguno de sus lados con el otro.



3.



¿DESCUBRIRÍAS EL CÓDIGO?



6	8	2
---	---	---

UN NÚMERO ES CORRECTO Y EN EL LUGAR ADECUADO

6	1	4
---	---	---

UN NÚMERO ES CORRECTO PERO EN EL LUGAR EQUIVOCADO

2	0	6
---	---	---

DOS NÚMEROS SON CORRECTOS PERO EN EL LUGAR EQUIVOCADO

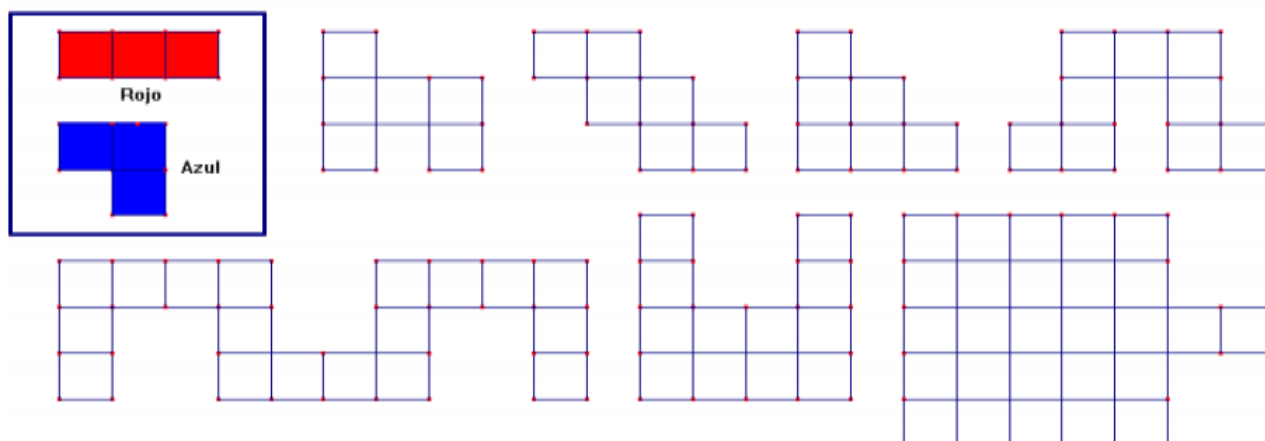
7	3	8
---	---	---

NO HAY NADA CORRECTO

8	7	0
---	---	---

UN NÚMERO ES CORRECTO PERO EN EL LUGAR EQUIVOCADO

4. Colorea cada una de las siguientes figuras teniendo en cuenta la figura azul y rojo como referencia.



<https://thales.cica.es/sevilla/sites/thales.cica.es.sevilla/files/Olimpiada-primaria/problemas06.pdf>
https://www.matesymas.es/wp-content/uploads/2019/08/g6_percepcion.pdf

Criterios de Evaluación

- Usa diferentes estrategias para ejercitar el cálculo matemático.
- Demuestra disposición y buena actitud en las clases virtuales, participando y generando un ambiente propicio para su aprendizaje.
- Entrega las evidencias de su trabajo y con buena presentación las actividades planteadas.

